



Tugas Akhir (RD 141558)

**Perancangan Komik Strip Online Tentang dinamika Permasalahan
Mahasiswa Terlambat Lulus**

Bangkit Myarso Wahyutomo Widayat
NRP. 3408100008

Dosen Pembimbing:
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.
NIP. 19830410 200604 2001

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2016**



Final Project (RD 141558)

Designing Online Comic Strip About The Dynamics Problems of The Students Who Late In Completing College

Bangkit Myarso Wahyutomo Widayat
NRP. 3408100008

Supervisor:
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.
NIP. 19830410 200604 2001

Visual Communication Design
Departement of Industrial Product Design
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya
2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK STRIP ONLINE TENTANG DINAMIKA
PERMASALAHAN MAHASISWA TERLAMBAT LULUS**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Bangkit Myarso Wahyutomo Widayat

NRP. 3408100008

Surabaya, 2 Agustus 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds

NIP. 19830410 200604 2001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS LAPORAN PENELITIAN

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Bangkit Myarso Wahyutomo Widayat
NRP : 3408100008

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN KOMIK STRIP ONLINE TENTANG DINAMIKA PERMASALAHAN MAHASISWA TERLAMBAT LULUS"** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 2 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a green 5000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'KETERAI TEMPEL', 'TGL 20', 'DCADF565303624', '5000', and 'LIMA RIBURUPIAH'.

Bangkit Myarso Wahyutomo W.

3408100008

**PERANCANGAN KOMIK STRIP ONLINE TENTANG DINAMIKA
PERMASALAHAN MAHASISWA TERLAMBAT LULUS**

Nama Mahasiswa : **Bangkit Myarso Wahyutomo W.**
NRP : **3408100008**
Jurusan : **Desain Produk Industri FTSP-ITS**
Dosen Pembimbing : **Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds**

Abstraksi

Mahasiswa yang terlambat lulus merupakan permasalahan umum di perguruan tinggi di Indonesia. Keberadaan mereka dapat merugikan diri mereka sendiri, universitas, dan bahkan negara. Di beberapa universitas terkemuka, jumlah mahasiswa yang terlambat lulus terbilang cukup banyak. Hal tersebut membuat permasalahan mahasiswa yang terlambat lulus ini menjadi sebuah masalah sosial yang layak untuk diatasi. Saat ini, untuk menyampaikan sebuah kritik sosial dapat dilakukan dengan cara kreatif dan melalui media yang disukai oleh mahasiswa, yaitu melalui komik. Hal ini sejalan dengan tren tema komik Indonesia saat ini yang telah beralih menjadi tema humor kritik sosial. Seiring dengan perkembangan teknologi, format dan metode pendistribusian komik Indonesia juga bergeser menjadi bentuk komik strip online. Fungsi komik strip yang dapat digunakan sebagai sarana perrefleksian suatu realita dan perkembangannya saat ini membuka potensi besar untuk menjangkau kalangan mahasiswa yang memang menyukai jenis bacaan komik dan memiliki tingkat aktivitas online yang cukup tinggi.

Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan penggalian data yang berkaitan dengan penyebab mahasiswa terlambat lulus dari literatur maupun riset langsung baik secara kualitatif dengan wawancara mendalam maupun kuantitatif dengan kuesioner.

Hasil perancangan ini diharapkan dapat merefleksikan realita tentang permasalahan mahasiswa yang terlambat lulus yang dapat memberi hiburan, seruan, dan perenungan bagi para mahasiswa yang terlambat lulus.

Kata Kunci: **Komik strip, online, mahasiswa, terlambat lulus, kritik sosial**

DESIGNING ONLINE COMIC STRIP ABOUT THE DYNAMICS PROBLEMS OF THE STUDENTS WHO LATE IN COMPLETING COLLEGE

Student Name : **Bangkit Myarso Wahyutomo W.**
Student ID Number : **3408100008**
Department : **Desain Produk Industri FTSP-ITS**
Counselor Lecturer : **Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds**

Abstraction

The students who late in completing college is a common problem in Indonesian colleges. Their existence can cause several problems for themselves, colleges, and even the country. In some famous colleges, their number is quite a lot. Those cases above make the student who late in completing college become a social problem that worth solving. Nowadays, telling a social critique could be done in a creative way and through a media that preferred by the students, which is a comic. It is quite relevant with the trend of the theme in Indonesian comics that now switching into social-critique theme. Along with the development of technology, the form and the distribution method of Indonesian comics are also switched into online comic strip. Comic strip can be used as a tool to reflect a reality and its popularity in Indonesia nowadays is opening a potential chance to be reached by students who are love to read comics and do online activities.

The research method that used in this research is collecting data about the causes of lateness in completing college from the literatures and through direct research using depth interview and questioner.

The result of this research is expected to be able to refflect a reality about the problems of students who late in completing college and also be able to give them entertainment, call, and contemplation.

Keywords : comic strips, online, students, late completing college, social critique

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan rahmatNya sehingga saya dapat menyelesaikan mata kuliah Desain Komunikasi Visual Konseptual dan menyusun laporan yang berjudul *“PERANCANGAN KOMIK STRIP ONLINE TENTANG DINAMIKA PERMASALAHAN MAHASISWA TERLAMBAT LULUS”*. Kelancaran dan keberhasilan penulisan laporan ini tidak bisa lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu saya selaku penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memungkinkan saya untuk terus menulis laporan ini dari minggu ke minggu. Kepada orang tua saya Bapak Mudji Widayat dan Ibu Anies Marsudiaty Purbadiri serta adik saya Binar Kinasih Wahyutyas Widayat, dan juga seluruh keluarga besar, atas semua dukungan dan doanya.
2. Seluruh responden dari jurusan S1 Desain Produk Industri ITS, S1 Teknik Perkapalan ITS, S1 Teknik Kelautan ITS, dan S1 Teknik Mesin ITS yang telah bersedia mengisi kuisisioner dan diwawancarai untuk keperluan perancangan ini.
3. Ibu Senja selaku dosen pembimbing, serta Pak Rahmatsyam Lakoro selaku dosen mata kuliah Tugas Akhir. Terima kasih atas semua ilmu dan saran-saran yang telah diberikan.
4. Teman-teman Despro ITS angkatan 2008, 2010, dan 2011, serta teman-teman lainnya yang telah mendukung, serta senantiasa menyumbangkan ide-ide kreatif bagi kelancaran perancangan ini.
5. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS

Demikian laporan Desain Komunikasi Visual Konseptual ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Apabila terdapat kekurangan dalam laporan ini, saya mohon maaf dan menerima kritik dan saran demi kebaikan laporan serta perancangan ini nantinya.

Surabaya, 2 Agustus 2016,

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------------|------------|
| LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS | ii |
| ABSTRAK | iii |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | ix |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 6 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.4 Tujuan dan Relevansi | 7 |
| 1.5 Lingkup Proyek | 8 |
| 1.6 Metode Perancangan | 8 |

BAB II STUDI LITERATUR

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1 Landasan Teori | 10 |
| 2.1.1 Definisi Komik | 10 |
| 2.1.2 Definisi Komik Strip | 16 |
| 2.1.2.1 Pengaruh Internet dan Media Sosial Terhadap Perkembangan Komik | 12 |
| 2.1.2.2 Pengaruh Internet Terhadap Konten Komik | 15 |
| 2.1.2.3 Bentuk Komik Strip | 16 |
| 2.1.3 Respon Manusia Terhadap Peristiwa Lucu | 19 |
| 2.1.4 Teori Humor | 20 |
| 2.1.4.1 Jenis-jenis Humor | 22 |
| 2.1.4.2 Elemen Humor | 23 |
| 2.1.4.3 Hubungan Antara Prediktabilitas <i>Punchline</i> , Kecepatan Pemahaman, dan Tingkat Kelucuan | 23 |
| 2.1.5 Tahap Pembuatan Komik | 26 |
| 2.2 Literatur Ilustrasi | 27 |
| 2.2.1 Desain Karakter | 27 |

| | |
|--------------------------------------------|----|
| 2.2.1.1 Ekspresi..... | 28 |
| 2.2.1.2 Gestur..... | 29 |
| 2.2.2 Closure..... | 30 |
| 2.2.3 Panel..... | 30 |
| 2.2.4 Warna Dalam Komik..... | 33 |
| 2.3 Studi Komparator..... | 33 |
| 2.3.1 Grey & Jingga..... | 33 |
| 2.3.2 Si Juki..... | 35 |
| 2.3.3 Kartun Ngampus..... | 37 |
| 2.3.4 Kostum (Komik Strip Untuk Umum)..... | 39 |
| 2.3.5 Tahilalats..... | 40 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 42 |
| 3.1.1 Tujuan Penelitian..... | 43 |
| 3.1.2 Analisa Hasil Penelitian..... | 44 |
| 3.1.2.1 Data Primer..... | 44 |
| 3.1.2.2 Data Sekunder..... | 50 |
| 3.2 Konsep Desain..... | 54 |
| 3.2.1 Konsep Komunikasi..... | 54 |
| 3.2.1.1 Gaya Penceritaan..... | 54 |
| 3.2.1.2 Alur Cerita..... | 54 |
| 3.2.1.3 Karakter..... | 57 |
| 3.2.2 Konsep Visual..... | 59 |
| 3.2.2.1 Gaya Gambar..... | 59 |
| 3.2.2.2 Panelling..... | 60 |
| 3.2.2.3 Warna..... | 60 |
| 3.2.3 Konsep Teknis dan Material..... | 60 |
| 3.3 Metode Desain..... | 63 |
| 3.3.1 Eksperimental..... | 63 |
| | |
| BAB IV HASIL DESAIN | |
| 4.1 Eksperimental Gaya Gambar..... | 64 |
| 4.2 Preliminary Design..... | 64 |

| | |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 4.2.1 Preliminary Design Karakter | 64 |
| 4.2.2 Preliminary Design Profile Picture..... | 69 |
| 4.2.3 Preliminary Design Cover Picture | 69 |
| 4.2.4 Preliminary Design HalamanKomik Strip..... | 70 |
| 4.3 Final Design | 71 |
| 4.3.1 Final Design Karakter | 71 |
| 4.3.2 Final Design Profile Picture..... | 73 |
| 4.3.3 Final Design Cover Picture | 73 |
| 4.3.4 Final Design HalamanKomik Strip..... | 73 |
| 4.4 ImplementasiDesain | 77 |
| 4.4.1 ImplementasiDesain di Desktop..... | 77 |
| 4.4.2 ImplementasiDesain di <i>Facebook App Mobile</i> | 78 |
| 4.4.3 ImplementasiDesain di <i>Facebook Lite</i> | 79 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 Kesimpulan | 81 |
| 5.2 Saran..... | 82 |
| Daftar Pustaka..... | 83 |
| Lampiran | 85 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gbr1.1 PresentasejumlahmahasiswaS1 ITS kuliahlebihdari 5 tahun | 2 |
| Gbr 1.2-1.4 Contohartikeltentangpermasalahanmahasiswaabadi | 3 |
| Gbr 1.5Jumlahpenggemarkomik strip online Indonesia (Maret 2015)..... | 5 |
| Gbr 1.6BaganMetodePerancangan | 9 |
| Gbr 2.1 GambarSekuensial | 11 |
| Gbr 2.2Komik Strip 1 Baris | 17 |
| Gbr 2.3Komik Strip 2 Baris | 17 |
| Gbr 2.4Komik Strip Full-Page | 18 |
| Gbr 2.5Komik Strip Yonkoma..... | 18 |
| Gbr 2.6Komik Strip Masdimboy | 23 |
| Gbr 2.7 DuaTahapPemahamanHumor. | 24 |
| Gbr 2.8 GrafikHubungan Tingkat KelucuandanWaktuPemahaman..... | 25 |
| Gbr 2.9EnamEkspresiWajahUtama | 28 |
| Gbr 2.10PenggabunganEkspresi..... | 29 |
| Gbr 2.11 Gesture | 29 |
| Gbr 2.12 PeralihanMomenkeMomen | 30 |
| Gbr 2.13 PeralihanAksikeAksi..... | 31 |
| Gbr 2.14 PeralihanSubjekkeSubjek | 31 |
| Gbr 2.15 Peralihan Scene ke Scene | 31 |
| Gbr 2.16 PeralihanAspekkeAspek | 32 |
| Gbr 2.17 Peralihan Non Sequitor..... | 32 |
| Gbr 2.18-2.19 Komik Strip Grey &Jingga | 33 |
| Gbr 2.20-2.21 Komik Strip Online Si Juki..... | 36 |
| Gbr 2.22-2.23 Komik Strip Online KartunNgampus..... | 37 |
| Gbr 2.24-2.25 Komik Strip Online Kostum (Komik Strip UntukUmum) | 39 |
| Gbr 2.26-2.27 Komik Strip Online Tahilalats | 40 |
| Gbr4.1 Eksperimental Gaya GambarKartun..... | 64 |
| Gbr4.2-4.4 ReferensiUntukKarakterUtama | 65 |
| Gbr4.5 Preliminary Design KarakterUtama | 65 |
| Gbr4.6-4.7 ReferensiUntukKarakter 2..... | 66 |
| Gbr4.8 Preliminary Design Karakter 2..... | 66 |
| Gbr4.9-4.10 ReferensiUntukKarakter 3..... | 67 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Gbr4.11 Preliminary Design Karakter 3..... | 67 |
| Gbr4.15 Preliminary Design Karakter Tambahan 1..... | 68 |
| Gbr4.16 Preliminary Design Karakter Tambahan 2..... | 68 |
| Gbr4.17-4.20 Preliminary Design Profile Picture..... | 69 |
| Gbr4.21-4.22 Preliminary Design Cover Picture..... | 70 |
| Gbr4.23-4.28 Preliminary Design Halaman Komik Strip..... | 70 |
| Gbr4.29-4.4.34 Final Design Karakter..... | 72 |
| Gbr4.35 Final Design Cover Picture..... | 73 |
| Gbr4.36-4.41 Final Design Halaman Komik Strip..... | 74 |
| Gbr4.42-4.45 Preview Implementasi Desain Versi Desktop..... | 77 |
| Gbr4.46-4.47 Preview Implementasi Desain Versi Facebook App Mobile..... | 79 |
| Gbr4.48-4.49 Preview Implementasi Desain Versi Facebook Lite..... | 80 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena mahasiswa yang terlambat lulus atau yang lebih populer disebut dengan istilah “mahasiswa abadi” adalah salah satu fenomena umum yang terjadi di perguruan tinggi di Indonesia. Keberadaan mahasiswa abadi dapat menimbulkan berbagai permasalahan baik bagi diri mereka sendiri, universitas, bahkan negara. Bagi diri mereka sendiri, status mahasiswa abadi dapat menyebabkan masalah yang kompleks, baik dari sisi akademik dan psikologis. Dari sisi akademik misalnya, mereka berpotensi untuk tertinggal kurikulum¹. Dari sisi psikologis, menjadi mahasiswa abadi dapat menimbulkan perasaan tertekan, frustrasi, malu, takut dan menyesal². Menjadi mahasiswa abadi yang telah menjalani masa kuliah lebih dari 5 tahun juga dapat dipastikan telah kehilangan sebagian besar semangat atau motivasi untuk menyelesaikannya³. Mereka yang tak kunjung menyelesaikan kuliahnya tersebut kemudian dapat menyebabkan permasalahan bagi pihak universitas, keberadaan mereka dapat menimbulkan beberapa kekhawatiran hingga masalah yang menyusahkan, mulai dari hal-hal yang bersifat teknis seperti kesulitan mengatur jadwal kuliah karena keterbatasan ruang kuliah hingga urusan yang lebih serius seperti penilaian akreditasi⁴. Mahasiswa abadi yang ada di perguruan tinggi negeri juga dapat menimbulkan beban bagi negara sebab jatah subsidi biaya kuliah yang diberikan oleh negara tetap berjalan meskipun sudah melebihi batas normal masa perkuliahan⁵.

Predikat mahasiswa abadi umumnya diberikan kepada mahasiswa tingkat sarjana (S1) yang kuliahnya tidak kunjung selesai setelah menempuh kuliah

¹ <http://news.okezone.com/read/2014/08/14/373/1024721/mahasiswa-abadi-bisa-ketinggalan-kurikulum>

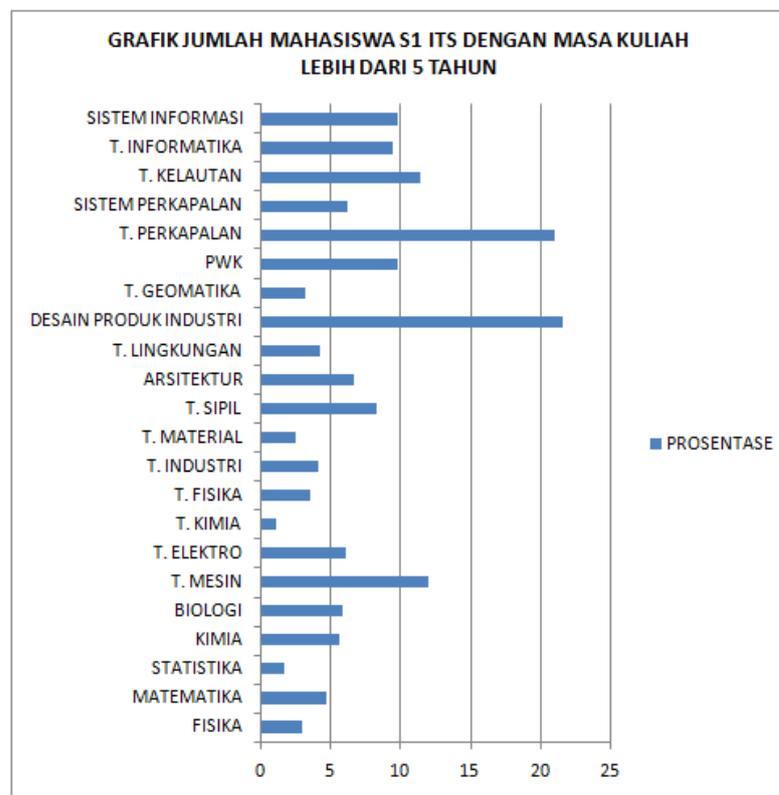
² <http://www.hipwee.com/motivasi/buat-kamu-mahasiswa-yang-lulusnya-masih-terunda-jangan-menyerah/>

³ <http://www.hipwee.com/sukses/lulus-lebih-dari-4-tahun-itu-terlalu-lama-ini-6-hal-yang-mesti-dihindari-agar-kelulusanmu-tak-tertunda/#>

⁴ <http://uad.ac.id/id/pembatasan-waktu-kuliah-solusi-bijak-kah>

⁵ <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/dunia-kampus/14/08/19/naju91-wamendikbud-mahasiswa-terlambat-lulus-jadi-beban-negara>

selama 5 tahun bahkan bisa sampai 7 tahun⁶. Di beberapa perguruan tinggi, jumlah mahasiswa abadi cukup banyak, contohnya di salah satu PTN favorit di Indonesia, tepatnya ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember). Berdasarkan data statistik per 2014, Jumlah mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari lima tahun sebanyak 1.066 orang dari total 19.211 mahasiswa aktif⁷, dengan jumlah tertinggi terdapat di jurusan S1 Desain Produk Industri, S1 Teknik Perkapalan, S1 Teknik Kelautan dan S1 Teknik Mesin⁸. Contoh lainnya adalah di Unesa (Universitas Negeri Surabaya), dimana berdasarkan data statistik, jumlah mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari 5 tahun sebanyak 1.484 orang dari total 20.438 mahasiswa aktif⁹.



Gbr 1.1 Presentase jumlah mahasiswa S1 ITS dengan masa kuliah lebih dari 5 tahun per April 2014
(Sumber : Lembaga Pengembangan Teknologi Sistem Informasi ITS)

⁶ <http://www.komisikepolisianindonesia.com/umum/read/17460/tiada-mapala-lagi.html>

⁷ <http://www.jpnn.com/read/2014/08/24/253629/PTN-Masih-Pikirkan-Kepentingan-Mahasiswa>

⁸ Hasil pengamatan penulis

⁹ Op.cit. <http://www.jpnn.com/read/2014/08/24/253629/PTN-Masih-Pikirkan-Kepentingan-Mahasiswa>

Mengacu pada kerugian-kerugian yang dapat ditimbulkan, fenomena mahasiswa abadi ini menjadi sebuah masalah sosial yang patut untuk diatasi, sehingga diperlukan suatu bentuk solusi yang dapat merefleksikan realita tentang dinamika permasalahan mahasiswa abadi yang mampu memberikan seruan dan perenungan bagi para mahasiswa abadi itu sendiri. Penyebab seorang mahasiswa menjadi mahasiswa abadi dapat bermacam-macam, bisa karena malas, sibuk bekerja, sibuk berorganisasi ataupun terhambat skripsi. Sejauh pengamatan penulis, gagasan tentang permasalahan mahasiswa abadi hanya dijumpai dalam bentuk artikel-artikel yang disebarakan melalui internet¹⁰.



Gbr 1.2-1.4 Contoh artikel gagasan tentang permasalahan mahasiswa abadi
(Sumber : www.hipwee.com, www.neola.com, www.shitlicious.com)

Di dalam praktiknya, artikel-artikel seperti di atas bukanlah media populer yang sering dikonsumsi oleh masyarakat terutama para mahasiswa abadi untuk menghabiskan waktu luangnya. Para mahasiswa abadi membutuhkan *effort* (usaha) yang lebih untuk mengakses informasi tersebut. Berdasarkan fenomena ini, maka dibutuhkan sebuah strategi untuk mengemas gagasan tentang motivasi untuk membantu para mahasiswa abadi menyelesaikan studinya. Media yang sangat dekat dengan target segmen, yaitu mahasiswa abadi adalah komik. Menurut penelitian Marcel Boneff tentang komik Indonesia, penikmat komik di Indonesia paling banyak adalah dari kalangan mahasiswa, disusul dengan siswa

¹⁰ Hasil observasi penulis. April 2015

SMA dan SMP¹¹. Hasil serupa juga ditemukan oleh Divisi Lembaga Penelitian dan Pengembangan UIN Jakarta yang telah melakukan survei tentang minat baca kepada 100 mahasiswanya pada tahun 2014. Hasil yang didapat adalah **52%** responden menyatakan sering membaca buku fiksi, baik dalam bentuk komik, novel dan cerpen¹². Selain dekat dengan kalangan mahasiswa, komik dipandang sesuai untuk mengemas informasi-informasi tersebut karena saat ini komik-komik yang tengah populer di Indonesia memiliki tema yang sesuai dengan fenomena mahasiswa abadi. Komikus Senior dan aktivis komik Indonesia, Beng Rahadian pada tahun 2011 telah mengungkapkan bahwa tema komik Indonesia telah bergeser dari tema silat ke tema humor tentang kondisi sosial¹³.

Seiring perkembangan teknologi, saat ini perubahan tren komik Indonesia tidak hanya terjadi pada segi tema saja, melainkan dari segi format juga. Sejak tahun 2010, komik Indonesia mulai berkembang dalam format komik strip online. Dengan adanya kemudahan akses internet dan mulai populernya media sosial pada saat itu, membuat para pembuat komik strip dengan mudah mengunggah karya-karyanya ke dalam *fanpage*-nya masing-masing dan menggaet penggemar¹⁴. Salah satu contoh komik strip online yang sukses adalah Si Juki. Kreatornya, yaitu Faza Meonk, menyampaikan bahwa dalam jangka waktu setahun pertama semenjak rilis penggemar Si Juki sudah mencapai 90.000 orang, dengan penggemar paling banyak adalah golongan usia 18-24 tahun¹⁵.

