

PERANCANGAN KOMIK "MAHASISWA HEBAT" SEBAGAI KOMUNIKASI VISUAL PERATURAN TATA TERTIB UNIVERSITAS MERCU BUANA

Oleh:

Veneranda Ramadhani Fully¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

[Verafully98@gmail.com¹](mailto:Verafully98@gmail.com)

Novena Ulita N, S.Pd., M.Sn²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

[novena.ulita@mercubuana.ac.id²](mailto:novena.ulita@mercubuana.ac.id)

ABSTRAK

Komik ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa baru akan tata tertib kampus sekaligus menyediakan informasi peraturan Tata Tertib Universitas Mercu Buana secara inovatif, yang kemudian secara langsung akan meningkatkan keefektifan sosialisasi peraturan tersebut. Karya ini menggunakan pesan "Mahasiswa Hebat" untuk memberi persepsi positif kepada mahasiswa untuk patuh pada peraturan. Beberapa teori digunakan dalam perancangan ini seperti teori layout, teori warna, dan teori ilustrasi. Hasil Tugas Akhir ini menunjukkan bahwa pengkomunikasian peraturan yang kompleks lewat komik strip - dengan kombinasi alur cerita serta elemen visual yang tepat - mampu memicu pemahaman audiens tentang dampak pelanggaran tata tertib berdasarkan perspektif yang mereka tempati sebagai pengamat pelanggaran.

Kata Kunci: *Tata tertib, komik, komunikasi visual, mahasiswa.*

ABSTRACT

This comic is designed to increase new student's awareness on Mercu Buana University's Rules Of Discipline, as well as providing the regulations in an innovative way, which will directly improve the effectiveness of its socialization. This work uses "Mahasiswa Hebat" as the core message to instill a positive perception to audience to obeying the rules. Some of the theory used are layout theory, color theory, and illustration theory. The results of this final project shows that communicating complex rules through comic strips - with the right combination of storylines and visual elements - are capable to drive the audience's understanding of rules violation based on the perspective they occupy as an observer.

Keywords: *Rules of discipline, comic, visual communication, student.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 15th, 2020

Revised: August 15th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menurut Siti Melchaty (1990: 151), Tata tertib merupakan peraturan yang mengikat

seseorang atau kelompok untuk menciptakan ketentraman dan keamanan. Peraturan ini juga mengikat mahasiswa yang berstatus sebagai seseorang yang menuntut ilmu di

perguruan tinggi. Mahasiswa dianggap memiliki intelektualitas tinggi serta mampu menggunakan nalar dan pikirannya dalam bertindak atau menilai suatu hal, tak terkecuali sebuah tata tertib.

Seorang mahasiswa termasuk dalam rentang umur dewasa awal, yakni 18-25 tahun. Maka dari itu, mahasiswa menjadi pribadi yang mudah terpengaruh oleh perubahan dan terdorong untuk mencoba hal yang baru (Salam, 1997). Hal ini mengakibatkan kecenderungan mereka untuk mencoba sesuatu yang asing bahkan dapat melanggar peraturan yang berlaku, jika tidak diikuti dengan kontrol diri dan pengawasan yang tepat.

Sama halnya di Universitas Mercu Buana. Berdasarkan observasi penulis dan paparan dari beberapa mahasiswa, penulis masih menemukan berbagai pelanggaran tata tertib yang dilakukan di dalam kampus. Selain karena kurangnya empati tiap individu, tata tertib di kampus ini masih membutuhkan sosialisasi yang efektif, yaitu menggunakan komunikasi visual. Walaupun sederhana, pelanggaran tata tertib dapat mengusik kenyamanan warga kampus, serta merusak status mahasiswa yang dianggap sebagai sosok yang cerdas dan beradab.

Di era digital seperti saat ini, media komik semakin populer dalam menyampaikan informasi dan aspirasi. Komik meningkatkan sarana edukasi yang efektif karena membantu pembaca ikut

terlibat dalam alur cerita (Choi, 2016). Informasi mengenai peraturan tata tertib yang ada, nantinya akan dikomunikasikan melalui komik ber layout cetak, dimana mahasiswa baru akan diajak untuk memahami tata tertib dengan *storytelling*, ilustrasi visual serta bahasa yang mudah sederhana namun menarik.

