

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN *WEBCOMIC* KISAH MAHABHARATA TENTANG PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA USIA 15 – 21 TAHUN**

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana (S1)



**Disusun oleh:**

**Alfie Ade Riyan Syafiq**

**20052010045**

**Pembimbing 1:**

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

**Pembimbing 2:**

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

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* KISAH MAHABHARATA TENTANG  
PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA  
USIA 15 – 21 TAHUN**

Disusun oleh:

**ALFIE ADE RIYAN SYAFIQ**

**20052010045**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal : 18 November 2024

**Pembimbing I**



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

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Pembimbing II**



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

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Penguji I**



**Masnuna, S.T., M.Sn**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

**Penguji II**



**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.**

**NIP. 19910728 202203 1004**

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 *WEBCOMIC* KISAH MAHABHARATA TENTANG  
PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA  
USIA 15 – 21 TAHUN**

**Disusun oleh:**

**ALFIE ADE RIYAN SYAFIQ  
20052010045**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 18 November 2024**

**Pembimbing I**



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

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Pembimbing II**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.**

**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. 19840512 2021 212004**

## ABSTRAK

Generasi Z merupakan generasi yang memiliki keunggulan dalam kreatifitas serta perkembangan IPTEK namun dengan adanya teknologi-teknologi tersebut mereka mulai menyukai hal-hal yang instan dalam melakukan pekerjaan mereka. Hal tersebut menyebabkan munculnya generasi yang rapuh secara mental serta mudah dipengaruhi oleh pikiran mereka sendiri yang disebut dengan generasi stroberi. Generasi stroberi merupakan istilah yang muncul dari negara Taiwan untuk mengindikasi generasi yang memiliki kemiripan dengan buah stroberi yang terlihat indah namun rapuh.

Selain itu dengan berkembangnya IPTEK dan budaya asing menyebabkan generasi muda kurang peduli dengan budaya mereka yang sebenarnya memiliki banyak potensi dalam membangun karakter dan moral mereka, diantaranya adalah seni wayang kulit. Selain sebagai hiburan juga dapat memberikan pesan-pesan moral dalam kehidupan seperti pada salah satu epos agungnya yaitu Mahabharata yang ditransformasikan ke dalam media modern dengan menggunakan Metode ATUMICS sehingga agar lebih mudah untuk dinikmati serta mendapatkan esensi dari pendidikan moral tersebut.

Kata Kunci: Pendidikan Moral, *Webcomic*, Generasi Stroberi, Mahabharata

## **ABSTRACT**

*Generation Z is a generation that has advantages in creativity and the development of science and technology, but with the existence of these technologies they are starting to like instant things in doing their work. This has led to the emergence of a generation that is mentally fragile and easily influenced by their own thoughts, which is called the strawberry generation. The strawberry generation is a term that emerged from Taiwan to indicate a generation that is similar to strawberries which look beautiful but fragile.*

*Apart from that, the development of science and technology and foreign culture has caused the younger generation to care less about their culture, which actually has a lot of potential in building their character and morals, including the art of shadow puppetry. Apart from being entertainment, it can also provide moral messages in life, such as in one of the great epics, namely the Mahabharata, which is transformed into modern media using the ATUMICS method so that it is easier to enjoy and get the essence of moral education.*

*Keywords: Moral Education, Webcomic, Strawberry Generation, Mahabharata*

## **PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR**

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 pasal 70).

Surabaya 10 Desember 2024

Alfie Ade Riyan Syafiq

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“Perancangan *Webcomic* Kisah Mahabharata Tentang Pendidikan Moral untuk Generasi Stroberi Pada Usia 15-21 Tahun”**. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam perancangan ini, generasi stroberi dengan rentang usia 15-21 tahun diharapkan dapat memahami dan menerapkan pendidikan moral dari kisah Mahabharata melalui media *webcomic*.