Salah satu komikus lokal ternama, Sweta Kartika dalam catatan yang ia tulis di akun *Facebook*-nya yang berjudul "Comic Sense : Mengakomodasi Pembaca", menyatakan bahwa ia lebih memilih mendistribusikan komiknya melalui internet, karena dapat berinteraksi secara langsung dengan pembaca dan menerima kritik saran seketika setelah mengunggah komiknya¹⁶. Hingga saat ini, komik strip online Indonesia sudah banyak jumlahnya. Contoh komik strip online Indonesia terpopuler termasuk Si Juki berdasarkan jumlah

¹¹ Boneff, Marcel, 2008, komik Indonesia, Kepustakaan populer gamedia, Jakarta, hal 50

¹² <http://www.lpminstitut.com/2014/07/minat-mahasiswa-dalam-membaca-buku.html>

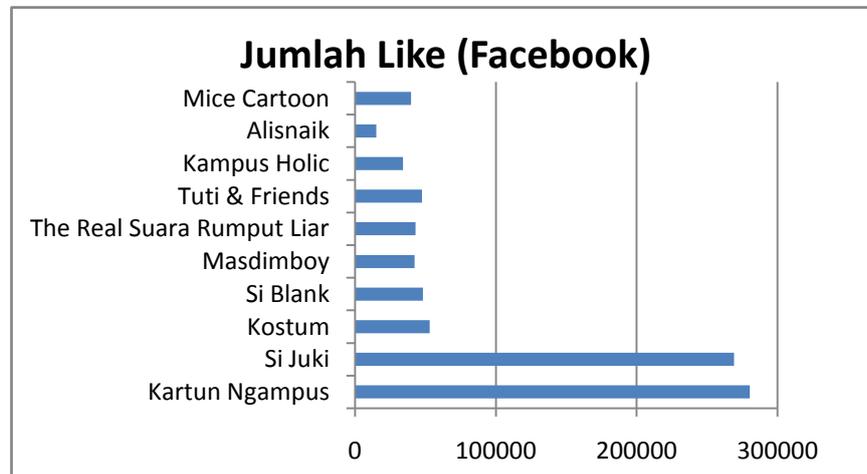
¹³ <http://m.tnol.co.id/aktivitas/11550-yuk-ke-pameran-sejarah-komik-indonesia-.html>

¹⁴ <http://news.indonesiakreatif.net/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/>

¹⁵ <http://www.gatra.com/budaya-1/seni/34243-si-juki,-pemuda-unik-yang-berangkat-dari-media-sosial.html>

¹⁶ Sweta Kartika, <https://www.facebook.com/notes/sweta-kartika/comic-sense-mengakomodasi-pembaca/10152758662239194>

penggemar yang tercatat di *fanpage*-nya adalah Kartun Ngampus, Kostum (Komik Strip Untuk Umum), Si Blank, Masdimboy, The Real Suara Rumput Liar, Mice Cartoon, Tuti and Friends, Komik Kampus Holic dan Alisnaik¹⁷.



Gbr 1.5 Jumlah penggemar komik strip online Indonesia (Maret 2015)
(Sumber : Hasil Observasi Penulis)

Fungsi komik strip adalah sebagai sarana untuk merefleksikan suatu realitas pada pembaca. Komik strip memiliki kekuatan untuk mengejutkan, memberi seruan dan perenungan¹⁸. Mengacu kepada fungsi tersebut serta kepopulerannya saat ini, menyampaikan gagasan untuk memotivasi mahasiswa abadi dalam bentuk komik strip dinilai akan menjadi solusi kreatif, dan bentuk distribusi secara online dirasa tepat karena saat ini tingkat penggunaan internet di kalangan mahasiswa cukup tinggi. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Andhika Priyandana, dosen pemasaran di Prasetya Mulya Business School terhadap 1500 mahasiswa, sebanyak **40%** responden menyatakan aktif menggunakan internet lebih dari 4 jam dalam sehari dan situs yang paling sering dikunjungi adalah situs penelusur (**27,2%**) dan media sosial (**22,1%**)¹⁹.

¹⁷ Hasil observasi penulis

¹⁸ <http://www.etnokartunologi.com/?p=1501>

¹⁹ <http://www.marketing.co.id/perilaku-penggunaan-internet-generasi-muda-indonesia/>

1.2 Identifikasi Masalah

1. Fenomena mahasiswa terlambat lulus atau mahasiswa abadi merupakan masalah umum baik di PTN maupu PTS. Di beberapa perguruan tinggi, jumlahnya cukup banyak.

Di ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember), berdasarkan data statistik per 2014, Jumlah mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari lima tahun sebanyak 1.066 orang dari total 19.211 mahasiswa aktif, dengan jumlah tertinggi terdapat di jurusan S1 Desain Produk Industri, S1 Teknik Perkapalan, S1 Teknik Kelautan dan S1 Teknik Mesin. Contoh lainnya di Unesa (Universitas Negeri Surabaya), dimana berdasarkan data statistik, jumlah mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari 5 tahun sebanyak 1.484 orang dari total 20.438 mahasiswa aktif.

2. Mahasiswa abadi mengakibatkan berbagai masalah baik bagi mereka sendiri, pihak universitas dan bahkan negara.

Bagi diri mereka sendiri, status mahasiswa abadi dapat menyebabkan gejala psikologis seperti stress, frustasi, malu, takut, kehilangan semangat dan menyesal. Dari sisi akademik pun, mereka juga berpotensi untuk tertinggal kurikulum dan hal itu akan semakin memperberat perkuliahannya.

Bagi pihak Universitas, keberadaan mahasiswa abadi dapat menimbulkan beberapa kekhawatiran hingga masalah yang menyusahkan, mulai dari hal-hal yang bersifat teknis seperti kesulitan mengatur jadwal kuliah karena meterbatasan ruang kuliah hingga urusan yang lebih serius seperti penilaian akreditasi.

Negara dapat terbebani oleh keberadaan mahasiswa abadi karena subsidi biaya kuliah tetap diberikan meskipun masa perkuliahan para mahasiswa abadi sudah jauh melebihi batas normal.

3. Ketidakrelevanan bentuk media yang membahas tentang permasalahan mahasiswa abadi.

Sejauh pengamatan penulis, media yang berisi gagasan tentang permasalahan mahasiswa abadi adalah berupa artikel-artikel di internet, yang mana media ini bukan media populer yang dijangkau oleh target segmen saat senggang dan dibutuhkan effort untuk

menjangkaunya. Pada kenyataannya target segmen lebih menyukai kegiatan membaca komik daripada membaca jenis bacaan lain.

4. Adanya tren komik strip online untuk menyampaikan kritik sosial.

Menurut Beng Rahadian, saat ini tema komik Indonesia telah bergeser dari tema silat ke tema humor tentang kondisi sosial. Perubahan juga terjadi pada format komik menjadi komik strip online, dikarenakan faktor mudahnya akses internet dan berkembangnya media sosial sejak tahun 2010.

5. Mahasiswa cenderung aktif menggunakan internet.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Andhika Priyandana, dosen pemasaran di Prasetya Mulya Business School terhadap 1500 mahasiswa, sebanyak **40%** responden menyatakan aktif menggunakan internet lebih dari 4 jam dalam sehari dan situs yang paling sering dikunjungi adalah situs penelusur (**27,2%**) dan media sosial (**22,1%**).

1.3 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah komik strip online yang menarik dan mampu merefleksikan realita tentang dinamika permasalahan mahasiswa terlambat lulus?”

1.4 Tujuan dan Relevansi

Tujuan perancangan ini adalah memberikan hiburan, seruan, dan perenungan bagi para mahasiswa terlambat lulus/mahasiswa abadi tentang permasalahan yang sedang dialaminya dan juga merefleksikan kepada masyarakat pada umumnya tentang realita permasalahan mahasiswa terlambat lulus. Sedangkan Relevansi perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Mempelajari masalah desain yang ada di sekitar dan menyelesaikannya dengan media yang tepat.
- b. Melengkapi syarat kelulusan dari Jurusan Desain Produk Industri Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya.

- c. Pengabdian masyarakat oleh mahasiswa sebagai penerapan ilmu yang sudah dipelajari selama duduk di bangku kuliah.

2. Bagi Masyarakat

- a. Menyajikan gagasan yang bersifat hiburan dan motivatif seputar permasalahan mahasiswa terlambat lulus sehingga para mahasiswa terlambat lulus dan mahasiswa pada umumnya merasa senang menerima informasi tersebut dan tidak merasa digurui.
- b. Mempertinggi tingkat keragaman komik Indonesia.
- c. Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber referensi dan acuan tentang komik strip dan komik secara umum.

3. Bagi Institusi

- a. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak akademis sebagai kajian tentang penelitian sebuah perancangan buku komik dan novel grafis

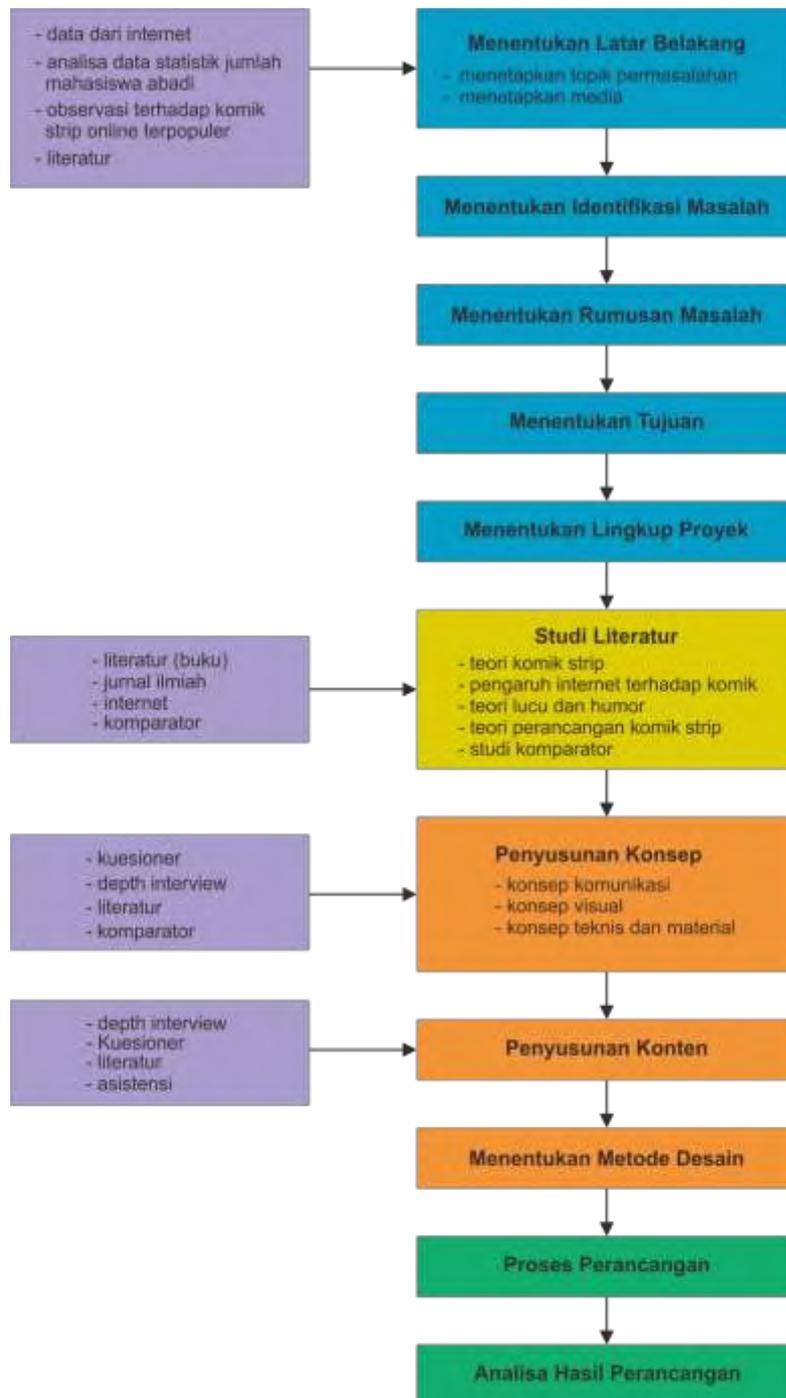
1.5 Lingkup Proyek

Untuk mempermudah perancangan ini sehingga terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu ditetapkan lingkup proyek. Maka lingkup proyek dalam perancangan ini adalah :

1. Perancangan ini hanya membahas pendistribusian komik strip secara online.
2. Target segmen perancangan adalah mahasiswa pada umumnya dan mahasiswa terlambat lulus yang telah berkuliah 5 tahun atau lebih pada khususnya.
3. Output berupa kumpulan komik strip berwarna dengan cerita dan konsep yang telah ditentukan, berjumlah minimal 48 halaman komik strip.
4. Teknis distribusinya melalui media online yang telah ditentukan dari hasil penelitian, yaitu Facebook.

1.6 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan dalam perancangan ini dimulai dari menentukan latar belakang, menentukan identifikasi masalah hingga proses perancangan dan diakhiri dengan analisa hasil perancangan. Untuk lebih lengkapnya dapat dijelaskan dengan bagan berikut ini :



Gbr 1.6 Bagan Metode Perancangan

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB II STUDI LITERATUR

2.1 Landasan Teori

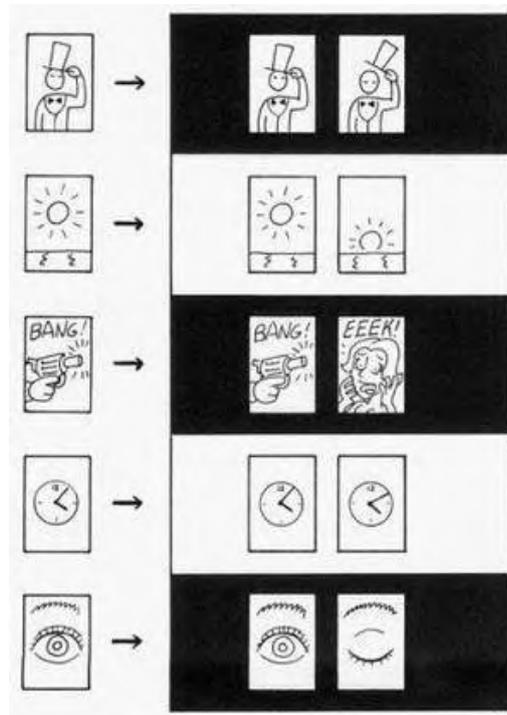
2.1.1 Definisi Komik

Definisi dasar komik menurut Bapak Komik Amerika, Will Eisner, yang dikutip dalam buku *How To Make Comics* karya Hikmat Darmawan adalah sebuah “Seni Sekuensial”. Scott McCloud, komikus terkenal dan penulis buku tentang dunia komik, dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, mencoba mengembangkan definisi milik Will Eisner tersebut, sehingga menghasilkan definisi yang lebih luas dan lebih klinis. Definisi tersebut adalah, “gambar-gambar serta lambang–lambang lain yang disanding dalam urutan tertentu”¹.

Hikmat Darmawan menjelaskan lebih rinci dan sederhana dari pemahaman tentang komik yang dikemukakan oleh Scott Mc.Cloud, bahwa komik mengandung :

1. Gambar yang sengaja disusun,
2. Gambar-gambar itu diberi garis batas atau biasa disebut panel. Panel umumnya berbentuk kotak.
3. Gambar tersebut mengandung informasi yang disusun untuk membentuk sebuah cerita.
4. Tidak hanya dengan gambar, penceritaan juga dilakukan dengan teks dan simbol-simbol yang khas untuk komik seperti balon-balon kata, balon pikiran, efek bunyi. Teks pun dapat menjadi gambar-gambar yang mengandung informasi untuk menggambarkan emosi tertentu, misalnya penggunaan huruf *bold* sebagai penunjuk suara keras atau amarah.

¹ Darmawan, Hikmat, 2012. *How To Make Comics*. Jakarta : Plotpoint Publishing. Hal. 38



Gbr 2.1 Gambar Sekuensial
(Sumber : Will Eisner, *Understanding Comics*)

Contoh tersebut menekankan pada sifat berurutan dari sebuah komik. Bila hanya digunakan satu persatu, maka hanya akan menjadi gambar, tetapi bila disusun sejajar secara sengaja maka akan membentuk suatu naratif atau alur waktu yang sederhana. Will Eisner menjelaskan bahwa komik adalah pemingkai waktu, setiap panel mengotakkan suatu tindakan atau peristiwa, lalu disusun untuk menunjukkan sebuah alur waktu².

2.1.2 Definisi Komik Strip

Marcel Boneff dalam bukunya yang berjudul “Komik Indonesia” menyatakan bahwa komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel saja dengan cerita yang bersambung yang biasanya dimuat di surat kabar³. Sumber lain, yaitu *Factmonster.com* menyatakan komik strip adalah kombinasi antara gambar kartun dan cerita. Susunannya terdiri atas cerita bergambar dengan menggunakan beberapa panel berjajar yang isi ceritanya

² Ibid.

³ Boneff, Marcel, 2008, *Komik Indonesia*, Kepustakaan popular gramedia, Jakarta, hal 9

memiliki beberapa karakter. Tokoh yang berpikir dan berbicara akan ditandai dengan menggunakan balon kata⁴.

Definisi komik strip juga dijelaskan dalam *Aaacaricatures.com* sebagai gambar atau sekumpulan gambar yang bercerita, ditulis dan digambar oleh kartunis lalu diterbitkan di surat kabar atau internet⁵.

2.1.2.1 Pengaruh Internet dan Media Sosial Terhadap Perkembangan Komik

Internet telah mengubah cara masyarakat menerima informasi dan berkomunikasi dalam level yang berbeda. Pada praktik komunikasi massa, media seringkali menempatkan khalayak sebagai komunikan pasif yang menerima pesan secara utuh. Namun dalam website berplatform 2.0 ke atas, kita akan mendapati bahwa masyarakat sudah bukan lagi sekedar komunikan pasif. Situs-situs era 2.0 memungkinkan khalayak untuk merespon secara *live* pesan-pesan yang disampaikan komunikator. Dengan sistem "*comment*" yang tersedia, masyarakat dapat menanggapi konten yang mereka saksikan. Hanya saja, pada internet era 2.0, sensor masih bisa diberikan secara ketat oleh pihak komunikan. Sensor itu semakin menipis seiring dengan berkembangnya teknologi. Ketika kita sekarang memasuki internet era 3.0, sensor hampir mustahil dilakukan oleh pihak media. Fenomena itu dimungkinkan lewat media sosial yang sekarang dapat memiliki pengaruh hampir sama besarnya dengan media mainstream. Lewat media sosial, semua orang dapat mengeluarkan pendapatnya, bahkan mengomentari berita atau pesan-pesan yang dikeluarkan oleh media mainstream. Akibatnya, media internet membuktikan bahwa sebenarnya masyarakat memiliki sifat dasar aktif⁶.

Salah satu jenis website yang sangat populer adalah sosial media. Berdasarkan definisi, media sosial merupakan bentuk dari komunikasi elektronik yang menghubungkan komunitas di dalam dunia maya melalui suatu sistem khususnya sistem telekomunikasi ataupun komputer. Selain itu, media sosial juga berguna untuk berbagi informasi, pesan, ide, lagu, dan lain-lain. Ide yang membawa jaringan sosial ini ke dalam dunia maya sekaligus dimulainya era

⁴ <http://www.factmonster.com/ce6/ent/a0813018.html>

⁵ <http://www.aacaricatures.com/cartoonhistory/comicstriparthistory.html>

⁶ Ido Prijana Hadi. 2008. Penelitian Khalayak dalam Perspektif Reception Analysis Dalam jurnal ilmiah *Scriptura*. Vol 2. No.1. Hal 1-7

media sosial datang dari Jonatan Abrams yang merupakan pendiri dari Friendster pada tahun 2002. Kejayaan Friendster dimulai dari penyediaan fasilitas berupa informasi pengguna hingga berita-berita dunia yang dapat diulas oleh seluruh pengguna. Tetapi kemudian Friendster digantikan Facebook pada tahun 2006, pendiri dari Facebook, Mark Zuckerberg, menanamkan ide berkomunikasi melalui tulisan secara waktu nyata dan hiburan berupa lagu, video dan permainan menarik yang menjadikan Facebook sebagai primadona jaringan sosial sekaligus media sosial. Sampai saat ini terdapat puluhan website sosial media dengan pengguna ratusan juta orang di seluruh dunia seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, Snapchat, dan lain-lain⁷.

Perkembangan internet dan media sosial berpengaruh besar pada perkembangan dunia komik di Indonesia. Berikut ini akan dijelaskan pengaruh internet bagi pembaca dan penulis komik⁸.

A. Bagi Pembaca Komik

Bagi pembaca pada jaman sebelum internet, komik hanya dapat dinikmati lewat media cetak seperti koran atau seri komik yang diluncurkan oleh penerbit. Berikut ini adalah keuntungan yang dirasakan oleh pembaca komik online.

- **Pembaca Dapat Mengonsumsi Komik Secara Gratis**

Dengan fasilitas sosial media yang online di internet, pembaca tidak perlu mengeluarkan uang yang lebih ketika mereka ingin menikmati komik kesayangan mereka. Mereka cukup mengunjungi halaman komikus yang mereka gemari dan menikmati komik-komik mereka tanpa biaya yang lebih

- **Pembaca Dapat Memberikan Timbal Balik Secara Langsung**

Dengan media tersebut pembaca hanya dapat menikmati konten tanpa bisa memberikan timbal balik (*feedback*) kepada penulis. Selain itu pembaca tidak dapat secara langsung berkomunikasi dengan pembaca lain untuk mendiskusikan

⁷ <http://www.digitaltrends.com/features/the-history-of-social-networking/>

⁸ Ibid

tentang konten yang baru saja mereka terima. Namun setelah muncul dan berkembangnya sosial media, pembaca dapat dengan mudah menikmati karya komik lewat internet, selain itu pembaca dapat memberikan timbal balik kepada penulis mengenai konten yang baru saja ia baca.

- **Pembaca dapat berdiskusi dan berbincang dengan pembaca yang lain**

Pembaca juga dapat berdiskusi dengan pembaca lain mengenai konten yang baru saja mereka baca. Mereka dapat menanggapi, bersenda gurau dan berdiskusi mengenai materi yang diberikan oleh penulis

B. Bagi Penulis Komik

Bagi penulis komik terdapat beberapa keuntungan dari munculnya internet dan media sosial terutama dari hal produksi. Berikut ini adalah penjelasannya

- **Biaya Produksi dan Distribusi semakin murah**

Keuntungan terbesar dari munculnya sosial media adalah berkurangnya biaya produksi dan biaya distribusi komik yang mereka buat. Hanya dengan mengupload karya mereka di sosial media yang mereka miliki, mereka dapat menerbitkan karya mereka dengan cepat dan gratis.

- **Umpan Balik yang Cepat Didapat**

Para penulis juga mendapatkan umpan balik dengan cepat dari pembaca karya mereka lewat fasilitas "*comment*" yang tersedia di situs sosial media. Mereka dapat menanggapi tanggapan pembaca dan "memelihara" para pembaca setianya sehingga muncul *fanbase* yang setia terhadap karyanya

- **Semakin Mudah Dibagikan Kepada Pembaca Lain**

Tersedianya fasilitas "*Share*" dan "*Hashtag*" dapat membantu penulis untuk mendistribusikan komiknya kepada pembaca-pembaca baru. Kegiatan membagikan konten yang dilakukan oleh pembaca yang tertarik terhadap konten komik tersebut merupakan fasilitas promosi gratis yang tidak terdapat pada

era komik konvensional, hal ini dapat dimanfaatkan penulis untuk membuat karyanya menjadi semakin "*viral*" atau dikenal banyak orang.