Dengan hadirnya karya komik ini, diharapkan mahasiswa baru Universitas Mercu Buana, bahkan calon mahasiswa lainnya di luar sana, akan lebih memahami dan terpacu untuk mentaati aturan tata tertib serta kedisiplinan, sehingga mampu menjadi warga kampus yang maju dan berkarakter hingga kedepannya.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang sebuah komik yang dapat mengkomunikasikan peraturan tata tertib menjadi lebih fleksibel dan menarik untuk dipahami mahasiswa baru?
- b. Bagaimana menyusun sebuah cerita yang ringan namun mampu memberi perspektif berbeda tentang peraturan tata tertib?

3. Orisinilitas

Dari studi 2 karya di atas, dapat disimpulkan bahwa penyampaian pesan seserius apapun dapat divisualkan lewat ekspresi wajah yang absurd, lucu, dan unik. Tentu diikuti dengan cerita yang komedik. Penulis akan mengadaptasi beberapa kesamaan tersebut namun dengan konsep komik yang berbeda.

Untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks seperti peraturan tata tertib, maka diperlukan strategi perancangan komik dengan kombinasi struktur visual dan alur cerita yang tepat. Komik ini akan berisi 5 panel dengan layout cetak seperti *booklet* untuk fleksibilitas konten dan elemen lainnya. Untuk memberi pesan positif, maka digunakan pesan utama "Mahasiswa Hebat" dimana audiens akan diajak untuk menjadi mahasiswa yang berprestasi dan luar biasa dengan mentaati tata tertib. Pesan ini akan diimplementasikan pada tiap komik dengan alur cerita tertentu. Untuk memperkuat pesannya, maka ditempatkan *tagline* dan deskripsi tata tertib terkait.

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan

Selain memberi kesadaran untuk patuh pada tata tertib, tujuan karya ini juga untuk menyediakan informasi peraturan tersebut melalui media komunikasi visual, yang diharapkan dapat meningkatkan keefektifan sosialisasinya kepada mahasiswa baru Universitas Mercu Buana.

2) Manfaat

Bagi penulis, karya ini akan menajamkan keterampilan serta wawasan penulis mengenai perancangan komik berdasarkan prinsip desain. Selain itu juga dapat meningkatkan kesadaran warga kampus (secara general) terutama mahasiswa/i Universitas Mercu Buana

terhadap peraturan tata tertib yang berlaku. Dan untuk ilmu desain, karya ini dapat menjadi referensi bagi mereka yang akan merancang komik dengan konsep dan ide yang sama.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Konsep dari komik ini adalah mengedukasi serta mengajak audiens untuk memahami tata tertib lewat perspektif yang berbeda melalui pendekatan komunikasi dengan kombinasi *storytelling*. Cerita singkat dari komik strip akan mengkomunikasikan pesan yang ada dengan *experience* yang baru.

Dari 37 poin tata tertib, 17 diantaranya dipilih untuk dijadikan konten. Hal ini diputuskan berdasarkan peraturan yang cenderung siswa sekolah langgar hingga bangku perkuliahan, dan pelanggaran penting yang belum familiar bagi seorang mahasiswa baru.

2. Landasan Perancangan

1) Komik sebagai Media Edukasi

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya (McCloud, 1993). Ilustrasi dan teks pada komik disusun secara terkonsep sehingga tercipta suatu alur cerita.

Dengan perkembangan media digital, komik mulai menjadi populer di Indonesia, berbagai pihak pun menjadikan komik sebagai media komunikasi.

Momentum ini juga didukung oleh fungsi komik yang mampu menyampaikan pesan dengan lebih baik. Komik meningkatkan sarana edukasi yang efektif karena membantu pembaca ikut terlibat dalam alur cerita (Choi, 2016).