Penulisan laporan dan penyelesaian perancangan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Ayah Rifki dan Ibu Evi yang telah memberikan dukungan melalui doa, moral serta materi.
2. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan motivasi, ilmu serta arahan dalam penyusunan laporan dan perancangan *webcomic*. Dan juga, Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. yang telah memberikan masukan dalam penyusunan jurnal.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Penguji I dan Bapak Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn. selaku Penguji II yang telah memberikan masukan yang membangun ketika seminar proposal dan Sidang Kolokium 1 (K-1)
4. Ki Harnowo, Ki Krisna Nugroho Jati, dan Ki Haris Nurrohman yang telah berkenan menjadi narasumber ahli.
5. Muhammad Ihsan Kamil, Rahma Dwi Aulia, Dian Wardha Alkatiri, Tanlia Gunawan, Muhammad Rizal Haris, Dian Fatmawati, Gusti Ayu Putu Devita Widyanti, I’am Wildan Rohmawan yang telah berkenan menjadi narasumber target audiens.
6. Azrial, Berni, Dandy, Dayat, Dhicky, Dinda, Fatihah, Herdito, Mashuda, Naima yang telah menemani, memberikan semangat dan masukan dalam pengerjaan perancangan agar dapat menyelesaikan studi.

7. Teman-teman kelompok KKNT Randuputih yang telah membantu dalam penyusunan laporan.
8. Teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah berjuang serta menemani selama masa perkuliahan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang berkontribusi dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena pengetahuan yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan serta perancangan *webcomic* ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan dapat memberikan bantuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang *webcomic*.

Surabaya 10 Desember 2024

Alfie Ade Riyan Syafiq



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL & BAGAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	6
1.6. Manfaat Hasil Perancangan .....	6
1.7. Kerangka Perancangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING .....	8
2.1. Definisi Operasional Judul.....	8
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. Jenis-Jenis Komik.....	10
2.2.2. Unsur Dasar Komik .....	12
2.2.3. Unsur Grafis Komik .....	14
2.2.4. Proses Membuat Komik .....	34
2.2.5. LINE Webtoon.....	35
2.2.6. Ketentuan Dalam Webtoon.....	36
2.2.7. Wayang .....	37
2.2.8. Jenis Wayang .....	37
2.2.9. Wayang Purwa .....	37
2.2.10. Anatomi Wayang Purwa .....	38
2.2.11. Bentuk Wayang Purwa .....	39
2.2.12. Mahabharata .....	45

2.2.13.	Pendidikan Moral .....	49
2.2.14.	Generasi Stroberi .....	49
2.2.15.	Usia 15-21 Tahun.....	50
2.2.16.	Metode ATUMICS.....	50
2.2.17.	Studi Eksisting .....	52
2.2.18.	Studi Komparator .....	57
2.2.19.	Studi Kompetitor .....	61
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		66
3.1.	Metode Perancangan.....	66
3.1.1.	Perumusan Masalah.....	66
3.1.2.	Studi Pustaka .....	66
3.1.3.	Pengumpulan Data.....	66
3.1.4.	Konsep Desain.....	67
3.1.5.	Alternatif Desain.....	67
3.1.6.	Evaluasi dan Final Desain .....	67
3.2.	Objek Perancangan .....	67
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.3.1	Data Primer.....	67
3.3.2	Data Sekunder.....	69
3.4.	Teknik Analisis Data .....	70
3.4.1	Analisis Data Wawancara .....	70
3.4.2	Analisis Data Kuisisioner.....	74
3.4.3	Metode ATUMICS.....	74
3.4.4	Analisis Matriks TOWS .....	78
3.4.5	Analisis Consumer Insight.....	79
3.4.6	Analisis Consumer Journey .....	80
3.5.	Sintesis Data.....	83
3.6.	Unique Selling Proposition (USP) .....	84
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....		85
4.1.	Perumusan Konsep.....	85
4.1.1.	Perumusan <i>Keyword</i> .....	85
4.1.2.	Konsep Verbal.....	87
4.1.3.	Konsep Visual.....	100
4.1.4.	Konsep Media.....	124

4.2. Proses Perancangan Desain.....	126
4.2.1. Desain Kasar.....	126
4.2.2. Desain Komprehensif.....	130
4.2.3. Validasi Desain.....	134
4.2.4. Desain Final.....	138
BAB V PENUTUP .....	153
DAFTAR PUSTAKA .....	154
LAMPIRAN .....	158

