

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI KISAH NUSAIBAH**  
**BINTI KA'AB MELALUI *MOTION COMIC* UNTUK REMAJA**  
**MUSLIMAH USIA 18-22 TAHUN**

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



Diajukan Oleh:

**Arini Azzinda Ningrum**

19052010023

Dosen Pembimbing I:

**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M. Ds**

Dosen Pembimbing II:

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

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

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI KISAH NUSAIBAH BINTI KA'AB MELALUI  
*MOTION COMIC UNTUK REMAJA MUSLIMAH USIA 18-22 TAHUN*

Disusun Oleh:  
ARINI AZZINDA NINGRUM

19052010023

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

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

NPT. 202 19930419 173

Pengaji I

Pengaji II

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

NPT. 201 19850106 174

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI KISAH NUSAIBAH BINTI KA'AB MELALUI  
*MOTION COMIC UNTUK REMAJA MUSLIMAH USIA 18-22 TAHUN*

Disusun Oleh:

ARINI AZZINDA NINGRUM

19052010023

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., 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 (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPK. 198405122021212004

## ABSTRAK

Remaja akhir merupakan rentang usia yang memasuki masa pencarian identitas diri sebagai pembentukan karakter seseorang. Memiliki tokoh panutan atau *role model* tokoh islami dizaman sekarang ini sangat penting bagi remaja muslimah sebagai petunjuk dalam menjalani kehidupan. Apalagi dengan adanya sosial media yang semakin berkembang, sehingga turut mempengaruhi karakter seseorang, khususnya remaja, dengan segala macam informasi yang dihasilkan. Rendahnya minat remaja muslimah terhadap edukasi Islami mempengaruhi bagaimana karakter mereka terbentuk.

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan, mengedukasi, dan pembaruan media kisah keteladanan zaman nabi agar mudah dikonsumsi dan menarik minat remaja muslimah sehingga terbentuk karakter yang baik. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kuisioner, wawancara, dan observasi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh poin-poin utama dalam pengumpulan data.

Adanya perkembangan dunia digital mempengaruhi kecenderungan, khususnya bagi remaja muslimah, pada sosial media. Semakin mudahnya akses berbagai budaya asing secara digital, dapat mempengaruhi karakter remaja muslimah sehingga menjadi tantangan terbesar bagi mereka, karena mereka harus bisa memilah konten yang baik dan buruk untuk dikonsumsi secara pribadi. Salah satu dampak negatif yang terlihat dengan adanya hal tersebut adalah, mereka yang kurang mengenal kisah tokoh Islami. Berdasarkan hal ini, maka diperlukannya pembaruan pada media edukasi kisah tokoh Islami agar kisah ini tidak termakan oleh zaman dan mereka tetap bisa menjadikan tokoh-tokoh Islami sebagai panutan dalam hidupnya. Sesuai dengan perkembangan sosial media yang semakin modern, maka konsep media yang digunakan dalam perancangan ini akan menggunakan media yang dapat diakses dengan mudah dan menarik secara digital, yaitu *motion comic*.

Adanya perancangan ini, dibuat sebagai inovasi baru dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai keteladanan tokoh Islami dalam kehidupan remaja muslimah. Melalui perancangan ini, penulis berharap agar remaja muslimah dapat terus mendalamai dan mengenal kisah-kisah tokoh Islami, serta menjadikan tokoh tersebut menjadi panutan, sehingga karakter remaja muslimah yang baik dan sesuai ajaran agama Islam dapat terwujud.

