

134/S/PM-KCBR/PK/03.08/02/Januari/2024

**KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL ‘BEHIND THE SUN’ SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA  
REMAJA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

**Rizqi Al-Fath Khan**

**NIM. 1909191**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA UNIVERSITAS  
PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DAERAH CIBIRU**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL ‘BEHIND THE SUN’ SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA  
PADA REMAJA**

Oleh :

**Rizqi Al-Fath Khan**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Rizqi Al-Fath Khan

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian. Dengan di cetak ulang, di fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin.

**HALAMAN PENGESAHAN**

Rizqi Al-Fath Khan

**KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL ‘BEHIND THE SUN’ SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA  
REMAJA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing, Pembimbing  
I,

**Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.**

NIP. 920171219860906201

Pembimbing II,

**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia

**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201  
**LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Rizqi Al-Fath Khan

NIM : 1909191

Kampus : Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Komik Digital Dengan Judul ‘Behind The Sun’ Sebagai Media Edukasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Pada Remaja**” ini dan seluruh isinya merupakan hasil karya penulis yang sebenarnya. Saya tidak melakukan plagiat atau pengutipan yang tidak etis sesuai dengan norma-norma ilmiah yang berlaku. Saya bersedia menanggung risiko atau sanksi jika nantinya ditemukan pelanggaran etika ilmiah atau jika ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, 04 Januari 2024

Rizqi Al-Fath Khan

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Alhamdulillah rabbil a'lammin peneliti ucapkan pada khadirat Allah SWT untuk segala berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan pengetahuan, kesabaran, kekuatan dan pengalaman, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi “Komik Digital Dengan Judul ‘Behind The Sun’ Sebagai Media Edukasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Pada Remaja”

Proses penyusunan skripsi tidak luput dari berbagai jenis hambatan. Penulis mengetahui pada saat pembuatan skripsi dari awal sampai selesai terdapat orang-orang yang berjasa, memberikan semangat, dan bimbingan. Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya dan memberikan apresiasi kepada

:

1. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds sebagai pembimbing 1 yang telah membantu dalam perancangan media berupa komik, arahan penulisan, dan membimbing dari awal pembuatan skripsi sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
2. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T sebagai pembimbing 2 sekaligus kepala prodi Pendidikan Multimedia yang membimbing pada tahap penulisan dan arahan sehingga penelitian dapat selesai dengan tepat waktu.
3. Seluruh dosen dan staff Universitas Pendidikan Multimedia yang memfasilitasi dengan baik pada saat proses perancangan skripsi.
4. Keluarga yang memberikan do'a dan dukungan semangat sehingga skripsi dapat dirampungkan tepat waktu.
5. Seluruh teman seangkatan 2019, teman-teman diluar kampus, dan responden yang membantu dengan memberikan semangat dan dukungan, membantu pada penentuan ide media berupa komik digital.

**KOMIK DIGITAL DENGAN JUDUL ‘BEHIND THE SUN’ SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA  
PADA REMAJA**

**Rizqi Al-Fath Khan**

**1909191**

## **ABSTRAK**

Permasalahan penyalahgunaan narkoba pada remaja terus meningkat. Salah satu cara dalam menyampaikan pesan dampak buruk dari penyalahgunaan narkoba adalah dengan menggunakan perancangan komik. Komik sebagai media untuk menyampaikan informasi secara praktis dan menarik, sehingga pesan dari komik dapat tersampaikan dengan mudah dan dapat digunakan sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja. Genre yang diaplikasikan adalah komik dengan genre *thriller*. Penentuan genre yang diaplikasikan pada komik digital berdasarkan data yang diperoleh dari responden, karena komik dengan genre *thriller* lebih menekankan pada kondisi psikis pembaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses perancangan komik digital dengan genre *thriller* untuk menyampaikan pesan dampak buruk penyalahgunaan narkoba dan mengetahui bagaimana respon terhadap penggambaran dampak penyalahgunaan narkoba melalui komik digital. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Practice led research*. Pengumpulan data dilakukan dimulai dari wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner dengan sampel 20 orang remaja di Bandung Timur. Dari data yang diperoleh maka dilakukan proses perancangan komik digital dengan judul 'Behind The Sun'. Perancangan komik menggunakan *software Clip Studio Paint* dengan menggunakan beberapa *tools* yang disesuaikan dengan gaya visual *fine art* yang telah ditetapkan sebagai tema visual. 'Behind The Sun' memiliki gambaran besar alur cerita tentang permasalahan penyalahgunaan narkoba serta efek samping dari penyalahgunaan narkoba. Komik yang berjumlah tiga episode diterbitkan pada Webtoon. Penerbitan komik memiliki tujuan untuk memudahkan akses pembaca. Hasil penelitian yang telah dilakukan berupa komik digital dengan judul 'Behind The Sun' dan mendapat respon bahwa dampak penyalahgunaan narkoba dapat tergambarkan dengan jelas.

