

Komik Strip : *Online Offline* Sebagai Respon Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Digital



MIFTAH IZHARUL HAQ

2415140414

Laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Miftah Izharul Haq
No. Reg. : 2415140414
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Komik Strip: *Onlineoffline* sebagai Respon Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Digital

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing I

Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 197710032001121001

Dosen Pembimbing II

Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIDN. 0316108101

Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Dr. Indro Moerdisuroso
NIP. 196305241987031002

Dosen Penguji I

Drs. Endra Sulendra S, M.Ds
NIP. 195810251988031003

Dosen Penguji II

M.C. Wara Candrasari, S. Sn., M. Ds
NIP. 197609132005012001

Koordinator Skripsi Penciptaan Tugas Akhir

Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 198204222008122001



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 19680529 199203 2 001

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftah Izharul Haq
No. Reg. : 2415140414
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Komik Strip: *Onlineoffline* sebagai Respon Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Digital

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Agustus 2021



Miftah Izharul Haq

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Miftah Izharul Haq
No. Reg. : 2415140414
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Komik Strip: *Onlineoffline* sebagai Respon Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-ekslusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pengakalan (database), mendistribusikan, dan menampilkan / mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Agustus 2021



Miftah Izharul Haq



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

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

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Miftah Izharul Haq
NIM : 2415140414
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Prodi Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : miftah.2415140414@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

KOMIK STRIP : ONLINE OFFLINE SEBAGAI RESPON KEGIATAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS MEDIA DIGITAL

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Agustus 2021

Penulis

(Miftah Izharul Haq)

ABSTRAK

Miftah Izharul Haq. **Komik Strip : *Onlineoffline* sebagai Respon Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Digital".** Universitas Negeri Jakarta, Pendidikan Seni Rupa, Jakarta, Indonesia.

Sudah dua tahun lebih sejak COVID-19 (*Corona Virus Desiease*) diumumkan menyebar di Indonesia. Di dalam artikelnya, Yuliana (2020) menyebutkan COVID-19 merupakan penyakit menular. Adanya COVID-19 membuat masyarakat terpaksa membatasi aktivitas di luar rumah untuk memutus rantai COVID-19, termasuk pembelajaran di sekolah. Sebanyak 58,3% pelajar mengalami kejemuhan selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Sehingga tidak fokus dan motivasi belajarnya menurun. Komik ini dibuat untuk mengabadikan momen yang dialami pelajar khususnya SMP selama pandemik Covid-19 sekaligus kritik kepada pelajar untuk dapat memaksimalkan pembelajaran jarak jauh.

Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana dalam pembuatan karya jadi baik sebelumnya maupun sekarang, perupa melakukan observasi terhadap produk sejenis, dan wawancara secara mendalam kepada konsumen terkait karakter dan ketertarikan desain. Kemudian membuat survei menggunakan kuesioner yang ditujukan untuk responden yang memenuhi kualifikasi segmentasi konsumen.

Komik yang perupa buat merupakan komik strip bertemakan kehidupan sehari-hari selama pembelajaran jarak jauh selama pandemik Covid maupun pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah perupa buat juga sebagai komik strip karena perupa ingin memperlihatkan perbandingan tingkah laku pelajar selama sebelum pandemik. Dengan gaya ilustrasi yang mengadopsi kombinasi komik Jepang dan komik Korea menjadi karya perupa. Untuk pewarnaannya menggunakan teknik digital. Karya komik ada 14 lembar, dirilis dan dipublikasikan melalui sosial media Instagram dengan akun khusus bernama "*OnlineOffline*". Komik strip terinspirasi dari pengalaman empiris perupa selama aktif mengajar di SMP ISLAM AL AZHAR 25 Tangerang Selatan (2018-sekarang). Hal ini diperkuat sejak dikeluarkannya surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19.

Kata Kunci: Komik Strip, Instagram, Pembelajaran jarak jauh, Pandemi Covid-19, Pembelajaran di sekolah.

ABSTRACT

Miftah Izharul Haq. "*Comic Strip: Online Offline as a Response to Distance Learning Activities Based on Digital Media*". Jakarta State University, Fine Arts Education, Jakarta, Indonesia.

