

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA USIA 16-21 TAHUN
TENTANG KESEJAHTERAAN HEWAN JALANAN**

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



Oleh :

Shafira Nur Rahma Sengko

19052010046

Pembimbing I :

Masnuna, ST., M.Sn

Pembimbing II :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA USIA 16-21 TAHUN
TENTANG KESEJAHTERAAN HEWAN JALANAN

Disusun Oleh:

SHAFIRA NUR RAHMA SENGKO

19052010046

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Masnuna, ST., M.Sn

Mahinna Romadhona, S.T., M.Ds.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I

Penguji II



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

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

NIP. 19880505 201903 1018

NPT. 201 19850106 174

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., MT

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA USIA 16-21 TAHUN
TENTANG KESEJAHTERAAN HEWAN JALANAN

Disusun Oleh:

SHAFIRA NUR RAHMA SENGKO

19052010046

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn

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

NIPPPK. 19840512 2021 212004

NIP. 19880428 201803 2001

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.

NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Menurut Animal Defender Indonesia, terjadi kenaikan kasus kekerasan terhadap hewan pada tahun 2020-2021. Pada tahun 2020, kasus kekerasan terhadap hewan yang diterima sekitar 20 kasus, sementara pada tahun 2021, kasus kekerasan terhadap hewan meningkat menjadi 30 kasus. Dari 50 jumlah kasus kekerasan terhadap hewan yang ditangani oleh tim forensik veteriner Unair, kekerasan tersebut didominasi oleh kucing dan anjing. Masyarakat Indonesia cenderung permisif terhadap kasus kekerasan terhadap hewan. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh SMAC (Social Media Animal Coalition) pada tahun 2020-2021, riset tersebut menyebutkan dari 5480 video yang ditemukan dari sosial media seperti Tiktok, Youtube, dan Facebook, 1626 video diantaranya berasal dari Indonesia Meskipun Indonesia telah memiliki undang-undang yang mengatur mengenai kesejahteraan hewan, lemahnya tindakan pidana yang diberikan dan kurangnya edukasi dan informasi di tengah masyarakat tentu dapat menjadi faktor kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kesejahteraan hewan. Sehingga diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat remaja sebagai agen perubahan untuk menyadarkan bahwa hewan jalanan juga merupakan bagian dari kehidupan kita.

Pada perancangan komik digital ini, pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap Drh. Nabila Ramadhan dari Klinik Hewan Sahabat Fauna, Bu Yana Heksa Purbowati dari Surabaya-Sidoarjo Penyelamatan Kucing Domestik (S2PKD), dan dua target audiens yaitu Putri Alfisyahrini dan Shafwan Nur A. Sedangkan untuk metode kuantitatif menggunakan kuisisioner Google Form untuk usia 16-21 tahun, dengan target responden yaitu 90 orang.

Teknik analisis yang digunakan dalam perancangan yaitu deksriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan, maka diperoleh kata kunci yaitu “Aksi Heroik Pada Hewan” dengan makna dalam perancangan komik akan memberikan arahan atau contoh tindakan yang mencerminkan nilai dari Five Freedoms of Animal Welfare.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan mampu menyadarkan para remaja bahwa hewan jalanan merupakan bagian dari kehidupan kita dan patut untuk dilindungi dan dipelihara sebaik-baiknya. Serta menyebarkan kebaikan-kebaikan dimulai dari diri sendiri dan mengajak teman atau masyarakat terdekat untuk semakin sadar kesejahteraan hewan jalanan.

Kata Kunci: Kesejahteraan Hewan, Komik, Hewan Jalanan

ABSTRACT

According to Animal Defender Indonesia, there has been an increase in cases of violence against animals in 2020-2021. In 2020, around 20 cases of violence against animals were received, while in 2021, cases of violence against animals increased to 30 cases. Of the 50 cases of violence against animals handled by the Airlangga University veterinary forensic team, the violence was dominated by cats and dogs. Indonesian people tend to be permissive towards cases of violence against animals. Based on the results of research conducted by the SMAC (Social Media Animal Coalition) in 2020-2021, the research stated that out of 5480 videos found from social media such as Tiktok, Youtube, and Facebook, 1626 videos of them came from Indonesia, even though Indonesia already has laws governing animal welfare, the weak criminal acts given and the lack of education and information in the community can certainly be a factor in the lack of public awareness of animal welfare. So we need media that can attract youth as agents of change to make them aware that street animals are also part of our lives.

