

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KEBO KICAK KARANG KEJAMBON SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI REMAJA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan Oleh :

Fidrotul Jamilah

18052010004

Pembimbing I :

Widyasari, S.T., M.T

Pembimbing II :

Masnuna, S.T., M.Sn

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KEBO KICAK KARANG KEJAMBON
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI REMAJA

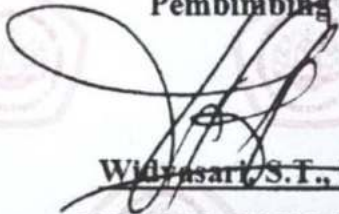
Disusun Oleh:

FIDROTUL JAMILAH
18052010004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

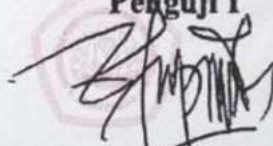
Pada Tanggal: 23 Mei 2022

Pembimbing I



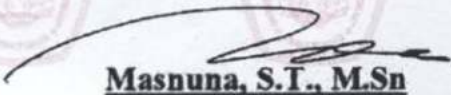
Widyasari S.T., M.I
NPT. 182 198909 2007 5

Penguji I



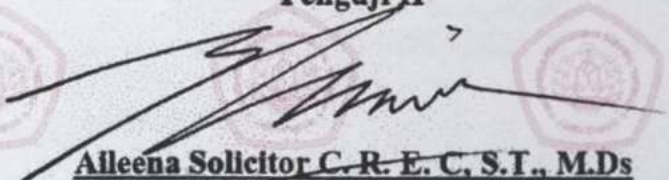
Aditya Rahman Yani S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 198109292021211002

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 198405122021212004

Penguji II



Alleena Solicitor C. R. E. C. S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 1990033 2001

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KEBO KICAK KARANG KEJAMBON
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI REMAJA**

Disusun Oleh:

FIDROTUL JAMILAH

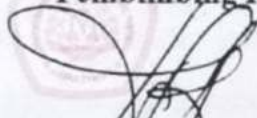
18052010004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal:

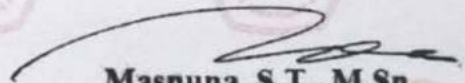
23 Mei 2022

Pembimbing I



**Widyasari, S.T., M.T
NPT. 182 198909 2007 5**

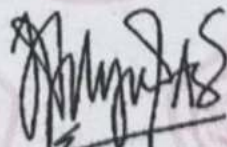
Pembimbing II



**Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin, S.T., M.T

NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Covid-19 yang muncul sejak 2019 lalu membuat hampir 100% sistem pembelajaran dilakukan secara daring di berbagai sekolah, tak terkecuali bagi siswa remaja yang duduk di bangku SMP dan SMA. Saat ini Indonesia sudah mulai memasuki fase pasca pandemi dan hampir 100% sekolah sudah memulai kembali sistem pembelajaran secara luring. Namun dampak dari pembelajaran daring yang sudah berlangsung kurang lebih 2 tahun membuat para remaja mengalami penurunan pendidikan karakter secara signifikan. Hal ini dapat berakibat buruk dikarenakan remaja merupakan generasi penerus bangsa. Untuk itu, diperlukan solusi dalam mengatasi hal tersebut, salah satunya adalah menyediakan media pendidikan karakter yang dapat diterima dengan baik oleh remaja. Salah satu media tersebut adalah komik digital yang disajikan dengan cerita bergensi aksi fantasi yang berasal dari legenda tanah Jawa yakni Kebo Kicak Karang Kejambon. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter bagi remaja dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima serta melestarikan legenda Kebo Kicak Karang Kejambon agar keberadaannya tidak tergerus perkembangan zaman.

Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode campuran, yakni kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi, sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan melakukan penyebaran kuisioner. Selain itu, dilakukan juga studi literatur dan perbandingan dengan komparator untuk memaksimalkan komik digital yang akan dirancang.

Dalam melakukan analisis data, metode yang digunakan adalah taksonomi, deskriptif kuantitatif serta deskriptif kualitatif. Melalui proses analisis data, didapatkan kata kunci yang nantinya menjadi acuan dalam perancangan. Dengan menggunakan kata kunci "*learning fun epic personality*", maka perancangan komik digital ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bagus, epik dan tetap mempertahankan unsur pendidikan karakter di dalamnya.

