

**PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL  
“PANGGUNG SOSIAL MEDIA : YULIS DAN KEPUTUSAN  
BESARNYA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BIJAK DALAM  
MENGUNAKAN SOSIAL MEDIA**



Disusun untuk Salah Syarat Menyelesaikan Studi pada Program Studi  
D3 DKV (Desain Komunikasi Visual)

Disusun Oleh :

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri

NIM : 21120031

Prodi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
(DKV)**

**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA KOTA TEGAL**

**Tahun Ajaran 2023/2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri

NIM : 21120031

adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

**“ PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL “PANGGUNG SOSIAL MEDIA : YULIS DAN KEPUTUSAN BESARNYA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA ”**

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Rasyid Tsabit Alfajri

NIM. 21120031

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri  
NIM : 21120031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal hak bebas royalti Non Eksklusif (*None Exclusive Royalty Free Right*) atau tugas akhir saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL “PANGGUNG SOSIAL MEDIA: YULIS DAN KEPUTUSAN BESARNYA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Rasyid Tsabit Alfajri

NIM. 21120031

## HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri  
NIM : 21120031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)  
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL  
“PANGGUNG SOSIAL MEDIA : YULIS DAN  
KEPUTUSAN BESARNYA” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN  
SOSIAL MEDIA**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2023/ 2024

Tegal, 15 Agustus 2024

Pembimbing I



Robby Hardian. S.IP., M.Ds  
NIPY.07.019.416

Pembimbing II



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds  
NIPY. 05.015.272

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Rasyid Tsabit Alfajri  
NIM : 21120031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)  
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL  
“PANGGUNG SOSIAL MEDIA: YULIS DAN  
KEPUTUSAN BESARNYA” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL  
MEDIA**

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar **Amd.Ds.**

Tegal, 15 Agustus 2024

### Dewan Penguji:

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom	1. 
2. Penguji I : Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum	2. 
3. Penguji II : Robby Hardian, S.IP, M.Ds	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

Be Good (Menjadi baik) Terus Menjadi baik, karena menjadi lebih baik ketika telah diakui oleh orang lain.

-Rasyid Tsabit Alfajri

### **Persembahan**

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, saya persembahkan laporan tugas akhir ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT
2. Kedua orang tua tercinta Ayah dan Ibu
3. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1
4. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds selaku dosen pembimbing 2
5. Keluarga, Saudara dan Teman – teman yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi serta membantu kelancaran pembuatan Tugas Akhir ini

**PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL “PANGGUNG SOSIAL  
MEDIA: YULIS DAN KEPUTUSAN BESARNYA” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA”**

**ABSTRAK**

Perkembangan dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dan menghibur diri. Remaja sebagai pengguna terbanyak sosial media sering kali menimbulkan berbagai masalah, seperti *cyberbullying*, kecanduan, dan kurangnya pemahaman privasi dan etika digital. Oleh karena itu, edukasi penggunaan sosial media menjadi sangat penting dilakukan untuk mencegah potensi penyalahgunaan media sosial, di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada remaja usia 13-14 tahun Kelas 8 SMPN 15 Tegal bagaimana menggunakan sosial media secara bijak. Metode Penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian kuantitatif yang meliputi observasi, wawancara narasumber, kuesioner dan studi literatur. Kesimpulan dari penelitian ini adalah, bahwa motion komik yang dihasilkan mendapatkan feedback positif dari 30 responden yang memberikan komentar. Dengan Motion Komik Panggung Sosial Media : Yulis Dan Keputusan Besarnya” diharapkan dapat memberikan edukasi kepada Remaja dalam menggunakan sosial media secara bijak.

