

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KOMIK WEB “PERISTIWA GEDANGAN 1904”**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL BAGI REMAJA**  
**USIA 15-22 TAHUN**

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



Disusun oleh:

**Agustina Putri Yuningsih**

**20052010081**

Pembimbing 1:

**Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.**

Pembimbing 2:

**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”**  
**JAWA TIMUR**  
**2024/2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN KOMIK WEB “PERISTIWA GEDANGAN 1904” SEBAGAI**  
**MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL BAGI REMAJA USIA 15-22 TAHUN**

Disusun oleh :

Agustina Putri Yuningsih  
20052010081

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 18 November 2024

Pembimbing I



Aninditya Damiar, S.Sn., M.Sn.

NIP.19941124 202406 2002

Pembimbing II



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I



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

NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II



Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds.

NIPPPK. 19870119 202421 2024

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ihnu Sholichin, S.T., M.T.

NIPPPK. 19710916 202121 1004

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN KOMIK WEB “PERISTIWA GEDANGAN 1904” SEBAGAI  
MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL BAGI REMAJA USIA 15-22 TAHUN**

Disusun oleh :

**Agustina Putri Yuningsih**  
20052010081

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 18 November 2024

**Pembimbing I**



**Aninditva Daniar, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19941124 202406 2002

**Pembimbing II**



**Diana Ardatun Nisa, S.T., M.Ds.**  
NIP. 19900611 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. 19840512 202121 2004

## ABSTRAK

Indonesia memiliki sejarah panjang sebagai negara yang pernah mengalami masa penjajahan selama hampir 350 tahun. Kondisi ini membuat Indonesia kaya akan warisan sejarah, baik dalam lingkup nasional maupun lokal di berbagai daerah. Membangun kesadaran akan pentingnya kontinuitas sejarah menjadi hal yang krusial, terutama bagi generasi muda, guna melestarikan situs dan peninggalan sejarah yang ada. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui media komik web berjudul *Gedangan 1904*, yang mengisahkan peristiwa penjajahan di Sidoarjo, Jawa Timur. Melalui pendekatan ini, sejarah lokal diperkenalkan kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan memanfaatkan beberapa teknik pengumpulan data, seperti wawancara mendalam, studi literatur, kuesioner, dan analisis perjalanan konsumen (*consumer journey*). Proses penelitian dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu tahap persiapan dan tahap perancangan. Komik digital dipilih sebagai media karena memiliki daya tarik yang kuat di kalangan remaja serta mudah diakses melalui platform daring. Tahap persiapan menghasilkan konsep “Komik Solidaritas Anti Kolonialisme Rakyat Gedangan” yang akan menjadi panduan dalam proses perancangan berikutnya.

Komik ini direncanakan untuk diunggah melalui LINE Webtoon dengan gaya ilustrasi semi-realis, didukung oleh palet warna hangat untuk menciptakan suasana yang dengan tema waktu lampau. Diharapkan, karya ini dapat menjadi media yang efektif dalam membantu remaja untuk meningkatkan atensi terhadap sejarah lokal.

**Keyword:** Sejarah Lokal, Komik Web, Gedangan

## ABSTRACT

Indonesia has a long history as a country that experienced colonization for nearly 350 years. This historical background has endowed Indonesia with a rich cultural heritage, both nationally and locally across various regions. Raising awareness of historical continuity is crucial, particularly among the younger generation, to preserve historical sites and relics. One effort to achieve this is through the webcomic *Gedangan 1904*, which narrates the colonial-era events in Sidoarjo, East Java. This approach aims to introduce local history to young people in an engaging and easily comprehensible manner.

This study employs a qualitative research approach using various data collection techniques, including in-depth interviews, literature reviews, questionnaires, and consumer journey analysis. The research process is divided into two main stages: the preparation stage and the design stage. Digital comics were chosen as the medium due to their strong appeal among teenagers and their accessibility through online platforms. The preparation stage resulted in the concept *Solidarity Against Colonialism in Gedangan*, which serves as a reference for the subsequent design process.

The comic is planned to be published on LINE Webtoon with a semi-realistic illustration style, complemented by a warm colour palette to evoke a historical atmosphere. It is expected that this work will serve as an effective medium for enhancing young people's attention to local history.

