

**PERANCANGAN KOMIK BERJUDUL CLOSE BUT FAR**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**DISUSUN OLEH**

**YUDHI PRASETYA**

**15027072**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN SENI RUPA**

**DEPARTEMEN BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR**

PERANCANGAN KOMIK BERJUDUL "CLOSE BUT FAR".

Nama : Yudhi Prasetya  
NIM : 15027072  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 September 2022

Disetujui dan disahkan oleh,  
Dosen Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds.  
NIP. 198610232019032006

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19629815.199001.1.001



## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Sastra dan Seni  
Universitas Negeri Padang



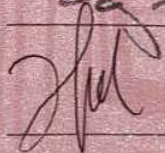
Judul : Perancangan Komik Berjudul "*Close But Far*".  
Nama : Yudhi Prasetya  
NIM : 15027072/ 2015  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, 13 September 2022

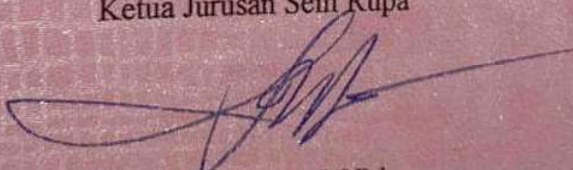
Tim Penguji :  
Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Pembimbing : Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds.  
NIP. 198610232019032006
2. Penguji I : Dr. Budiwirman, M.Pd  
NIP. 195904171989031001
3. Penguji II : Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn  
NIP. 197704012008121004

: 1.   
: 2.   
: 3. 

Mengetahui  
Ketua Jurusan Seni Rupa

  
Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19620815.199001.1.001




## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul Perancangan komik berjudul "Close but fear" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 12/8/2022  
Saya yang menyatakan,

  
METERAI  
TEMPEL  
1CAJX907292963  
Yudhi Prasebya  
NIM. 15027072

## PERANCANGAN KOMIK BERJUDUL CLOSE BUT FAR

### ABSTRAK

**Yudhi Prasetya<sup>1</sup>, Dwi Mutia Sari<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Negeri Padang

Email : yudhiprasetya2200@gmail.com,mutia2011@fbs.unp.ac.id

*Social anxiety disorder*, disebut juga dengan *social phobia*, adalah sebuah gangguan jiwa yang mana penderitanya kesulitan untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain karena rasa takut yang berlebihan. Untuk meningkatkan wawasan masyarakat terutama remaja terhadap fenomena *Social Anxiety Disorder*, dibutuhkan sebuah media yang dapat dengan efektif memberikan pemahaman pada target audiens berupa sebuah buku komik dengan judul *Close But Far*. Metode perancangan yang dipakai untuk merancang Komik Close but Far ini adalah metode 4D berdasarkan data yang diperoleh dilapangan. Data dianalisis dengan model 5W1H. Hasil rancangan berupa komik dapat digunakan sebagai media edukasi yang komunikatif yang mampu memberikan pemahaman tentang *Social Anxiety Disorder* terhadap pembacanya dan didukung oleh media pendukung berupa poster, banner, mug, gantungan kunci, stiker dan pin.

**Kata Kunci : *Social Anxiety Disorder*, Komik, Buku, Edukasi, Remaja**

## **ABSTRACT**

*Social Anxiety Disorder, also called Social Phobia is a disorder were the sufferer having difficulty doing social interaction due to the feeling of extreme fear and anxiety. In order to increase society understanding about the Social Anxiety Disorder phenomenon, it is required an education media that can effectively educate the target audience in the form of comic book titled Close But Far. Design method used to design the Close But Far comic is 4D method which data taken is acquired from field. Data acquired is then analyzed with 5W1H model. The design result in form of comic is then can be use as a communicative education media that should be able to increase the reader understanding about Social Anxiety Disorder and supported by support media such as poster, banner, mug, keychain, sticker, and pin.*

***Keywords: Social Anxiety Disorder, Comic, Book, Education, Teenager***

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-nya, tidak lupa pula shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya akhir yang penulis buat dengan judul “Perancangan komik berjudul *Close But Far*”, dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan karya akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Dalam perancangan karya akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds. sebagai pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, serta memberikan petunjuk, saran dan arah dalam merancang karya akhir.
2. Bapak Dr. Budiwarman, M. Pd, dan Bapak Hendra Afriwan, S. Sn., M. Sn. Selaku penguji yang telah memberikan kritik,

saran, arahan berupa perbaikan- perbaikan dalam karya akhir ini serta memberikan motivasi dalam penyelesaian perancangan karya akhir ini.

