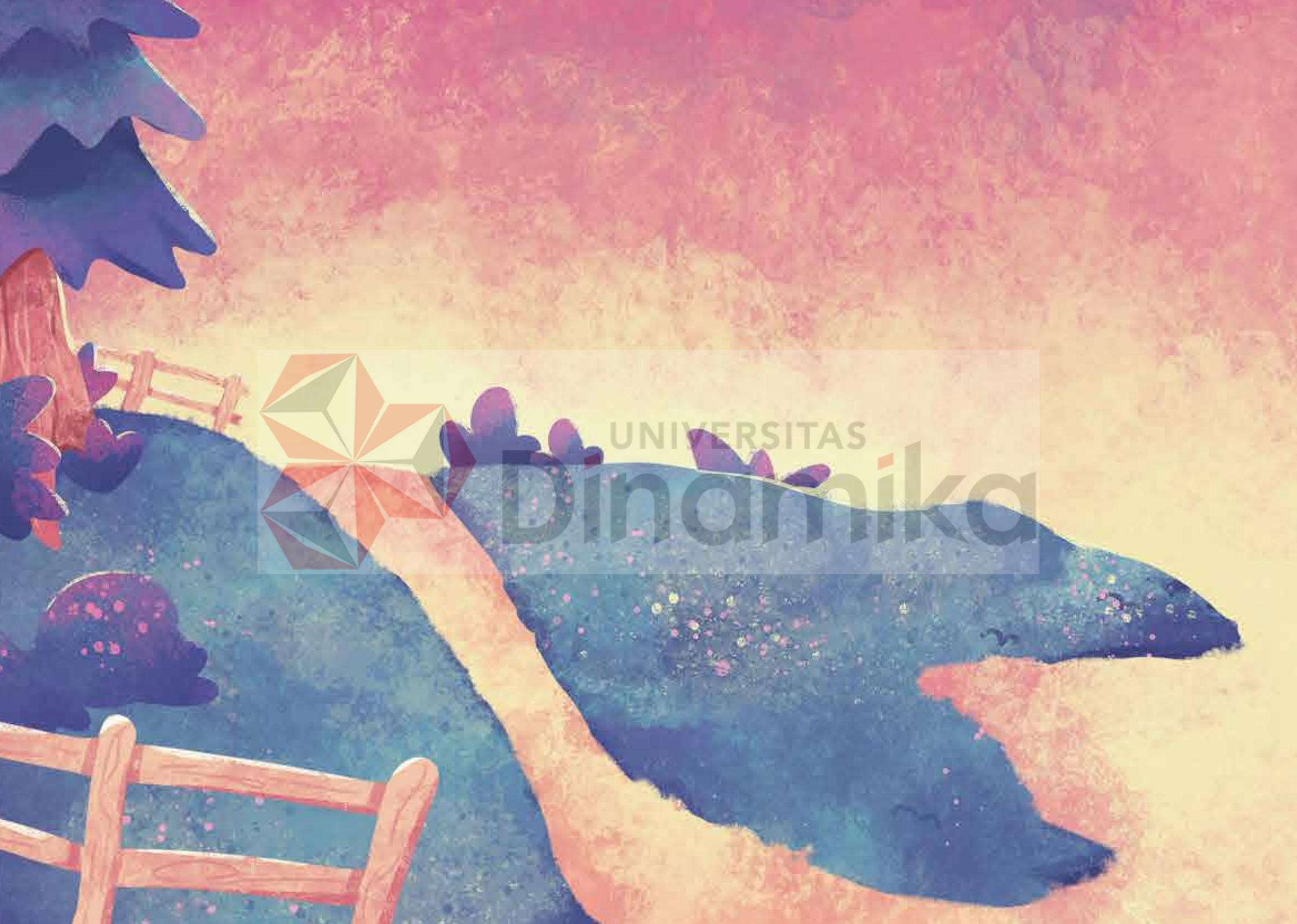


PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL SEBAGAI UPAYA *SELF-CONTROL*
TERHADAP *IMPULSIVE BUYING* GENERASI Z