In designing this digital comic, data collection used qualitative and quantitative data collection methods. The qualitative method was carried out by conducting interviews with Drh. Prof. with a target respondent of 90 people.

The analysis technique used in the design is descriptive qualitative and quantitative. Based on the results of the analysis obtained, the keywords obtained are "Heroic Actions in Animals" the meaning of designing comics that will provide directions or examples of actions that reflect the value of the Five Freedoms of Animal Welfare.

With this design, it is hoped that it will be able to make teenagers aware that street animals are part of our lives and deserve to be protected and cared for as well as possible. As well as spreading kindness, starting with themselves and inviting friends or the closest community to be more aware of the welfare of street animals.h

Keywords: Animal Welfare, Comic, Street Animals

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Komik Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesadaran Remaja Usia 16-21 Tahun Tentang Kesejahteraan Hewan Jalanan” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila ternyata di dalam tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 28 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 01 Juni 2023



Shafira Nur Rahma Sengko

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya dalam pengerjaan “Perancangan Komik Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesadaran Remaja Usia 16-21 Tahun Tentang Kesejahteraan Hewan Jalanan” dari awal hingga akhir perancangan ini dibuat. Adapun harapan dalam perancangan ini dibuat agar para remaja mulai menyadari pentingnya kesejahteraan hewan khususnya hewan jalanan. Sebagai remaja, diperlukan kesadaran untuk memberikan perubahan baik untuk diri sendiri maupun lingkungan sekitar dengan meningkatkan kepekaan yang tinggi terhadap isu-isu yang terjadi di sekitarnya. Sehingga kita tidak lagi melihat isu-isu kekerasan terhadap hewan jalanan hanya karena alasan kebencian ataupun keisengan semata.

Perancang mengucapkan terimakasih terhadap berbagai pihak yang telah membantu dalam berbagai aspek sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.

1. Kepada Allah SWT serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi kekuatan dalam pengerjaan perancangan ini
2. Kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan dari berbagai aspek serta doa yang selalu menyertai di setiap menitnya
3. Kepada Ibu Masnuna, ST., M.Sn selaku dosen pembimbing satu yang selalu memberikan masukan dan juga arahan dalam perancangan ini
4. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing dua yang juga memberikan arahan dalam penulisan laporan
5. Kepada seluruh dosen di Fakultas Arsitektur dan Desain UPN Veteran Jawa Timur yang senantiasa memberikan ilmu selama masa perkuliahan
6. Kepada Putri Alfisyahrini dan Shafwan Nur A S yang bersedia menjadi narasumber target audiens
7. Kepada Drh. Nabila Ramadhan dari Klinik Hewan Sahabat Fauna yang berkenan menjadi narasumber dan memberikan wawasan yang luar biasa dalam perancangan ini serta berbagi ketertarikan dalam komik
8. Kepada Bu Yana Heksa Purbowati dari Surabaya-Sidoarjo Penyelamatan Kucing Domestik (S2PKD) yang juga bersedia sebagai narasumber dalam perancangan ini
9. Kepada Nisa’, Arini, Feby, Berlin, Fido, Desy, dan Julia sebagai sahabat yang selalu menemani, membantu, memberi saran, juga semangat dalam mengerjakan perancangan ini

10. Kepada teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur yang senantiasa memberikan dukungan selama perancangan dan selalu memberikan momen terbaik selama masa perkuliahan
11. Kepada rekan kerja, serta adik-adik di Creative Room yang bersedia untuk dijadikan bahan observasi dalam perancangan ini juga atas semangat serta doa yang selalu diberikan
12. Kepada teman-teman terkasih Bella, Dewi, Qurrotu, Balqis, Aurel, Putri, Oktarina, Poppy, Alfi, Maratus, Cynthia, Anita, Ragil, serta Virhaq yang selalu memberikan dorongan dan juga sebagai tempat berkeluh kesah
13. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam perancangan ini