3. Ibu Dini Faisal, S. Ds., M. Ds selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Eliya Pebriyeni. S Pd., M. Sn selaku sekretaris Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn. sebagai pembimbing akademik yang telah membimbing dan membina penulis hingga saat ini.
7. Seluruh civitas akademika Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kontribusi terhadap kelancaran karya akhir kepada penulis.

Penulis mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun dari pembaca laporan karya akhir ini. Atas saran dan masukan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih. Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Padang, 21 Juli 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah. ....	3
D. Rumusan Masalah. ....	3
E. Tujuan Perancangan. ....	4
F. Manfaat Berkarya. ....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Praktis.....	5
B. Kajian Teoritis.....	7
1. Komik.....	7
2. Ilustrasi.....	10
3. Layout.....	12
4. Warna.....	14
C. Karya Relevan.....	15
D. Kerangka Konseptual.....	18
<b>BAB III PERANCANGAN VISUAL</b>	
A. Media Utama.....	29
1.Komik .....	29
a. Sinopsis.....	29
b. Perancangan Story Board dan Story Line.....	32
c. Perancangan karakter.....	59
d. Layout Panel.....	76
e. Sketsa Kasar.....	91

f. Lineart dan inking .....	91
g. Finishing .....	92
B. Perancangan Media Pendukung.....	96
1. Layout Kasar dan Eksekusi.....	96
2. Layout Komprehensif .....	99
3. Final Design.....	102
C. Uji Kelayakan .....	106
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran .....	107
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>108</b>

## **DAFTAR TABLE**

1. Hasil Uji Kelayakan.....	106
-----------------------------	-----

## **DAFTAR GAMBAR**

1. Karya yang relevan <i>Komi Can't Communicate</i> .....	16
2. Karya yang relelva <i>Watamote</i> .....	17
3. Storyboard 1-2 .....	32
4. Storyboard 3-4 .....	32
5. Storyboard 5-6 .....	33
6. Storyboard 7-8. ....	33
7. Storyboard 9-10 .....	34
8. Storyboard 11-12 .....	34
9. Storyboard 13-14 .....	35
10. Storyboard 15-16. ....	35
11. Storyboard 17-18. ....	36
12. Storyboard 19-20. ....	36
13. Storyboard 21-22. ....	37
14. Storyboard 23-24. ....	37
15. Storyboard 25.....	38
16. Informasi karakter Anggi.....	60
17. Layout Kasar karakter Anggi.....	60
18. Layout Eksekusi karakter Anggi.....	61
19. Layout Komprehensif karakter Anggi .....	61
20. Final Design karakter Anggi.....	62
21. Informasi karakter Ezra.....	62
22. Layout Kasar karakter Ezra .....	63
23. Layout Eksekusi karakter Ezra .....	63

