

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
TENTANG BIOGRAFI TINO SIDIN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Mikael Perkasa Untoro

00000057078

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
TENTANG BIOGRAFI TINO SIDIN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Mikael Perkasa Untoro

00000057078

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG BIOGRAFI TINO SIDIN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Maret 2025



(Mikael Perkasa Untoro)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG
BIOGRAFI TINO SIDEN**

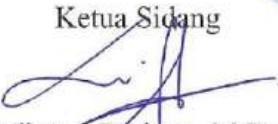
Oleh

Nama Lengkap : Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mikael Perkasa Untoro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
TENTANG BIOGRAFI TINO SIDIN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 25 Maret 2023



(Mikael Perkasa Untoro)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komik Digital Tentang Biografi Tino Sidin.” Laporan ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan kontribusi dari berbagai pihak yang telah memberikan perhatian serta dorongan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Ir. Panca Takariyati Sidin, selaku Kepala Museum Taman Tino Sidin Yogyakarta.
6. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan moral dan material, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan dan dukungan dalam proses perancangan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Laporan ini ditulis dengan harapan dapat memberi

manfaat, tidak hanya bagi penulis secara pribadi sebagai bidang desain komunikasi visual, pendidikan seni, atau yang ingin mengenal lebih dekat sosok Tino Sidin sebagai tokoh edukatif nasional.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat menjadi kontribusi kecil namun bermakna dalam memperluas apresiasi terhadap warisan seni rupa Indonesai, sekaligus mendorong generasi muda untuk lebih mengenal dan menghargai tokoh-tokoh inspiratif yang telah berjasa di bidang pendidikan dan kebudayaan.

Tangerang, 25 Maret 2025



(Mikael Perkasa Untoro)



PERANCANGAN KOMIK DIGITAL

TENTANG BIOGRAFI TINO SIDIN

(Mikael Perkasa Untoro)

ABSTRAK

Tino Sidin dikenal sebagai sosok pendidik seni rupa yang menanamkan metode apresiatif dalam menggambar, di mana setiap ekspresi kreatif anak selalu dihargai tanpa kritik yang melelahkan. Namun, pendekatan ini mulai terlupakan dalam praktik pendidikan seni rupa saat ini, yang seringkali menitikberatkan pada hasil akhir dibandingkan proses kreatif. Tugas akhir ini bertujuan untuk menginspirasi calon pendidik seni agar memahami dan menerapkan metode apresiatif dalam pembelajaran seni rupa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas anak tanpa rasa takut akan kesalahan. Penelitian ini dilakukan melalui metode observasi di Museum Taman Tino Sidin untuk memahami langsung jejak pemikiran dan metode yang diterapkan dalam pengajarannya, serta wawancara dengan Ir. Panca Takariyati Sidin guna memperoleh perspektif mendalam mengenai filosofi dan relevansi metode apresiatif dalam pendidikan seni saat ini. Kuesioner diberikan kepada pendidik seni anak - anak untuk memahami pemahaman mereka mengenai pendekatan ini, didukung dengan studi literatur serta analisis terhadap media eksisting terkait edukasi seni rupa. Hasil dari penelitian ini diwujudkan dalam bentuk komik digital yang mengemas nilai-nilai edukatif Tino Sidin secara visual dan naratif agar lebih relevan bagi calon pendidik seni di era digital. Tugas akhir ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menanamkan kembali pentingnya apresiasi terhadap proses kreatif anak dalam pendidikan seni rupa. Selain itu, bagi universitas dengan program studi Desain Komunikasi Visual, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media edukasi berbasis ilustrasi dan narasi visual. Dengan demikian, metode apresiatif Tino Sidin dapat terus diperkenalkan kepada generasi pendidik seni berikutnya untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif dan mendukung kreativitas anak.

Kata kunci: Metode apresiatif, Pendidikan seni rupa, Komik Digital.

