

**PERANCANGAN KOMIK**  
**“TEH PUNYA CERITA”**



**KARYA DESAIN**

Oleh:

**Bintang Suhadiyono**

**1112110024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DISAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2017**

**PERANCANGAN KOMIK**  
**“TEH PUNYA CERITA”**



KARYA DESAIN

Oleh:

Bintang Suhadiyono

1112110024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada**  
**Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta**  
**Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh**  
**gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual**  
**2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK “TEH PUNYA CERITA”**, diajukan oleh Bintang Suhadiyono, NIM 1112110024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 8 Mei 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Terra Bajraghosa, M.Sn.  
NIP. 19810412.200604 1 004

Pembimbing II / Anggota



FX. Widyatmoko, M.Sn.  
NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate / Anggota



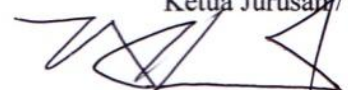
Hesti Rahayu, S.Sn., MA.  
NIP. 19740730 199802 2 001

Ketua Program Studi DKV / Anggota



Indiria Maharsi, M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.  
NIP. 19770315 200212 1 002



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

**Motto**

*Be water, my friend!*

-Bruce Lee

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk  
**Semesta dan Para Pencipta**

## **KATA PENGANTAR**

Perancangan Komik “Teh Punya Cerita” ini merupakan salah satu upaya penulis dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi mengenai sejarah dan budaya teh dari berbagai negara dalam media alternatif, yaitu komik, yang lebih atraktif dari buku literatur. Itu disebabkan kecenderungan pembaca muda yang kurang tertarik dengan literatur sejarah dan budaya. Melihat teh adalah konsumsi yang populer dan dekat di kehidupan masyarakat modern, penting adanya pengetahuan mengenai itu. Apabila ditelaah lebih dalam, terdapat peristiwa-peristiwa bersejarah dalam perkembangan budaya hidup bermasyarakat yang dipengaruhi oleh kehadiran teh. Karena itu penulis berharap karya ini mampu menyampaikan satu argumen yang menarik bahwa teh bukan hanya minuman belaka.

Secara pribadi, komik “Teh Punya Cerita” ini telah dikerjakan semaksimal mungkin sesuai kemampuan penulis, namun perancangan ini masih memiliki banyak kelemahan dari berbagai aspek, salah satunya adalah kurangnya kuantitas dan kualitas data mengenai subjek budaya dari negara-negara peminum teh. Karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis juga berharap di masa depan akan lebih banyak karya-karya lokal yang membahas sejarah dan budaya kuliner, tidak hanya teh namun minuman jenis lainnya seperti kopi, jamu, susu dan lainnya, terutama dalam bentuk media komik yang merupakan salah satu bentuk desain komunikasi visual.

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa semua ini tidak akan terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu dalam proses pengerjaan baik langsung maupun tidak langsung. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada mereka, juga permohonan maaf atas kesalahan penulis baik sengaja maupun tidak sengaja selama proses ini berlangsung. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi di ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Pencipta, atas berkat dan kasih-Nya sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala dukungannya berupa bimbingan, inspirasi dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak FX. “Koskow” Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II atas segala dukungannya berupa bimbingan, inspirasi dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Dosen Komunikasi Visual yang sudah memberi segala bentuk ilmu dan inspirasi yang berguna bagi perancangan Tugas Akhir ini.
8. Kedua Orangtua, Nonon Bambang Suhadiyono dan Maria Undari, atas segala bentuk didikan, dorongan dan kasih sayangnya yang tak terhingga.
9. Kedua kakak kandung, Puraditya Bayu Suhadiyono dan Baskoro S. R. Suhadiyono.
10. Adik kandung, Badra Mambuka Suhadiyono.
11. Kedua kakak ipar, Ria dan Dita bersama putrinya Una.
12. Ibu Ratna Somantri dan Ibu Murdijati Gradgjiito bersama Mas Dimas Rahadian, atas karya bukunya sebagai narasumber dalam perancangan ini.
13. Kawan-kawan OKSID tercinta, Deka, Surya, Andi, Hernila, Mbak Niken, Manda, Anggita, dkk., atas segala bentuk dukungan dan bantuannya selama ini.
14. Kawan-kawan seangkatan “Akar Pohon” DKV 2011, para senior dan junior di kampus berserta seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN KOMIK “TEH PUNYA CERITA”**, dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 1 Mei 2017