Dengan menggunakan media komik digital maka remaja tetap mendapatkan pendidikan karakter dengan cara yang ringan dan dapat diterima dengan baik oleh mereka. Diharapkan dengan adanya komik digital dengan judul 'Legend of Buffalo Warrior Kebo Kicak' ini dapat turut meningkatkan pendidikan karakter pada remaja pasca adanya pembelajaran daring yang sudah berjalan kurang lebih dua tahun.

Kata Kunci: Pendidikan karakter, komik digital, legenda, Kebo Kicak

ABSTRACT

Covid-19, which has emerged since 2019, has made almost 100% of the learning system carried out online in various schools, not least for adolescent students who are in junior high and high school. Currently Indonesia has begun to enter the post-pandemic phase and almost 100% of schools have restarted the learning system offline. But the impact of online learning that has lasted approximately 2 years makes teenagers experience a significant decline in character education. This can be bad because teenagers are the next generation of the nation. For this reason, solutions are needed in overcoming this, one of which is to provide a character education media that can be well received by adolescents. One of these media is a digital comic that is presented with a fantasy action story derived from the legend of java, namely Kebo Kicak Karang Kejambon. This design aims to improve character education for adolescents in a fun and acceptable way and preserve the legend of Kebo Kicak Karang Kejambon so that its existence is not eroded by the times.

This design is carried out using mixed methods, namely qualitative and quantitative. Qualitative methods are carried out by conducting interviews and observations, while quantitative methods are carried out by conducting questionnaire deployments. In addition, literature studies and comparisons with comparators are also carried out to maximize the digital comics to be designed.

In conducting data analysis, the methods used are taxonomy, quantitative descriptive and qualitative descriptive. Through the data analysis process, keywords are obtained that will become a reference in design. By using the keyword "learning fun epic personality", the design of this digital comic is done in a fun, nice, epic way and still maintains the element of character education in it.

By using digital comic media, teenagers still get character education in a light and well-received way by them. It is hoped that the digital comic with the title 'Legend of Buffalo Warrior Kebo Kicak' can help improve character education in adolescents after online learning that has been running for approximately two years.

Keywords: Character education, digital comics, legends, Kebo Kicak

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 disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah 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 sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 23 Mei 2022



Fidrotul Jamilah

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunianya sehingga laporan tugas akhir Perancangan Komik Digital Kebo Kicak Karang Kejambon ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini merupakan salah satu kontribusi dalam peningkatan pendidikan karakter yang banyak mengalami penurunan pasca pembelajaran daring yang berlangsung selama kurang lebih dua tahun terutama bagi para remaja. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat membantu mengatasi permasalahan penurunan pendidikan karakter khususnya bagi remaja.

Terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan sepenuh hati mendukung penulis selama proses perancangan komik digital ini hingga perancangan komik ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Kepada Allah SWT. Beserta Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan jalan kebenaran.
2. Ibu dan Ayah yang senantiasa memberikan dukungan baik secara moral dan finansial, serta senantiasa mendoakan yang terbaik.
3. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing satu yang telah banyak memberikan bantuan, arahan dan bimbingan selama proses perancangan.
4. Kepada Ibu Aileen Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing dua yang juga telah memberikan masukan dan bimbingan dalam melakukan penulisan laporan serta perancangan.
5. Kepada Bapak Pariono selaku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP Negeri Ngusikan yang telah memberikan banyak informasi dalam melakukan riset terhadap penurunan pendidikan karakter bagi remaja SMP dan SMA.
6. Kepada Bapak Kepala Desa Dapur Kejambon Jombang yang telah membantu dalam memberikan informasi mengenai cerita dari Kebo Kicak Karang Kejambon.
7. Kepada Risa Andriani selaku sahabat dekat yang senantiasa mendukung dan meberikan semangat selama proses perancangan berlangsung.
8. Kepada Adelia, Annisa, Maries, Sabrina, Hanani, Riska dan Ariq sebagai teman terdekat yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi dan saling berbagi informasi.
9. Kepada Adi Kurniawan selaku kakak saya yang senantiasa membantu kelancaran dalam proses riset perancangan.

10. Kepada Alan, Devas, Romi dan Mas Faiz selaku rekan satu pembimbing yang senantiasa berbagi semangat dan dukungan.

13. Kepada segenap dosen dan pengajar di DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak mendidik dan mengajari penulis selama menjalani perkuliahan.

11. Kepada segenap kakak, rekan serta adik yang telah membantu kelancaran penyebaran kuisisioner demi kepentingan riset perancangan.

12. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2018 yang senantiasa mendukung dan memberi banyak informasi.

13. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam proses perancangan ini.

Selaku penulis saya menyadari bahwa dalam pelaksanaan, pengerjaan dan eksekusi perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan, namun diharapkan perancangan ini dapat sedikit berkontribusi dalam peningkatan pendidikan karakter pasca pembelajaran daring. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Jombang, 23 Mei 2022

Fidrotul Jamilah

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Tujuan Perancangan.....	9
1.6 Manfaat Perancangan:.....	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Pendidikan Karakter	10
2.1.2 Remaja.....	13
2.1.3 Legenda Kebo Kicak Karang Kejambon	14
2.1.4 Komik.....	18
2.2 Studi Eksisting	34
2.2.1 Studi Komparator	39
BAB III.....	46
METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Definisi Operasional Judul.....	46
3.1.1 Pendidikan Karakter	46
3.1.2 Remaja.....	46
3.1.3 Legenda Kebo Kicak Karang Kejambon	47
3.1.4 Komik Digital.....	47
3.2 Teknik Sampling.....	47
3.2.1 Populasi/Target Segmen.....	47
3.2.2 Sampel.....	49
3.3 Jenis dan Sumber Data.....	49
3.3.1 Data Primer	49

3.3.2 Data Sekunder	51
3.4 Metodologi Perancangan	52
3.4.1 Menemukan Permasalahan.....	52
3.4.2 Hipotesis Sementara.....	52
3.4.3 Perumusan Masalah.....	52
3.4.4 Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan	53
3.4.5 Studi Eksisting	53
3.4.6 Pengumpulan Data	53
3.4.7 Analisis Data	54
3.4.8 Perumusan Konsep Desain.....	54
3.4.9 Alternatif Desain	55
3.4.10 Evaluasi Desain	55
3.4.11 Implementasi Desain	55
BAB V	81
KONSEP DESAIN	81
5.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>)	81
5.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	82
5.1.2 What to Say	82
5.1.3 How to Say	82
5.1.4 Makna Denotatif.....	83
5.1.5 Makna Konotatif	83
5.2 Konsep Verbal	84
5.2.1 Judul Komik	84
5.2.2 Sinopsis Komik	85
5.2.3 Gaya Penyampaian Komik.....	88
5.2.4 Gaya bahasa.....	89
5.2.5 Deskripsi Konten Komik.....	89
5.3 Konsep Visual.....	90
5.3.1 Ilustrasi	90
5.3.2 Warna	90
5.3.3 <i>Layout</i>	91
5.3.4 Tipografi.....	91
5.4 Konsep Media	93
5.4.1 Media Utama	93

5.4.2 Media Pendukung.....	94
BAB VI.....	97
IMPLEMENTASI DESAIN.....	97
6.1 Alternatif Desain.....	97
6.1.1 Rough Desain (Sketsa Kasar).....	97
6.1.2 Komprehensif Desain.....	107
6.1.3 Desain Final.....	115
6.2.3 Media Pendukung.....	124
BAB 7.....	130
KESIMPULAN	130
DAFTAR PUSTAKA.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Foto Gapura Pintu Masuk Makam Wandan Wanguri (Ibunda Kebo Kicak).....	16
Gambar 2. 2 Contoh Komik Strip	19
Gambar 2. 3 Contoh Komik Buku	19
Gambar 2. 4 Contoh Novel Grafis	20
Gambar 2. 5 Contoh <i>Webcomic</i>	21
Gambar 2. 6 Contoh Komik Instruksional di Pesawat.....	21
Gambar 2. 7 Contoh Komik Edukasi Basmi Penyakit Dengan Kuman.....	22
Gambar 2. 8 Contoh Komik Iklan Pasta Gigi	22
Gambar 2. 9 Contoh Komik Wayang Kisah Ramayana	23
Gambar 2. 10 Contoh Komik Silat	23
Gambar 2. 11 Contoh Komik Bergaya Gambar Kartun.....	24
Gambar 2. 12 Contoh Komik Bergaya Realis	24
Gambar 2. 13 Contoh Komik Ekspresif.....	25
Gambar 2. 14 Gang Pada Komik	25
Gambar 2. 15 Komik Dengan Tujuh Panel.....	26
Gambar 2. 16 Contoh Penerapan Garis Efek Kecepatan Pada Komik	26
Gambar 2. 17 Balon Kata Pada Komik.....	27
Gambar 2. 18 Efek Suara Pada Komik	27
Gambar 2. 19 Contoh Ilustrasi Pada Komik Bergaya Barat	29
Gambar 2. 20 Contoh Ilustrasi Pada Komik Bergaya Eropa	29
Gambar 2. 21 Contoh Ilustrasi Pada Komik Bergaya Jepang.....	30
Gambar 2. 22 Contoh Tipografi Pada Balon Kata Komik.....	31
Gambar 2. 23 Contoh <i>Font Lettering</i> Pada Judul Komik.....	31
Gambar 2. 24 <i>Layout</i> Pada <i>Webcomic</i>	32
Gambar 2. 25 <i>Layout</i> Pada Komik Cetak	32
Gambar 2. 26 Komik Dengan Warna Hitam Putih	33
Gambar 2. 27 Komik Berwarna	33
Gambar 2. 28 <i>Cover Webcomic</i> KEBOKICAK.....	34
Gambar 2. 29 <i>Webcomic</i> KEBOKICAK.....	34
Gambar 2. 30 Isi Cerita Komik KEBOKICAK	35
Gambar 2. 31 <i>Font</i> Pada Balon Kata	36