**Keyword:** Local History, Web Comics, Gedangan, Heritage

## PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

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

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 6 Desember 2024



Agustina Putri Yuningsih

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komik Web “Peristiwa Gedangan 1904” Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Bagi Remaja Usia 15-22 Tahun”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Melalui karya ini, penulis berharap remaja Muslim berusia 15-25 tahun dapat mengenal dan memetik nilai-nilai dari kepahlawanan dalam kisah peristiwa Gedangan 1904.

Terselesaikannya laporan dan perancangan ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada:

1. **Kedua orang tua dan adik tercinta, Bapak Win Ariraga, Ibu Siti Yuni Hanifah dan Tengku Pebriyoga Tamam**, atas doa, dukungan moral, dan materi yang tak pernah putus dalam setiap proses yang ada.
2. **Ibu Anindtya Daniar, S.Sn., M.Sn.**, selaku pembimbing utama, yang telah memberikan ilmu, arahan, waktu dan semangat selama proses penyusunan laporan dan perancangan komik ini, serta **Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds**, pembimbing pendamping, atas masukannya.
3. **Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds** dan **Ibu Aileena S.C.R.E.C, S.T., M.Ds**, selaku penguji yang telah memberikan masukan konstruktif dalam seminar proposal dan Sidang Kolokium 1 (K-1).
4. **Bapak Dukut Imam Widodo, Kak Pradipta dan Om Mamak**, yang telah bersedia menjadi narasumber target audiens, serta memberikan perspektif berharga dalam pengembangan karya ini.
5. **Fatihah, Erica, dan Restifar** yang selalu menemani, memberikan masukan, serta menyemangati selama proses pengerjaan sejak mata kuliah komik hingga proses tugas akhir.
6. **Teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur**, yang telah bersama-sama berjuang dan saling mendukung selama masa perkuliahan.

7. **Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu**, yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan dan perancangan komik digital ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan berkontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang desain komik digital.

Surabaya, 6 Desember 2024

Agustina Putri Yuningsih



## 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 KARYA .. Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>	
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Perancangan.....	6
1.4 Identifikasi Masalah.....	6
1.5 Batasan Masalah .....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.6.1 Bagi Masyarakat.....	7
1.6.2 Bagi Target <i>Audiens</i> .....	7
1.6.3 Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual .....	8
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING .....</b>	<b>10</b>
2.1 Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1 Definisi Perancangan.....	10
2.1.2 Definisi Komik Web .....	10

2.1.3 “Peristiwa Gedangan 1904” .....	10
2.1.4 Definisi Sejarah Lokal.....	11
2.1.5 Definisi Remaja Usia 15-22 Tahun.....	11
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 Tinjauan Perancangan .....	11
2.2.2 Tinjauan Komik.....	12
2.2.3 Kisah “Peristiwa Gedangan 1904 dalam Buku Sejarah” .....	28
2.2.4 Kisah “Peristiwa Gedangan 1904 dalam Teater Markamah Sang Kembang Kelaras” .....	33
2.2.5 Sejarah Lokal.....	34
2.2.6 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	38
2.2.7 Tinjauan Warna .....	41
2.3 Studi Eksisting .....	45
2.3.1 Buku Sidoarjo Tempoe Doloe.....	45
2.4 Studi Komparator.....	48
2.4.1 <i>Webtoon</i> Comic A Tempoe Doeloe Story.....	48
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>52</b>
3.1 Metode Perancangan.....	52
3.1.1 Perumusan Masalah.....	52
3.1.2 Studi Literatur .....	52
3.1.3 Pengumpulan Data .....	53
3.1.4 Konsep Desain.....	53
3.1.5 Alternatif Desain .....	54
3.1.6 Evaluasi Desain .....	54
3.1.7 Hasil Akhir .....	54
3.2 Populasi dan Sample.....	54
3.2.1 Populasi/Target Segmen.....	54