Dari fungsi tersebut, komik edukasi ikut terbentuk. Salah satu keunikan dari komik edukasi adalah memiliki konten informasi terkait subjek yang disampaikan, sehingga cocok untuk media pembelajaran. (Septimoranie & Oktavianti, 2019).

Edukasi menjadi hal yang penting, melihat dari perilaku mahasiswa yang masih melanggar tata tertib kampus dan kurangnya kesadaran mereka atas dampak buruk yang ditimbulkan. Maka dari itu, media komik menjadi pilihan yang tepat dalam menyampaikan informasi sekaligus mempersuasi tentang tata tertib, tentu dengan tambahan sejumlah konten pendukung seperti tagline dan deskripsi lainnya.

2) Panel

Faisal, et al. (2018) menyebutkan bahwa untuk mengkomunikasikan idenya melalui cerita bergambar, sebuah komik menggunakan segmen-segmen yang disebut panel. Panel akan berisi ilustrasi adegan sebagai komunikasi visual, dan jika disusun maka akan membangun cerita dalam komik.

Sebagai komunikasi visual, bentuk panel bervariasi berdasarkan pesan, perasaan, maupun gagasan yang ingin disampaikan komikus. Sebagai contoh, tidak adanya variasi maupun bentuk dari panel akan memberi kesan "lambat" dan "tenang" dalam skenario cerita, memperjelas bahwa cerita yang dibangun pada tiap panel adalah sama pentingnya (Faisal, et al., 2018).

3) Layout

Surianto Rustan, S.Sn. pada bukunya yang berjudul "Layout Dasar dan Penerapannya" (2009) mendefinisikan layout sebagai peletakan elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung sebuah konsep atau pesan. Prinsip layout yang adalah prinsip desain grafis, juga berlaku pada komik sebagai salah satu media komunikasi visual. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- Unity (Kesatuan): Merupakan prinsip desain dimana seluruh bagian/element saling mendukung sehingga tampak menyatu sebagai satu keutuhan. Sanyoto (2009) menegaskan bahwa tiap element desain harus memiliki hubungan satu sama lain, tidak ada bagian yang mengganggu atau terlihat janggal.
- Emphasis (Penekanan): Merupakan penekanan suatu bagian/element pada desain. Menurut Sanyoto (2009), ada beberapa tujuan penggunaan emphasis,

antara lain menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, memecah keteraturan, dan memberi efek kejutan.

- Balance (Keseimbangan): Adalah penempatan elemen desain yang bebannya sama dan tidak menumpuk pada satu titik. Bila pusat keseimbangan atau titik tersebut diadukan sehingga pandangan mata tertuju ke sana, akan muncul perasaan tenang dari pengamat (Dahlia: 2008). Perasaan tenang ini akan mempertahankan perhatian audiens kepada karya desain.
- Sequence (Urutan): Yakni urutan elemen desain yang menjadi prioritas, berdasarkan pandangan mata.

4) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan citra yang dibentuk untuk memperjelas informasi dengan memberi representasi secara visual (Witabora: 2012). Fungsi dasar dari ilustrasi adalah menyampaikan ide, gagasan, narasi, atau konsep lewat representasi visual.

Dalam menyampaikan gagasannya, tiap ilustrator mempunyai gaya visual yang berbeda. Berdasarkan konsep The Big Triangle yang digagas oleh Scott McCloud, representasi visual dapat dibagi menjadi 3 jenis, antara lain:

- Realis: Ilustrasi ini dibuat sangat sesuai dengan kenyataan yang ada pada suatu objek tanpa pengurangan

atau penambahan dari imajinasi penggambar.

- Semi Realis: Disebut semi realistis karena masih terlihatnya aksentuasi dan detail anggota tubuh. Ilustrasi semi realistis memiliki keunikan tersendiri mulai dari garis hingga tone color yang digunakan oleh para ilustrator, setiap ilustrator memiliki gaya penggambaran garis dan warna yang berbeda, hal ini dipengaruhi oleh jam terbang dan referensi yang diambil (Gumelar. 2011).
- Kartun: Kartun identik dengan penampilan yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu yang menjadikan daya tarik.