DIGITAL COMICS DESIGN

ABOUT TINO SIDIN'S BIOGRAPHY

(Mikael Perkasa Untoro)

ABSTRACT (English)

Tino Sidin is widely recognized as an esteemed art educator who implemented an appreciative approach in art education, emphasizing the importance of valuing every child's creative expression without resorting to harsh criticism. However, this approach has become increasingly overlooked in contemporary art education, where emphasis is placed on the final product rather than on the creative process. This final project aims to inspire children's art educators to understand and apply the appreciative approach in their pedagogical practices, thereby fostering a learning environment that nurtures children's creativity without fear of failure. This research employs a qualitative research methodology, incorporating observations at the Tino Sidin Park Museum to examine his pedagogical principles, interviews with Ir. Panca Takariyati Sidin to explore the philosophical and practical relevance of his approach, questionnaires to assess prospective art educator's comprehension of the appreciative approach, and literature reviews to provide theoretical support. Furthermore, an analysis of existing media was conducted to elevate the representative of appreciative teaching methods in current educational materials. The findings of this research are presented in the form of digital comics, which serves as an instructional medium to effectively communicate Tino Sidin educational value to prospective art educators. This final project is expected to contribute to the field of art education by providing a reference for universities, particularly those with Visual Communication Design programs, in developing illustration - based educational media. Ultimately, this study seeks to reinforce the significance of the appreciative approach in fostering an inclusive and creativity driven learning experience for future art educators.

Keywords: *Appreciative Approach, Art Education, Digital Comics.*

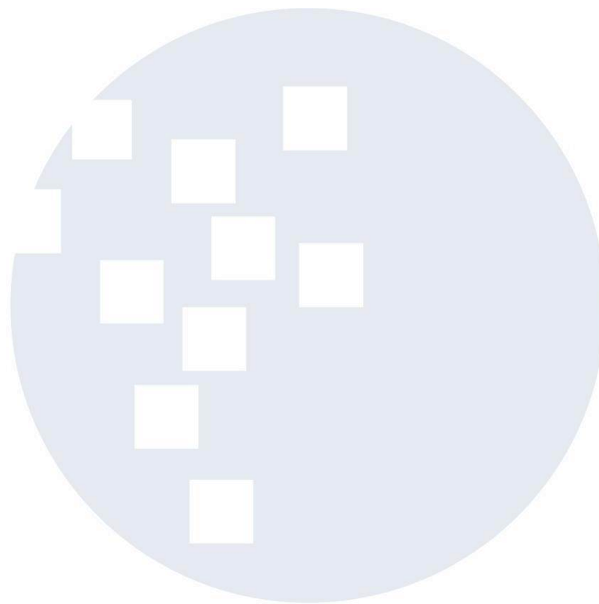
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Komik.....	5
2.1.1 Sejarah Perkembangan Komik.....	5
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Komik	8
2.1.3 Jenis-Jenis Komik	9
2.2 Komik Digital (<i>Webtoon</i>).....	13
2.2.1 Perkembangan <i>Webtoon</i>	13
2.2.2 Elemen <i>Webtoon</i>	14
2.2.3 Storytelling Komik Digital	17
2.3 Warna.....	18
2.3.1 Jenis Warna berdasarkan <i>Color Wheel</i>	19
2.4 Elemen Desain Komik.....	22
2.5 Ilustrasi	26
2.5.1 Jenis-Jenis Gaya Ilustrasi.....	27
2.5.2 Peran Ilustrasi	28

2.6 Tipografi	30
2.6.1 Elemen Desain	30
2.6.2 Kerangka Tipografi	41
2.6.3 Peran Tipografi dalam Komik.....	46
2.7 Prinsip Desain.....	50
2.7.1 Format.....	50
2.7.2 <i>Balance</i> (Keseimbangan)	50
2.7.3 <i>Visual Hierarchy</i> (Hierarki Visual).....	50
2.7.4 <i>Rhythm</i> (Ritme)	51
2.7.5 <i>Unity</i> (Kesatuan).....	51
2.7.6 <i>Gestalt Principles</i> (Hukum Persepsi Visual).....	51
2.7.7 <i>Scale</i> (Skala).....	52
2.7.8 <i>Proportion</i> (Proporsi)	52
2.7.9 <i>Contrast</i> (Kontras).....	52
2.7.10 <i>Movement</i> (Gerakan Visual).....	52
2.7.11 <i>Grouping and Arrangement</i> (Pengelompokan dan Penataan)	52
2.8 Biografi.....	53
2.8.1 Sepuluh Peraturan dalam Biografi.....	53
2.9 Sekilas Biografi Tino Sidin.....	58
2.10 Penelitian Relevan.....	59
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	62
3.1 Subjek Perancangan	62
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	68
3.3.1 Observasi.....	68
3.3.2 Wawancara	68
3.3.3 Kuesioner	73
3.3.4 Studi Eksisting.....	78
3.3.5 Studi Referensi	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	85
4.1 Hasil Perancangan	85
4.1.1 <i>Idea / Purpose</i>	85