3.2.2 Sample.....	55
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.3.1 Data Primer .....	55
3.3.2 Data Sekunder .....	58
3.4 Teknik Analisis Data .....	59
3.4.1 Analisis Deskriptif Kualitatif .....	59
3.4.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif .....	71
3.4.3 Analisis <i>Fishbone</i> .....	76
3.4.4 Analisis 5W+1H.....	77
3.4.5 Analisis <i>Customer Insight</i> .....	81
3.4.6 Analisis Customer Journey .....	81
3.4.7 Sintesa Data.....	83
3.4.8 Unique Selling Point (USP) .....	84
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>85</b>
4.1 Perumusan Konsep <i>Keyword</i> .....	85
4.2 Deskripsi <i>Keyword</i> .....	86
4.3 Makna Denotatif .....	86
4.4 Makna Konotatif .....	86
4.5 <i>What To Say</i> .....	87
4.6 <i>How To Say</i> .....	87
4.7 Konsep Verbal .....	87
4.7.1 Judul Komik.....	87
4.7.2 Karakter Komik.....	88
4.7.3 Sinopsis Cerita.....	89
4.8 Konsep Visual.....	99
4.8.1 Gaya Gambar.....	99
4.8.2 Warna .....	100

4.8.3 Layout.....	101
4.8.4 Karakter.....	101
4.8.5 Latar Belakang (Background).....	101
4.8.6 Tipografi.....	103
4.8.7 Konsep Media .....	106
4.9 Perencanaan Desain .....	110
4.9.1 <i>Rough Sketch</i> (Sketsa Kasar).....	110
4.9.2 Komprehensif Desain.....	127
4.9.3 Desain Final.....	131
4.10 Implementasi Desain.....	140
4.10.1 Tampilan Komik Pada Platform Webtoon .....	140
4.10.2 Implementasi Isi Komik .....	141
4.10.3 Media Pendukung.....	142
4.10.4 Media Pendukung Pameran.....	146
4.11 Rancangan Anggaran Proyek.....	147
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>149</b>
5.1 Kesimpulan .....	149
5.2 Saran .....	149
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>150</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>154</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Jumlah Pembaca dan Situs Bacaan Komik .....	6
Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan .....	9
Gambar 2. 1 Ukuran Kanvas Komik .....	15
Gambar 2. 2 Panel Dalam Komik Web .....	16
Gambar 2. 3 Potongan Komik DC Wonder Woman .....	16
Gambar 2. 4 Potongan Komik Tintin .....	17
Gambar 2. 5 Potongan Komik Wonder Woman.....	17
Gambar 2. 6 Fine Art.....	17
Gambar 2. 7 Bird Eye View .....	18
Gambar 2. 8 High Angle .....	18
Gambar 2. 9 Low Angle .....	19
Gambar 2. 10 Eye level .....	19
Gambar 2. 11 Frog Eye .....	19
Gambar 2. 12 5 Long Shot .....	20
Gambar 2. 13 Medium Shot .....	20
Gambar 2. 14 Extreme Long Shot.....	21
Gambar 2. 15 Extreme Close Up.....	21
Gambar 2. 16 Close Up .....	21
Gambar 2. 17 Parit.....	22
Gambar 2. 18 Teks Jepang .....	22
Gambar 2. 19 Komik dengan teks Arab .....	23
Gambar 2. 20 Balon Kata .....	23
Gambar 2. 21 Balon Pikiran .....	23
Gambar 2. 22 Caption.....	23
Gambar 2. 23 Titik .....	24
Gambar 2. 24 Garis.....	24
Gambar 2. 25 Bidang.....	24
Gambar 2. 26 Bangun.....	24
Gambar 2. 27 Bangun.....	25
Gambar 2. 28 Pattern.....	25
Gambar 2. 29 Contoh tekstur kertas .....	25
Gambar 2. 30 Warna Primer RGB.....	26

