



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN INTERAKTIVITAS PADA KOMIK
DIGITAL INTERAKTIF BERJUDUL “S(H)ARING”**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Ayu Erlyanda Alifirani
NIM : 14120210423
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Erlyanda Alifirani

NIM : 14120210423

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN INTERAKTIVITAS PADA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF BERJUDUL “S(H)ARING”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Januari 2018



Ayu Erlyanda Alifirani

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INTERAKTIVITAS PADA KOMIK
DIGITAL INTERAKTIF BERJUDUL “S(H)ARING”**

Oleh

Nama : Ayu Erlyanda Alifirani
NIM : 14120210423
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing I



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing II



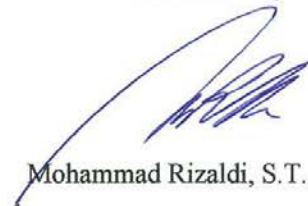
Prima Murti Rane Singgih, S.Sn., M.Ds.

Penguji



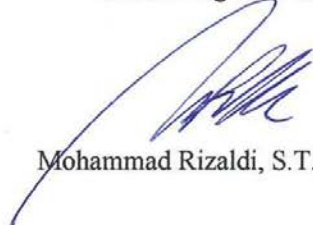
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Sidang



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.


KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkah dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Interaktivitas Pada Komik Digital Interaktif Berjudul “S(h)aring””. Penulis mengangkat topik ini atas keprihatinan penulis akan fenomena hoaks yang menyebar banyak di media sosial.

Perancangan ini bertujuan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds). Selain itu, perancangan komik digital interaktif “S(h)aring” juga dibuat untuk membantu remaja dalam mengenali hoaks dan akibatnya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini remaja bisa menghindari dan lebih mengenali hoaks. Tak hanya itu, penulis juga berhadap dengan adanya laporan ini bisa membantu mahasiswa selanjutnya dalam menulis atau merancang perancangan yang serupa.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu dan membimbing penulis menyelesaikan Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada khususnya:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. dan Prima Murti Rane Singgih S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir pengerjaan Tugas Akhir.

- 
3. Ignatius Haryanto, M.Hum., pendiri sekaligus peneliti senior di Lembaga Studi Pers & Pembangunan (LSPP), selaku narasumber.
 4. Komunitas Granblue Northlake, klub jurnalistik T Jazz Az Zamir, dan Yayasan Bahrul Umum, yang telah mengizinkan penulis dan tim untuk melakukan *testplay*.
 5. Ivana Angelita, selaku partner Tugas Akhir.
 6. Hadi Wongso, Hadi Purnama, Febrian Marshal, Fryda Agustina Fandy, dan Andrea Puspita Melinda selaku anggota grup Krakenhaus yang selalu saling mendukung Tugas Akhir anggotanya.
 7. Natasha Johanna, teman yang selalu menyemangati penulis terutama di saat duka.
 8. Elma Adisya, teman yang banyak memberikanku pandangan baru mengenai fenomena hoaks.
 9. Teman-teman peminatan Interactive Media Design, teman-teman seperjuanganku dalam perkuliahan.
 10. Ayah, Bunda, dan adik penulis, Figo, keluarga penulis yang selalu percaya dan mendukung penulis.
 11. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung di dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 3 Januari 2018



Ayu Erlyanda Alifirani

ABSTRAKSI

Hoaks sekarang tersebar luas di media sosial. Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan karena berita hoaks bisa menimbulkan beberapa dampak buruk. Oleh karena itu masyarakat Indonesia membutuhkan pembelajaran mengenai cara menghindari hoaks, terutama bagi kalangan pelajar. Komik interaktif terbukti menjadi salah satu media yang efektif untuk edukasi dan menyebarkan informasi.

Penulis menggunakan survei dan teori dasar mengenai komik, interaktivitas, dan UI/UX sebagai dasar pengerjaan proyek S(h)aring. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi yang akan disebarluaskan melalui Google Play Store agar mudah diakses oleh banyak orang. Hasil *test* komik interaktif ini terbukti membuat remaja lebih sadar akan bahaya hoaks, bahaya menyebarkan hoaks, dan lebih tahu cara memverifikasi kebenaran suatu berita. Hal ini membuktikan bahwa komik interaktif S(h)aring bisa dipakai sebagai media edukasi terutama mengenai hoaks.

Kata kunci: Hoaks, komik interaktif, UI, UX, media pembelajaran

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Hoax is now spreading widely in social media. Hoax can damage a lot of things, so the citizen of Indonesia need to learn how to avoid hoax, especially among its students. Interactive comics has proven to be one of the most effective tool to learn and spread information.

