

**KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA KESADARAN
FINANSIAL TERHADAP FENOMENA *SELF-REWARD*
GENERASI Z**



Choirrum Imam

1206622028

SKRIPSI

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang di ajukan kepada Universitas
Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarajana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JULI 2026**

ABSTRAK

Generasi Z (1997–2012) yang tumbuh di era digital kerap menyalahartikan fenomena self-reward sebagai justifikasi perilaku belanja impulsif dan emotional spending, kondisi yang diperparah oleh rendahnya literasi keuangan di mana survei OJK 2022 mencatat indeks literasi usia 18–19 tahun hanya 2,8% dan usia 20–24 tahun sebesar 16,4%. Kesenjangan antara tingginya paparan tren konsumtif dan minimnya kesadaran finansial inilah yang menjadi urgensi karya ini dalam membantu Generasi Z menyikapi self-reward secara bijak. Proses penciptaan menggunakan pendekatan Design Thinking yang mencakup tahapan empati, definisi masalah, ideasi, purwarupa, dan pengujian, dengan pengumpulan data melalui wawancara ahli keuangan, magang bersama praktisi industri komik, FGD bersama calon pengguna, serta survei preferensi visual. Hasil karya berupa komik digital berseri 8 episode dengan 4 hingga 7 halaman per episode, diterbitkan berkala di Instagram dalam format carousel 1440×1800 piksel, menampilkan tiga karakter utama yaitu Rendi, Selfi, dan Finan yang merepresentasikan ragam pola perilaku self-reward Generasi Z dengan gaya ilustrasi manhwa bersentuhan pop-art. Elemen infografik mini dan simulasi pengelolaan keuangan disisipkan dalam alur cerita untuk memperkuat kesadaran finansial secara naratif dan visual, dan karya ini telah diterima positif oleh calon pengguna melalui pengujian berulang.

ABSTRACT

Generation Z, born between 1997 and 2012, has grown up in a digital era in which the phenomenon of self-reward is frequently misinterpreted as a justification for impulsive and emotionally driven spending behavior, a condition further exacerbated by low levels of financial literacy, as evidenced by the 2022 OJK survey recording financial literacy indices of merely 2.8% among individuals aged 18–19 and 16.4% among those aged 20–24. The disparity between heightened exposure to consumerist trends and the lack of financial awareness constitutes the primary urgency of this work, which aims to guide Generation Z in approaching self-reward in a financially responsible manner. The creation process employs a Design Thinking framework encompassing five stages: empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing, with data collected through interviews with financial experts, internships with comic industry practitioners, Focus Group Discussions (FGDs) with prospective users, and visual preference surveys. The resulting work takes the form of a serialized digital comic comprising eight episodes of four to seven pages each, published periodically on Instagram in carousel format at a resolution of 1440×1800 pixels, featuring three principal characters, namely Rendi, Selfi, and Finan, who collectively represent diverse self-reward behavioral patterns prevalent among Generation Z, rendered through a manhwa illustration style with pop-art influences. Mini infographic elements and financial management simulations are strategically embedded within the narrative to reinforce financial awareness both narratively and visually, and the work has been positively validated by prospective users through iterative rounds of testing.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Choirrum Imam
No. Registrasi : 1206622028
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Komik Digital sebagai Media Kesadaran Finansial terhadap Fenomena *Self-Reward* Generasi Z

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP 199610032024062003

Pembimbing II



Desy Sugianti, M.Sn.
NIP 199112062024062001

Penguji I *



Hafizh Ash Shiddiqi, M.Sn.
NIP 199109052024061003

Penguji II



Leny Suryani, S.Pd., M.Sn.
NIP 199706172024062002

Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsul Setiadi, M.Pd.
NIP 197710082005011002

Ketua Penguji *



Hafizh Ash Shiddiqi, M.Sn.
NIP 199109052024061003

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Choirrum Imam
NIM : 1206622028
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Komik Digital Sebagai Media Kesadaran Finansial Terhadap Fenomena *Self-Reward* Generasi Z

Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi

Dosen Pembimbing I



Siti Khodijah Lestari, M.Ds.

NIP. 199610032024062003

Jakarta, Jumat 12 Juni 2025

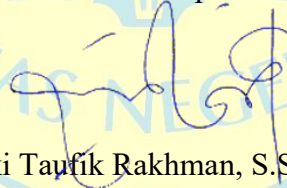
Dosen Pembimbing II



Desy Sugianti, M.Sn.

NIP. 199112062001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.