**Kata Kunci:** Remaja muslimah, Karakter, Kisah Islami, Teladan

## **ABSTRACT**

*Late adolescence is an age range that enters a period of searching for self-identity as the formation of one's character. Having a role model or role model for Islamic figures in this day and age is very important for young Muslim women as a guide in living life. Especially with the existence of social media that is growing, so that it also influences a person's character, especially teenagers, with all kinds of information generated. The low interest of young Muslim women in Islamic education affects how their character is formed.*

*This design aims to introduce, educate, and media update the exemplary stories of the Prophet's era so that they are easy to consume and attract the interest of Muslim youth so that good character is formed. The methods used in this design are questionnaires, interviews, and observations which are then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques to obtain the main points in data collection.*

*The development of the digital world influences trends, especially for young Muslim women, on social media. The easier access to various foreign cultures digitally can affect the character of young Muslim women so that it becomes the biggest challenge for them, because they have to be able to sort out good and bad content for personal consumption. One of the negative impacts that can be seen from this is that they are not familiar with the story of Islamic figures. Based on this, it is necessary to update the educational media for stories of Islamic figures so that these stories are not consumed by the times and they can still make Islamic figures as role models in their lives. In accordance with the development of increasingly modern social media, the media concept used in this design will use media that can be accessed easily and is digitally attractive, namely motion comics.*

*The existence of this design was made as a new innovation in introducing and instilling exemplary values of Islamic figures in the lives of young Muslim women. Through this design, the author hopes that young Muslim women can continue to explore and get to know the stories of Islamic figures, and make these figures become role models, so that the good character of young Muslim women and according to the teachings of Islam can be realized.*

**Keywords:** Adolescent Muslim women; Islamic Education; Character; Role Model

## **PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedi Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 30 Mei 2023



Arini Azzinda Ningrum

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Kisah Nusaibah binti Ka’ab Melalui *Motion Comic* Untuk Remaja Muslimah Usia 18-22 Tahun” yang diajukan sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penulis berharap semoga perancangan ini dapat menjadi inovasi baru sebagai bentuk menumbuhkan minat remaja muslimah usia 18-22 tahun terhadap kisah tokoh Islami untuk menciptakan generasi yang berakhhlak mulia berdasarkan kisah keteladanan. Perancangan ini tentunya tidak akan tersusun tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt dan Nabi Muhammad saw yang telah melimpahkan berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini.
2. Kedua orangtua dan keluarga penulis yang telah membantu memberikan dukungan finansial dan moral, yang menjadi motivasi terbesar bagi penulis.
3. Penulis sendiri yang sudah berjuang dan bertahan hingga mencapai titik ini, sehingga dapat menyelesaikan perancangan ini.
4. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis selama menyusun perancangan ini.
5. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan pada penulis.
6. Seluruh bapak/ibu dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan dorongan dan arahan bagi penulis, sehingga mampu menyusun perancangan ini.
7. Seluruh narasumber yang telah membantu penulis dalam memperoleh data yang diperlukan dalam perancangan.
8. Teman-teman DKV’19, khususnya Berlin, Julia, Feby, Shafira, Nisa, Desy, dan Fido yang selalu membantu, memberikan arahan, dan memberikan semangat kepada penulis selama perancangan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam proses penggerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini, masih jauh dari kata sempurna. Perancangan ini tentunya tak luput juga dari kekurangan dalam proses penggerjaannya, mulai dari proses pembuatan konsep cerita hingga konsep visual, namun dengan perancangan ini, setidaknya penulis berharap dapat menjadi manfaat untuk menumbuhkan minat kisah tokoh Islami khususnya pada remaja muslimah. Selain itu, dengan kerendahan hati, penulis sangat menerima dengan senang hati apabila terdapat kritik dan saran yang membangun yang ingin disampaikan.

Surabaya, 30 Mei 2023

Arini Azzinda Ningrum

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah.....	10
1.3    Rumusan Masalah.....	11
1.4    Batasan Masalah .....	11
1.6    Manfaat Perancangan.....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING .....</b>	<b>13</b>
2.1 Tinjauan Metode Kisah .....	13
2.1.1 Definisi Kisah.....	13
2.1.2 Macam-Macam Kisah .....	13
2.1.3 Tujuan Kisah dalam Al-Qur'an .....	14
2.1.4 Kisah Keteladanan.....	15
2.2    Kisah Nusaibah binti Ka'ab .....	15
2.2.1 Nilai Keteladanan Dalam Kisah Nusaibah binti Ka'ab.....	17
2.3    Remaja Muslimah Usia 18-22 Tahun .....	18
2.4    Pendidikan Karakter .....	18
2.4.1 Definisi Pendidikan Karakter .....	18

