

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WEB KOMIK “PEMBAWA CAHAYA” UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA BATAK

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh :
ERLANG ARSA RIDHA PUTRA
2019021019

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN WEB KOMIK “PEMBAWA CAHAYA” UNTUK
MEMPERKENALKAN BUDAYA BATAK**

Oleh :
ERLANG ARSA RIDHA PUTRA
2019021019


Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah disetujui untuk dipertahankan
Dihadapkan Dewan Penguji

Pada Tanggal : 31 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802


Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

Mengetahui,

Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN WEB KOMIK “PEMBAWA CAHAYA” UNTUK
MEMPERKENALKAN BUDAYA BATAK**

Oleh :

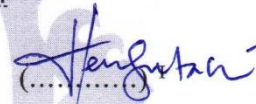
**ERLANG ARSA RIDHA PUTRA
2019021019**

Tugas Akhir/Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan
Oleh Dewan Penguji Tugas Akhir/Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada hari Senin Tanggal 29 Januari 2024

1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN : 0630017802


(.....)

2. Penguji II

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0622048001


(.....) II

3. Penguji III

Nama : Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0606077302


(.....) III

Dekan

Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni




Marwahyudi, S.Pd., MT, IPP
NIDN. 0607107102

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Erlang Arsa Ridha Putra**

NIM : 2019021019

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir

Judul : **Perancangan Web Komik “Pembawa Cahaya” untuk
Memperkenalkan Budaya Batak**

Adalah benar-benar karya yang saya rancang sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/ karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila kemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 31 Januari 2024

Yang menyatakan




(Erlang Arsa Ridha Putra)

NIM. 2019021019

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademi Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erlang Arsa Ridha Putra

NIM : 2019021019

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni

Karya : Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian* Saya yang berjudul : **Perancangan Web Komik "Pembawa Cahaya" untuk Memperkenalkan Budaya Batak** beserta instrumen/desain/perangkat (bila ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta

31 Januari 2024

Yang membuat Pernyataan,



(Erlang Arsa Ridha Putra)

NIM. 2019021019

RINGKASAN

Perancangan komik Pembawa Cahaya ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kuantitas web komik dengan tema budaya Batak, terutama pada genre aksi dan fantasi. Adapun pengangkatan tema, kecenderungan dalam pengangkatan tema yang bersifat visual yang sering ditekankan seperti pakaian adat ataupun rumah adat, sehingga tidak begitu terkesan sebagai budaya yang ada di Indonesia saat ini. Hal ini berakibat pada kurang diminatinya web komik dengan tema lokal. Perancangan ini bertujuan agar audiens lebih tertarik pada tema budaya lokal Indonesia.

Web komik dipilih karena merupakan salah satu media hiburan yang relevan di era milenial dimana *platform* dan situs penyedia web komik banyak merambah di masyarakat. Pengangkatan cerita Pembawa Cahaya di desain agar cerita fantasi yang dibalut horor tetap relevan dengan penambahan unsur kekeluargaan dan budaya sosialisasi masyarakat lokal. Web komik lokal kebanyakan tidak begitu mengangkat isu sosial dan kebudayaan yang relevan dengan masyarakat sehingga peminatnya sedikit. Begitu pula isu pola asuh anak lelaki keluarga Batak yang keras meskipun ada alasan yang lebih mendasar terhadap apa yang sebenarnya terjadi, namun hal ini jarang dikoreksi pada kebanyakan karya cerita bertema Batak. Menggunakan tema yang lebih lokal dan relevan pada masyarakat ditujukan untuk mengangkat kembali minat masyarakat pada web komik lokal dan dapat memanfaatkan web komik sebagai salah satu media promosi budaya-budaya lokal yang juga sebagai pengenalan bagaimana konsep kebudayaan sesungguhnya berlaku, bukan semata yang diartikan masyarakat sendiri-sendiri. Perancangan ini menggunakan observasi pada berbagai bidang, dari platform penyediannya seperti *webtoon* atau *comic toon* begitu pula dalam pengumpulan datanya yang didasarkan pada jurnal-jurnal yang relevan dengan tema yang diangkat. Konsep desain perancangan ini adalah “Budaya lokal di era modern” yang konsepnya didasari dengan cara menyatukan konsep modernisasi dengan kebudayaan lokal yang terkesan tradisional.

