

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK STRIP *INSTAGRAM*
UNTUK EDUKASI BUDAYA SENSOR MANDIRI
PADA SMP TUNAS BANGSA (DECES)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

RAHMADIAH EMERALD LOETHAN

NIM. 2390442133

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK STRIP INSTAGRAM UNTUK
EDUKASI BUDAYA SENSOR MANDIRI PADA SMP TUNAS
BANGSA (DECES)
Penulis : Rahmadiah Emerald Loethan
NIM : 2390442133
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 Kamis, tanggal 16 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 198201042023211009

Anggota 2



Syifa Dwi Kurnia, M.Ds.
NIP.199801072024062004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : PERANCANGAN KOMIK STRIP INSTAGRAM UNTUK
EDUKASI BUDAYA SENSOR MANDIRI PADA SMP
TUNAS BANGSA (DECES)
Penulis : Rahmadiyah Emerald Loethan
NIM : 2390442133
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

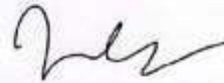
Pembimbing I



Andriyana, S.Pd., M.Pd

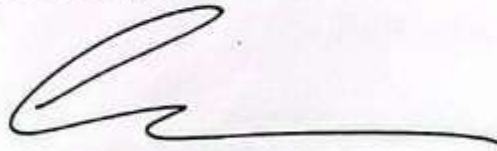
NIP. 199312162020121007

Pembimbing II



Ogje Urvil M.Si.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV. M.Sn.
NIP. 198201042023211009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rahmadiyah Emerald Loethan
NIM	: 2390442133
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN KOMIK STRIP INSTAGRAM UNTUK EDUKASI BUDAYA
SENSOR MANDIRI PADA SMP TUNAS BANGSA (DECES)**

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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rahmadiyah Emerald Loethan
NIM. 2390442133

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rahmadiah Emerald Loethan
NIM : 2390442133
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 STRIP INSTAGRAM UNTUK EDUKASI BUDAYA SENSOR MANDIRI PADA SMP TUNAS BANGSA (DECES) 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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,


RAHMADIAH EMERALD LOETHAN
NIM. 2390442133

ABSTRACT

This final project aims to produce an Instagram comic strip about self-screening culture as an educational medium for students of SMP Tunas Bangsa (DECES). The project was motivated by adolescents' high use of digital media, which has not been balanced by their ability to select and filter age-appropriate content. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and a literature review. The final design, entitled "Pilah Pilih," consists of 15 stories featuring attractive illustrations, concise dialogue, and humorous elements. The comic is expected to improve students' understanding of self-screening culture and encourage wise and responsible digital media use.

Keywords: *adolescents, Instagram comic strip, media literacy, self-screening culture, visual communication design*

ABSTRAK

Perancangan tugas akhir ini bertujuan menghasilkan komik strip Instagram bertema budaya sensor mandiri sebagai media edukasi bagi siswa SMP Tunas Bangsa (DECES). Perancangan dilatarbelakangi oleh tingginya penggunaan media digital yang belum diimbangi kemampuan remaja dalam memilih dan menyaring konten sesuai usia. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa komik strip Instagram berjudul "Pilah Pilih" yang terdiri atas 15 cerita dengan ilustrasi menarik, dialog singkat, dan unsur humor. Komik ini diharapkan meningkatkan pemahaman siswa mengenai budaya sensor mandiri serta membentuk perilaku bermedia yang bijak dan bertanggung jawab.

Kata kunci: *budaya sensor mandiri, komik strip Instagram, literasi media, remaja, desain komunikasi visual*

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya dalam menyusun laporan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMIK STRIP INSTAGRAM UNTUK EDUKASI BUDAYA SENSOR MANDIRI PADA SMP TUNAS BANGSA (DECES)” ini. Laporan tugas akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari penyelesaian tugas dalam memperoleh gelar Ahli Madya Desain Grafis.