Gambar 2. 32 Tipografi Pada Judul Komik KEBOKICAK	36
Gambar 2. 33 Tipografi Efek Suara Komik KEBOKICAK	36
Gambar 2. 34 Cover Komik KEBOKICAK	36
Gambar 2. 35 <i>Layout</i> Pada Komik KEBOKICAK	37
Gambar 2. 36 Penggambaran Karakter Pada Komik KEBOKICAK.....	37
Gambar 2. 37 Penggambaran Adegan Laga Pada Komik KEBOKICAK	38
Gambar 2. 38 Penggambaran Ekspresi Pada Komik KEBOKICAK.....	38
Gambar 2. 39 Penggambaran Latar Belakang Pada Komik KEBOKICAK	38
Gambar 2. 40 <i>Cover</i> Komik <i>7 Wonders</i>	40
Gambar 2. 41 Komik <i>7 Wonders</i>	40
Gambar 2. 42 Komik <i>7 Wonders</i>	41
Gambar 2. 43 Komik <i>7 Wonders</i>	41
Gambar 2. 44 <i>Font</i> Pada Balon Kata Komik <i>7 Wonders</i>	41
Gambar 2. 45 Judul Komik <i>7 Wonders</i>	42
Gambar 2. 46 Efek Suara Pada Komik <i>7 Wonders</i>	42
Gambar 2. 47 <i>Cover</i> Komik <i>7 Wonders</i>	42
Gambar 2. 48 <i>Layout</i> Pada Komik <i>7 Wonders</i>	43
Gambar 2. 49 Ilustrasi Salah Satu Karakter Komik <i>7 Wonders</i>	43
Gambar 2. 50 Adegan Laga Dan Ekspresi Karakter Pada Komik <i>7 Wonders</i>	44
Gambar 2. 51 Penggambaran Latar Belakang Pada Komik <i>7 Wonders</i>	44
Gambar 2. 52 Penggunaan Warna Pada Komik <i>7 Wonders</i>	44
Gambar 2. 53 Penggunaan Warna Pada Komik <i>7 Wonders</i>	45
Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Pengajar di SMPN Ngusikan.....	56
Gambar 4. 2 Analisis Taksonomi.....	57
Gambar 4. 3 Analisis Taksonomi 2.....	59
Gambar 4. 4 Diagram Pie Hasil 1 Kuisisioner	61
Gambar 4. 5 Diagram Pie Hasil 2 Kuisisioner	61
Gambar 4. 6 Diagram Pie Hasil 3 Kuisisioner	62
Gambar 4. 7 Diagram Pie Hasil 4 Kuisisioner	62
Gambar 4. 8 Diagram Pie Hasil 5 Kuisisioner	64
Gambar 4. 9 Diagram Pie Hasil 6 Kuisisioner	64
Gambar 4. 10 Diagram Pie Hasil 7 Kuisisioner	64
Gambar 4. 11 Diagram Pie Hasil 8 Kuisisioner	65