Selaku penulis, saya menyadari dalam perancangan ini tentu masih memiliki kekurangan. Baik dari segi kurangnya nilai moral yang kuat atau alur yang kurang menarik dan lain sebagainya. Hal ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran selanjutnya baik bagi penulis maupun bagi para pembaca yang membaca perancangan ini.

Surabaya, 01 Juni 2023

Shafira Nur Rahma Sengko

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xviii
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Batasan Masalah	11
1.5 Tujuan Perancangan	11
1.6 Manfaat Perancangan	11
BAB II Tinjauan Pustaka dan Studi Eksisting.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka Hewan	13
2.1.1 Hewan Jalanan	13
2.1.2 Kucing	13
2.1.3 Anjing	13
2.1.4 Kekerasan Hewan	14
2.1.5 Kekerasan Hewan dan Indikasi Kekerasan Lainnya	14
2.1.6 Kesejahteraan Hewan	15
2.1.7 Prinsip Kesejahteraan Hewan	15
2.2 Tinjauan Pustaka Remaja	17
2.2.1 Pengertian Remaja dan Fasenya	17
2.2.2 Psikologi Remaja 16-21 Tahun	18
2.2.3 Ciri-Ciri Remaja	19
2.2.4 Tugas Perkembangan Remaja	21
2.3 Tinjauan Pustaka Komik	22
2.3.1 Pengertian Komik	22
2.3.2 Komik Daring	23
2.3.3 Gaya Gambar Pada Komik	24

2.3.4 Unsur Komik	26
2.3.5 Warna	37
2.3.6 <i>Layout</i> Komik Digital	39
2.3.7 Tipografi	41
2.3.8 Transisi Adegan	42
2.3.9 Pengambilan Gambar	48
2.3.10 Jarak	49
2.3.11 Sudut Pandang	51
2.3.12 Ketinggian Sudut	52
2.3.13 Gerak	54
2.3.14 Line Webtoon	55
2.4 Studi Eksisting	56
2.4.1 Studi Eksisting yang Sudah Ada	56
2.4.2 Studi Komparator	76
BAB III Metodologi Desain	84
3.1 Definisi Operasional Judul	84
3.1.1 Definisi Komik Digital	84
3.1.2 Definisi Kesejahteraan Hewan Jalanan	84
3.1.3 Definisi Usia 16-21 Tahun.....	84
3.2 Target Perancangan	84
3.3 Teknik Pengumpulan Data	85
3.3.1 Data Primer	86
3.3.2 Data Sekunder	85
3.4 Teknik Sampling	87
3.4.1 Populasi	87
3.4.2 Sampel	88
3.5 Tahapan Perancangan	88
3.6 Teknik Analisa Data	91
3.7 Alur Berfikir	91
BAB IV Analisa Data	92
4.1 Analisa Data Wawancara	92
4.2 Analisa Data Webinar	102
4.3 Analisa Data Kuisisioner	103

4.4 Analisa <i>Consumer Insight</i>	105
4.5 Sintesa Data	105
4.6 <i>Unique Selling Point</i>	106
BAB V Konsep Desain.....	107
5.1 Perumusan Konsep	107
5.2 Definisi Keyword	108
5.2.1 Makna Konotatif	108
5.2.2 Makna Denotatif	108
5.3 Konsep Verbal	108
5.3.1 Judul Komik.....	108
5.3.2 Gaya Bahasa	108
5.3.3 Alur Cerita	109
5.4 Konsep Visual	112
5.4.1 Gaya Gambar	112
5.4.2 Tipografi Balon Kata	112
5.4.3 Tipografi Judul Komik	113
5.4.4 Warna.....	113
5.4.5 <i>Layout</i> Komik	114
5.5 Studi Visual	114
5.5.1 Visual Karakter	114
5.5.2 Visual Desain Judul	121
5.5.3 Visual Desain SFX.....	122
5.5.3 Visual Latar Tempat	124
5.6 Konsep Media	124
5.6.1 Media Utama.....	124
5.6.2 Media Pendukung	124
BAB VI Implementasi Desain.....	126
6.1 Alternatif Desain	126
6.1.1 <i>Rough Design</i> (Sketsa Kasar)	126
6.1.2 Komprehensi Desain.....	130
6.1.3 Final Desain	132
6.2 Implementasi Desain	137
6.2.1 Tampilan Isi Komik	137

