Nomor : 042/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Oleh :

FARAKH MUBARIZ AHMAD
20221810002

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA

Disusun Oleh

Farakh Mubariz Ahmad

20221810002

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan Surat Keputusan Bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 18 Juni 2026

DOSEN PEMBIMBING:

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Rika Nugraha, M.Sn	**Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds**
NIK. 410110730227	**NIK. 410102950255**

Mengetahui/Mengesahkan

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1

Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn
NIK. 410111920229

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA

Disusun Oleh

Farakh Mubariz Ahmad

20221810002

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang **Skripsi** Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Juni 2026

DOSEN PENGUJI:

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn	**Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds**	**Rika Nugraha, M.Sn**
NIK. 410111920229	**NIK. 410102950255**	**NIK. 410110730227**

Dekan Fakultas Ilmu Komputer,	Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual S1,
Tito Sugiharto, M.Eng	**Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn**
NIK. 41038101348	**NIK. 410111920229**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Farakh Mubariz Ahmad
NIM	: 20221810002
Tempat, Tanggal lahir	: Cianjur, 19 Juli 2004
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skrips** dengan judul sebagai berikut :

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA

Dosen Pembimbing 1 : Rika Nugraha M.Sn

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat M.Ds

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 18 Juni 2026
Yang menyatakan,



Farakh Mubariz Ahmad

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 18 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



Nama Mahasiswa

MOTTO dan PERSEMBAHAN

Motto

Focus on Career, Not Girls, Girls is Temporary, Success is Permanent.

Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Orang tua dan segenap keluarga yang selalu mendukung setiap langkah dan meringankan beban pada saat mengerjakan skripsi.

Para dosen pembimbing yang senantiasa membimbing saya dalam pengerjaan skripsi.

Para ahli yang telah membantu pengembangan sekaligus memvalidasi karya.

Komunitas *LARP* di Indonesia, terutama untuk “Kajene.Guild” dan “Kanoman Mercenary” yang senantiasa membantu menemani proses pengerjaan skripsi.

Komunitas illustrator di Indonesia yang telah membantu dalam proses pengembangan karya.

Teman-teman dari “Rumah Migrasi” yang selalu menemani, menghibur, dan bersosialisasi bersama disaat susah maupun senang selama pengerjaan skripsi.

Teman-teman DKV yang senantiasa membantu dan berjuang bersama dalam pengerjaan skripsi.

Teman-teman lainnya yang selalu menemani dan menghibur.

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA

Farakh Mubariz Ahmad, Rika Nugraha, Azhar Natsir Ahdiyat

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810002@uniku.ac.id, rika.nugraha@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman budaya, baik itu budaya tradisional maupun budaya modern. Salah satu contoh dari budaya populer tersebut yaitu permainan *Live Action Roleplay (LARP)*. Perkembangan permainan *LARP* di Indonesia ditandai dengan meningkatnya jumlah komunitas, acara, serta bertambahnya pemain *LARP.* Berkembangnya permainan *LARP* memunculkan permasalahan baru, seperti kurangnya pemahaman pada permainan *LARP*, dan kurangnya sportivitas antar pemain, terutama pada remaja. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah solusi permasalahan, yaitu dengan membuat "Komik Digital Sebagai Media Pengenalan *Live Action Roleplay (LARP)* Pada Remaja Di Indonesia". Tujuan dari pembuatan komik digital ini yaitu sebagai media untuk memperkenalkan permainan *LARP* kepada remaja dan pemain *LARP* mengenai permainan *LARP* dan aturan permainannya. Untuk menciptakan komik digital ini, dilakukan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Process* sebagai metode penyelesaian masalah. Hasil perancangan ini berupa komik digital permainan *LARP* yang berjudul "*Tales of a Warrior: Introduction to Live Action Roleplay*". Dengan adanya komik digital ini, diharapkan remaja dan pemain *LARP* dapat lebih memahami tentang permainan *LARP*.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pengenalan, *Live Action Roleplay (LARP)*.