2.1.2.2 Pengaruh Internet Terhadap Konten Komik

Munculnya Internet dan social media tidak hanya merubah cara produksi, distribusi dan konsumsi masyarakat terhadap komik. Kemunculan internet dan social media juga mengubah konten komik yang dibuat oleh para penulis. Sifatnya yang ingin dinikmati secara cepat dan responsive membuat komik dengan jenis komik strip menjadi populer di dunia social media. Komik strip saat ini digemari oleh masyarakat karena adanya beberapa factor yang membedakan dirinya dengan komik konvensional⁹:

1. Cepat Dinikmati

Umumnya komik strip online yang populer di Indonesia terdiri dari 2-6 panel. Bentuknya yang singkat ini mudah dinikmati oleh masyarakat yang secara kebetulan menelusuri timeline di akun social media mereka. Mereka hanya cukup meluangkan waktu beberapa detik untuk menikmati karya tersebut sehingga masyarakat tidak bosan

2. Eksplorasi Karakter Komik

Setiap komik online yang populer di Indonesia memiliki ciri khas karakter yang dibangun oleh penulisnya. Karakter-karakter tersebut sangat melekat dengan creator atau penulisnya masing-masing, contohnya seperti Faza Meonk dengan karakternya Si Juki; Esa Muhammad dengan karakternya Pavlichenko; Nurfadli Mursyid, Haryadhi, Sweta Kartika, Kharisma Jati dan komikus lainnya yang memiliki karakteristik kuat dalam membuat karakternya masing-masing. Karakter-karakter unik yang dibuat oleh setiap penulis ini menjadi *Intellectual Property* sekaligus *branding* bagi para penulis komik yang terus melekat bahkan di luar dunia komik.

3. Penulis Komik Berlomba-lomba Membuat Kekayaan Intellectual (*Intellectual Property*) Milik Mereka Sendiri Lewat Komik Strip

⁹ Edric Chandra. *Jurnal Ilmiah: Perkembangan Sosial Media*. 2015

Kekayaan Intelektual adalah kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia yang dapat berupa kekayaan di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya ini dihasilkan atas kemampuan intelektual melalui pemikiran, daya cipta dan rasa yang memerlukan curahan tenaga, waktu, dan biaya untuk memperoleh “produk” baru dengan landasan kegiatan atau penelitian sejenis. Dengan mengejar kepemilikan kekayaan intelektual ini, penulis dapat dengan mudah mengeksplorasi dan mengembangkan karya komik atau karakter mereka menjadi produk-produk yang dapat dikonsumsi masyarakat. Selain itu penulis juga mendapatkan keuntungan finansial tidak hanya dari hasil penjualan komik secara konvensional tapi juga dari penggunaan HaKI dan royalti dari merchandise dan produk-produk lain yang menggunakan karakter mereka.

2.1.2.3 Bentuk Komik Strip

Marcel Boneff dalam bukunya, “Komik Indonesia”, membagi bentuk komik strip berdasarkan alur ceritanya sebagai berikut¹⁰ :

1. **Komik strip bersambung** : Yaitu komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit secara bersambung dalam setiap edisinya.
2. **Kartun komik** : Yaitu komik yang terdiri dari tiga atau empat panel saja yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan.

Berdasarkan layoutnya, komik strip dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu¹¹ :

1. **Komik strip satu baris** : Adalah komik strip yang terdiri dari 2-4 panel dan disusun secara horizontal. Jenis ini umum terdapat di koran-koran.

¹⁰ Boneff, Marcel, 2008, komik Indonesia, Kepustakaan populer gramedia, Jakarta, hal 10

¹¹ <https://www.facebook.com/notes/ridwan-syahrone/komik-strip/10152439584361956>



Gbr 2.2 Komik Strip 1 Baris

(Sumber : www.facebook.com/komikoar)

2. **Komik strip 2 baris** : Adalah komik strip yang terdiri dari 2-4 halaman yang disusun dalam 2 baris.



Gbr 2.3 Komik Strip 2 Baris

(Sumber : www.facebook.com/masdimboy)

3. **Komik strip full-page** : Adalah komik strip yang terdiri dari 4-8 halaman yang disusun dalam satu halaman penuh.



Gbr 2.4 Komik Strip Full-Page
 (Sumber : Sweta Kartika, Grey dan Jingga)

4. **Komik strip yonkoma** : Disebut juga sebagai komik strip 4 panel, yaitu komik strip yang terdiri dari 4 panel saja dan disusun secara vertikal.



Gbr 2.5 Komik Strip Yonkoma
 (Sumber : www.facebook.com/tuti&friends)

2.1.3 Respon Manusia Terhadap Peristiwa Lucu

Menurut Eduardo S. Jauregui, di dalam merespon sebuah peristiwa yang lucu terdapat beberapa istilah yang kadang-kadang rancu dan sulit dibedakan. Berikut ini akan dijelaskan tiga hal yang berhubungan dengan humor¹².

1. *Amusement*

Amusement adalah sebuah pergerakan pada tubuh yang terjadi secara spontan sebagai refleks terhadap stimuli yang diterima oleh panca indera. *Amusement* memiliki bentuk pergerakan yang berbeda-beda sesuai stimuli yang diterima. Di dalam tindakan menanggapi stimuli humor terdapat beberapa respon spontan yang dilakukan oleh tubuh manusia, berikut ini adalah prosesnya.

Sesaat setelah menerima stimuli humor, otak merespon dengan memerintahkan mulut untuk terbuka dengan ujung bibir tertarik ke belakang atas, lalu pipi dan bibir atas bergerak ke atas, setelah itu muncul suara tertawa yang ditimbulkan karena adanya hembusan nafas diikuti dengan kontraksi spasmodic yang pendek dan terputus-putus terutama di bagian diafragma. Setelah itu terjadi getaran di tubuh dan kepala bergerak mengangguk dan rahang bawah bergerak naik dan turun.

Lewat pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa *amusement* adalah respon awal setelah seorang subyek menerima stimuli berupa humor atau hal-hal yang dianggapnya lucu

2. *Laughter (tawa)*

Amusement merupakan respon spontan yang dialami oleh seseorang, namun sulit untuk diamati oleh orang lain, hal yang dapat diamati oleh orang lain adalah hasil dari pergerakan tubuh dan produksi suara, hal ini disebut dengan *laughter* / tawa. Tawa merupakan sebuah peristiwa yang dilakukan oleh seseorang secara sadar, dan bahkan seseorang pun dapat memanipulasi tubuhnya untuk melakukan tawa. La France mengatakan bahwa meskipun umumnya seseorang akan tertawa ketika melihat sesuatu yang lucu, seseorang juga akan dapat tertawa terhadap hal yang tidak lucu. Dalam peristiwa lain, orang juga mampu

¹² Jauregui . Eduardo S, 1998, *Situating Laughter: Amusement, Laughter, and Humour in Everyday Life*, European University Institute Department of Political and Social Sciences, Florence, hal. 59

tidak mengekspresikan wajahnya ketika berada dalam situasi yang dianggap lucu. Seseorang yang tertawa paling kencang bisa saja merupakan orang yang paling tidak tertarik dengan lelucon, sedangkan seseorang yang tersenyum paling kecil mungkin adalah orang yang menganggap hal tersebut paling lucu.

3. Humor

Humor adalah sumber dari munculnya *amusement* dan *laughter* / tawa. Beberapa orang menganggap humor adalah sebuah tindakan komunikasi yang dilakukan untuk memicu *amusement* yang berakhir pada *laughter*.

2.1.4 Teori Humor

Humor adalah aktivitas yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari manusia. Humor memiliki pengertian yang sangat rumit. Menurut Darminto, redaktur majalah *HumOr* dalam bukunya yang berjudul *Anatomi Lelucon di Indonesia*, humor di Indonesia diartikan sebagai lucu-lucuan, badut-badutan, guyon, sindiran, bahkan sinisme dan apologisme. Ia membagi humor menjadi dua, yaitu humor tak sengaja dan sengaja. Humor tak sengaja menyangkut semua kejadian faktual lucu yang berkaitan dengan tokoh atau peristiwa. Sedangkan humor sengaja adalah hasil kreasi atau buah karya seseorang¹³. Eduardo S. Jauregui dalam penelitiannya yang berjudul "Situating *Laughter: Amusement, Laughter, and Humour in Everyday Life*" mengatakan lebih detail bahwa humor terbagi menjadi 4 jenis yaitu¹⁴:

1. *The Accidental Discredit of an Other (In Untransformed Reality)*

Jenis humor ini adalah jenis humor yang terjadi secara tidak sengaja seperti kesalahan, kecelakaan, kegagalan, terpeleset, kesalahan, dan lain-lain. Humor ini terjadi pada sebuah situasi yang sebenarnya dan tidak direkayasa

2. *The Agent-Caused Discredit of an Other (In Untransformed Reality)*

¹³ Darminto, 2004, *Anatomi Lelucon di Indonesia*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta, hal 11

¹⁴ Jauregui . Eduardo S, 1998, *Situating Laughter: Amusement, Laughter, and Humour in Everyday Life*, European University Institute Department of Political and Social Sciences, Florence, hal.206

Jenis humor ini adalah jenis humor yang disebabkan oleh orang lain secara sengaja untuk menimbulkan suatu peristiwa yang dianggap lucu, contohnya adalah seseorang menjatuhkan temannya, melemparkan kue ulang tahun ke muka teman, menjahili teman, dan lain-lain. Jenis humor ini terjadi dalam dunia nyata.

3. *The Accidental and Agent-Caused Discredit of the Self (In Untransformed Reality)*

Jenis humor ini adalah jenis humor yang mirip dengan tipe 1 dan 2 tapi berasal dari sudut pandang subjek yang mengalami peristiwa yang dianggap lucu, Contoh dari jenis humor ini adalah, permainan ular tangga yang mendadak menjadi film horror, ilusi sensor yang mengakibatkan kesalahpahaman, sulap, dan lain-lain. Jenis humor ini terjadi dalam sebuah peristiwa nyata.

4. *Transformed Self-Claim Discredits of an Other or of the Self, either Accidental or Agent-Caused*

Jenis humor ini mirip dengan jenis humor sebelumnya, namun bedanya adalah dalam jenis ini humor dibuat dalam sebuah situasi yang memang disengaja untuk dirancang agar lucu, contohnya adalah menirukan ulang permainan anak kecil yang dilakukan dalam sebuah event tertentu, panggung drama komedi, dan lain-lain

Bapak psikoanalisis, Sigmund Freud, dalam bukunya, *The Joke and Its Relation to the Unconscious*, menjelaskan bahwa humor adalah sesuatu yang lucu yang isinya benar-benar subjektif, yaitu sesuatu yang lucu dari yang kita hasilkan misalnya yang ditambahkan ke dalam aksi kita, yang mana selalu berhubungan dengan subjek dan tidak pernah dengan objek, bahkan objek yang disengaja¹⁵. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh sebuah komentar ke dalam pengaruh secara umum yang kita sebut dengan lelucon “semua kesadaran dan kesuksesan dari sesuatu yang lucu, apakah pada komedi pengamatan ataupun komedi situasi¹⁶”. Sigmund Freud juga memilah humor menjadi tiga kategori, yaitu¹⁷ :

¹⁵ Freud, Sigmund.,1989, *The Joke and Its Relation to the Unconscious*, Norton. Hal 80

¹⁶ Ibid. Hal 78

¹⁷ Ibid. Hal 82

1. **Comic** : Adalah lelucon tanpa motivasi yang diperoleh dengan teknik yang lucu.
2. **Humour** : Adalah lelucon yang mengandung unsur motivasi dan mungkin juga kritikan. Konteksnya dapat berupa sarkastik, menggoda, mengejek dan menertawakan orang.
3. **Wit** : Mirip dengan humour tetapi memiliki kadar yang lebih intelek sehingga perlu berpikir dahulu untuk menemukan kelucuannya.

2.1.4.1 Jenis-jenis Humor

Humor memiliki beragam jenis. Setiap pelaku humor memiliki gaya yang berbeda-beda dalam menyampaikan humor sehingga mereka menggunakan jenis-jenis humor yang sesuai dengan karakter mereka masing-masing. Darminto memilah humor menjadi 14 jenis, yaitu parikena, satire, sinisme, plesetan, *slapstick*, logika, unggul-pecundang, kelam, seks, apologisme, surealisme, analogi dan olah estetika¹⁸. olah estetika Adapun jenis-jenis humor yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

1. **Parikena** : Lelucon yang bersifat nakal, agak menyindir tetapi tidak terlalu tajam, bahkan cenderung sopan. Lelucon jenis ini juga sering dijuluki sebagai lelucon persuasif.
2. **Satire** : Lelucon yang bersifat menyindir atau mengkritik tetapi muatan ejekannya lebih dominan. Bila tidak pandai memainkannya, jenis ini bisa menjadi tidak menyenangkan dan membebani.
3. **Sinisme** : Humor yang timbul dari kecenderungan untuk memandang rendah pihak lain. Jenis ini banyak digunakan pada situasi konfrontatif.
4. **Plesetan** : Memelesetkan segala sesuatu yang sudah populer. Di Indonesia, jenis ini sering disebut juga dengan parodi.
5. **Slapstick** : Lelucon kasar yang berkaitan dengan fisik, misalnya memukul, menjitak dan sebagainya.
6. **Unggul-Pecundang** : Lelucon yang muncul dari perasaan unggul karena melihat kecacatan, kebodohan, atau kemalangan pihak lain.

¹⁸ Darminto, 2004, *Anatomi Lelucon di Indonesia*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta, hal 12-15

2.1.4.2 Elemen Humor

Menurut salah satu *stand-up comedian* terkenal Indonesia, Raditya Dika, humor yang baik memiliki dua elemen, yaitu *setup* dan *punchline*. *Setup* adalah penjelasan dari sebuah lelucon, yaitu bagian dari lelucon itu sendiri yang bukan untuk ditertawai tetapi menjadi sebuah eksposisi atau pengantar dari lelucon itu sendiri. Sedangkan *punchline* adalah bagian yang lucu dari lelucon itu sendiri¹⁹.



Gbr 2.6 Komik Strip Masdimboy
(Sumber : www.facebook.com/masdimboy)

Contoh pengaplikasiannya dalam komik strip adalah seperti pada komik strip Masdimboy di atas. Dialog dan gambar di panel pertama hingga ketiga adalah *setup*, dan panel terakhir adalah *punchline*.

2.1.4.3 Hubungan Antara Prediktabilitas *Punchline*, Kecepatan Pemahaman, dan Tingkat Kelucuan

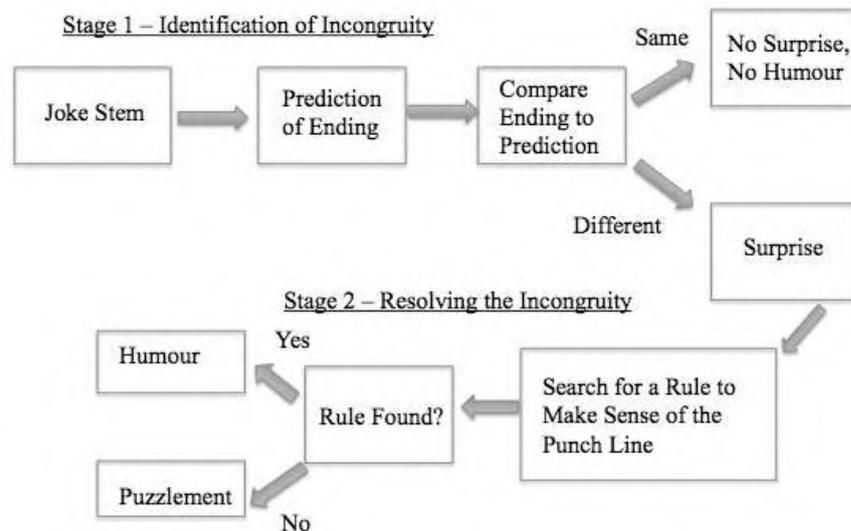
Humor adalah salah satu bentuk komunikasi yang sering sekali digunakan masyarakat dalam berkomunikasi. Menurut Martin dan Kuiper, setiap manusia rata-rata tertawa 18 kali setiap hari atas respon mereka terhadap berbagai hal yang mereka anggap lucu. Dalam studi yang meneliti tentang humor, ditemukan dua teori yang dianggap tergolong teori kognitif dalam studi tentang humor, yaitu pentingnya kejutan atau hal diluar prediksi dan *the inverted-*

¹⁹ <http://radityadika.com/studying-comedy>

U relationship antara kecepatan pemahaman dan tingkat kelucuan sebuah humor. Berikut ini akan dijelaskan mengenai kedua hal tersebut²⁰.

1. *Unpredictability*

Banyak peneliti teori kognitif dalam humor yang menyatakan bahwa *unpredictability* adalah factor penting yang menentukan tingkat kelucuan dalam sebuah humor. *Unpredictability* bekerja ketika seseorang menanggapi sebuah *set up* dengan *punchline* yang jarang dipikirkan oleh orang pada umumnya. Keterkejutan ini mengakibatkan audiens menganggap bahwa percakapan ini menghasilkan kesimpulan yang mengejutkan dan menimbulkan kelucuan. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah bentuk dua tahap pemahaman humor.



Gbr 2.7 Dua Tahap Pemahaman Humor.

(Sumber: *Punchline Predictability, Comprehension Speed, and Joke Funniness: Investigating Incongruity Theories of Humour* oleh Robert J. Fearman)

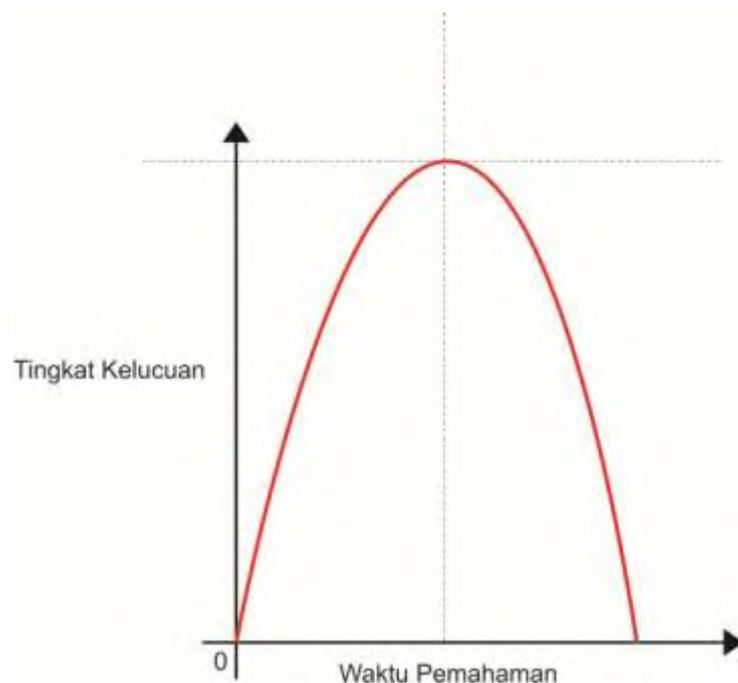
Dalam diagram tersebut dapat diketahui bahwa ketika *set up* dilontarkan oleh seseorang yang sedang melucu, audiens secara otomatis akan memprediksi *punchline* atau akhir dari humor tersebut. Dan ketika *punchline* sudah dilontarkan, audiens akan membandingkan

²⁰ Fearman. Robert J, *Punchline Predictability, Comprehension Speed, and Joke Funniness: Investigating Incongruity Theories of Humour*. 2014. Western University. Hal. 4

punchline tersebut dengan prediksinya, jika sesuai prediksinya maka tidak akan ada kejutan dan kelucuan pun tidak muncul. Namun jika *punchline* dan prediksi audiens berbeda maka audiens akan mengalami keterkejutan, setelah itu audiens akan memproses humor dalam *punchline* tersebut, jika audiens memahami maka humor akan berhasil dan timbul kelucuan, namun jika audiens tidak memahaminya maka humor tidak akan berhasil dan akan timbul kebingungan

2. Speed of Comprehension (The Inverted-U Relationship)

Wyer dan Collins berkata bahwa terdapat hubungan antara waktu pemahaman audiens terhadap tingkat kelucuan yang akan dialami oleh audiens. Mereka merumuskan sebuah grafik yang berbentuk seperti huruf “U” yang terbalik, grafik itu berbentuk sebagai berikut²¹:



Gbr 2.8 Grafik Hubungan Tingkat Kelucuan dan Waktu Pemahaman
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa humor yang terlalu cepat dipahami akan memiliki tingkat kelucuan yang rendah, karena audiens akan dapat dengan mudah memprediksi *punchline*, sedangkan humor

²¹ Ibid. Hal 12

yang membutuhkan waktu lama untuk dipahami juga akan memiliki tingkat kelucuan yang rendah karena audiens akan mengalami kebingungan. Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa humor yang menghasilkan tingkat kelucuan yang maksimal adalah humor yang memiliki waktu pemahaman yang tidak terlalu singkat atau terlalu lama.

2.1.5 Tahap Pembuatan Komik

Sama seperti membuat karya seni lain, dalam membuat komik juga ada tahap-tahap proses yang harus dilakukan agar perancangan sebuah komik tersebut dapat menjadi seperti yang diinginkan. Tahap-tahap tersebut adalah²² :

1. **Konsep Cerita** : Menentukan ide atau gagasan inti konten dari komik tersebut.
2. **Struktur Cerita** : Sebuah struktur sederhana dari konten komik:
 - a. **Introduksi** : Perkenalan tokoh utama, setting tempat dan waktu, sifat tokoh, ciri fisik tokoh, dan unsur-unsur lain yang penting dan berpengaruh pada tatanan cerita utama.
 - b. **Konflik 1** : hadirnya tokoh lain, yang bisa sebagai teman atau sebaliknya sebagai tokoh antagonis.
 - c. **Konflik 2** : persoalan antara tokoh utama dan antagonis.
 - d. **Klimaks** : perang tanding antara tokoh utama dan antagonis.
 - e. **Anti-klimaks** : tokoh utama berhasil mengalahkan antagonis.
3. **Desain Karakter** : Perancangan desain karakter dari fisik, sifat, dan perannya dalam cerita.
4. **Setting tempat dan waktu** : Perancangan setting tempat dan waktu terjadinya cerita utama.
5. **Sinopsis/ringkasan Cerita** : Ringkasan cerita yang akan dikembangkan lebih luas.
6. **Penyuguhan, Uraian (treatment)** : Dari sinopsis kemudian dikembangkan detail cerita/plot, emosi tokoh-tokoh, dalam bentuk rough/kasar yang dapat diubah sewaktu-waktu.

²² Koendoro Br,Dwi,2007. *Yuk, bikin komik*. Bandung: DAR!mizan. hal. 115-126

7. **Skenario** : Dengan membuat skenario, memudahkan pengerjaan komik secara tim dan berkelompok, karena melalui skenario tersebut, sang pengarang akan dengan mudah mengkomunikasikan serta memberikan batasan-batasan terhadap suatu adegan, sehingga hasil akhir akan sesuai dengan yang diharapkan sang pengarang.
8. **Sketsa (thumbnail)** : Dari skenario (yang berupa teks verbal) ditransformasi secara visual dalam bentuk sketsa. Setelah berbentuk sketsa masih memungkinkan adanya perubahan.
9. **Final Artwork** : Dari hasil sketsa, selanjutnya dikerjakan proses finishing, yaitu proses ingking, pewarnaan ataupun memasukkan corak nuansa (tone). Tergantung kebutuhan hasil akhir.

2.2 Literatur Ilustrasi

Unsur visual merupakan unsur yang paling penting dalam sebuah komik. Agar dapat memvisualisasikan komik sesuai dengan konsep, penulis menggunakan beberapa teori yang dikemukakan oleh Hikmat Darmawan, Scott McCloud dan Will Eisner.

2.2.1 Desain Karakter

Karakter adalah tokoh-tokoh yang terlibat di dalam cerita. Karakter dapat membentuk cerita, jadi perancangan karakter tidak hanya meliputi pembuatan tampilan fisiknya saja, tetapi juga harus menentukan definisi karakter seperti sifat, usia, hingga perannya dalam cerita, sehingga penggambaran ekspresi dan sikap tubuhnya dapat membentuk karakteristik yang kuat²³.