6.2.2 Media Pendukung	140
6.3 Rancangan Anggaran Proyek	143
BAB VII Kesimpulan	145
7.1 Kesimpulan	145
7.2 Saran	145
Daftar Pustaka	146
Lampiran	152
Biodata Penulis	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Indonesia Juara Konten Kekerasan Terhadap Hewan	2
Gambar 1.2 Indonesia Pengunggah Video Terbanyak Konten Kekerasan Terhadap Hewan ...	2
Gambar 1.3 Persentase Kepopularitasan Memelihara Anjing Dan Kucing	6
Gambar 1.4 Jumlah Pengunduh Aplikasi Komik Digital dan Popularitasnya.....	8
Gambar 1.5 Popularitas Aplikasi Komik Digital Di Indonesia	8
Gambar 1.6 Persentase Jumlah Pengakses Webtoon Berdasarkan Perangkat	9
Gambar 1.7 Hasil Sementara Kuisisioner yang dilakukan pada 20 Oktober 2022	10
Gambar 2.1 Contoh Komik Daring Izinkan Aku Kembali.....	23
Gambar 2.2 Contoh Gaya Gambar Kartun	25
Gambar 2.3 Contoh Gaya Semi Realis	25
Gambar 2.4 Contoh Gaya Gambar Realis	25
Gambar 2.5 Contoh Gaya <i>Fine Art</i>	26
Gambar 2.6 Contoh Panel Pada Komik	26
Gambar 2.7 Contoh Panel Bergaris Tepi	27
Gambar 2.8 Contoh Panel Tanpa Bergaris Tepi	27
Gambar 2.9 Contoh Panel Dengan Tepian <i>vignette</i>	28
Gambar 2.10 Contoh Sisipan Panel.....	28
Gambar 2.11 Contoh Macam Batas Panel.....	28
Gambar 2.12 Contoh Parit Komik.....	29
Gambar 2.13 Contoh Balon Ucapan.....	29
Gambar 2.14 Contoh Balon Pikiran	30
Gambar 2.15 Contoh Balon <i>Caption</i>	30
Gambar 2.16 Contoh <i>Oval Bubble</i>	31
Gambar 2.17 Contoh Balon Kata dengan Ekor Masuk Ke Dalam.....	31
Gambar 2.18 Contoh <i>Double Bubble</i>	32
Gambar 2.19 Contoh <i>Explosion Bubble</i>	32
Gambar 2.20 Contoh <i>Cloud Bubble</i>	33
Gambar 2.21 Contoh <i>Wavy Bubble</i>	33
Gambar 2.22 Contoh <i>Thought Bubble</i>	33
Gambar 2.23 Contoh <i>Rectangle Bubble</i>	34
Gambar 2.24 Contoh <i>Electric Sound Bubble</i>	34