2.4.2	Fungsi Pendidikan Karakter .....	19
2.5	Tinjauan Tentang Media Edukasi .....	20
2.5.1	Definisi Media Edukasi .....	20
2.5.2	Peran Media Edukasi.....	20
2.5.3	Jenis-Jenis Media Edukasi.....	21
2.6	Tinjauan Tentang Komik .....	21
2.6.1	Definisi Komik .....	21
2.6.2	Jenis-Jenis Komik.....	22
2.6.3	Elemen-Elemen Komik .....	23
2.7	Tinjauan Tentang Animasi.....	30
2.7.1	Definisi Animasi.....	30
2.7.2	Jenis-Jenis Animasi .....	30
2.7.3	Prinsip Animasi .....	31
2.8	Tinjauan Tentang <i>Motion Comic</i> .....	34
2.8.1	Definisi <i>Motion Comic</i> .....	34
2.8.2	Gaya Pada Motion Comic .....	35
2.9	Studi Eksisting .....	35
2.9.1	Studi Komparator .....	37
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN</b>	.....	<b>42</b>
3.1	Definisi Operasional Judul.....	42
3.1.1	Definisi Kisah Nusaibah binti Ka'ab.....	42
3.1.2	Definisi Remaja Muslimah Usia 18-22 Tahun.....	42
3.1.3	Definisi <i>Motion Comic</i> .....	43
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.2.1	Data Primer.....	43
3.2.2	Data Sekunder .....	44
3.3	Teknik Sampling.....	45

3.3.1	Populasi (Target Segmen) .....	45
3.3.2	Sampel .....	46
3.5	Teknik Analisis Data .....	49
3.6	Alur Berpikir .....	50
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>51</b>
<b>ANALISIS DATA</b>	<b>.....</b>	<b>51</b>
4.1	Analisis Data Deskriptif Kuantitatif .....	51
4.1.1	Kuisisioner .....	51
4.2	Analisis Data Deskriptif Kualitatif Data Primer.....	63
4.2.1	Observasi .....	63
4.2.2	Wawancara .....	67
4.3	Analisis Data Deskriptif Kualitatif Data Sekunder.....	81
4.3.1	Jurnal .....	81
4.3.2	Skripsi/Thesis .....	82
4.3.3	Buku .....	82
4.3.4	Artikel.....	84
4.4	Analisis Consumer Insight.....	84
4.5	Sintesis Data .....	84
4.6	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i> .....	86
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>87</b>
<b>KONSEP DESAIN</b>	<b>.....</b>	<b>87</b>
5.1	Perumusan Konsep .....	87
5.2	Definisi Keyword .....	88
5.2.1	<i>What to Say</i> .....	88
5.2.2	<i>How to Say</i> .....	88
5.2.3	Makna Denotasi.....	88
5.2.3	Makna Konotasi .....	89

5.3 Konsep Verbal (Komunikasi) .....	89
5.3.1 Judul <i>Motion Comic</i> .....	89
5.3.2 Sinopsis <i>Motion Comic</i> .....	89
5.3.3 <i>Storyboard</i> .....	90
5.3.5 Gaya Bahasa.....	94
5.4 Konsep Visual.....	95
5.4.1 Gaya Ilustrasi.....	95
5.4.2 Warna .....	95
5.4.3 <i>Layout</i> .....	96
5.4.4 Tipografi Balon Kata.....	96
5.4.4 Tipografi Bunyi Huruf.....	97
5.5 Konsep Media .....	97
5.5.1 Media Utama .....	98
5.5.2 <i>Audio</i> .....	98
5.5.3 Media Pendukung.....	99
<b>BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>	<b>100</b>
6.1 Implementasi Visual .....	100
6.1.1 Desain Tipografi Judul .....	100
5.5.2 Desain Karakter .....	101
5.5.3 Desain Latar Tempat .....	115
6.2 Implementasi Pada Media.....	117
6.2.1 Media Utama .....	117
6.2.1 Media Pendukung.....	118
6.3 Rancangan Anggaran <i>Project</i> .....	120
6.3.1 Rancangan Tarif Desainer .....	120
6.3.2 Rancangan Biaya Produksi Video <i>Motion Comic</i> .....	120
<b>BAB VII.....</b>	<b>121</b>

