

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN WEBCOMIC ASMARALOKA BIMA DAN DEWI
ARIMBI UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PEWAYANGAN
PADA REMAJA 16-22 TAHUN**

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



Diajukan Oleh:

Dinda Maulia

19052010017

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Masnuna, S.T., M.Sn.

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN WEB COMIC ASMARALOKA BIMA DAN DEWI ARIMBI UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PEWAYANGAN PADA REMAJA 16-22 TAHUN

Disusun Oleh:

DINDA MAULIA

19052010017

Telah dipertahankan di depan Tim Pengudi

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II

Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 202121 2004

Pengudi I

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Pengudi II

Aman Candra Ayuswantara, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018

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.
NIPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN WEBCOMIC ASMARALOKA BIMA DAN DEWI ARIMBI
UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PEWAYANGAN PADA
REMAJA 16-22 TAHUN**

Disusun Oleh:

DINDA MAULIA

19052010017

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn,
NIPPK. 19840512 202121 2004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-I)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn,
NIPPK. 19840512 202121 2004

ABSTRAK

Wayang dikenal sebagai seni pertunjukan tradisional asal Indonesia yang mampu menerapkan fungsi sarana hiburan, pendidikan, dan informasi. Akan tetapi pengetahuan remaja terhadap kisah wayang mengalami kemunduran karena dinilai berat, rumit, dan bahasa yang sulit dipahami. Akibatnya remaja menjadi tidak akrab dengan narasi, tokoh, dan nilai moral dari wayang. Pada fenomena ini media komik pernah mengpopulerkan wayang dengan menyajikan berbagai kisah kepahlwanan tokoh wayang, namun sedikit ditemukan cerita yang hanya fokus pada kisah cinta pewayangan.

Metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara mendalam dengan narasumber ahli dibidang keilmuan yaitu webtoonist Egestigi, narasumber ahli terkait isu yang diangkat yaitu dalang Ki Surono Gondo Taruno S.Sn M.Si. dan Ki Joko Suprianto. Kuesioner dengan 150 responden remaja usia 16-22 tahun, studi literatur, studi eksisting, dan studi komparator.

Hasil analisis diketahui bahwa karakteristik dan elemen platform LINE Webtoon mampu memberikan pengalaman membaca komik yang menyenangkan bagi pembaca di era sekarang. Konsep pada perancangan terbagi menjadi dua yaitu konsep verbal yang meliputi judul, sinopsis, gaya bahasa, dan konsep visual yang meliputi gaya gambar, acuan busana, desain karakter, warna, tipografi, dan *layout* yang menghasilkan karya webtoon berjudul “Arimbi”. Pendekatan genre romantis, gaya gambar manga-manhwa, penyajian cerita yang unik, dan penggunaan bahasa Indonesia dipilih berdasarkan kegemaran remaja agar cerita dan bahasa yang dianggap berat dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

Perancangan ini ditujukan untuk memperkenalkan Asmaraloka Bima dan Dewi Arimbi dengan gaya kekinian, mengajak remaja untuk melestarikan wayang dengan memahami salah satu kisahnya, membantu menumbuhkan minat budaya pewayangan pada remaja agar keberadaan kisah wayang tetap eksis di benak remaja. Diharapkan perancangan ini tidak hanya sekedar tercipta namun juga mampu mencapai tujuan perancangan dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

Kata Kunci: Wayang, Webtoon, Arimbi, Remaja

ABSTRACT

Wayang is known as a traditional performing art from Indonesia which is capable of implementing the functions of entertainment, education and information facilities. However, adolescents' knowledge of wayang stories is experiencing a setback because they are considered heavy, complicated, and the language is difficult to understand. As a result, teenagers are not familiar with the narrative, characters, and moral values of wayang. In this phenomenon, comic media once popularized wayang by presenting various stories of the heroes of wayang characters, but few stories were found that only focused on wayang love stories.