Gambar 2.25 Contoh <i>Flash Bubble</i>	35
Gambar 2.26 Contoh <i>Inverted Flash Bubble</i>	35
Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Digital Pada Komik	36
Gambar 2.28 Aplikasi Pembuatan Ilustrasi Komik.....	36
Gambar 2.29 Contoh Komik Hitam-Putih.....	38
Gambar 2.30 Contoh Komik Berwarna	38
Gambar 2.31 <i>Layout</i> Vertikal dan Arah Membaca	39
Gambar 2.32 Contoh Keuntungan <i>Layout</i> Vertikal Pada Karakter.....	40
Gambar 2.33 Jarak Panel Luas	40
Gambar 2.34 Contoh Tipografi Pada Balon Kata.....	41
Gambar 2.35 Contoh Tipografi Pada Judul Komik.....	41
Gambar 2.36 Contoh Tipografi Pada SFX Komik	41
Gambar 2.37 Contoh Transisi <i>Zoom In</i>	42
Gambar 2.38 Contoh Transisi <i>Colour</i>	43
Gambar 2.39 Contoh Transisi <i>Entering The Mind</i>	43
Gambar 2.40 Contoh Penggunaan Gradien Pada Transisi <i>Entering The Mind</i>	44
Gambar 2.41 Contoh Transisi <i>Multiple Action in Single Scene</i>	45
Gambar 2.42 Contoh Transisi <i>Connecting Location With Text</i>	45
Gambar 2.43 Contoh Transisi <i>Establishing Background Slowly</i>	46
Gambar 2.44 Contoh Transisi <i>Communicating the Passage of Time</i>	47
Gambar 2.45 Contoh Transisi <i>Building Intrigue by Showing Dialogue First</i>	48
Gambar 2.46 Contoh <i>Long Shots</i>	49
Gambar 2.47 Contoh <i>Medium Shots</i>	49
Gambar 2.48 Contoh <i>Close Up Shots</i>	50
Gambar 2.49 Contoh <i>Extreme Close Up Shots</i>	50
Gambar 2.50 Contoh <i>Sequences</i>	50
Gambar 2.51 Contoh <i>Objective Shots</i>	51
Gambar 2.52 Contoh <i>Subjective Shots</i>	51
Gambar 2.53 Contoh <i>High Angel Shots</i>	52
Gambar 2.54 Contoh <i>Medium Angel Shots</i>	52
Gambar 2.55 Contoh <i>Low Angel Shots</i>	53
Gambar 2.56 Contoh <i>Tilt Angel Shots</i>	53
Gambar 2.57 Contoh <i>Zoom Shots</i>	54

Gambar 2.58 Contoh <i>Tracking Shots</i>	54
Gambar 2.59 Contoh <i>Pan Shots</i>	55
Gambar 2.60 Gambar Judul Animasi <i>Cats In the Street</i>	57
Gambar 2.61 <i>Font</i> Penutupan Animasi.....	58
Gambar 2.62 Ilustrasi Karakter Guru di Animasi <i>Cats In the Street</i>	58
Gambar 2.63 Ilustrasi Karakter Anak di Animasi <i>Cats In the Street</i>	58
Gambar 2.64 Visual Aset Bangunan di Animasi <i>Cats In the Street</i>	58
Gambar 2.65 Visual Aset Gerobak di Animasi <i>Cats In the Street</i>	59
Gambar 2.66 <i>Scene Cats In the Street</i>	59
Gambar 2.67 Salah satu Cuplikan <i>Scene Cats In the Street</i>	60
Gambar 2.68 Desain Poster Animasi <i>Cats In The Street</i>	60
Gambar 2.69 Gambar Cover Berlian dan 14 Anjing.....	63
Gambar 2.70 Tipografi Judul Komik	63
Gambar 2.71 Tipografi Teks Komik	64
Gambar 2.72 Panel Komik	64
Gambar 2.73 Ilustrasi Komik	64
Gambar 2.74 Warna Komik	65
Gambar 2.75 Cover Buku Interaktif Anak	67
Gambar 2.76 Tipografi Pada Buku Interaktif Anak	67
Gambar 2.77 Tipografi Isi Buku Interaktif Anak	68
Gambar 2.78 Isi Buku Interaktif Anak.....	68
Gambar 2.79 Karakter Anak Perempuan.....	69
Gambar 2.80 <i>Environment</i>	69
Gambar 2.81 Karakter Ibu Guru	69
Gambar 2.82 Cover Komik Cemeng.....	71
Gambar 2.83 Judul Komik Cemeng	72
Gambar 2.84 <i>Font</i> Pada Balon Kata Komik Cemeng	72
Gambar 2.85 <i>Layout</i> Komik Cemeng	73
Gambar 2.86 Ilustrasi Asal Usul Pada Komik Cemeng.....	73
Gambar 2.87 Ilustrasi Komik Cemeng	74
Gambar 2.88 Panel Komik Cemeng.....	74
Gambar 2.89 Cover Komik <i>The Legendary Beast Animal Hospital</i>	77
Gambar 2.90 Judul Komik <i>The Legendary Beast Animal Hospital</i>	78