T Be A Better Me



Ghea Sonja Imanda
20420100015



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

“Perancangan Komik Strip Digital sebagai Upaya *Self-Control* terhadap *Impulsive Buying* Generasi Z”

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Kamis, 1 Agustus 2024

Dosen Pembimbing 1



Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

Dosen Pembimbing 2



Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA., ACA

NIDN. 0717029106

Dosen Penguji



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga desainer dapat menyelesaikan komik strip digital “To Be A Better Me” sebagai bentuk Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Strip Digital sebagai Upaya *Self-Control* terhadap *Impulsive Buying* Generasi Z”. Katalog karya Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan Tugas Akhir dan penjelasan mengenai latar belakang, konsep, deskripsi, dan sinopsis dari “To Be A Better Me”.

Perancangan karya tidak terlepas dari pihak-pihak terkait yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan bantuan sehingga proses pengerjaan dapat dikerjakan secara lancar. Oleh karena itu, desainer mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya pada seluruh pihak terkait. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk memahami proses perancangan “To Be A Better Me”.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
LATAR BELAKANG	4
KONSEP KARYA	6
Keyword	6
Tipografi	7
Color Palette	8
Logo	10
Karakter	12
a. Bentuk Karakter	14
b. Kepribadian Karakter	14
c. Jenis Ras Karakter	15
DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA	16
SINOPSIS KARYA	17
QR CODE KARYA	27
BIODATA	28



LATAR BELAKANG

Generasi Z sangat dekat dengan media sosial yang berpengaruh pada munculnya FOMO (*Fear Of Missing Out*). FOMO yang tidak dikendalikan dapat menyebabkan gaya hidup yang mengutamakan keinginan daripada kebutuhan. Gaya hidup ini berdampak pada *impulsive buying*. Untuk mencegah *impulsive buying*, diperlukan *self-control* yang baik. Maka karena itu, komik strip digital dirancang sebagai upaya *self-control* dan pencegahan terhadap *impulsive buying* generasi Z.

Komik strip digital merupakan media yang cocok bagi Generasi Z karena bahasa yang digunakan sederhana, mudah diakses, dan memiliki kombinasi teks serta ilustrasi sebagai daya tarik dan mempermudah pemahaman. Selain itu, komik strip digital ini juga dilengkapi dengan motion sebagai daya tarik.

UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

KONSEP KARYA

Keyword

Keyword yang ditemukan berdasarkan analisis STP, USP, dan SWOT adalah “*Improvement*”.

“*Improvement*” dapat diartikan sebagai proses peningkatan sesuatu menjadi lebih baik. Makna dari keyword “*Improvement*” dalam perancangan adalah bertujuan untuk mengajak generasi Z melakukan perubahan ke arah positif dalam diri sendiri agar bisa lebih bijak dalam mengendalikan diri dengan menerapkan gaya hidup *frugal living* sebagai upaya menghadapi *impulsive buying* yang bisa berdampak negatif.

UNIVERSITAS
Dinamika



Tipografi

Typeface yang digunakan untuk balon kata utama dari karakter dan narasi adalah jenis sans serif, yaitu Quicksand. Typeface ini digunakan karena terlihat modern dan mudah dibaca sehingga cocok dengan generasi Z.

Typeface pada kata-kata tambahan berjenis script handwriting, yaitu Light Stories. Typeface ini memiliki kesan pribadi sehingga ditujukan agar pembaca merasa akrab saat membaca komik strip digital ini dan sebagai pembeda dengan balon kata utama.



Color Palette

Color palette menggunakan warna cool tone yang dipilih berdasarkan preferensi target, yaitu generasi Z.

