

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

**PERANCANGAN SERIES KOMIK WEBTOON TENTANG  
MEMBANGUN HABIT UNTUK IMPROVISASI DIRI DENGAN METODE  
*ATOMIC HABITS* OLEH JAMES CLEAR**



**PERANCANGAN**

Rizqie Adriansyah Putra

NIM : 1710222124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

**PERANCANGAN SERIES KOMIK WEBTOON TENTANG  
MEMBANGUN HABIT UNTUK IMPROVISASI DIRI DENGAN METODE  
*ATOMIC HABITS* OLEH JAMES CLEAR**



Rizqie Adriansyah Putra

NIM : 1710222124

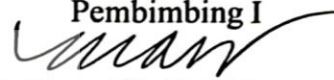
Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN SERIES KOMIK WEBTOON TENTANG MEMBANGUN HABIT UNTUK IMPROVISASI DIRI DENGAN METODE ATOMIC HABITS OLEH JAMES CLEAR** diajukan oleh RIZQIE ADRIANSYAH PUTRA, NIM 1710222124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
**Drs. M. Umar Hadi, MS.**

NIP 19580824 198503 1 001/NIDN 0024085801

Pembimbing II

  
**Hesti Rahayu, S. Sn., M. A.**

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Cognate

  
**Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.**

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Ketua Program Studi DKV

  
**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.**

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqie Adriansyah Putra  
NIM : 1710222124  
Fakultas : Seni Rupa  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN SERIES KOMIK WEBTOON TENTANG MEMBANGUN HABIT UNTUK IMPROVISASI DIRI DENGAN METODE ATOMIC HABITS OLEH JAMES CLEAR**. Asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar keserjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya yang pernah diterbitkan atau ditulis oleh orang lain, kecuali yang tertulis dan diacu dalam laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar Pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 27 Juni 2023



Rizqie Adriansyah Putra

NIM 1710222124

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqie Adriansyah Putra  
NIM : 1710222124  
Fakultas : Seni Rupa  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Karya Tugas Akhir Perancangan berjudul **PERANCANGAN SERIES KOMIK WEBTOON TENTANG MEMBANGUN HABIT UNTUK IMPROVISASI DIRI DENGAN METODE ATOMIC HABITS OLEH JAMES CLEAR**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis, Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 27 Juni 2023



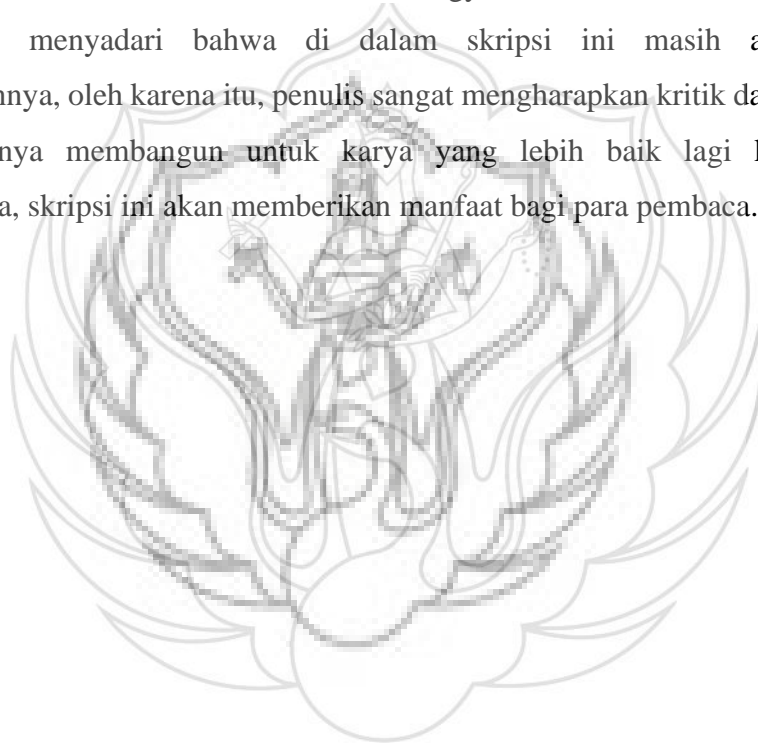
Rizqie Adriansyah Putra

NIM 1710222124

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat berkah dan kesehatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN SERIES KOMIK WEBTOON TENTANG MEMBANGUN HABIT UNTUK IMPROVISASI DIRI DENGAN METODE *ATOMIC HABITS* OLEH JAMES CLEAR”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih ada banyak kekurangannya, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi kedepannya. Harapannya, skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya dalam proses pembuatan karya perancangan dan laporan ini. Dari wujud bantuan, doa, materi serta dukungan moral yang sangat membantu penulis dalam merancang tugas akhir ini. Maka saya selaku penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. Atas rahmat dan berkahnya kepada penulis.
2. Ayah dan Ibu. Atas kasih sayang, dukungan, kesabaran dan do'a yang dipanjatkan untuk penulis dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
3. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate sekaligus Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.
9. Drs. M. Umar Hadi, MS. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta arahan selama mengerjakan Tugas Akhir sampai selesai.
10. Hesti Rahayu, S, Sn., M. A. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta arahan selama mengerjakan Tugas Akhir sampai selesai.
11. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berarti.