4.1.1.1 Observasi.....	85
4.1.1.2 Wawancara	88
4.1.1.3 Kuesioner	95
4.1.1.4 Studi eksisting.....	98
4.1.1.5 Studi Referensi	104
4.1.1.6 Big Idea, Keyword, Konsep.....	109
4.1.2 Form	111
4.1.3 Style.....	111
4.1.4 Structure	125
4.1.5 Craft.....	135
4.1.6 Surface.....	149
4.1.7 Hasil Bimbingan Dosen Spesialis.....	160
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	163
4.2 Pembahasan Perancangan.....	164
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	165
4.2.2 Analisis <i>Layout</i> Komik.....	167
4.2.3 Analisis Outline Komik	170
4.2.4 Analisis Warna Komik	171
4.2.5 Analisis Tipografi Komik	173
4.2.6 Analisis Analisis Karakter.....	175
4.2.7 Analisis Desain Banner	176
4.2.8 Analisis Desain Poster.....	177
4.2.9 Analisis Desain <i>Instagram Carousel Feeds</i>	177
4.2.10 Analisis Desain Instagram Story	178
4.2.11 Analisis Desain Kaos / <i>T-Shirt</i>	179
4.2.12 Analisis Desain Pin.....	180
4.2.13 Analisis Desain <i>Gimmick</i>	181
4.2.14 Analisis Desain <i>Preview Book</i>	181
4.2.15 Anggaran.....	182
BAB V PENUTUP.....	184
5.1 Simpulan	184
5.2 Saran	185

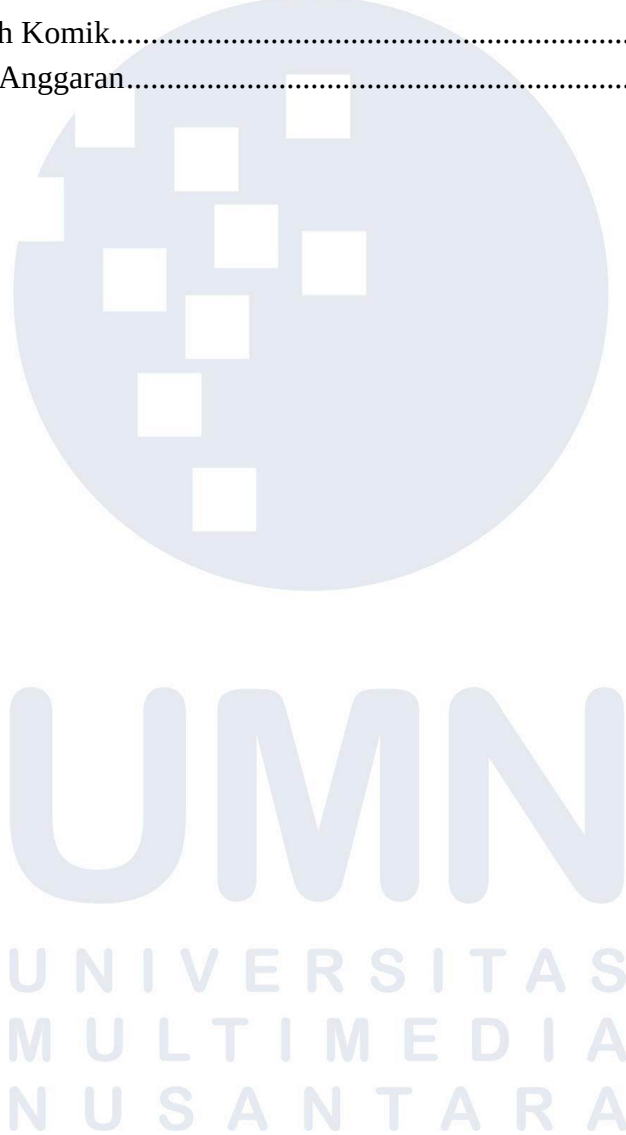
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
----------------------------	------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Analisa SWOT Buku Gemar Menggambar	101
Tabel 4.3 Analisa SWOT Film Animasi Gemar Menggambar.....	101
Tabel 4.4 Analisa SWOT Google Doodle Tino Sidin.....	103
Tabel 4.5 Analisa SWOT Metode Kak Iwan	104
Tabel 4.6 Analisa SWOT Metode Edi Dharma	105
Tabel 4.7 Naskah Komik.....	126
Tabel 4.8 Tabel Anggaran.....	185