Sebelum merancang tampilan luar suatu karakter, harus ditentukan dahulu definisi karakternya. Menurut Scott McCloud ada tiga hal yang tidak bisa dilewatkan dari sebuah desain karakter, yaitu²⁴ :

1. **Kehidupan Karakter** : Sejarah Karakter, Pandangan terhadap dunia dan keinginan-keinginan.

²³ Darmawan, Hikmat, 2012. *How To Make Comics*. Jakarta : Plotpoint Publishing. Hal. 98

²⁴ Scott McCloud, 2008. *Making Comic Membuat Komik*. Jakarta : GPU (Gramedia Pustaka Utama). Hal. 53

2. **Ciri-ciri Visual** : Kostum, wajah, dan tubuh yang unik dan dapat dibedakan dari karakter lain.
3. **Sifat ekspresif** : Kata-kata atau kelakuan yang khas dari karakter tersebut.

2.2.1.1 Ekspresi

Ekspresi diperlukan untuk menunjukkan emosi karakter sehingga karakter jadi semakin hidup. Dalam pembuatan ekspresi wajah, bagian seperti telinga dan hidung cenderung tidak berpengaruh karena posisinya konstan. Yang sangat berpengaruh adalah bagian alis, bibir, rahang, kelopak mata dan pipi, karena otot pada bagian-bagian tersebut merespon setiap perubahan emosi²⁵.

Dalam buku *Making Comic*, Scott McCloud menjelaskan bahwa terdapat enam kategori utama ekspresi wajah manusia, yaitu marah, takut, jijik, senang, sedih dan terkejut. Masing-masing dibagi lagi menjadi beberapa menurut intensitas emosi yang dirasakan oleh karakter²⁶.

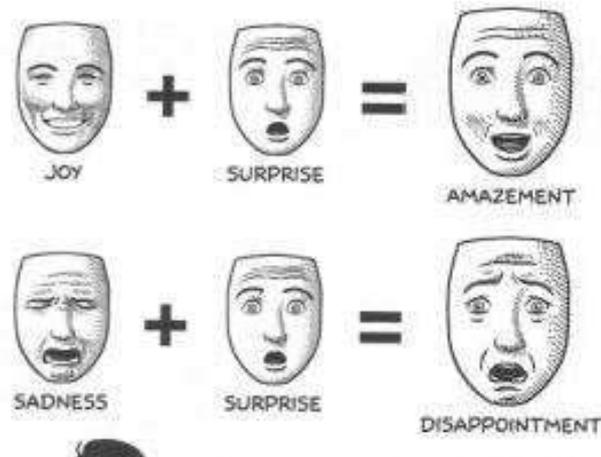


Gbr 2.9 Enam Ekspresi Wajah Utama
(Sumber : Scott McCloud. *Making Comic*)

²⁵ Will Eisner. 2001. *Comics and Sequential Art*. Cincinatti : North Light Books. Hal. 109

²⁶ OpCit. Scott McCloud, 2008. *Making Comic Membuat Komik*. Jakarta : GPU (Gramedia Pustaka Utama) hal. 80 - 101

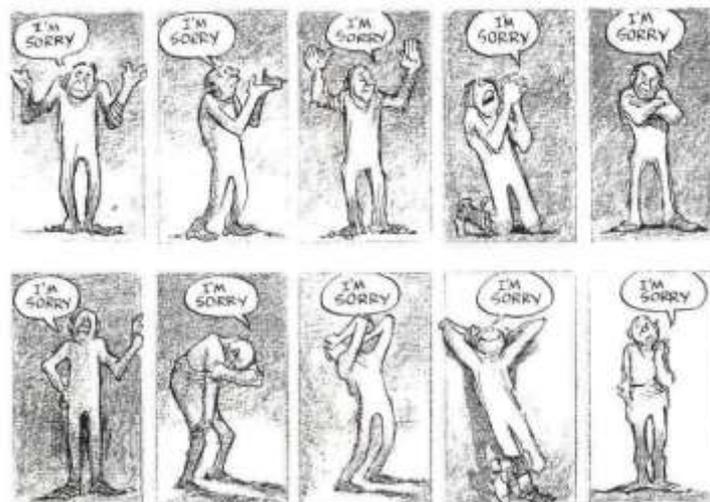
Ekspresi wajah dapat digabungkan. Penggabungan antara ekspresi akan menciptakan ekspresi baru dan mewakili emosi yang berbeda, misalnya ekspresi senang digabung dengan terkejut akan menjadi ekspresi kagum.



Gbr 2.10 Penggabungan Ekspresi
(Sumber : Scott McCloud. *Making Comic*)

2.2.1.2 Gestur

Gestur atau sikap tubuh di dalam sebuah komik juga merupakan alat lainnya untuk menunjukkan emosi karakter. Salah satu cara untuk mempelajari gestur adalah dengan mengamati bagaimana orang-orang di sekitar kita menggunakan tubuhnya untuk mengungkapkan emosi²⁷.



Gbr 2.11 Gesture
(Sumber : Will Eisner. *Comics and Sequential Art*)

²⁷ Darmawan, Hikmat, 2012. *How To Make Comics*. Jakarta : Plotpoint Publishing. Hal. 138-139

2.2.2 Closure

Closure adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya sebagai keseluruhan. Dalam perancangan komik, panel komik mematahkan waktu dan ruang menjadi satu peristiwa yang kasar dengan irama yang patah-patah serta berhubungan. Closure memungkinkan pembaca menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menggabungkannya menjadi peristiwa yang utuh dalam pikiran pembaca²⁸.

2.2.3 Panel

Panel berfungsi sebagai petunjuk waktu atau ruang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut, bukan panel itu sendiri. Sekalipun tidak mempengaruhi waktu, panel mempengaruhi pengalaman pembacanya. Dalam komik, terdapat pengelompokan skala mengenai peralihan antar panel, yaitu sebagai berikut :

1. **Momen ke Momen** : Jenis peralihan ini lebih menekankan perubahan waktu yang sangat dekat di antara setiap momen, sehingga menghasilkan efek sinematis seperti gerakan dalam sebuah film.



*Gbr 2.12 Peralihan Momen ke Momen
(Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics)*

2. **Aksi ke Aksi** : Dalam jenis peralihan ini, antar panel hanya menampilkan satu karakter yang melakukan tindakan yang melibatkan pergerakan dari satu aksi ke aksi lainnya. Misalnya orang yang bersiap untuk lari, lalu mulai berlari.

²⁸ Scott McCloud, 1993. *Understanding Comics*. USA : Kitchen Sink Press. Hal. 118



Gbr 2.13 Peralihan Aksi ke Aksi
(Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics*)

3. **Subjek ke Subjek** : Dalam jenis peralihan ini, setiap panel bealih dari satu subjek ke subjek lainnya yang terlibat dalam satu adegan.



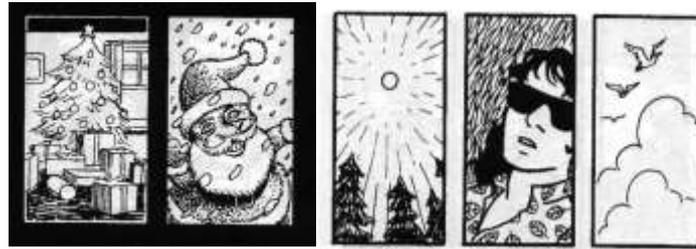
Gbr 2.14 Peralihan Subjek ke Subjek
(Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics*)

4. **Scene ke Scene** : Dalam jenis peralihan ini, antara panel satu dan lainnya menunjukkan adegan dengan rentang waktu dan tempat yang berbeda.



Gbr 2.15 Peralihan Scene ke Scene
(Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics*)

5. **Aspek ke Aspek** : Jenis peralihan ini berisi sebuah transisi yang membangun suasana. Setiap panel bagaikan gambaran suasana dari suatu tempat yang dilihat.



Gbr 2.16 Peralihan Aspek ke Aspek

(Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics*)

6. **Non Sequitor** : Jenis peralihan yang tidak memiliki hubungan logis antar panel satu dan panel berikutnya.



Gbr 2.17 Peralihan Non Sequitor

(Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics*)

Mengenai penyusunan panel, ada satu hal penting yang harus diperhatikan, yaitu alur baca. Alur baca komik Indonesia adalah dari kiri ke kanan, sama dengan alur baca komik Amerika. Menurut Scott McCloud dalam bukunya "Making Comics", cara termudah menghindari kebingungan dalam pembacaan antar panel komik adalah membuatnya menjadi sederhana. Namun jika pembuat komik ingin menggunakan bentuk panel yang beragam, maka ia sebaiknya menghindari susunan yang membingungkan. Cara untuk menuntun mata pembaca agar mengikuti arah baca yang tepat adalah dengan menghasilkan susunan tata ruang dan komposisi, serta gerak dalam bingkai yang menjelaskan cerita sehingga dapat membantu menuntun mata pembaca ke dalam alur cerita²⁹.

²⁹ Scott McCloud, 2008. *Making Comic Membuat Komik*. Jakarta : GPU (Gramedia Pustaka Utama). Hal. 229

2.2.4 Warna dalam Komik

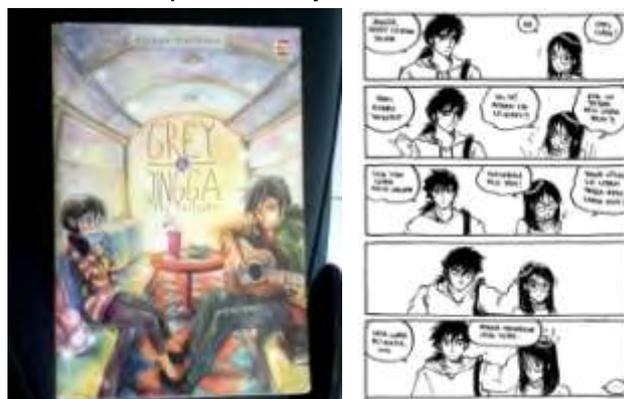
Scott McCloud dalam bukunya “Understanding Comics”, menjelaskan bahwa sepanjang sejarah seni, warna menjadi daya tarik utama bahkan hampir menyita seluruh perhatian seniman manapun. Perbedaan antara komik hitam-putih dan komik berwarna sangatlah luas dan dalam. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat pengalaman membaca. Dalam komik berwarna, pembaca cenderung lebih bisa mengungkapkan subyek secara obyektif karena mereka lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam-putih. Kualitas permukaan yang berwarna akan selalu lebih mudah menarik perhatian pembaca daripada yang hitam-putih, sehingga komik berwarna akan selalu terlihat lebih nyata pada saat pembaca pertama kali melihatnya³⁰.

2.3 Studi Komparator

Dalam poin ini akan dijelaskan beberapa komik strip yang akan dijadikan sebagai komparator dalam merancang komik strip online tentang permasalahan mahasiswa abadi. Komik strip-komik strip tersebut adalah “Grey & Jingga”, “Si Juki”, “Kartun Ngampus”, “Kostum (Komik Strip Untuk Umum)”, “101 Canda Kopi” dan “101 Lika-liku Anak Kost”.

2.3.1 Grey & Jingga (The Twilight)

Grey & Jingga adalah komik strip karangan Sweta Kartika yang diunggah di halaman facebooknya setiap hari Senin dan Kamis. Kepopuleran Grey & Jingga membuat komik strip ini akhirnya diterbitkan dalam versi cetak.



Gbr 2.18-2.19 Komik Strip Grey & Jingga

(Sumber : Dokumentasi Penulis dan www.facebook.com/swetakartika)

³⁰ Op. Cit. Scott McCloud, 1993. Understanding Comics. USA : Kitchen Sink Press. Hal. 187-192

1. Cerita

Komik strip Grey & Jingga (The Twilight) mengusung tema percintaan dan kegalauan anak muda, yaitu tentang lika-liku kisah percintaan seorang gadis yang baru masuk kuliah di jurusan Sastra Indonesia yang bernama Jingga dengan pemuda yang dulunya adalah teman masa kecilnya yang tidak sengaja bertemu di tempat kuliah yang sama, Grey. Alur ceritanya berputar di masalah Jingga dan Grey yang sebenarnya saling menyayangi tetapi mereka saling memendam perasaannya sehingga banyak cobaan berdatangan yang semakin menghambat mereka untuk bersatu. Komik strip ini menggabungkan jenis kartun komik dan jenis komik strip bersambung, karena setiap halamannya memuat satu cerita yang selesai tetapi sebenarnya alur dan timeline ceritanya juga bersambung ke halaman-halaman berikutnya sehingga ada satu alur cerita besar yang membuat pembaca tertarik untuk mengikuti setiap halaman komik strip ini untuk mengetahui bagaimana akhir ceritanya kelak. Pengarang juga mahir mempermainkan emosi pembaca, terutama saat tokoh tambahan yaitu Martin dan Nina yang dapat mengganggu hubungan Grey dan Jingga. Pembaca dibuat penasaran tentang bagaimana Grey dan Jingga menyelesaikan masalah mereka dengan Martin dan Nina dan apakah di akhir cerita Grey dan Jingga akan dapat bersatu.

2. Karakter

Karakter utama dalam komik strip ini adalah Jingga dan Grey. Jingga adalah gadis belia cantik yang selalu bersifat agresif dan keras terhadap tokoh Grey. Ia sebenarnya menyayangi Grey tetapi ia memilih untuk menutupi perasaannya dengan sikap kerasnya. Grey adalah pemuda tampan berambut gondrong yang sebenarnya juga menyayangi Jingga, tetapi ia ragu untuk menyatakan cintanya dan memilih untuk menutupi perasaannya dengan sikap cueknya. Sepanjang perkembangan cerita, karakter dalam komik strip ini semakin bertambah, yaitu Zahra, sahabat Jingga yang ceria dan senantiasa membantu Jingga saat ada masalah. Kemudian Dharma, kekasih Zahra yang bijaksana dan pandai meluruskan permasalahan dengan logikanya yang cerdas. Selanjutnya Nina, mantan kekasih Grey yang tiba-tiba datang untuk menjadikan Grey sebagai kekasihnya lagi, tokoh Nina ini adalah pemicu masalah yang menyebabkan kegalauan hebat dalam hati Grey maupun Jingga. Berikutnya

adalah Martin, sesosok pemuda tampan dan kaya yang selalu berusaha mendekati Jingga dan membuat Grey cemburu. Yang terakhir adalah Zaki, teman Grey dan Jingga yang sangat cuek dan santai, gaya bicaranya yang selalu blak-blakan dan sarkas terkadang mampu menyadarkan tokoh lainnya tentang keadaan sebenarnya dan apa yang seharusnya dilakukan.

3. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya manga. Gaya gambar ini dinilai sangat cocok untuk sebuah komik strip yang mengusung tema percintaan anak muda. Komik strip ini disajikan dalam format hitam-putih.

4. Panelling

Komik strip ini menerapkan tipe komik strip full page, dimana setiap ceritanya terdiri dari empat sampai lima panel dengan komposisi panel terakhir sebagai puchline dan panel-panel sebelumnya adalah setup. Setiap panelnya berbentuk persegi panjang yang memanjang sepanjang lebar halaman dan ditata secara menurun hingga empat sampai lima buah. Penerapan bentuk panel ini dikarenakan sebagian besar adegan dalam komik ini adalah adegan percakapan antar dua tokoh atau lebih.

2.3.2 Si Juki

Si Juki pada awalnya adalah sebuah karakter tanpa nama yang dibuat oleh Faza Meonk dan dimunculkan dalam komik onlinenya yang berjudul “*DKV4*”. Kemudian karakter ini banyak disukai dan menjadi populer sehingga pengarang memberi nama karakter tersebut dengan nama Si Juki, yaitu akronim dari Juru Hoki, dan membuat komik tersendiri untuknya pada tahun 2012 yang diunggah ke dalam *fanpage*-nya di media sosial *Facebook* dan *Twitter*. Saat ini Si Juki juga tersedia dalam bentuk komik cetak, *merchandise*, dan juga yang akan menyusul, yaitu game.



Gbr 2.20-2.21 Komik Strip Online Si Juki
(Sumber : www.facebook.com/jukihoki)

1. Cerita

Tidak ada suatu alur cerita besar dalam komik strip ini sehingga komik strip ini cenderung berbentuk kumpulan kartun komik. Tema yang diangkat adalah isu-isu yang sedang hangat diperbincangkan oleh masyarakat lalu diramu menjadi cerita komik strip dengan konsep penyampaian “anti mainstream”. Isu-isu tersebut misalnya tentang bahaya rokok, kasus selebriti, pemilu dan bahkan isu-isu ringan seperti permasalahan anak muda hingga masalah buang air besar. Gaya humor yang disajikan mayoritas adalah sarkasme namun ringan.

2. Karakter

Karakter utama dalam komik strip ini adalah Si Juki sendiri. Dia digambarkan sebagai tokoh utama komik yang anti *mainstream*. Jika pada umumnya karakter utama dalam sebuah komik adalah sosok yang tampan atau cantik, Juki adalah sebaliknya, ia adalah karakter yang memiliki wajah tidak tampan, bibir monyong, dan gigi yang besar-besar. Sifatnya juga tidak kalah aneh, Juki digambarkan sebagai pemuda yang usil, cuek, mesum, tidak tahu malu, menyebalkan, tetapi selalu beruntung. Keunikan tampilan visual dan pewatakan Si Juki tersebut menyebabkan karakter ini menjadi mudah diingat dan dikenali. Di dalam komik strip ini juga banyak terdapat karakter-karakter lain yang tidak diberikan nama oleh pengarangnya.

3. Gaya Gambar

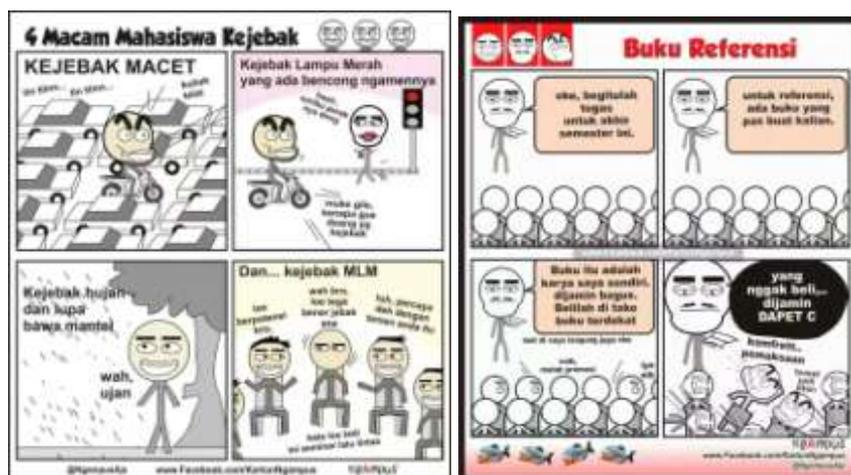
Gaya gambar yang digunakan dalam komik strip ini adalah gaya gambar kartun. Gaya gambar kartun adalah gaya gambar yang umum digunakan dalam komik strip humor karena dapat mewakili kesan humor itu sendiri. Komik strip ini disajikan dalam format *full color*.

4. Panelling

Layout panel dalam komik ini disesuaikan dengan keperluan cerita. Jika ceritanya sederhana, layout panel yang digunakan adalah dua baris atau bahkan satu baris. Jika ceritanya agak kompleks dan butuh setup yang agak panjang, maka layout panel yang digunakan adalah *full page* dengan panel kotak-kotak yang disusun rapi.

2.3.3 Kartun Ngampus

Kartun Ngampus adalah sebuah komik strip online karya komikus Shiro Ngampus yang didistribusikan melalui *Facebook* dan sudah memiliki sebanyak lebih dari 200.000 penggemar. Komik strip ini menceritakan tentang kehidupan tipikal mahasiswa Indonesia seperti saat bolos kuliah, saat dimarahi oleh dosen, saat mengerjakan skripsi, saat menitip absen kepada teman, bahkan hingga saat berpacaran.



Gbr 2.22-2.23 Komik Strip Online Kartun Ngampus
(Sumber : www.facebook.com/kartun_ngampus)

1. Cerita

Komik ini merupakan kumpulan kartun komik tentang seputar kehidupan mahasiswa di kampus. Tidak ada satu alur besar yang menghubungkan antara satu judul cerita dengan judul cerita lainnya. Kelucuan dalam komik ini dibangun dengan menyajikan tingkah pola mahasiswa yang unik, cerdas, bahkan nakal dalam menjalani berbagai kegiatan di kampus dimana hal-hal tersebut benar-benar terjadi dalam kehidupan mahasiswa di dunia nyata.

2. Karakter

Karakter dalam komik strip ini adalah beberapa mahasiswa dan bapak dosen. Semua karakter tersebut tidak ada yang diberi nama. Setiap karakter mahasiswa memiliki sifat yang berbeda-beda, ada yang rajin, malas, cerdas, bahkan ada yang sering tertimpa sial. Karakter bapak dosen digambarkan sebagai sosok seorang dosen yang menakutkan, dengan kumis tebal yang membuat penampilannya semakin terlihat garang, membuat mahasiswa selalu takut saat berinteraksi dengannya.

3. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam komik strip ini adalah gaya gambar kartun yang sangat sederhana. Karakter manusia hanya digambarkan berbentuk *stickman* dan yang membedakan antara karakter satu dan lainnya adalah bagian kepalanya, baik dari wajah maupun model rambutnya. *Background* dalam komik strip ini sangat minim sehingga cenderung banyak terdapat *wide space* di dalam setiap panel yang biasanya digunakan untuk meletakkan teks dialog-dialog tambahan.

4. Panelling

Layout panel dalam komik ini disesuaikan dengan keperluan cerita. Tetapi yang paling sering digunakan adalah layout komik strip dua baris dengan jumlah panel empat buah yang disusun rapi. Terkadang ada cerita yang lebih panjang sehingga memerlukan jumlah panel yang lebih banyak sehingga layoutnya menjadi *full page* dengan jumlah panel enam buah.

2.3.4 Kostum (Komik Strip Untuk Umum)

Kostum adalah komik strip online karya komikus Haryadhi yang didistribusikan melalui media sosial *Facebook*. Hingga saat ini Kostum sudah memiliki sekitar 40.000 penggemar.



Gbr 2.24-2.25 Komik Strip Online Kostum (Komik Strip Untuk Umum)

(Sumber : www.facebook.com/kostum)

1. Cerita

Kostum juga merupakan kumpulan kartun komik. Komik strip ini bertemakan kritik sosial tentang isu-isu yang sedang hangat dibicarakan oleh masyarakat Indonesia. Isu-isu yang diangkat umumnya isu yang agak berat seperti isu politik, agama, dan isu sosial. Gaya humor yang sering digunakan adalah satire, beberapa judul terkadang menggunakan jenis humor sarkasme dan sinisme.

2. Karakter

Karakter utama dalam komik strip ini sebenarnya adalah Haryadhi sendiri, tetapi karakter tersebut tidak selalu muncul di setiap cerita. Sering dalam sebuah cerita hanya diisi oleh karakter-karakter yang tidak memiliki nama. Pada beberapa cerita yang bertemakan masalah sosial tertentu diisi oleh karakter yang merupakan representasi dari tokoh sebenarnya yang terlibat dalam masalah tersebut. Di setiap cerita selalu ada karakter tiga makhluk-makhluk kecil aneh yang diposisikan sebagai penyampai kesimpulan dari cerita.

3. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam komik strip ini adalah gaya gambar kartun. Komik strip ini sepenuhnya disajikan dalam format *full color* dengan eksekusi pewarnaan yang sangat baik.

4. Panelling

Layout panel dalam komik ini selalu menggunakan layout komik strip satu baris dengan jumlah panel dua sampai tiga buah. Di setiap halamannya selalu ditambahkan sebuah panel memanjang di bawah panel cerita utama. Panel khusus ini digunakan untuk menempatkan tiga tokoh makhluk aneh yang menyampaikan kesimpulan dari cerita.