Arti tiap warna, yaitu:

- a) Biru : kepercayaan tokoh utama pada teman-temannya
- b) Ungu : kesejahteraan hidup
- c) Pink : kepedulian teman-teman tokoh utama
- d) Merah : dorongan, keberanian
- e) Orange : perasaan positif, motivasi, dan perubahan
- f) Kuning : hal positif



#5D7EAA



#5F55A6



#CA3789



#D25C79



#F3C3A4



#F5FEB5





UNIVERSITAS
Dinamika

Logo “To Be A Better Me”

Logo menggunakan tambahan visual daun dan bunga yang melambangkan pertumbuhan atau *self-growth*. Selain itu, logo juga melambangkan latar kota kecil sebagai setting komik. Telapak kaki kucing melambangkan Tio sebagai tokoh utama yang mengalami *self-growth* dan *improvement*.



To Be A
Better Me



UNIVERSITAS

Dinamika

To Be A
Better Me

Karakter

a) Tio

Tokoh utama yang merupakan mahasiswa. Walau Tio adalah teman yang baik dan ceria, ia selalu melakukan sesuatu secara impulsif dan tidak teratur.

b) Momo

Mahasiswa yang rajin, tenang, lemah lembut, dan berafeksi tinggi. Momo rela dan senang membantu teman-temannya yang sedang kesusahan.

c) Ziki

Mahasiswa yang malas, extrovert, outgoing dan aktif. Walau malas, ia merasa senang saat bertemu dan menghabiskan waktu dengan teman-temannya.

d) Kana

Mahasiswa yang aktif di organisasi dan kelas, suka mengontrol, dan cuek. Teman-temannya mudah percaya dan sering bergantung padanya. Jika melakukan sesuatu, ia akan siap merencanakan semuanya dengan detail.

b) Bui

Mahasiswa yang jarang dikenal karena pemalu. Ia juga mudah cemas dan panik. Walau pemalu, ia merupakan teman yang baik dan selalu khawatir jika ada sesuatu yang terjadi pada teman-temannya.



a. Bentuk Karakter

Karakter berbentuk hewan, yaitu kucing namun dalam wujud humanoid. Bentuk ini didasarkan pada preferensi generasi Z pada pengumpulan data. Kucing merupakan hewan peliharaan yang dapat berpengaruh positif pada kesejahteraan hidup seseorang, seperti dari faktor emosional dan mental. Selain itu, kucing juga memiliki karakteristik lucu yang disukai banyak orang. Karena itu, kucing dipilih agar dapat menarik dan menghibur pembaca.

b. Kepribadian Karakter

Kepribadian karakter didasarkan pada penelitian yang menentukan adanya 5 watak kucing, yaitu *The Feline Five* yang meliputi: *impulsiveness*, *agreeableness*, *extraversion*, *dominance*, dan *neuroticism*.

Kepribadian didasarkan pada *The Feline Five* karena dapat merepresentasikan watak yang dibutuhkan untuk topik masalah, yaitu *impulsiveness* sebagai tokoh utama. Watak lainnya juga digunakan sebagai pendukung, yaitu tokoh teman yang membantu tokoh utama.

Impulsiveness direpresentasikan oleh Tio yang impulsif dalam membeli sesuatu ataupun mencoba sesuatu.

Agreeableness direpresentasikan oleh Momo yang memiliki afeksi, yaitu peduli dan membantu temannya yang kesusahan. Ia juga ramah jika teman-temannya butuh bantuan darinya.

Extraversion direpresentasikan oleh Ziki yang mudah berteman dan bersosialisasi. Ia selalu bisa memberi saran jika diminta oleh teman-temannya.

Dominance direpresentasikan oleh Kana yang sering menjadi ketua kelompok karena ia memiliki kontrol yang bagus. Ia selalu merencanakan sesuatu dengan detail sehingga teman-temannya percaya dan bergantung padanya.

Neuroticism direpresentasikan oleh Biu yang mudah panik dan khawatir jika ada sesuatu yang terjadi pada teman-temannya.

c. Jenis Ras Karakter

1) Tio

Ras *American Shorthair* dan termasuk *orange tabby* yang memiliki sifat bersahabat.

2) Momo

Ras *Scottish Fold* dan termasuk *silver tabby* yang memiliki sifat tenang dan tinggi afeksinya.

