

**TUGAS AKHIR / KEKARYAAN
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN
OMK GEREJA SANTO PAULUS KLECA**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:

**ALEXANDER FIRSIAN ALVEN ADDO PERMANA
2018021006**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022.**

LEMBAR PERSETUJUAN

**TUGAS AKHIR KEKARYAAN
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN OMK
GEREJA SANTO PAULUS KLECA**

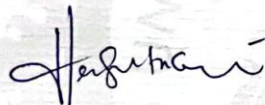
Disusun Oleh:
ALEXANDER FIRSTIAN ALVEN ADDO PERMANA
2018021006

Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Desain
Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 23 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Evelyne Henny Lukitasari., S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802



Yudi Wibowo., S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048006

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Evelyne Henny Lukitasari., S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN OMK
GEREJA SANTO PAULUS KLECA SURAKARTA**

Disusun Oleh :

ALEXANDER FIRSTIAN ALVEN ADDO PERMANA

2018021006

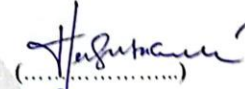
Tugas Akhir / Kekayaan ini telah disetujui

untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Desain
Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 23 Juli 2022

1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0630017802


(.....)

2. Penguji II

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0622048006


(.....)

3. Penguji III

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0610068302


(.....)

**Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni**

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**


Marwahyudi, S.Pd, M.T
NIDN. 0607107103


Evelvne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0630017802

**SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS
KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama: Alexander Firstian Alven Addo Permana

NIM : 2018021006

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : Perancangan Komik Digital Sebagai Media Pengenalan OMK Gereja Santo Paulus Surakarta

Adalah karya yang telah saya susun sendiri. Jika dikemudian hari terungkap bahwa saya telah melakukan kegiatan peniruan dan mengambil dari tulisan ataupun karya orang lain yang seakan hasil dari saya sendiri, saya bersedia dan berhak mendapatkan sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas.

Demikianlah pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tindakan kebohongan, maka saya bersedia menerima segala konsekuensinya dan termasuk sanksi yang telah ditetapkan.

Surakarta, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan



Alexander Firstian

2018021006

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Alexander Firstian Alven Addo Permana**

NIM : 2018021006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni

Jenis Karya : Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul : Buku Digital tentang Pendidikan Karakter dengan sumber ide Perancangan dari cerita Wayang Ramayana. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data(database), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co author atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan



Alexander Firstian
2018021006

MOTTO:

“Manusia bukan hidup dari roti saja

Meliainkan dari firman Tuhan”

(Yesus Kristus)

“Do or do not, ther is no Try”

(Master Yoda)

From Star Wars Saga

Why do we fall? Because we can learn to pick ourselves up”

(Alfred J. Pennyworth)

From The Dark Knight Rises

PERSEMBAHAN

Kepada semua yang telah percaya, mendukung, mendoakan dan membantu saya

Tuhan Yesus Kristus

Bapak, Ibu, dan Adik

Keluarga Besar Karsomulyono

Teman-teman Serikat Majelis Haram dan Cah-Cah Gendeng

Teman-teman Kudu Sukses

Teman-teman DKV 2018

OMK Santo Paulus Kleca

Teman-teman Misdinar Santa Maria Kartasura

Teman-teman dan Sahabat

RINGKASAN

Orang Muda Katolik atau biasa disebut OMK adalah wadah kreativitas ,pengembangan, pengaderan generasi muda di paroki gereja Katolik. OMK berada di bawah naungan Komisi Kepemudaan yang merupakan perangkat Gereja yang fokus memberi pembinaan dan pendampingan kepada kaum muda. Setiap paroki di Gereja Katolik pasti memiliki OMK . Gereja Santo Paulus Kleca juga memiliki banyak kaum muda di Parokinya yang memiliki potensi untuk terlibat aktif , namun kurang adanya media untuk mengenalkan OMK dan kegiatannya membuat kurangnya minat kaum muda untuk mengikuti kegiatan ini. Solusi yang ditawarkan adalah mengenalkan OMK dengan komik digital yang akan dibagikan melalui berbagai media sosial yang dimiliki OMK Paroki Kleca. Cerita yang mampu memberi pesan yang diingat ,serta media yang unik dan berbeda dapat membantu untuk menumbuhkan minat kaum muda untuk mau terlibat aktif dalam kegiatan OMK. Perancangan Komik digital ini disusun dari menentukan ide awal untuk konsep dan cerita. Dilanjutkan dengan metode perancangan mulai dari ide, survei, *brief*, *creative brief*, desain hingga evaluasi . Sehingga menghasilkan cerita komik yang memiliki pesan yang kuat serta dapat diaplikasikan ke media digital melalui beberapa media sosial.

Kata Kunci: Komik , OMK, Perancangan, Gereja.