2.3.5 Tahilalats (Komik Strip Untuk Umum)

Tahilalats adalah komik strip online karya komikus Nurfadli Musyrid yang didistribusikan melalui media sosial *Facebook* dan *Instagram*. Hingga saat ini Tahilalats sudah memiliki sekitar 40.000 penggemar.



Gbr 2.26-2.27 Komik Strip Online Tahilalats
(Sumber : www.facebook.com/tahilalats)

1. Cerita

Tahilalats adalah komik strip humor kekinian yang bertemakan tentang sesuatu yang sedang populer di kalangan anak muda seperti tentang tontonan yang sedang populer, grup musik yang sedang populer, dan isu-isu yang tengah

populer. Gaya humor yang sering digunakan adalah plesetan, parikena, unggul-pecundang dan slapstick.

2. Karakter

Tidak ada karakter utama dalam komik strip ini. Tokoh-tokohnya selalu acak dan tidak diberi nama, misalnya tokoh anak SMA, tokoh mahasiswa, tokoh ayah, ibu dan anak, dan terkadang juga ada tokoh parodi dari sosok orang terkenal atau karakter *anime* terkenal.

3. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam komik strip ini adalah gaya gambar kartun yang mengadaptasi dari serial animasi Adventure Time. Komik strip ini disajikan dalam format berwarna. Warnanya menggunakan warna opaque dan diberi efek seperti eksekusi dengan cat air.

4. Panelling

Layout panel dalam komik ini selalu konsisten menggunakan layout komik strip dua baris dengan jumlah panel 4 buah. Jenis layout ini dirasa sangat tepat karena dialog komik strip ini cenderung sedikit sehingga hanya memerlukan setup yang pendek dan punchline di setiap panel terakhirnya.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1. Tahap pengumpulan data :
 - Pencarian Data Statistik : yaitu mencari data statistik yang dapat digunakan sebagai latar belakang perancangan ini. Data statistik yang dicari adalah data jumlah mahasiswa abadi di masing-masing jurusan S1 di kampus yang digunakan sebagai sampling, yaitu kampus ITS. Data statistik lainnya yang dicari adalah data jumlah penggemar komik strip online untuk mengetahui tingkat popularitas komik strip online pada saat ini demi kaitannya dengan subjek perancangan.
 - Studi penelitian terdahulu : yaitu melakukan pengamatan tentang hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan. Dalam perancangan ini, penelitian terdahulu yang digunakan adalah hasil penelitian tentang jenis bacaan yang disukai oleh target audiens dan hasil penelitian tentang penggunaan internet di kalangan mahasiswa untuk memperkuat pemilihan subjek perancangan.
 - Studi Lapangan : yaitu dengan melakukan survei langsung kepada target audiens dengan melakukan pendekatan kuantitatif berupa kuisioner tentang kendala utama yang menyebabkan mereka lama menyelesaikan kuliah S1 mereka untuk keperluan konten perancangan, serta tentang kebiasaan mereka dalam membaca komik strip online. Selain itu penulis juga melakukan pendekatan kualitatif dengan *depth interview* untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang penyebab mereka lama menyelesaikan kuliahnya.
 - Studi Komparatif : yaitu menganalisa konten dan konsep yang dimiliki oleh komparator untuk mendukung penyempurnaan kualitas hasil perancangan ini.
 - Studi Literatur : yaitu mengumpulkan berbagai data dan informasi dari internet, buku, dan artikel yang mengarah pada perancangan ini.

2. Tahap identifikasi permasalahan :

Identifikasi permasalahan pada perancangan ini muncul dari hasil pengumpulan data statistik tentang jumlah mahasiswa abadi serta data hasil penelitian terdahulu tentang jenis bacaan yang disukai mahasiswa dan kaitannya dengan jenis bacaan tentang konten yang ada saat ini.

3. Tahap analisis permasalahan :

Berbagai permasalahan yang ditemukan akan dianalisis lebih mendalam agar dapat menentukan solusi desain yang tepat sehingga perancangan ini dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Dalam tahap ini juga dilakukan studi komparatif sebagai pembandingan dan kontrol terhadap kualitas perancangan.

4. Tahap pengambilan keputusan :

Tahap ini merupakan langkah penting yang akan menentukan perancangan ini akan berjalan seperti apa hingga akhirnya menentukan hasil akhir dari perancangan ini. Dalam tahap ini akan diputuskan juga segala proses desain yang diambil untuk kepentingan perancangan untuk menghasilkan solusi desain yang tepat.

3.1.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal apa saja yang menyebabkan mahasiswa lama menyelesaikan kuliah S1-nya dan menjadi mahasiswa abadi kemudian menjadikan temuan tersebut sebagai konten dari output perancangan, yaitu komik strip online yang bergenre humor kritik sosial, agar dapat menggugah kesadaran para mahasiswa abadi untuk segera menyelesaikan kuliahnya.

Tujuan lainnya adalah untuk memberikan gambaran atau informasi tentang kendala apa saja yang mungkin akan mereka hadapi kepada para mahasiswa pada umumnya agar mereka dapat merencanakan perkuliahannya dengan baik dan tidak sampai terjebak ke dalam status mahasiswa abadi.

3.1.2 Analisa Hasil Penelitian

Dalam poin ini akan dijelaskan jenis dan sumber data yang digunakan dalam perancangan ini beserta analisa hasil penelitiannya.

3.1.2.1 Data Primer

- **Data Jumlah Mahasiswa Abadi**

Data jumlah mahasiswa abadi didapat dari kampus sampling, yaitu kampus ITS. Data yang digunakan adalah data jumlah mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari 5 tahun di tiap-tiap jurusan S1 ITS yang digunakan adalah per tahun 2014. Data ini diperoleh dari Lembaga Pengembangan Teknologi Sistem Informasi ITS.

Hasil Analisa :

1. Mahasiswa abadi ada di setiap jurusan S1 di ITS.
2. Jumlah mahasiswa abadi terbanyak terdapat di jurusan S1 Desain Produk Industri, S1 Teknik Perkapalan, S1 Teknik Kelautan, dan S1 Teknik Mesin.

- **Data Jumlah Penggemar Komik Strip Online**

Data jumlah penggemar komik strip online didapatkan dari observasi terhadap *fanpage* Facebook tiap-tiap komik strip online terpopuler.

Hasil Analisa :

1. Komik strip online sedang populer di Indonesia.
2. Komik strip online yang paling disukai adalah Kartun Ngampus dan Si Juki, yang memiliki jumlah penggemar di atas 200.000 orang.

- **Data Minat Baca Mahasiswa**

Data minat baca mahasiswa didapatkan dari penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Divisi Lembaga Penelitian dan Pengembangan UIN Jakarta terhadap 100 mahasiswanya pada tahun 2014.

Hasil Penelitian :

1. Sebanyak **92%** mahasiswa suka membaca buku, sedangkan **8%** mengaku tidak suka membaca buku.
2. Sebanyak **52%** mahasiswa mengakui jenis buku yang sering dibaca adalah buku fiksi seperti komik, novel dan cerpen. Sebanyak **18%** mengaku sering membaca buku kajian ilmiah. Sebanyak **14%** mengaku sering membaca buku penunjang kuliah, dan **8%** mengaku sering membaca buku biografi. Sedangkan **8%** lainnya tidak menjawab.

Hasil analisa :

1. Minat baca mahasiswa tergolong tinggi dengan jenis bacaan yang paling disukai adalah buku fiksi (komik, novel, dan cerpen).

- **Data Penggunaan Internet Oleh Mahasiswa**

Data ini didapat dari penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Dosen pemasaran di Prasetya Mulya Business School, Andhika Priyandana terhadap 1500 mahasiswa di Indonesia pada tahun 2013.

Hasil penelitian :

1. Sebanyak **40%** mahasiswa sangat aktif menggunakan internet yaitu lebih dari 4 jam dalam sehari.
2. Situs yang paling banyak dikunjungi saat menggunakan internet adalah situs penelusur (**27,2%**) dan media sosial (**22,1%**).

Hasil analisa :

1. Mahasiswa cenderung sangat aktif dalam menggunakan internet terutama dalam menggunakan situs penelusur dan media sosial.

- **Kuisisioner**

Kuisisioner disebarkan kepada 50 orang mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari 5 tahun dari jurusan S1 Desain Produk Industri ITS, S1 Teknik Perkapalan ITS, S1 Teknik Kelautan ITS, dan S1 Teknik Mesin

ITS. Penyebaran kuisioner dilakukan pada periode 9-23 April 2015. Pertanyaan yang diajukan yaitu :

- a. Identitas
 - Usia
 - Asal daerah (Surabaya atau luar Surabaya)
- b. Faktor penyebab lama lulus kuliah (sesuai pengalaman masing-masing)
 - Faktor Internal
 - Faktor Eksternal
 - Faktor Hambatan Tugas Akhir
- c. Komik strip online
 - Pernah membaca atau tidak
 - Membaca di mana

Hasil penelitian :

1. Responden terdiri dari **37** laki-laki dan **13** wanita dengan rentang usia antara 23-25 tahun.
2. Sebanyak **38** responden berasal dari luar Surabaya dan **12** responden berasal dari Surabaya.
3. Sebanyak **30%** responden mengaku penyebab lama lulus adalah faktor internal. Sebanyak **6%** responden mengaku faktor external adalah yang menyebabkan lama lulus. Sedangkan **64%** responden mengaku lama lulus karena terhambat tugas akhir.
4. Sebanyak **53%** responden menyatakan faktor internal yang menyebabkan lama lulus adalah malas. Sebanyak **7%** mengaku terlalu fokus di organisasi. Sebanyak **20%** mengaku lebih fokus bekerja, dan **20%** lainnya mengaku terlalu menekuni hobi.
5. Sebanyak **33%** responden menyatakan faktor eksternal yang menyebabkan lama lulus adalah sakit, sedangkan **67%** mengaku dikarenakan oleh fasilitas yang hilang atau rusak.

6. Sebanyak **67%** responden mengaku faktor hambatan skripsi utama adalah malas. Sebanyak **16%** mengaku tidak kuat menghadapi cobaan dalam menjalankan tugas akhir, dan sebanyak **19%** mengaku tugas akhirnya terhambat karena sibuk bekerja.
7. Sebanyak **86%** responden menyatakan pernah membaca komik strip online, dan **14%** sisanya menyatakan belum pernah membaca komik strip online.
8. Sebanyak **65%** responden menyatakan membaca komik strip online di Facebook. Sebanyak **9%** responden menyatakan membaca komik strip online di Twitter, dan sebanyak **26%** responden menyatakan membaca komik strip online di Instagram.

Hasil analisa :

1. Mahasiswa abadi di cenderung lebih banyak berasal dari luar daerah.
2. Faktor yang paling banyak menyebabkan mahasiswa lama lulus adalah terhambat di tugas akhir, dengan jenis hambatan utama adalah malas, sibuk bekerja, dan tidak kuat menghadapi cobaan saat Tugas akhir.
3. Mayoritas mahasiswa pernah membaca komik strip online dengan tempat membaca paling banyak adalah media sosial Facebook, lalu disusul oleh Instagram dan Twitter.

- **Depth Interview**

Depth interview digunakan untuk menggali lebih dalam dan mendetail tentang penyebab mahasiswa lama lulus kuliah. Depth Interview dilakukan kepada sampling 5 orang mahasiswa yang masa kuliahnya lebih dari 5 tahun dari masing-masing jurusan S1 Desain Produk Industri ITS, S1 Teknik Perkapalan ITS, S1 Teknik Kelautan ITS, dan S1 Teknik Mesin ITS. Setelah menganalisa hasil kuisisioner, depth interview difokuskan pada pencarian jenis hambatan apa saja yang dialami dalam melaksanakan tugas akhir. Depth Interview dilakukan pada periode 28 April 2015-14 Mei 2015.

Hasil Penelitian :

a. S1 Desain Produk Industri :

- Kebiasaan untuk menunda mengerjakan tugas akhir sehingga tidak selesai pada akhirnya dan harus mengulang mata kuliah tersebut.
- Kesulitan mendapatkan judul penelitian.
- Kehilangan semangat karena judul yang telah ditekuni selama satu semester dimentahkan saat sidang sehingga terpaksa harus mengganti judul dan mengulang lagi dari awal.
- Kehilangan *passion* untuk menggambar.
- Belum merasa tua karena masih ada senior yang juga belum lulus.
- Dosen pembimbing yang dirasa terlalu plin-plan saat proses bimbingan membuat mahasiswa bingung.
- Terlalu fokus menekuni hobi.
- Sudah malas untuk mengerjakan tugas akhir karena tak kunjung selesai, ditambah dengan hobi bermain game dan mengakses internet yang susah dibendung.
- Malas melakukan revisi karena gagal saat sidang akhir.
- Adanya rasa takut untuk bimbingan karena sudah lama tidak berprogress dan timbul prasangka pasti akan dimarahi jika memberanikan untuk bimbingan karena progress lambat.
- Merasa ilmu yang didapat sudah cukup sehingga lebih baik bekerja daripada mengerjakan tugas akhir yang rumit.
- Merasa tugas akhir terlalu rumit dan tidak dikerjakan sehingga lama kelamaan rutinitas telah berganti sehingga malas untuk melanjutkan mengerjakan tugas akhir.
- Kehilangan semangat karena diputuskan oleh pacar saat sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir sehingga tugas akhirnya tidak dikerjakan.
- Fokus bermain band karena band yang digeluti sudah terkenal dan sering mendapat undangan tampil sehingga sulit untuk tidak diprioritaskan.

- Proses pencarian data yang lama karena harus ke luar kota dan tidak bisa mendapat datanya langsung dalam 1 hari.
 - Tidak suka terhadap dosen pengujinya sehingga malas untuk asistensi kepada dosen yang bersangkutan.
- b. S1 Teknik Perkapalan :
- Tugas akhir dirasa rumit sehingga butuh waktu lama untuk menyelesaikannya.
 - Mayoritas dosen adalah dosen senior yang dianggap terlalu terpaku terhadap buku pedoman sehingga menyulitkan mahasiswa untuk melakukan inovasi.
 - Dosen pembimbing susah ditemui sehingga proses bimbingan berjalan lambat.
 - Pada awal mengambil mata kuliah tugas akhir kesulitan mendapatkan judul.
 - Di tengah-tengah proses pengerjaan tugas akhir merasa judul yang dikerjakan tidak sesuai dengan minat dan kemampuan sehingga malas untuk melanjutkan.
 - Kesulitan dalam mendapatkan data untuk penelitian.
 - Mudah tergoda ajakan teman untuk melakukan hal-hal lain di luar pengerjaan tugas akhir seperti futsal, bermain game, dan jalan-jalan.
- c. S1 Teknik Kelautan ITS :
- Dosen yang susah ditemui karena sibuk dan sering ke luar kota.
 - Pada awal-awal mengambil mata kuliah tugas akhir tidak paham harus melakukan apa.
 - Kebiasaan menunda mengerjakan tugas akhir sehingga tidak selesai-selesai.
 - Mudah tergoda rayuan teman untuk bersenang-senang seperti jalan-jalan, nonton, dan bermain game.
 - Ditinggal lulus oleh teman-teman seangkatan sehingga malas karena merasa harus berjuang sendirian.

- Ikut teman menjalankan bisnis sehingga tidak sempat mengerjakan tugas akhir yang terbengkalai.
- d. S1 Teknik Mesin ITS
- Tidak paham alur pengerjaan tugas akhir sehingga butuh waktu lama untuk menyelesaikannya.
 - Malas mengurus perijinan birokrasi untuk survey data.
 - Hilang semangat karena ditinggal teman-teman seangkatan lulus merasa berjuang sendirian.
 - Kondisi kost yang tidak kondusif untuk mengerjakan tugas akhir, terlalu nyaman sehingga mudah mengantuk saat di kost.
 - Pada saat proses mengerjakan tugas akhir berpikir tidak sanggup karena merasa tidak sesuai dengan minat dan kemampuan sehingga malas untuk mengerjakan.

Hasil analisa :

1. Mayoritas responden menyatakan masalah utama penyebab mereka lama lulus adalah kendala tugas akhir.
2. Penyebab lama menyelesaikan tugas akhir dapat dimulai dari awal saat pertama kali mengambil mata kuliah tersebut, seperti kesulitan mendapatkan judul, permasalahan berkaitan dengan dosen pembimbing, hingga ketidakpahaman terhadap konsep tugas akhir itu sendiri.
3. Faktor-faktor penyebab kemalasan dan hilangnya motivasi untuk mengerjakan tugas akhir sebagian besar adalah dari faktor internal para mahasiswa itu sendiri.

3.1.2.2 Data Sekunder

- **Literatur**

Literatur yang dapat menjadi acuan dalam menentukan kriteria desain untuk perancangan ini adalah literatur tentang komik, khususnya komik strip dan humor baik dari buku maupun internet seperti :

1. Hikmat Darmawan : *How To Make Comics*
2. Marcel Boneff : *Komik Indonesia*
3. Dwi Koendoro : *Yuk, Bikin Komik!*
4. Scott McCloud : *Making Comics*
5. Scott McCloud : *Understanding Comics*
6. Will Eisner : *Comics and Sequential Art*
7. Darminto : *Anatomi Lelucon di Indonesia*
8. *Edric Chandra. Jurnal Ilmiah: Perkembangan Sosial Media. 2015*
9. Jauregui . Eduardo S, 1998, *Situating Laughter. Amusement, Laughter, and Humour in Everyday Life*, European University Institute Department of Political and Social Sciences, Florence, hal. 59
10. Ido Prijana Hadi. 2008. *Penelitian Khalayak dalam Perspektif Reception Analysis Dalam jurnal ilmiah Scriptura. Vol 2. No.1. Hal 1-7*
11. <https://www.facebook.com/notes/ridwan-syahroni/komik-strip/10152439584361956>
12. <http://news.indonesiakreatif.net/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/>
13. <http://www.factmonster.com/ce6/ent/a0813018.html>
14. <http://www.aaacaricatures.com/cartoonhistory/comicstriparthistory.html>
15. <http://www.digitaltrends.com/features/the-history-of-social-networking/>

Hasil analisa :

1. Buku-buku tersebut berisi kajian teori pembuatan komik dari berbagai aspek yang dapat dijadikan acuan teoritis dalam perancangan ini.
2. Kajian tentang lucu dan respon manusia terhadap sumber kelucuan serta kajian tentang humor yang meliputi definisi humor, jenis-jenis humor, dan elemen humor yang dapat digunakan untuk acuan dalam menyusun penceritaan untuk output perancangan ini.

Literatur dari internet lainnya adalah yang berkaitan dengan komik strip dan permasalahan mahasiswa abadi, sebagai berikut :

1. <http://uad.ac.id/id/pembatasan-waktu-kuliah-solusi-bijak-kah>

2. <http://news.okezone.com/read/2014/08/14/373/1024721/mahasiswa-abadi-bisa-ketinggalan-kurikulum>
3. <http://www.hipwee.com/motivasi/buat-kamu-mahasiswa-yang-lulusnya-masih-terunda-jangan-menyerah/>
4. <http://www.idntimes.com/riza-dian-kurnia/12-perasaan-yang-cuma-dialami-mahasiswa-yang-terancam-do>
5. <http://www.hipwee.com/sukses/lulus-lebih-dari-4-tahun-itu-terlalu-lama-ini-6-hal-yang-mesti-dihindari-agar-kelulusanmu-tak-tertunda/#>
6. <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/dunia-kampus/14/08/19/naju91-wamendikbud-mahasiswa-terlambat-lulus-jadi-beban-negara>
7. <http://kabarkampus.com/2013/03/inilah-7-alasan-kenapa-mahasiswa-lama-lulus/>
8. <http://www.hipwee.com/motivasi/masih-belum-lulus-kuliah-juga-bisa-jadi-karena-kamu/>
9. <http://www.komisikepolisianindonesia.com/umum/read/17460/tiada-mapala-lagi.html>
10. <http://www.jpnn.com/read/2014/08/24/253629/PTN-Masih-Pikirkan-Kepentingan-Mahasiswa>
11. <http://m.tnol.co.id/aktivitas/11550-yuk-ke-pameran-sejarah-komik-indonesia-.html>
12. <http://www.gatra.com/budaya-1/seni/34243-si-juki,-pemuda-unik-yang-berangkat-dari-media-sosial.html>
13. Sweta Kartika, <https://www.facebook.com/notes/sweta-kartika/comic-sense-mengakomodasi-pembaca/10152758662239194>
14. <http://www.etnokartunologi.com/?p=1501>

Hasil analisa :

1. Informasi tentang permasalahan-permasalahan yang ditimbulkan oleh keberadaan mahasiswa abadi baik bagi diri mereka sendiri, pihak kampus, maupun negara yang dapat digunakan sebagai penunjang latar belakang perancangan ini.
2. Dari artikel-artikel tentang penyebab mahasiswa lama lulus, dapat disimpulkan permasalahan utamanya adalah kendala di skripsi atau

tugas akhir, kehilangan motivasi, masalah dengan dosen pembimbing, malas, masalah asmara, sibuk bekerja, menjadi aktivis, perfeksionis, dan belum tau akan melakukan apa setelah lulus.

3. Faktor motivasi juga merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi lamanya mahasiswa dalam menyelesaikan kuliahnya.
4. Kepopuleran, fungsi, dan kelebihan komik strip yang dapat digunakan untuk menunjang pemilihan output perancangan.

Literatur yang berikutnya adalah berupa eksisting komik strip baik online yang digunakan sebagai komparator untuk menentukan kriteria desain dalam perancangan ini, yaitu :

1. Sweta Kartika : *Grey & Jingga : The Twilight*
2. Faza Meonk : *Si Juki*
3. Shiro Ngampus : *Kartun Ngampus*
4. Haryadhi : *Kostum (Komik Strip Untuk Umum)*
5. Nurfadli Musyrid : *Tahilalats*

Hasil analisa :

1. Genre komik strip adalah humor, dengan tema bermacam-macam, namun mayoritas mengandung unsur humor kritik sosial.
2. Beberapa komik strip menggunakan suatu alur utama yang menyambungkan timeline dari masing-masing halaman komik strip. Dalam komik strip online, hal ini merupakan strategi agar pembaca senantiasa mengikuti cerita-cerita berikutnya karena penasaran dengan akhir cerita utamanya.
3. Layout panel yang digunakan bermacam-macam, menyesuaikan dengan gaya bercerita masing-masing komikus. Komik strip yang memerlukan setup yang agak panjang untuk membangun *punchline*-nya biasanya menggunakan format layout *full-page*. Sedangkan komik strip yang memerlukan setup yang pendek menggunakan format layout 2 baris atau 1 baris.

4. Komik strip dapat berbentuk hitam-putih, grayscale, atau berwarna. Hal ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan kualitas output perancangan.

3.2 Konsep Desain

Output perancangan ini adalah komik strip online yang akan didistribusikan melalui media-media yang akan dijelaskan lebih lanjut di poin berikutnya. Berdasarkan hasil studi literatur, dengan konsep perancangan dan perencanaan yang baik, komik strip online memiliki potensi untuk dijadikan sebuah *intellectual property*. Untuk itu diperlukan sebuah konsep yang rinci dan matang. Konsep dalam perancangan ini dibagi menjadi tiga, yaitu konsep komunikasi, konsep visual, dan konsep teknis dan material.

3.2.1 Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi komik strip online ini terbagi menjadi 3 poin, yaitu gaya penceritaan, alur cerita, dan karakter.