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Comic Strip Benny & Mice yang dimuat pada surat kabar Kompas ...9	9
Gambar 2.2 Comic Strip PEANUTS yang dimuat pada surat kabar10	10
Gambar 2.3 Isi buku komik Asterix karya Uderzo, Goscinny11	11
Gambar 2.4 Isi novel grafis Watchmen oleh Alan Moore,dan Dave Gibbons11	11
Gambar 2.6 Komik kompilasi Superman The 85th Anniversary Collection12	12
Gambar 2.7 Format dan Fungsi Pembuatan Webtoon16	16
Gambar 2.8 Format Vertical Scrolling dalam Webtoon17	17
Gambar 2.9 Warna Primer20	20
Gambar 2.10 Warna Sekunder21	21
Gambar 2.11 Warna Tersier21	21
Gambar 2.12 Warna Hangat dan Dingin.....22	22
Gambar 2.13 Splash Page pada komik Amazing Spider-Man #5023	23
Gambar 2.14 Alur membaca panel.....25	25
Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Karikatur28	28
Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Buku Anak29	29
Gambar 2.17 Aperture.....32	32
Gambar 2.18 Apex33	33
Gambar 2.19 Aperture.....33	33
Gambar 2.20 Arm.....34	34
Gambar 2.21 Ascender.....34	34
Gambar 2.22 Axis35	35
Gambar 2.23 Bowl35	35
Gambar 2.24 Bar / Crossbar36	36
Gambar 2.18 Dot.....37	37
Gambar 2.18 Flag.....38	38
Gambar 2.19 Leg.....39	39
Gambar 2.20 Overshoot40	40
Gambar 2.21 Spine.....41	41
Gambar 2.22 Stem.....42	42
Gambar 2.22 Tail43	43
Gambar 2.23 Ascender Line44	44
Gambar 2.24 Ascent.....44	44
Gambar 2.25 Baseline45	45

Gambar 2.26 Cap Height.....	45
Gambar 2.27 Cap Line	45
Gambar 2.28 Descender line	46
Gambar 2.29 Descent	46
Gambar 2.30 Leading.....	47
Gambar 2.31 Mean Line	47
Gambar 2.32 X-Height.....	48
Gambar 2.33 Judul A Contract With God.....	48
Gambar 2.34 Gaya huruf yang dapat menunjukkan suasana	49
Gambar 2.35 Tipografi dalam The Spirit's Case Book of True Ghost Stories	50
Gambar 3.1 Buku Biografi Tino Sidin.....	80
Gambar 3.2 Buku Gemar Menggambar Tino Sidin	81
Gambar 3.3 Film Animasi Gemar Menggambar Tino Sidin.....	82
Gambar 3.4 Google Doodle Tino Sidin	83
Gambar 4.1 Patung Tino Sidin.....	87
Gambar 4.2 Foto Tino Sidin, Ir. Ciputra, Affandi, S.Sudjojono.....	87
Gambar 4.3 Foto Tino Sidin dalam acara Gemar Menggambar	88
Gambar 4.4 Lukisan Jaka Tarub oleh Tino Sidin	88
Gambar 4.5 Wawancara dengan Ir. Panca Takariyati Sidin	90
Gambar 4.6 Wawancara dengan Sevina Charolin Florensia.....	93
Gambar 4.7 Hasil responden usia.....	97
Gambar 4.8 Hasil responden tentang metode utama mengajar.....	97
Gambar 4.9 Hasil responden tentang pengenalan Tino Sidin	98
Gambar 4.10 Buku Biografi Stan Lee.....	106
Gambar 4.11 Panel pembuka All-Star Superman	107
Gambar 4.12 Daredevil oleh Mark Waid & Chris Samnee	108
Gambar 4.13 Amazing Spider-Man #850	110
Gambar 4.14 Hasil Mindmap	111
Gambar 4.15 Hasil Stylescape	113
Gambar 4.16 Font action man.....	114
Gambar 4.17 Palet warna yang digunakan.....	114
Gambar 4.18 Foto Tino Sidin.....	118
Gambar 4.19 Sketsa Tino Sidin di buku sketsa.....	119
Gambar 4.20 Sketsa Tentara Jepang di buku sketsa	120
Gambar 4.21 Sketsa Tino Sidin di Clip Studio Paint.....	120
Gambar 4.22 Rendering Tino Sidin di Clip Studio Paint	121
Gambar 4.22 Outlining Tino Sidin di Clip Studio Paint.....	121