Keberhasilan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini menjadi suatu pencapaian yang membanggakan. Meski penulis menghadapi sejumlah kendala di lapangan karena keterbatasan, namun laporan ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak terkait.

1. Dwi Riyono, S.T., MAk., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koodiator Program studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., selaku Sekertaris Program studi Desain Grafis.
7. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung, memberikan dukungan finansial dan mendoakan selama perkuliahan hingga penyusunan laporan tugas akhir.
8. Andriyana S.Pd., M.Pd dan Ogie Urvile selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan laporan tugas akhir.
9. Keluarga besar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, para sahabat dan teman teman di Program Studi Desain Grafis Angkatan 15, 16, dan 17 atas semua motivasi, dukungan, serta kerjasama yang baik, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
10. Kak Maryam, alumni Program Studi Desain Grafis Angkatan 15 yang sudah sangat membantu dalam memberikan dukungan, semangat dan informasi terkait pelaksanaan tugas akhir.

11. Anggota grup SABLON yang telah bersama-sama membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 23 Juli 2026



Rahmadiyah Emerald Loethan

NIM. 2390442133

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
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Perancangan.....	7
F. Manfaat Perancangan.....	7
1. Manfaat Teoritis (Bagi Penulis).....	7
2. Manfaat Akademis (Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif)	7
3. Manfaat Praktis (Bagi Klien dan Pengguna).....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Teori Desain Grafis	9
1. Prinsip Desain Grafis	10
2. Elemen Desain Grafis	12
B. Desain Grafis Sebagai Komunikasi Visual	14
C. Teori Khusus	16
1. Teori Komik Strip.....	16
2. Komik Strip <i>Instagram</i>	17

3. Komik Strip <i>Instagram</i> Sebagai Media Edukasi.....	19
4. Budaya Sensor Mandiri.....	20
D. Studi Karya/Proyek Sejenis.....	21
1. Komik Strip <i>Instagram</i> sebagai penyampai isu sosial secara ringkas dan menarik.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Data / Objek Perancangan dan Profil Klien	23
1. Objek Perancangan.....	23
2. Profil Klien.....	23
3. Kebutuhan Klien	25
4. Tujuan Desain dan Spesifikasi Karya	26
B. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Studi Pustaka.....	30
2. Wawancara.....	31
3. Observasi.....	31
4. Kuesioner	32
C. Ruang Lingkup Perancangan.....	33
1. Peran Perancang dalam Proyek Klien	33
2. Kategori Karya Desain.....	33
3. Konsep Awal dan Gaya Visual	33
D. Langkah Kerja Perancangan.....	34
1. Tahap Pra-produksi	34
2. Tahap Produksi	34
BAB IV PROSES PERANCANGAN KARYA	36
A. Pra Produksi	36
1. Identifikasi Masalah.....	37
2. Hasil Pengumpulan Data.....	39
3. Penyusunan Mindmap.....	48
4. Penyusunan <i>Moodboard</i>	52
5. Perancangan Desain Karakter	55
6. Penyusunan <i>Storyline</i>	58
7. Perancangan <i>Storyboard</i> dan Sketsa	72

