

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEB KOMIK UNTUK KOLEKSI
BERSEJARAH DI MUSEUM INDONESIA TMII SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Farid Aditya

NIM: 21100048

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEB KOMIK UNTUK KOLEKSI
BERSEJARAH DI MUSEUM INDONESIA TMII SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Farid Aditya

NIM: 21100048

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Web Komik Untuk Koleksi Bersejarah
Di Museum Indonesia Tmii Sebagai Media Promosi

Penulis : Farid Aditya

NIM : 21100048

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

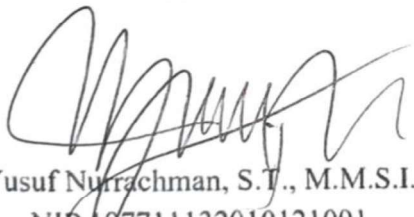
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 16 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



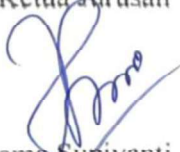
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



Yayah Nurashah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

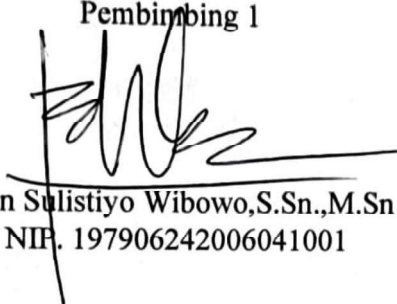
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Farid Aditya
NIM : 21100048
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli, 2025

Pembimbing I



Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 197906242006041001

Pembimbing II



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farid Aditya
NIM : 21100048
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Perancangan Web Komik Untuk Koleksi Bersejarah Di Museum Indonesia Tmii Sebagai Media Promosi". **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.

Jakarta, 7, Juli , 2025

Yang menyatakan,



Farid Aditya

NIM: 21100048

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Farid Aditya
NIM : 21100048
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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

“Perancangan Web Komik Untuk Koleksi Bersejarah Di Museum Indonesia Tmii Sebagai Media Promosi”. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli, 2025

Yang menyatakan,



Farid Aditya
NIM: 21100048

ABSTRACT

Museum Indonesia TMII is an ethnographic museum that presents Indonesia's cultural diversity through historical artifacts from across the archipelago. However, public interest particularly among younger generations remains low due to the static and conventional presentation of its collections. To address this, the author designed a digital web comic as a promotional medium to introduce the museum's historical content in a more visual, engaging, and modern format. The design process involved direct observation at the museum, distribution of questionnaires to the target audience, visual reference analysis, and a step-by-step creative workflow including scriptwriting, storyboard development, character illustration, coloring, and vertical panel layout. The final result is a web comic episode with an educational adventure theme aimed at teenagers and students. This web comic serves as an alternative medium that delivers cultural and historical messages in a light, accessible, and visually appealing way. It is expected to increase youth engagement with museums and promote historical appreciation through creative and digital communication.

Keyword: Communication Design, Cultural Promotion, Digital media, Museum, Visual Communication Design, Web comic.

ABSTRAK

Museum Indonesia TMII merupakan museum etnografi yang menyajikan keberagaman budaya Indonesia melalui koleksi bersejarah dari berbagai daerah. Namun, minat kunjungan masyarakat, khususnya generasi muda, masih tergolong rendah karena penyajian informasi yang bersifat statis dan konvensional. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang media promosi berupa web komik digital yang bertujuan untuk memperkenalkan koleksi museum secara lebih visual, menarik, dan modern. Proses perancangan dilakukan melalui observasi langsung ke museum, penyebaran kuesioner kepada audiens sasaran, analisis referensi visual, serta tahapan produksi mulai dari penulisan naskah, pembuatan storyboard, ilustrasi karakter, pewarnaan, hingga penyusunan panel vertikal. Hasil akhir berupa episode komik digital bertema petualangan edukatif yang ditujukan untuk remaja dan pelajar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif penyampaian informasi sejarah yang lebih ringan, komunikatif, dan mudah dipahami. Selain itu, karya ini juga bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap museum serta memperkuat promosi budaya melalui pendekatan desain komunikasi visual yang kreatif.