Kata kunci : Perancangan, web, komik, web komik, budaya

ABSTRACT

The design of the comic *Pembawa Cahaya* was motivated by the low quantity of webcomics with Batak cultural themes, especially in the action and fantasy genres. There is a tendency to use visual themes often emphasized, such as traditional clothing or houses, so that they don't seem like culture in Indonesia today. It results in less interest in webcomics with local themes. The design aims to make the audience more interested in local Indonesian cultural themes. Webcomics are chosen because they are a relevant entertainment medium in the millennial era in which platforms and sites providing webcomics have spread in society. The story of *Pembawa Cahaya* is designed to be a fantasy story related to horror still relevant by adding elements of kinship and cultural socialization in the local community. Most local webcomics do not raise social and cultural issues relevant to society, so they have few fans. Besides, the issue of the harsh parenting style of Batak family boys, although there is a more fundamental reason for what actually happened, is rarely corrected in most Batak-themed story works. The use of local and relevant themes to society is aimed at reviving public interest in local webcomics, using webcomics as a medium for promoting local cultures, and also as an introduction to the real concept of culture, which is not defined as a separate society. This design used observations in various fields from the provider's platform, such as webtoon or comic toon. Meanwhile, data collection was based on journals relevant to the theme raised. The design concept for this design is "local culture in the modern era," with the basic concept of combining the concept of modernization with local culture that seems traditional.

Keywords: Design, Web, Comics, Webcomics, Culture



KATA PENGANTAR

Pujian dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat limpahan rahmat-Nya yang memudahkan penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Web Komik Pembawa Cahaya untuk Memperkenalkan Budaya Batak” yang ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Strata Satu Universitas Sahid Surakarta.

Pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini tentu saja tak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa berbagai pihak yang disadari penulis, yang karena demikian, penulis mengucapkan terima kasih khususnya orang tua saya yang selalu mendukung dan membiayai saya, juga keluarga lainnya yang memberikan dukungan dan motivasi.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Penulis menyadari dalam proses, kelancaran dalam penyusunan disadari dapat dilakukan berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada seluruh pihak khususnya kepada Ibu Evelyn Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. yang sudah meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing, mengevaluasi, mengkritik, dan memberi saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

Ucapan terimakasih dan penghargaan juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah melancarkan dan membantu proses penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Sri Huning Anwariningsih, S.T., M. Kom. Selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Destina Paningrum, S.E, M.M. Selaku Wakil Rektor Bidang Sumberdaya, Keuangan, dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.

3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos, M.I.Kom. Selaku Wakil Rektor Bidang Akademis, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Marwahyudi, S.Pd, M.T., IPP. Selaku Dekan Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing I yang dengan giat memberi bimbingan dalam proses penyusunan laporan karya tugas akhir ini.
6. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan arahan dengan baik selama proses penyusunan laporan karya tugas akhir ini.
7. Segenap karyawan dan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta
8. Sahabat, keluarga, dan saudara yang banyak membantu dengan dukungan informasi, saran, dan moral terhadap proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
9. Serta pihak-pihak terkait yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa mungkin masih terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membacanya.

a

Surakarta, 2023

Penulis, Erlang Arsa Ridha Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan	9
D. Manfaat Perancangan	10
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Landasan Teori	15
1. Perancangan.....	15
2. Web.....	16
3. Komik.....	17
a. Tema.....	18
b. Gaya Visual.....	18
c. Latar Belakang Karakter.....	20
d. Bentuk karakter.....	21
e. Warna.....	21
4. Web Komik.....	22
5. Budaya.....	22
BAB II IDENTIFIKASI DATA	24
A. Suku Batak	24
1. Budaya Batak.....	24
a. Nama Suku.....	24
b. Letak dan Penyebaran Suku Batak.....	24

c.	Sejarah Suku Batak	25
d.	Sistem Keekerabatan Suku Batak	25
e.	Sistem Kebudayaan Pola Asuh	26
f.	Sistem kesenian Suku Batak	29
g.	Sistem Perekonomian Suku Batak	30
h.	Sistem Religi Suku Batak	30
i.	Analisa SWOT	30
1)	Strength	30
2)	Weakness	31
3)	Opportunity	31
4)	Threats	31
B.	Metode Perancangan	32
1.	Ide	32
2.	Observasi	33
3.	Brief	33
4.	Brainsorming	34
5.	Creative Brief	34
6.	Desain	34
7.	Evaluasi	34
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	35
A.	Analisa Data	35
1.	Segmentasi	35
a.	Demografi	35
b.	Geografi	35
c.	Psikografi	35
d.	Behavior	36
e.	USP	36
f.	ESP	36
g.	Positioning	37
B.	Strategi Kreatif	38
1.	Konsep	38
a.	Visual	38
1)	Layout	38