The methodology used in this design is descriptive qualitative and descriptive quantitative with data collection techniques carried out through in-depth interviews with expert sources in the scientific field, namely the Egestigi webtoonist, expert sources related to the issues raised, namely the puppeteer Ki Surono Gondo Taruno S.Sn M.Sc. and Ki Joko Suprianto. Questionnaire with 150 youth respondents aged 16-22 years, literature studies, existing studies, and comparative studies.

The results of the analysis show that the characteristics and elements of the LINE Webtoon platform are able to provide an enjoyable comic reading experience for readers in today's era. The concept in the design is divided into two, namely the verbal concept which includes the title, synopsis, language style, and the visual concept which includes the image style, fashion reference, character design, color, typography, and layout which produces a webtoon work entitled "Arimbi". The romantic genre approach, manga-manhwa drawing style, unique story presentation, and the use of Indonesian were chosen based on the preferences of teenagers so that stories and language that are considered heavy can be conveyed well and easily understood.

This design is intended to introduce Asmaraloka Bima and Dewi Arimbi in a contemporary style, inviting youth to preserve wayang by understanding one of the stories, helping to foster an interest in wayang culture in adolescents so that the existence of wayang stories continues to exist in the minds of adolescents. It is hoped that this design will not only be created but also be able to achieve the design objectives and provide benefits to the community.

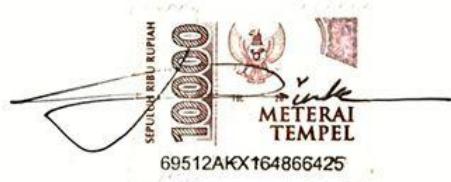
Keywords: Wayang, Webtoon, Arimbi, Teenagers

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 disuatu 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 daftar pustaka.

Apabila di dalam Naskah Tugas Akhir ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 23 Mei 2023



Dinda Maulia

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Webcomic Asmaraloka Bima dan Dewi Arimbi* untuk Menumbuhkan Minat Budaya Pewayangan pada Remaja Usia 16-22 Tahun” sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1) dengan baik. Ucapan terima kasih istimewa penulis sampaikan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa,
2. Kepada orang tua dan keluarga besar penulis yang telah mendoakan dan memberi dukungan terutama dalam urusan finansial,
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. dan Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing utama dan kedua atas arahan, bimbingan, dan masukannya selama Seminar hingga Tugas Akhir,
4. Kepada Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku dosen penguji atas masukan dan arahannya,
5. Kepada Kak Estiswi (Egestigi), Bapak Ki Surono Gondo Taruno S.Sn M.Si. dan Mas Ki Joko Suprianto selaku narasumber ahli atas waktu dan ilmunya,
6. Kepada Nabila Jihan Athifah selaku sosok yang selalu bersedia membantu ketika penulis sedang kesulitan, membutuhkan tempat curahan, dan memberikan semangat serta saran kepada penulis ketika mengerjakan Tugas Akhir,
7. Kepada BTS, The Boyz, Seventeen, Zerobaseone, dan TXT yang menjadi bagian dari *mental health savior* penulis karena lagu-lagu mereka yang selalu menemani dan menginspirasi selama mengerjakan Tugas Akhir.

Penulis menyadari apabila dalam laporan hingga implementasi perancangan ini jauh dari kata sempurna, sehingga adanya kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan hati terbuka. Penulis berharap webtoon “Arimbi” dan laporan ini dapat memberikan dampak positif bagi siapa saja yang telah membacanya.

