

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK *ONESHOT* UNTUK MASALAH *LOW*
***SELF-ESTEEM* PADA REMAJA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:

Fahri Basir Asmoro Kusumo

NIM: 21100043

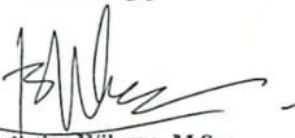
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK UNTUK MASALAH *LOW SELF-ESTEEM* PADA REMAJA
Penulis : Fahri Basir Asmoro Kusumo
NIM : 21100043
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, 01 Oktober 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



Pratiwi Kusumowadhani
NIP. 198512082014042002

Anggota 2



Harisah Fitri, M.Pd
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011172010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Fahri Basir Asmoro Kusumo
NIM : 21100043
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di 22 September 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Yuda Syah Putra
199105270219031015


Ogie Urvil M.Si

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Yayah Nurasiah, M.Pd
199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fahri Basir Asmoro Kusumo
NIM	: 21100043
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN KOMIK ONE-SHOT UNTUK REMAJA LOW SELF-SETEEM 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 22 September 2025

Yang menyatakan,



Fahri Basir Asmoro Kusumo
21100043

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fahri Basir Asmoro Kusumo
NIM : 21100043
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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 KOMIK ONE-SHOT UNTUK REMAJA LOW SELF-ESTEEM

..... 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 22 September 2025

Yang menyatakan,



Fahri Basir Asmoro Kusumo
21100043

ABSTRACT

Low self-esteem is a condition that has a negative view of themselves, they tend to feel unworthy, inappropriate and even worthless, from various cases of low self-esteem, especially the younger generation who are in school who are often affected, and they tend to hide the problem. To answer these problems, the author designs entertainment media in the form of comics for entertainment and information on how to get out of the low self-esteem zone in the form of Japanese manga. The design process is carried out through direct observation of Budi Mulia Utama school through distributing questionnaires to the target audience, demographic analysis, making fantasy story concepts and concept art as well as production stages starting from the script stage, making character concepts, comic sketches, comic lineart, to shading and hatching. The final result will be 1 one-shot comic that tells the story of an elf who wants to become a wizard. This media is expected to be inspiring and easy to understand for SMA / SMK Budi Mulia Utama students, besides that this media also encourages students to be more interested in reading books.

Keywords:*Fantasy, Comedy, Manga, School, Inspirational, Low self-esteem*

ABSTRAK

Low self-esteem adalah sebuah kondisi yang memiliki pandangan negatif tentang diri mereka sendiri, mereka cenderung merasa tidak layak, tidak pantas dan bahkan tidak berharga, dari berbagai kasus *low self-esteem* khususnya generasi muda yang berada di bangku sekolah yang sering terkena dampaknya, dan mereka cenderung untuk menyembunyikan masalah tersebut. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang media hiburan berupa komik untuk sarana hiburan dan informasi bagaimana caranya agar keluar dari zona *low self-esteem* dengan berupa manga jepang. Proses perancangan dilakukan melalui observasi langsung ke sekolah Budi Mulia Utama melalui penyebaran kuisioner kepada audiens sasaran, analisi demografi, pembuatan konsep cerita fantasi dan *concept art* serta tahapan produksi mulai dari tahapan naskah, pembuatan konsep karakter, sketsa komik, lineart komik, hingga shading dan hatching. Hasil akhir akan berupa 1 komik *one-shot* yang menceritakan tentang seorang elf yang ingin menjadi penyihir. Media ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan mudah dipahami bagi siswa SMA/SMK Budi Mulia Utama, selain itu media ini juga mendorong agar siswa lebih tertarik dalam membaca buku.

Kata kunci:*Fantasi, Komedi, Manga, Sekolah, Inspiratif, Harga diri rendah*

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 2023/2024.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis yang akan membuat karya berjudul “PERANCANGAN KOMIK UNTUK MASALAH *LOW SELF-ESTEEM* PADA REMAJA”.