**Kata kunci:** Komik Digital, Genre Thriller, Penyalahgunaan, Narkoba, Webtoon.

***DIGITAL COMIC WITH THE TITLE 'BEHIND THE SUN' AS***

# **EDUCATIONAL MEDIA ON THE DANGERS OF DRUG ABUSE AMONG TEENAGERS**

**Rizqi Al-Fath Khan**  
**1909191**

## **ABSTRACT**

*The problem of drug abuse among teenagers continues to increase. One way to convey the bad effects of drug abuse is by using comic design. Comics as a medium to convey information practically and interestingly, so that the message from the comic can be conveyed easily and can be used as educational media on the dangers of drug abuse among teenagers. The applied genre is comics with the thriller genre. The determination of the genre applied to digital comics is based on data obtained from respondents, because comics with the thriller genre put more emphasis on the psychological condition of the reader. This study aims to find out how the process of designing digital comics with the thriller genre to convey the message of the adverse effects of drug abuse and find out how the response to the depiction of the effects of drug abuse through digital comics. The method used in this research is descriptive qualitative with a Practice led research approach. To collect data, interview, observation and questionnaire distribution stages were carried out on 20 teenagers. From the data obtained, the process of designing digital comics with the title 'Behind The Sun' is carried out. Comic design uses Clip Studio Paint software using several tools tailored to the established visual style. 'Behind The Sun' has a broad outline of the story flow about the problem of drug abuse and the side effects of drug abuse. The comic, which consists of three episodes, was published on Webtoon. Comic publishing aims to facilitate reader access. The results of the study are digital comics with the title 'Behind The Sun' which get a response that the impact of drug abuse can be clearly described.*

**Keywords:** Abuse, Digital Comic, Drugs, Thriller genre, Webtoon

## **DAFTAR ISI**

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
------------------------	---

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Struktur Organisasi Skripsi .....	4
BAB II .....	6
KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1 Komik .....	6
2.2 Analisis Elemen Desain .....	16
2.3 Prinsip-Prinsip Dasar Desain .....	27
2.4 Ekspresi Nilai Estetis .....	31
2.5 Narkoba .....	31
2.6 Remaja .....	37
2.7 Media Edukasi .....	39
2.8 <i>Clip Studio Paint</i> .....	40
2.9 Webtoon .....	41
2.10 Peneitian Terdahulu .....	42
BAB III .....	44
METODE PENELITIAN .....	44
3.1 Desain Penelitian .....	44
3.2 Lokasi, Subjek dan Objek Penelitian .....	45
3.3 Intrumen Pengumpulan Data .....	45
3.4 Prosedur Penelitian .....	49



3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.6	Analisis Data .....	54
BAB IV .....		51
HASIL DAN PEMBAHASAN .....		51
4.1	Hasil Penelitian .....	51
4.2	Pembahasan .....	109
BAB V .....		116
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....		116
5.1	Simpulan .....	116
5.2	Implikasi .....	117
5.3	Rekomendasi .....	117
DAFTAR PUSTAKA .....		118
LAMPIRAN .....		122