3.2.1.1 Gaya Penceritaan

Output perancangan ini, yaitu komik strip online yang bertujuan untuk merefleksikan realita tentang permasalahan mahasiswa abadi dan juga memberikan seruan dan perenungan bagi mahasiswa abadi tentang permasalahannya tersebut. Oleh karena itu, gaya penceritaan yang akan digunakan dalam penceritaan komik strip online ini adalah dengan menggunakan humor yang ringan dengan bentuk *humour*, sebagaimana disampaikan oleh Sigmund Freud bahwa *humour* merupakan lelucon yang dapat mengandung unsur motivasi dan mungkin juga kritikan. Untuk membentuk *humour* tersebut, maka jenis humor yang akan digunakan dalam penceritaan komik strip online ini adalah Parikena, Satire, Sinisme, Unggul-Pecundang, dan Parodi.

3.2.1.2 Alur Cerita

Konten cerita dalam komik strip online ini mengambil dari permasalahan-permasalahan umum mahasiswa abadi yang didapatkan dari studi literatur, kuisisioner, dan wawancara mendalam. Fokus utama yang akan ditampilkan adalah permasalahan-permasalahan berikut:

1. Kendala tugas akhir atau skripsi
2. Malas
3. Masalah motivasi
4. Masalah dengan dosen
5. Masalah asmara
6. Masalah ekonomi

Untuk membuat pembaca tertarik untuk menantikan cerita selanjutnya, maka alur cerita dalam komik strip ini menggunakan konsep semi bersambung, yaitu komik strip yang memiliki cerita yang selesai dalam satu halaman tetapi sebenarnya ada suatu premis utama yang membuat alurnya bersambung dari halaman satu ke halaman-halaman berikutnya, sedangkan alur yang digunakan adalah alur non-linier agar cerita tidak mudah ditebak. Berikut adalah penjelasan detail cerita untuk komik strip online ini :

1. Premis : Seorang mahasiswa tingkat akhir yang malas merasa terpaksa harus berusaha menyelesaikan tugas akhirnya agar tidak terkena *drop out*.

2. Logline : Seorang mahasiswa yang malas mengerjakan tugas akhirnya dan sudah jarang pergi ke kampus akhirnya menyadari bahwa batas waktu yang tersisa untuknya berkuliah tinggal 2 semester lagi. Akhirnya ia terpaksa memutuskan untuk mencoba menyelesaikan tugas akhirnya lagi, tetapi ternyata ada masalah berkaitan dengan sistem yang membuat ia harus mengulang dengan judul baru, namun dia merasa masih cukup beruntung karena ada 2 teman angkatannya yang ternyata juga masih belum menyelesaikan tugas akhir. Mereka bertiga pun berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir, namun ada banyak kendala yang menghadang mereka, baik dari dalam diri mereka sendiri, dari dosen, permasalahan ekonomi, permasalahan asmara, hingga hal-hal yang tak terduga.

3. Plot Cerita :

- *Inciting Incident*

Tokoh utama yang merasa nyaman dengan hidupnya sebagai mahasiswa abadi tiba-tiba menjadi resah karena ia menyadari bahwa batas waktu kuliahnya hanya tersisa 2 semester saja.

- *Progressive Complications*

Tokoh utama mencoba menemui dosen namun ternyata aturan tidak memperbolehkannya untuk melanjutkan judul tugas akhirnya sehingga ia harus mengulang dengan judul yang baru. Tokoh utama bertemu dengan karakter 2 dan karakter 3 yang merupakan teman seangkatannya yang juga belum menyelesaikan tugas akhir dan mereka mencoba berjuang bersama.

- *Crisis*

Adanya rasa malas yang sulit dikalahkan membuat ketiga tokoh kesusulitan untuk mengerjakan tugas akhirnya dengan lancar. Ditambah dengan sikap dosen yang terkadang kurang kooperatif, dan juga keinginan-keinginan lain seperti menjalani hobi, bersantai, memadu asmara, dan memperbaiki keadaan ekonomi membuat tugas akhir ketiga tokoh semakin sulit terselesaikan.

- *Crisis 2*

Permasalahan semakin berat bagi tokoh utama ketika kedua temannya tanpa ia duga ternyata mampu menyelesaikan studinya dan meninggalkan tokoh utama sendiri dalam keadaan menyesal, sedih, jenuh, frustrasi dan patah semangat.

- *Climax*

Adanya dukungan dari kedua teman tokoh utama yang ternyata tidak meninggalkan tokoh utama begitu saja, dan juga dukungan dari sosok yang dicintai, serta rasa iri yang menggebu terhadap keberhasilan kedua temannya membuat tokoh utama mampu memupuk motivasi diri untuk tetap berjuang menyelesaikan studi sebisanya.

- *Resolution*

Perjuangan yang teramat panjang dan melelahkan akhirnya terbayarkan, tokoh utama akhirnya mampu menyelesaikan

studinya. Meskipun nilai yang didapatkan biasa-biasa saja tetapi ia sangat senang karena berhasil menyelesaikan studi yang bahkan dia sendiri sempat tidak yakin akan berhasil menyelesaikannya.

3.2.1.3 Karakter

Karakter utama yang akan digunakan dalam cerita utama komik strip online ini adalah tokoh yang mewakili sosok mahasiswa abadi. Karakter 2 dan 3 yang juga merupakan sosok mahasiswa abadi diperlukan selain untuk memperkaya cerita adalah untuk menampung motif yang berbeda tentang penyebab mahasiswa menjadi mahasiswa abadi. Proses desain karakter utama dan karakter mahasiswa abadi lainnya didasarkan pada hasil observasi terhadap stereotip penampilan mahasiswa abadi di kehidupan nyata.

Karakter dosen diperlukan karena perannya yang sangat signifikan dengan kehidupan mahasiswa abadi. Sedangkan karakter tambahan yang bukan merupakan mahasiswa abadi diperlukan untuk memperkaya cerita tentang bagaimana hubungan para mahasiswa abadi dengan mahasiswa biasa.

Deskripsi masing-masing karakter dijabarkan sebagai berikut ini :

1. Karakter Utama

| | |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : Ogi |
| Usia | : 24 tahun |
| Status | : Mahasiswa semester 13 |
| Jenis kelamin | : Laki-laki |
| Perwatakan | : Malas, emosional, santai, agak canggung |
| Penampilan | : Berambut agak panjang dan ditata dengan model <i>bangs</i> , berkumis dan berjenggot tipis, suka memakai kaos berwarna gelap, sering memakai jaket dengan hoodie atau kemeja lengan panjang yang tidak dikancingkan, hampir selalu membawa slayer yang biasanya dikalungkan di lehernya. |
| Deskripsi | : Ogi adalah mahasiswa perantauan yang tinggal di kost-kostan. Dia berkali-kali gagal menyelesaikan tugas akhirnya sehingga ia memilih untuk tidak |

mengerjakannya dan menikmati hidupnya sebagai mahasiswa abadi.

2. Karakter 2

| | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : Merry |
| Usia | : 24 tahun |
| Status | : Mahasiswi semester 13 |
| Jenis kelamin | : Perempuan |
| Perwatakan | : Kelam, sarkas, mudah marah tetapi baik hati. |
| Penampilan | : Bertubuh langsing, berambut panjang dan bergaya emo, ekspresi wajahnya cenderung datar, suka mengenakan pakaian berwarna merah muda. |
| Deskripsi | : Mery juga merupakan mahasiswa yang sempat melupakan tugas akhirnya yang belum selesai. Ia juga merupakan seorang gadis yang berkecukupan. Ia susah menyelesaikan tugas akhirnya karena mudah terpengaruh untuk melakukan hal yang lebih disukainya. |

3. Karakter 3

| | |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : Agam |
| Usia | : 25 Tahun |
| Status | : Mahasiswa semester 13 |
| Jenis kelamin | : Laki-laki |
| Perwatakan | : Sangat santai, humoris, berani, menyukai pembicaraan berat |
| Penampilan | : Berbadan kurus, berambut gondrong, alis yang sangat tipis dan tidak memiliki kumis dan jenggot, suka memakai kemeja lengan panjang yang berukuran lebar dan celana jeans. |
| Deskripsi | : Agam adalah perwakilan sosok mahasiswa yang menjadi mahasiswa abadi karena banyak mata kuliah yang harus diulang sehingga membuat ia terlambat mengambil tugas akhir. Ia sangat santai |

dan memiliki hobi naik gunung dan juga *ngopi* di warung kopi.

4. Karakter Tambahan 1

| | |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : Pak Dosen |
| Usia | : 50 tahun |
| Status | : Dosen |
| Perwatakan | : Serius tapi sedikit santai, pandai, memiliki selera humor sarkas, jadi menakutkan jika moodnya jelek. |
| Penampilan | : Berkacamata, berkumis dan berjenggot tipis, rambutnya sudah agak menipis, berpakaian rapi. |
| Deskripsi | : Ia adalah dosen pengajar mata kuliah Tugas Akhir. Dia juga merupakan dosen pembimbing dari karakter utama, karakter 2, dan karakter 3. |

5. Karakter Tambahan 2

| | |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : Marina |
| Usia | : 21 tahun |
| Status | : Mahasiswi semester 7 |
| Perwatakan | : Pandai, rajin, ceria, menyenangkan. |
| Penampilan | : Bertubuh langsing, berambut sebah, cantik, suka mengenakan kaos, blues dan celana jeans. |
| Deskripsi | : Marina adalah junior dari tokoh utama dan juga merupakan peserta mata kuliah Tugas Akhir. Ia suka meminta bantuan pada tokoh utama dan membuat tokoh utama mulai menyukainya. |

3.2.2 Konsep Visual

Konsep visual dibagi menjadi 3, yaitu gaya gambar, panelling, dan warna.

3.2.2.1 Gaya Gambar

Gaya gambar yang akan digunakan dalam perancangan komik strip online ini adalah gaya gambar kartun. Gaya gambar kartun adalah gaya gambar

yang umum digunakan dalam komik humor. Berdasarkan hasil studi komparator, hampir semua komik strip yang digunakan sebagai komparator menggunakan gaya gambar kartun.

3.2.2.2. Panelling

Layout panel yang digunakan dalam komik ini adalah layout panel 2 baris dengan jumlah panel 4 buah. Format panel ini dirasa cukup untuk kebutuhan cerita yang membutuhkan sedikit setup untuk menuju punchline nya. Format panel ini juga merupakan format yang ergonomis untuk dibaca melalui desktop maupun melalui mobile phone dengan orientasi portrait maupun landscape karena seimbang lebar dan tingginya.

3.2.2.3 Warna

Sesuai dengan ungkapan Scott McCloud dalam bukunya "*Understanding Comics*" bahwa dalam dunia komik, komik berwarna dan hitam-putih memiliki implikasi yang berbeda terhadap pengalaman pembaca. Dalam komik berwarna, pembaca cenderung lebih bisa mengungkapkan subyek secara obyektif karena mereka lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam-putih. Maka dari itu penulis memutuskan untuk untuk merancang komik strip online ini dalam format berwarna.

3.2.3 Konsep Teknis dan Material

Pada saat ini, sebuah komik online dapat dijadikan sebuah *Intellectual Property* yang jika dikelola dengan menggunakan strategi monetasi yang baik maka akan dapat menghasilkan kucuran finansial bagi pengarangnya. Hal tersebut dapat berlaku juga pada komik strip online hasil perancangan ini, sehingga diperlukan juga sebuah strategi monetasi selain penciptaan produknya.

Proses monetasi dimulai dari pemilihan media distribusi utama. Media distribusi utama yang dipilih untuk komik strip online ini adalah melalui fanpage dalam media sosial *Facebook*. Media sosial ini merupakan media sosial yang paling sering diakses responden saat membaca komik online. Selain itu, fanpage dalam media sosial *facebook* memiliki fitur yang sangat membantu untuk memudahkan menggapai penggemar, seperti fitur direct share, promote page, dan boost post.

Setelah menciptakan dan merilis fanpage, berikut adalah strategi-strategi pengembangan dan monetasi yang akan digunakan :

1. Menciptakan produk sesuai konsep komunikasi dan konsep visual dan mendistribusikannya.

Pendistribusian komik strip online dilakukan dua kali dalam seminggu, yaitu hari Kamis dan Jumat setiap pukul 15.00 WIB. Pemilihan waktu pengunggahan ini berdasarkan pada penelitian oleh *Kompas.com* tentang waktu aktif pengguna sosial media di Indonesia yang menyatakan bahwa pengguna *Facebook* dengan rentang usia 18-25 tahun lebih sering beraktivitas di *Facebook* pada hari Kamis dan Jumat dengan rentang waktu pukul 13.00 sampai dengan pukul 19.00.

2. Mendapatkan penggemar/follower dengan target sebanyak minimal 100.000 orang penggemar.

Menurut seorang visual entertainer yang sudah berkecimpung dan sukses dalam bisnis *intellectual property* komik online, Faza Meonk, penggemar adalah salah satu poin penting dalam sebuah monetasi. Biasanya, jika sebuah fanpage komik online sudah memiliki setidaknya 100.000 penggemar, maka akan ada penawaran-penawaran iklan yang ingin ditampilkan melalui karya kita. Untuk mendapatkan penggemar, maka akan digunakan teknik-teknik berikut ini :

- Menggunakan fitur *invite people* untuk mengundang akun target segmen agar mereka menyukai fanpage komik strip ini sehingga mereka bisa mendapatkan setiap update dari akun fanpage komik strip online ini.
- Memberikan himbauan untuk menyukai pada pembaca serta menjelaskan mengapa mereka harus menyukai fanpage komik strip online ini misalnya, "*Like fanpage ini untuk mengetahui kelanjutan ceritanya!*". Teknik ini akan berguna jika ada penggemar yang melakukan *share* konten ke akun pribadinya yang berarti dapat terbaca juga oleh orang-orang yang berteman dengannya, sehingga memberikan peluang bagi fanpage komik strip online ini untuk mendapatkan lebih banyak penggemar.

- Melakukan *mention* dan *hashtag* pada akun komunitas komik strip online terbesar Indonesia yaitu akun *komikin ajah* agar postingan komik strip online ini diposting ulang oleh akun *komikin ajah* sehingga memiliki peluang besar untuk dijangkau oleh masyarakat khususnya para mahasiswa abadi.
- Menjalinkan hubungan baik dengan pembaca dengan cara senantiasa berinteraksi dengan mereka, seperti membalas dan atau menyukai komentar-komentar pembaca.
- Membuat fitur yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi, misalnya membuat galeri yang berisi karya penggemar atau foto-foto penggemar yang merupakan pejuang tugas akhir.

3. Memanfaatkan iklan.

Setelah mendapatkan setidaknya 100.000 penggemar, diharapkan akan ada penawaran iklan dari brand-brand tertentu. Iklan yang dapat diaplikasikan dapat berupa *soft selling* dan *hard selling*. *Soft selling* dapat berupa *endorsement*, misalnya tokoh dalam komik memakai baju merk tertentu, atau tokoh dalam komik menggunakan gadget merk tertentu. Sedangkan *hard selling* dapat berupa promosi secara gamblang tentang produk atau layanan tertentu, misalnya dalam salah satu cerita komik strip memiliki pesan yang merupakan promosi terhadap produk atau layanan tertentu tetapi ceritanya tetap mengandung unsur tema utama. *Hard selling* juga dapat berupa penyertaan banner dalam halaman komik strip. Keuntungan penggunaan *Facebook* sebagai media distribusi adalah fleksibilitas terhadap ukuran gambar yang dapat diposting, sehingga tidak akan menjadi masalah jika nantinya ukuran gambar halaman komik strip berubah menyesuaikan penambahan ruang untuk banner iklan di bagian bawah.

4. Merambah ke penerbit digital.

Saat ini sudah tersedia layanan penerbit digital yang memberikan layanannya secara gratis. Salah satunya yang populer di masyarakat dan khususnya di kalangan target segmen adalah layanan *Line Webtoon*. *Line Webtoon* memungkinkan para komikus untuk menerbitkan komiknya secara gratis dan tentunya dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku. Layanan ini memanfaatkan teknologi *scroll* pada smartphone sehingga

metode pembacaan komiknya adalah dari atas ke bawah. Untuk itu diperlukan penyesuaian bagi komik strip ini saat diterbitkan melalui layanan *Line Webtoon*, yaitu penyesuaian layout panel yang diubah menjadi 4 kotak yang disusun secara vertikal.

5. Membuat *Freemium*.

Freemium adalah salah satu teknik monetasi yang dapat dilakukan setelah fanpage dipastikan memiliki sejumlah penggemar potensial dari keseluruhan jumlah penggemar. Jika fanpage komik strip online ini nantinya telah memenuhi standar tersebut, maka akan diterbitkan juga versi cetak dari komik strip ini di samping penayangannya secara online yang tetap berlanjut dan para penggemar potensial tersebut diharapkan akan bersedia membelinya. Contoh asumsi perhitungan adalah sebagai berikut, jika dari total sejumlah 100.000 penggemar terdapat 10% penggemar potensial, maka komik versi cetak yang terjual mencapai 10.000 eksemplar.

6. Membisniskan *Intellectual Property*.

Saat komik strip online ini sudah terkenal dan menjadi sebuah brand, pengarang dapat menjual *intellectual property* ini ke berbagai pihak, misalnya pengembang animasi, game dan *merchandise*.

7. Aktif mengikuti event komik.

Di Indonesia terdapat beberapa event komik yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk memperkenalkan *intellectual property*, seperti event tahunan *Popcon Asia* dan *Comic Con Indonesia*. Melalui event tersebut, dapat juga dimanfaatkan untuk memasarkan produk *freemium* dan *merchandise*.

3.3 Metode Desain

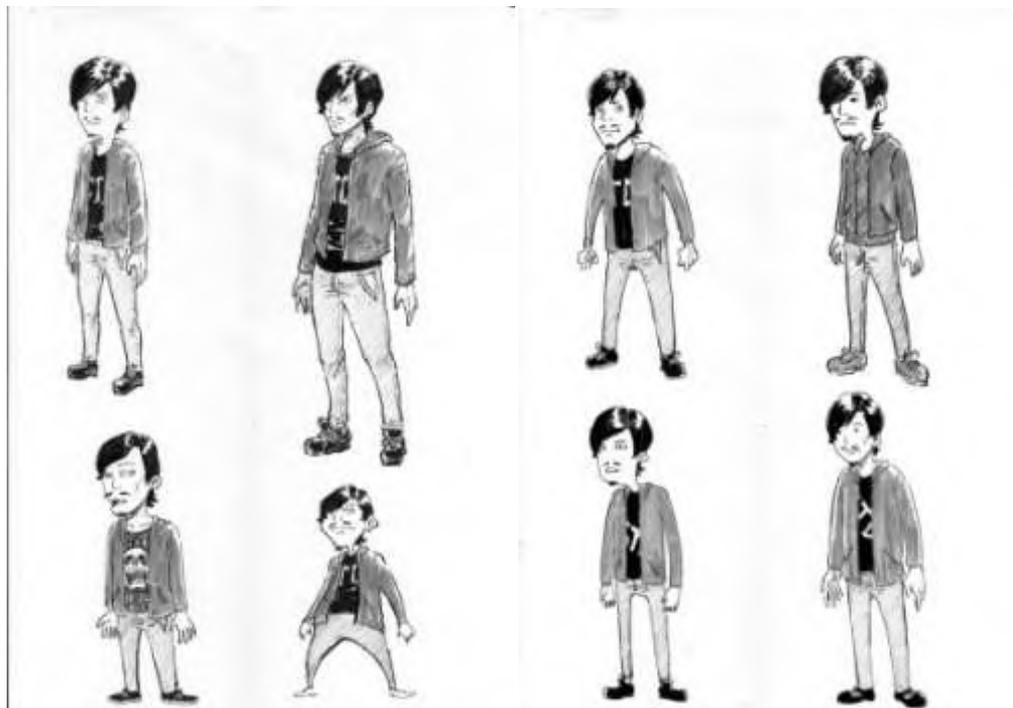
3.3.1 Experimental

Metode desain yang digunakan adalah *experimental* untuk mengembangkan dan menentukan gaya gambar seperti apa yang tepat untuk digunakan dalam komik strip online ini. *Experimental* juga dilakukan untuk mengembangkan tampilan karakter dalam kaitannya dengan komposisinya yang telah ditetapkan.

BAB IV HASIL DESAIN

4.1. Eksperimental Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan komik strip online ini adalah gaya gambar kartun. Untuk mengetahui gaya gambar kartun yang seperti apa yang sesuai untuk komik strip online ini, penulis melakukan eksperimental tentang beberapa gaya gambar kartun baik dengan menciptakan gaya kartun sendiri maupun dengan mencontoh gaya kartun dari komik yang sudah ada dengan hasil sebagai berikut :



Gbr 4.1 Eksperimental Gaya Gambar Kartun

4.2 Preliminary Design

Preliminary desain terdiri dari alternatif desain yang dibutuhkan untuk keperluan penerbitan komik strip secara online.