<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>121</b>
7.1    Kesimpulan .....	121
7.2    Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>128</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>136</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil survey tingkat kontribusi internet berdasar umur.....	4
Gambar 1. 2 Hasil survey konten internet yang sering diakses.....	4
Gambar 1. 3 Hasil survey penetrasi internet berdasarkan provinsi .....	4
Gambar 1. 4 Data umur responden.....	5
Gambar 1. 5 Data ketertarikan terhadap kisah rasul dan sahabatnya .....	5
Gambar 1. 6 Data isian <i>role model</i> .....	6
Gambar 1. 7 Data <i>role model</i> tokoh islam .....	6
Gambar 1. 8 Data responden terkait kisah Nusaibah .....	7
Gambar 1. 9 Data responden terkait alasan belum tertarik dengan topik.....	7
Gambar 1. 10 Data Survey Webtoon JAKPAT .....	8
Gambar 1. 11 <i>Size chart of the animation market worldwide</i> .....	8
Gambar 1. 12 Observasi Webtoon WEE!!! .....	9
Gambar 2. 1 Beberapa bentuk panel.....	23
Gambar 2. 2 Contoh komik dengan parit bidang putih .....	24
Gambar 2. 3 Contoh komik dengan parit imajiner .....	24
Gambar 2. 4 Contoh jenis bentuk balon kata .....	24
Gambar 2. 5 Contoh ilustrasi digital dan manual dalam komik .....	25
Gambar 2. 6 <i>Anime ace bb font</i> .....	26
Gambar 2. 7 Warna RGB .....	26
Gambar 2. 8 Contoh penggunaan bunyi huruf pada komik.....	27
Gambar 2. 9 Contoh penggunaan garis gerak dalam komik.....	27
Gambar 2. 10 Contoh penggunaan <i>symbolia</i> dalam komik.....	28
Gambar 2. 11 Contoh penggunaan sudut pandang <i>bird eye</i> pada komik .....	28
Gambar 2. 12 Contoh penggunaan sudut pandang <i>high angle</i> pada komik .....	29
Gambar 2. 13 Contoh penggunaan sudut pandang <i>eye level</i> pada komik .....	29
Gambar 2. 14 Contoh penggunaan sudut pandang <i>low angle</i> pada komik.....	29
Gambar 2. 15 Contoh <i>squash and stretch</i> .....	31
Gambar 2. 16 Contoh <i>staging</i> .....	32
Gambar 2. 17 Contoh <i>follow through dan overlapping action</i> .....	32
Gambar 2. 18 Contoh <i>Slow In</i> dan <i>Slow out</i> .....	32
Gambar 2. 19 Contoh <i>secondary action</i> .....	33
Gambar 2. 20 Contoh <i>exaggeration</i> .....	33