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Contoh Komik Digital.....	11
<b>Gambar 2.2</b> Contoh Desain Karakter .....	12
<b>Gambar 2.3</b> Contoh Ekspresi Wajah .....	13
<b>Gambar 2.4</b> Contoh Bahasa Tubuh .....	13
<b>Gambar 2.5</b> Contoh Ruang dalam Adobe Photoshop.....	15
<b>Gambar 2.6</b> Contoh Panel dari Webcomic .....	15
<b>Gambar 2.7</b> Contoh Gambar .....	16
<b>Gambar 2.8</b> Contoh Sudut Pandang Mata Burung.....	17
<b>Gambar 2.9</b> Contoh Sudut Pandang Tinggi .....	17
<b>Gambar 2.10</b> Contoh Sudut Pandang Rendah.....	18
<b>Gambar 2.11</b> Contoh Sudut Pandang Mata .....	18
<b>Gambar 2.12</b> Contoh Extreme Long Shot.....	19
<b>Gambar 2.13</b> Contoh Long Shot .....	20
<b>Gambar 2.14</b> Contoh Medium Shot .....	20
<b>Gambar 2.15</b> Contoh Close Up Shot.....	21
<b>Gambar 2.16</b> Contoh Extreme Close Up Shot .....	21
<b>Gambar 2.17</b> Contoh Zoom Shot .....	22
<b>Gambar 2.18</b> Contoh Tracking Shot .....	22
<b>Gambar 2.19</b> Contoh Pan Shot.....	23
<b>Gambar 2.20</b> Contoh Balon Ucapan .....	24
<b>Gambar 2.21</b> Contoh Balon Pikiran.....	24
<b>Gambar 2.22</b> Contoh Keterangan.....	25
<b>Gambar 2.23</b> Contoh Onomatopoeia.....	26
<b>Gambar 2.24</b> Contoh Komik Berwarna .....	26
<b>Gambar 2.25</b> Contoh Warna Hangat (Kiri) dan Warna Dingin (Kanan).....	27
<b>Gambar 2.26</b> Contoh Warna Kuning.....	29
<b>Gambar 2.27</b> Contoh Warna Oranye .....	29
<b>Gambar 2.28</b> Contoh Warna Merah .....	30
<b>Gambar 2.29</b> Contoh Warna Merah Muda .....	30
<b>Gambar 2.30</b> Contoh Warna Ungu.....	31
<b>Gambar 2.31</b> Contoh Warna Biru.....	31



<b>Gambar 2.32</b> Contoh Warna Hijau.....	32
<b>Gambar 2.33</b> Contoh Warna Hitam.....	32
<b>Gambar 2.34</b> Contoh Warna Putih .....	33
<b>Gambar 2.35</b> Contoh Tata Letak pada Webtoon .....	33
<b>Gambar 2.36</b> Contoh Parit pada Webtoon.....	34
<b>Gambar 2.37</b> LINE Webtoon .....	36
<b>Gambar 2.38</b> Wayang Purwa.....	38
<b>Gambar 2.39</b> Anatomi Wayang Purwa .....	39
<b>Gambar 2.40</b> Mata Wayang Purwa .....	40
<b>Gambar 2.41</b> Hidung Wayang Purwa.....	42
<b>Gambar 2.42</b> Mulut Wayang Purwa.....	43
<b>Gambar 2.43</b> Karna Melawan Gatotkaca .....	45
<b>Gambar 2.44</b> Wayang Purwa Yudhistira Gaya Surakarta.....	47
<b>Gambar 2.45</b> Wayang Purwa Bima Gaya Surakarta .....	47
<b>Gambar 2.46</b> Wayang Purwa Arjuna Gaya Surakarta .....	48
<b>Gambar 2.47</b> Wayang Purwa Nakula (Kanan) dan Wayang Purwa Sadewa (Kiri).....	48
<b>Gambar 2.48</b> Metode ATUMICS .....	50
<b>Gambar 2.49</b> Proses Revitalisasi Tradisi dalam Bentuk Integrasi Antar Elemen Tradisi dan Modernitas.....	52
<b>Gambar 2.50</b> Komik H2O Reborn .....	52
<b>Gambar 2.51</b> Cover Komik H2O Reborn .....	53
<b>Gambar 2.52</b> Isi dari Komik H2O Reborn .....	53
<b>Gambar 2.53</b> Font Ketika Manusia yang Berbicara.....	54
<b>Gambar 2.54</b> Font Ketika Robot yang Berbicara.....	54
<b>Gambar 2.55</b> Gaya Gambar Komik H2O Reborn.....	55
<b>Gambar 2.56</b> Tata Letak pada Komik H2O Reborn.....	55
<b>Gambar 2.57</b> Webtoon Dedes oleh Egestigi.....	57
<b>Gambar 2.58</b> Cover Webtoon Dedes Desktop .....	57
<b>Gambar 2.59</b> Cover Webtoon Arimbi Handphone .....	58
<b>Gambar 2.60</b> Isi Webtoon Dedes.....	58
<b>Gambar 2.61</b> Font yang Digunakan pada Webtoon Dedes .....	59
<b>Gambar 2.62</b> Gaya Gambar Webtoon Dedes .....	59
<b>Gambar 2.63</b> Tata Letak pada Webtoon Dedes .....	59