5) Warna

Sanyoto (2009, 10) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis adalah bagian dari indera penglihatan yaitu mata. Dalam komik, warna dapat membantu untuk menekankan pesan dan memberi efek psikologis tertentu. Huchendorf (2007) dalam Ulita (2019) menyatakan bahwa warna hangat seperti oranye, kuning, dan merah akan lebih mudah diingat pembaca dibanding warna dingin.

Terdapat beragam skema warna yang sering digunakan, salah satunya adalah triadic. Triadic / triad komplementer merupakan skema warna

kontras yang dibentuk dari segitiga di lingkaran warna. Skema warna ini digunakan untuk membangun persepsi desain yang menarik perhatian mata namun masih nyaman untuk dipandang.

3. Tema/ Ide/ Judul

Berdasarkan latar belakang masalah yaitu kurangnya empati mahasiswa dalam mentaati tata tertib, serta belum efektifnya sosialisasi peraturan tersebut, maka pesan utama yang dipilih untuk komik ini adalah "Mahasiswa Hebat".



Gambar 1. Typeface judul "Mahasiswa Hebat"

Pesan utama ini didasari oleh status target audiens yang berupa mahasiswa baru sebagai usia dewasa awal, serta visi misi dari Universitas Mercu Buana. Untuk menggerakkan audiens, maka persepsi tata tertib harus diubah menjadi positif dan ramah, dan audiens akan diposisikan ke status dimana mereka adalah sosok mahasiswa yang luar biasa jika mampu mentaati tata tertib. Untuk mendukung itu, perlu diperlihatkan perspektif bahwa melanggar tata tertib adalah tindakan yang buruk.

Pesan utama tadi kemudian diimplementasikan melalui gaya bahasa yang

digunakan pada komik ini. Dari berbagai genre, gaya penyampaian komedi dipilih karena ringan dan cukup umum bagi audiens.

Dari gagasan dan pesan utama tadi, maka struktur cerita yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Struktur Cerita

4. Konsep Perwujudan/ Penggarapan

1) Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai berjenis semi-kartun sederhana, dengan penekanan lineart dan rambut hitam, tanpa aksesoris wajah yang detail. Selain populer, penulis dapat fokus dengan visualisasi cerita tanpa terpaku pada detail desain, sehingga pesan dapat disampaikan dengan efektif.

Ilustrasi pada komik ini menggambarkan tiap karakter komik yang berstatus mahasiswa, sebagai tokoh utama maupun pendukung. Tokoh yang spesifik tidak dibentuk pada komik ini agar cerita lebih fleksibel tanpa terpaut pada karakter tertentu.

2) Warna

Warna yang digunakan pada komik ini adalah dark muted yang dibentuk dari skema warna triadic dengan dominasi warna hangat (merah-kuning) yang

komplementer dengan warna biru. Selain dapat menetralkan warna kontrasnya, saturasi rendah yang menghasilkan warna muted ini juga sejalan dengan tren desain tahun 2020.



Gambar 3. Palet warna perancangan

Pemilihan warna ini dipilih untuk menyimbolkan profesionalitas dan kecerdasan dari sebuah tata tertib (filosofi warna biru) dan energi positif dalam mentaati tata tertib (filosofi warna hangat).

3) Tipografi

Terdapat 3 jenis *font* yang dipakai di komik ini. Untuk judul, digunakan *typeface* bernama *Reis* yang berjenis *script*. Bertujuan untuk menggambarkan semangat mahasiswa dalam mentaati tata tertib, sesuai dengan karakter hurufnya.



Gambar 4. Typeface untuk judul

Untuk subjudul menggunakan jenis huruf *sans serif* yaitu *Gotham*. Selain untuk menyeimbangkan jenis huruf *script* dari judul, *font* ini mudah terbaca dan memiliki karakter yang modern serta maskulin.



Gambar 5. Font untuk subjudul
(Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Gotham_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_(typeface)))

Sedangkan untuk komik itu sendiri, teks pada balon cerita menggunakan *typeface* bernama *New Era Casual Regular*. *Typeface* ini cocok untuk mengiringi nuansa komedi dan menyenangkan dari cerita komik.