Gambar 2. 31 Kombinasi warna sekunder dari RGB .....	26
Gambar 2. 32 Warna CMYK dan kombinasinya .....	26
Gambar 2. 33 Sound Effect Dalam Balon Kata.....	27
Gambar 2. 34 Sound Effect Loudness .....	27
Gambar 2. 35 Contoh Keseimbangan Simetris .....	39
Gambar 2. 36 Contoh Keseimbangan Asimetris .....	39
Gambar 2. 37 Contoh Repetisi .....	40
Gambar 2. 38 contoh Variasi.....	40
Gambar 2. 39 Contoh Penekanan .....	41
Gambar 2. 40 Contoh Kesatuan.....	41
Gambar 2. 41 Warna Biru.....	42
Gambar 2. 42 Warna Merah .....	42
Gambar 2. 43 Gambar 2. Warna Kuning.....	42
Gambar 2. 44 Gambar 2. Warna Hijau.....	43
Gambar 2. 45 Gambar 2. Warna Pink .....	43
Gambar 2. 46 Gambar 2. Warna Ungu.....	43
Gambar 2. 47 Gambar 2. Warna Oranye .....	44
Gambar 2. 48 Warna Abu-abu.....	44
Gambar 2. 49 Warna Coklat.....	44
Gambar 2. 50 Warna Hitam.....	45
Gambar 2. 51 Cover Buku Sidoarjo Tempo Doeloe .....	45
Gambar 2. 52 Isi Buku Sidoarjo Tempo Doeloe .....	45
Gambar 2. 53 Cover Buku.....	46
Gambar 2. 54 Isi Buku.....	46
Gambar 2. 55 Layout Buku .....	47
Gambar 2. 56 Tipografi Buku .....	47
Gambar 2. 57 Warna Buku .....	47
Gambar 2. 58 Cover Webtoon A Tempo Doloe Story Season 1 .....	48
Gambar 2. 59 Cover Komik .....	49
Gambar 2. 60 Isi Komik .....	49
Gambar 2. 61 Layout Komik.....	50
Gambar 2. 62 Tipografi isi komik .....	50
Gambar 2. 63 Tipografi isi komik .....	50

Gambar 2. 64 Warna Komik .....	51
Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara dengan Ahmad Puji Laksana dan Sutri .....	60
Gambar 3. 2 Narasumber Dukut Imam Widodo Bersama Istri .....	62
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara Narasumber Dukut Imam Widodo .....	62
Gambar 3. 4 Profil A.Pradipta dan Webtoon A Dinner With Philosophy.....	63
Gambar 3. 5 Dokumentasi Wawancara Melalui Instagram Bersama A.Pradipta .....	64
Gambar 3. 6 Wawancara Kelompok Remaja .....	67
Gambar 3. 7 Observasi Rating dan Ulasan Line Webtoon.....	69
Gambar 3. 8 Observasi Genre Terpopuler Webtoon Official.....	69
Gambar 3. 9 Observasi Genre Terpopuler Webtoon Canvas .....	70
Gambar 3. 10 Observasi Genre Terpopuler Berdasarkan Usia Remaja .....	70
Gambar 3. 11 Observasi Genre Terpopuler Berdasarkan Usia 20-an .....	71
Gambar 3. 12 Diagram hasil kuesioner 1 .....	72
Gambar 3. 13 Diagram hasil kuesioner 2 .....	72
Gambar 3. 14 Diagram hasil kuesioner 3 .....	73
Gambar 3. 15 Diagram hasil kuesioner 4 .....	73
Gambar 3. 16 Diagram hasil kuesioner 5 .....	74
Gambar 3. 17 Diagram hasil kuesioner 6 .....	74
Gambar 3. 18 Diagram hasil kuesioner 7 .....	75
Gambar 3. 19 Diagram hasil kuesioner 8 .....	75
Gambar 3. 20 Diagram hasil kuesioner 9 .....	76
Gambar 3. 21 Analisis Data dengan Diagram Fishbone .....	76
Gambar 3. 22 Narasumber customer journey .....	81
Gambar 4. 1 Proses Keyword.....	85
Gambar 4. 2 Gaya Gambar Studi Komparator .....	99
Gambar 4. 3 Gaya Gambar Semi Realis.....	100
Gambar 4. 4 Contoh Palet warna terang dan lebih vibrant.....	100
Gambar 4. 5 Contoh Palet Warna.....	100
Gambar 4. 6 Contoh Layout .....	101
Gambar 4. 7 Referensi Busana Karakter .....	101
Gambar 4. 8 Referensi Gaya Bangunan Kantor Pemerintahan sekaligus tempat tahanan pemberontak di Gedangan pada tahun 1900-an .....	102
Gambar 4. 9 Referensi Gaya Bangunan kantor Pos di Gedangan pada tahun 1900-an	102