The writer used survey and theories about comics, interactivity, and UI/UX to work on project S(h)aring. The final version of this project would be an application that will be published through Google Play Store for accessibility. Upon testing, the writer found out teenagers know more about the danger of hoax, the consequences of spreading hoax, and know more about how to identify the truth behind a story with this interactive comic. This proves that S(h)aring as an interactive comic is an effective tool for studying especially in topic about hoax.

Keywords: Hoax, interactive comic, UI, UX, learning media

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIRError! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Media Baru dan Interaktivitas.....	5
2.2. <i>Storytelling</i>	6

2.2.1.	<i>Digital Storytelling</i>	7
2.2.2.	Komik.....	9
2.2.3.	Jenis Komik.....	11
2.2.4.	Elemen Komik	14
2.2.5.	<i>Layout</i> dan Arah Baca.....	19
2.2.6.	Komik Sebagai Pembelajaran	21
2.2.7.	Komik Digital Interaktif.....	22
2.3.	<i>User Interface (UI)</i>	23
2.3.1.	Tipe <i>User Interface (UI)</i>	24
2.3.2.	Warna Pada <i>User Interface (UI)</i>	25
2.4.	<i>User Experience (UX)</i>	28
2.4.1.	<i>User Experience (UX)</i> Untuk Remaja	29
2.5.	Pola Interaksi.....	30
2.6.	<i>Digital Native</i>	33
2.7.	Hoaks	34
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN		37
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir.....	37
3.2.	Metodologi Pengumpulan Data	37
3.2.1.	Survei	37
3.2.2.	Seminar	46
3.2.3.	Wawancara.....	51
3.2.4.	Studi Eksisting	53
3.3.	Metodologi Perancangan.....	61

3.4.	Perancangan	62
3.4.1.	<i>Mind-mapping</i>	62
3.4.2.	<i>Script</i>	64
3.4.3.	Pola Interaksi.....	66
3.4.4.	<i>Storyboard</i>	69
3.4.5.	Interaksi pada Panel	71
3.4.6.	Suara.....	76
3.4.7.	Warna	77
3.4.8.	<i>Wireframe</i>	78
3.4.9.	<i>User Interface (UI)</i>	85
BAB IV ANALISIS		109
4.1.	Analisis Perancangan	109
4.1.1.	Analisis Desain	109
4.1.2.	Analisis <i>User</i>	118
BAB V PENUTUP.....		126
5.1.	Kesimpulan	126
5.2.	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA		xx
LAMPIRAN.....		xxviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

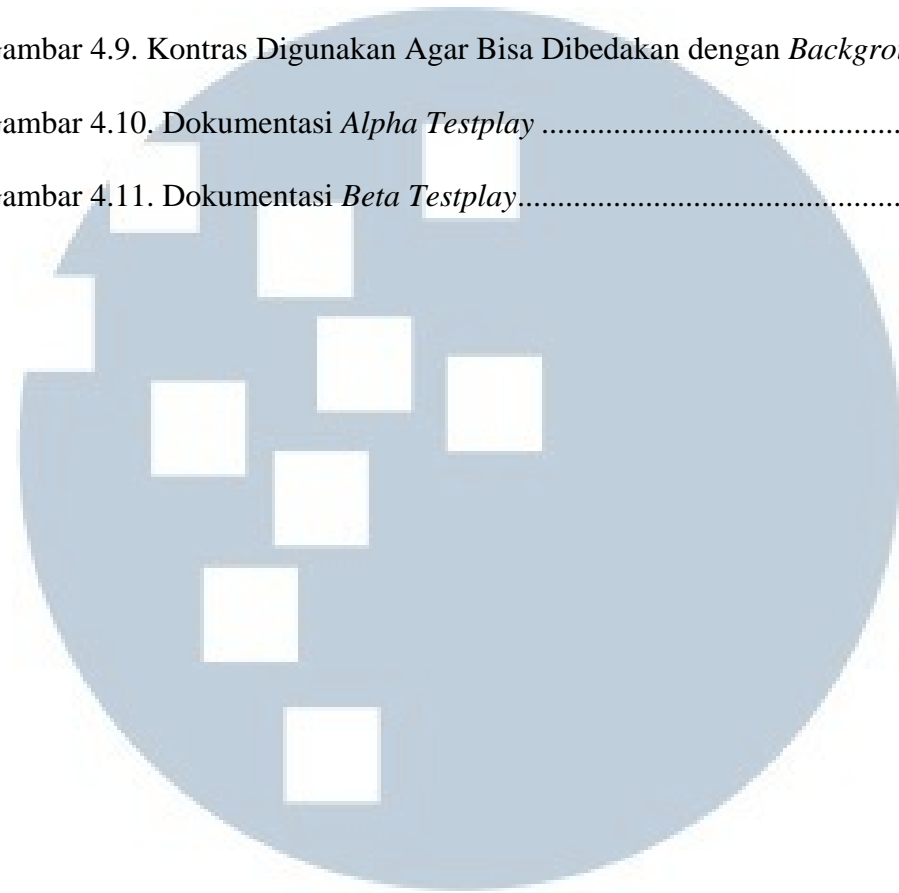
Gambar 2.1. The Yellow Kid.....	10
Gambar 2.2. Little Nemo in Slumberland.....	10
Gambar 2.3. Contoh Komik Strip.....	12
Gambar 2.4. Contoh Buku Komik.....	13
Gambar 2.5. Contoh Novel Grafis.....	14
Gambar 2.6. Contoh Panel Dalam Komik.....	16
Gambar 2.7. Contoh Berbagai Macam Balon Teks.....	17
Gambar 2.8. Contoh Teks Dalam Balon Teks.....	18
Gambar 2.9. Contoh Teks Sebagai <i>Caption</i>	18
Gambar 2.10. Perbandingan <i>Layout Manga</i> dan <i>Layout Komik</i>	20
Gambar 2.11. Cara Baca Komik dengan Z-Path.....	21
Gambar 2.12. Contoh Penerapan <i>Color Modification</i>	26
Gambar 2.13. Luminositas <i>Hue</i>	27
Gambar 2.14. Kontras Kuat Vs Kontras Ringan.....	28
Gambar 2.15. Grafik <i>Nodal Plot</i>	31
Gambar 2.16. Grafik <i>Modulated Plot</i>	32
Gambar 2.17. Grafik <i>Open Plot</i>	33
Gambar 3.1. Dokumentasi Bersama Pembicara Seminar, Tri Nugroho.....	49
Gambar 3.2. Foto dengan Narasumber Ignatius Haryanto.....	51
Gambar 3.3. Panel Komik Iron Man yang Interaktif.....	54
Gambar 3.4. UI Menu The Avengers – Iron Man Mark VII.....	54
Gambar 3.5. Panel dengan Ikon Interaktif di Netwars.....	55