4.2.1 Preliminary Design Karakter

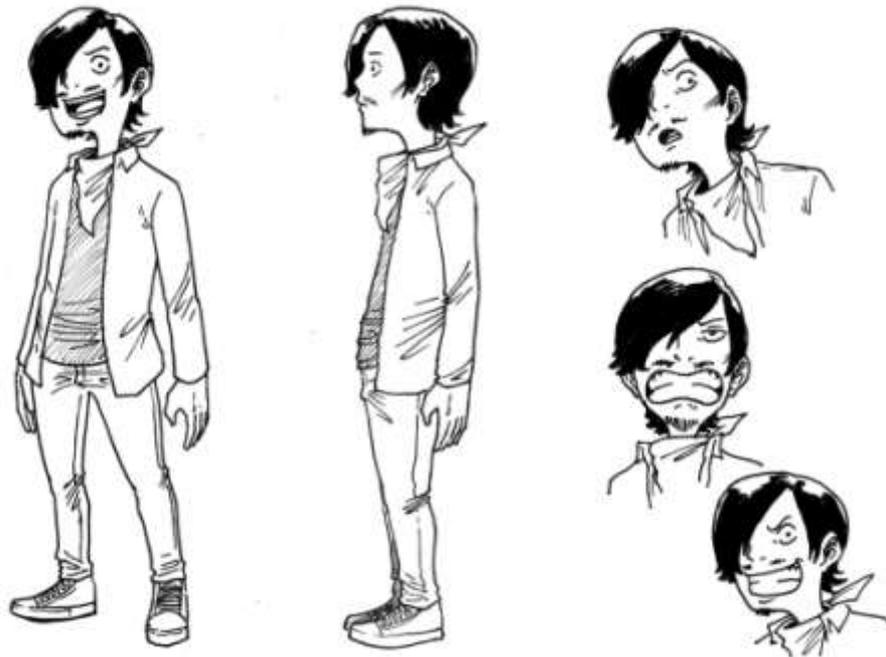
Berikut adalah hasil desain dari masing-masing karakter yang terdapat dalam komik strip online ini disesuaikan dengan komposisi karakter yang telah ditentukan di bab sebelumnya :

1. Karakter Utama (Ogi)

Berikut ini adalah hasil desain karakter utama berdasarkan referensi yang diperoleh dari pengamatan tentang stereotipe penampilan mahasiswa abadi :



Gbr 4.2-4.4 Referensi Untuk Karakter Utama



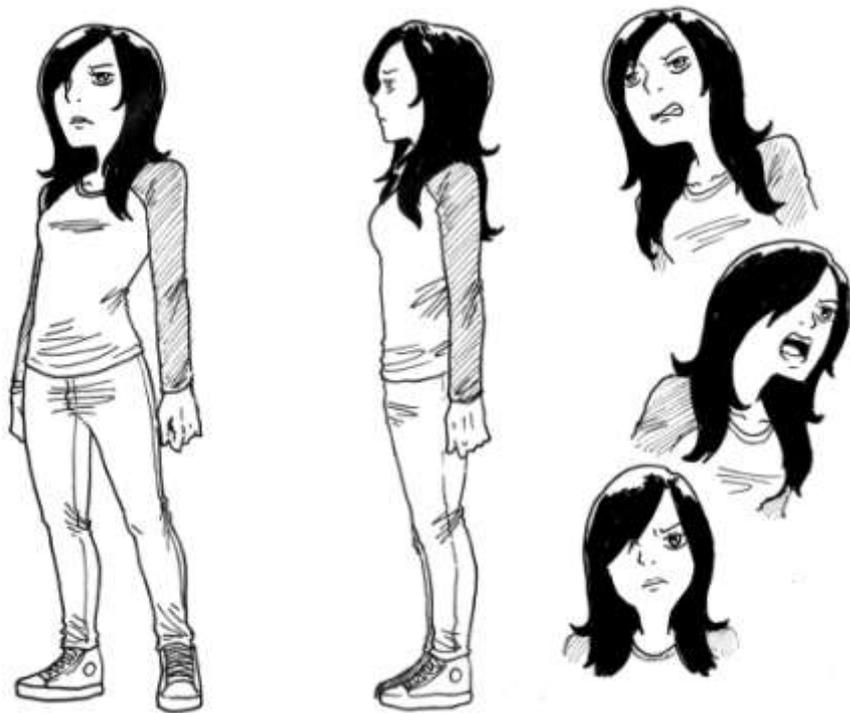
Gbr 4.5 Preliminary Design Karakter Utama

2. Karakter 2 (Merry)

Berikut adalah hasil desain karakter 2 :



Gbr 4.6-4.7 Referensi Untuk Karakter 2



Gbr 4.8 Preliminary Design Karakter 2

3. Karakter 3 (Agam)

Berikut adalah hasil desain karakter 3 :



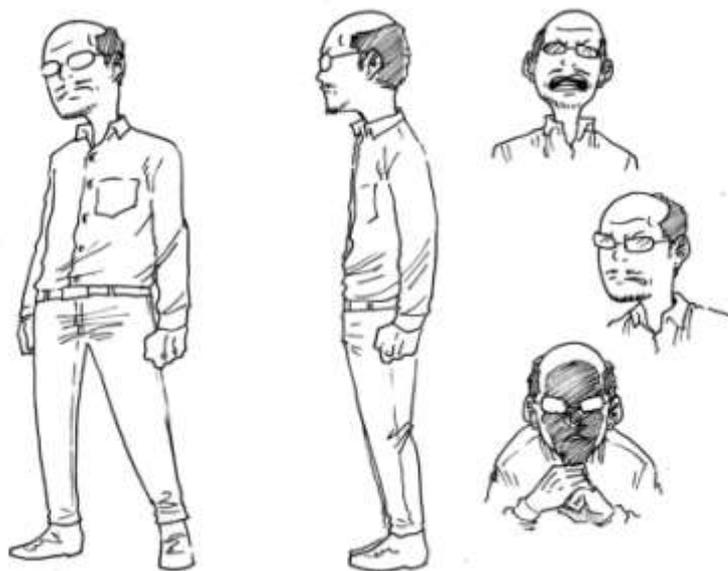
Gbr 4.9-4.10 Referensi Untuk Karakter 3



Gbr 4.11 Preliminary Design Karakter 3

4. Karakter Tambahan 1 (Pak Dosen)

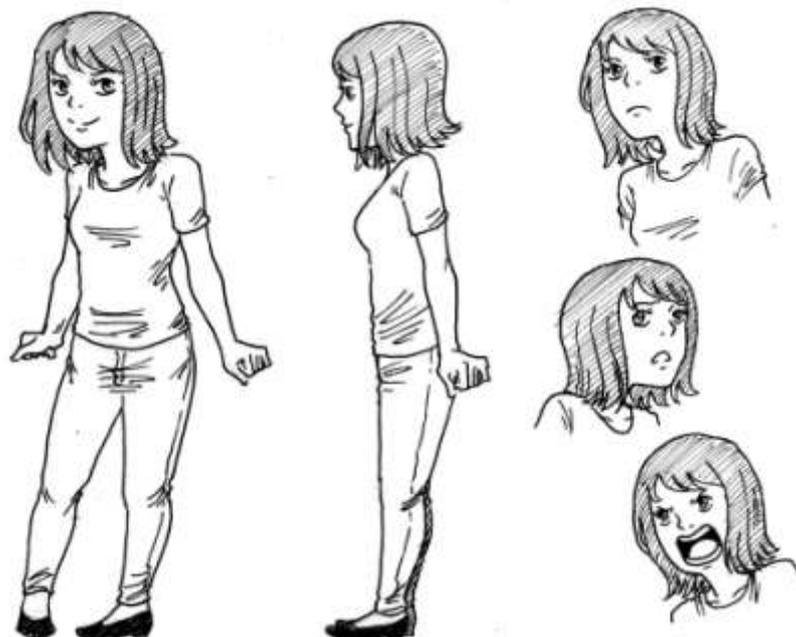
Berikut adalah hasil desain karakter tambahan 1 :



Gbr 4.15 Preliminary Design Karakter Tambahan 1

5. Karakter Tambahan 3 (Marina)

Berikut adalah hasil desain karakter tambahan 2 :



Gbr 4.16 Preliminary Design Karakter Tambahan 2

4.2.2 Preliminary Design Profile Picture

Dalam sebuah fanpage, profil picture adalah salah satu elemen terpenting yang harus ada karena merupakan identitas dari fanpage tersebut. Menurut hasil studi komparator, profil picture sebuah fanpage komik strip online biasanya berupa gambar tokoh utama atau gambar logotype judul komik strip online tersebut. Maka alternatif desain profil picture untuk fanpage komik strip online ini adalah sebagai berikut :



Gbr 4.17-4.20 Preliminary Design Profile Picture

4.2.3 Preliminary Design Cover Picture

Cover picture pada sebuah fanpage juga merupakan bagian dari identitas fanpage tersebut. Fungsinya adalah memberi informasi lebih detail dari profil picture. Cover picture pada fanpage komik strip online biasanya berisi preview adegan dalam komik stripnya. Berikut adalah alternatif desain cover picture untuk fanpage komik strip online ini :



Gbr 4.21-4.22 Preliminary Design Cover Picture

4.2.4. Preliminary Design Halaman Komik Strip

Berikut adalah beberapa preliminary desain halaman komik strip ini :





Gbr 4.29-4.4.34 Final Design Karakter Utama, Karakter 2, Karakter 3, Karakter Tambahan 1, dan Karakter Tambahan 2

4.3.2 Final Design Profile Picture

Profil picture yang akan digunakan dalam implementasi desain akhir adalah sebagai berikut :



Gbr 4.35-4.36 Final Design Profile Picture

4.3.3 Final Design Cover Picture

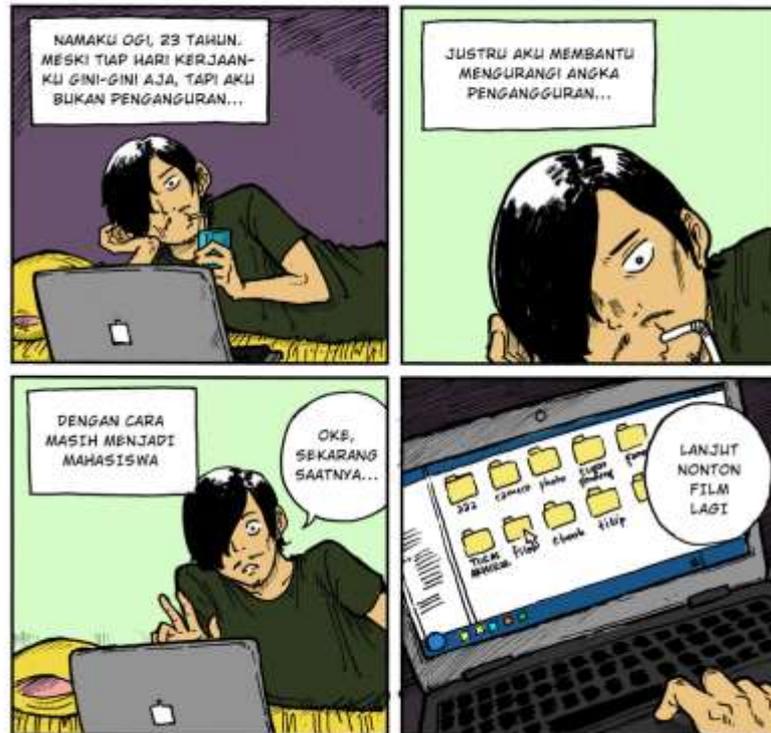
Final design yang akan digunakan dalam implementasi akhir adalah sebagai berikut :



Gbr 4.35 Final Design Cover Picture

4.3.4 Final Design Halaman Komik Strip

Proses pengolahan halaman komik dari desain awal menuju desain akhir adalah melalui tahap scanning sehingga desain awal menjadi file digital, kemudian file tersebut diwarnai secara digital juga dengan menggunakan software *Adobe Photoshop*. Berikut adalah final design halaman komik strip yang telah selesai menjalani proses pewarnaan digital :







Gbr 4.36-4.41 Final Design Halaman Komik Strip

4.4 Implementasi Desain

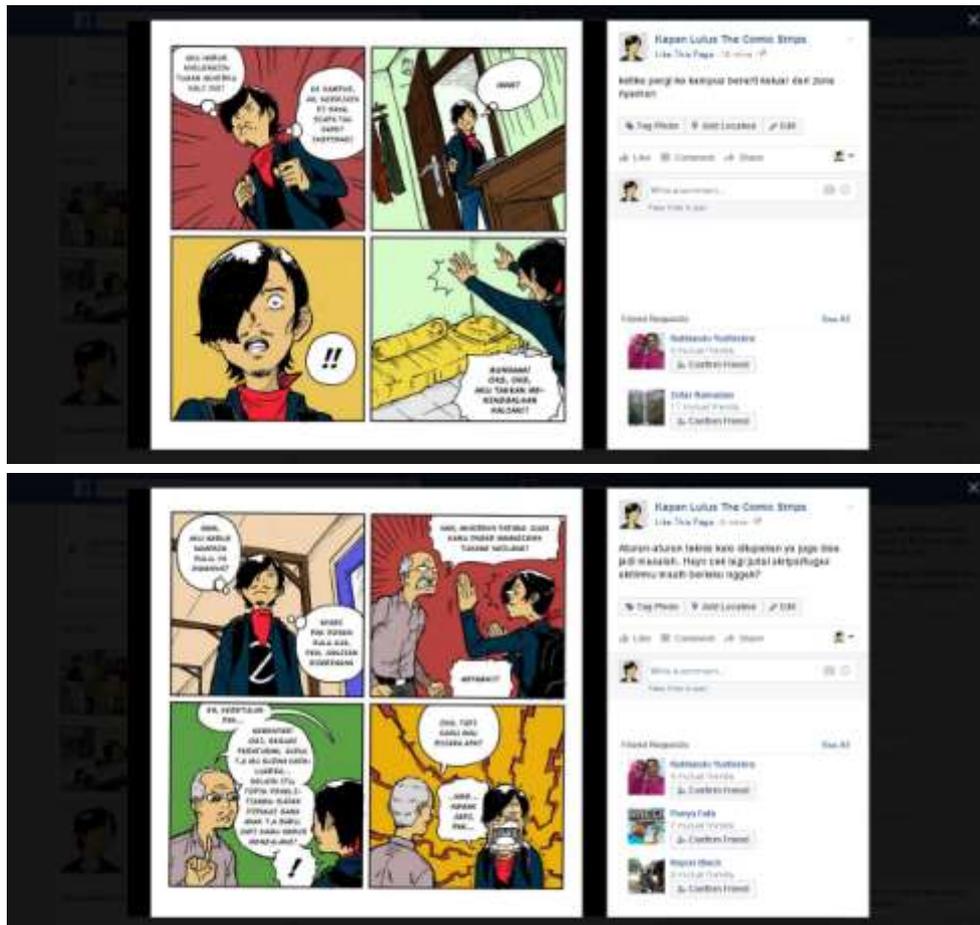
Tahap terakhir setelah semua final design terkumpul adalah mengimplementasikannya pada media yang telah dipilih, yaitu sebuah Fanpage di sosial media *Facebook*.

Media sosial *Facebook* dapat diakses baik melalui desktop maupun mobile melalui telepon genggam. Dalam pengaksesan secara mobile, media sosial *facebook* dapat dinikmati dalam 2 mode, yaitu mode *facebook app mobile* dan mode *facebook lite*.

4.4.1 Implementasi Desain di desktop

Berikut adalah contoh hasil implementasi desain akhir yang diakses melalui desktop :



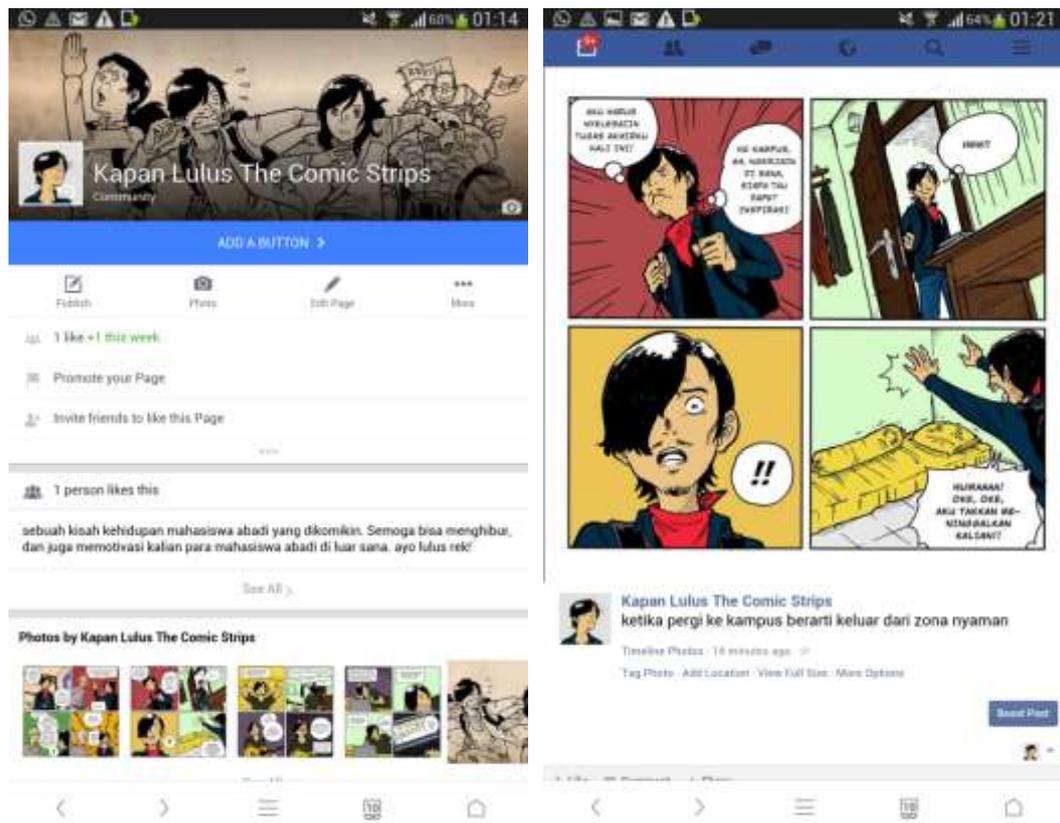


Gbr 4.42-4.45 Preview Implementasi Desain dalam Versi Desktop

4.4.2 Implementasi Desain di *Facebook app mobile*

Dalam versi facebook app mobile, di halaman utamanya dapat menampilkan semua informasi tentang halaman tersebut, seperti nama fanpage, profil picture, cover picture, deskripsi fanpage dan beberapa thumbnail gambar-gambar yang telah diunggah. Saat membuka salah satu gambar, untuk menuju ke gambar berikut atau sebelumnya menggunakan tombol transparan yang ada di sebelah kanan dan kiri foto.

Berikut adalah contoh hasil implementasi desain akhir yang diakses melalui *Facebook app mobile* :

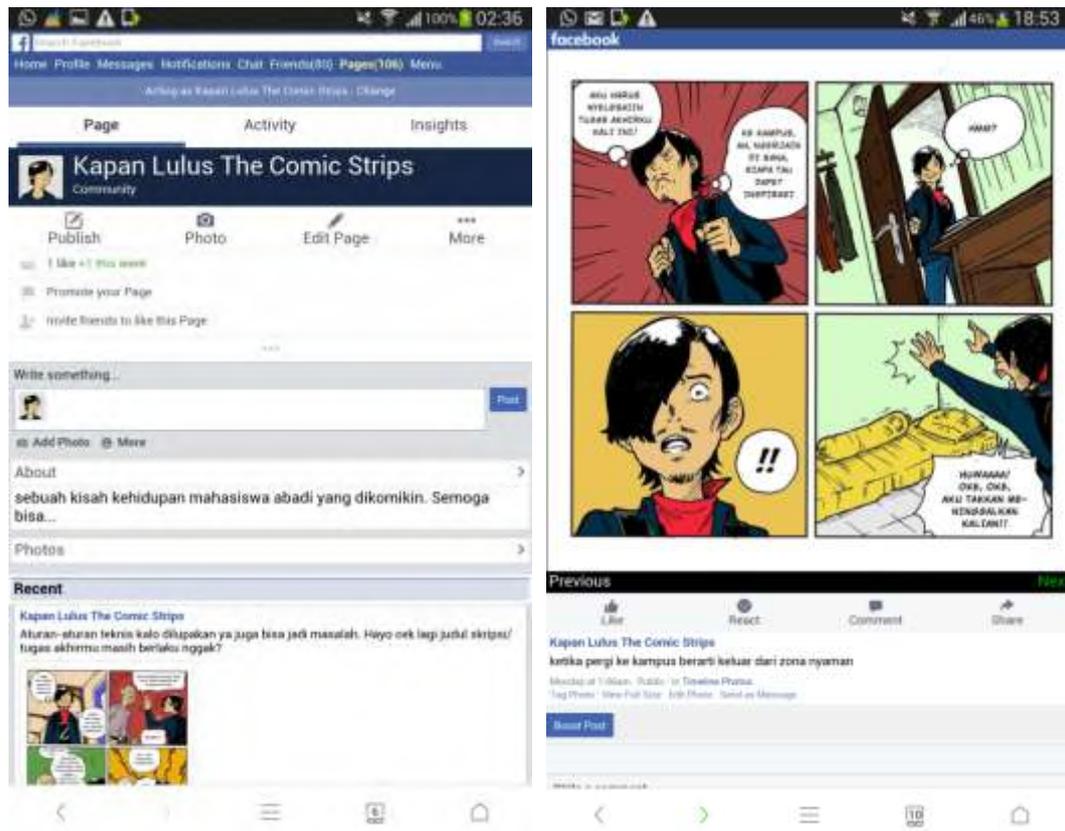


Gbr 4.46-4.47 Preview Implementasi Desain dalam Versi Facebook App Mobile

4.4.3 Implementasi Desain di *Facebook Lite*

Dalam versi facebook lite, terdapat perbedaan tampilan yaitu tidak adanya cover picture dan thumbnail gambar yang telah diunggah. Saat membuka salah satu gambar, untuk menuju ke gambar berikut atau sebelumnya disediakan tombol *next* dan *prev*, atau bisa juga dengan cara menggeser gambar ke kiri atau ke kanan.

Berikut adalah contoh hasil implementasi desain akhir yang diakses melalui *Facebook lite* :



Gbr 4.48-4.49 Preview Implementasi Desain dalam Versi Facebook Lite

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

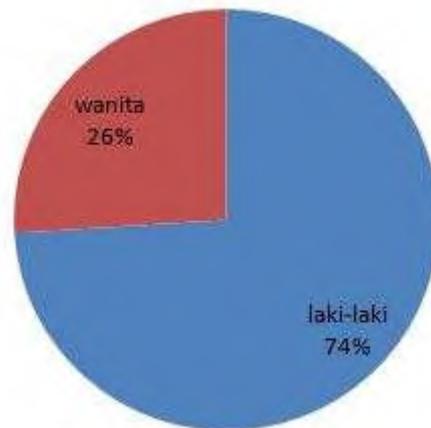
LAMPIRAN

- 4. Menurut pengalamanmu, apa masalah utama yang menyebabkan kamu lama menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi?**
- a. Malas
 - b. Tidak kuat menahan cobaan (dosen killer, revisi banyak, dll)
 - c. Sibuk bekerja
 - d. Kehilangan passion
 - e. Merasa belum tau mau apa setelah lulus
 - f. Lainnya, sebutkan.....
- 5. Apakah kamu pernah membaca komik strip online?**
- a. Pernah (**Lanjut ke nomor 6**)
 - b. Tidak pernah (**Stop**)
- 6. Di mana kamu biasanya membaca komik strip online?**
- a. Facebook
 - b. Twitter
 - c. Tumblr
 - d. Instagram
 - e. Kaskus
 - f. Blog
 - g. Portal (contoh : *ngomik.com*)
 - h. Situs pribadi pembuat komik (contoh : *alisnaik.com*)

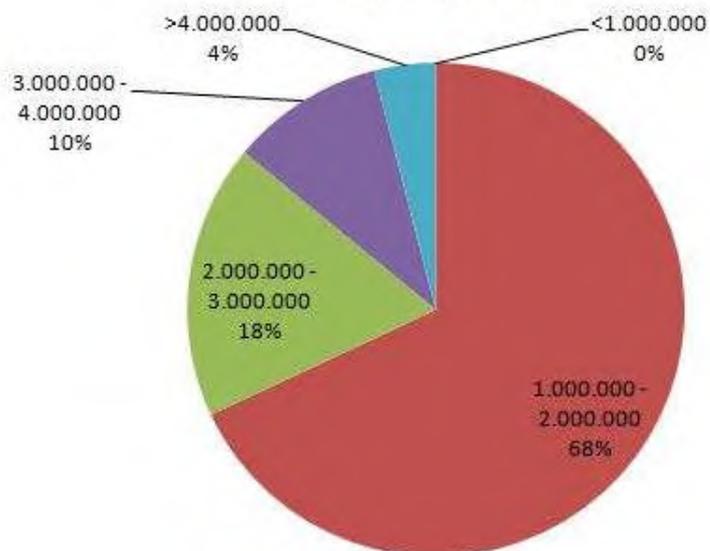
Rekapitulasi hasil kuisioner

Periode penyebaran 9 - 23 April 2015.