<b>Gambar 2.64</b>	Webtoon Wayang Komik - Babad Mahabharata oleh Udung Kuswanda .....	61
<b>Gambar 2.65</b>	Cover Webtoon Babad Mahabharata Desktop .....	62
<b>Gambar 2.66</b>	Cover Webtoon Babad Mahabharata Handphone .....	62
<b>Gambar 2.67</b>	Isi Webtoon Babad Mahabharata Bab 1 .....	63
<b>Gambar 2.68</b>	Isi Webtoon Babad Mahabharata Bab 11 .....	63
<b>Gambar 2.69</b>	Font yang Digunakan pada Webtoon Babad Mahabharata .....	64
<b>Gambar 2.70</b>	Gaya Gambar Webtoon Babad Mahabharata .....	64
<b>Gambar 2.71</b>	Tata Letak pada Webtoon Babad Mahabharata .....	65
<b>Gambar 3.1</b>	Dokumentasi Wawancara Ki Harnowo .....	70
<b>Gambar 3.2</b>	Dokumentasi Wawancara Ki Krisna Nugroho Jati.....	72
<b>Gambar 3.3</b>	Dokumentasi Wawancara Ki Haris Nurrohman .....	73
<b>Gambar 3.4</b>	Penggabungan Elemen Tradisi dan Modern pada Kisah dan Bentuk Wayang Kulit Purwa Gagrag Surakarta.....	77
<b>Gambar 3.5</b>	Foto Muhammad Ihsan Kamil.....	80
<b>Gambar 3.6</b>	Foto Rahma Dwi Aulia.....	82
<b>Gambar 4.1</b>	Gaya Gambar.....	101
<b>Gambar 4.2</b>	Warna pada Gambar .....	101
<b>Gambar 4.3</b>	Desain Karakter Arkana Satya .....	102
<b>Gambar 4.4</b>	Desain Karakter Profesor Kunti .....	104
<b>Gambar 4.5</b>	Desain Karakter Profesor Shakuni .....	106
<b>Gambar 4.6</b>	Desain Karakter Yudhistira .....	108
<b>Gambar 4.7</b>	Desain Karakter Bhima .....	110
<b>Gambar 4.8</b>	Desain Karakter Arjuna.....	112
<b>Gambar 4.9</b>	Desain Karakter Nakula .....	114
<b>Gambar 4.10</b>	Desain Karakter Sadewa .....	116
<b>Gambar 4.11</b>	Desain Karakter Duryodhan .....	118
<b>Gambar 4.12</b>	Referensi Desain Tipografi Judul pada Webtoon Canvas .....	121
<b>Gambar 4.13</b>	Font Laffayette Comic Pro .....	121
<b>Gambar 4.14</b>	Contoh Efek Suara Utama pada Webtoon Canvas .....	122
<b>Gambar 4.15</b>	Contoh Thumbnail Utama pada Webtoon Canvas .....	122
<b>Gambar 4.16</b>	Contoh Thumbnail Episode pada Webtoon Canvas .....	123
<b>Gambar 4.17</b>	Layout pada Webtoon.....	123
<b>Gambar 4.18</b>	Alternatif Sketsa Arkana 1-3 (Kiri ke kanan).....	126

