

**PERANCANGAN KOMIK WEB MENGENAI KERAGUAN
PENYALAHGUNA NARKOBA UNTUK REHABILITASI**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Bobby Setyagara Wibowo

NIM: 1612392024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN KOMIK WEB MENGENAI KERAGUAN
PENYALAHGUNA NARKOBA UNTUK REHABILITASI**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Bobby Setyagara Wibowo

NIM: 1612392024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB MENGENAI KERAGUAN PENYALAHGUNA NARKOBA UNTUK REHABILITASI** diajukan oleh Bobby Setyagara Wibowo, NIM 1612392024, 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 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

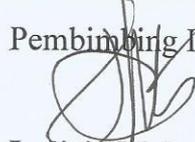
Pembimbing I



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

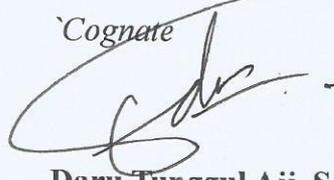
Pembimbing II



Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

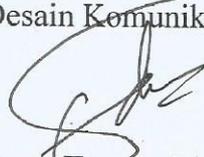
Cognate



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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

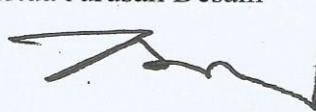
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

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

MOTTO



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bobby Setyagara Wibowo

NIM : 1612392024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN KOMIK WEB MENGENAI KERAGUAN PENYALAHGUNA NARKOBA UNTUK REHABILITASI** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Bobby Setyagara Wibowo

NIM 1612392024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bobby Setyagara Wibowo

NIM : 1612392024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB MENGENAI KERAGUAN PENYALAHGUNA NARKOBA UNTUK REHABILITASI**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Bobby Setyagara Wibowo

NIM 1612392024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komik Web Mengenai Keraguan Penyalahguna Narkoba Untuk Rehabilitasi.

Laporan ini membahas tentang proses perancangan komik web yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat agar penyalahguna narkoba mau mengikuti rehabilitasi secara sukarela tanpa rasa takut. Media komik web sendiri dipilih karena kemudahan aksesnya serta bentuk mediana yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat modern.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis menerima masukan yang berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Penulis,

Bobby Setyagara Wibowo

UCAPAN TERIMA KASIH

Pembuatan perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa segala wujud bantuan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak yang bersangkutan. Maka dari itu Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku *Cognate* dalam bimbingan pada selama sidang Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.
10. Keluarga yang menjadi alasan Penulis untuk terus berjuang menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini, dan senantiasa selalu mendoakan yang terbaik.
11. Teman-teman yang selalu mendukung selama proses Perancangan Tugas Akhir.

ABSTRAK
PERANCANGAN KOMIK WEB MENGENAI KERAGUAN
PENYALAHGUNA NARKOBA UNTUK REHABILITASI

Oleh: Bobby Setyagara Wibowo

NIM: 1612392024

Program rehabilitasi narkoba merupakan solusi untuk mengatasi masalah penggunaan narkoba. Namun masih banyak penyalahguna narkoba yang ragu karena minimnya pengetahuan mengenai program rehabilitasi narkoba. Hal ini disebabkan karena kurangnya media informasi pendukung dan ketertarikan untuk mengetahui informasi mengenai program rehabilitasi narkoba. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan memperluas jangkauan audiensnya melalui pendekatan media pendukung yang berbeda. Melalui metode ini perancang bermaksud untuk membantu menjembatani informasi tentang rehabilitasi narkoba melalui komik web sebagai media edukasi.

Komik web sebagai sebuah bahasa visual dapat membangkitkan daya imajinasi dan menjadi pilihan strategis untuk menyampaikan informasi dan edukasi. Melalui komik, sebuah informasi persuasif bahkan “lelucon satir terasa lebih ringan diterima oleh audiens. Hal ini didukung oleh daya pikat seni gambar dan kemampuan *storytelling* komikus yang menarik. Melalui perancangan komik web ini diharapkan dapat membantu mengurangi keraguan penyalahguna narkoba untuk mau mengikuti program rehabilitasi narkoba.