Gambar 2.91 <i>Font Komik The Legendary Beast Animal Hospital</i>	78
Gambar 2.92 <i>Layout Komik The Legendary Beast Animal Hospital</i>	79
Gambar 2.93 <i>Ilustrasi The Legendary Beast Animal Hospital</i>	80
Gambar 2.94 <i>Ilustrasi The Legendary Beast Animal Hospital</i>	80
Gambar 2.95 <i>Mood Warna dari Komik The Legendary Beast Animal Hospital</i>	81
Gambar 2.96 <i>Warna The Legendary Beast Animal Hospital</i>	81
Gambar 3.1 <i>Alur Berfikir</i>	91
Gambar 4.1 <i>Foto Bersama Drh. Nabila Ramadhan Di Klinik Hewan Sahabat Fauna</i>	95
Gambar 5.1 <i>Diagram Keyword</i>	107
Gambar 5.2 <i>Contoh Gaya Gambar</i>	112
Gambar 5.3 <i>Contoh Penggunaan Comic Sans Pada Komik</i>	113
Gambar 5.4 <i>Acuan Desain Judul</i>	113
Gambar 5.5 <i>Warna</i>	114
Gambar 5.6 <i>Acuan Layout</i>	114
Gambar 5.7 <i>Penggambaran Karakter Malaikat Maut pada Komik Moderen</i>	115
Gambar 5.8 <i>Penggambaran Karakter Malaikat pada Komik Modern Lainnya</i>	115
Gambar 5.9 <i>Remaja Melakukan Kekerasan Terhadap Hewan Jalanan</i>	115
Gambar 5.10 <i>Remaja (17 Tahun) Kekerasan Terhadap Hewan Jalanan Lainnya</i>	116
Gambar 5.11 <i>Remaja Yang Melakukan Street Feeding pada Hewan Jalanan</i>	116
Gambar 5.12 <i>Founder Komunitas Penyelamatan Hewan Jalanan CatCats.id</i>	116
Gambar 5.13 <i>Proses Brainstorming</i>	118
Gambar 5.14 <i>Moodboarding Karakter</i>	119
Gambar 5.15 <i>Alternatif Karakter Adit</i>	119
Gambar 5.16 <i>Alternatif Karakter Viona</i>	120
Gambar 5.17 <i>Alternatif Karakter Than</i>	120
Gambar 5.18 <i>Alternatif Karakter Black</i>	120
Gambar 5.19 <i>Alterntif Terpilih</i>	121
Gambar 5.20 <i>Moodboarding</i>	121
Gambar 5.21 <i>Alternatif Visual Judul</i>	122
Gambar 5.22 <i>Final Visual Judul</i>	122
Gambar 5.23 <i>Font Kalam</i>	123
Gambar 5.24 <i>Penggunaan Font Kalam Sebagai SFX Komik</i>	123
Gambar 5.25 <i>Font MV Boli</i>	123