Surabaya, 23 Mei 2023

Dinda Maulia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Batasan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Perancangan	10
1.6 Manfaat Hasil Perancangan.....	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	11
2.1 Tinjauan Tentang Komik	11
2.1.1 Definisi Komik	11
2.1.2 Jenis-jenis Komik	11
2.1.3 Gaya Gambar Komik	13
2.1.4 Unsur Komik	15
2.1.5 Platform LINE Webtoon	27
2.2 Asmaraloka	28
2.3 Bima dan Dewi Arimbi	29
2.4 Tinjauan Tentang Wayang	43
2.4.1 Definisi Wayang.....	43
2.4.2 Jenis-jenis Wayang.....	44
2.4.3 Wanda dan Gagrag Wayang.....	46
2.5 Tinjauan Tentang Remaja	47
2.6 Studi Eksisting	50
2.6.1 Studi Eksisting Karya yang Sudah Ada	50
2.6.2 Studi Komparator 1	54
2.6.3 Studi Komparator 2	59

BAB III.....	65
METODOLOGI DESAIN	65
3.1 Definisi Operasional Judul	65
3.2 Teknik Pengumpulan Data	66
3.2.1 Data Primer	66
3.2.2 Data Sekunder	69
3.3 Teknik Sampling	70
3.3.1 Populasi	70
3.3.2 Sampel.....	71
3.4 Tahapan Perancangan.....	71
3.5 Teknik Analisis Data.....	74
3.6 Alur Berpikir	75
BAB IV	76
ANALISIS DATA.....	76
4.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif	76
4.2 Analisis Deskriptif Kualitatif	85
4.3 Analisis Consumer Insight	92
4.4 Sintesa Data.....	92
4.5 Unique Selling Proposition (USP)	93
BAB V.....	94
KONSEP DESAIN	94
5.1 Perumusan Konsep <i>Keyword</i>	94
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	95
5.3 Konsep Kreatif	96
5.4 Konsep Verbal.....	96
5.5 Konsep Visual	106
5.6 Konsep Media	136
BAB VI.....	142
IMPLEMENTASI DESAIN	142
6.1 Alternatif Desain	142
6.2 Implementasi Desain	173
6.3 Rancangan Anggaran Projek	182
BAB VII.....	184
KESIMPULAN DAN SARAN	184
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN.....	193
BIODATA PENULIS	280

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Penetrasi Internet di Indonesia Tahun 2022.....	3
Gambar 1. 2 Aplikasi Gratis dan Terpopuler Kategori <i>Comics</i>	5
Gambar 1. 3 Webtoon Terpopuler Berdasarkan Genre dan Usia	7
Gambar 2. 1 Contoh Buku Komik	11
Gambar 2. 2 Contoh Komik Strip.....	12
Gambar 2. 3 Contoh Komik Digital	12
Gambar 2. 4 Contoh Gaya Realis	13
Gambar 2. 5 Contoh Gaya Kartun	14
Gambar 2. 6 Contoh Gaya Semi Realis/Kartun	14
Gambar 2. 7 Contoh <i>Space Clip Studio Paint</i>	16
Gambar 2. 8 Contoh Panel <i>Webcomic</i>	17
Gambar 2. 9 Contoh <i>Image Manga</i>	17
Gambar 2. 10 Contoh <i>Bird Eye View</i>	18
Gambar 2. 11 Contoh <i>High Angle</i>	18
Gambar 2. 12 Contoh <i>Eye Level</i>	19
Gambar 2. 13 Contoh <i>Low Angle</i>	19
Gambar 2. 14 Contoh <i>Frog Eye</i>	20
Gambar 2. 15 Contoh <i>Extreme Long Shot</i>	20
Gambar 2. 16 Contoh <i>Long Shot</i>	21
Gambar 2. 17 Contoh <i>Medium Shot</i>	21
Gambar 2. 18 Contoh <i>Close Up</i>	22
Gambar 2. 19 Contoh <i>Extreme Close Up</i>	22
Gambar 2. 20 Contoh Balon Ucapan	23
Gambar 2. 21 Contoh Balon Pikiran.....	23
Gambar 2. 22 Contoh <i>Captions</i>	24
Gambar 2. 23 Contoh Onomatopoeia Manga	25
Gambar 2. 24 Contoh Komik Berwarna	26
Gambar 2. 25 Contoh <i>Layout</i> Webtoon.....	27
Gambar 2. 26 Aplikasi LINE Webtoon	28
Gambar 2. 27 Wayang Bima Koleksi Ki Surono Gondo Taruno	30
Gambar 2. 28 Wayang Arimbi Raseksi dan Dewi Arimbi Koleksi Ki Surono Gondo Taruno	31
Gambar 2. 29 Alur Kronologi Singkat	41
Gambar 2. 30 Wayang Prabu Arimba Koleksi Ki Surono Gondo Taruno	42
Gambar 2. 31 Wayang Dewi Kunti Koleksi Ki Surono Gondo Taruno	43

