

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN VISUAL STORYTELLING PADA FLIPPING BOOK
BERTEMA “FOMO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SISWA SMAS BRIGJEND KATAMSO 2 MEDAN**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh

GESYA AJENG ADHIVA

NIM : 20521030

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI

MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

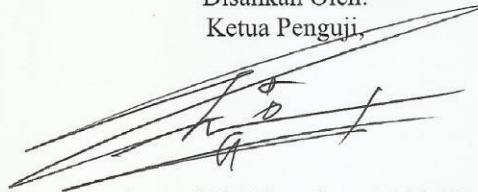
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Visual Storytelling Pada Flipping Book Bertema
"FOMO" Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMAS
Brigjend Katamso 2 Medan
Penulis : Gesya Ajeng Adhiva
NIM : 20521030
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 7 Juli 2023.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121002

Anggota I



Siti Aisyah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0015108304

Anggota II



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0025078310

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Visual Storytelling Pada Flipping Book Bertema
"FOMO" Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMAS
Brigjend Katamso 2 Medan
Penulis : Gesya Ajeng Adhiva
NIM : 20521030
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

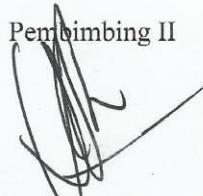
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 07 Juli 2023

Pembimbing I



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0025078310

Pembimbing II



Drs. H. Salam Ikhanto Nadeak, M.Pd
NIP. 196309191987031003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gesya Ajeng Adhiva
NIM : 20521030
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Desain Visual Storytelling Bertema “*FOMO*” Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMAS Brigjend Katamso 2 Medan” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Medan, 22 Juni 2023

Yang menyatakan,



Gesya Ajeng Adhiva
NIM. 20521030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gesya Ajeng Adhiva
NIM : 20521030
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Desain Visual Storytelling Bertema "*FOMO*" Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMAS Brigjend Katamso 2 Medan.

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekskusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Gesya Ajeng Adhiva
NIM. 20521030

ABSTRAK

In this era that is very dependent on technology, people are always updating all their activities by looking for and trying new things that have never existed in the universe. FoMO is a natural trait possessed by humans, especially children aged teenagers to not want to miss new trends and have a high sense of belonging. There are many different types of FoMO that are present in the community, such as the current youth fashion style and the hottest topic of conversation in society today is the Coldplay concert. The nature of this FoMO has a very influential impact on teenagers in the future. Not only positive, the impact there is also a negative impact. For this reason, the author made this title so that the author can provide an overview and teachings to remind the child not to be too affected by the nature of FoMO. The author made this work which was implemented in the form of a flipping book as a medium for their learning, especially for class XII SMAS Brigjend Katamso 2 Medan to improve the quality and quality of children's learning. Besides that, with the learning method that has been made, which is based on flipping books, it will be more interesting and not monotonous in its delivery. The author can conclude that the importance of a learning method that is given to teenagers so that they want to understand and they can apply it to everyday life.

Keywords : Teenager, FoMO, Flipping Book, Learning

Di era teknologi yang serba canggih ini, masyarakat selalu memperbaharui segala aktivitas mereka dengan mencari dan mencoba hal-hal baru yang belum pernah ada pada alam semesta. *FoMO* adalah sifat alami yang dimiliki manusia khususnya anak seusia remaja untuk tidak ingin ketinggalan tren baru dan rasa ingin memiliki yang tinggi. Banyak beragam jenis *FoMO* yang hadir di tengah masyarakat seperti gaya *fashion style* remaja yang kekinian dan yang paling hangat jadi perbincangan masyarakat saat ini adalah konser Coldplay. Sifat *FoMO* ini memiliki dampak yang sangat berpengaruh bagi anak remaja kedepannya. Tidak hanya positif, dampak yang ditimbulkan juga ada yang berdampak negatif. Untuk itu penulis membuat judul ini agar penulis dapat memberi gambaran dan ajaran untuk mengingatkan sang anak agar tidak terlalu terpengaruh dengan sifat *FoMO*. Penulis membuat karya ini yang diimplementasikan kedalam bentuk *flipping book* sebagai media pembelajaran mereka terkhususnya siswa kelas XII SMAS Brigjend Katamso 2 Medan guna meningkatkan mutu dan kualitas anak dalam belajar. Disamping itu, dengan metode pembelajaran yang telah dibuat yaitu berbasis *flipping book* akan menjadi lebih menarik dan tidak terlalu monoton dalam penyampaiannya. Penulis dapat menyimpulkan bahwa pentingnya suatu metode pembelajaran yang diberikan kepada anak remaja agar mereka mau memahami dan dapat mereka terapkan kedalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Remaja, FoMO, Flipping Book, Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, M.Kom, selaku Koordinator Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Fitri Evita, S.Pd.,M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
6. Drs.H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
7. Para Dosen Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
8. Kepala Sekolah, Guru Bahasa Inggris, dan Siswa-Siswi SMAS