Gambar 5.26 Penggunaan Font MV Boli Sebagai SFX Komik	123
Gambar 5.27 Font Nerko One Regular	123
Gambar 5.28 Penggunaan Font Nerko One Regular Sebagai SFX Komik.....	123
Gambar 6.1 Alternatif Karakter Adit 1	126
Gambar 6.2 Alternatif Karakter Adit 2	126
Gambar 6.3 Alternatif Karakter Adit 3	126
Gambar 6.4 Alternatif Karakter Viona 1	127
Gambar 6.5 Alternatif Karakter Viona 2	127
Gambar 6.6 Alternatif Karakter Viona 3	127
Gambar 6.7 Alternatif Karakter Than 1	127
Gambar 6.8 Alternatif Karakter Than 2	127
Gambar 6.9 Alternatif Karakter Than 3	127
Gambar 6.10 Alternatif Karakter Black 1.....	128
Gambar 6.11 Alternatif Karakter Black 2.....	128
Gambar 6.12 Alternatif Karakter Black 3.....	128
Gambar 6.13 Referensi Kelas.....	128
Gambar 6.14 Referensi Koridor.....	129
Gambar 6.15 Referensi Kamar Adit.....	129
Gambar 6.16 Referensi Latar Belakang Jalanan.....	130
Gambar 6.17 Alternatif Karakter Adit 1	130
Gambar 6.18 Alternatif Karakter Adit 2	130
Gambar 6.19 Alternatif Karakter Adit 3	130
Gambar 6.20 Alternatif Karakter Viona 1	131
Gambar 6.21 Alternatif Karakter Viona 2	131
Gambar 6.22 Alternatif Karakter Viona 3	131
Gambar 6.23 Alternatif Karakter Than 1	131
Gambar 6.24 Alternatif Karakter Than 2.....	131
Gambar 6.25 Alternatif Karakter Than 3.....	131
Gambar 6.26 Alternatif Karakter Black 1.....	132
Gambar 6.27 Alternatif Karakter Black 2.....	132
Gambar 6.28 Alternatif Karakter Black 3.....	132
Gambar 6.29 Alternatif Terpilih	132
Gambar 6.30 Perputaran Kepala Than	133

Gambar 6.31 Ekspresi Than	133
Gambar 6.31 Perputaran Kepala Viona	134
Gambar 6.32 Ekspresi Viona.....	134
Gambar 6.33 Perputaran Kepala Adit	135
Gambar 6.34 Perputaran Kepala dan Ekspresi Black	135
Gambar 6.35 Kelas	136
Gambar 6.36 Koridor Sekolah	136
Gambar 6.37 Kamar Adit.....	137
Gambar 6.38 Jalanan	137
Gambar 6.39 Tampilan Pada Webtoon Canvas	138
Gambar 6.40 Cuplikan Episode 1	138
Gambar 6.41 Cuplikan Episode 2.....	138
Gambar 6.42 Cuplikan Episode 3.....	139
Gambar 6.43 Cuplikan Episode 4.....	139
Gambar 6.44 Cuplikan Episode 5.....	139
Gambar 6.45 Cuplikan Episode 6.....	140
Gambar 6.46 Cuplikan Episode 7.....	140
Gambar 6.47 Desain Kipas Setelah Dicitak	140
Gambar 6.48 Wadah Botol Makana Hewan Setelah Dicitak	141
Gambar 6.49 Totebag	141
Gambar 6.50 Sticker Kucing	141
Gambar 6.51 Sticker Anjing.....	142
Gambar 6.52 Gantungan Kunci	142
Gambar 6.53 Sosial Media	143
Gambar 6.54 Wadah Makan Kucing.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa Karya <i>Cats In The Street Media</i>	57
Tabel 2.2 Analisa SWOT <i>Cats In The Street Media</i>	60
Tabel 2.3 Analisa Karya Berlian dan 14 Anjing	61
Tabel 2.4 Analisa SWOT Berlian dan 14 Anjing	64
Tabel 2.5 Analisis Karya Aku dan Kau Sayang Binatang.....	66
Tabel 2.6 Analisa SWOT Aku dan Kau Sayang Binatang.....	69
Tabel 2.7 Analisa Karya Cemeng.....	70
Tabel 2.8 Analisa SWOT Cemeng	74
Tabel 2.9 Analisa Karya <i>The Legendary Beast Animal Hospital</i>	75
Tabel 2.10 Analisa SWOT <i>The Legendary Beast Animal Hospital</i>	81
Tabel 5.1 <i>Storyline</i>	109
Tabel 6.1 Rancangan Anggaran Proyek.....	144