

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG
LINGKUNGAN KERJA BAGI GENERASI Z PADA *FEED*
INSTAGRAM @SHIRUAGENCY

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar

Ahli Madya/Diploma III

Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun oleh:

AZZAHRA GABENA HASIBUAN

NIM: 2290442027

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

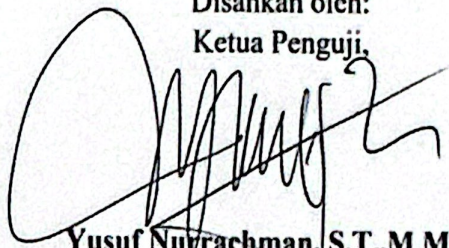
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital Tentang Lingkungan Kerja bagi
Generasi Z pada *Feed* Instagram @shiruagency
Penulis : Azzahra Gabena Hasibuan
NIM : 2290442027
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

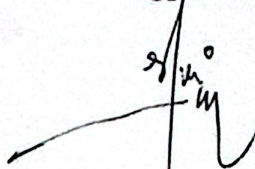
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, 8 oktober 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



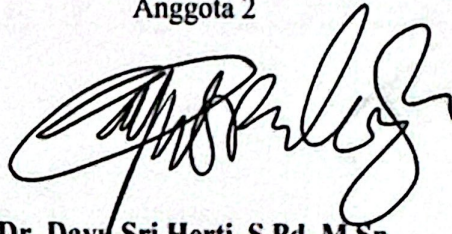
Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
NIP. 199608212024061001

Anggota 2



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



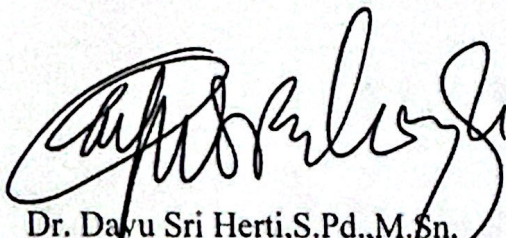
Tri Fajar Yumama, S.Kom., M.T.
NIP. 1980112220100122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital Tentang Lingkungan Kerja
bagi Generasi Z pada *Feed Instagram @shiruagency*
Penulis : Azzahra Gabena Hasibuan
NIM : 2290442027
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

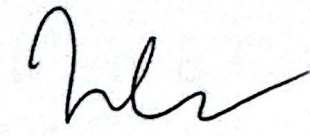
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 September 2025

Pembimbing I



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Pembimbing II



Ogie Urvile, M.Si.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasjah, M.Pd.
NIP 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azzahra Gabena Hasibuan
NIM : 2290442027
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: ***Perancangan Komik Digital Tentang Lingkungan Kerja bagi Generasi Z pada Feed Instagram @shiruagency*** 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, 19 September 2025

Yang menyatakan,



Azzahra Gabena Hasibuan

NIM. 2290442027

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Azzahra Gabena Hasibuan
NIM : 2290442027
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: ***Perancangan Komik Digital Tentang Lingkungan Kerja bagi Generasi Z pada Feed Instagram @shiruagency*** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 19 September 2025

Yang menyatakan,



Azzahra Gabena Hasibuan

NIM. 2290442027

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital Tentang Lingkungan Kerja bagi Generasi Z pada *Feed* Instagram @shiruagency

Penulis : Azzahra Gabena Hasibuan

Pembimbing I : Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn

Pembimbing II : Ogie Urvile, M.Si

This report presents the design of a digital comic about the work environment aimed at Generation Z and published on the Instagram feed @shiruagency.id. This comic is designed as an educational media that combines interesting storytelling and visuals that are in accordance with the character of Generation Z to increase their understanding and awareness of challenges and ethics in the work environment. The design method includes data collection through observation, interviews, and literature studies, as well as descriptive analysis to develop a relevant and easily accepted story concept. This digital comic is expected to be an effective means of preparing Generation Z to face the world of work in an interactive and interesting way through the Instagram platform @shiruagency.

Keywords: *digital comic; work environment; Generation Z; Instagram; education; Shiruagency.*

Laporan Tugas Akhir ini membahas perancangan komik digital tentang lingkungan kerja yang ditujukan bagi Generasi Z dan dipublikasikan pada *feed* Instagram @shiruagency.id. Komik ini dirancang sebagai media edukasi yang menggabungkan narasi yang menarik dan visual yang sesuai dengan karakter Generasi Z untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka tentang tantangan dan etika di lingkungan kerja. Metode perancangan meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, serta analisis deskriptif untuk mengembangkan konsep cerita yang relevan dan mudah diterima. Komik digital ini bertujuan menjadi sarana efektif dalam mempersiapkan Generasi Z menghadapi dunia kerja dengan cara yang interaktif dan menarik melalui platform Instagram @shiruagency.