3) Ziki

Ras *Siamese* dan *seal point* yang suka bersosialisasi dan ekstrovert.

4) Kana

Ras *Bengal* yang memiliki dominasi dan kontrol dalam suatu kelompok.

5) Biu

Ras *Russian Blue* dengan warna abu-abu yang bersifat pemalu dan mudah cemas.

DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA "TO BE A BETTER ME"

Komik ini membawakan topik utama berupa permasalahan *impulsive buying*, yaitu pembelian yang tidak direncanakan dan secara spontan tanpa pertimbangan yang baik. Banyak orang yang melakukan hal tersebut tanpa menyadari dampak buruknya, seperti terkurasnya uang tabungan, perasaan menyesal setelah membeli, dan lainnya.

"*To Be A Better Me*" menjelaskan cara mencegah masalah *impulsive buying* dengan *self-control* berupa penerapan *frugal living*, seperti *budgeting*, membuat daftar kebutuhan serta keinginan, dan masih banyak lagi. Topik ini dibawakan melalui cerita kebiasaan impulsif Tio yang akhirnya mengalami perkembangan positif berkat bantuan teman-temannya.

SINOPSIS KARYA

"*To Be A Better Me*" menceritakan tentang tokoh Tio yang menjalani kehidupan kampus bersama teman-teman seangkatannya, yaitu Momo, Ziki, Kana, dan Biu. Tio terbiasa melakukan sesuatu tanpa direncanakan dengan matang dan secara impulsif. Hal ini berakhir dengan Tio yang menyesal dan juga berdampak buruk pada teman-temannya.

Teman-teman Tio membantu mengajarkan cara pengendalian diri dengan menerapkan beberapa cara gaya hidup *frugal living*. Dengan bantuan teman-teman dan usaha Tio, ia perlahan mengalami perkembangan yang positif. Tio pada akhirnya berhasil mengubah kebiasaan impulsifnya. Ia tidak lagi merasa menyesal ataupun kehabisan uang.



"KHAWATIR"

Tio selalu ceria di sekitar teman-temannya. Ia merupakan teman yang baik dan ramah. Namun, Tio memiliki kebiasaan buruk, yaitu dirinya sering melakukan sesuatu secara impulsif. Berkali-kali ia menyesal setelah melakukannya. Melihat Tio yang tidak kunjung berubah, Momo, Biu, Kana, dan Ziki semakin lama merasa khawatir dengan kebiasaan Tio.



"GAGAL LAGI"

Tio dan teman-temannya pergi liburan dimana mereka membagi untuk membayar macam-macam aktivitas yang akan dilakukan. Walau sudah dibagi, ternyata Tio tidak menyadari bahwa dirinya kehabisan uang karena kebiasaan impulsifnya. Akhirnya, teman-teman Tio mau tidak mau harus menggantikan Tio untuk membayar.



"Langkah Awal"

Ti Be A Better Me

@tobea.betterme



"LANGKAH AWAL"

Biu merasa khawatir karena Tio merasa sedih dan bersalah pada teman-temannya akibat kebiasaan impulsifnya. Karena itu, ia mengajak Tio belanja dan membelikannya kotak pensil keinginannya. Sebagai gantinya Tio harus belajar mengendalikan diri dan merencanakan dengan matang ketika membeli sesuatu.

"Butuh atau Tidak?"

Tio Be A Better Me

@tobea.betterme



"BUTUH ATAU TIDAK?"

Tio sedih karena sudah gagal di langkah awal menghilangkan kebiasaan buruknya. Ia merasa gagal menepati janjinya pada Biu. Ziki memberi saran dan mengingatkan Tio bahwa tidak apa mengalami kegagalan, tapi yang penting adalah mau mengulang dan belajar.