Bintang Suhadiyono

NIM. 1112110024



## **ABSTRAK**

Perancangan Komik “Teh Punya Cerita”

Oleh: Bintang Suhadiyono

NIM: 1112110024

Teh merupakan salah satu minuman yang sudah sangat umum dikonsumsi masyarakat dari berbagai kalangan di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Beragam pula produk bercitarasa teh dalam berbagai bentuk dari minuman, kue, es krim hingga wewangian. Meskipun sangat populer, masih sedikit yang tahu bahwa teh merupakan salah satu bagian dari sejarah budaya peradaban manusia seiring zaman selama ratusan tahun. Sedikit pula referensi di Indonesia yang membahas secara detil tentang itu sehingga masyarakat masih buta dengan pengetahuan tersebut, mengingat masyarakat lokal juga dekat dengan budaya minum teh. Masalah tersebut memicu pencarian solusi dalam merancang komik yang informatif dan atraktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pembaca tentang teh secara umum.

Berbekal referensi literatur yang layak sebagai sumbernya, komik ini membahas beragam materi yang umum mengenai teh seperti karakteristik tumbuhannya, asal mula ditemukannya, pengembangannya, ragam produknya, penyebarannya, dan budaya peminumnya. Karya ini dirancang menggunakan campuran antara gaya kartun yang menghibur dalam penggambaran karakter, lalu gaya realis yang representatif dalam penggambaran lokasi dan objek pendampingnya. Humor juga menjadi inti dalam penceritaan komik ini sebagai solusi menyampaikan kisah sejarah dan budaya yang cenderung membosankan.

Dengan komik yang dirancang untuk merepresentasikan materi-materi tersebut dengan lebih atraktif di mata pembaca, karya ini menjadi alternatif pembelajaran yang baik mengenai sejarah dan budaya teh.

Kata kunci: Komik, Sejarah, Budaya, Teh

## **ABSTRACT**

*Designing “Teh Punya Cerita” Comic*

*By: Bintang Suhadiyono*

*NIM: 1112110024*

*Tea is commonly known as one of the most consumed drink by all kinds of people in the world, including Indonesia. It also has various tea flavored products from drinks to ice creams and colognes. With such popularity, there are many who do not know that tea is taking part in cultural histories of human civilizations for hundreds of years. Also there are too few references in Indonesia about it so a lot of people do not have such knowledges, even though the locals still intact with their tea drinking cultures. Such problems trigger searches for solutions in designing an informative and attractive comic to increases readers’ knowledges about tea generally.*

*With literacy references as valid sources, this comic project tells various subjects about tea such as the plant’s characteristics, historical origins, developments, product varieties, expansions across the world, and cultures of the drinkers. This work is made with mixtures between cartoon style with entertaining feature in characters visualization, and realist style with representative feature in settings and objects visualization. Humor is considered as the core of the comic’s storytelling for it is also a solution in delivering history and culture stories that is liable as dull subjects.*

*With comic that designed to attractively representing those subjects in the eyes of the readers, this work could become a good alternative in studying histories and cultures about tea.*

*Keywords: Comic, History, Culture, Tea*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Tahap Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II.....	9
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....	9
A. Teh.....	9
1. Pengertian Teh.....	9
2. Jenis-jenis Teh .....	10
3. Sejarah Teh dan Penyebarannya .....	24
4. Teh di Era Modern.....	32
B. Komik.....	34
1. Pengertian Komik .....	34

2.	Sejarah Komik .....	35
3.	Jenis-jenis Komik .....	36
4.	Elemen-elemen Komik .....	41
5.	Sistematika Pembuatan Komik.....	47
6.	Tinjauan Pustaka.....	49
BAB III .....		52
KONSEP PERANCANGAN .....		52
A.	Konsep Kreatif .....	52
1.	Khalayak Sasaran.....	53
2.	Tujuan Kreatif.....	53
3.	Strategi Kreatif .....	53
B.	Konsep Perancangan .....	55
1.	Konsep Cerita .....	55
2.	Konsep Visual.....	55
3.	<i>Storyline</i> .....	55
4.	Spesifikasi Komik.....	112
C.	Program Perancangan.....	113
1.	Program Kreatif .....	113
2.	Biaya Kreatif.....	115
BAB IV .....		116
PERANCANGAN .....		116
A.	Data Visual .....	116
1.	Data Visual Tokoh.....	116
2.	Data Visual Pakaian.....	119
3.	Data Visual Tempat .....	121