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA

Farakh Mubariz Ahmad, Rika Nugraha, Azhar Natsir Ahdiyat

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810002@uniku.ac.id, rika.nugraha@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRACT

Indonesia has a diversity of cultures, including traditional and modern cultures. One example of the modern culture in Indonesia is a game called Live Action Roleplay (LARP). The development of LARP in Indonesia is marked by the increasing number of communities, events, and players participating in the game. The growth of LARP has also created new problems, such as the lack of understanding of LARP concepts and the lack of sportsmanship among players, especially teenagers. Therefore, a solution is needed in the form of "Digital Comics as an Introduction Media for Live Action Roleplay (LARP) for Teenagers in Indonesia." The purpose of creating this digital comic is to introduce LARP and its gameplay rules to teenagers and LARP players. This research uses a qualitative method with the Design Process approach as the problem-solving method. The result of this design project is a digital comic about LARP entitled "Tales of a Warrior: Introduction to Live Action Roleplay." Through this digital comic, it is expected that teenagers and LARP players can better understand the concept of LARP.

Keywords: *Digital Comic, Introduction Media, Live Action Roleplay (LARP).*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya, amin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah "KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *LIVE ACTION ROLEPLAY (LARP)* PADA REMAJA DI INDONESIA".

Dalam proses penyelesaian proposal skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si, selaku Rektor Universitas Kuningan
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma M.Sn, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Ibu Rika Nugraha, M.Sn., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd, M.Ds., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat berbagai kekurangan baik dari segi penulisan maupun isi penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Kuningan, 18 Juni 2026

Peneliti

Farakh Mubariz Ahmad

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORISINALITAS

MOTTO dan PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Batasan Lingkup Penelitian 4
1.5 Tujuan Perancangan 5
1.6 Manfaat Perancangan 6
1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORETIS 9

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur 9
2.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu 77
2.3 Studi Komparasi Media..... 79
2.4 Kerangka Teoretis 81

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN 82

3.1 Metode Perancangan 82
3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data 85
3.3 Konsep Kreatif 117

3.4 Konsep Visual 118
3.5 Konsep Media 124
3.6 Program Kreatif 131

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 134

4.1 Pengolahan Ide 134
4.2 Eksekusi Visual 140
4.3 Penerapan pada Media 147
4.4 Evaluasi Media 155
4.5 Hasil Implementasi Media 159

BAB V PENUTUP 163

5.1 Simpulan 163
5.2 Saran 163

DAFTAR PUSTAKA 163

LAMPIRAN 166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Analisis Data *Qualitative Research* 13