Gambar 2. 32 Pertunjukan Wayang.....	43
Gambar 2. 33 Wayang Purwa.....	44
Gambar 2. 34 Wayang Beber.....	45
Gambar 2. 35 Wayang Klithik.....	45
Gambar 2. 36 Wayang Golek	46
Gambar 2. 37 Wayang Wong	46
Gambar 2. 38 Komik Buku Banjaran Bima.....	50
Gambar 2. 39 <i>Cover</i> Komik Banjaran Bima.....	51
Gambar 2. 40 Warna Banjaran Bima.....	51
Gambar 2. 41 Tipografi Komik Banjaran Bima	52
Gambar 2. 42 Ilustrasi Komik Banjaran Bima	52
Gambar 2. 43 <i>Layout</i> Komik Banjaran Bima	53
Gambar 2. 44 <i>Cover Back</i> Banjaran Bima	53
Gambar 2. 45 Webtoon Dedes.....	54
Gambar 2. 46 <i>Cover</i> Webtoon Dedes <i>Website Laptop</i>	55
Gambar 2. 47 <i>Cover</i> Webtoon Dedes <i>Aplikasi Smartphone</i>	55
Gambar 2. 48 Warna Webtoon Dedes	56
Gambar 2. 49 Tipografi Webtoon Dedes.....	56
Gambar 2. 50 Webtoon Dedes.....	57
Gambar 2. 51 Ilustrasi Webtoon Dedes	57
Gambar 2. 52 <i>Layout</i> Webtoon Dedes.....	58
Gambar 2. 53 Webtoon Suddenly, I Became a Princess	59
Gambar 2. 54 <i>Cover</i> Webtoon Suddenly, I Became a Princess <i>Website Laptop</i>	60
Gambar 2. 55 <i>Cover</i> Webtoon Suddenly, I Became a Princess <i>Aplikasi Smartphone</i>	60
Gambar 2. 56 Warna Suddenly, I Became a Princess	61
Gambar 2. 57 Tipografi Suddenly, I Became a Princess	61
Gambar 2. 58 Judul Webtoon Suddenly, I Became a Princess	62
Gambar 2. 59 Ilustrasi Webtoon Suddenly, I Became a Princess.....	62
Gambar 2. 60 <i>Layout</i> Webtoon Suddenly, I Became a Princess	63
Gambar 3. 1 Skema Perancangan	75
Gambar 4. 1 Diagram Pengelompokan Usia Responden.....	76
Gambar 4. 2 Diagram Kesibukan Responden.....	77
Gambar 4. 3 Diagram Ketertarikan Responden Terhadap Komik Digital.....	77
Gambar 4. 4 Diagram Faktor Penyebab Ketertarikan Responden.....	78
Gambar 4. 5 Diagram Genre Favorit Responden	79
Gambar 4. 6 Diagram Platform Membaca Komik Berbasis Digital	79