Kata kunci: Desain Komunikasi, Desain Komunikasi Visual, Edukasi Sejarah, Komik Digital, Media Promosi, Museum.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan nikmat yang luar biasa, memberi kekuatan serta kemampuan dan pert sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Tahun Akademik 2024/2025.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis yang akan membuat karya berjudul “Perancangan Web Komik Untuk Koleksi Bersejarah Di Museum Indonesia Tmii Sebagai Media Promosi”.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan yang tulus baik moral maupun material dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti., M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., Ketua Jurusan Desain
4. Drs. Hari Purnomo, M.Sn., Selaku Asisten Ahli Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., sebagai pembimbing I, yang sudah banyak membimbing karya Tugas Akhir ini.
6. Yayah Nurasih, M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis sekaligus sebagai pembimbing II, yang sudah banyak membantu dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini.
7. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn Sekretaris Prodi Desain Grafis.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif

9. Orang tua beserta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis

10. Pihak Museum Indonesia Taman Mini Indonesia Indah yang telah banyak membantu penulis dalam pengumpulan data serta observasi selama proses perancangan Tugas Akhir.

11. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu berbagai

12. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan TA ini. Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan yang membangun untuk tugas akhir ini agar lebih baik.

Jakarta, 20 Juli 2025

Penulis,



Farid Aditya

21100048

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum.....	6
B. Teori Khusus.....	15
BAB III	27
METODE PELAKSANAAN	27
A. Data/Objek Penulisan.....	27
B. Teknik Pengumpulan Data.....	32
C. Ruang Lingkup.....	37
D. Langkah Kerja.....	39

BAB IV	42
PEMBAHASAN	42
A. Pra Produksi	42
B. Produksi	48
BAB V	63
PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
1. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	63
2. Saran Untuk Museum Indonesia TMII.....	64
3. Saran Untuk Penulis	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	8
Gambar 2.2 Prinsip Prinsip Desain Grafis	10
Gambar 2.3 Komik the <i>Adventure of Tintin</i>	17
Gambar 2.3 Komik Strip Online KomikKamvret	19
Gambar 2.4 Web Komik Online Marvel Spider-man	21
Gambar 2.5 Tipografi pada Komik	23
Gambar 2.6 Komik Sebagai Media Promosi.....	26
Gambar 3.1 Lokasi Museum Indonesia Taman Mini Indonesia Indah	27
Gambar 4.1 Kuesioner.....	44
Gambar 4.2 Mindmap.....	45
Gambar 4.3 Moodboard	46
Gambar 4.4 Skrip Awal Timeless Tales.....	47
Gambar 4.5 Storyboard	48
Gambar 4.6 Ilustrasi Karakter 1,2, dan 3	49
Gambar 4.7 Ilustrasi Latar Berdasarkan Arsitektur Museum.....	50
Gambar 4.8 Penempatan Teks Dan Dialog	51
Gambar 4.9 Penyusunan Panel Vertikal.....	52
Gambar 4.10 Episode Prolog.....	53
Gambar 4.11 Episode 1	55
Gambar 4.12 Episode 2	57
Gambar 4.13 Episode 3	59
Gambar 4.14 Komik Bentuk Fisik dan Mockup	61
Gambar 4.15 Desain Poster dan Mockup	61
Gambar 4.16 Totebag Desain dan Mockup.....	62
Gambar 4.17 Desain X Banner dan Mockup	62
Gambar 4.18 Media Pendukung Gantungan Kunci Akrilik	63
Gambar 4.19 Desain Mug dan Mockup	63
Gambar 4.20 Desain Postcard	64
Gambar 4.21 Sticker, Frame HP, dan Standee Karakter	64