8. Tipografi.....	77
B. Produksi.....	78
1. Digitalisasi.....	78
2. Media Pendukung	84
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	97
BIODATA MAHASISWA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Peta lokasi SMP Tunas Bangsa (DECES).....	24
Gambar 3. 2 SMP Tunas Bangsa (DECES)	24
Gambar 3. 3 Logo SMP Tunas Bangsa (DECES).....	24
Gambar 4. 1 Suasana waktu istirahat di SMP Tunas Bangsa (DECES)	40
Gambar 4. 2 Mading pada SMP Tunas Bangsa (DECES)	41
Gambar 4. 3 Alurasi baca komik strip Instagram.....	42
Gambar 4. 4 Alurasi baca komik strip edukatif di Instagram.....	43
Gambar 4. 5 Dokumentasi wawancara bersama guru BK SMP Tunas Bangsa (DECES).....	47
Gambar 4. 6 Mindmap remaja SMP usia 12-15 tahun	49
Gambar 4. 7 Mindmap budaya sensor mandiri	50
Gambar 4. 8 Mindmap komik strip instagram sebagai media edukasi.....	51
Gambar 4. 9 Moodboard komik strip pilah pilih.....	52
Gambar 4. 10 Moodboard karakter nisa	53
Gambar 4. 11 Moodboard karakter rani	53
Gambar 4. 12 Moodboard karakter juna	54
Gambar 4. 13 Moodboard karakter anton	54
Gambar 4. 14 Moodboard karakter pipi	55
Gambar 4. 15 Desain karakter nisa	55
Gambar 4. 16 Desain karakter rani.....	56
Gambar 4. 17 Desain karakter juna	56
Gambar 4. 18 Desain karakter anton.....	57
Gambar 4. 19 Desain karakter pipi.....	57
Gambar 4. 20 Storyboard cerita 1	72
Gambar 4. 21 Storyboard cerita 2	72
Gambar 4. 22 Storyboard cerita 3	73
Gambar 4. 23 Storyboard cerita 4	73
Gambar 4. 24 Storyboard cerita 5	73
Gambar 4. 25 Storyboard cerita 6	74
Gambar 4. 26 Storyboard cerita 7	74
Gambar 4. 27 Storyboard cerita 8	74
Gambar 4. 28 Storyboard cerita 9	75
Gambar 4. 29 Storyboard cerita 10	75
Gambar 4. 30 Storyboard cerita 11	75
Gambar 4. 31 Storyboard cerita 12	76
Gambar 4. 32 Storyboard cerita 13	76
Gambar 4. 33 Storyboard cerita 14	76
Gambar 4. 34 Storyboard cerita 15	77
Gambar 4. 35 Font Cat Comic	77
Gambar 4. 36 Font anime ace 2.0 bb.....	78

Gambar 4. 37 Digitalisasi cerita 1.....	79
Gambar 4. 38 Digitalisasi cerita 2.....	79
Gambar 4. 39 Digitalisasi cerita 3.....	79
Gambar 4. 40 Digitalisasi cerita 4.....	80
Gambar 4. 41 Digitalisasi cerita 5.....	80
Gambar 4. 42 Digitalisasi cerita 6.....	80
Gambar 4. 43 Digitalisasi cerita 7.....	81
Gambar 4. 44 Digitalisasi cerita 8.....	81
Gambar 4. 45 Digitalisasi cerita 9.....	81
Gambar 4. 46 Digitalisasi cerita 10.....	82
Gambar 4. 47 Digitalisasi cerita 11.....	82
Gambar 4. 48 Digitalisasi cerita 12.....	82
Gambar 4. 49 Digitalisasi cerita 13.....	83
Gambar 4. 50 Digitalisasi cerita 14.....	83
Gambar 4. 51 Digitalisasi cerita 15.....	84
Gambar 4. 52 Desain poster	85
Gambar 4. 53 Desain X-banner	86
Gambar 4. 54 Desain Tote bag.....	87
Gambar 4. 55 Desain Bookmark	88
Gambar 4. 56 Desain button pin.....	88
Gambar 4. 57 Desain stiker	89
Gambar 4. 58 Desain pouch serut	89
Gambar 4. 59 Desain lanyard	90
Gambar 4. 60 Desain notebook	90
Gambar 4. 61 Desain keychain.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Storyline Cerita 1	58
Tabel 4. 2 Storyline Cerita 2	59
Tabel 4. 3 Storyline Cerita 3	60
Tabel 4. 4 Storyline Cerita 4	61
Tabel 4. 5 Storyline Cerita 5	62
Tabel 4. 6 Storyline Cerita 6	62
Tabel 4. 7 Storyline Cerita 7	63
Tabel 4. 8 Storyline Cerita 8	64
Tabel 4. 9 Storyline Cerita 9	65
Tabel 4. 10 Storyline Cerita 10	66
Tabel 4. 11 Storyline Cerita 11	66
Tabel 4. 12 Storyline Cerita 12	67
Tabel 4. 13 Storyline Cerita 13	68
Tabel 4. 14 Storyline Cerita 14	69
Tabel 4. 15 Storyline Cerita 15	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	100
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Penulisan Tugas Akhir.....	101
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Karya Tugas Akhir	102
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Pengambilan Data	103
Lampiran 5 Dokumentasi & Transkrip Wawancara.....	104
Lampiran 6 Hasil Pengisian Kuesioner	113
Lampiran 7 Dokumentasi Pengerjaan Tugas Akhir	120
Lampiran 8 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	122