Gambar 6. Typeface untuk teks komik

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode

Proses perancangan ini menggunakan metode kualitatif dimana penulis melakukan beberapa wawancara ke berbagai pihak, salah satunya adalah mahasiswa Universitas Mercu Buana. Penulis menuluri pandangan mereka tentang tata tertib di kampus, situasi di lapangan, pelaksanaannya, serta latar belakang mereka dalam melanggar peraturan. Penulis juga menganalisis dari sudut pandang Universitas lewat wawancara dari pihak kemahasiswaan.

Untuk poin tata tertib sendiri, komik ini mengambil data dari Peraturan Rektor tentang Disiplin dan Tata Tertib Universitas Mercu Buana yang bisa diakses melalui laman resmi Ditmawa UMB.

2. Relevansi dan Konsekuensi Studi

Kelompok data yang diperlukan dalam penyelesaian perancangan ini antara lain:

a. Pengetahuan

- Data mengenai peraturan tertulis tentang tata tertib di Universitas Mercu Buana.
- Data mengenai kondisi lapangan mulai dari pelaksanaan serta sudut pandang terkait peraturan tersebut.
- Pengetahuan tentang penyusunan komik mulai dari konsep hingga teknis
- Pengetahuan akan prinsip dan elemen desain

b. Keterampilan

- Keterampilan menggambar ilustrasi ke dalam komik, dari objek, sudut pandang, ekspresi, hingga latar belakang.
- Keterampilan menggagas alur cerita sederhana.
- Keterampilan menggunakan pen tablet dan software pengolah grafis.

c. Kelengkapan Peralatan

- Laptop
Laptop digunakan untuk merancang komik ini mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

• Pen Tablet

Pen tablet merupakan media gambar digital untuk input sketsa tangan menuju komputer.

d. Ketersediaan Material

• Perangkat Lunak berbasis Bitmap

Digunakan sebagai software utama dalam perancangan komik ini, seperti pembuatan sketsa, lineart, coloring serta finishing. Hal ini dimaksudkan karena hampir semua elemen komik bisa dibuat melalui software tersebut.

• Perangkat Lunak berbasis Vector

Software ini digunakan untuk merancang beberapa desain untuk media pendukung.

3. Perancangan

Setelah menentukan gagasan dan alur cerita, selanjutnya adalah menentukan elemen visual yang sesuai. Elemen-elemen yang telah ditentukan kemudian disusun menjadi moodboard sebagai *guideline* perancangan kedepannya.



Gambar 7. Moodboard

4. Pelaksanaan:

- 1) *Sketching*: Sketsa dibuat berdasarkan naskah yang telah disusun. Bagian ini cukup krusial karena terdapat *camera angle*, pose, serta komposisi lainnya yang membantu mengkomunikasikan cerita dengan efektif.
- 2) *Lining*: *Lining* atau *inking* akan mempertegas garis yang telah dibuat oleh sketsa agar terlihat rapi.
- 3) *Coloring*: Proses pemberian warna dilakukan sesuai dengan palet warna yang telah ditentukan.
- 4) *Finishing*: Proses terakhir dalam perancangan komik ini mencakup *layouting* halaman, penempatan teks pada balon kata, serta *positioning* elemen lainnya.



Gambar 8. Proses pembuatan

D. ULASAN KARYA DESAIN

Komik ini berjudul "Mahasiswa Hebat" yang berisi 18 halaman, dimana 11 halaman mencakup poin tata tertib, sedangkan sisanya berisi pendahuluan serta konten minor

lainnya. Kompilasi komik strip yang dibuat dengan format A5 ini diubah menjadi E-book untuk tujuan pameran daring.

Tiap halaman komik berisi 5 panel dengan *tagline* dan eksplanasi sebagai penegasan dari pesan tata tertib. Panel berjumlah 5 dipilih untuk mengaplikasikan alur cerita dan gambar dengan lebih fleksibel.