Gambar 4. 7 Diagram Pengetahuan Responden Terhadap Kisah Asmaraloka Bima Arimbi.....	80
Gambar 4. 8 Diagram Pertanyaan Pertama.....	80
Gambar 4. 9 Diagram Pertanyaan Kedua	81
Gambar 4. 10 Diagram Pertanyaan Ketiga	81
Gambar 4. 11 Diagram Pertanyaan Keempat	82
Gambar 4. 12 Diagram Ketertarikan Responden <i>Webcomic</i> Kisah Asmaraloka Bima Arimbi	82
Gambar 4. 13 Gaya Gambar (A).....	83
Gambar 4. 14 Gaya Gambar (B).....	83
Gambar 4. 15 Gaya Gambar (C).....	84
Gambar 4. 16 Diagram Gaya Gambar Favorit Responden	84
Gambar 4. 17 Wawancara Narasumber Komikus	86
Gambar 4. 18 Dokumentasi Wawancara Narasumber Bersama Ki Joko Suprianto	87
Gambar 4. 19 Dokumentasi Wawancara Narasumber Bersama Ki Surono Gondo Taruno	88
Gambar 5. 1 Perumusan Konsep Keyword.....	94
Gambar 5. 2 Gaya Gambar Adaptasi Manhwa Manga.....	106
Gambar 5. 3 Gambaran Konsep Acuan Busana	107
Gambar 5. 4 Konsep Acuan Busana Arimbi 2 Rupa	107
Gambar 5. 5 Mata Kedhondongan Luruh	108
Gambar 5. 6 Hidung Tumpul Nyanthik Palwa	108
Gambar 5. 7 Mulut Prongosan.....	108
Gambar 5. 8 Rambut Ngore.....	108
Gambar 5. 9 Sumping Surengpati.....	109
Gambar 5. 10 Anting	109
Gambar 5. 11 Kelat Bahu dan Gelang Clumpringan	109
Gambar 5. 12 Bagian Pakaian	109
Gambar 5. 13 Mata Liyepan	110
Gambar 5. 14 Hidung Wali Miring.....	110
Gambar 5. 15 Mulut Menutup	110
Gambar 5. 16 Gelung Gembelan Ngore Panjang	110
Gambar 5. 17 Sumping Waderan.....	111
Gambar 5. 18 Anting	111
Gambar 5. 19 Kelat Bahu Nagamongsa & Gelang Kana	111
Gambar 5. 20 Bagian Pakaian	111
Gambar 5. 21 Konsep Acuan Busana Bima	112
Gambar 5. 22 Mata Thelengan Luruh.....	112
Gambar 5. 23 Hidung Tumpul Luruh.....	113

Gambar 5. 24	Mulut Menutup Luruh	113
Gambar 5. 25	Rambut Ngore Tunggal	113
Gambar 5. 26	Garuda Mata Dua Besar, Utah-Utahan Pendek	113
Gambar 5. 27	Sumping Surengpati.....	113
Gambar 5. 28	Anting	114
Gambar 5. 29	Kelat Bahu Nagamongsa dan Gelang Candrakirana.....	114
Gambar 5. 30	Bagian Pakaian	116
Gambar 5. 31	Konsep Acuan Busana Prabu Arimba.....	116
Gambar 5. 32	Mata Tholongan.....	117
Gambar 5. 33	Hidung Nyanthik Palwa.....	117
Gambar 5. 34	Mulut Prongosan Lebar, Taring Dua Untuk Raksasa	117
Gambar 5. 35	Rambut Ngore Pendek Bermahkota.....	117
Gambar 5. 36	Topong Mahkota.....	118
Gambar 5. 37	Sumping Surengpati.....	118
Gambar 5. 38	Anting	118
Gambar 5. 39	Kelat Bahu Nagamongsa dan Gelang Clumpringan	118
Gambar 5. 40	Bagian Pakaian	119
Gambar 5. 41	Konsep Acuan Busana Dewi Kunti	120
Gambar 5. 42	Mata Liyepan	120
Gambar 5. 43	Hidung Wali Miring.....	120
Gambar 5. 44	Mulut Menutup	121
Gambar 5. 45	Gelung Gondel.....	121
Gambar 5. 46	Sumping Sureng Pati Kecil.....	121
Gambar 5. 47	Anting	121
Gambar 5. 48	Gelung Gondel.....	121
Gambar 5. 49	Kelat Bahu Nagamongsa & Gelang Kana	122
Gambar 5. 50	Bagian Pakaian	122
Gambar 5. 51	Konsep Acuan Busana Prabu Arimbaka	123
Gambar 5. 52	Mata Tholongan	123
Gambar 5. 53	Hidung Nyanthik Palwa.....	123
Gambar 5. 54	Mulut Prongosan Lebar, Taring Dua untuk Raksasa	124
Gambar 5. 55	Rambut Ngore Pendek Bermahkota.....	124
Gambar 5. 56	Topong Mahkota.....	124
Gambar 5. 57	Sumping Surengpati.....	124
Gambar 5. 58	Anting	124
Gambar 5. 59	Kelat Bahu Nagamongsa dan Gelang Clumpringan	125