Gambar 2.2 Tahapan *Design Process* 14

Gambar 2.3 Contoh elemen titik 16

Gambar 2.4 Contoh elemen garis 17

Gambar 2.5 Contoh elemen bidang 18

Gambar 2.6 Contoh elemen tekstur 19

Gambar 2.7 Contoh elemen warna 20

Gambar 2.8 Perbedaan penerapan elemen kesatuan 21

Gambar 2.9 Contoh penerapan *balance* 21

Gambar 2.10 Contoh elemen ritme 22

Gambar 2.11 Contoh elemen kontras 23

Gambar 2.12 Contoh elemen proporsi 23

Gambar 2.13 Gelombang cahaya warna 24

Gambar 2.14 Contoh *font Black Letter* 26

Gambar 2.15 Contoh *font Venetian* 27

Gambar 2.16 Contoh *font Old Style* 27

Gambar 2.17 Contoh *font Transitional* 28

Gambar 2.18 Contoh *font Didone* 28

Gambar 2.19 Contoh jenis *font Slab Serif* 29

Gambar 2.20 Contoh jenis *font Slab Serif* 29

Gambar 2.21 Contoh jenis *font Cursive* 30

Gambar 2.22 Contoh jenis *font Display* 31

Gambar 2.23 Contoh penerapan keseimbangan 32

Gambar 2.24 Contoh penerapan kontras 33

Gambar 2.25 Contoh penerapan *sequence* 36

Gambar 2.26 Contoh penerapan *emphasis* 36
Gambar 2.27 Contoh penerapan *balance* 37
Gambar 2.28 Contoh penerapan *unity* 37
Gambar 2.29 Contoh kategori karakter ikonik 38
Gambar 2.30 Contoh kategori karakter sederhana 39
Gambar 2.31 Contoh kategori karakter luas 40
Gambar 2.32 Contoh kategori karakter peran komedi 40
Gambar 2.33 Contoh kategori karakter tokoh utama 41
Gambar 2.34 Contoh kategori karakter realistis 42
Gambar 2.35 Contoh bentuk dasar pada karakter 43
Gambar 2.36 Contoh bentuk dasar lingkaran pada karakter 43
Gambar 2.37 Contoh bentuk dasar persegi pada karakter 44
Gambar 2.38 Contoh bentuk dasar segitiga pada karakter 45
Gambar 2.39 Contoh bentuk dasar segitiga pada karakter 45
Gambar 2.40 Contoh kontras garis 46
Gambar 2.41 Contoh perpaduan garis lurus dan lengkung 47
Gambar 2.42 Contoh pengulangan bentuk 48
Gambar 2.43 Contoh ruang negatif 48
Gambar 2.44 Contoh penyempurnaan desain 49
Gambar 2.45 Contoh kostum 50
Gambar 2.46 Contoh usia bayi 51
Gambar 2.47 Contoh usia anak-anak 51
Gambar 2.48 Contoh usia remaja 52
Gambar 2.49 Contoh usia dewasa 53
Gambar 2.50 Contoh usia lansia 53
Gambar 2.51 Contoh variasi karakter dalam satu kelompok 54
Gambar 2.52 Contoh variasi sudut pose tubuh dan mata 55

Gambar 2.53 Contoh variasi sudut pose tubuh dan mata 55
Gambar 2.54 Contoh pewarnaan pada karakter 55
Gambar 2.55 Contoh penggayaan buku komik superhero 56
Gambar 2.56 Contoh penggayaan animasi web 57
Gambar 2.57 Contoh penggayaan animasi studio 57
Gambar 2.58 Contoh penggayaan animasi CG 58
Gambar 2.59 Contoh penggayaan *video game* 58
Gambar 2.60 Contoh penggayaan *manga* 59
Gambar 2.61 Contoh penggayaan komik *strip* 59
Gambar 2.62 Contoh komik strip 63
Gambar 2.63 Contoh buku komik 64
Gambar 2.64 Contoh *graphic novel* 65
Gambar 2.65 Contoh *manga* 65
Gambar 2.66 Contoh komik digital 66
Gambar 2.67 Contoh komik edukasi 67
Gambar 2.68 Contoh gambar realis 69
Gambar 2.69 Contoh gambar karikatur 69
Gambar 2.70 Contoh gambar kartun 70
Gambar 2.71 Contoh gambar animasi 70
Gambar 2.72 Contoh gambar realis 71
Gambar 2.73 Contoh gambar hewan 72
Gambar 2.74 Contoh gambar tumbuhan 73
Gambar 2.75 Contoh gambar benda 73
Gambar 2.76 Skema penggunaan teori 81
Gambar 3.1 Kerangka metode perancangan 85
Gambar 3.2 Cover depan buku The Arts of *LARP* 87
Gambar 3.3 Akun Instagram Tower dan Illuminar 88