- **Warna**: Warna yang digunakan pada komik ini adalah dark muted yang dibentuk dari skema warna triadic dengan dominasi warna hangat (merah-kuning) yang komplementer dengan warna biru. Selain dapat menetralkan warna kontrasnya, saturasi rendah yang menghasilkan warna muted ini juga sejalan dengan tren desain tahun 2020.

Pemilihan warna ini dipilih untuk menyimbolkan profesionalitas dan kecerdasan dari sebuah tata tertib (filosofi warna biru) dan energi positif dalam mentaati tata tertib (filosofi warna hangat).



Gambar 9. Palet warna perancangan

- **Ilustrasi**: Ilustrasi yang dipakai berjenis semi-kartun sederhana, dengan penekanan lineart dan rambut hitam, tanpa aksesoris wajah yang detail. Selain populer, penulis dapat fokus dengan visualisasi cerita tanpa terpaku pada detail

desain, sehingga pesan dapat disampaikan dengan efektif.



Gambar 10. Ilustrasi komik

Ilustrasi pada komik ini menggambarkan tiap karakter komik yang berstatus mahasiswa, sebagai tokoh utama maupun pendukung. Tokoh yang spesifik tidak dibentuk pada komik ini agar cerita lebih fleksibel tanpa terpaut pada karakter tertentu.

- Tipografi: Terdapat 3 jenis font yang dipakai di komik ini. Untuk judul, digunakan typeface Reis yang berjenis script. Bertujuan untuk menggambarkan semangat mahasiswa dalam mentaati tata tertib, sesuai dengan karakter hurufnya.



Gambar 11. Typeface untuk judul

Untuk subjudul menggunakan jenis huruf sans serif yaitu Gotham. Selain untuk menyeimbangkan jenis huruf script dari judul, font ini mudah terbaca dan memiliki karakter yang modern serta maskulin.



Gambar 12. Font untuk subjudul (Sumber: en.wikipedia.org/wiki/Gotham_(typeface))

Sedangkan untuk komik itu sendiri, teks pada balon cerita menggunakan typeface bernama New Era Casual Regular. Typeface ini cocok untuk mengiringi nuansa komedik dan playful dari cerita komik.



Gambar 13. Typeface untuk teks komik

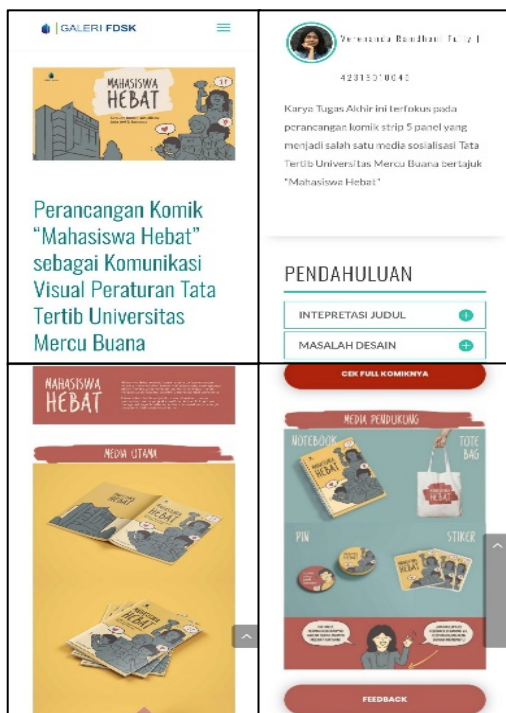
Untuk pameran, penulis menempatkan mockup karya dengan media pendukung yang dibuat yaitu tote bag, poster, pin, stiker, dan notebook.





Gambar 14. Media pendukung karya

Pameran sendiri dilaksanakan di laman Galeri FDSK pada tanggal 14-20 Juli 2020 dengan tema “Jumpa Maya”. Berikut adalah tampilan laman pameran via Android:



Gambar 15. Pameran Galeri FDSK

(Sumber:

<https://galerifdsk.mercubuana.ac.id/author/verenanda-ramdhani-fully/>)

Uji desain juga dilaksanakan di depan para mahasiswa baru pada acara Seminar Anti Narkoba yang dilaksanakan oleh Universitas Mercu Buana via Zoom. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji persepsi desain komik ini terhadap audiens, apakah pesan utamanya sudah relevan dengan alur cerita.

