

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL BAHAYA MIRAS BAGI REMAJA**

**Oleh:**

**ABDULLATIF ANGGA SAPUTRA**

**2011070011**

**abdullatifangga@gmail.com**

Miras merupakan jenis minuman yang terdapat kandungan alkohol, penggunaan minuman keras pada saat ini menjadi suatu permasalahan yang terjadi pada kalangan remaja, yang mengakibatkan timbulnya permasalahan sosial sehingga merugikan banyak orang seperti, perkelahian, munculnya geng-geng remaja, perbuatan asusila, dan maraknya premanisme di kalangan remaja. oleh karena itu dibutuhkan sarana edukasi serta sosialisasi bagi remaja supaya terhindar dari minuman keras dan dampak negatifnya. Perancangan komik digital bertujuan sebagai media kampanye yang menyenangkan, agar remaja terhindar dari bahaya minuman keras. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, melalui observasi dan wawancara. selanjutnya data dianalisa menggunakan metode 5w+1h, sebagai landasan untuk membuat strategi dan konsep perancangan, selain itu perancangan juga menerapkan prinsip-prinsip desain. Pembuatan komik digital melalui proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan dibuat berdasarkan proses pengumpulan data serta riset yang dilakukan oleh perancang, sehingga menghasilkan solusi perancangan berbentuk komik digital dengan layout vertikal. Cerita fiksi yang tersaji diharapkan dapat menimbulkan efek jera bagi remaja yang menggunakan miras maupun remaja yang belum menggunakan miras.

**Kata kunci:** *Komik digital, Kampanye Sosial, Miras, Remaja*

## **ABSTRACT**

### **THE DANGER OF ALCOHOL DIGITAL COMIC DESIGN AS A MEDIA CAMPAIGN FOR TEENAGERS**

**By:**

**ABDULLATIF ANGGA SAPUTRA**

**2011070011**

**abdullatifangga@gmail.com**

*Alcohol is a type of beverage that contains alcohol. The consume of drugs at this time is a problem that occurs among teenagers, which results in social problems that harm many people such as fights, the emergence of teenage gangs, immoral acts, and the rise of thuggery among teenagers. Therefore, it is necessary to educate and socialize teenagers to avoid alcohol and its negative impacts. The design of digital comics is aimed at a fun campaign media so that teenagers avoid the dangers of Liquor. This design used qualitative data collection methods, through observations and interviews. This research used the 5w+1h method, as a basis for making strategies and concepts for design. Besides the design, this research also applied design principles. Made digital comics through pre-production, production, and post-production processes. The design is made based on the process of data collection and research conducted by the designer, design solutions in the form of digital comics with a vertical layout. The fictional story presented is expected to have a deterrent effect on teenagers whether who consume or not consume alcohol.*

**Keywords:** *Digital Comic, Social Campaign, Alcohol, Teenagers*