Brigjend Katamso 2 Medan yang telah bekerja sama dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Dedhy dan Ibu Afifah serta kedua saudari saya Tamara Sekar Adhiva dan Rasya Larasati Adhiva selaku keluarga saya yang telah memberikan dukungan yang besar kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan saya terutama Beby Deyniarahma Hakim, Alda Christ Silalahi, Sylvie Regina C. Silaen, Ayu Pita Sari, dan Nur Afifah Gustini yang telah memberikan dukungan juga bantuan selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman saya, Alya, Nisa, Agnes, Nadi, Fajar, Mul, Andre dan Rido yang juga telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 7 Juli 2023

Penulis



Gesya Ajeng Adhiva
20521030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Desain	8
B. <i>Visual Storytelling</i>	13
C. <i>Flipping Book</i>	16

D. <i>Fear of Missing Out (FoMO)</i>	17
E. Media Pembelajaran.....	18
F. <i>Analytical Exposition Text</i>	19
G. <i>Software/Aplikasi Pendukung Flipbook</i>	19
BAB III METODE PELAKSANAAN	22
A. Objek Penulisan	22
B. Teknik Pengumpulan Data.....	26
C. Ruang Lingkup	28
D. Langkah Kerja.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Proses Desain (Pra Produksi).....	35
B. Proses Pembuatan Desain (Produksi)	58
C. Hasil Desain (Pascaproduksi)	77
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bagan Alur Langkah Kerja Pada Desain <i>Flipping Book</i>	31
Tabel 2. <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Perguruan Nasional Brigjend Katamso 2 Medan	23
Gambar 2. Struktur Organisasi Brigjend Katamso 2 Medan	25
Gambar 3. Laptop Lenovo Ideapad	35
Gambar 4. Mouse Wireless Robot.....	37
Gambar 5. <i>Moodboard</i>	38
Gambar 6. Sketsa Desain Karakter	46
Gambar 7. Warna Pada Desain Karakter	55
Gambar 8. Warna Pada <i>Flipping Book</i>	56
Gambar 9. <i>Typography/Font</i>	57
Gambar 10. Tampilan Kanvas	58
Gambar 11. Tampilan <i>Layer</i>	59
Gambar 12. Tampilan <i>Brush</i>	60
Gambar 13. <i>Line Art</i> dengan Teknik <i>Tracing</i>	61
Gambar 14. Hasil <i>Line Art</i> Desain Karakter	62
Gambar 15. Tampilan Kanvas	63
Gambar 16. <i>Line Art Storyboard</i> Cover Hal. 5 – 6.....	64
Gambar 17. <i>Line Art Storyboard</i> Hal. 7 – 10.....	64
Gambar 18. <i>Line Art Storyboard</i> Hal. 11 – 14.....	65
Gambar 19. <i>Line Art Storyboard</i> Hal. 15 – 18.....	65
Gambar 20. <i>Line Art Storyboard</i> Hal. 19 – 22.....	66
Gambar 21. Pewarnaan dan <i>Shading</i> Desain Karakter	67
Gambar 22. Pewarnaan dan <i>Shading</i> Cover Hal. 5 – 6.....	67
Gambar 23. Pewarnaan dan <i>Shading</i> Hal. 7 – 10	68
Gambar 24. Pewarnaan dan <i>Shading</i> Hal. 11 – 14	68
Gambar 25. Pewarnaan dan <i>Shading</i> Hal. 15 – 18	69
Gambar 26. Pewarnaan dan <i>Shading</i> Hal. 19 – 22	69
Gambar 27. Cover Belakang dan Depan.....	70
Gambar 28. Halaman 5 – 6.....	70
Gambar 29. Halaman 7 – 8.....	71
Gambar 30. Halaman 9 – 10.....	71
Gambar 31. Halaman 11 – 12.....	72
Gambar 32. Halaman 13 – 14	72
Gambar 33. Halaman 15 – 16.....	73
Gambar 34. Halaman 17 – 18.....	73
Gambar 35. Halaman 19 – 20.....	74
Gambar 36. Halaman 21 - 22.....	74
Gambar 37. Proses <i>Voice Over</i>	75
Gambar 38. Hasil <i>Voice Over</i>	76
Gambar 39. Website Pixabay	77