It has been more than two years since COVID-19 (Corona Virus Disease) was announced to have spread in Indonesia. In her article, Yuliana (2020) mentions that COVID-19 is an infectious disease. The existence of COVID-19 has forced people to limit activities outside the home to break the chain of COVID-19, including learning at school. As many as 58.3% of students experienced boredom during the implementation of distance learning. So that they are not focused and their learning motivation decreases. This comic was created to capture the moments experienced by students, especially junior high schools during the Covid-19 pandemic as well as criticism of students to be able to maximize distance learning.

The data collection method used is a qualitative method. Where in making finished works both before and now, artists make observations on similar products, and in-depth interviews with consumers regarding character and design interests. Then make a survey using a questionnaire aimed at respondents who meet the qualifications of consumer segmentation.

The comics that the artists make are comic strips with the theme of everyday life during distance learning during the Covid pandemic and learning at school. Learning at the visual arts school is also made into a comic strip because the artists want to show a comparison of student behavior during the pre-pandemic period. With an illustration style that adopts a combination of Japanese comics and Korean comics into the work of artists. For coloring using digital techniques. There are 14 comic works, released and published through social media Instagram with a special account called "OnlineOffline". The comic strip is inspired by the artist's empirical experience while actively teaching at SMP ISLAM AL AZHAR 25, South Tangerang (2018-present). This has been reinforced since the issuance of circular letter No. 4 of 2020 concerning the Implementation of Education Policies in the Emergency Period for the Spread of COVID-19.

Keywords: *Comic Strip, Instagram, Distance learning, Covid-19 pandemic, Learning in schools.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur perupa panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga perupa dapat menyelesaikan laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Komik Strip: *Onlineoffline* sebagai Respon Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Digital”. Laporan ini dapat terselesaikan tentunya karena adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, perupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga perupa dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya.
2. Eko Hadi Prayitno, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ilmu, bimbingan, saran, serta motivasi sehingga perupa dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya.
3. Drs. Endra Sulendra S, M.Ds dan M.C. Wara Candrasari, S. Sn., M selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran sehingga tugas akhir perupa dapat lebih maksimal
4. Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan selama perupa menjalani perkuliahan
5. Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.
6. Orang tua yang selalu memberikan dukungan kepada perupa untuk menyelesaikan tugas akhir.

Seperti kata pepatah “Tak ada gading yang tak retak”, tentunya laporan ini tidaklah sempurna. Oleh karena itu, perupa menerima segala saran dan kritik dari berbagai pihak untuk kesempurnaan laporan Skripsi ini. Sehingga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan ilmiah bagi perupa maupun pembaca.

Jakarta, 2021

Perupa

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	4
C. Fokus Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Karya	8
BAB II. STUDI PUSTAKA	1
A. Tinjauan Pustaka.....	1
B. Kajian Teori.....	6
1. Desain Komunikasi Visual.....	6
2. Komik.....	8
2.1. Komik Strip (<i>Comic Strip</i>).....	31
3. Respon	34
C. Kerangka Berpikir	41
BAB III. PROFIL MAGANG	42
A. Deskripsi Narasumber	42