### **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1	Pedoman Wawancara .....	46
Tabel 3. 2	Pedoman Kuesioner .....	48
Tabel 4. 1	Karakter .....	57
Tabel 4. 2	Latar .....	60
Tabel 4. 3	Sketsa Digital .....	64
Tabel 4. 4	Pewarnaan .....	71
Tabel 4. 5	Prolog .....	85
Tabel 4. 6	Episode 1 .....	88
Tabel 4. 7	Episode 2 .....	92
Tabel 4. 8	Episode 3 .....	96
Tabel 4. 9	Visualisasi dampak penyalahgunaan narkoba.....	100
Tabel 4. 10	Desain Final Komik Digital Behind The Sun .....	104
Tabel 4. 11	Hasil Wawancara .....	105
Tabel 4. 12	Hasil Kuesioner .....	106

### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1	Pengertian Komik .....	6
Gambar 2. 2	Sejarah Komik .....	7
Gambar 2. 3	Fungsi dan Manfaat Komik .....	9
Gambar 2. 4	Komik Strip.....	10
Gambar 2. 5	Komik Lengkap.....	10
Gambar 2. 6	Manga .....	10
Gambar 2. 7	Komik Digital .....	11
Gambar 2. 8	Panel.....	11
Gambar 2. 9	Balon Kata .....	12

Gambar 2. 10 Tokoh .....	12
Gambar 2. 11 Efek Komik .....	13
Gambar 2. 12 Genre Komik .....	14
Gambar 2. 13 Elemen Desain .....	15
Gambar 2. 14 Lingkaran Warna .....	17
Gambar 2. 15 Warna RGB dan CMYK .....	17
Gambar 2. 16 Simbolisasi Warna .....	18
Gambar 2. 17 Bentuk .....	21
Gambar 2. 18 Bentuk Titik .....	21
Gambar 2. 19 Bentuk Garis .....	22
Gambar 2. 20 Bentuk Bidang .....	23
Gambar 2. 21 Bentuk Volume .....	23
Gambar 2. 22 Prinsip Dasar Desain .....	26
Gambar 2. 23 Narkoba .....	30
Gambar 2. 24 Heroin .....	31
Gambar 2. 25 Morpin .....	31
Gambar 2. 26 Codein .....	32
Gambar 2. 27 LSD .....	33
Gambar 2. 28 Methamphetamine .....	33
Gambar 2. 29 Phenobarbital .....	33
Gambar 2. 30 Diazepam .....	34
Gambar 2. 31 Nikotin dan Etanol .....	34
Gambar 2. 32 Prilaku Menyimpang Remaja .....	35
Gambar 2. 33 Clip Studio Paint .....	37
Gambar 2. 34 Webtoon .....	39
Gambar 3. 1 Alur kerja penelitian .....	49
Gambar 4. 1 Sketsa Kasar Episode 1 .....	53
Gambar 4. 2 Sketsa Kasar Episode 2 .....	53
Gambar 4. 3 Sketsa Kasar Episode 3 .....	53
Gambar 4. 4 Warna Yang Digunakan .....	55
Gambar 4. 5 Video Clip Red Hot Chili Peppers_Behind The Sun .....	56
Gambar 4. 6 Typography .....	56
Gambar 4. 7 Layouting .....	62
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Penerbitan .....	99
Gambar 4. 9 Tahap Upload Episode Komik Digital .....	100
Gambar 4. 10 Komik digital berhasil di terbitkan .....	100
Gambar 4. 11 Tiga Episode Komik Digital Behind The Sun .....	101
Gambar 4. 12 Apresiasi Komik Digital Behind The Sun berupa viewers, like, dan rate .....	102
Gambar 4. 13 Apresiasi dalam bentuk komentar pada komik digital 'Behind The Sun' .....	102
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>118</b>
Lampiran 1. SK Pembimbing .....	122
Lampiran 2. Kuesioner .....	123
Lampiran 3. Hasil Wawancara .....	123
Lampiran 4. Hasil Kuesioner .....	125
Lampiran 5. Komik Digital 'Behind The Sun' 3 Episode dan Prolog .....	129

Lampiran 6. Respon pembaca berupa like, komentar, viewers, dan rate.....	131
Lampiran 7. Dokumentasi.....	132
Lampiran 8. Cek Plagiasi.....	133