Gambar 5. 1 Alur Perumusan <i>Keyword</i>	81
Gambar 5. 2 Contoh Gaya Gambar Karakter Komik Jepang	90
Gambar 5. 3 Contoh Penerapan Warna Pastel Pada Komik	91
Gambar 5. 4 Contoh <i>Layout</i> Komik Memanjang.....	91
Gambar 5. 5 Contoh Font Tipografi Dekoratif Pada Komik Digital	92
Gambar 5. 6 <i>Font Comic Sans</i>	92
Gambar 5. 7 Efek Suara Pada <i>Webtoon Suddenly I Became a Princess</i>	93
Gambar 5. 8 Efek Suara Pada <i>Webtoon 7 Wonders</i>	93
Gambar 5. 9 Contoh <i>Omanjuu</i>	96
Gambar 6. 1 Prajurit Bhayangkara.....	98
Gambar 6. 2 Mahapatih Gajah Mada	98
Gambar 6. 3 Kerbau	99
Gambar 6. 4 Alternatif Sketsa Kebo Kicak 1	99
Gambar 6. 5 Alternatif Sketsa Kebo Kicak 2	99
Gambar 6. 6 Alternatif Sketsa Kebo Kicak 2	99
Gambar 6. 7 Kebo Iwa	100
Gambar 6. 8 Alternatif Sketsa Surontanu 1	100
Gambar 6. 9 Alternatif Sketsa Surontanu 2	100
Gambar 6. 10 Alternatif Sketsa Surontanu 3	100
Gambar 6. 11 Lukisan Gayatri.....	101
Gambar 6. 12 Wanita Jawa Jaman Majapahit.....	101
Gambar 6. 13 Alternatif Sketsa Wandan Wanguri 1	101
Gambar 6. 14 Alternatif Sketsa Wandan Wanguri 2	101
Gambar 6. 15 Alternatif Sketsa Wandan Wanguri 3	101
Gambar 6. 16 Penduduk Jaman Majapahit	102
Gambar 6. 17 Penduduk Jaman Majapahit	102
Gambar 6. 18 Alternatif Sketsa Ki Ageng Pranggang 1	103
Gambar 6. 19 Alternatif Sketsa Ki Ageng Pranggang 2	103
Gambar 6. 20 Para Pertapa.....	103
Gambar 6. 21 Pertapa.....	103
Gambar 6. 22 Alternatif Sketsa Ki Ageng Buwana 1	104

Gambar 6. 23 Alternatif Sketsa Ki Ageng Buwana 2	104
Gambar 6. 24 Bangsawan Jawa Jaman Dulu	104
Gambar 6. 25 Alternatif Sketsa Ki Ageng Sapayana 1	105
Gambar 6. 26 Alternatif Sketsa Ki Ageng Sapayana 2	105
Gambar 6. 27 Para Ulama Jaman Dulu	105
Gambar 6. 28 Wali 9	106
Gambar 6. 29 Alternatif Sketsa Mbah Mukhtar 1	106
Gambar 6. 30 Alternatif Sketsa Mbah Mukhtar 2	106
Gambar 6. 31 Alternatif Desain Tokoh Kebo Kicak 1	108
Gambar 6. 32 Alternatif Desain Tokoh Kebo Kicak 2	108
Gambar 6. 33 Alternatif Desain Tokoh Kebo Kicak 3	108
Gambar 6. 34 Alternatif Desain Tokoh Surontanu 1	109
Gambar 6. 35 Alternatif Desain Tokoh Surontanu 2	109
Gambar 6. 36 Alternatif Desain Tokoh Surontanu 3	109
Gambar 6. 37 Alternatif Desain Tokoh Wandan Wanguri 1	110
Gambar 6. 38 Alternatif Desain Tokoh Wandan Wanguri 2	110
Gambar 6. 39 Alternatif Desain Tokoh Wandan Wanguri 3	110
Gambar 6. 40 Alternatif Desain Tokoh Ki Ageng Pranggang 1	110
Gambar 6. 41 Alternatif Desain Tokoh Ki Ageng Pranggang 2	110
Gambar 6. 42 Alternatif Desain Tokoh Ki Ageng Buwana 1	111
Gambar 6. 43 Alternatif Desain Tokoh Ki Ageng Buwana 2	111
Gambar 6. 44 Alternatif Desain Tokoh Ki Ageng Sapayana 1	112
Gambar 6. 45 Alternatif Desain Tokoh Ki Ageng Sapayana 2	112
Gambar 6. 46 Alternatif Desain Tokoh Mbah Mukhtar 1	112
Gambar 6. 47 Alternatif Desain Tokoh Mbah Mukhtar 2	112
Gambar 6. 48 Alternatif Desain Thumbnail 1	113
Gambar 6. 49 Alternatif Desain Thumbnail 2	113
Gambar 6. 50 Alternatif Desain Thumbnail 3	113
Gambar 6. 51 Alternatif Desain Judul 1	114
Gambar 6. 52 Alternatif Desain Judul 2	114
Gambar 6. 53 Alternatif Desain Judul 3	114
Gambar 6. 54 Alternatif Desain Chibi 1	114
Gambar 6. 55 Alternatif Desain Chibi 2	114