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. N., Sa'adah, S., & Paujiah, E. (2021). Digital comics learning media for high school on the human excretory system concept. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 1(2), 71–85.
- Cabrera, F. E., Sánchez-Núñez, P., Vaccaro, G., Peláez, J. I., & Escudero, J. (2021). Impact of visual design elements and principles in human electroencephalogram brain activity assessed with spectral methods and convolutional neural networks. *Sensors*, 21(14), 4695.
- Cohn, N. (2020). *Who understands comics? Questioning the universality of visual language comprehension*. Bloomsbury Academic.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Davis, M., & Hunt, J. (2017). *Visual communication design: An introduction to design concepts in everyday experience*. Bloomsbury Visual Arts.
- George, M. W. (2008). *The elements of library research: What every student needs to know*. Princeton University Press.
- Halim, N., Susilawati, S., & Dwigustini, R. (2023). PENGUATAN LITERASI MEDIA REMAJA MELALUI SOSIALIASI BUDAYA SENSOR MANDIRI. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12950–12955.
- Hidayah, N. A. N., Winarno, W., & Istiqlal, M. (2022). Developing mathematics comics through Instagram themed local culture as an alternative learning solution. *Ethnomathematics Journal*, 3(2), 74–85.

- Hiu, E. M., & Dessen, D. (2022). Representation of online learning in comic strip Chitato Maxx by Tahilalats. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 75–83.
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media Instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42.
- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage.
- Lembaga Sensor Film Republik Indonesia. (2023). *Persepsi masyarakat tentang perfilman, penyensoran dan budaya sensor mandiri di 4 kota (Makasar, Surabaya, Medan, Jakarta)*.
- Luna, P. (2018). *Typography: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. Remaja Rosdakarya.
- Salsabilla, S. S., Pratama, B., Pangestu, D. A., & Setiaji, B. (2022). The Instagram comics as learning media alternative to improve learning materials on light refraction during the COVID-19 pandemic. *Impulse: Journal of Research and Innovation in Physics Education*, 2(1), 46–54.
- Samara, T. (2020). *Design elements: A graphic style manual* (3rd ed.). Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Sawyer, B. D., Dobres, J., Chahine, N., & Reimer, B. (2020). The great typography bake-off: Comparing legibility at-a-glance. *Ergonomics*, 63(4), 391–398.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill-building approach* (7th ed.). Wiley.

- Setiawan, E. (2020). Perancangan komik strip tentang bahayanya berita palsu untuk masyarakat. *Jurnal Barik*, 1(3), 154–166.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2, cetakan ke-1). Alfabeta.
- Suminto, M. A., & Renzina, Y. D. (2023). Carousel comic trend as expression means in Instagram social media space. Dalam D. T. Aji, T. Bajraghosa, & E. Jatmiko (Ed.), *Proceeding International Conference Comics in the Age of Digitalization: Challenges and Opportunities* (hal. 75–95). BP ISI Yogyakarta.
- UNICEF Indonesia. (2025). *Online knowledge and practice of parents and children in Indonesia: A baseline study 2023*.
- Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.