B.	Kegiatan Magang.....	44
C.	Pengalaman yang diperoleh.....	45
D.	Implikasi	46
BAB IV. KONSEP PENCIPTAAN		48
A.	Studi Pendahuluan	48
1.	Studi Trend Produk Sejenis.....	48
2.	Studi Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	50
3.	Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	51
4.	Alternatif Rancangan Awal.....	54
5.	Uji Coba Rancangan Awal.....	80
6.	Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal.....	86
B.	Rancangan Detail.....	91
C.	Standar Prosedur Produksi.....	96
BAB V. VISUALISASI KARYA		98
A.	Visualisasi dan Deskripsi Karya.....	98
1.	Cover Komik Strip “ <i>OnlineOffline</i> ”	98
2.	Bagian Isi Komik Strip.....	99
B.	Deskripsi Karya Keseluruhan.....	126
C.	Interpretasi Karya	128
VI. PENUTUP		131
A.	Kesimpulan.....	131
B.	Saran	132
DAFTAR PUSTAKA.....		134
LAMPIRAN		136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto Diri Adelia Maghfira	2
Gambar 2. Komik Strip Karya Adelia Maghfira	3
Gambar 3. Foto Diri Candra Dwiyanto	3
Gambar 4. Ilustrasi Karya Candra	4
Gambar 5. Foto Diri Annisa Nisfihani	5
Gambar 6. Komik Karya Annisa Nisfihani	5
Gambar 7. “ <i>What Are You Laughing At? To The Victor Belong the Spoils.</i> ” 1871	9
Gambar 8. “ <i>Popeye</i> ” 1991	10
Gambar 9. “ <i>Katsushika Hokusai</i> ” 1760-1849	12
Gambar 10. “ <i>Put On</i> ” Kho Wang Gie, 1931	15
Gambar 11. (a) Komik “ <i>Justice</i> ” karya Alex Ross dengan gaya gambar realis (b) komik “ <i>Tigan Ngasak Batavia</i> ” karya Bengkel Qomik dengan gaya kartunal	21
Gambar 12. Karakter <i>Green Lantern</i> Dan <i>Superman</i> Dengan Gaya Realis Dalam Komik “ <i>Justice</i> ” (Alex Ross, 2011)	22
Gambar 13. Contoh Ekspresi Karakter Dalam Mccloud (2007:87)	23
Gambar 14. Salah Satu Setting Dalam Komik 300#5 (Frank Miller, 1998).....	25
Gambar 15. Setting Perkotaan Dalam Mccloud (2007:158).....	26
Gambar 16. Salah satu setting berupa efek visual dalam komik “ <i>Justice</i> ”. Sumber: Buku “Struktur Visual Komik” Karya Sayid Mataram.....	26
Gambar 17. Macam-Macam Bentuk Phonogram Menurut (Mccloud, 2007:147) Sumber: Buku “Struktur Visual Komik” Karya Sayid Mataram.....	28
Gambar 18. Balon Kata Pada Komik “ <i>Mice Cartoon</i> ”.....	30
Gambar 19. Panel Pada <i>Manga One Piece</i> Karya Eiichiro Oda.....	31
Gambar 20. Contoh Komik Strip Karya Kreator Tahilalats	34
Gambar 21. Komik “ <i>LOVE LIVE LIFE</i> ” Karya Tati Nuari	44

Gambar 22. Kegiatan Magang Dengan Narasumber Via <i>Zoom Meeting</i>	45
Gambar 23. Salah Satu <i>Scene</i> Dalam Komik Yang Dirancang Perupa.....	46
Gambar 24. Tampilan Komik “The Secret of Angel (<i>True Beauty</i>)” Dalam <i>Webtoon</i>	49
Gambar 25. Komik Tahilalats Disajikan Dalam (A) Sosial Media Dan (B) Media Cetak ..	50
Gambar 26. Alternatif Sketsa Desain Karakter Guru Bernama Pak Sony	58
Gambar 27. Desain Karakter Pak Sony Terpilih	59
Gambar 28. Alternatif Sketsa Desain Karakter Murid Perempuan Bernama Putri	61
Gambar 29. Desain Karakter Putri Terpilih.....	61
Gambar 30. Alternatif Sketsa Desain Karakter Murid Laki-Laki Bernama Rudi	63
Gambar 31. Alternatif Sketsa Desain Karakter Murid Laki-Laki Bernama Yauman	65
Gambar 32. Salah Satu Visualisasi Desain Karakter Yauman	65
Gambar 33. Desain Karakter Yauman Terpilih.....	66
Gambar 34. Alternatif Sketsa Desain Karakter Murid Laki-Laki Bernama Bimo	67
Gambar 35. Desain Karakter Bimo Terpilih	68
Gambar 36. Alternatif Sketsa Desain Karakter Murid Laki-Laki Bernama Yudi	69
Gambar 37. Desain Karakter Yudi Terpilih	70
Gambar 38. Sketsa Eksplorasi <i>Storyboard</i>	77
Gambar 39. Sketsa Eksplorasi <i>Storyboard</i>	78
Gambar 40. Sketsa Eksplorasi <i>Storyboard</i>	79
Gambar 41. Contoh Tampilan Visualisasi <i>Lay Out</i> Komik Strip.....	79
Gambar 42. Tampilan Komik Strip “ <i>OnlineOffline</i> ” Dalam Media Sosial Instagram Tentang <i>Online</i>	96
Gambar 43. Tampilan Komik Strip “ <i>OnlineOffline</i> ” Dalam Media Sosial Instagram Tentang <i>Online</i>	96
Gambar 44. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Kebisingan Saat Belajar <i>Online</i> Di Rumah ” dan (b) “Mengobrol Di Kelas ” Sumber : Dokumen Pribadi	99