Gambar 3.4 Akun Instagram San Angelo dan Kajene.Guild 89
Gambar 3.5 Regulasi senjata *Boffer Combat* 90
Gambar 3.6 Komposisi senjata *Boffer Combat* 92
Gambar 3.7 *Area Hit Point* 94
Gambar 3.8 *Player's Handbook Illuminar Faire 2.0* 97
Gambar 3.9 Poster Bertempur Di Sabtu Minggu (BDSM) 98
Gambar 3.10 Poster acara Tavern Night dan timeline acara Tower 102
Gambar 3.11 Poster acara *Tower III* 104
Gambar 3.12 Dokumentasi acara Illuminar 2.0 105
Gambar 3.13 Dokumentasi acara Bertempur Di Sabtu Minggu 106
Gambar 3.14 Dokumentasi kompetisi *Boffer Combat* 106
Gambar 3.15 Dokumentasi sesi latihan 107
Gambar 3.16 Dokumentasi kompetisi *Boffer Combat* 107
Gambar 3.17 Dokumentasi *Bandit's Tavern Night Mayhem* 108
Gambar 3.18 Dokumentasi *Tower III* 108
Gambar 3.19 Dokumentasi wawancara bersama ahli *LARP* 110
Gambar 3.20 Dokumentasi wawancara bersama ahli komik 112
Gambar 3.21 Dokumentasi wawancara bersama wasit *Boffer Combat* 114
Gambar 3.22 Dokumentasi wawancara bersama tiga pemain *LARP* 116
Gambar 3.23 Referensi panel komik "Delima" 120
Gambar 3.24 Referensi komik "Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain" 120
Gambar 3.25 Referensi *manga "What Lies Beyond The War"* 120
Gambar 3.26 Referensi *manga* "Frieren: Beyond Journey's End" 121
Gambar 3.27 Referensi *manga* "The Rising of the Shield Hero" 121
Gambar 3.28 Referensi komik "Delima" 121
Gambar 3.29 Contoh desain karakter gaya *viking* 122
Gambar 3.30 Contoh karakter pemain *LARP* 122

Gambar 3.31 Contoh panel grayscale pada komik 123
Gambar 3.32 Contoh panel berwarna pada komik 123
Gambar 3.33 Contoh tipografi dekoratif bergaya *medieval* 123
Gambar 3.34 Contoh komik analog 126
Gambar 3.35 Contoh kostum karakter pemain *LARP* 127
Gambar 3.36 Contoh senjata *Boffer Combat* 128
Gambar 3.37 Contoh akun instagram sebagai media promosi 128
Gambar 3.38 Contoh poster digital 129
Gambar 3.39 Contoh merchandise 130
Gambar 3.40 Contoh *character sheet* 130
Gambar 4.1 Contoh gambaran acara *LARP* 139
Gambar 4.2 Aturan dasar saat *In Time* dalam *LARP* 139
Gambar 4.3 Aktivitas *Boffer Combat* 140
Gambar 4.4 Siluet karakter dan sketsa karakter 141
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Quin, Apoy, Windu, dan Kadmon 142
Gambar 4.6 Palet warna karakter 143
Gambar 4.7 Beberapa hasil storyboard komik 144
Gambar 4.8 Beberapa hasil panel komik 145
Gambar 4.9 Pratinjau *font Heir of Light, Constantia, dan Komika Text* 146
Gambar 4.10 Judul komik digital 146
Gambar 4.11 Publikasi komik digital pada *Website* KaryaKarsa 147
Gambar 4.12 Mockup Buku Komik Analog 148
Gambar 4.13 Kostum *LARP* berdasarkan karakter Quin 149
Gambar 4.14 Pedang *Longsword* unttuk *Boffer Combat* 149
Gambar 4.15 Akun *Instagram Tales of the Warrior* 150
Gambar 4.16 Desain karakter Windu, Quin, Apoy, dan Windu 150
Gambar 4.17 Hasil Poster Digital 151

Gambar 4.18 Gantungan kunci akrilik 152
Gambar 4.19 *Stand* karakter akrilik 153
Gambar 4.20 Poster A4 154
Gambar 4.21 Validasi bersama ahli *LARP* 156
Gambar 4.22 Validasi bersama ahli media 157
Gambar 4.23 Implementasi kepada audiens..... 159

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu 77
Tabel 2.2 Studi Komparasi Media 79
Tabel 3.1 Hasil Analisis Data 115
Tabel 3.2 Jadwal Perancangan 131
Tabel 3.3 Biaya Perancangan 132

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Pengumpulan Data 166
Lampiran 2. Referensi Karya 194
Lampiran 3. Kartu Bukti Mengikuti Seminar Hasil Penelitian 197
Lampiran 4. Portofolio Ahli *LARP* 198
Lampiran 5. Portofolio Ahli Media 199
Lampiran 6. Implementasi Karya pada Audiens 201
Lampiran 7. Hasil Kuesioner Penilaian dari Audiens 203
Lampiran 8. Lembar Hasil Turnitin 208