24. Layout Komprehensif karakter Ezra.....	63
25. Final Design karakter Ezra.....	64
26. Informasi karakter Rian .....	64
27. Layout Kasar karakter Rian .....	65
28. Layout Eksekusi karakter Rian.....	65
29. Layout Komprehensif karakter Rian.....	66
30. Final Design karakter Rian .....	66
31. Informasi karakter Sara.....	67
32. Layout Kasar karakter Sara.....	68
33. Layout Eksekusi karakter Sara.....	68
34. Layout Komprehensif karakter Sara .....	69
35. Final Design karakter Sara.....	69
36. Informasi karakter Elvi .....	70
37. Layout Kasar karakter Elvi .....	70
38. Layout Eksekusi karakter Elvi.....	71
39. Layout Komprehensif karakter Elvi.....	71
40. Final Design karakter Elvi .....	72
41. Informasi karakter Ayah .....	73
42. Layout Kasar karakter Ayah .....	73
43. Layout Eksekusi karakter Ayah.....	74
44. Layout Komprehensif karakter Ayah.....	74
45. Final Design karakter Ayah .....	75
46. Layout Panel hal 1-2 .....	76
47. Layout Panel hal 3-4 .....	76
48. Layout Panel hal 5-6 .....	77
49. Layout Panel hal 7-8 .....	77
50. Layout Panel hal 9-10 .....	78
51. Layout Panel hal 11-12 .....	78
52. Layout Panel hal 13-14 .....	79
53. Layout Panel hal 15-16 .....	79
54. Layout Panel hal 17-18 .....	80
55. Layout Panel hal 19-20 .....	80
56. Layout Panel hal 21-22 .....	81
57. Layout Panel hal 23-24 .....	81
58. Layout Panel hal 25-26 .....	82
59. Layout Panel hal 27-28 .....	82
60. Layout Panel hal 29-30 .....	83
61. Layout Panel hal 31-32 .....	83
62. Layout Panel hal 33-34 .....	84
63. Layout Panel hal 35-36 .....	84
64. Layout Panel hal 37-38 .....	85
65. Layout Panel hal 39-40 .....	85
66. Layout Panel hal 41-42 .....	86
67. Layout Panel hal 43-44 .....	86
68. Layout Panel hal 45-46 .....	87
69. Layout Panel hal 47-48 .....	87



70. Layout Panel hal 49-50 .....	88
71. Layout Panel hal 51-52 .....	88
72. Layout Panel hal 53-54 .....	89
73. Layout Panel hal 55-56 .....	89
74. Layout Panel hal 57-58 .....	90
75. Layout Panel hal 59-60 .....	90
76. Sketsa kasar komik .....	91
77. lineart komik .....	91
78. Inking komik .....	92
79. Font speech ballon .....	92
80. Font onomatopoeia .....	93
81. Layout Speech ballon dan onomatopoeia .....	93
82. Sketsa cover .....	94
83. Lineart cover coloring cover .....	94
84. Final design cover .....	95
85. Layout kasar poster .....	95
86. Layout kasar poster .....	96
87. Layout kasar xbanner .....	96
88. Layout kasar mug .....	97
89. Layout kasar gantungan kunci .....	97
90. Layout kasar stiker .....	98
91. Layout kasar pin .....	98
92. Layout komprehensif poster .....	99
93. Layout komprehensif xbanner .....	99
94. Layout komprehensif mug .....	100
95. Layout komprehensif gantungan kunci .....	100
96. Layout komprehensif stiker .....	101
97. Layout komprehensif pin .....	101
98. Layout komprehensif mug .....	102
99. Final design poster .....	102
100. Final design xbanner .....	103
101. Final design mug .....	103
102. Final design gantungan kunci .....	104
103. Final design stiker .....	104
104. Final design pin .....	105
105. Final design mug .....	105

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

*Social anxiety disorder (SAD)*, disebut juga dengan *social phobia*, adalah sebuah gangguan jiwa yang menyebabkan penderitanya kesulitan untuk melakukan hubungan sosial dengan orang lain karena adanya rasa cemas dan tidak nyaman ketika berada dalam situasi sosial. SAD biasanya ditandai dengan rasa cemas dan takut yang berlebihan ketika dihadapkan dengan situasi yang dianggap normal oleh orang-orang umum. Hal-hal biasa seperti berbicara dengan orang asing, melakukan kontak mata, pergi sekolah atau bekerja, atau memasuki ruangan bisa menjadi sesuatu yang sangat sulit untuk dilakukan oleh penderita kecemasan social dan sering kali menghambat penderita untuk mencapai sesuatu di hidupnya. Perilaku tersebut juga cenderung membuat penderita SAD di cap sebagai orang yang pemalu, sombong, jauh atau tidak peduli dengan sekitar.