Gambar 6. 56 Alternatif Desain Chibi 3	114
Gambar 6. 57 Desain Final Kebo Kicak	115
Gambar 6. 58 Desain Final Surontanu	115
Gambar 6. 59 Desain Final Wandan Wanguri	115
Gambar 6. 60 Desain Final Ki Ageng Pranggang.....	115
Gambar 6. 61 Desain Final Ki Ageng Buwana.....	115
Gambar 6. 62 Desain Final Ki Ageng Sapayana	115
Gambar 6. 63 Desain Final Mbah Mukhtar	115
Gambar 6. 64 Alternatif Gaya Pewarnaan	116
Gambar 6. 65 Alternatif Gaya Pewarnaan <i>Shading</i>	116
Gambar 6. 66 Alternatif Gaya Pewarnaan <i>Lighting + Shadow</i>	116
Gambar 6. 67 Gaya Pewarnaan Shading (terpilih)	116
Gambar 6. 68 Thumbnail/Cover Komik Terpilih	117
Gambar 6. 69 Desain Judul Terpilih	117
Gambar 6. 70 Desain Chibi Terpilih.....	118
Gambar 6. 71 Tampilan Pada PC.....	120
Gambar 6. 72 Tampilan Pada Smartphone	120
Gambar 6. 73 Cuplikan Episode 1	121
Gambar 6. 74 Cuplikan Episode 2	121
Gambar 6. 75 Cuplikan Episode 3	122
Gambar 6. 76 Cuplikan Episode 4	122
Gambar 6. 77 Cuplikan Episode 5	123
Gambar 6. 78 Barcode Link Komik Legend of Buffalo Warrior Kebo Kicak	123
Gambar 6. 79 Instagram Komik Legend of Buffalo Warrior Kebo Kicak	124
Gambar 6. 80 Poster Komik.....	125
Gambar 6. 81 Gantungan Kunci	125
Gambar 6. 82 Standing Acrylic	126
Gambar 6. 83 Stiker Karakter	126
Gambar 6. 84 Desain Karakter Omanjuu Sebelum Cetak	127
Gambar 6. 85 Hasil Cetak Omanjuu	127

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Komik KEBOKICAK	35
Tabel 2.2 Analisis Komik <i>7 Wonders</i>	41
Tabel 4.1 Kuisisioner AIO	68
Tabel 4.2 Analisis Studi Litelatur Cerita Kebo Kicak	70
Tabel 4.3 Analisis Media Kebo Kicak	71
Tabel 4.4 Analisis Wawancara Kebo Kicak	73
Tabel 6.1 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Kebo Kicak.....	99
Tabel 6.2 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Surontanu.....	100
Tabel 6.3 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Wandan Wanguri.....	101
Tabel 6.4 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Ki Ageng Pranggang.....	103
Tabel 6.5 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Ki Ageng Buwana.....	104
Tabel 6.6 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Ki Ageng Sapayana.....	105
Tabel 6.7 Alternatif Sketsa Kasar Tokoh Mbah Mukhtar.....	106
Tabel 6.8 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Kebo Kicak.....	108
Tabel 6.9 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Surontanu.....	109
Tabel 6.10 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Wandan Wanguri.....	110
Tabel 6.11 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Ki Ageng Pranggang.....	110
Tabel 6.12 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Ki Ageng Buwana.....	111
Tabel 6.13 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Ki Ageng Sapayana.....	112
Tabel 6.14 Alternatif Komprehensif Desain Tokoh Mbah Mukhtar.....	112
Tabel 6.15 Alternatif Desain Thumbnail.....	113
Tabel 6.16 Alternatif Desain Judul.....	114
Tabel 6.17 Alternatif Desain Karakter Chibi.....	114
Tabel 6.18 Desain Terpilih.....	115
Tabel 6.19 Alternatif Gaya Pewarnaan.....	116
Tabel 6.20 Rincian Biaya Produksi Dalam 1 Bulan.....	127
Tabel 6.21 Rincian Biaya Produksi Total.....	128
Tabel 6.22 Rincian Penghasilan Webtoon Kanvas.....	128
Tabel 6.23 Rincian Penghasilan Webtoon Official.....	129