2) Warna	39
3) Typografi.....	40
4) Ilustrasi.....	42
b. Verbal.....	43
1) Headline	43
2) Sub Headline.....	43
3) Body Copy	43
4) Baseline.....	44
5) Tagline.....	44
6) Slogan	44
2. Konsep Teknis	45
a. Laptop	45
1) Software CSP (Clip Paint Studio).....	45
2) Pen Tab.....	46
C. Media Plan	46
1. Media Utama.....	46
a. Web Komik.....	46
2. Media Pendukung	46
a. Komik	46
b. Sticker	47
c. Goody Bag	47
d. Gantungan Kunci	47
e. Banner (stand).....	47
f. Kaus	48
g. Poster	48
h. Buku Catatan.....	48
i. Wadah Alat Tulis	48
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	49
A. Media Utama	49
1. Webtoon.....	49
a. Karakter	49
1) Tokoh	49
2) Sketsa Kasar.....	50

3) Color Guide.....	51
b. Premis	53
c. Sinopsis.....	53
d. Treatment	54
1) Gang di tengah kota, sore hari	54
2) Trotoar dekat rumah Thomas, sore hari	54
3) Ruang keluarga rumah Thomas, sore hari.....	54
4) Kamar Thomas, sore hari	55
5) Rumah orang yang menjadi iblis, malam hari	55
6) Rumah Thomas, malam hari	55
e. Skenario	56
1) Naskah	56
f. Dummy	65
g. Panelling	71
h. Color Guide.....	74
i. Desain Final	83
j. Keterangan Media.....	85
k. Penempatan di Ruang Publik.....	85
B. Media Pendukung.....	86
1. Buku Komik.....	86
a) Sketsa	86
b) Guideline.....	95
c) Colorguide.....	96
d) Final Design.....	104
e) Keterangan Media.....	109
f) Penempatan Media di Ruang Publik.....	109
2. Stiker.....	109
a) Sketsa	109
b) Guideline.....	110
c) Colorguide.....	110
d) Final Design.....	111
e) Keterangan Media.....	111
f) Penempatan Media di Ruang Publik.....	112

3.	Goody Bag	112
	a) Sketsa	112
	b) Guideline.....	113
	c) Colorguide.....	113
	e) Final Design.....	114
	f) Keterangan Media.....	114
	g) Penempatan Media di Ruang Publik.....	114
4.	Gantungan Kunci	115
	a) Sketsa	115
	b) Guideline.....	115
	c) Colorguide.....	116
	d) Final Design.....	116
	e) Keterangan Media.....	117
	f) Penempatan Media di Ruang Publik.....	117
5.	Banner.....	117
	a) Sketsa	117
	b) Guideline.....	118
	c) Colorguide.....	118
	d) Final Design.....	119
	e) Keterangan Media.....	119
	f) Penempatan Media di Ruang Publik.....	119
6.	Kaus	120
	a) Sketsa	120
	b) Guideline.....	120
	c) Colorguide.....	121
	e) Final Design.....	121
	f) Keterangan Media.....	122
	g) Penempatan Media di Ruang Publik.....	122
7.	Poster	122
	a) Sketsa	122
	b) Guideline.....	123
	c) Colorguide.....	123
	d) Final Design.....	124

e)	Keterangan Media.....	124
f)	Penempatan Media di Ruang Publik.....	124
8.	Buku Catatan.....	125
a)	Sketsa.....	125
b)	Guideline.....	125
c)	Colorguide.....	126
e)	Final Design.....	126
f)	Keterangan Media.....	126
g)	Penempatan Media di Ruang Publik.....	127
9.	Wadah Pensil.....	127
h)	Sketsa.....	127
i)	Guideline.....	128
j)	Colorguide.....	128
l)	Final Design.....	129
m)	Keterangan Media.....	129
n)	Penempatan Media di Ruang Publik.....	129
BAB V KESIMPULAN		130
A.	Simpulan	130
B.	Saran	133
DAFTAR PUSTAKA		135
GLOSARIUM		137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gaya Kartun Sumber (gambarlucune).....	19
Gambar 2. Gaya Semi Kartun Sumber (Twitter/SawungKampret).....	19
Gambar 3. Gaya Realis Sumber (steemit).....	20
Gambar 4. Peta Penyebaran Suku Batak Sumber (pngitem.com).....	24
Gambar 5. Metode Perancangan Sumber (Vijay Kumar, 2016, 2016: 184-193) .	32
Gambar 6. Layout Komik Amerika, Sumber (envatotuts+, https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179), Kanan – Layout Komik Korea, Sumber (artrocket, https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157055).....	38
Gambar 7. Blue Gloomy Pallete Sumber (Color-Hex, https://www.color-hex.com/color-palette/27328).....	39
Gambar 8. The Dark Knight Returns Sumber (Geekireland, https://geekireland.com/batmans-the-dark-knight-returns-comic-cover-just-sold-for-millions/).....	42
Gambar 9. Kolom Webtoon di CSP (Clip Studio Paint) Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	45
Gambar 10. Sketsa Kasar Anak Sumber: Erlang Arsa, (2023)	50
Gambar 11. Sketsa Kasar Ayah dan Ibu Sumber: Erlang Arsa, (2023)	50
Gambar 12. Sketsa Kasar Iblis Pasar Sumber: Erlang Arsa, (2023)	51
Gambar 13. Gambar Dummy Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	70
Gambar 14. Gambar Lining untuk Web Komik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	74
Gambar 15. Gambar Desain final Web Komik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	85

Gambar 16. Gambar Implementasi web komik di ruang publik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	85
Gambar 17. Gambar Guideline untuk Komik Fisik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	95
Gambar 18. Gambar Desain Akhir untuk Komik Fisik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	108
Gambar 19. Gambar Implementasi Komik Fisik di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	109
Gambar 20. Gambar Sketsa untuk Stiker Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	109
Gambar 21. Gambar Guideline untuk Stiker Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	110
Gambar 22. Gambar Color Guide untuk Stiker Sumber: Erlang Arsa, (2023) ...	111
Gambar 23. Gambar Desain Akhir untuk Stiker Sumber: Erlang Arsa, (2023) ..	111
Gambar 24. Gambar Desain Akhir untuk Stiker Sumber: Erlang Arsa, (2023) ..	112
Gambar 25. Gambar Sketsa untuk Goody Bags Sumber: Erlang Arsa, (2023)...	112
Gambar 26. Gambar Guideline untuk Goody Bags Sumber: Erlang Arsa, (2023)	113
Gambar 27. Gambar Colorguide untuk Goody Baga Sumber: Erlang Arsa, (2023)	113
Gambar 28. Gambar Desain Jadi untuk Goody Baga Sumber: Erlang Arsa, (2023)	114
Gambar 29. Gambar Implementasi Goody Baga di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	114
Gambar 30. Gambar Sketsa untuk Gantungan Kunci Sumber: Erlang Arsa, (2023)	115

Gambar 31. Gambar Guideline untuk Gantungan Kunci Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	115
Gambar 32. Gambar Colorguide untuk Gantungan Kunci Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	116
Gambar 33. Gambar Desain Akhir untuk Gantungan Kunci Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	116
Gambar 34. Gambar Implementasi Gantungan Kunci di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	117
Gambar 35. Gambar Sketsa untuk Roll Banner Sumber: Erlang Arsa, (2023) ...	117
Gambar 36. Gambar Guideline untuk Roll Banner Sumber: Erlang Arsa, (2023)	118
Gambar 37. Gambar Colorguide untuk Roll Banneri Sumber: Erlang Arsa, (2023)	118
Gambar 38. Gambar Desain Akhir untuk Roll Banneri Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	119
Gambar 39. Gambar Implementasi Roll Banneri di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	119
Gambar 40. Gambar Sketsa untuk Kaus Sumber: Erlang Arsa, (2023)	120
Gambar 41. Gambar Guideline untuk Kaus Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	120
Gambar 42. Gambar Colorguide untuk Kaus Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	121
Gambar 43. Gambar Desain Akhir untuk Kaus Sumber: Erlang Arsa, (2023) ...	121
Gambar 44. Gambar Implementasi Kaus di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	122
Gambar 45. Gambar Sketsa untuk Poster Sumber: Erlang Arsa, (2023)	122

Gambar 46. Gambar Guideline untuk Poster Sumber: Erlang Arsa, (2023)	123
Gambar 47. Gambar Color Guide untuk Poster Sumber: Erlang Arsa, (2023) ...	123
Gambar 48. Gambar Desain Akhir untuk Poster Sumber: Erlang Arsa, (2023)..	124
Gambar 49. Gambar Implementasi Poster di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	124
Gambar 50. Gambar Sketsa untuk Buku Catatan Sumber: Erlang Arsa, (2023).	125
Gambar 51. Gambar Guideline untuk Buku Catatan Sumber: Erlang Arsa, (2023)	125
Gambar 52. Gambar Color Guide untuk Buku Catatan Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	126
Gambar 53. Gambar Desain Akhir untuk Buku Catatan Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	126
Gambar 54. Gambar Implementasi Buku Catatan di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	127
Gambar 55. Gambar Sketsa untuk Wadah Pensil Sumber: Erlang Arsa, (2023)	127
Gambar 56. Gambar Guideline untuk Wadah Pensil Sumber: Erlang Arsa, (2023)	128
Gambar 57. Gambar Color Guide untuk Wadah Pensil Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	128
Gambar 58. Gambar Desain Akhir untuk Wadah Pensil Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	129
Gambar 59. Gambar Implementasi Wadah Pensil Catatan di Ruang Publik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Color Guide untuk Karakter Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	53
Tabel 2. Color Guide untuk Web Komik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	82
Tabel 3. Sketsa untuk Komik Fisik Sumber: Erlang Arsa, (2023).....	95
Tabel 4. Color Guide untuk Komik Fisik Sumber: Erlang Arsa, (2023)	104