Gambar 2. 21 Contoh <i>solid drawing</i> .....	33
Gambar 2. 22 Contoh <i>appeal</i> .....	34
Gambar 2. 23 Animasi Perang Uhud-Kisah Islami Channel.....	35
Gambar 2. 24 Animasi Perang Uhud-Kisah Islami Channel.....	36
Gambar 2. 25 <i>Motion graphic</i> kisah Khalid bin Walid .....	37
Gambar 2. 26 Salah satu <i>scene</i> dalam <i>motion graphic</i> kisah Khalid bin Walid.....	38
Gambar 2. 27 Salah satu <i>scene</i> dalam <i>motion graphic</i> kisah Khalid bin Walid.....	38
Gambar 2. 28 <i>Motion comic</i> Boboiboy .....	39
Gambar 2. 29 <i>Motion comic</i> Boboiboy .....	40
Gambar 2. 30 <i>Motion comic</i> Boboiboy .....	40
Gambar 3. 1 Skema Alur Berpikir.....	50
Gambar 4. 1 Jawaban Kuisioner "Umur" .....	51
Gambar 4. 2 Jawaban Kuisioner "Role model 1" .....	52
Gambar 4. 3 Jawaban Kuisioner "Role model 1b" .....	52
Gambar 4. 4 Jawaban Kuisioner "Role model 1c".....	53
Gambar 4. 5 Jawaban Kuisioner "Role model 1d" .....	53
Gambar 4. 6 Jawaban Kuisioner "Pentingnya role model" .....	54
Gambar 4. 7 Jawaban Kuisioner "Pentingnya role model" .....	54
Gambar 4. 8 Jawaban Kuisioner "Role model 2" .....	55
Gambar 4. 9 Jawaban Kuisioner "Role model 2b" .....	55
Gambar 4. 10 Jawaban Kuisioner "Role model 2c".....	55
Gambar 4. 11 Jawaban Kuisioner "Role model 2d" .....	56
Gambar 4. 12 Jawaban Kuisioner "Ketertarikan terhadap kisah rasul dan sahabatnya".....	56
Gambar 4. 13 Jawaban Kuisioner "Ketertarikan terhadap kisah rasul dan sahabatnya".....	57
Gambar 4. 14 Jawaban Kuisioner "Ketertarikan terhadap kisah rasul dan sahabatnya".....	57
Gambar 4. 15 Jawaban Kuisioner "Media" .....	57
Gambar 4. 16 Jawaban Kuisioner "Pengetahuan kisah rasul dan sahabatnya" .....	58
Gambar 4. 17 Jawaban Kuisioner "kisah rasul dan sahabatnya yang menginspirasi" .....	58
Gambar 4. 18 Jawaban Kuisioner "Pentingnya mengenal kisah rasul dan sahabatnya" .....	59
Gambar 4. 19 Jawaban Kuisioner "Kisah Nusaibah binti Ka'ab" .....	59
Gambar 4. 20 Jawaban Kuisioner "Kisah Nusaibah binti Ka'ab" .....	60
Gambar 4. 21 Jawaban Kuisioner "Media yang pernah ditemukan".....	60
Gambar 4. 22 Jawaban Kuisioner "Preferensi media" .....	61

Gambar 4. 23 Jawaban Kuisioner "Preferensi media" .....	61
Gambar 4. 24 Jawaban Kuisioner "Media" .....	62
Gambar 4. 25 Jawaban Kuisioner "Media" .....	62
Gambar 4. 26 Jawaban Kuisioner " <i>Genre</i> " .....	63
Gambar 4. 27 Data <i>hashtag tren Tiktok</i> .....	64
Gambar 4. 28 Data <i>hashtag tren Tiktok</i> .....	65
Gambar 4. 29 Data <i>hashtag tren Tiktok</i> .....	65
Gambar 4. 30 Data <i>hashtag tren Tiktok</i> .....	66
Gambar 4. 31 Konten viral Tiktok .....	67
Gambar 4. 32 Profil Ustadzah Dyah.....	68
Gambar 4. 33 Profil VUstadz Roffi .....	72
Gambar 4. 34 Salah satu karya Reza .....	75
Gambar 4. 35 Salah satu karya Rizki Goni .....	77
Gambar 4. 36 Salah satu karya Meira.....	79
Gambar 5. 1 Alur <i>Keyword</i> .....	87
Gambar 5. 2 Acuan gaya ilustrasi.....	95
Gambar 5. 3 Acuan penggunaan warna.....	95
Gambar 5. 4 Acuan penggunaan <i>color pallete</i> atau warna.....	96
Gambar 5. 5 Acuan layout pada <i>motion comic</i> Boboiboy .....	96
Gambar 5. 6 Penggunaan <i>font</i> pada Webtoon Officiall “Zona Maya”.....	97
Gambar 5. 7 Penggunaan bunyi huruf pada <i>motion comic</i> Boboiboy .....	97
Gambar 5. 8 Data penggunaan Youtube di indonesia .....	98
Gambar 6. 1 Alternatif Desain Tipografi Judul .....	100
Gambar 6. 2 <i>Font</i> asli richardson script .....	100
Gambar 6. 3 <i>Font</i> Asli Banana Pastry .....	101
Gambar 6. 4 Desain Tipografi Judul Terpilih .....	101
Gambar 6. 5 Acuan warna, pakaian, dan aksesoris karakter Hima .....	101
Gambar 6. 6 Alternatif Sketsa Karakter Hima .....	102
Gambar 6. 7 Alternatif Komprehensif Desain Karakter Hima.....	102
Gambar 6. 8 Desain Terpilih Karakter Hima .....	103
Gambar 6. 9 Acuan Karakter Bu Nur (Ibu Hima) .....	103
Gambar 6. 10 Alternatif Sketsa Karakter Bu Nur (Ibu Hima).....	104
Gambar 6. 11 Alternatif Komprehensif Desain Karakter Bu Nur.....	104