NIP. 19771003 200112 1 001

LEMBAR ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Choirrum Imam
Nomor Registrasi : 1206622022
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasan dan Seni
Judul : Komik Digital Sebagai Media Kesadaran Finansial Terhadap Fenomena *Self-Reward Generasi Z*

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir beserta karya seni rupa yang dihasilkan dalam proses penciptaan ini merupakan buah pikiran dan kreasi saya pribadi. Apabila terdapat referensi yang bersumber dari karya pihak lain, saya telah menyertakan keterangan sumbernya sesuai dengan aturan yang berlaku. Saya siap menanggung segala konsekuensi dan sanksi dari pihak fakultas maupun Universitas Negeri Jakarta, apabila di kemudian hari terbukti bahwa saya telah melakukan tindakan plagiarisme. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan kejujuran.

Jakarta 12 Juni

Choirrum Imam

NIM. 1206622028



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Choirrum Imam
NIM : 1206622028
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : choirrum42@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA KESADARAN FINANSIAL TERHADAP
FENOMENA *SELF-REWARD* GENERASI Z**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 20 Agustus 2026

Penulis

(Choirrum Imam)⁶

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh, Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Sidang Laporan Seminar Proposal Penciptaan berjudul "Komik Digital Sebagai Media Peningkatan Kesadaran Finansial terhadap Fenomena *Self-Reward* bagi Generasi Z" dapat terlaksana dengan baik. Proposal ini disusun guna memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa..

Penyusunan proposal ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian laporan ini. Yaitu kepada yang terhormat:

1. Kepada bibi penulis, Sri Mulyani, S.Pd. yang telah mendoakan, mendukung dan membantu segala urusan selama perkuliahan penulis.
2. Kepada orang tua penulis, Bapak Dwi Mulyanto dan Ibu Rokhimah yang juga ikut serta dalam mendoakan, mendukung, dalam penyusunan laporan ini.
3. Kepada Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman. S.Sn., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.
4. Kepada Bapak Dr. Indro Moedisuroso, M.Sn., selaku Koordinator Seminar Penciptaan.
5. Kepada Ibu Siti Khodijah Lestari, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berharga dalam proses pengembangan karya.
6. Kepada Ibu Desy Sugianti, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan gagasan, masukan, serta arahan yang sangat berarti dalam proses penulisan Laporan.
7. Kepada Ibu Siti Almurni, SE., M.Ak. selaku narasumber ahli yang sudah memberikan masukan serta *insight* terhadap finansial.
8. Kepada Om Erfan Fajar, Sebagai narasumber magang yang memberikan bimbingan, masukan, dan arahan serta pandangan mengenai pengembangan ilustrasi dan komik.

9. Kepada Bapak Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn. dan Ibu MC Wara Chandrasari, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses perkuliahan.
10. Kepada kerabat keluarga terutama sepupu Muhammad Fatih, Annisa Putri Novianti, dan lainnya untuk dukungan yang senan.
11. Kepada Mentimoen Studio dengan anggota Fahmi, Raihan, Gibrane dan Rafid. Selaku rekan studio yang telah bersama-sama berjuang untuk menghidupkan studio.
12. Kepada teman-teman Ayo Main Roblox yaitu Cia, Febri, Nat dan Arief. Yang telah mendukung satu sama lain, serta menghibur satu sama lain sehingga menambah semangat.
13. Kepada Arsenal Football Club yang telah menjuarai liga inggris musim 2025/2026
14. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah berkontribusi.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan penulisan ini serta peningkatan kualitas karya di masa mendatang.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jakarta , 16 Maret 2026

Choirrum Imam

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
LEMBAR PENGESAHAN.....	3
LEMBAR ORISINALITAS	5
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL	14
DAFTAR BAGAN	15
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I	16
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	16
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan.....	18
1.3 Masalah Penciptaan	20
1.4 Tujuan Penciptaan	20
1.5 Fokus Penciptaan.....	21
1.5.1 Aspek Konseptual.....	21
1.5.2 Aspek Visual.....	22
1.5.3 Aspek Operasional.....	23
1.6 Manfaat Penciptaan.....	24
BAB II	27
2.1 Tinjauan Pustaka.....	27
2.1.1 Referensi Penelitian Terdahulu.....	27
2.1.2 Referensi Praktik.....	35
2.2 Kerangka Teori.....	41
2.2.1 Kesadaran finansial	41
2.2.2 <i>Self-reward</i>	48
2.2.3 Komik digital.....	51
2.2.4 Generasi Z	53
2.3 Kerangka Berpikir.....	56
BAB III	58
3.1 Metode Penciptaan	58

3.1.1 Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan	58
3.1.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
3.1.3 Teknik Penyajian dan Analisis Data	86
3.1.4 Data Hasil Magang	95
3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	110
BAB IV	111
4.1 Hasil Penciptaan.....	111
4.1.1 Konseptual, Visual dan Operasional.....	111
4.1.2 Hasil Eksplorasi.....	114
4.1.3 Validasi dan Uji Coba Calon Pengguna.....	140
4.2. Pembahasan.....	145
4.2.1 Episode 1 – <i>Saatnya Self-Reward</i>	145
4.2.2 Episode 2 – <i>Worth it ga sih?</i>	147
4.2.3 Episode 3 – <i>Self-Reward atau Self-Destruct</i>	149
4.2.4 Episode 4 – <i>Jadi lebih baik, cari panggilanmu!</i>	151
4.2.5 Episode 5 – <i>Finansial!?</i>	154
4.2.6 Episode 6 – <i>Self-Reward is for myself</i>	156
4.2.7 Episode 7 – <i>Selfi sipaling Self-Reward</i>	159
4.2.8 Episode 8 – <i>Si Merah dan Si Biru</i>	163
4.2.9 <i>Mock Up</i> pada sosial media.....	166
4.3 Rincian Biaya Produksi	167
BAB V	168
5.1 Kesimpulan	168
5.2 Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA.....	170
LAMPIRAN.....	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 karya Park Tae Joon terkenal berjudul "Lookism"	20
Gambar 2 Karya dari Ghazie yang diposting di instagram dengan akun @komikamvret	22
Gambar 3 karya Kerrilyn dalam karya komiknya berjudul Ka.TComics	40
Gambar 4 Ilustrasi Pendekatan Design Thinking	59
Gambar 5 Foto Pribadi Narasumber Magang Erfan Fajar.....	62
Gambar 6 Foto Pribadi Narasumber Ahli Siti Almurni S.E., M.Ak	64
Gambar 7 Dokumentasi foto wawancara bersama Narasumber Magang Erfan Fajar	68
Gambar 8 Wawancara bersama Narasumber Ahli.....	70
Gambar 9 Contoh gambar produk pesaing dari akun @pinkebo	73
Gambar 10 Contoh gambar produk pesain akun @bamboo_komik	75
Gambar 11 Contoh gambar produk pesain akun @bamboo_komik	77
Gambar 12 Wawancara FGD secara luring dan daring	81
Gambar 13 Wawancara Uji Coba bersama partisipan pekerja Generasi Z.....	83
Gambar 14 Foto pribadi narasumber magang Erfan Fajar	95
Gambar 15 Karya Erfan Fajar berjudul Finding Hero	80
Gambar 16 Karya Erfan Fajar berjudul KillStarter.....	82
Gambar 17 Karya Erfan Fajar berjudul Godam Putih Hitam.....	83
Gambar 18 Bimbingan pertama bersama Narasumber Magang.....	103
Gambar 19 Diskusi bersama Narasumber Magang.....	104
Gambar 20 Melakukan diskusi mengenai industri komik bersama Narasumber Magang.....	104
Gambar 21 Contoh karya eksplorasi yang diajukan pada bimbingan awal.....	90
Gambar 22 Contoh dari karya eksplorasi halaman komik yang sudah diberikan masukan dan bimbingan.....	91
Gambar 23 Moodboard dari karakter utama Rendi.....	121
Gambar 24 Moodboard dari karakter Selfi.....	122
Gambar 25 Moodboard karakter Finan	123
Gambar 26 Karakter menggunakan artstyle Park Tae Joon	125
Gambar 27 Karakter menggunakan artstyle Ghazie.....	125

Gambar 28 Karakter menggunakan artstyle Kerrilyn	126
Gambar 29 Hasilnya artstyle Park Tae Joon lebih diminati pada karakter Rendi	127
Gambar 30 Hasilnya artstyle Park Tae Joon lebih diminati pada karakter Selfi	127
Gambar 31 Hasil menunjukan artstyle Park Tae Joon lebih diminati pada karakter Finan111	
Gambar 32 Hasil uji coba calon pengguna untuk alternatif desain karakter Finan.....	128
Gambar 33 Eksplorasi storyboard episode 1	131
Gambar 34 Eksplorasi storyboard episode 2	131
Gambar 35 Eksplorasi storyboard episode 3	132
Gambar 36 Eksplorasi storyboard episode 4	132
Gambar 37 Eksplorasi storyboard episode 5	133
Gambar 38 Eksplorasi storyboard episode 6	133
Gambar 39 Eksplorasi storyboard episode 7	117
Gambar 40 Eksplorasi storyboard episode 8	134
Gambar 41 Font CC Wild Words yang digunakan pada dialog komik	136
Gambar 42 Eksplorasi Logo Komik.....	137
Gambar 43 pembuatan proses coloring dan rendering menggunakan software IbisPaint X138	
Gambar 44 Proses finishing lettering dan sfx di software ClipStudio Paint	139
Gambar 45 Gambar 30 Wawancara Uji Coba Purwarupa Spin Off bersama Narasumber Ahli Siti Almurni, M.Ak.....	140
Gambar 46 Wawancara Uji Coba Purwarupa Spin Off bersama partisipan pekerja Generasi Z	141
Gambar 47 Halaman 1 Episode 1	145
Gambar 48 Halaman 2 Episode 1	146
Gambar 49 Halaman 3 Episode 1	146
Gambar 50 Halaman 4 Episode 1	147
Gambar 51 Halaman 1 Episode 2	147
Gambar 52 Halaman 2 Episode 2	131
Gambar 53 Halaman 3 Episode 2	148
Gambar 54 Halaman 4 Episode 2	149
Gambar 55 Halaman 1 Episode 3	149
Gambar 56 Halaman 2 Episode 3	150
Gambar 57 Halaman 3 Episode 3	150
Gambar 58 Halaman 4 Episode 3	151
Gambar 59 Halaman 1 Episode 4	151

Gambar 60 Halaman 2 Episode 4.....	152
Gambar 61 Halaman 3 Episode 4.....	152
Gambar 62 Halaman 4 Episode 4.....	153
Gambar 63 Halaman 5 Episode 4.....	153
Gambar 64 Halaman 1 Episode 5.....	154
Gambar 65 Halaman 2 Episode 5.....	154
Gambar 66 Halaman 3 Episode 5.....	155
Gambar 67 Halaman 4 Episode 5.....	155
Gambar 68 Halaman 5 Episode 5.....	156
Gambar 69 Halaman 1 Episode 6.....	156
Gambar 70 Halaman 2 Episode 6.....	157
Gambar 71 Halaman 3 Episode 6.....	157
Gambar 72 Halaman 4 Episode 6.....	158
Gambar 73 Halaman 5 Episode 6.....	141
Gambar 74 Halaman 1 Episode 7.....	159
Gambar 75 Halaman 2 Episode 7.....	159
Gambar 76 Halaman 3 Episode 7.....	160
Gambar 77 Halaman 4 Episode 7.....	160
Gambar 78 Halaman 5 Episode 7.....	161
Gambar 79 Halaman 6 Episode 7.....	161
Gambar 80 Halaman 7 Episode 7.....	162
Gambar 81 Halaman 1 Episode 8.....	163
Gambar 82 Halaman 2 Episode 8.....	163
Gambar 83 Halaman 3 Episode 8.....	164
Gambar 84 Halaman 4 Episode 8.....	164
Gambar 85 Halaman 5 Episode 8.....	165
Gambar 86 Halaman 6 Episode 8.....	165
Gambar 87 Mockup Komik pada media sosial.....	166

DAFTAR TABEL

Table 1 Aspek perbandingan penelitian terdahulu 1.....	28
Table 2 Aspek perbandingan penelitian terdahulu 2.....	30
Table 3 Aspek perbandingan penelitian terdahulu 3.....	33
Table 4 Data hasil wawancara dengan Narasumber Ahli	86
Table 5 Data rangkuman hasil FGD calon pengguna.....	91
Table 6 Data hasil wawancara bersama Narasumber Magang	101
Table 7 Data kegiatan Magang.....	105
Table 8 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	110
Table 9 Eksplorasi gaya desain karakter berdasarkan referensi praktik.....	125
Table 10 Penjelasan halaman Episode 1.....	145
Table 11 Penjelasan halaman Episode 2.....	147
Table 12 Penjelasan halaman Episode 3.....	149
Table 13 Penjelasan halaman Episode 4.....	151
Table 14 Penjelasan halaman Episode 5.....	154
Table 15 Penjelasan halaman Episode 6.....	156
Table 16 Penjelasan halaman Episode 7.....	159
Table 17 Penjelasan halaman Episode 8.....	163

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir menggunakan pendekatan Design Thinking	57
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar permohonan Dosen Pembimbing 1	174
Lampiran 2 Lembar permohonan Dosen Pembimbing 2	175
Lampiran 3 Dokumentasi magang	176
Lampiran 4 Hasil pra-survey dan survey gaya visual	177
Lampiran 5 Hasil transkrip wawancara narasumber ahli Siti Almurni, S.E., M.Ak.	179
Lampiran 6 Hasil transkrip wawancara narasumber ahli terhadap episode spin-off Siti Almurni, S.E., M.Ak.	162
Lampiran 7 Lembar bimbingan Dosen Pembimbing 1	181
Lampiran 8 Lembar bimbingan Dosen Pembimbing 2	183
Lampiran 9 Lembar bimbingan Narasumber Magang	184
Lampiran 10 Lembar kehadiran seminar	185