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
5. Yayah Nurasiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn Sekretaris Prodi Desain Grafis.
7. Yuda Syah Putra, S.pd, M.Sn. Sebagai pembimbing I yang sudah banyak membantu dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini.
8. Ogie Urvil M.Si Sebagai pembimbing II yang sudah banyak membantu dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif
10. Orang tua beserta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis
11. Ibu Aprilia Murdaningsih S.Pd. selaku guru BK di SMK Budi Mulia Utama yang sudah sangat membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir.
12. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu berbagai
13. 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, 7 Oktober 2025

Penulis,



Fahri Basir Asmoro Kusumoo

21100043

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	2
PRAKATA.....	3
DAFTAR ISI.....	5
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
1. Manfaat Bagi Penulis.....	5
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum.....	7
1. Teori Desain Grafis.....	7
B. Teori Khusus.....	16
BAB III	
METODE PELAKSANAAN.....	26
A. Data/Objek Penulisan.....	26
1. Data Klien.....	26
1. Analisis Khalayak Sasaran.....	27
2. Demografis.....	27
3. Psikografis.....	27
4. Geografis.....	28
5. Objek Karya.....	28
2. Spesifikasi Karya.....	32
B. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Observasi.....	32
2. Kuesioner.....	33
3. Wawancara.....	34
C. Ruang Lingkup.....	38
1. Peran Penulis.....	38
2. Kategori Karya.....	39
3. Ide Kreatif.....	39
D. Langkah Kerja.....	40
1. Pra Produksi.....	40

2. Produksi.....	41
3. Pasca Produksi.....	43
BAB IV	
PEMBAHASAN.....	44
A. Pra Produksi.....	44
1. Observasi.....	44
2. Kuesioner.....	44
3. Wawancara.....	48
4. Analisis Khalayak Sasaran.....	50
5. Demografis.....	51
6. MoodBoard.....	51
7. Brainstorm.....	52
8. Mindmap.....	53
9. Desain Karakter.....	53
10. Storyline Komik.....	54
11. Hasil Konsep Komik.....	79
B. Produksi.....	79
1. Sketsa.....	79
2. Lineart.....	80
3. Colouring.....	80
C. Pasca produksi.....	81
BAB V	
PENUTUP.....	97
A. Simpulan.....	97
B. Saran.....	99
1. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Prinsip Prinsip Desain Grafis.....	9
Gambar 2 Komik strip Kezel.....	16
Gambar 3 Buku komik gundala dan si juki.....	17
Gambar 4 Webtoon 304th Study Room.....	18
Gambar 5 komik kartun tintin.....	19
Gambar 6 Manga Jujutsu kaizen.....	20
Gambar 7 buku Fantasy: How It Works.....	22
Gambar 8 Lokasi SMK Budi Mulia Utama.....	25
Gambar 9 Cover buku komik Look Back.....	28
Gambar 10 Cover Harry Potter.....	29
Gambar 11 Cover film Grand Turismo.....	30
Gambar 12 Penulis berfoto dengan guru BK.....	33
Gambar 13 Kuesioner.....	44
Gambar 14 Kuesioner.....	45
Gambar 15 Kuesioner.....	45
Gambar 16 Kuesioner.....	46
Gambar 17 Kuesioner.....	46
Gambar 18 Kuesioner.....	46
Gambar 19 Moodboard.....	51
Gambar 20 Brainstorm.....	51
Gambar Desain Karakter.....	52
Gambar 22 Desain Karakter.....	53
Gambar 23 Sketsa Komik.....	80
Gambar 24 Lineart Komik.....	80
Gambar 25 Shading Komik.....	81
Gambar 26 Mockup komik.....	82
Gambar 27 chapter prolog.....	83
Gambar 28 chapter prolog.....	84
Gambar 29 chapter 1.....	84
Gambar 31 chapter 1.....	86
Gambar 32 chapter 2.....	86
Gambar 33 chapter 2.....	87
Gambar 34 chapter 2.....	88
Gambar 35 chapter 2.....	88
Gambar 36 chapter 2.....	89
Gambar 37 chapter 3.....	90
Gambar 38 chapter 3.....	91
Gambar 39 chapter 3.....	91
Gambar 40 chapter 3.....	92
Gambar 41 chapter 3.....	93

Gambar 42 chapter 3..... 93

Gambar 43 chapter 3..... 94