ABSTRACT

Young People Catholic (OMK) is a forum for creativity, development, and cadre of young people in the parish of the Catholic church. OMK is under the auspices of the youth commission which is a church apparatus that focuses on providing guidance and assistance to young people. Every parish in the catholic church has an OMK. St Paul's Church Kleca has many youths in its parish who have the potential to be actively involved but lack the media to introduce OMK and its activities. It makes young people less interested in participating in activities. The solution is to introduce OMK with digital comics published through various social media of OMK Kleca Parish. Stories must be able to give messages that are easy to remember, as well as unique and different media to help foster youth interest in being actively involved in OMK activities. The design of this digital comic is composed of determining the initial idea for the concept and story. Furthermore, the design methods are ideas, surveys, briefs, creative briefs, design and evaluation. It is expected to produce comic stories with a strong message and can be applied to digital media through social media.

Keywords: Comic, OMK, Design, Church



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya, sehingga dalam penyusunan perancangan karya tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komik Digital Sebagai Media Pengenalan Kegiatan OMK Gereja Santo Paulus Kleca” ini dapat terselesaikan dengan baik guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sosialis, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Perancangan karya tugas akhir tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tidak terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, lingkup kampus Universitas Sahid Surakarta maupun dari lembaga/perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Destina Paningrum, SE., MM selaku Wakil Rektor bidang Sumber daya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos, M.I.Kom. selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Marwahyudi, S.Pd., M.T, selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

5. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dan selaku Dosen Pembimbing I.
6. Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik selama proses penyusunan perancangan karya tugas akhir ini
7. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn , selaku Dosen Penguji dan Dosen Pembimbing Akademik
8. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn selaku Dosen pengajar Desain Komunikasi Visual
9. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mengajar dari awal semester hingga akhir.
10. Segenap karyawan dan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta.
11. Romo Novi selaku pembimbing komisi Kepemudaan Kevikepan Surakarta.
12. Romo Eman dan teman-teman OMK Kleca Surakarta.
13. Bapak, Ibu, Adik dan Keluarga besar atas segala doa dan dukungan yang besar terhadap penulis.
14. Teman-teman satu angkatan yang memberikan semangat, doa, dan masukan.

Dengan segala kekurangan yang ada, penulis menyadari bahwa Penulisan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Penulis

(Alexander Firstian Alven Addo Permana)
2018021006

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR / KEKARYAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	Error! Bookmark not defined.
MOTTO:	vi
PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Perancangan	8
D. Manfaat Perancangan	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Landasan Teori.....	12
G. Metode Perancangan	21
H. Sistematika Penulisan	25
BAB II	27
A. Data	27
B. Sejarah.....	32
C. Struktur Organisasi	33
D. Denah Lokasi	36
E. Hasil Observasi	36
F. Hasil Wawancara	39

G. Kegiatan OMK.....	44
H. Analisa SWOT	46
BAB III.....	49
A. Analisa Data.....	49
B. Strategi Kreatif.....	52
BAB IV	76
A. Perancangan Judul Komik	76
B. Desain Karakter.....	76
C. Style atau Gaya Gambar	88
D. Proses Pembuatan Komik	90
E. Langkah – Langkah Menggambar Komik	93
F. Hasil Akhir.....	100
G. Media Plan	113
BAB V	146
A. Simpulan	146
B. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA.....	149
DAFTAR ISTILAH	151
DAFTAR LAMPIRAN.....	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. <i>Cartoon Style</i>	16
Gambar 02. <i>Manga Style</i>	17
Gambar 03. <i>American Style</i>	18
Gambar 04. <i>Realism Style</i>	19
Gambar 05. <i>Fine Art Style</i>	20
Gambar 06. Metode Perancangan	21
Gambar 07. Lokasi Gereja	27
Gambar 08. Daftar Jumlah Umat	30
Gambar 09. Persentase Usia.....	31
Gambar 10. Cakupan Wilayah Paroki	31
Gambar 11. Struktur Kepengurusan Dewan Paroki.....	33
Gambar 12. Struktur Kepengurusan OMK	34
Gambar 13. Denah Lokasi	36
Gambar 14. Wilayah Asal OMK.....	39
Gambar 15. Jenis Kelamin OMK.....	39
Gambar 16. Umur	38
Gambar 17. Media Sosial.....	38
Gambar 18. Status	39
Gambar 19. Wawancara OMK.....	41
Gambar 20. Wawancara Romo	43
Gambar 21. Ekaristi Kaum Muda	44
Gambar 22. Berbagi Takjil	44
Gambar 23. Berbagi Takjil	45
Gambar 24. Visualisasi Jalan Salib.....	45
Gambar 25. Visualisasi Jalan Salib.....	46
Gambar 26. Panel Baris	53
Gambar 27. Panel Kolom.....	53
Gambar 28. Panel Kombinasi	54
Gambar 29. Panel Diagonal	55