Gambar 4. 10 Refrensi Gaya Bangunan Pesantren, Pesantren tertua “Al-Hamdaniyah” di Gedangan Sidoarjo .....	102
Gambar 4. 11 Refrensi Situasi Sidoarjo tahun 1900-an, Polisi lapangan bersepeda....	103
Gambar 4. 12 Refrensi Situasi Sidoarjo tahun 1900-an, Keramaian penduduk Sidoarjo di Jalan.....	103
Gambar 4. 13 Refrensi Situasi Sidoarjo tahun 1900-an, Pengangkutan tebu di Kategan .....	103
Gambar 4. 14 Font Holden .....	104
Gambar 4. 15 Font Anime Ace BB .....	104
Gambar 4. 16 Contoh Efek Suara.....	105
Gambar 4. 17 Contoh thumbnail .....	105
Gambar 4. 18 Gambar 2.24 Contoh thumbnail per episode .....	106
Gambar 4. 19 Contoh akun instagram untuk komik.....	107
Gambar 4. 20 Contoh Badge Button .....	107
Gambar 4. 21 Contoh Filter Instagram.....	108
Gambar 4. 22 Contoh Gantungan Kunci Akrilik.....	108
Gambar 4. 23 Contoh stiker fisik.....	109
Gambar 4. 24 Contoh Pop Socket .....	109
Gambar 4. 25 Contoh Totebag .....	110
Gambar 4. 26 Acuan Visual Kyai Kassan Mukmin .....	112
Gambar 4. 27 Sketsa Alternatif Kyai Kassan Mukmin .....	112
Gambar 4. 28 Acuan Visual Markamah 1 .....	114
Gambar 4. 29 Acuan Visual Markamah 2 .....	114
Gambar 4. 30 Acuan Visual Markamah .....	114
Gambar 4. 31 Sketsa Alternatif Karakter Markamah .....	115
Gambar 4. 32 Acuan Visual Umar 1 .....	116
Gambar 4. 33 Acuan Visual Umar 2 .....	116
Gambar 4. 34 Alternatif Sketsa Karakter Umar .....	117
Gambar 4. 35 Acuan Visual Fatimah 1 .....	118
Gambar 4. 36 Acuan Visual Fatimah 2 .....	118
Gambar 4. 37 Sketsa Alternatif Tokoh Fatimah.....	119
Gambar 4. 38 Acuan Visual Meneer .....	120
Gambar 4. 39 Alternatif sketsa meneer .....	120



Gambar 4. 40 Acuan Visual Lurah 1 .....	122
Gambar 4. 41 Acuan Visual Lurah 2 .....	122
Gambar 4. 42 Sketsa Alternatif Lurah.....	122
Gambar 4. 43 Acuan Visual Nirmala .....	123
Gambar 4. 44 Sketsa Alternatif Karakter Nirmala .....	124
Gambar 4. 45 Acuan visual Om Mamad .....	125
Gambar 4. 46 Sketsa Karakter Om Mamak.....	125
Gambar 4. 47 Alternatif Logo 1 .....	126
Gambar 4. 48 Alternatif Logo 2 .....	126
Gambar 4. 49 Alternatif Logo 3 .....	126
Gambar 4. 50 Sketsa Thumbnail 1 .....	127
Gambar 4. 51 Sketsa Thumbnail 2 .....	127
Gambar 4. 52 Komprehensif Logo 1 .....	128
Gambar 4. 53 Komprehensif Logo 2.....	128
Gambar 4. 54 Komprehensif Logo 3.....	128
Gambar 4. 55 Komprehensif Desain Tokoh Kyai .....	129
Gambar 4. 56 Komprehensif Desain Tokoh Markamah.....	129
Gambar 4. 57 Komprehensif Desain Tokoh Umar.....	129
Gambar 4. 58 Komprehensif Desain Tokoh Fatimah.....	130
Gambar 4. 59 Komprehensif Desain Tokoh Menir .....	130
Gambar 4. 60 Komprehensif Desain Tokoh Lurah .....	130
Gambar 4. 61 Komprehensif Desain Tokoh Nirmala.....	131
Gambar 4. 62 Desain Logo Type Terpilih 1.....	131
Gambar 4. 63 Desain Logo Type disetujui.....	132
Gambar 4. 64 Desain Final Kyai .....	132
Gambar 4. 65 Desain Final Markamah.....	133
Gambar 4. 66 Desain Final Umar .....	133
Gambar 4. 67 Desain Final Fatimah.....	134
Gambar 4. 68 Desain Final Menir .....	134
Gambar 4. 69 Desain Final Lurah .....	135
Gambar 4. 70 Desain Final Nirmala.....	135
Gambar 4. 71 Desain Final Om Mamak.....	136
Gambar 4. 72 Thumbnail Komik Final .....	136