"50:30:20"

Tio Be A Better Me

@tobea.betterme



"50:30:20"

Tio merasa penasaran dengan Kana yang sudah tinggal sendiri tetapi bisa selalu membeli apapun keinginannya tanpa kehabisan uang. Momo memberitahu Tio bahwa Kana menerapkan beberapa cara untuk mengatur keuangannya, salah satunya adalah *budgeting*. Bahkan, sebenarnya Kana seringkali menginginkan sesuatu tetapi ia harus mengendalikan diri.



"TABUNG DULU AJA"

Tio ingin membeli laptop favoritnya yang sudah lama dia inginkan, namun uangnya tidak mencukupi. Kana dan Ziki menyarankan Tio untuk melakukan *mindful spending*, seperti memperhatikan harga, kualitas, serta manfaat laptop tersebut. Selain itu, mereka juga menyarankan Tio untuk menabung terlebih dahulu sebelum membeli laptop itu.

"BELI ATAU MASAK?"

Tio ingin *take away* makanan untuk dimakan di rumah Momo. Sebelum ia membeli, Momo meminta Tio dan Bui untuk menunggu sejenak. Momo ternyata memasak *meal preparation* sehingga mereka tidak perlu beli lagi dan tidak perlu mengeluarkan uang lebih.





"ADA YANG BERUBAH"

Tio sudah mulai menerapkan cara-cara menghindari *impulsive buying* yang diajarkan oleh teman-temannya. Teman-teman Tio menyadari bahwa kebiasaan Tio sudah mulai berubah di kehidupan sehari-harinya.



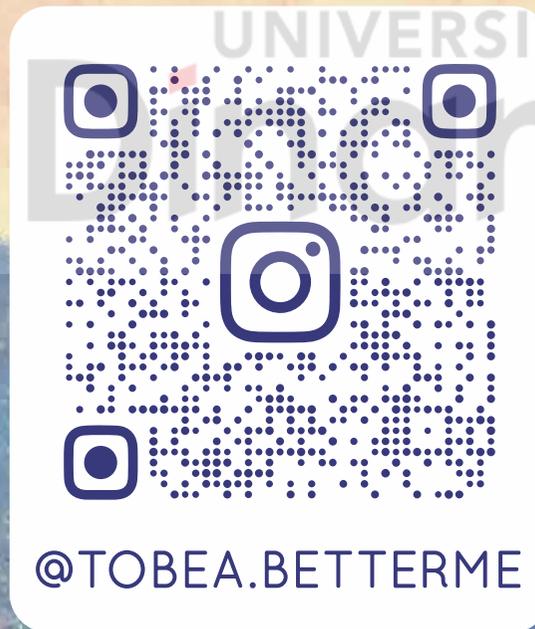


"AKU YANG LEBIH BAIK"

Saat Tio dan teman-temannya sedang berkumpul di kampus, tiba-tiba ada seorang mahasiswa yang menabrak Laptop Tio sampai terjatuh dan rusak. Tio yang awalnya panik langsung merasa tenang karena dirinya sudah menabung cukup uang untuk membeli laptop baru. Tio sudah mengalami peningkatan dan dapat melakukan kebiasaan yang baik. Momo, Biu, Kana, dan Ziki merasa bangga pada Tio yang mau belajar dan mengubah kebiasaan impulsifnya.

QR CODE "To Be A Better Me"

Komik digital "To Be A Better Me" dapat diakses melalui akun Instagram @tobea.betterme atau dengan scan QR code di bawah.



BIODATA



Desainer bernama Ghea Sonja Imanda yang lahir di Surabaya pada tahun 2002. Pendidikan sarjana desainer ditempuh pada Universitas Dinamika dalam Fakultas Desain dan Industri Kreatif sejak tahun 2020 hingga tahun 2024. Desainer merupakan mahasiswa program studi S1 Desain Komunikasi Visual yang sejak awal kuliah memiliki ketertarikan pada ilustrasi. Ketertarikan ini membawa desainer untuk mengikuti kompetisi-kompetisi dan melakukan freelance di bidang ilustrasi.

✉ gggheaaa@gmail.com

Bē [gheasonja](#)

 [ghesonz](#)



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

FDIK

DKV
UNDIKA