Gambar 30. Panel Inset	55
Gambar 31. Panel Overlapping.....	56
Gambar 32. Panel Broken Frame.....	57
Gambar 33. <i>Manga Style</i>	58
Gambar 34. Picture Window Layout	59
Gambar 35. Gambar Font Gila.....	60
Gambar 36. Gambar Font Komika Text	61
Gambar 37. Gambar Font Komika Text	61
Gambar 38. Palet warna	62
Gambar 39. Logo Microsoft Word	69
Gambar 40. Logo Clip Studio Paint.....	70
Gambar 41. CorelDRAW 2018.....	70
Gambar 42. Photoshop CS 6.....	71
Gambar 43. Laptop ASUS Vivobook	71
Gambar 44. Pentab Huion.....	72
Gambar 45. Siswa SMA	78
Gambar 46. Kaos & Celana Pendek	78
Gambar 47. Sketsa Desain Karakter Joni	79
Gambar 48. Desain Karakter Joni	79
Gambar 49. Siswi SMA	81
Gambar 50. Outfit Tshirt & Celana Jeans.....	81
Gambar 51. Sketsa Desain Karakter Sekar	82
Gambar 52. Desain Karakter Sekar.....	82
Gambar 53. Outfit Mahasiswa	84
Gambar 54. Sketsa Desain Karakter Mas Adi	84
Gambar 55. Desain Karakter Mas Adi	85
Gambar 56. Pastor.....	86
Gambar 57. Pastor.....	86
Gambar 58. Sketsa Desain Karakter Romo Noel.....	87
Gambar 59. Desain Karakter Romo Noel	87
Gambar 60. KomikKamvret.....	89

Gambar 61. Komik Why Series	90
Gambar 62. Skema Pembuatan Komik	91
Gambar 63. Proses Produksi Komik	92
Gambar 64. Naskah Komik.....	93
Gambar 65. Proses Sketsa.....	94
Gambar 66. Proses Tinta.....	96
Gambar 67. Coloring Komik	97
Gambar 68. Sound Lettering.....	99
Gambar 69. Sketsa <i>Feed</i> Instagram	101
Gambar 70. <i>Guideline Feed</i> Instagram	102
Gambar 71. <i>Color Guide Feed</i> Instagram.....	103
Gambar 72. Desain Jadi <i>Feed</i> Instagram	105
Gambar 73. Penempatan <i>Feed</i> Instagram	106
Gambar 74. Sketsa Video Tiktok.....	108
Gambar 75. <i>Guideline</i> Video Tiktok.....	109
Gambar 76. <i>Color Guide</i> Video Tiktok	110
Gambar 77. Desain Jadi Video Tiktok.....	111
Gambar 78. Penempatan Video Tiktok.....	112
Gambar 79. Sketsa Poster	113
Gambar 80. <i>Guideline</i> Poster	114
Gambar 81. <i>Color Guide</i> Poster.....	115
Gambar 82. Desain Jadi Poster	116
Gambar 83. Penempatan Poster	117
Gambar 84. Sketsa Roll Banner	118
Gambar 85. <i>Guideline</i> Roll Banner	119
Gambar 86. <i>Color Guide</i> Roll Banner	120
Gambar 87. Desain Jadi Roll Banner.....	121
Gambar 88. Penempatan Roll Banner.....	122
Gambar 89. Sketsa Spanduk	123
Gambar 90. <i>Guideline</i> Spanduk.....	123
Gambar 91. <i>Color Guide</i> Spanduk.....	124

Gambar 92. Desain Jadi Spanduk	125
Gambar 93. Penampatan Spanduk	125
Gambar 94. Sketsa Stiker.....	126
Gambar 95. <i>Guideline</i> Stiker	126
Gambar 96. <i>Color Guide</i> Stiker	127
Gambar 97. Desain Jadi Stiker.....	128
Gambar 98. Penempatan Stiker.....	129
Gambar 99. Sketsa Gantungan Kunci.....	130
Gambar 100. <i>Guideline</i> Gantungan Kunci.....	130
Gambar 101. <i>Color Guide</i> Gantungan Kunci	131
Gambar 102. Desain Jadi Gantungan Kunci.....	132
Gambar 103. Penempatan Gantungan Kunci.....	133
Gambar 104. Sketsa Kaos	134
Gambar 105. <i>Guideline</i> Kaos.....	135
Gambar 106. <i>Color Guide</i> Kaos	135
Gambar 107. Desain Jadi Kaos	136
Gambar 108. Penempatan Kaos	137
Gambar 109. Sketsa Masker	138
Gambar 110. <i>Guideline</i> Masker.....	138
Gambar 111. <i>Color Guide</i> Masker.....	139
Gambar 112. Desain Jadi Masker	140
Gambar 113. Penempatan Masker	140
Gambar 114. Sketsa Totebag	141
Gambar 115 <i>Guideline</i> Totebag	142
Gambar 116 <i>Color Guide</i> Totebag	143
Gambar 117 Desain Jadi Totebag.....	144
Gambar 118 Penempatan Totebag	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Penelitian	152
Lampiran 02. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	153