Gambar 6. 12 Desain Terpilih Karakter Bu Nur (Ibu Hima).....	105
Gambar 6. 13 Acuan Karakter Bu Sinta .....	105
Gambar 6. 14 Alternatif Sketsa Karakter Bu Sinta .....	106
Gambar 6. 15 Alternatif Komprehensif Desain Karakter Bu Sinta.....	106
Gambar 6. 16 Desain Terpilih Karakter Bu Sinta .....	107
Gambar 6. 17 Acuan Desain Karakter Nusaibah.....	108
Gambar 6. 18 Alternatif Sketsa Karakter Nusaibah .....	108
Gambar 6. 19 Alternatif Komprehensif Desain Karakter Nusaibah.....	109
Gambar 6. 20 Desain Terpilih Karakter Nusaibah .....	109
Gambar 6. 21 Acuan Desain senjata Pasukan Muslimin.....	110
Gambar 6. 22 Acuan Desain Karakter Pasukan Muslimin.....	111
Gambar 6. 23 Alternatif Sketsa Karakter Pasukan Muslimin .....	111
Gambar 6. 24 Alternatif Komprehensif Desain Karakter Pasukan Muslimin.....	112
Gambar 6. 25 Desain Terpilih Karakter Pasukan Muslimin .....	112
Gambar 6. 26 Acuan Desain Karakter Pasukan Quraisy .....	113
Gambar 6. 27 Alternatif Sketsa Karakter Pasukan Quraisy .....	113
Gambar 6. 28 Alternatif Komprehensif Desain Karakter Pasukan Quraisy .....	114
Gambar 6. 29 Desain Terpilih Karakter Pasukan Quraisy .....	114
Gambar 6. 30 Acuan Visual Rumah Keluarga Hima .....	115
Gambar 6. 31 Acuan Visual Rumah Kamar Hima .....	115
Gambar 6. 32 Desain Akhir Rumah Keluarga Hima.....	115
Gambar 6. 33 Desain Kamar Hima .....	116
Gambar 6. 34 Acuan Lokasi Keseluruhan Perang Uhud .....	116
Gambar 6. 35 Visual Lokasi Keseluruhan Perang Uhud.....	116
Gambar 6. 36 Cuplikan <i>Scene Motion Comic</i> .....	117
Gambar 6. 37 Desain Poster .....	118
Gambar 6. 38 Desain <i>Emotes</i> Youtube dan Whatsapp.....	118
Gambar 6. 39 Desain <i>sticker</i> tempel.....	119
Gambar 6. 40 Desain <i>phone strap</i> .....	119

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 5. 1 <i>Storyboard</i> .....	90
Tabel 6. 1 Total biaya pengeluaran desainer (/tahun) .....	120
Tabel 6. 2 Total biaya produksi video motion comic .....	120