Dari respon audiens pada kedua uji desain tersebut, didapati bahwa mereka mengerti komik ini telah menggambarkan pelanggaran tata tertib yang tidak terpuji, dari segi visual pun telah mendukung konsep dan pesan yang ada.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pameran dan proses lainnya, dapat disimpulkan bahwa komunikasi visual melalui komik dapat memberi pendekatan kreatif baru terkait edukasi tata tertib, yang terbilang cukup efektif dalam menarik perhatian mahasiswa baru. Alur cerita yang ringan dengan suasana komedik bisa mengemas pesan peraturan tata tertib sehingga mudah ditangkap oleh audiens yang berstatus dewasa awal. Secara keseluruhan, persepsi yang disampaikan melalui alur cerita dan elemen visual komik pun cukup tepat sasaran dalam memberi perspektif baru tentang peraturan, hal ini dapat dilihat dari respon target audiens yang mengerti bahwa peraturan adalah perilaku yang tidak terpuji dan menjauhinya adalah wujud dari seorang “Mahasiswa Hebat”.

2. Saran

Banyak saran dari berbagai pihak atas karya desain ini. Yang utama, karena komik ini adalah salah satu media kampanye, penulis tentu perlu mempertimbangkan strategi kreatif yang sistematis agar karya desain ini lebih terarah, seperti proses sosialisasi dan alur bagaimana audiens dapat menjangkau karya desain. Strategi tersebut juga perlu diimplementasikan pada pemilihan media pendukung.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Andandi, B. A. (2020). “Perancangan Animasi Media Promosi Digital KRL Access”. [Skripsi]. Jakarta: FDSK, Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana.
- Choi, J. (June, 2016). “Awl is piercing me and society”: Webtoon as a Popular Adult Education Tool in South Korea. *Proceedings of the 9th Asian Diaspora Adult Education Pre-conference*, Charlotte, NC.
- Combs, J. (2003). “Creating Comics: Visual and Verbal Thinking in the Ultimate Show and Tell”. [Thesis]. Williamsburg: College of William and Mary.
- Faisal, D., Pramesti, U. D., & Rasyid, Y. (2018). Membaca Ruang Waktu (Space-Time) Panel Komikalisasi Puisi Hujan Bulan Juni. *Humanus*, Vol.17 (2), 150-163.
DOI: <https://doi.org/10.24036/humanus.v17i2.8044>
- Hadhinoto, P. S., & Oktavianti, R. (2019). Komunikasi Persuasif Tentang Kesehatan Mental Melalui Komik Digital (Studi pada Akun Instagram @petualanganmenujesuatu). *Prologia*, Vol.3(2), 334-341.
- DOI: <http://dx.doi.org/10.24912/pr.v3i2.6355>.
- Irmayanti, A. (2015). “Penyalahgunaan Alkohol di Kalangan Mahasiswa”. [Skripsi]. Surakarta: Fakultas Psikologi, Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. Massachusets: Tundra Publishing.
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jogjakarta: Jalasutra.
- Syafitri, E. M., Indrasari, F., & Lisdiantini, N. (2017). Perilaku Melanggar Tata Terib Berbusana pada Mahasiswa Administrasi Bisnis di Kampus Politeknik Negeri Madiun. *Epicheirisi*, Vol.1(1), 29-34.
- Ulita, N. (2019). Tinjauan Warna Pada Visual Branding Warung Kopi Lokal. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* Vol.4(2), 205-223.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran. *Nirmana* Vol.7(1).
- Witabora, J. (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora* Vol.3(2), 659-677.
DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn. selaku Kaprodi serta koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual 2020 yang senantiasa membantu dan mengarahkan mahasiswa/i nya dalam menyelesaikan semester ini. Ibu Novena Ulita, S.Pd., M.Sn.

selaku dosen pembimbing penulis, yang dengan sabar selalu memberi arahan dan semangat. Teman-teman yang turut memberi masukan dan ide dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