Gambar 40. <i>Slice Tool</i>	78
Gambar 41. <i>Devide Slice Tool</i>	79
Gambar 42. Folder Desain <i>Devide Slice</i>	79
Gambar 43. <i>Convert JPG to PDF</i>	80
Gambar 44. Tampilan Awal Flip PDF Professional	81
Gambar 45. <i>Import PDF</i>	81
Gambar 46. Tampilan Area Lembar Kerja Flip PDF Professional	82
Gambar 47. <i>Selection Form Audio</i>	83
Gambar 48. <i>Select Audio File</i>	83
Gambar 49. <i>Upload Book</i>	84
Gambar 50. <i>Share Book</i>	85
Gambar 51. Tampilan <i>Flipping Book</i> Pada <i>Browser</i>	85
Gambar 52. <i>Cover Depan Flipping Book</i>	85
Gambar 53. Halaman 1 & 2 <i>Flipping Book</i>	86
Gambar 54. Halaman 3 & 4 <i>Flipping Book</i>	87
Gambar 55. Halaman 5 & 6 <i>Flipping Book</i>	87
Gambar 56. Halaman 7 & 8 <i>Flipping Book</i>	87
Gambar 57. Halaman 9 & 10 <i>Flipping Book</i>	88
Gambar 58. Halaman 11 & 12 <i>Flipping Book</i>	88
Gambar 59. Halaman 13 & 14 <i>Flipping Book</i>	88
Gambar 60. Halaman 15 & 16 <i>Flipping Book</i>	89
Gambar 61. Halaman 17 & 18 <i>Flipping Book</i>	89
Gambar 62. Halaman 19 & 20 <i>Flipping Book</i>	89
Gambar 63. Halaman 21 & 22 <i>Flipping Book</i>	90
Gambar 64. Halaman 23 & 24 <i>Flipping Book</i>	90
Gambar 65. Halaman 25 & 26 <i>Flipping Book</i>	90
Gambar 66. Halaman 27 & 28 <i>Flipping Book</i>	91
Gambar 67. Halaman 29 & 30 <i>Flipping Book</i>	91
Gambar 68. Halaman 31 & 32 <i>Flipping Book</i>	91
Gambar 69. Halaman 33 & 34 <i>Flipping Book</i>	92
Gambar 70. Halaman 35 & 36 <i>Flipping Book</i>	92
Gambar 71. Halaman 37 & 38 <i>Flipping Book</i>	92
Gambar 72. Halaman 37 & 38 <i>Flipping Book</i>	93
Gambar 73. Halaman 41 & 42 <i>Flipping Book</i>	93
Gambar 74. <i>Cover Belakang Flipping Book</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Biodata Penulis
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3 Berita Acara Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 4 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Prodi
- Lampiran 6 Surat Balasan dari Tempat Penelitian
- Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 8 Transkrip Wawancara