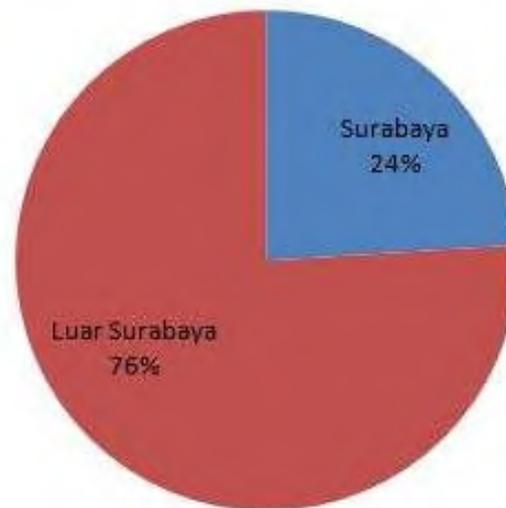
Responden



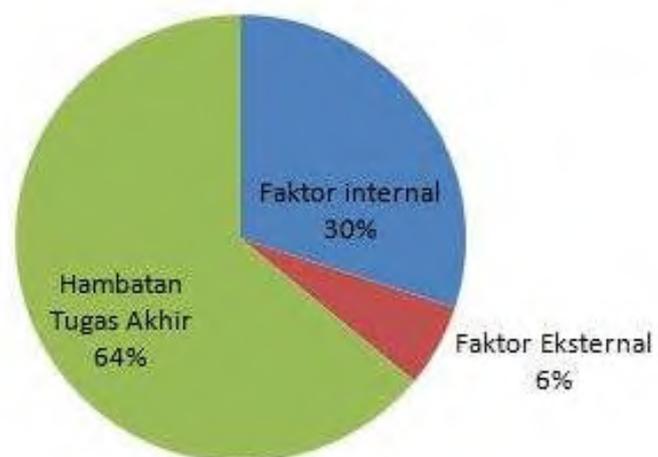
Penghasilan per bulan



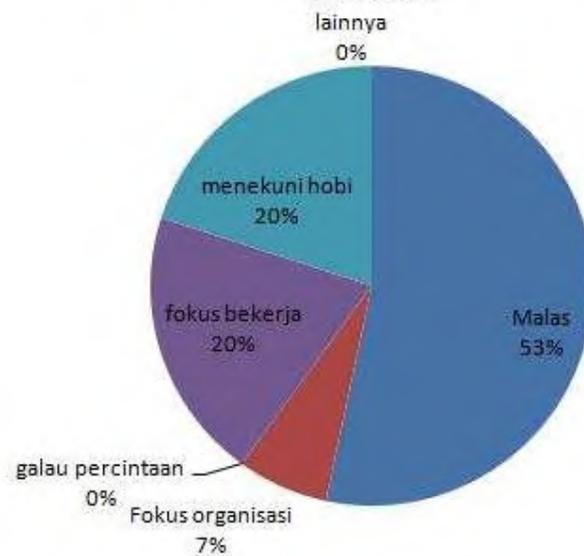
Asal daerah



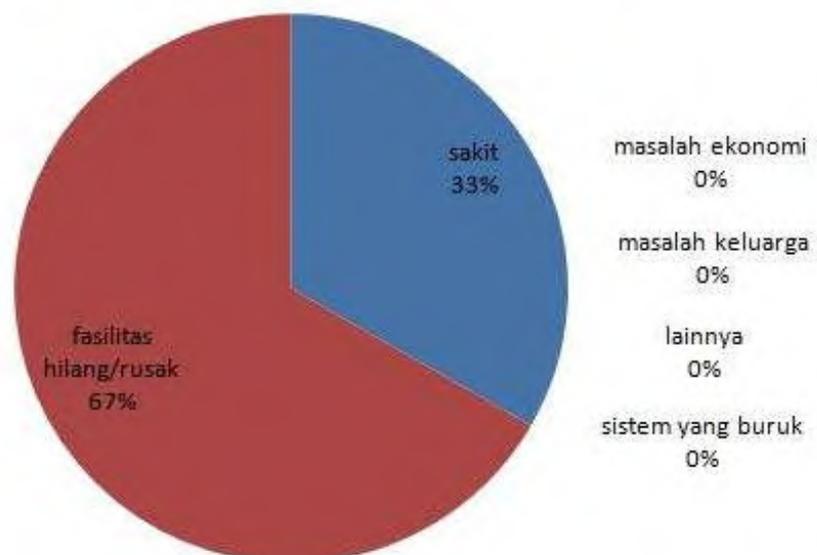
Faktor apa yang membuat kamu lama menyelesaikan kuliah?



Menurut pengalamammu, apa faktor internal utama yang menyebabkan lama lulus?



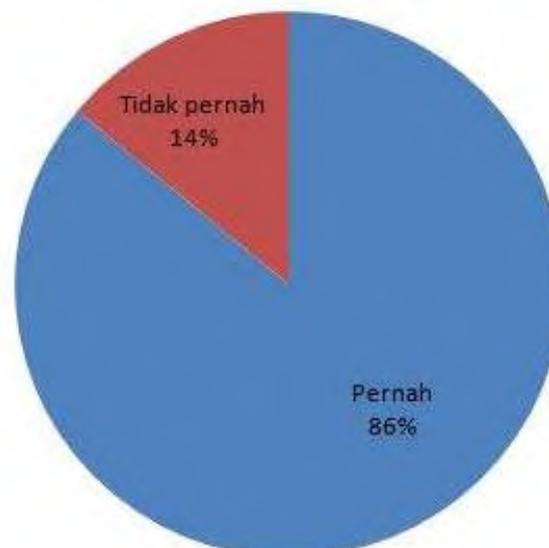
Menurut pengalamammu, apa faktor eksternal utama yang menyebabkan lama lulus?



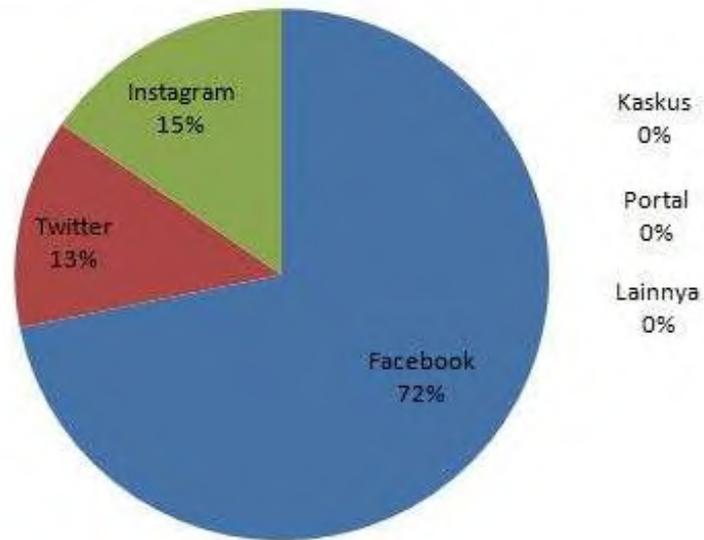
Menurut pengalamammu, apa faktor utama yang menyebabkan kamu lama menyelesaikan Tugas Akhir?



Pernahkan kamu membaca komik strip online?



Di mana kamu biasanya membaca komik strip online?



Rangkuman Hasil Wawancara Mendalam

Responden : 5 orang mahasiswa S1 Desain Produk Industri ITS
5 orang mahasiswa S1 Teknik Perkapalan ITS
5 orang mahasiswa S1 Teknik Kelautan ITS
5 orang mahasiswa S1 Teknik Mesin ITS

Waktu pelaksanaan **28 April 2015 – 14 Mei 2015**

Pertanyaan :

Menurut pengalaman anda, hal-hal apa saja yang menyebabkan anda lama menyelesaikan kuliah?

Hasil Penelitian :

a. S1 Desain Produk Industri :

- Kebiasaan untuk menunda mengerjakan tugas akhir sehingga tidak selesai pada akhirnya dan harus mengulang mata kuliah tersebut.
- Kesulitan mendapatkan judul penelitian.
- Kehilangan semangat karena judul yang telah ditekuni selama satu semester dimentahkan saat sidang sehingga terpaksa harus mengganti judul dan mengulang lagi dari awal.
- Kehilangan *passion* untuk menggambar.
- Belum merasa tua karena masih ada senior yang juga belum lulus.
- Dosen pembimbing yang dirasa terlalu plin-plan saat proses bimbingan membuat mahasiswa bingung.
- Terlalu fokus menekuni hobi.
- Sudah malas untuk mengerjakan tugas akhir karena tak kunjung selesai, ditambah dengan hobi bermain game dan mengakses internet yang susah dibendung.
- Adanya rasa takut untuk bimbingan karena sudah lama tidak berprogress dan timbul prasangka pasti akan dimarahi jika memberanikan untuk bimbingan karena progress lambat.

- Merasa ilmu yang didapat sudah cukup sehingga lebih baik bekerja daripada mengerjakan tugas akhir yang rumit.
- Merasa tugas akhir terlalu rumit dan tidak dikerjakan sehingga lama kelamaan rutinitas telah berganti sehingga malas untuk melanjutkan mengerjakan tugas akhir.
- Kehilangan semangat karena diputuskan oleh pacar saat sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir sehingga tugas akhirnya tidak dikerjakan.

b. S1 Teknik Perkapalan :

- Tugas akhir dirasa rumit sehingga butuh waktu lama untuk menyelesaikannya.
- Dosen pembimbing susah ditemui sehingga proses bimbingan berjalan lambat.
- Pada awal mengambil mata kuliah tugas akhir kesulitan mendapatkan judul.
- Di tengah-tengah proses pengerjaan tugas akhir merasa judul yang dikerjakan tidak sesuai dengan minat dan kemampuan sehingga malas untuk melanjutkan.
- Kesulitan dalam mendapatkan data untuk penelitian.
- Mudah tergoda ajakan teman untuk melakukan hal-hal lain di luar pengerjaan tugas akhir seperti futsal, bermain game, dan jalan-jalan.

c. S1 Teknik Kelautan ITS :

- Dosen yang susah ditemui karena sibuk dan sering ke luar kota.
- Pada awal-awal mengambil mata kuliah tugas akhir tidak paham harus melakukan apa.
- Kebiasaan menunda mengerjakan tugas akhir sehingga tidak selesai-selesai.
- Mudah tergoda rayuan teman untuk bersenang-senang seperti jalan-jalan, nonton, dan bermain game.

- Ditinggal lulus oleh teman-teman seangkatan sehingga malas karena merasa harus berjuang sendirian.
- Ikut teman menjalankan bisnis sehingga tidak sempat mengerjakan tugas akhir yang terbengkalai.

d. S1 Teknik Mesin ITS

- Tidak paham alur pengerjaan tugas akhir sehingga butuh waktu lama untuk menyelesaikannya.
- Malas mengurus perijinan birokrasi untuk survey data.
- Hilang semangat karena ditinggal teman-teman seangkatan lulus merasa berjuang sendirian.
- Kondisi kost yang tidak kondusif untuk mengerjakan tugas akhir, terlalu nyaman sehingga mudah mengantuk saat di kost.
- Pada saat proses mengerjakan tugas akhir berpikir tidak sanggup karena merasa tidak sesuai dengan minat dan kemampuan sehingga malas untuk mengerjakan.

Data Jumlah Mahasiswa ITS

REKAPITULASI JUMLAH MAHASISWA ITS
Per April 2014

Sumber : Lembaga Pengembangan Teknologi Sistem Informasi ITS

| Fakultas/Jurusan | Strata Pendidikan | Mahasiswa | | |
|---------------------------|-------------------|------------|------------|-------------|
| | | laki-laki | Perempuan | Total |
| 21100 | 2005 | 1 | 0 | 1 |
| 21100 | 2006 | 2 | 1 | 3 |
| 21100 | 2007 | 15 | 0 | 15 |
| 21100 | 2008 | 30 | 2 | 32 |
| 21100 | 2009 | 73 | 5 | 78 |
| 21100 | 2010 | 100 | 30 | 130 |
| 21100 | 2011 | 125 | 42 | 167 |
| 21100 | 2012 | 146 | 43 | 189 |
| 21100 | 2013 | 148 | 54 | 202 |
| 21105 | 2010 | 2 | 0 | 2 |
| 21105 | 2011 | 5 | 0 | 5 |
| 21105 | 2012 | 43 | 6 | 49 |
| 21105 | 2013 | 35 | 10 | 45 |
| 21106 | 2009 | 2 | 0 | 2 |
| 21106 | 2010 | 1 | 0 | 1 |
| 21106 | 2011 | 27 | 1 | 28 |
| 21106 | 2012 | 48 | 4 | 52 |
| 21106 | 2013 | 47 | 3 | 50 |
| FTI/T.MESIN | S1 | 850 | 201 | 1051 |
| 34100 | 2005 | 4 | 0 | 4 |
| 34100 | 2006 | 20 | 4 | 24 |
| 34100 | 2007 | 18 | 3 | 21 |
| 34100 | 2008 | 28 | 15 | 43 |
| 34100 | 2009 | 56 | 18 | 74 |
| 34100 | 2010 | 88 | 79 | 167 |
| 34100 | 2011 | 72 | 70 | 142 |
| 34100 | 2012 | 63 | 101 | 164 |
| 34100 | 2013 | 63 | 67 | 130 |
| FTSP/DESAIN PRODUK | S1 | 412 | 357 | 769 |
| 41100 | 2005 | 6 | 0 | 6 |
| 41100 | 2006 | 8 | 2 | 10 |
| 41100 | 2007 | 21 | 4 | 25 |
| 41100 | 2008 | 26 | 1 | 27 |
| 41100 | 2009 | 42 | 2 | 44 |
| 41100 | 2010 | 86 | 11 | 97 |
| 41100 | 2011 | 79 | 15 | 94 |

| | | | | |
|-------------------------|-----------|------------|------------|------------|
| 41100 | 2012 | 116 | 16 | 132 |
| 41100 | 2013 | 86 | 8 | 94 |
| FTK/T.PERKAPALAN | S1 | 470 | 59 | 529 |
| 43100 | 2006 | 1 | 0 | 1 |
| 43100 | 2007 | 12 | 1 | 13 |
| 43100 | 2008 | 3 | 2 | 5 |
| 43100 | 2009 | 40 | 4 | 44 |
| 43100 | 2010 | 73 | 24 | 97 |
| 43100 | 2011 | 74 | 24 | 98 |
| 43100 | 2012 | 103 | 37 | 140 |
| 43100 | 2013 | 116 | 33 | 149 |
| FTK/T.KELAUTAN | S1 | 422 | 125 | 547 |

Hasil Analisa Jumlah Mahasiswa Masa Studi Lebih Dari 5 Tahun di ITS**a. S1 FAKULTAS MATEMATIKA DAN IPA :**

- 1. FISIKA**
12 dari 376 = **3%**
- 2. MATEMATIKA**
20 dari 421 = **4,8 %**
- 3. STATISTIKA**
10 dari 573 = **1,7 %**
- 4. KIMIA**
25 dari 442 = **5,7 %**
- 5. BIOLOGI**
19 dari 320 = **5,9 %**

b. S1 FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI :

- 1. TEKNIK MESIN**
129 dari 1.051 = **12 %**
- 2. TEKNIK ELEKTRO**
79 dari 1.285 = **6,1 %**
- 3. TEKNIK KIMIA**
10 dari 802 = **1,2 %**
- 4. TEKNIK FISIKA**
21 dari 574 = **3,6 %**
- 5. TEKNIK INDUSTRI**
31 dari 730 = **4,2 %**
- 6. TEKNIK MATERIAL DAN METALURGI**
13 dari 497 = **2,6 %**

c. S1 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN :

- 1. TEKNIK SIPIL**
76 dari 954 = **8,3 %**

2. ARSITEKTUR

29 dari 432 = **6,7 %**

3. TEKNIK LINGKUNGAN

21 dari 483 = **4,3 %**

4. DESAIN PRODUK INDUSTRI

166 dari 769 = **21,6 %**

5. TEKNIK GEOMATIKA

11 dari 344 = **3,2 %**

6. PERENCANAAN WILAYAH KOTA

34 dari 346 = **9,8 %**

d. S1 FAKULTAS TEKNIK KELAUTAN :**1. TEKNIK PERKAPALAN**

112 dari 529 = **21,1 %**

2. SISTEM PERKAPALAN

42 dari 673 = **6,2 %**

3. TEKNIK KELAUTAN

63 dari 547 = **11,5 %**

e. S1 FAKULTAS TEKNIK INFORMASI :**1. TEKNIK INFORMATIKA**

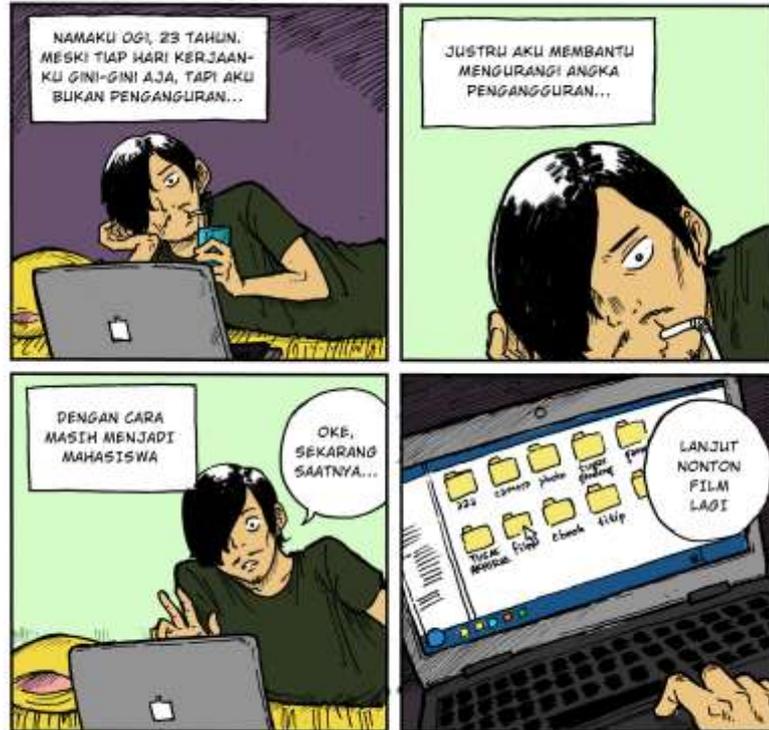
81 dari 856 = **9,5 %**

2. SISTEM INFORMASI

78 dari 797 = **9,8 %**



Hasil Desain Komik Strip































BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut ini merupakan hasil-hasil penelitian yang didapat berdasarkan riset dan implementasi desain dari Perancangan Komik Strip Online Tentang Dinamika Permasalahan Mahasiswa Terlambat Lulus:

1. Permasalahan mahasiswa abadi merupakan sebuah masalah sosial yang akan menarik jika diangkat dalam format komik strip online. Hal ini ditunjang oleh berbagai macam hal, yaitu tren komik strip online yang sedang terjadi di Indonesia, ketertarikan mahasiswa untuk membaca komik, dan kegiatan *online* para mahasiswa yang cenderung sangat aktif.
2. Komik strip online di Indonesia jumlahnya cukup banyak dan berkembang melalui media sosial sehingga menjangkau banyak penggemar dengan sangat cepat.
3. Komik strip merupakan jembatan yang efisien untuk menyampaikan kritik sosial karena memiliki fungsi sebagai sarana untuk merefleksikan suatu realitas kepada pembaca dan juga memiliki kekuatan untuk mengejutkan, memberi seruan, serta perenungan.
4. Sebuah cerita komik yang menarik dapat dihasilkan melalui riset yang dalam mengenai topik yang diangkat, begitu pula dalam perancangan komik yang berdasarkan pada literatur tertentu.
5. Literatur dan acuan mengenai metode perancangan komik di Indonesia sudah cukup banyak dan beragam, namun masih belum ada literatur yang khusus membahas metode perancangan komik jenis komik strip sehingga dalam perancangan ini penyusunan konsepnya sebagian besar masih mengacu kepada literatur perancangan komik secara umum.
6. Humor merupakan salah satu elemen penting dalam komik strip dan perannya sangat berpengaruh dalam penyusunan konsep penceritaan komik strip yang baik. Diperlukan pemilihan jenis humor yang tepat untuk mewujudkan fungsi komik strip sebagai sarana kritik sosial yang efisien.
7. Perancangan komik strip online ini memiliki potensi untuk dikembangkan baik untuk aspek sosial maupun aspek bisnis.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan hasil-hasil dari penelitian yang belum dapat disempurnakan oleh penulis, juga beberapa rencana ke depan yang mungkin dapat dilaksanakan selanjutnya :

1. Tahap riset terutama tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk konten sebaiknya digali lebih detail, terutama tentang motif-motif khusus para mahasiswa abadi untuk tidak segera menyelesaikan kuliahnya.
2. Penyusunan cerita dan plot sebaiknya dipertimbangkan lagi supaya lebih baik. Perlu dipikirkan untuk ceritanya apakah nantinya akan berakhir atau bersifat berkelanjutan.
3. Konsep teknis harus dipikirkan strategi kreatif ke depannya untuk memperkuat alasan mengapa topik ini perlu diangkat, selain itu juga untuk kontinuitas komik strip ini dan kaitannya dengan potensinya sebagai sebuah bisnis *intellectual property*.
4. Kerangka berpikir dalam menentukan karakter harus diperjelas, komposisinya harus ditentukan secara detail seperti asal daerahnya, bagaimana latar budayanya, bagaimana penampilan fisiknya, bagaimana dia berpakaian saat di kampus atau di luar kampus. Hal ini diperlukan untuk memperkaya cerita. Selain itu, sebaiknya dalam menetapkan karakter harus berdasarkan sampel.
5. Cerita yang sudah ada untuk ke depannya perlu diperbaiki lagi terutama pada unsur humornya agar lebih lucu, lebih unik, lebih segar dan lebih mudah diterima oleh pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaacaricatures-comic strips
<http://www.aaacaricatures.com/cartoonhistory/comicstriparthistory.html>
- Boneff, Marcel, 2008, komik Indonesia, Kepustakaan populer gramedia, Jakarta.
- Dani Fadillah, M.A., Pembatasan Waktu Kuliah, Solusi Bujak kah?, uad.ac.id
- Darmawan, Hikmat, 2012. *How To Make Comics*. Jakarta : Plotpoint Publishing.
- Darminto, 2004, Anatomi Lelucon di Indonesia, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Dheny, 19 September 2014, Tiada Lagi Mapala, komisikepolisianindonesia.com
- Factmonster-comic strip
<http://www.factmonster.com/ce6/ent/a0813018.html>
- Gatra.com, 8 Juli 2013, *Si Juki, Pemuda Unik Yang Berangkat dari Media Sosial*.
- Gierlang, 12 Februari 2015, Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia Masa ke Masa, news.indonesiakreatif.net
- Jpnn.com, 24 Agustus 2014, *PTN Masih Pikirkan Kepentingan Mahasiswa*.
- Koendoro Br,Dwi,2007, *Yuk, bikin komik* , Bandung, DAR!mizan.
- Rachmad Faisal Harahap, 14 Agustus 2014, Mahasiswa Abadi Bisa Ketinggalan Kurikulum, rcti.web.id
- Republika.co.id, 19 Agustus 2014, *Wamendikbud : Mahasiswa Terlambat Lulus Jadi Beban Negara*.
- Ridwan Syahroni, 1 Desember 2014, Komik Strip, facebool.com
- Roikan, 14 April 2014, Komik dan Kartun Strip (Menuju Proyek Kartun Hidup Gue di Atas Roda), etnokartunologi.com
- Scott McCloud, 1993. *Understanding Comics*. USA : Kitchen Sink Press.
- Scott McCloud, 2008. *Making Comic Membuat Komik*. Jakarta : GPU (Gramedia Pustaka Utama).

Sweta Kartika, 2 Nopember 2014, Comic Sense : Mengakomodasi Pembaca,
facebook.com

Thamrin Mahesarani, 25 Oktober 2011, Yuk, ke Pameran Sejarah Komik Indonesia!,
tnol.co.id

Will Eisner. 2001. *Comics and Sequential Art*. Cincinatti : North Light Books.

BIOGRAFI PENULIS



Lahir di Surabaya pada 30 Mei 1990 dan tumbuh di kota Lumajang, Bangkit Myarso Wahyutomo Widayat telah menempuh pendidikan di TK Rosella Lumajang, SDN Rogotrnan 6 Lumajang, SMPN 1 Lumajang, dan SMAN 1 Lumajang. Saat ini Bangkit sedang berjuang menyelesaikan studi S1-nya di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Komunikasi Visual. Sejak kecil sudah senang menggambar dan membaca komik. Bangkit mulai menyukai komik sejak duduk di bangku SD dimana saat itu komik yang pertama kali dibaca adalah komik-komik Jepang seperti *Detective Conan*, *Doraemon* dan *Pokemon*. Seiring berjalannya usia, ketertarikan terhadap komik semakin besar terutama setelah mengenal komik *One Piece*. Saat ini dengan adanya peningkatan perkembangan industri komik Indonesia, Bangkit mulai lebih menggemari komik-komik karya anak bangsa. Komikus Indonesia favoritnya adalah Kharisma Jati dan Sweta Kartika. Minat di dunia komik khususnya komik Indonesia dan adanya karunia kemampuan menggambar menuntunnya untuk ikut meramaikan industri komik Indonesia yang diwujudkan dalam “Perancangan Komik Strip Online Tentang Dinamika Permasalahan Mahasiswa Terlambat Lulus” sebagai judul tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1-nya.