12. Segenap anggota keluarga besar penulis yang telah memberi dukungan semangat serta panjatan do'a agar penulis bisa lancar menyelesaikan tugas akhir.
13. Erika Marlia Pramita yang senantiasa hadir memberi semangat, dorongan, dan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Lalu Arju Rahmatullah, Lufi Utomo, dan Siti Riznisa, tiga teman dekat penulis yang turut andil memberi saran , dukungan, serta asistensi dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.
15. Gusti, Wawan, Ikay, Dio, Zika, dan teman-teman lainnya yang membantu memberi info yang sangat membantu penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir.
16. Teman-teman “SARDULA” DKV ISI YOGYAKARTA 2017, atas pengalaman dan kerja sama selama masa perkuliahan.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.





## ABSTRAK

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia melakukan berbagai rutinitas kegiatan, baik itu kegiatan yang produktif maupun tidak produktif. Serangkaian kegiatan rutin ini dikenal sebagai kebiasaan. Kebiasaan yang dilakukan setiap hari akan menentukan kualitas kehidupan diri masing-masing. Oleh karena itu, penting bagi manusia untuk memiliki kebiasaan-kebiasaan yang produktif agar dapat menentukan kualitas hidupnya. Menghabiskan waktu dengan kegiatan yang tidak produktif hanya akan menyia-nyiaikan waktu yang berharga.

Dalam perancangan ini, penulis mengambil kasus *gadget addict* (ketergantungan dengan gadget). Kebiasaan ini membuat keseharian orang tersebut menjadi tidak produktif dan malas. Mengubah kebiasaan seringkali sulit dilakukan. Motivasi jangka pendek tidaklah cukup, karena proses perubahan kebiasaan memerlukan waktu dan dedikasi yang besar. Untuk mengatasi kesulitan ini, penulis merujuk pada metode *Atomic Habits* karya James Clear, dimana perubahan kebiasaan diupayakan dengan meningkatkan diri sebesar satu persen setiap harinya. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu memudahkan proses perubahan kebiasaan menjadi lebih dapat dilakukan.

Melalui 5W+1H, komik web dipilih menjadi media utama yang tepat untuk merangkul target audiens. Perancangan ini menggunakan media Web Komik dengan visual *full-colored comics* yang diunggah di platform LINE Webtoon. Diharapkan dapat menghasilkan perancangan web komik yang menarik dan dapat dinikmati oleh target audiens dengan pesan improvisasi diri menggunakan metode *Atomic Habits* sehingga dapat membekali target audiens ketika memulai langkah kecil untuk merubah kebiasaannya menjadi lebih produktif.

Kata kunci : Atomic Habits, Kebiasaan, Improvisasi Diri, Komik, Webtoon

## **ABSTRACT**

*In everyday life, humans carry out various routine activities, both productive and unproductive activities. A series of routine activities is known as a habit. Habits that are carried out every day will determine the quality of each individual's life. Therefore, it is important for humans to have productive habits in order to determine their quality of life. Spending time with unproductive activities will only waste valuable time.*

*In this design, the authors take the case of gadget addicts (dependency with gadgets). This habit makes the person's daily life unproductive and lazy. Changing habits is often difficult. Short-term motivation is not enough, because the process of changing habits requires a lot of time and dedication. To overcome this difficulty, the author refers to the Atomic Habits method by James Clear, in which habit changes are attempted by increasing oneself by one percent every day. This approach is expected to help facilitate the process of changing habits to be more doable.*

*Through SWOT and 5W+1H, web comics were chosen to be the right main media to reach the target audience. This design uses Web Comic media with full-colored comic visuals uploaded on the LINE Webtoon platform. It is hoped that it will produce web comic designs that are interesting and can be enjoyed by the target audience with self-improvised messages using the Atomic Habits method so that they can equip the target audience when taking small steps to change their habits to become more productive.*

*Keywords : Atomic Habits, Habits, Self Improvement, Productive, Comics, Webtoon*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah .....	4
1. Batasan Konten .....	4
2. Batasan Media.....	5
3. Khalayak Sasaran.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Masyarakat .....	5
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual .....	5
3. Manfaat bagi Institusi .....	5
F. Definisi Operasional .....	6
G. Metode Perancangan.....	6
H. Metode Analisis Data.....	8
I. Tahap Perancangan .....	9
J. Skematika Perancangan .....	10
<b>BAB II</b> .....	11
A. Komik .....	11
1. Pengertian Komik .....	11
2. Jenis-Jenis Komik .....	12
3. Elemen Komik .....	16

B.	Komik Web ( Web Comic ) .....	23
1.	Pengertian Komik Web .....	23
2.	Perkembangan Komik Web di Indonesia.....	24
3.	Aspek Komik Web.....	25
C.	Atomic Habit.....	29
1.	Definisi Kebiasaan .....	29
2.	Cara kerja kebiasaan .....	30
3.	Definisi Atomic Habits .....	32
4.	Empat Hukum Perubahan Perilaku .....	34
D.	Analisis Data.....	54
E.	Kesimpulan Analisis .....	55
<b>BAB III.</b>	.....	<b>57</b>
A.	Konsep Kreatif.....	57
1.	Tujuan Kreatif.....	57
2.	Strategi Kreatif.....	57
B.	Program Kreatif .....	59
1.	Judul Buku .....	59
2.	Genre.....	59
3.	Isi Pesan dan Tema .....	59
4.	Sinopsis.....	60
5.	Storyline.....	60
C.	Strategi Media.....	113
1.	Media Utama.....	113
2.	Media Pendukung .....	113
<b>BAB IV</b>	.....	<b>115</b>
A.	Studi Visual.....	115
B.	Storyboard Komik Web .....	122
C.	Final Design Komik Web .....	160
D.	Media Pendukung .....	198
<b>BAB V</b>	.....	<b>206</b>
A.	Kesimpulan .....	206
B.	Saran .....	207
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>208</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>211</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Garis Potensi Laten.....	4
Gambar 2.1 Contoh komik strip (The “Curtis” comic strips).....	12
Gambar 2.2 Contoh buku komik (“Yotsuba&!” karya Kiyohiko Azuma).....	13
Gambar 2.3 Contoh novel grafis (“The Contract With God Trilogy” karya Will Eisner).....	14
Gambar 2.4 Contoh komik kompilasi (“Kompilasi Komik Klasik Vol. 1: Jaka Tarum dan Putri Nurbuana” Yully Mintadara).....	14
Gambar 2.5 Contoh web comic(“Girls Of The Wild” karya HUN, ZHENA).....	15
Gambar 2.6 Macam bentuk panel.....	17
Gambar 2.7 Contoh parit komik.....	17
Gambar 2.8 Balon ucapan.....	18
Gambar 2.9 Balon pikiran.....	18
Gambar 2.10 Balon berbisik.....	19
Gambar 2.11 Balon teriak.....	19
Gambar 2.12 Captions .....	20
Gambar 2.13 Bunyi huruf (Onomatope) saat memukul meja.....	20
Gambar 2.14 Contoh garis gerak.....	22
Gambar 2.15 Contoh symbolia .....	23
Gambar 2.16 Sampul komik webtoon “How To Fight”.....	26
Gambar 2.17 Thumbnail dalam komik webtoon “How To Fight”.....	26

Gambar 2.18 Contoh episode di komik webtoon “How To Fight”.....	27
Gambar 2.19 Fitur di webtoon.....	27
Gambar 2.20 Lingkaran Kebiasaan.....	32
Gambar 2.21 Garis Potensi Laten .....	33
Gambar 2.22 Model Habit Stacking.....	37
Gambar 2.23 Model Garis Kebiasaan ( The Habit Line ).....	42
Gambar 2.24 Model Garis Momen-Momen Menentukan (Decesive Moments)..	44
Gambar 3.1 Cuplikan halaman Komik Wanoja karya Fauzy Zulvikar.....	107
Gambar 3.2 Referensi karakter Rangga.....	111
Gambar 3.3 Referensi karakter Tomi.....	112
Gambar 3.4 Referensi Karakter Hanna.....	115
Gambar 4.1 Sketsa Awal Desain Karakter Rangga.....	116
Gambar 4.2 Sketsa Final Desain Karakter Rangga.....	116
Gambar 4.3 Sketsa Awal Desain Karakter Hanna.....	118
Gambar 4.4 Sketsa Final Desain Karakter Hanna.....	118
Gambar 4.5 Sketsa Awal Desain Karakter Tomi.....	119
Gambar 4.7 Sketsa Final Desain Karakter Hanna.....	120
Gambar 4.8 Desain Judul Komik “Satu Persen Langkahku”.....	120
Gambar 4.9 Prototype Desain Layout Poster “Satu Persen Langkahku.....	121

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Cara Kerja Kebiasaan

Tabel 2.2 Fase Masalah dan Solusi

Tabel 2.3 Hukum Perubahan Perilaku

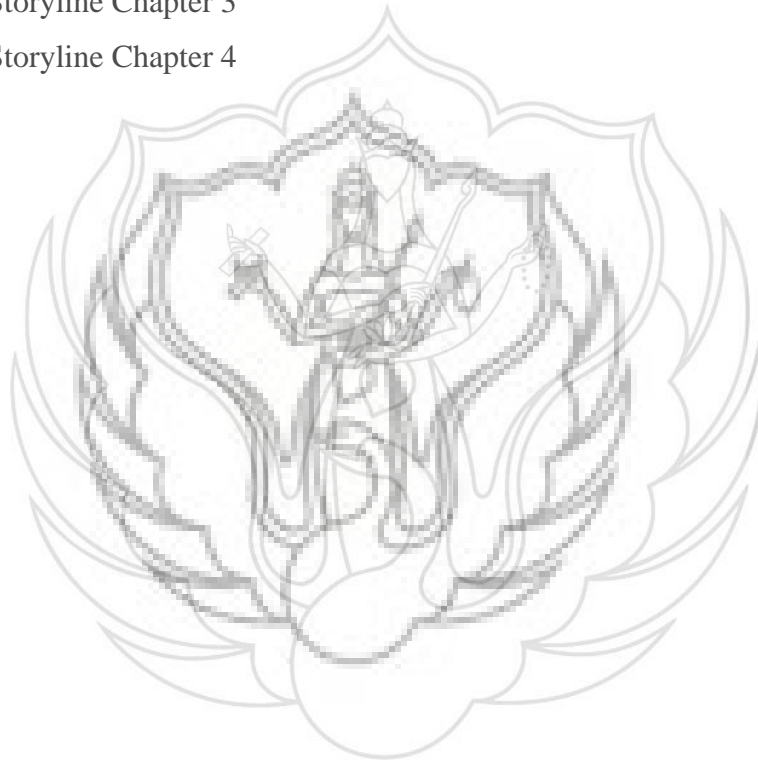
Tabel 3.1 Storyline Prolog

Tabel 3.2 Storyline Chapter 1

Tabel 3.3 Storyline Chapter 2

Tabel 3.4 Storyline Chapter 3

Tabel 3.5 Storyline Chapter 4



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Screenshot Webtoon & Respon Pembaca

Dokumentasi Sidang

Dokumentasi Display Pameran

Hasil Cek Turnitin





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

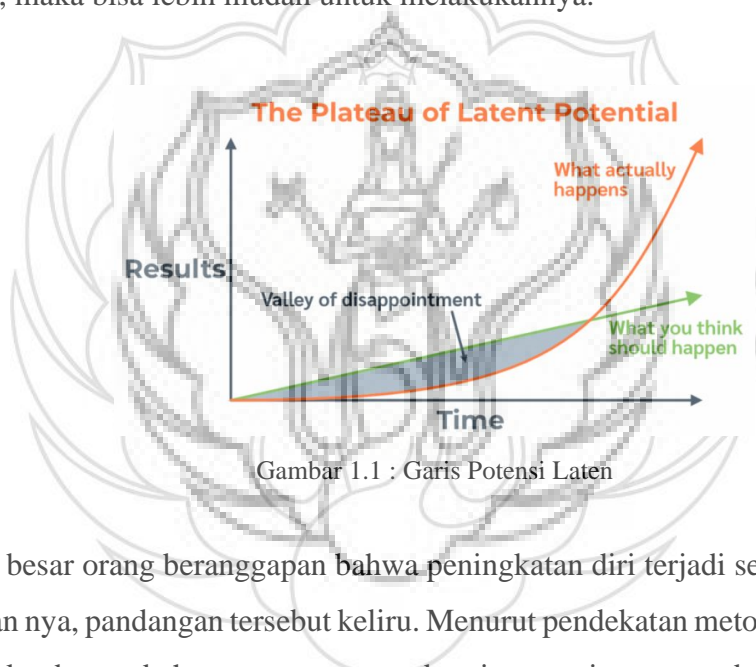
Dalam kehidupan manusia sehari-hari, semuanya dipenuhi oleh rutinitas kegiatan. Entah itu kegiatan yang produktif, dan kegiatan yang tidak produktif. Serangkaian kegiatan-kegiatan yang rutin dilakukan pada aktivitas sehari-hari ini lah yang dinamakan Habit atau Kebiasaan. Kebiasaan yang dilakukan setiap harinya menentukan kualitas kehidupan diri masing-masing.

Berdasarkan data yang dikumpulkan Badan Pusat Statistik (BPS). Dalam usia hidup, ada pengelompokan usia yaitu usia belum produktif, usia produktif dan usia tidak produktif. Usia belum produktif yaitu mulai dari 0-14 tahun. Usia produktif yaitu mulai dari 15-64 tahun, sedangkan usia tidak produktif digolongkan dari rentang usia setelah 64 tahun. maka karena itu, untuk kehidupan yang lebih baik diperlukan kebiasaan-kebiasaan yang produktif sehari-harinya. Akan sangat disayangkan jika waktu hanya dibuang-buang dengan kegiatan tidak produktif.

Dalam perancangan ini, perancang ingin memfokuskan target audiens berumur 15-25 tahun terutama dengan keseharian yang tidak produktif. Contohnya kebiasaan sering menunda-nunda waktu, bermalas-malasan, ketergantungan dengan gadget atau handphone (bermain *social media*, *games*, dan sebagainya). Terlebih lagi, adanya masa pandemi virus corona pada tahun 2020-2022 dimana nyaris semua kalangan masyarakat sempat diwajibkan bekerja di rumah (*Work From Home*), sekolah online dan pembatasan jam luar. Semakin memperbesar peluang kebiasaan yang tidak produktif. Namun, di akhir tahun 2022, peraturan *Work From Home* dan pembatasan kegiatan diluar sudah tidak seketat tahun-tahun sebelumnya. Maka karena itu, adanya kesempatan untuk membangun kebiasaan yang lebih produktif.

Untuk mengubah suatu kebiasaan dibutuhkan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang. Diambil dari buku “The Power Of Habit” karya (Duhigg, 2013) Proses terbentuknya habit ini berupa diubahnya serangkaian Tindakan menjadi rutinitas otomatis oleh otak-dikenal sebagai “penggumpalan” (*chunking*) dan berada di akar pembentukan kebiasaan. Ada lusinan bahkan ratusan gumpalan perilaku yang diandalkan setiap hari.

Sudah menjadi pemahaman umum di masyarakat, ketika seseorang ingin mengubah habit nya untuk mencapai hidup ke jalan yang sukses, biasanya orang tersebut akan memasang goals setinggi-tingginya. Berpikir bahwa jika ingin meraih kesuksesan tersebut maka juga memerlukan aksi yang besar juga. Pemahaman ini tidaklah salah. Namun, terlalu membebankan diri dengan ekspektasi-ekspektasi yang besar membuat rentan ketidakpuasan diri, tidak menikmati proses sehingga bisa saja menghilangkan niat untuk mencapai goals tersebut. Lantas, alih-alih terlalu berambisi memaksa mengubah kebiasaan yang terlanjur sudah melekat di diri. Mulai lah dengan langkah-langkah kecil. Mulai meningkatkan kebiasaan lebih baik 1% setiap harinya. Inilah yang dinamakan metode “Atomic Habits” yang diciptakan oleh James Clear. Meningkatkan 1% seakan remeh dan tidak membawa perubahan yang signifikan di kehidupan. Namun, karena hal yang dianggap mudah ini lah, maka bisa lebih mudah untuk melakukannya.



Gambar 1.1 : Garis Potensi Laten

Sebagian besar orang beranggapan bahwa peningkatan diri terjadi secara linier. Tetapi pada kenyataannya, pandangan tersebut keliru. Menurut pendekatan metode Atomic Habits, seringkali tidak ada perubahan yang terasa pada minggu-minggu atau bahkan bulan-bulan awal. Terkadang diri merasa seperti berjalan di tempat, menghadapi kekecewaan. Banyak orang putus asa setelah berusaha keras selama berbulan-bulan tanpa melihat hasil yang signifikan. Namun, sebetulnya usaha tersebut tidaklah sia-sia, tetapi hanya tertunda.

Dalam buku Atomic Habits dikenalkan model Garis Dataran Potensi Laten. Garis dataran potensi laten adalah penggambaran bagaimana usaha, waktu dan hasil sesungguhnya bekerja. Alih-alih, bagaimana orang pada umumnya berpikir. Setelah berhasil menembus dataran potensi laten, seseorang dianggap berhasil. Orang-orang cenderung hanya melihat peristiwa saat berhasil tanpa memperhatikan proses mendapatkan keberhasilan tersebut. Proses membutuhkan kesabaran dan konsistensi yang kuat.

Sayangnya, laju transformasi yang lambat ini juga membuat lengah sehingga memudahkan membiarkan kebiasaan buruk terjadi. Kebiasaan buruk ini prinsipnya tetap sama. Minus 1% tidak akan terasa dampaknya. Namun dilakukan setiap hari, akumulasinya akan menyebabkan kebiasaan itu menjadi masalah besar.

Memilih untuk menjadi 1% lebih baik atau lebih buruk terkesan tidak berarti. Namun, dalam rentang waktu yang panjang. Pilihan-pilihan tersebut yang menentukan perbedaan dalam diri di saat ini dan di masa depan. Kesuksesan adalah hasil kebiasaan sehari-hari, bukan transformasi satu malam. Metode Atomic Habits menawarkan cara baru yang sangat efektif untuk mengubah kebiasaan-kebiasaan tersebut.

Banyak orang sering mengabaikan pentingnya kebiasaan dalam kehidupan mereka, padahal kebiasaan sehari-hari merupakan bagian dari pembentukan identitas diri. Kebiasaan memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan. Namun, banyak orang gagal. Ketika mencoba memperbaiki kebiasaan mereka karena terlalu fokus pada tujuan yang ingin dicapai tanpa memperhatikan proses yang lain. Akibatnya, pembentukan kebiasaan menjadi sulit dan sering kali berakhir dengan kegagalan. Oleh karena itu, perancang memilih metode Atomic Habits agar pembentukan kebiasaan menjadi lebih mudah dipahami dan dijalani.

Sebagai seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual, perancang ingin menyampaikan pesan dan ilmu Atomic Habits dengan cara yang lebih menarik. Maka karena itu dalam perancangan ini perancang memutuskan untuk membuat web komik yang akan diunggah di platform Webtoon. Dengan menambahkan elemen visual dan cerita yang menarik. Pembaca dapat lebih terhubung dengan kebiasaan buruk yang mereka miliki. Perancang berharap bahwa dengan pendekatan ini, pesan dan kesan yang ingin disampaikan dapat lebih menarik perhatian dan diingat oleh target audiens.

Media dalam perancangan ini yaitu komik Webtoon. Sesuai namanya, Webtoon adalah komik yang dapat dinikmati secara online dalam bentuk website. Bedanya dengan komik cetak yaitu layout yang digunakan. Komik Webtoon mempunyai layout halaman yang panjang kebawah. Hal ini sengaja agar pembaca bisa lebih mudah menikmati komik hanya dengan scroll jari. Hal ini menjadikan komik webtoon populer untuk pengguna smartphone. Pada tahun 2004, NAVER Corporation, sebuah perusahaan di Korea Selatan, meluncurkan platform Webtoon untuk pertama kalinya. Setelah periode operasional terbatas, Webtoon kemudian dirilis secara global melalui aplikasi Line pada tahun 2004. Melalui platform ini, seniman dan perancang dari berbagai negara dapat mengunggah karya mereka di Webtoon. Seiring berjalannya waktu, Webtoon terus berkembang dan ekspansinya mencakup peluncuran konten dalam bahasa Thailand pada tahun 2014 dan

bahasa Indonesia pada tahun 2015. Pada tahun 2018, Line Webtoon kemudian mengalami transformasi menjadi entitas mandiri yang dikenal sebagai Webtoon. Per Agustus 2021, Webtoon memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif per bulan, Segala macam gaya gambar bisa ditemukan di webtoon. (tidak terbatas satu gaya gambar). Di platform Webtoon adanya kebebasan para creator mempresentasikan komik nya. Walaupun tetap saja ada ketentuan dan standar agar dapat di upload di platform Webtoon ini sendiri.

Target audiens pada perancangan ini adalah laki-laki maupun perempuan dari umur 15 sampai 25 tahun yang memiliki kebiasaan tidak produktif, karena pada usia tersebut merupakan masa awal pencarian jati diri, penentuan arah hidup. maka akan disayangkan jika kegiatan sehari-hari dipenuhi dengan kegiatan tidak produktif. Diharapkan dengan adanya perancangan ini bisa membantu dan memotivasi target audiens tersebut dalam perjalanan mencari jati dirinya dengan memenuhi keseharian yang produktif. Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, semoga dengan adanya buku perancangan ini bisa meninggalkan kesan dan pesan yang akan terus diingat.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang web komik yang menarik tentang *Atomic Habits* sebagai pesan improvisasi diri bagi target audiens?

## **C. Tujuan Perancangan**

Menghasilkan perancangan web komik yang menarik dan dapat dinikmati oleh target audiens dengan pesan improvisasi diri menggunakan metode *Atomic Habits*. Diharapkan dengan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kebiasaan maka target audiens memiliki motivasi untuk merubah kebiasaan dirinya menjadi lebih baik dengan menggunakan metode yang ada dalam perancangan.

## **D. Batasan Masalah**

### **1. Batasan Konten**

- a. Perancangan ini membahas tentang cara mengubah Habit ataupun kebiasaan sehari-hari menggunakan metode yang ada di dalam buku "*Atomic Habits*" karya James Clear sebagai buku referensi utama.

- b. Gaya gambar yang digunakan dalam komik menggunakan gaya gambar manga karena gaya gambar manga merupakan gaya gambar paling populer yang digunakan di platform Webtoon.
2. Batasan Media
    - a. Fokus utama media dalam perancangan ini yaitu komik berbentuk Web komik.
    - b. Proses pembuatan Webtoon menggunakan software gambar digital, seperti Clip Studio Paint dan Adobe Photoshop.
    - c. Untuk melihat perancangan, membutuhkan target audiens untuk menginstal aplikasi “Webtoon” oleh NAVER corporation di Play Store di smartphone berbasis Android membutuhkan setidaknya Android versi 7.0 keatas, dan App Store di smartphone berbasis IOS membutuhkan IOS versi 10 keatas.
  3. Khalayak Sasaran
 

Target sasaran perancangan ini ditujukan untuk para remaja maupun kalangan dewasa muda dengan rentang usia 15-25 tahun.

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Masyarakat
 

Mengedukasi dan memotivasi target audiens yang mempunyai kebiasaan sehari-hari tidak produktif, maupun membantu target audiens yang sedang dalam proses maupun baru akan mulai melakukan improvisasi diri dengan kebiasaan diri.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 

Mengedukasi dan memotivasi mahasiswa Desain Komunikasi Visual terutama yang mempunyai kebiasaan sehari-hari yang tidak produktif, dan juga membantu mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin mengimprovisasi diri sebagai *artist* maupun desainer yang sukses dengan melakukan kegiatan yang lebih produktif. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa menambah wawasan dan memanfaatkan platform Webtoon sebagai media penyampaian pesan yang mencakup audiens yang luas.
3. Manfaat bagi Institusi
 

Perancangan ini dapat menambah keragaman kekayaan literasi penelitian dalam institusi dan juga dapat digunakan sebagai indeks literasi dalam merancang komik Webtoon.

## F. Definisi Operasional

### 1. *Atomic Habits* oleh James Clear

*Atomic Habits* adalah kebiasaan-kebiasaan kecil yang merupakan bagian dari sistem yang besar. Seperti atom-atom yang membentuk molekul. Secara umum, atom adalah bagian yang sangat kecil dari suatu objek; satu bagian tak terpisahkan dari sistem yang lebih besar. (Clear, 2018)

### 2. Kebiasaan

Sesuatu yang biasa dikerjakan dan sebagainya; pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama.

( <https://kbbi.web.id/biasa> )

### 3. Media

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. (Arsyad, 2002, p. 4)

### 4. Komik

Komik adalah seni berurutan, Sebuah gambar tetaplah gambar, akan tetapi jika disusun sebagai berturutan, walaupun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi seni komik. (Will Eisner)

### 5. Webtoon

Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘web’ dan ‘cartoon’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk website.(  
<https://m.help.naver.com/support/contents/contentsView.help?contentsNo=3325&lang=id> )

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan:

#### a. Primer

Data primer dalam perancangan ini adalah buku “*Atomic Habits*” oleh James Clear.

## b. Data Sekunder

Data mengenai pengetahuan seputar kebiasaan, maupun komik web. mencakup pengertian, penjelasan, sebab-akibat, dapat diperoleh dari berbagai macam sumber seperti melalui sumber yang mendukung tema perancangan berupa jurnal, artikel, website, survey online internet bila diperlukan untuk memperkaya referensi verbal maupun visual untuk proses perancangan.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Observasi

Pengamatan secara langsung kepada objek penelitian. Objek utama dalam hal ini adalah buku *Atomic Habits* oleh James Clear. Observasi bisa dilakukan dengan cara Non-Participant Observation (peneliti tidak ikut kegiatan atau proses yang sedang diamati terkait objek utama perancangan *Atomic Habits*). Tergantung kebutuhan perancangan nanti.

### b. Studi Literatur

Data ini diperoleh mereferensikan dari buku "*Atomic Habits*" karya James Clear yang nanti menjadi acuan informasi akurat yang akan menjadi landasan dalam perancangan ini. Namun tetap mencari referensi dari buku yang membahas tentang habit maupun improvisasi diri untuk menambah ilmu dan sebagai bahan perbandingan.

## 3. Instrument Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data meliputi Kamera, Laptop, Handphone, dan alat tulis. Sedangkan alat gambar yang digunakan adalah Laptop, Tablet, dan software menggambar.

## 4. Metode Pembuatan Komik

Dalam perancangan ini, metode yang digunakan adalah metode pembuatan komik yang dikembangkan oleh Scott McCloud. Menurut McCloud dalam bukunya yang berjudul "*Membuat Komik*" (2008: 10), ada lima tipe dasar yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan komik, yaitu:

### a. Pilihan Momen

Menentukan momen yang akan dimasukkan ke dalam cerita dan momen yang harus dibuang.

### b. Pilihan Bingkai

Memilih jarak dan sudut pandang yang tepat untuk momen yang telah dipilih.

c. Pilihan Citra

Menggambar karakter, objek dan lingkungan dengan jelas dalam sebuah bingkai.

d. Pilihan Kata

Menyusun kata yang menambah informasi penting dan menyatu dengan citra di sekeliling mereka.

e. Pilihan Alur

Menuntun pembaca mengikuti urutan panel dalam halaman atau layar.

## H. Metode Analisis Data

Untuk mencapai tujuan perancangan, Proses analisis data dilakukan melalui metode analisis data 5W+1H, yaitu metode yang berdasarkan *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (mengapa/kenapa) dan *How* (bagaimana). Berikut penjabarannya :

1) *What* (Apa yang menjadi tema utama dalam perancangan web komik ini?)

Mengambil tema motivasi diri untuk kehidupan yang lebih baik dengan menumbuhkan kebiasaan produktif merupakan salah satu hal yang terpenting dalam jangka waktu yang lama. Dengan mengambil ilmu dan metode yang terdapat di buku “Atomic Habits” untuk merubah kebiasaan itu sendiri.

2) *Who* (Siapa target audiens dalam perancangan ini?)

Perancangan ini ditujukan untuk remaja atau dewasa muda berusia 15-25 tahun yang pada kesehariannya kurang produktif. Diharapkan bisa memotivasi para remaja tersebut untuk berupaya mengubah atau membangun kebiasaan baik yaitu agar bisa lebih produktif. Karena lebih awal mengambil tindakan lebih baik.

3) *Where* (Dimana perancangan web komik ini akan dipublikasikan?)

Perancangan ini akan dipublikasikan secara digital melalui Webtoon KANVAS comics pada platform LINE Webtoon Indonesia

4) *When* (Kapan perancangan ini akan dilakukan dan dipublikasikan?)

Perancangan buku dilakukan pada tahun 2022 dan akan dirilis perdana Ketika pameran tugas akhir berlangsung.

5) *Why* (Mengapa perancangan web komik ini dibuat?)

Pembahasan tentang mengubah kebiasaan dan data penelitian dibaliknya kebanyakan berupa buku, artikel maupun laporan jurnal. Yang pembahasannya



hanya memuat tulisan dan hanya sedikit ilustrasi untuk memvisualkan ilmu tersebut. Padahal, ilmu tentang kebiasaan sehari-hari sangat penting dalam menentukan jalur arah hidup. Oleh karena itu, dengan mengambil ilmu-ilmu dari buku *Atomic Habits* dan membuatnya menjadi media komik Webtoon dengan storytelling diharapkan dapat menjadi media yang menarik untuk dibaca.

6) *How* (Bagaimana proses perancangan komik Webtoon akan dibuat?)

Perancangan ini dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi ialah mengumpulkan sumber verbal dan visual yang menjadi pedoman dalam perancangan. Tahap produksi ialah merancang material komik berdasarkan sumber yang telah dikumpulkan, meliputi: perancangan plot, desain karakter, scriptwriting, storyboard, dan lain-lain. Terakhir tahap produksi yaitu komik yang sudah jadi akan dipublikasikan melalui media digital.

## I. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan untuk kelancaran proses perancangan karya, tahapan tersebut meliputi :

- a. Mempersiapkan data yang terkumpul dan tersusun rapi untuk diproses menggunakan analisis data
- b. Membuat kerangka komik, mengumpulkan konsep visual
- c. Membuat sketsa kasar awal konsep perancangan
- d. Melanjutkan konsep sampai finishing ilustrasi 2D yang dibuat melalui digital
- e. Menambahkan sound effect, bubble text dan dialog pada komik melalui media digital,
- f. Menambahkan efek cahaya dan mengatur warna yang diperlukan untuk mencapai desain akhir.
- g. Persiapan untuk mempublish komik ke platform Webtoon KANVAS. Membuat thumbnail, deskripsi.

## J. Skematika Perancangan