Gambar 45. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Peralatan Belum Sampai ” dan (b) “Lupa Bawa Alat ”	101
Gambar 46. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “On Cam = Hadir ” (b) “Absen ” ..	103
Gambar 47. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Ujian Online ” (b) “Mencontek ” .	107
Gambar 48. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Murid Gondrong” dan (b) “Razia Rambut”	109
Gambar 49. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Diganggu Kucing” dan (b) “Sapi Masuk Kelas”	111
Gambar 50. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Makan saat PJJ” dan (b) “Makan di Kelas”	113
Gambar 51. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Murid Di Kala PJJ” dan (b) “Murid Di Sekolah”	115
Gambar 52. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Bolos saat PJJ” dan (b) “Bolos Sekolah”	117
Gambar 53. Visual Komik @komik_onlineoffline(a) “Bisa PJJ = Beruntung” dan (b) “Bersekolah adalah Anugrah”	119
Gambar 54. Visual Komik @komik_onlineoffline perkenalan tokoh Rudi	121
Gambar 55. Visual Komik @komik_onlineoffline perkenalan tokoh Putri	123
Gambar 56. Visual Komik @komik_onlineoffline perkenalan tokoh Yauman.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perspektif Komik Secara Tekstual	18
Tabel 2. Daftar Penghargaan DS Studio.....	42
Tabel 3. Tabel Kelebihan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	51
Tabel 4. Hasil Survei Untuk Menentukan Desain Karakter Guru Bernama Pak Sony Yang Terpilih.....	81
Tabel 5. Hasil Survei Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Perempuan Bernama Putri Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	82
Tabel 6. Hasil Survei Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Rudi Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	83
Tabel 7. Hasil Survei Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Yauman Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	84
Tabel 8. Hasil Survei Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Bimo Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	85
Tabel 9. Hasil Survei Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Yudi Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021.....	86
Tabel 10. Alat Dan Bahan Pembuatan Komik Strip.....	93
Tabel 11. Tabel Perkiraan Biaya Produksi Dan Promosi Komik Strip <i>Online</i>	95

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir Perancangan Komik Strip <i>Online</i>	41
Bagan 2. Bagan Proses Pra Produksi	97
Bagan 3. Bagan Proses Produksi.....	97
Bagan 4. Bagan Proses Pasca Produksi.....	97



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Hasil Kuesioner Survey Untuk Menentukan Desain Karakter Guru Bernama Pak Sony Yang Terpilih.	80
Diagram 2. Hasil Kuesioner Survey Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Perempuan Bernama Putri Yang Terpilih.....	81
Diagram 3. Hasil Kuesioner Survey Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Rudi Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	82
Diagram 4. Hasil Kuesioner Survey Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Yauman Yang Terpilih.	83
Diagram 5. Hasil Kuesioner Survey Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Bimo Yang Terpilih. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	84
Diagram 6. Hasil Kuesioner Survey Untuk Menentukan Desain Karakter Murid Laki-laki Bernama Yudi Yang Terpilih.....	85
Diagram 7. Hasil Kuesioner Survey Untuk Mengetahui Dimana Pembaca Suka Komik Strip <i>Online</i> Berada. Sumber: Dok. Pribadi, 2021	86
Diagram 8. Hasil Kuesioner Survey Untuk Mengetahui kualitas judul komik	87
Diagram 9. Hasil Kuesioner Survey Untuk Mengetahui kualitas cerita komik	87
Diagram 10. Hasil Kuesioner Survey Untuk Mengetahui kualitas penggunaan warna pada komik	88
Diagram 11. Hasil Kuesioner Survey Untuk Mengetahui kualitas Ilustrasi pada komik.....	88
Diagram 12. Hasil Kuesioner Survey Untuk Mengetahui keterbacaan pada komik	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Magang.....	136
Lampiran 2. Dokumentasi Magang	137
Lampiran 3. Lembar Kehadiran Seminar	138
Lampiran 4. Dokumentasi Pameran	139