Gambar 4. 73 Ponpes Al-Hamdaniyah .....	137
Gambar 4. 74 Desain Final Pesantren Gedangan 1 .....	137
Gambar 4. 75 Ponpes Al-Hamdaniyah .....	138
Gambar 4. 76 Desain Final Pesantren Gedangan 2 .....	138
Gambar 4. 77 Acuan Desain Dapur .....	138
Gambar 4. 78 Desain Final Dapur .....	138
Gambar 4. 79 Acuan Desain Pabrik Gula .....	139
Gambar 4. 80 Desain Final Pabrik Gula.....	139
Gambar 4. 81 Acuan Desain Mesin Gula .....	139
Gambar 4. 82 Desain Mesin Gula .....	139
Gambar 4. 83 Tangkapan Layar Webtoon Gedangan 1904 di platform Webtoon Canvas .....	140
Gambar 4. 84 QR-Code Webtoon "Gedangan 1904" .....	140
Gambar 4. 85 Cuplikan Kanvas Webtoon "Gedangan 1904" .....	141
Gambar 4. 86 Instagram Webtoon "Gedangan 1904" .....	142
Gambar 4. 87 Badge Button Webtoon "Gedangan 1904" .....	142
Gambar 4. 88 Acrylic pin "Gedangan 1904" .....	143
Gambar 4. 89 Pouch Pencil Webtoon "Gedangan 1904" .....	143
Gambar 4. 90 Gantungan Kunci Webtoon "Gedangan 1904" .....	144
Gambar 4. 91 Stiker Pack Webtoon "Gedangan 1904" .....	144
Gambar 4. 92 Stiker Set Webtoon "Gedangan 1904" .....	145
Gambar 4. 93 Pop Socket Webtoon "Gedangan 1904" Umar dan Fatimah .....	145
Gambar 4. 94 Pop Socket Webtoon "Gedangan 1904" Pabrik Gula.....	146
Gambar 4. 95 Totebag Webtoon "Gedangan 1904" .....	146
Gambar 4. 96 X-Banner Webtoon "Gedangan 1904" .....	147

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Studi Eksisting Buku Sidoardjo Tempo Doeloe .....	46
Tabel 2. 2 Analisis Studi Komparator Webtoon A Story of Tempo Doeloe.....	49
Tabel 3. 1 Peserta Wawancara Kelompok.....	57
Tabel 3. 2 Customer Journey .....	82
Tabel 4. 1 Karakteristik Kyai Kassin Mukmin .....	111
Tabel 4. 2 Karakteristik Tokoh Markamah .....	113
Tabel 4. 3 Karakteristik Umar .....	115
Tabel 4. 4 Karakteristik Fatimah .....	117
Tabel 4. 5 Karakteristik Menir .....	119
Tabel 4. 6 Karakteristik Lurah.....	121
Tabel 4. 7 Karakteristik Nirmala .....	123
Tabel 4. 8 Karakteristik Om Mamad .....	124
Tabel 4. 9 Alternatif Logo Type.....	126
Tabel 4. 10 Komprehensif Desain Logo Type .....	128
Tabel 4. 11 Tabel Acuan Visual dan Desain Final Pesantren Gedangan .....	137
Tabel 4. 12 Tabel Acuan Desain dan Final Desain Dapur .....	138
Tabel 4. 13 Tabel Acuan Desain dan Final Desain Pabrik Gula .....	139
Tabel 4. 14 Rancangan Anggaran Biaya .....	147