<b>Gambar 4.19</b> Alternatif Sketsa Profesor Kunti 1-3 (Kiri ke kanan).....	127
<b>Gambar 4.20</b> Alternatif Sketsa Profesor Shakuni 1-3 (Kiri ke kanan).....	128
<b>Gambar 4.21</b> Alternatif Sketsa Aksesoris Unit Pandawa 1-3 (Kiri ke kanan) .....	128
<b>Gambar 4.22</b> Alternatif Sketsa Duryodhan 1-3 (Kiri ke kanan) .....	129
<b>Gambar 4.23</b> Alternatif Sketsa Logo Judul 1-3 (Kiri ke kanan) .....	129
<b>Gambar 4.24</b> Alternatif Thumbnail Webtoon 1-3 (Kiri ke kanan).....	130
<b>Gambar 4.25</b> Alternatif Komprehensif Arkana 1-3 (Kiri ke kanan) .....	131
<b>Gambar 4.26</b> Alternatif Komprehensif Profesor Kunti 1-3 (Kiri ke kanan) .....	131
<b>Gambar 4.27</b> Alternatif Komprehensif Profesor Shakuni 1-3 (Kiri ke kanan) .....	132
<b>Gambar 4.28</b> Alternatif Komprehensif Aksesoris Unit Pandawa 1-3 (Kiri ke kanan).....	132
<b>Gambar 4.29</b> Alternatif Komprehensif Aksesoris Duryodhan 1-3 (Kiri ke kanan) .....	133
<b>Gambar 4.30</b> Alternatif Komprehensif Logo Judul 1-3 (Kiri ke kanan).....	133
<b>Gambar 4.31</b> Alternatif Komprehensif Thumbnail 1-3 (Kiri ke kanan) .....	133
<b>Gambar 4.32</b> Validasi Desain Arkana .....	134
<b>Gambar 4.33</b> Validasi Desain Profesor Kunti .....	134
<b>Gambar 4.34</b> Validasi Desain Profesor Shakuni .....	135
<b>Gambar 4.35</b> Validasi Desain Unit Pandawa .....	135
<b>Gambar 4.36</b> Validasi Desain Duryodhan .....	136
<b>Gambar 4.37</b> Validasi Desain Logo Judul.....	136
<b>Gambar 4.38</b> Validasi Desain Thumbnail .....	137
<b>Gambar 4.39</b> Desain Final Arkana .....	138
<b>Gambar 4.40</b> Desain Final Profesor Kunti .....	138
<b>Gambar 4.41</b> Desain Final Profesor Shakuni .....	139
<b>Gambar 4.42</b> Desain Final Unit Pandawa .....	139
<b>Gambar 4.43</b> Desain Final Duryodhan.....	140
<b>Gambar 4.44</b> Desain Final Logo Judul .....	140
<b>Gambar 4.45</b> Desain Final Thumbnail .....	141

## DAFTAR TABEL & BAGAN

<b>Bagan 1.1</b> Kerangka Perancangan .....	7
<b>Bagan 4.1</b> Alur Keyword .....	85
<b>Tabel 2.1</b> Analisis Komik H2O Reborn .....	53
<b>Tabel 2.2</b> Analisis Webtoon Dedes.....	57
<b>Tabel 2.3</b> Analisis Webtoon Wayang Komik - Babad Mahabharata .....	62
<b>Tabel 3.1</b> Analisis Metode ATUMICS .....	75
<b>Tabel 3.2</b> Analisis Matriks TOWS .....	78
<b>Tabel 3.3</b> Kegiatan Muhammad Ihsan Kamil pada Hari Minggu.....	81
<b>Tabel 3.4</b> Kegiatan Rahma Dwi Aulia pada Hari Minggu .....	82
<b>Tabel 4.1</b> Karakter Arkana .....	102
<b>Tabel 4.2</b> Karakter Profesor Kunti .....	104
<b>Tabel 4.3</b> Profesor Shakuni .....	106
<b>Tabel 4.4</b> Karakter Yudhistira.....	108
<b>Tabel 4.5</b> Karakter Bhima .....	110
<b>Tabel 4.6</b> Karakter Arjuna .....	112
<b>Tabel 4.7</b> Karakter Nakula .....	114
<b>Tabel 4.8</b> Karakter Sadewa .....	116
<b>Tabel 4.9</b> Karakter Duryodhan.....	118
<b>Tabel 4.10</b> Background .....	120