SAD adalah jenis gangguan jiwa yang paling banyak kasusnya di dunia. Menurut Data yang dikumpulkan oleh NIMH (*National Institute of Mental Health*) yang dipublikasi melalui situs [https://www.nimh.nih.gov/health/statistics/social-anxiety-disorder#part\\_2643](https://www.nimh.nih.gov/health/statistics/social-anxiety-disorder#part_2643), diakses pada 23 mei 2022 menunjukkan bahwa sekitar 40 juta orang atau 12.8% dari seluruh orang dewasa di Amerika telah mengalami SAD dalam suatu masa dalam hidup mereka. Sebagian besar dari penderita tersebut masih berusia antara 18 sampai 29 tahun. SAD biasanya muncul ketika seseorang mulai menginjak usia remaja namun juga dapat muncul ketika masih anak-anak.

SAD dapat memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan seseorang. Bahkan SAD dapat membuat seseorang membuat pilihan hidup yang salah karena pengaruh dari rasa takut yang dialami. Seseorang yang menderita SAD mungkin akan lebih memilih menjadi pengangguran karena mereka tidak sanggup untuk melakukan *interview* dengan perusahaan yang dilamar. Penderita SAD juga akan terhambat dalam melaksanakan tanggung jawab akademis karena kesulitan dalam menghadapi interaksi sosial di institusi tempat mereka belajar.

Berdasarkan wawancara dengan psikolog Rida Yanna Primanita S.Psi. M.Psi, Masyarakat umum sering menyamakan kondisi SAD dengan perasaan malu atau bahkan sikap anti sosial. Salah satu pemicu dari SAD adalah ketakutan untuk menerima penolakan atau tanggapan negatif dari orang lain. Menyebut orang yang menderita kecemasan social dengan sebutan pemalu, tidak gaul, sombong, cupu dan sebagainya hanya akan membuat penderita SAD semakin mundur dari kehidupan social mereka serta memperburuk rasa cemas dan takut mereka untuk selanjutnya.

Selain itu psikolog Rida juga mengatakan dalam wawancaranya, SAD didalam remaja mengalami peningkatan setelah masa pandemi. Hal ini dikarenakan pembatasan dalam masa pandemi membuat banyak remaja hanya melakukan hubungan sosial secara tidak langsung melalui media seperti *Whatsapp*, *Zoom*, atau media sosial lainnya. Hal ini menyebabkan banyak remaja yang kesulitan ketika harus kembali melakukan hubungan sosial secara langsung setelah pembatasan pandemi diperlonggar.

Berdasarkan masalah diatas, penulis berupaya untuk menyampaikan kepada masyarakat luas tentang bagaimana seseorang dengan SAD menjalani kehidupan



mereka sehingga masyarakat lebih mampu memahami kesulitan yang dihadapi oleh penderita SAD.

Komik merupakan media cerita yang disampaikan melalui gambar yang berurutan. Dalam 1 abad tahun terakhir, komik telah menjadi sumber hiburan yang berpengaruh besar dalam budaya populer seluruh dunia dan sangat digemari di kalangan remaja karena penggunaan ilustrasi membuat komik lebih menyenangkan untuk dibaca. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan komik bisu untuk merancang komik ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, perancang mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat terutama remaja tentang SAD serta dampak buruk dari perilaku negatif yang diterima oleh penderita SAD.
2. Pandemi telah menyebabkan kasus SAD meningkat terutama pada kalangan remaja yang bersekolah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka perancang akan membuat sebuah buku komik untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang SAD kepada remaja.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana Merancang Komik *“Close But Far”*

Mengenai *Social Anxiety Disorder* Untuk Remaja yang Informatif dan Komunikatif”, sehingga remaja dapat lebih memahami mengenai isu SAD disekitarnya

#### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan yaitu menghasilkan rancangan buku komik “*Close But Far*” yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai SAD bagi remaja.

#### **F. Manfaat Berkarya**

##### **1. Manfaat Akademis**

Komik “*Close But Far*” dapat digunakan untuk membantu mahasiswa Desain Komunikasi Visual atau Seni Rupa dalam mengembangkan karya akhir atau menjadi bahan dalam mata kuliah serta membantu dosen dalam mengajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah yang bersangkutan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Sebagai bentuk dokumentasi untuk memperkenalkan kepada para remaja usia 15-24 tahun, seperti apa kehidupan yang dijalani oleh seseorang dengan SAD serta mengajak mereka untuk lebih sensitif dan memahami seseorang dengan SAD.