Gambar 5. 60	Bagian Pakaian	126
Gambar 5. 61	Konsep Acuan Busana Nara	126
Gambar 5. 62	Konsep Acuan Lokasi dari Thomas Stamford Raffles.....	127
Gambar 5. 63	Konsep Acuan Lokasi dari Novel Karya Pitoyo Amrih	127
Gambar 5. 64	Konsep Acuan Wilayah Pringgandani	128
Gambar 5. 65	Konsep Acuan Istana Negara Pringgandani	128
Gambar 5. 66	Konsep Acuan Wilayah Ekacakra	129
Gambar 5. 67	Konsep Acuan Wilayah Hutan Amarta.....	129
Gambar 5. 68	Single Ghost Reguler	131
Gambar 5. 69	Referensi Visual Judul	131
Gambar 5. 70	Lafayette Comic Pro	132
Gambar 5. 71	Contoh Konsep Warna	133
Gambar 5. 72	Konsep Warna Kulit	133
Gambar 5. 73	Konsep Warna Pakaian	133
Gambar 5. 74	Konsep Warna Rambut	134
Gambar 5. 75	Contoh Konsep <i>Layout</i>	134
Gambar 5. 76	Contoh Konsep <i>Thumbnail</i> Utama.....	135
Gambar 5. 77	Contoh Konsep <i>Thumbnail</i> Episode	135
Gambar 5. 78	Media Sosial Instagram	137
Gambar 5. 79	<i>Sticker</i> Whatsapp	137
Gambar 5. 80	<i>Wallpaper Smartphone</i> dari Webtoon	138
Gambar 5. 81	<i>Merchandise Standing Acrylic</i>	139
Gambar 5. 82	<i>Merchandise Photocard</i>	139
Gambar 5. 83	<i>Merchandise Postcard</i>	140
Gambar 5. 84	<i>Merchandise Sticker</i>	140
Gambar 6. 1	<i>Moodboard</i> Karakter Arimbi	142
Gambar 6. 2	Sketsa Kasar Desain Karakter Arimbi Raseksi Sebelum Ruwat	143
Gambar 6. 3	Sketsa Kasar Desain Karakter Arimbi Raseksi Setelah Ruwat.....	144
Gambar 6. 4	Desain Karakter Arimbi Raseksi Sebelum dan Setelah Ruwat.....	145
Gambar 6. 5	Hasil Kuesioner Desain Karakter.....	145
Gambar 6. 6	Desain Final Arimbi Raseksi Sebelum Ruwat.....	146
Gambar 6. 7	Desain Final Arimbi Raseksi Setelah Ruwat	146
Gambar 6. 8	<i>Moodboard</i> Karakter Raden Bima	147
Gambar 6. 9	Sketsa Kasar Desain Karakter Raden Bima	148
Gambar 6. 10	Desain Karakter Raden Bima.....	148
Gambar 6. 11	Hasil Kuesioner Desain Karakter.....	149