Gambar 4.22 Pewarnaan Tino Sidin di Clip Studio Paint.....	122
Gambar 4.23 Foto Yogyakarta Tempa Dulu.....	123
Gambar 4.24 Sketsa kasar latar Tugu Yogyakarta.....	123
Gambar 4.25 Outlining latar Tugu Yogyakarta	124
Gambar 4.26 Pewarnaan latar Tugu Yogyakarta	125
Gambar 4.29 Proses sketsa dalam salah satu panel.....	137
Gambar 4.30 Proses rendering dalam salah satu panel.	138
Gambar 4.31 Proses outlining dalam salah satu panel.	139
Gambar 4.32 Proses sketsa media banner.	140
Gambar 4.33 Proses rendering media banner.	140
Gambar 4.34 Proses sketsa media poster.	141
Gambar 4.35 Proses rendering media poster.....	141
Gambar 4.36 Proses outline media poster.....	142
Gambar 4.37 Proses sketsa media instagram carousel.....	143
Gambar 4.38 Proses outlining media instagram carousel.	144
Gambar 4.39 Proses sketsa dan rendering media instagram story.....	145
Gambar 4.40 Proses outlining media instagram story	145
Gambar 4.41 Proses sketsa media T-Shirt.	146
Gambar 4.42 Proses outlining media T-Shirt.....	147
Gambar 4.43 Proses sketsa media pin.....	148
Gambar 4.44 Proses sketsa media gift card.	149
Gambar 4.45 Proses rendering media gift card.....	149
Gambar 4.46 Proses rendering media preview mockup buku cetak.	151
Gambar 4.47 Proses pewarnaan halaman keempat komik digital Tino Sidin.....	152
Gambar 4.48 Proses penambahan efek pada salah satu panel komik.	153
Gambar 4.49 Proses penambahan teks dan balon teks.....	154
Gambar 4.50 Proses penambahan balon teks narasi	155
Gambar 4.51 Hasil Akhir Media Sekunder	156
Gambar 4.52 Proses pewarnaan, penambahan teks dan logo banner.....	157
Gambar 4.53 Proses penambahan warna pada poster.	157
Gambar 4.54 Proses penambahan teks dan logo pada poster.....	158
Gambar 4.55 Proses penambahan warna pada instagram carousel.....	159
Gambar 4.56 Proses penambahan warna dan teks pada instagram story.....	159
Gambar 4.57 Proses pewarnaan pada kaos.	160
Gambar 4.58 Proses pewarnaan dan masukan teks pada pin.	161
Gambar 4.59 Proses finalisasi pada gift card.	161
Gambar 4.60 Proses warna dan penempatan logo serta teks sampul buku.....	162

Gambar 4.61 Hasil Akhir Media Sekunder	162
Gambar 4.62 Market Validation dengan Bu Emi, Bu Rita, dan Bu Wiwik.....	168
Gambar 4.63 Bentuk layout panel pembuka di halaman kedua.....	170
Gambar 4.64 Hasil outlining pada panel komik.	172
Gambar 4.65 Hasil pewarnaan pada panel komik.....	174
Gambar 4.66 Hasil pewarnaan dan penambahan efek pada panel komik.....	175
Gambar 4.67 Hasil lettering dialog pada panel komik.....	176
Gambar 4.68 Hasil Mockup Banner.	179
Gambar 4.69 Hasil Mockup Poster	179
Gambar 4.70 Hasil Desain Instagram Carousel	180
Gambar 4.71 Hasil Desain Instagram Story.....	181
Gambar 4.72 Hasil Desain Kaos (T-Shirt).....	182
Gambar 4.73 Hasil Desain Pin.	183
Gambar 4.74 Hasil Desain Gift Card.	184
Gambar 4.75 Hasil Desain Cover Buku.....	184
Gambar 4.76 Hasil Desain Isi Buku.....	185



DAFTAR LAMPIRAN

Laporan Hasil Persentasi Turnitin.....	xxi
Laporan Form Bimbingan & Spesialis.....	xxii
Laporan Consent Form Narasumber 1	xxvii
Laporan Consent Form Narasumber 2	xxvii
Laporan Consent Form Narasumber 3	xxix
Laporan Consent Form Narasumber 4.....	xxx
Laporan Consent Form Narasumber 5	xxxi
Transkrip Wawancara 1	xxxii
Transkrip Wawancara 2	xli
Transkrip Wawancara 3	li
Dokumentasi Hasil Sketsa Komik	lvii
Dokumentasi Hasil Render Komik	lviii
Dokumentasi Hasil Lining Komik	lix
Dokumentasi Hasil Warna Komik	lx
Dokumentasi Hasil Final Komik.....	lxi