**Kata Kunci:** Sosial Media, Motion Komik, Media Edukasi

**DESIGN OF A MOTION COMIC TITLED " PANGGUNG  
SOSIAL MEDIA : YULIS DAN KEPUTUSAN BESARNYA " AS  
AN EDUCATIONAL TOOL FOR WISE USE OF SOCIAL MEDIA**

**ABSTRACT**

*The rapid expansion of social media has significantly transformed the ways in which individuals communicate, seek information, and enjoy themselves. Teenagers, who extensively engage with social media, commonly struggle with problems such as experiencing cyberbullying, becoming overly dependent on it, and lacking awareness about privacy and appropriate online interactions. Therefore, educating them on the responsible use of social media is crucial to prevent any potential abuse. The aim of this research is to educate 8th-grade students, aged 13-14, at SMPN 15 Tegal on the proper use of social media. The research method employed utilizes a quantitative framework, incorporating observations, conversations, surveys, and an examination of existing literature. The findings of this study indicate that 30 individuals expressed positive feedback regarding the motion comic. The aim of the motion comic "Panggung Sosial Media: Yulis dan Keputusan Besarnya" is to educate teens on the responsible use of social media.*

**Keywords:** *Social Media, Motion Comic, Media Education*



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya hingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN MOTION KOMIK BERJUDUL “PANGGUNG SOSIAL MEDIA : YULIS DAN KEPUTUSAN BESARNYA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA”**.

Pembuatan laporan Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk kelulusan pada Politeknik Harapan Bersama Tegal. Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikiran sehingga penulis mampu menyelesaikan proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.IP, M.Ds selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
4. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
5. Kedua Orang Tua yang telah mendoakan serta memberikan *support* penuh selama pembuatan proposal Tugas Akhir.
6. Bapak Arief Wiwoho, S.Pd Selaku Narasumber Guru BK SMPN 15 Tegal

7. Serta semua pihak yang telah mendukung, membantu, dan mendoakan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan penyelesaian penelitian ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 15 Agustus 2024

Penulis

Rasyid Tsabit Alfajri

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Bagi Mahasiswa.....	4
1.6.2 Bagi Masyarakat .....	5
1.6.3 Hasil Produk .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Penelitian Sejenis.....	7
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 Komik Digital .....	11
2.2.2 Komponen Dasar Pembuatan Komik.....	11
2.2.3 Motion Komik .....	14
2.2.4 Efek dalam Motion Komik .....	14
2.2.5 Sosial Media .....	15
2.2.6 Perkembangan Sosial Media.....	15
2.2.7 Definisi Bijak Bersosial Media .....	16
2.2.8 <i>Cyberbullying</i> .....	16
2.2.9 <i>Social Climber</i> .....	17
2.2.10 Istilah – Istilah dalam Sosial Media.....	17
BAB III METODE PENELITIAN .....	19

3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
3.1.1	Waktu Penelitian.....	19
3.1.2	Tempat Penelitian .....	19
3.2	Bahan Penelitian.....	20
3.2.1	Penelitian Langsung.....	20
3.2.2	Penelitian Secara Tidak Langsung.....	23
3.3	Alat Penelitian .....	23
3.4	Prosedur Penelitian .....	24
3.5	Kerangka Berpikir .....	27
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL .....		28
4.1	Objek Penelitian.....	28
4.1.1	Target Audiens .....	28
4.2	Konsep Dasar Perancangan.....	29
4.2.1	Pemilihan <i>Style</i> Anime yang Ekspresif untuk Motion Komik .....	29
4.2.2	Pemilihan Desain Karakter .....	29
4.2.3	Sumber Referensi Motion Komik yang Telah Dipusatkan.....	30
4.2.4	Ide Cerita .....	31
4.2.5	Judul .....	31
4.2.6	Pemilihan Aplikasi.....	32
4.3	Proses Perancangan.....	34
4.3.1	Paneling .....	34
4.3.2	Storyboard.....	35
4.3.3	Desain Karakter .....	42
4.3.4	Pemilihan Font.....	45
4.3.5	Penggunaan balon kata .....	45
4.3.6	Kanvas .....	48
4.3.7	Lineart.....	49
4.2.7	Coloring.....	51
4.3.8	Ekspor Gambar .....	53
4.3.9	Pembuatan Motion.....	53
4.4	Hasil Akhir Perancangan.....	57
4.4.1	Produk Utama .....	57
4.4.2	Produk Pendukung.....	59
4.4.3	Display Pameran.....	64
4.4.4	Feedback.....	64
BAB V PENUTUP .....		66
5.1	Kesimpulan .....	66