Gambar 6. 12 Desain Final Raden Bima	149
Gambar 6. 13 Moodboard Karakter Prabu Arimba	150
Gambar 6. 14 Sketsa Kasar Desain Karakter Prabu Arimba	151
Gambar 6. 15 Desain Karakter Prabu Arimba.....	151
Gambar 6. 16 Hasil Kuesioner Desain Karakter.....	152
Gambar 6. 17 Desain Final Prabu Arimba.....	152
Gambar 6. 18 Moodboard Karakter Dewi Kunti.....	153
Gambar 6. 19 Sketsa Kasar Desain Karakter Dewi Kunti	154
Gambar 6. 20 Desain Karakter Dewi Kunti.....	154
Gambar 6. 21 Hasil Kuesioner Desain Karakter.....	155
Gambar 6. 22 Desain Final Dewi Kunti	155
Gambar 6. 23 Moodboard Karakter Prabu Arimbaka	156
Gambar 6. 24 Sketsa Kasar Desain Karakter Prabu Arimbaka	157
Gambar 6. 25 Desain Karakter Prabu Arimbaka	157
Gambar 6. 26 Hasil Kuesioner Desain Karakter.....	158
Gambar 6. 27 Desain Final Prabu Arimbaka.....	158
Gambar 6. 28 Moodboard Karakter Nara	159
Gambar 6. 29 Sketsa Kasar Desain Karakter Nara	160
Gambar 6. 30 Desain Karakter Nara.....	160
Gambar 6. 31 Hasil Kuesioner Desain Karakter.....	161
Gambar 6. 32 Desain Final Nara	161
Gambar 6. 33 Hasil Kuesioner Desain Final	162
Gambar 6. 34 Lembar Aksi Arimbi Raseksi.....	163
Gambar 6. 35 Lembar Aksi Arimbi Cantik	163
Gambar 6. 36 Lembar Aksi Bima.....	164
Gambar 6. 37 Lembar Aksi Prabu Arimbi.....	164
Gambar 6. 38 Lembar Aksi Dewi Kunti.....	165
Gambar 6. 39 Lembar Aksi Sukma Prabu Arimbaka	165
Gambar 6. 40 Lembar Aksi Nara.....	166
Gambar 6. 41 Sketsa Alternatif Judul.....	166
Gambar 6. 42 Alternatif Judul 1 Primer dan Sekunder.....	167
Gambar 6. 43 Alternatif Judul 2 Primer dan Sekunder.....	167
Gambar 6. 44 Alternatif Judul 3 Primer dan Sekunder.....	167
Gambar 6. 45 Alternatif Judul 4 Primer dan Sekunder.....	168
Gambar 6. 46 Alternatif Judul 5 Primer dan Sekunder.....	168
Gambar 6. 47 Alternatif Judul 6 Primer dan Sekunder.....	168

Gambar 6. 48 Hasil Kuesioner Pilihan Judul dan Alasan	169
Gambar 6. 49 Judul Final.....	169
Gambar 6. 50 Hutan Amarta.....	170
Gambar 6. 51 Pringgandani	170
Gambar 6. 52 Denah Istana Pringgandani	171
Gambar 6. 53 Pemukiman Warga Ekacakra.....	171
Gambar 6. 54 Konsep Sketsa Kasar Alternatif <i>Thumbnail</i>	171
Gambar 6. 55 Konsep Alternatif <i>Thumbnail</i>	172
Gambar 6. 56 Hasil Kuesioner Pilihan <i>Thumbnail</i> dan Alasan	172
Gambar 6. 57 <i>Thumbnail</i> Final.....	173
Gambar 6. 58 Preview Episode 1	173
Gambar 6. 59 Preview Episode 2	174
Gambar 6. 60 Preview Episode 3	174
Gambar 6. 61 Preview Episode 4	175
Gambar 6. 62 Preview Episode 5	175
Gambar 6. 63 Preview Episode 6	176
Gambar 6. 64 Preview Episode 7	176
Gambar 6. 65 Preview Episode 8	177
Gambar 6. 66 Instagram Webtoon.....	177
Gambar 6. 67 Sticker Whatsapp	178
Gambar 6. 68 Wallpaper Smartphone	178
Gambar 6. 69 Standing Acrylic.....	179
Gambar 6. 70 Photocard.....	179
Gambar 6. 71 Postcard	180
Gambar 6. 72 Sticker	180
Gambar 6. 73 X Banner	181
Gambar 6. 74 Mini X Banner.....	181
Gambar 6. 75 Box.....	182