Gambar 3.6. UI Menu Netwars – The Butterfly Attack.....	55
Gambar 3.7. Pilihan Tell Me Your Secret.....	56
Gambar 3.8. UI Menu Tell Me Your Secret	56
Gambar 3.9. Fitur Interaksi di If Beethoven Was An App	57
Gambar 3.10. UI Menu If Beethoven Was An App.....	57
Gambar 3.11. Metodologi Perancangan.....	62
Gambar 3.12. <i>Mind-Mapping</i>	63
Gambar 3.13. Pilihan pada <i>Script</i> Komik	65
Gambar 3.14. Interaksi pada <i>Script</i> Komik.....	65
Gambar 3.15. Bagian Pembelajaran pada <i>Script</i> Komik.....	66
Gambar 3.16. Pola Interaksi Komik.....	68
Gambar 3.17. <i>Storyboard</i>	70
Gambar 3.18. Tiga Panel Interaktif Pertama yang Dijumpai Pengguna.....	71
Gambar 3.19. Panel <i>Alarm</i>	72
Gambar 3.20. Panel Rapat OSIS.....	72
Gambar 3.21. Panel dengan Gambar Panjang.....	73
Gambar 3.22. Panel dengan Gambar Banyak	74
Gambar 3.23. Gambar Pertama dan Terakhir pada Panel <i>Flashback</i> Rahandika .	75
Gambar 3.24. Ilustrasi Mengenai <i>Yellow Page</i>	78
Gambar 3.25. Palet Warna	78
Gambar 3.26. <i>Wireframe</i> Halaman ‘Daftar Chapter’.....	79
Gambar 3.27. <i>Wireframe</i> Halaman ‘Baca’.....	80
Gambar 3.28. <i>Wireframe</i> Halaman ‘Pencapaian’	81

Gambar 3.29. <i>Wireframe</i> Halaman ‘Tentang’ dan Bila ‘More’ Ditekan	82
Gambar 3.30. Warna <i>Wireframe</i>	82
Gambar 3.31. Revisi Pertama Warna <i>Wireframe</i>	83
Gambar 3.32. Revisi Kedua <i>Wireframe</i>	84
Gambar 3.33. <i>Brainstorm</i> UI Menu	85
Gambar 3.34. <i>Brainstorm</i> UI Menu Lainnya	86
Gambar 3.35. Desain UI Baca yang Sudah Diwarna	87
Gambar 3.36. Hasil Akhir Eksplorasi UI Menu	87
Gambar 3.37. Warna Tombol Suara Sebelum dan Sesudah Revisi Pertama	88
Gambar 3.38. Eksplorasi UI Menu Lebih Lanjut	88
Gambar 3.39. Bentuk Ikon UI Menu Yang Baru	89
Gambar 3.40. Warna UI Menu yang Baru	89
Gambar 3.41. UI Pilihan Chapter	90
Gambar 3.42. Revisi UI Pilihan Chapter	90
Gambar 3.43. Penambahan <i>Drop Shadow</i> pada UI Pilihan Chapter	91
Gambar 3.44. UI ‘Tentang’, ‘Chapter’, dan ‘Keluar’	92
Gambar 3.45. Eksplorasi Warna Revisi <i>Hamburger Menu</i>	93
Gambar 3.46. Hasil Akhir <i>Hamburger Menu</i>	94
Gambar 3.47. Referensi Gestur UI untuk Interaksi	95
Gambar 3.48. Aplikasi Desain UI untuk Interaksi	95
Gambar 3.49. Revisi Pertama Desain UI untuk Interaksi Panel	96
Gambar 3.50. Animasi UI untuk Interaksi Panel	96
Gambar 3.51. Perubahan Desain Bentuk UI untuk Interaksi Panel	97