5.2	Saran.....	66
	Daftar Pustaka.....	68
	LAMPIRAN.....	..

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna Primer .....	13
Gambar 2. 2 Warna dingin dan panas .....	14
Gambar 3. 1 Peta Google Maps.....	20
Gambar 3. 2 Foto SMPN 15 Tegal.....	20
Gambar 4. 1 Motion Comic Boboiboy Galaxy Musim 2 .....	31
Gambar 4. 2 Aplikasi Clip Studio Paint .....	33
Gambar 4. 3 Aplikasi Capcut .....	33
Gambar 4. 4 Paneling Webtoon.....	34
Gambar 4. 5 Karakter Nakano Nino.....	42
Gambar 4. 6 Karakter Jabami Yumeko .....	42
Gambar 4. 7 Karakter Yulis.....	42
Gambar 4. 8 Karakter Hayasaka Ai.....	43
Gambar 4. 9 Karakter Lucy Heartfilia.....	43
Gambar 4. 10 Karakter Lilis.....	43
Gambar 4. 11 Karakter Takezou.....	44
Gambar 4. 12 Karakter Kakek Tukang Kebersihan.....	44
Gambar 4. 13 Font Anime CC 2.0 BB.....	45
Gambar 4. 14 Font Baddaboom BB .....	45
Gambar 4. 15 Balon kata Elipse.....	46
Gambar 4. 16 Balon Kata Persegi Panjang.....	46
Gambar 4. 17 Balon Kata Tajam.....	47
Gambar 4. 18 Balon Kata Hitam .....	47
Gambar 4. 19 Pengaturan kanvas .....	48
Gambar 4. 20 Lineart Karakter.....	49
Gambar 4. 21 Lineart Karakter.....	49
Gambar 4. 22 Line art Karakter Keseluruhan.....	50
Gambar 4. 23 Lineart background kelas.....	50
Gambar 4. 24 Lineart background halaman sekolah .....	50
Gambar 4. 25 Lineart background kantin.....	51
Gambar 4. 26 Hasil coloring karakter dan background .....	52
Gambar 4. 27 Hasil coloring karakter dan background .....	52
Gambar 4. 28 Hasil coloring karakter dan background .....	52
Gambar 4. 29 Pemisahan bagian - bagian komik .....	53
Gambar 4. 30 Perekaman suara pada ponsel .....	54
Gambar 4. 31 Pengubahan suara pada website elevenlabs.io .....	54
Gambar 4. 32 Gambar komik dimasukan ke aplikasi capcut.....	55
Gambar 4. 33 Penggabungan efek - efek dalam motion.....	56
Gambar 4. 34 Efek in dan out pada motion.....	56
Gambar 4. 35 Efek transisi .....	56
Gambar 4. 36 Efek suara motion.....	57
Gambar 4. 37 Hasil akhir motion komik .....	58
Gambar 4. 38 Hasil akhir motion komik .....	58
Gambar 4. 39 Hasil akhir motion komik .....	58
Gambar 4. 40 Gantungan kunci.....	59
Gambar 4. 41 Stiker karakter Yulis .....	59
Gambar 4. 42 Standie 1 : 1 .....	60
Gambar 4. 43 Poster A3 1 .....	61
Gambar 4. 44 Poster A3 2 .....	61
Gambar 4. 45 Poster A2 .....	62

Gambar 4. 46 Mug karakter Yulis .....	62
Gambar 4. 47 Mug karakter Lilis .....	62
Gambar 4. 48 Baju Karakter Yulis .....	63
Gambar 4. 49 Desain X-Banner .....	63
Gambar 4. 50 Display Pameran.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I .....	1
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II .....	3
Lampiran 3 Surat Kesepakatan Pembimbing 1 .....	5
Lampiran 4 Surat Kesepakatan Pembimbing 2 .....	6
Lampiran 5 Wawancara Narasumber Guru BK .....	7
Lampiran 6 Wawancara Narasumber Murid SMPN 15 Tegal kelas 8 .....	9
Lampiran 7 Foto Bersama Narasumber .....	11
Lampiran 8 Beberapa Hasil Kuisisioner SMPN 15 Tegal kelas 8A .....	12
Lampiran 9 Beberapa Hasil Kuisisioner dan foto Bersama Kepala Sekolah SMKS Budi Utomo Brebes.....	17
Lampiran 10 Feedback .....	22