Kata kunci: Komik Web, Penyalahguna Narkoba, Rehabilitasi Narkoba

ABSTRACT
DESIGN OF A WEB COMIC
REGARDING THE DOUBT OF DRUG ABUSE FOR REHABILITATION

By: Bobby Setyagara Wibowo
NIM: 1612392024

Drug rehabilitation program is a solution to overcome the problem of drug use. However, there are still many drug abusers who are hesitant because of the lack of knowledge about drug rehabilitation programs. This is due to the lack of supporting information media and interest in finding out information about drug rehabilitation programs. One way to overcome this is to broaden the reach of its audience through different supporting media approaches. Through this method the designer intends to help bridge information about drug rehabilitation through web comics as an educational medium.

Web comics as a visual language can awaken imagination and become a strategic choice for conveying information and education. Through comics, persuasive information, even “satirical jokes are easier for the audience to accept. This is supported by the allure of drawing art and comic artist's interesting storytelling skills. Through the design of this web comic, it is hoped that it can help reduce doubts by drug abusers to want to join a drug rehabilitation program.

Keywords: Web comics, Drug abusers, Rehabilitation

DAFTAR ISI

COVER	I
JUDUL	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	III
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	V
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
UCAPAN TERIMA KASIH	VIII
ABSTRAK	IX
ABSTRACT	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Lingkup Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan	4
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Studi Eksisting.....	9
B. Landasan Teori.....	10
C. Kajian Pustaka.....	19
D. Obyek Perancangan.....	22
E. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III KONSEP DESAIN.....	24
A. Konsep Media.....	24
B. Konsep Kreatif	26
C. Program Media.....	28
BAB IV PROSES DESAIN.....	45
A. Desain Judul Komik.....	45
B. Studi visual	46
C. Ilustrasi	53
D. Layout	60
E. Karya Final.....	76

F. Media Pendukung	93
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
WEBTOGRAFI.....	100
LAMPIRAN.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panel Komik Web	13
Gambar 2.2 Parit Komik	14
Gambar 2.3 Balon Kata	14
Gambar 2.4 Ilustrasi komik Web	15
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 3.1 Komik Web Pada Webtoon.....	24
Gambar 3.2 Gaya Visual Kartoon	28
Gambar 3.3 Kategori <i>Tips</i> dan trik ada Webtoon.....	29
Gambar 3.4 Popularitas Komik <i>Tips</i> dan Trik.....	30
Gambar 3.5 Manajemen <i>Episode</i> Komik <i>Tips</i> Dan Trik	30
Gambar 3.6 Website BNNP DIY.....	31
Gambar 3.7 Media Sosial BNN	32
Gambar 3.8 Kerahasiaan Identitas Penyalahguna Narkoba.....	32
Gambar 3.9 Semua Kalangan Masyarakat.....	33
Gambar 3.10 Proses Sketsa	41
Gambar 3.11 Jenis Font Yang Dipakai	42
Gambar 3.12 Layout Komik Web.....	42
Gambar 4.1 Font Judul Komik	45
Gambar 4.2 Tone Warna Judul	46
Gambar 4.3 Judul Komik Web	46
Gambar 4.4 Studi Visual Karakter Setya	47
Gambar 4.5 Studi Visual Outfit Karakter Setya	47
Gambar 4.6 Studi Visual Karakter Bobby.....	48
Gambar 4.7 Studi Visual Outfit Karakter Bobby	48
Gambar 4.8 Studi Visual Karakter Gara.....	49
Gambar 4.9 Studi Visual Outfit Karakter Gara	49
Gambar 4.10 Studi Visual Karakter Wibowo	50
Gambar 4.11 Studi Visual Outfit Karakter Wibowo	50
Gambar 4.12 Studi Visual Karakter Ibu Kos.....	50
Gambar 4.13 Studi Visual Pegawai BNN	50
Gambar 4.14 Studi Visual Dokter.....	52
Gambar 4.15 Studi Visual Ruang Kamar Gara	52
Gambar 4.16 Studi Visual Kontrakan Ibu Kos	53
Gambar 4.17 Desain Karakter Setya.....	53
Gambar 4.18 Desain Karakter Wibowo	54
Gambar 4.19 Desain Karakter Bobby	54
Gambar 4.20 Desain Karakter Gara	55
Gambar 4.21 Desain Karakter ibu Kos.....	55
Gambar 4.22 Desain Karakter Pendukung BNN	56
Gambar 4.23 Desain Karakter Pendukung Dokter.....	56
Gambar 4.24 Ilustrasi Latar Lorong Kontrakan	57
Gambar 4.25 Ilustrasi Latar Pintu Luar Kamar Gara.....	57
Gambar 4.26 Ilustrasi Ruang Kamar Gara	58
Gambar 4.27 Ilustrasi Latar Dalam Ruang Kamar Gara	58
Gambar 4.28 Ilustrasi Latar Langit-Langit Kamar Gara.....	59
Gambar 4.29 Ilustrasi Latar Waktu Sore Hari	59

Gambar 4.30 Poster Komik Web.....	93
Gambar 4.31 Poster Komik Web 1:1.....	94
Gambar 4.32 Thumbnail Episode 1.....	94
Gambar 4.33 Thumbnail Episode 2.....	94
Gambar 4.34 Thumbnail Episode 3.....	95
Gambar 4.35 Thumbnail Episode 4.....	95
Gambar 4.36 Thumbnail Episode 5.....	95
Gambar 4.37 Sampul Judul Episode Komik Web.....	96
Gambar 4.38 Bar Code Komik Web.....	96



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aspek Konsep kreatif.....26



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini untuk membagikan dan memperoleh sebuah informasi sangatlah dipermudah karena hal ini sangat didukung oleh fasilitas yang diberikan berkat kemajuan teknologi. Melalui kemajuan teknologi tersebut sebuah informasi dapat dikemas ke dalam bentuk media yang beragam. Hal tersebut rupanya juga ikut dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional sebagai upaya untuk mendukung dalam menyampaikan informasi selain dengan cara kegiatan penyuluhan di lingkungan tertentu seperti sekolah atau lembaga masyarakat.

Selama beberapa tahun terakhir BNN semakin gencar dalam menggunakan media digital untuk menyampaikan informasi tentang layanan rehabilitasi narkoba yang dapat diakses oleh masyarakat. Namun, konten media pendukung yang menginformasikan tentang program rehabilitasi narkoba kepada para penyalahguna narkoba masih terbilang minim dan tidak bertahan lama. Hal ini karena cukup banyak konten penting yang perlu disampaikan menyebabkan konten yang membahas program rehabilitasi narkoba tertutupi oleh konten lainnya.

Lemahnya konten media pendukung tersebut disebabkan oleh konteks media yang disampaikan masih kurang utuh, terlebih kurangnya keefektifan media pendukung dalam mengkomunikasikan informasi secara visual. Konteks dalam media yang disampaikan dalam wujud visualnya masih menggambarkan betapa menyeramkannya dampak yang dihasilkan dari penyalahgunaan narkoba seperti orang terkapar, kerusakan organ fisik, dan penggambaran narapidana sebagai tahanan kriminal. Visualisasi tersebut dapat memberi gambaran seperti apa penyalahguna narkoba nantinya. Informasi yang disampaikan dalam bentuk media infografis yang konvensional dan hanya sekilas sehingga mengurangi daya tarik orang untuk membaca walaupun informasi yang disampaikan cukup penting.

Berdasarkan data yang ada di BNNP DIY pada tahun 2019, Prevalensi penyalahguna narkoba mencapai 2,30% untuk yang pernah memakai selama setahun, sedangkan 3.60% untuk yang hanya pernah memakai kurang dari 1 tahun. Jumlah 2,30% setara dengan 18.082 orang sedangkan jumlah 3,60% setara dengan 29.132 orang. Dari banyaknya jumlah orang tersebut hanya 1639 orang yang mengakses rehabilitasi.

Akibat dari kurangnya kekuatan konteks yang dimuat mengenai rehabilitasi narkoba, menyebabkan keraguan pada penyalahguna narkoba untuk mengakses layanan rehabilitasi. Mereka khawatir statusnya akan terungkap apabila mereka ingin mengakses layanan rehabilitasi tersebut. Mereka juga mengira akan mendapat perlakuan yang memberi dampak lebih panjang seperti hukum pidana. Sebenarnya dari pihak BNN telah memfasilitasi pelayanan rehabilitasi narkoba secara gratis dan dengan rahasia yang terjamin apabila penyalahguna mau secara sukarela untuk merehabilitasi dirinya.

Maka dari itu diperlukannya sebuah media pendukung yang lebih ringan, efektif dan berfokus dalam sebuah penyampaian konten agar konteks media pendukung tersebut dapat memperkuat konten edukasi mengenai rehabilitasi narkoba. Informasi yang termuat dalam media pendukung tersebut dapat berupa himbauan dan edukasi yang mendukung program rehabilitasi narkoba. Dengan menyampaikan pesan bahwa rehabilitasi narkoba bukan lagi hanya masalah pidana, tetapi tujuan rehabilitasi narkoba sebenarnya juga berhubungan dengan kesehatan.

Media digital nampaknya menjadi sarana yang mudah menjangkau masyarakat dari berbagai kalangan terlebih pada generasi milenial. Hal ini dikarenakan kebiasaan dari generasi milenial yang tidak jauh dalam penggunaan fasilitas teknologi. Dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk menyalurkan edukasi, media digital dapat memuat konten-konten kreatif untuk menarik minat para pengguna media digital melalui internet, termasuk penyalahguna narkoba agar mengetahui informasi terkait tentang rehabilitasi narkoba. Konten bisa berupa gambar atau video yang mengajak para pengguna media digital untuk menerima edukasi terkait narkoba.

Salah satu bentuk media alternatif untuk menyampaikan konten edukasi adalah komik. Komik digital ataupun komik cetak memiliki unsur yang strategis sehingga dapat menjadi bagian dari media edukasi. Komik sebagai sebuah bahasa visual mampu membangkitkan daya imajinasi dan menjadi pilihan strategis untuk menyampaikan pesan. Melalui komik, sebuah informasi persuasif bahkan lelucon atau pun sindiran terasa lebih ringan diterima oleh pembaca. Hal ini didukung oleh daya pikat seni gambar dan kemampuan menyampaikan cerita para komikus yang begitu menarik.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka dirancanglah komik web ini supaya dapat menjadi sarana untuk menyampaikan edukasi kepada masyarakat dengan tujuan agar dapat mengurangi keraguan penyalahguna narkoba yang ingin mengikuti rehabilitasi narkoba. Melalui perancangan komik web ini penulis berharap agar dapat menyampaikan edukasi kepada masyarakat terlebih keluarga, teman atau penyalahguna narkoba mengenai rehabilitasi narkoba dengan cara yang ringan dan menyenangkan sehingga keraguan untuk mengikuti rehabilitasi narkoba dapat berkurang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah, “Bagaimana merancang komik web yang mampu menyampaikan informasi menarik tentang rehabilitasi narkoba sehingga dapat mengurangi keraguan penyalahguna narkoba yang ingin mengikuti rehabilitasi?”

C. Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan dibatasi dalam lingkup:

1. Konten membahas keraguan penyalahguna narkoba untuk mengikuti rehabilitasi.
2. Subjek dari perancangan adalah penyalahguna narkoba yang ingin menjalani proses rehabilitasi.
3. Media yang akan dirancang dalam bentuk komik web.
4. Media akan dibagikan dengan memanfaatkan platform Webtoon yang dapat akses melalui internet.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam perancangan komik web ini sebagai sarana media alternatif untuk memberikan edukasi kepada masyarakat dengan cara yang menyenangkan guna mengurangi keraguan pada penyalahguna narkoba yang akan menjalani rehabilitasi.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi perancang
Akan menambah wawasan perancang mengenai persoalan program rehabilitasi bagi penyalahguna.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
Hasil perancangan nantinya dapat dijadikan sebagai sumber referensi perancangan atau penelitian terkait rehabilitasi narkoba maupun komik web.
3. Bagi masyarakat umum.
Diharapkan dengan adanya web komik ini. Dapat membantu masyarakat dalam hal kepedulian dan kepercayaan mengenai penyalahguna narkoba.
4. Bagi penyalahguna narkoba.
Semoga dengan perancangan ini dapat menjadi pertimbangan untuk mau merehabilitasi diriya agar dapat pulih

F. Metode Perancangan

Pada perancangan nantinya akan mengidentifikasi permasalahan yang akan dipecahkan supaya tujuan riset dapat tercapai. Tahapan ini digunakan untuk menentukan pertanyaan riset. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Riset dan Identifikasi Permasalahan
 - a. Problema Riset
Permasalahan yang akan diungkap dalam perancangan ini adalah mengenai hal yang mempengaruhi penyalahguna nakotika menjadi ragu untuk rehabilitasi.

b. Review Literatur Yang Berkaitan Dengan Problema Riset

Kegiatan ini bertujuan untuk meninjau literatur yang berkaitan untuk menunjang keterkaitan data yang diidentifikasi.

c. Model dan Hipotesis

Menggunakan hipotesis searah dengan membaca dan mereview hasil atau temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian.

d. Pengumpulan Data

1) Data Verbal

Pengumpulan data verbal dilakukan melalui review informasi yang diperoleh dari pihak yang menyelenggarakan program rehabilitasi bagi penyalahguna narkoba.

2) Data Visual

Pengumpulan data visual dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap subjek dan audiens.

e. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode analisis Kualitatif.

2. Pengumpulan Data Perancangan

a. Kajian pustaka

Data diambil dari media cetak maupun digital meliputi seperti buku, jurnal, artikel, tesis, skripsi, internet, dan karya ilmiah lainnya yang dikutip untuk keperluan penulisan perancangan. Melalui studi pustaka ini, perancang mendapatkan referensi yang berguna untuk dijadikan sebagai sumber referensi.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati. Observasi non-partisipan akan dilakukan, artinya pengamat di sini tidak ikut aktif di dalam bagian kegiatan observasi atau hanya mengamati berdasarkan data.

3. Visualisasi Media

Berdasarkan hasil analisa data yang ditemukan hal selanjutnya adalah perancangan media yang sudah di pilih. Tahapan ini terbagi menjadi lima tahapan, yakni:

a. Visualisasi Sketsa

Untuk menentukan gambaran kasar alur cerita, tatanan panel, karakter, balon kata dan juga latar belakang.

b. Merancang *copywriting*

Dalam proses ini akan menentukan naskah dalam perancangan yang akan berdampak pada dialog dan jenis font dalam sebuah komik.

c. Merancang aset visual

Aset visual dalam komik nantinya diolah berdasarkan analisa yang telah dilakukan. Proses ini bertujuan untuk menentukan desain karakter, latar belakang dan alur cerita.

d. Merancang *layout*

Proses ini dilakukan untuk penyesuaian panel beserta unsur elemen dalam komik agar keterbacaanya jelas.

e. Produksi

Proses produksi akan dilakukan langsung melalui media digital. Dengan bantuan tablet gambar dan komputer untuk membuat visualisasinya.

4. Uji dan Evaluasi Media

Terdapat lima tahapan yang akan digunakan untuk menguji dan mengevaluasi media yang dirancang. Lima tahapan tersebut adalah:

a. Uji media

Untuk pengujian media dan evaluasi terhadap perancangan komik web ini. Nanti komik akan di publikasikan melalui salah satu platform komik web. Media ini akan di ujikan pada platform komik web yang bernama Webtoon.

b. *Feedback*

Feedback dalam *platform* yang digunakan terdapat pada kolom

komentar, hal ini dapat membantu menganalisa perancang melalui tanggapan audiens.

- c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dan hasil di lapangan.

Setelah mendapatkan *feedback* dari audiens, maka hasil yang terjadi dilapangan menjadi penilaian mengenai perancangan.

- d. *Improve* dan *upgrade*

Hal ini diperlukan untuk memperbaiki kelemahan atau bilamana ada tambahan dari audiens mengenai apa yang dirancang, agar perancangan dapat memenuhi ekspektasi yang di harapkan.

- e. Validasi

Setelah melalui semua tahapan Uji dan evaluasi media validasi menjadi tahapan terakhir yang membuktikan bahwa perancangan sudah mendekati ekspektasi.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh perancang dalam perancangan agar dapat memahami konteks definisi yang dibahas dalam perancangan ini. Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan oleh perancang, yaitu:

1. Narkoba

narkoba adalah zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang.

2. Masa Remaja

Masa transisi seseorang dari anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini banyak perubahan terjadi pada diri seseorang baik secara biologis maupun psikologis.

3. Komik web

Komik Web adalah komik yang dapat diakses melalui internet, dimana perkembangan jaman membuat komik tidak hanya dapat diakses melalui media cetak, akan tetapi komik juga dapat akses melalui media digital.

4. Rehabilitasi

Rehabilitasi adalah program untuk membantu memulihkan orang yang

memiliki penyakit kronis, baik dari fisik maupun psikologisnya. Rehabilitasi juga dapat diartikan sebagai perbaikan anggota tubuh yang cacat dan sebagainya atas individu (misalnya pasien rumah sakit, korban bencana) supaya menjadi manusia yang berguna dan memiliki tempat dalam masyarakat.