Gambar 3.52. Eksplorasi Warna UI untuk Interaksi Panel	98
Gambar 3.53. Animasi UI untuk Interaksi Panel Yang Final	99
Gambar 3.54. Eksplorasi Ui Pilihan.....	99
Gambar 3.55. Aplikasi Desain UI Pilihan pada Komik	100
Gambar 3.56. Eksplorasi <i>Background</i> UI Pilihan.....	101
Gambar 3.57. Referensi dari Piano Tiles 2	103
Gambar 3.58. <i>Popup</i> untuk Memastikan Jawaban Pilihan Pengguna.....	103
Gambar 3.59. Referensi Ikon dari <i>Game</i> Overwatch.....	104
Gambar 3.60. Referensi Desain Ikon <i>Achievement</i>	104
Gambar 3.61. Referensi Desain Ikon <i>Achievement</i> Saring Sebelum Sharing.....	105
Gambar 3.62. Eksplorasi Desain Ikon <i>Achievement</i>	106
Gambar 3.63. Desain Final Ikon <i>Achievement</i>	106
Gambar 3.64. Referensi <i>Achievement</i> Google Game.....	107
Gambar 3.65. Hasil Akhir <i>Achievement</i>	108
Gambar 4.1. Penerapan Plot <i>Modulated</i> dan <i>Storytelling Suspense And Story Engine</i>	110
Gambar 4.2. Referensi dari If Beethoven Was An App dan CIAYO Comics....	112
Gambar 4.3. Penerapan Prinsip <i>Consistency</i> pada <i>Wireframe</i>	113
Gambar 4.4. Penerapan Prinsip <i>Comprehensibility</i>	114
Gambar 4.5. Referensi Gaya Visual UI	115
Gambar 4.6. UI Chapter di Webtoon dan UI pilihan chapter	116
Gambar 4.7. UI Pilihan di City Of Love: Paris dan UI Pilihan S(h)aring	116
Gambar 4.8. UI Menu yang Aktif dan Tidak Aktif.....	117

Gambar 4.9. Kontras Digunakan Agar Bisa Dibedakan dengan <i>Background</i>	117
Gambar 4.10. Dokumentasi <i>Alpha Testplay</i>	120
Gambar 4.11. Dokumentasi <i>Beta Testplay</i>	122



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Komik Barat dan <i>Manga</i>	11
Tabel 3.1. Tabel Perbandingan Studi Eksisting	58
Tabel 3.2. Daftar Suara yang Digunakan.....	76

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Jenis Komik yang Disukai Responden.....	38
Diagram 3.2. Pendapat Responden Mengenai Komik Digital	39
Diagram 3.3. Lokasi Responden Membaca Komik Digital	40
Diagram 3.4. Alasan Responden Membaca Komik Digital.....	41
Diagram 3.5. Preferensi Cara Baca Komik Digital Responden.....	41
Diagram 3.6. Pengalaman Responden Soal Membaca Komik Digital Interaktif .	42
Diagram 3.7. Pengetahuan Responden Mengenai Komik Digital Interaktif	43
Diagram 3.8. Ketertarikan Responden Terhadap Komik Digital Interaktif.....	44
Diagram 3.9. Harapan dalam Komik Digital Interaktif	44
Diagram 3.10. Tipe Ikon yang Nyaman Dilihat Responden.....	45
Diagram 4.1. Diagram Pengetahuan Peserta Setelah Memainkan Aplikasi	123
Diagram 4.2. Perbandingan Pengetahuan Peserta Sebelum dan Sesudah Memainkan Aplikasi.....	123

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>Timeline</i> Perancangan	xxix
LAMPIRAN B: Kartu Bimbingan	xxx
LAMPIRAN C: Hasil Kuesioner Sesudah <i>Beta Testplay</i>	xxxiv
LAMPIRAN D: <i>Script</i>	xl
LAMPIRAN E: Surat Izin Wawancara.....	xlvii
LAMPIRAN F: Surat Izin <i>Testplay</i>	xlviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA