

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL EDUKASI MANFAAT DARI
PEMILAHAN SAMPAH DI TAMAN KOTA SURABAYA UNTUK
USIA 14-17 TAHUN

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

ANGELITA LAURENT DAMERIA SINAGA

19052010002

Pembimbing 1 :

Alfian Candra Ayuswantana, ST.,M.Ds

Pembimbing 2 :

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2022/2023

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL EDUKASI MANFAAT DARI PEMILAHAN
SAMPAH DI TAMAN KOTA SURABAYA UNTUK USIA 14-17 TAHUN**

Disusun Oleh :

ANGELITA LAURENT DAMERIA SINAGA

19052010002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I

Alfian Candra Ayuswantana, ST.,M.Ds

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing II

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 202 19930419 173

Penguji I

Widyasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Penguji II

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL EDUKASI MANFAAT DARI PEMILAHAN
SAMPAH DI TAMAN KOTA SURABAYA UNTUK USIA 14-17 TAHUN**

Disusun Oleh :

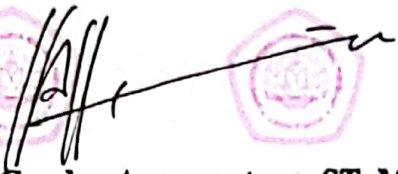
ANGELITA LAURENT DAMERIA SINAGA

19052010002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I



Alfian Candra Ayuswantana, ST.,M.Ds

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing II



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 202 19930419 173

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Sampah merupakan permasalahan yang selalu ada, kota Surabaya menghasilkan timbulan sampah sebanyak 811.255,10 ton per tahun 2021. Salah satu upaya pemerintah kota Surabaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemilahan sampah yang umumnya terbagi dua, yaitu organik dan anorganik. Pada tempat umum seperti taman kota telah tersedia fasilitas pemilahan sampah, namun pada kenyataannya masyarakat belum memilah sampah dengan baik. Oleh karena itu diperlukannya edukasi kepada masyarakat agar memilah sampah dengan baik, namun edukasi kepada usia dewasa cenderung susah dibandingkan kepada anak-anak dan remaja. Kebanyakan remaja sudah mengetahui perbedaan sampah namun belum dilakukan karena masih menyempelekannya. Mereka juga masih belum mengetahui manfaat pemilahan sampah yang sesungguhnya.

Perancangan ini menggunakan beberapa metodologi untuk mencari dan menggumpulkan data. Terbagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dengan observasi langsung di taman Bungkul, Wawancara dengan petugas taman dan Ahli komik digital dan komunitas sampah. Selain itu dilakukan juga wawancara kelompok kepada sembilan remaja untuk mengetahui kebiasaan pemilahan sampah. Sedangkan data kuantitatif dengan menggunakan kuesioner kepada sekitar 100 remaja di kota Surabaya dan sekitarnya. Kuesioner ini dilakukan untuk mencari minat visual serta selera media *audiens*.

Analisa data menggunakan analisa data kualitatif dan kuantitatif, serta metode 5W+1H dan menemukan keyword “Perjalanan untuk Memperbaiki Dampak”. Selain itu komik digital merupakan media yang menarik remaja dan akan diupload pada *platform* Line Webtoon yang merupakan aplikasi komik terfavorit. Dalam perancangan ini akan menggunakan gaya gambar *semi-realis* dengan warna hangat dan cerah yang ditentukan berdasarkan hasil kuesioner.

Dengan menggunakan media komik digital, edukasi pemilahan sampah kepada remaja usia 14-17 tahun akan lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh *target audiens* sehingga dapat memberikan informasi dan manfaat untuk mengubah perilaku dari remaja untuk taat melakukan pemilahan sampah organik dan anorganik di tempat umum, salah satunya adalah taman kota.

Kata Kunci : Komik Digital, Edukasi, Pemilahan Sampah, Remaja

ABSTRACT

Waste is an ever-present problem, the city of Surabaya produces 811,255.10 tons of waste per year in 2021. One of the efforts by the Surabaya city government to overcome this problem is the sorting of waste which is generally divided into two, namely organic and inorganic. In public places such as city parks, waste sorting facilities are available, but in reality the community has not sorted waste properly. Therefore it is necessary to educate the public to sort waste properly, but education for adults tends to be difficult compared to children and adolescents. Most teenagers already know the difference between waste but have not done it because they still underestimate it. They also still do not know the true benefits of sorting waste.

This design uses several methodologies to search and collect data. It is divided into two, namely qualitative data by direct observation at Bungkul park, interviews with park officials and digital comic experts and the trash community. In addition, group interviews were also conducted with nine teenagers to find out their waste segregation habits. While quantitative data using a questionnaire to about 100 teenagers in the city of Surabaya and its surroundings. This questionnaire was conducted to look for visual interests and media tastes of the audience.

Data analysis used qualitative and quantitative data analysis, as well as the 5W+1H method and found the keyword "Journey to Improve Impact". In addition, digital comics are a medium that attracts teenagers and will be uploaded on the Line Webtoon platform, which is the most favorite comic application. In this design, we will use a semi-realist image style with warm and bright colors which are determined based on the results of the questionnaire.

By using digital comic media, education on waste sorting for teenagers aged 14-17 years will be more interesting and easier for the target audience to understand so that it can provide information and benefits to change the behavior of teenagers to be obedient in sorting organic and inorganic waste in public places. one is the city park.

Keywords: Digital Comics, Education, Waste Sorting, Teenagers

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang ilmu pengetahuan saya dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah milik orang lain yang pernah diajukan untuk mendapatkan gelar perguruan tinggi serta tidak terdapat pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dalam laporan Tugas Akhir ini yang telah dicantumkan pada sumber data yang ada pada daftar pustaka.

Apabila pada laporan Tugas Akhir ini terdapat unsur-unsur plagiasi di dalamnya, saya bersedia Tugas Akhir digugurkan dan gelar akademik yang didapatkan (Sarjana) akan dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 24 Mei 2023



Angelita Laurent Dameria Sinaga

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga laporan tugas akhir Perancangan Komik Digital Edukasi Pemilahan Sampah di Taman Kota Surabaya untuk Usia 14-17 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi remaja akan manfaat dari pemilahan sampah agar dapat mengubah sikap atau perilaku pembuangan sampah di taman kota. Perancangan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan perancang ini hingga dapat terselesaikan. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan karunia dan berkat-Nya.
2. Kedua orang tua dan kakak penulis, yang telah mendukung dan mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan perancang ini.
3. Kepada bapak Alfian Candra Ayuswantana, ST.,M.Ds dan ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A.sebagai dosen pembimbing satu dan dua yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama dari awal hingga selesainya perancang ini.
4. Kepada Shara Primanda dan komunitas Nol Sampah Surabaya yang telah mau berbagi informasi dan ilmu nya sebagai narasumber untuk perancang ini.
5. Saudara penulis, Anastasya yang telah berbagi ide dan pikiran serta membantu dalam proses penyelesaian perancangan ini.
6. Kepada Gerry yang telah membantu, menemani dan bertukar informasi selama proses perancang ini.
7. Kepada segenap dosen dan tenaga pendidik di DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Kepada teman penulis, Dinda, Nadya, dan Nabila seluruh teman-teman DKV 2019 dan yang telah mendukung dan membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan perancang ini.
9. Serta semua pihak yang telah membantu.

Penulis menyadari perancangan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu diperlukan kritik dan saran untuk membangun dan melengkapi kekurangan dan keterbatasan dalam perancangan ini. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat menjadi manfaat bagi pengembang ilmu dan masyarakat.

Gresik, 24 Mei 2023

Angelita Laurent Dameria Sinaga

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Perancangan	9
1.6 Manfaat Perancangan	9
1.6.1. Bagi Penulis	9
1.6.2. Bagi Masyarakat	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Tinjauan Sampah.....	10
2.1.1 Sampah.....	10
2.1.2 Pengolahan Sampah	10
2.1.3 Pemilahan Sampah.....	12
2.1.4 Manfaat pemilahan sampah	12
2.2 Taman Kota	13
2.3 Taman Bungkul	13
2.4 Tinjauan Remaja.....	15
2.4.1 Definisi Remaja.....	15
2.4.2 Perkembangan Pada Masa Remaja	16
2.5 Psikologi Remaja.....	18
2.6 Tinjauan Media Edukasi.....	19
2.6.1 Definisi Media Edukasi.....	19
2.6.2 Manfaat Media Edukasi	19
2.6.3 Kriteria Pemilihan Media.....	20

2.6.4 Media Grafis	21
2.7 Tinjauan Tentang Komik.....	21
2.7.1 Definisi Komik.....	21
2.7.2 Jenis-Jenis Komik	21
2.7.3 Komik Digital	22
2.7.4 Line Webtoon.....	23
2.7.5 Gaya Gambar pada Komik.....	24
2.7.6 Unsur Dasar Komik	26
2.7.7 Unsur Dasar Grafis Komik	30
2.7.8 Proses Membuat Komik.....	43
2.7.9 Ketentuan Dalam Webtoon.....	44
2.8 Studi Eksisting.....	45
2.8.1 Analisa	46
2.8.2 Kelebihan	48
2.8.3 Kekurangan	48
2.9 Studi Komparator	49
2.9.1 Analisa	49
2.9.2 Kelebihan	53
2.9.3 Kekurangan	53
BAB III METODOLOGI DESAIN	54
3.1 Definisi Operasional Judul	54
3.1.2 Definisi Komik Digital	54
3.1.1 Definisi Media Edukasi.....	54
3.1.4 Definisi Remaja Usia 14-17 Tahun.....	55
3.2 Teknik Pengumpulan Data	55
3.2.1 Data Primer	55
3.2.2 Data Sekunder	57
3.3 Teknik Sampling	60
3.3.1 Populasi (Target Segmentasi)	60
3.3.2 Sampel.....	61
3.4 Tahapan Perancangan.....	61
3.4.1 Menemukan Permasalahan	61
3.4.2 Hipotesis Sementara.....	61
3.4.3 Perumusan Masalah	62
3.4.4 Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan	62

3.4.5 Studi Eksisting	62
3.4.6 Pengumpulan Data	62
3.4.7 Analisis Data	62
3.4.8 Perumusan konsep desain	62
3.4.9 Alternatif desain	63
3.4.10 Evaluasi desain	63
3.4.11 Hasil akhir	63
3.5 Teknik Analisa Data	63
3.6 Alur Berpikir	64
BAB IV ANALISIS DATA	65
4.1 Analisis Data Kualitatif	65
4.1.1 Analisis Data Observasi	65
4.1.2 Analisis Wawancara.....	68
4.2 Analisis Data Kuantitatif	75
4.2.1 Analisis Hasil Kuesioner.....	75
4.3 Analisis 5W+1H	83
4.3.1 <i>What</i> (Apa).....	83
4.3.2 <i>When</i> (Kapan)	83
4.3.3 <i>Why</i> (Kenapa).....	83
4.3.4 <i>Who</i> (Siapa).....	84
4.3.5 <i>Where</i> (Dimana).....	84
4.3.6 <i>How</i> (Bagaimana)	84
4.4 Analisis Consumer Insight	84
4.5 Sintesis Data	85
4.6 USP (Unique Selling Proposition).....	86
BAB V KONSEP DESAIN	87
5.1 Perumusan Konsep Keyword	87
5.2.1 Makna Denotatif	88
5.2.2 Makna Konotatif	88
5.2.3 What To Say.....	88
5.2.4 How To Say	88
5.3 Konsep Verbal	88
5.3.1 Judul Komik.....	88
5.3.2 Sinopsis Komik	89
5.3.3 Naskah Cerita.....	89

5.3.4 Gaya Bahasa.....	93
5.4 Konsep Visual	93
5.4.1 Gaya Gambar	93
5.4.2 Warna.....	94
5.4.3 Layout	94
5.4.4 Karakter.....	95
5.4.5 Latar Belakang (<i>Background</i>).....	95
5.4.6 Tipografi.....	96
5.4.7 Thumbnail	97
5.5 Konsep Media.....	98
5.5.1 Media Utama.....	98
5.5.2 Media Pendukung	98
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	102
6.1 Alternatif Desain	102
6.1.1 Sketsa Kasar	102
6.1.1.1 Karakter/Tokoh.....	102
6.1.1.2 Tipografi Pada Judul.....	106
6.1.2 Komprehensif Desain	106
6.1.3 Desain Final.....	111
6.2 Implementasi pada Media.....	118
6.2.1 Tampilan pada Platform Webtoon.....	118
6.2.2 Isi Komik	119
6.2.3 Media Pendukung.....	126
6.3 Biaya Produksi.....	129
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	130
7.1 Kesimpulan.....	130
7.2 Saran	130
Daftar Pustaka	131
Lampiran 1. Wawancara Narasumber Author Webtoon.....	134
Lampiran 2. Wawancara Organisasi Nol Sampah.....	138
Lampiran 3. Naskah Cerita	139
Lampiran 4. Lembar Asistensi Seminar	178
Lampiran 5. Lembar Asistensi Tugas Akhir	181

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jenis sampah organik dan anorganik	3
Gambar 1.2 <i>Top charts</i> kategori <i>Comics</i> pada Playstore.....	6
Gambar 1.3 Webtoon ID Demography.....	7
Gambar 1.4 Webtoon ID Demography – Locations.....	7
Gambar 2.1 Skema Manajemen Pengolahan Sampah	11
Gambar 2.2 Denah Taman Bungkul.....	15
Gambar 2.3 Komik Digital	23
Gambar 2.4 Gaya gambar kartun.....	24
Gambar 2.5 Gaya gambar semi realis.....	25
Gambar 2.6 Gaya gambar realis	25
Gambar 2.7 Unsur Dasar Komik	26
Gambar 2.8 Tabel latar belakang karakter.....	26
Gambar 2.9 Lembar model seluruh badan.....	27
Gambar 2.10 Ekspresi Wajah	27
Gambar 2.11 Bahasa tubuh.....	28
Gambar 2.12 Penceritaan yang ideal	29
Gambar 2.13 Lembar Kerja	30
Gambar 2.14 Panel rumit.....	32
Gambar 2.15 <i>Bird Eye View</i>	32
Gambar 2.16 <i>High Angle</i>	33
Gambar 2.17 <i>Low Angle</i>	33
Gambar 2. 18 <i>Eye Level</i>	33
Gambar 2.19 <i>Frog Eye</i>	34
Gambar 2.20 <i>Close up</i>	34
Gambar 2.21 <i>Extreme close up</i>	35
Gambar 2.22 <i>Medium shoot</i>	35
Gambar 2.23 <i>Long shoot</i>	35
Gambar 2. 24 <i>Long shoot</i>	36
Gambar 2. 25 Variasi balon kata	36
Gambar 2.26 Penggunaan gaya tulisan untuk suara pada komik	38
Gambar 2. 27 <i>Color Temperature</i>	39

Gambar 2.28 Fokus	39
Gambar 2.29 Perspektif Udara	40
Gambar 2.30 <i>Monochromatic Pallete</i>	41
Gambar 2. 31 Psikologi Warna	41
Gambar 2. 32 Sketsa Kasar.....	44
Gambar 2. 33 Format Webtoon	45
Gambar 2. 34 Cover Komik Next G Indonesia Bebas Sampah.....	46
Gambar 2. 35 Ilustrasi pada komik Next G Indonesia Bebas Sampah.....	46
Gambar 2.36 Warna pada komik Next G Indonesia Bebas Sampah.....	47
Gambar 2. 37 Tipografi pada komik Next G Indonesia Bebas Sampah.....	47
Gambar 2. 38 Layout pada komik Next G Indonesia Bebas Sampah	48
Gambar 2. 39 Cover Komik <i>Why?</i> Daur ulang	49
Gambar 2. 40 Cover Komik <i>Why?</i> Daur ulang	50
Gambar 2. 41 Ilustrasi pada komik <i>Why?</i> Daur ulang	50
Gambar 2. 42 Warna pada komik <i>Why?</i> Daur ulang	51
Gambar 2. 43 Tipografi pada <i>Why?</i> Daur ulang	51
Gambar 2. 44 Layout panel pada komik <i>Why?</i> Daur ulang	52
Gambar 2. 45 Layout informasi pada komik <i>Why?</i> Daur ulang	52
Gambar 2. 46 Foto pada komik <i>Why?</i> Daur ulang.....	53
Gambar 2. 47 Warna font kurang tepat	53
Gambar 3. 1 Alur Berfikir	64
Gambar 4.1 Tempat sampah tiga jenis	65
Gambar 4.2 Tempat sampah pada area <i>skateboard dan BMX</i>	66
Gambar 4.3 Kondisi dalam tempat sampah pada area <i>skateboard dan BMX</i>	66
Gambar 4.4 Kondisi dalam tempat sampah.....	67
Gambar 4.5 Kondisi area <i>grass</i> taman Bungkul.....	67
Gambar 4.6 Wawancara Kelompok dengan anak remaja di taman Bungkul	68
Gambar 4.7 Wawancara dengan petugas taman Bungkul, bapak Bayu	69
Gambar 4.8 Wawancara dengan petugas taman Bungkul, bapak Wahid dan Ibu Jihan	69
Gambar 4.9 Sampah yang akan diangkut dari taman Bungkul ke TPA Benowo	70
Gambar 4.10 Logo Komunitas Nol Sampah Indonesia.....	70
Gambar 4.11 Foto Narasumber Author Webtoon	72
Gambar 4.12 Webtoon <i>The Vampire Lord's Greatest Wife</i>	72

Gambar 4.13 Dokumentasi wawancara dengan Shara atau Kumokaya	73
Gambar 4.14 Diagram hasil kuesioner 1	75
Gambar 4.15 Diagram hasil kuesioner 2	76
Gambar 4.16 Diagram hasil kuesioner 3	76
Gambar 4. 17 Diagram hasil kuesioner 4	76
Gambar 4.18 Diagram hasil kuesioner 5	77
Gambar 4.19 Diagram hasil kuesioner 6	77
Gambar 4.20 Diagram hasil kuesioner 7	78
Gambar 4.21 Diagram hasil kuesioner 8	78
Gambar 4.22 Diagram hasil kuesioner 9	78
Gambar 4.23 Diagram hasil kuesioner 10	79
Gambar 4.24 Diagram hasil kuesioner 11	79
Gambar 4.25 Diagram hasil kuesioner 12	80
Gambar 4.26 Diagram hasil kuesioner 13	80
Gambar 4.27 Diagram hasil kuesioner 14	80
Gambar 4.28 Diagram hasil kuesioner 15	81
Gambar 4.29 Diagram hasil kuesioner 16	81
Gambar 4.30 Diagram hasil kuesioner 17	82
Gambar 4.31 Diagram hasil kuesioner 18	82
Gambar 4.32 Diagram hasil kuesioner 19	82
Gambar 5. 1 Alur Keyword	87
Gambar 5.2 Contoh gaya gambar semi-realis	93
Gambar 5.3 Pewarnaan yang dipilih oleh <i>Audiens</i>	94
Gambar 5.4 Layout pada komik Webtoon	94
Gambar 5.5 Contoh Desain Karakter	95
Gambar 5.6 Inspirasi Latar	95
Gambar 5.7 Contoh tipografi <i>sans serif</i> pada judul komik	96
Gambar 5.8 Font Anime Ace BB	96
Gambar 5.9 Contoh efek suara pada Webtoon	97
Gambar 5.10 Contoh <i>thumbnail</i> pada Webtoon Canvas	97
Gambar 5.11 Contoh <i>thumbnail</i> episode pada Webtoon Canvas	98
Gambar 5.12 Akun Instagram Webtoon series.....	99
Gambar 5.13 Contoh stiker Whatsapp dari series Webtoon.....	99

Gambar 5.14 Contoh X-Banner	100
Gambar 5.15 Contoh gantungan kunci dari series Webtoon	100
Gambar 5.16 Contoh <i>sticker</i>	101
Gambar 6. 1 Seragam siswi perempuan SMA negeri.....	103
Gambar 6.2 Alternatif Sketsa Kasar Elma 1.....	103
Gambar 6.3 Alternatif Sketsa Kasar Elma 2.....	103
Gambar 6.4 Alternatif Sketsa Kasar Elma 3.....	103
Gambar 6.5 Seragam siswa laki-laki SMA negeri	104
Gambar 6.6 Alternatif Sketsa Kasar Reksa 1	104
Gambar 6.7 Alternatif Sketsa Kasar Reksa 2	104
Gambar 6.8 Alternatif Sketsa Kasar Reksa 3	104
Gambar 6.9 Referensi Baju Eka	105
Gambar 6.10 Alternatif Sketsa Kasar Eka 1	105
Gambar 6.11 Alternatif Sketsa Kasar Eka 2.....	105
Gambar 6.12 Alternatif Sketsa Kasar Eka 3.....	105
Gambar 6.13 Alternatif Sketsa Kasar Tipografi pada Judul.....	106
Gambar 6.14 Alternatif Elma 1	107
Gambar 6.15 Alternatif Elma 2	107
Gambar 6.16 Alternatif Elma 3	107
Gambar 6.17 Alternatif Reksa 1	108
Gambar 6. 18 Alternatif Reksa 2	108
Gambar 6.19 Alternatif Reksa 3	108
Gambar 6.20 Alternatif Eka 1.....	109
Gambar 6.21 Alternatif Eka 2.....	109
Gambar 6.22 Alternatif Eka 3.....	109
Gambar 6.23 Alternatif Tipografi pada Judul	109
Gambar 6.24 Desain <i>Background</i> Sekolah.....	110
Gambar 6.25 Desain <i>Background</i> Taman Kota.....	110
Gambar 6.26 Desain <i>Background Basecamp</i> , Pabrik, Rumah Elma.....	111
Gambar 6.27 Desain <i>Final</i> Karakter Elma	112
Gambar 6.28 Hasil Kuesioner Alternatif Desain Karakter Elma	112
Gambar 6.29 Desain <i>Final</i> Karakter Reksa.....	113
Gambar 6.30 Hasil Kuesioner Alternatif Desain Karakter Reksa	113

Gambar 6.31 Desain <i>Final</i> Karakter Eka	114
Gambar 6.32 Hasil Kuesioner Alternatif Desain Karakter Eka.....	114
Gambar 6.33 Desain <i>Chibi</i> Karakter	115
Gambar 6.34 Desain <i>Final</i> Tipografi pada judul.....	115
Gambar 6.35 Hasil Kuesioner Alternatif Desain Logo Judul.....	116
Gambar 6.36 Desain <i>Final</i> Latar Sekolah dan Basecamp	116
Gambar 6.37 Desain <i>Final</i> Latar Pabrik, Rumah dan Taman Kota	117
Gambar 6.38 Desain <i>Thumbnail</i> Pesergi dan Vertikal Komik “Pilah”	117
Gambar 6.39 Desain <i>Thumbnail</i> Episode 1-7 Komik “Pilah”	118
Gambar 6.40 Tampilan Komik “Pilah” pada website dan Aplikasi Line Webtoon	118
Gambar 6.41 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 1</i>	119
Gambar 6.42 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 2</i>	120
Gambar 6.43 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 3</i>	121
Gambar 6.44 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 4</i>	122
Gambar 6.45 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 5</i>	123
Gambar 6.46 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 6</i>	124
Gambar 6.47 Cuplikan Komik “Pilah” <i>Chapter 7</i>	125
Gambar 6.48 <i>Barcode</i> Komik “Pilah”	125
Gambar 6.49 Instagram dari komik “Pilah”	126
Gambar 6.50 Stiker Whatsapp komik “Pilah”	127
Gambar 6.51 Stiker Whatsapp komik “Pilah”	127
Gambar 6.52 Sticker Pack komik “Pilah”	128
Gambar 6.53 Gantungan kunci komik “Pilah”	128
Gambar 6.54 <i>Standing character</i> komik “Pilah”	129

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama dan usia narasumber.....	56
Tabel 3.2 Sumber literatur	57
Tabel 3.3 Daftar Jurnal	58
Tabel 6. 1 Alternatif sketsa kasar Elma.....	103
Tabel 6.2 Alternatif sketsa kasar Reksa	104
Tabel 6.3 Alternatif sketsa kasar Eka	105
Tabel 6.4 Alternatif Desain Karakter Elma	107
Tabel 6.5 Alternatif Desain Karakter Reksa.....	108
Tabel 6.6 Alternatif Desain Karakter Eka	109
Tabel 6.7 Rincian Biaya Produksi	129