Kata kunci: *komik digital; lingkungan kerja; Generasi Z; Instagram; edukasi; Shiruagency.*

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang sudah membantu Penulis, baik dalam proses persiapan Laporan Tugas Akhir hingga perancangan Tugas Akhir. Penulis mengungkapkan rasa 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 Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain;
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain;
5. Yayah Nurasiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis;
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis;
7. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing I serta Dosen Pembimbing Praktik Industri;
8. Ogie Urvile, M.Si., Dosen Pembimbing II;
9. Danny Lim, Sebagai Direktur Utama di FNS Group;
10. Wanda Fransisca, Sebagai *Head of Business Development* FNS Group;
11. Para dosen Jurusan Desain Grafis dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama Penulis menempuh Pendidikan di sini;
12. Ibu dan Ayah Penulis selaku orang tua Penulis yang telah memberikan doa restu dan saudara-saudara Penulis yang telah membantu Penulis membuat Tugas Akhir;

13. Seluruh teman dan sahabat yang telah memberikan dukungan untuk Penulis menyelesaikan Laporan Tugas Akhir;
14. Keluarga besar Desain Grafis Angkatan 22 yang telah berjuang bersama dan berbagi pengalaman yang berharga bagi Penulis; serta
15. Semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu, tapi tidak mengurangi rasa hormat dan terima kasih Penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dengan harapan agar penulis dapat menyusun lapran yang lebih baik di masa mendatang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca, akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jakarta, 19 September 2025

Penulis



Azzahra Gabena Hasibuan

NIM: 2290442027

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan	7
1. Manfaat Pribadi	7
2. Manfaat Akademis	7
3. Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Teori Umum	8
1. Teori Desain Grafis	8
B. Teori Khusus.....	11
1. Teori Komik Digital	11
2. Teori Sketsa	13
3. Teori Ilustrasi: <i>Vektor Style</i>	14
4. Teori Warna.....	15
5. Teori Tipografi	16
6. Teori <i>Layout</i>	19

7. Lingkungan Kerja.....	21
8. Teori Media Sosial: Instagram	22
9. Shiru Agency	23
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	27
A. Data/Objek Penulisan	27
1. Data Instansi	27
B. Teknik Pengumpulan Data.....	28
1. Studi Pustaka	28
2. Wawancara	29
C. Ruang Lingkup	30
1. Peran Penulis	30
2. Kategori Karya	31
3. Ide Kreatif.....	32
D. Langkah Kerja	33
1. Praproduksi.....	33
2. Produksi.....	33
3. Pascaproduksi.....	35
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
A. Praproduksi.....	36
1. Mindmap dan Moodboard	36
B. Produksi	38
1. Komik Digital.....	38
C. Pascaproduksi	54
1. Proses Penyiapan <i>File</i> dan <i>Rendering</i>	54
2. Publikasi di Media Sosial Instagram	54
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Font Fredoka untuk Komik	17
Gambar 2. 2 Tata balon teks pada komik.....	20
Gambar 2. 3 Gedung Perusahaan	24
Gambar 2. 4 Lokasi Shiru Agency	24
Gambar 2. 5 Susunan Organsasi Shiru Agency	26
Gambar 3. 1 Gedung Perusahaan	26
Gambar 4. 1 Mindmapping	37
Gambar 4. 2 Moodboard	37
Gambar 4. 3 Sketsa Komik	39
Gambar 4. 4 Sketsa Komik	40
Gambar 4. 5 Sketsa Komik	40
Gambar 4. 6 Sketsa Komik	41
Gambar 4. 7 Sketsa Komik	41
Gambar 4. 8 Komik yang sudah di <i>Line Art</i>	43
Gambar 4. 9 Komik yang sudah di <i>Line Art</i>	44
Gambar 4. 10 Komik yang sudah di <i>Line Art</i>	44
Gambar 4. 11 Komik yang sudah di <i>Line Art</i>	45
Gambar 4. 12 Komik yang sudah di <i>Line Art</i>	45
Gambar 4. 13 Komik yang sudah di <i>Line Art</i>	46
Gambar 4. 14 Komik yang sudah diwarnai.....	47
Gambar 4. 15 Komik yang sudah diwarnai.....	48
Gambar 4. 16 Komik yang sudah diwarnai.....	48
Gambar 4. 17 Komik yang sudah diwarnai.....	49
Gambar 4. 18 Komik yang sudah diwarnai.....	49
Gambar 4. 19 Poster Karya Pendukung	50
Gambar 4. 20 Notebook Merchandise	51
Gambar 4. 21 Tumbler Merchandise	51
Gambar 4. 22 Stiker Merchandise.....	52
Gambar 4. 23 Gantungan Kunci Merchandise.....	52
Gambar 4. 24 Tote bag Merchandise	53
Gambar 4. 25 Banner Merchandise.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata.....	59
Lampiran 2. Dokumentasi desain feeds Instagram komik digital pada akun @shiruagency.....	60
Lampiran 3. Dokumentasi Sidang.....	61
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara	62
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	63
Lampiran 6. Kartu Bimbingan	64
Lampiran 7. Hasil Wawancara.....	65