4.	Data Visual Pendukung Cerita .....	125
B.	Studi Visual .....	127
1.	Studi Visual Ilustrasi .....	127
2.	Studi Visual Tokoh .....	128
3.	Studi Visual Lokasi .....	131
4.	Studi Visual Balon Kata .....	133
5.	Studi Visual Tipografi .....	134
6.	Studi Visual Warna.....	135
C.	Desain Buku Komik .....	136
1.	Storyboard Isi Buku .....	136
2.	Sketsa Isi Buku .....	154
3.	Hasil Akhir Isi Buku .....	172
4.	Sampul Buku .....	215
D.	Media Pendukung.....	215
1.	Kaos .....	215
2.	Pembatas Buku .....	216
3.	Stiker.....	216
4.	Poster Pameran .....	217
5.	Katalog Pameran.....	217
BAB V	.....	219
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	219
A.	Kesimpulan.....	219
B.	Saran.....	221
DAFTAR PUSTAKA	.....	222
LAMPIRAN	.....	224

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Teh merupakan salah satu minuman yang sudah sangat umum dikonsumsi masyarakat di seluruh dunia selain kopi dan susu. Teh mengalahkan kopi sebagai minuman paling populer di dunia. Ada sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa teh merupakan minuman yang paling banyak dikonsumsi manusia dewasa setelah air putih. Sekitar tiga juta kilogram teh diproduksi dan dikonsumsi setiap tahun (Gardjito, 2011: 11).

Karakter rasanya yang ringan dan menyegarkan menjadi kekuatan teh sebagai teman bersantai dan relaksasi. Kesederhanaan karakter teh bisa menjadi lebih menarik karena bisa diberi tambahan bahan lain seperti es teh yang cocok diminum di kala suhu sedang panas, teh jahe di waktu dingin, susu yang kemudian menjadi *teh tarik*, atau irisan jeruk nipis atau lemon yang menjadi *lemontea* atau *teh kampul*, bahkan bunga, buah hingga kuning telur. Kini konsumsi teh semakin dikembangkan lagi ragamnya ke bentuk lain seperti kue, es krim, kosmetik dan rokok. Ini membuktikan masyarakat Indonesia sudah membudayakan teh kedalam kehidupan sehari-hari, banyak yang menyadarinya namun tidak banyak juga yang paham dari mana asal usul minuman ini. Di Indonesia, referensi mengenai sejarah dan budaya teh masih sangat sedikit dan sulit diakses di masyarakat umum. Sedikit juga yang tahu bahwa teh di Indonesia bukanlah tanaman yang berasal dari alam tanah air.

Tanaman teh pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1684 dan waktu itu masih berupa biji teh dari Jepang yang dibawa oleh seorang berkebangsaan Jerman bernama Andreas Cleyer. Biji teh tersebut ditanam sebagai tanaman hias di Jakarta. Sepuluh tahun kemudian, ada catatan dari seorang pendeta bernama F. Valentijn menyatakan adanya perdu teh muda

berasal dari Tiongkok yang tumbuh di Taman Istana Gubernur Jendral Camphuys di Batavia (diakses pada 7 Februari 2016).

Pada tahun 1826 tanaman teh berhasil ditanam melengkapi Kebun Raya Bogor, dan pada tahun 1827 di Kebun Percobaan Cisarupan, Garut, Jawa Barat. Berhasilnya penanaman percobaan skala besar di Purwakarta dan di Banyuwangi membuka jalan bagi Jacobus Isidorus Loudewijk Levian Jacobson, seorang ahli teh, untuk menaruh landasan bagi usaha perkebunan teh di Jawa (diakses pada 7 Februari 2016).

Teh jenis Assam dari Sri Lanka mulai masuk ke Jawa pada tahun 1877, dan ditanam oleh R.E. Kerkhoven di kebun Gambung, Jawa Barat. Dengan masuknya teh Assam tersebut ke Jawa, secara berangsur tanaman teh Tiongkok diganti dengan teh Assam, dan sejak itu pula perkebunan teh di Jawa berkembang semakin luas (diakses pada 7 Februari 2016).

Sejak dulu, teh tidak hanya dikenal sebagai penghilang dahaga, melainkan juga bagian dari budaya suatu masyarakat. Bagaimana teh disajikan dan dinikmati, apa yang dilakukan orang saat menikmati teh, bagi masyarakat di Jepang dikenal upacara *cha no yu*, sebuah ritual yang menggabungkan minum teh dan falsafah Zen. Sementara di Inggris biasa dilakukan *afternoon tea* setiap pukul 4 sore, yang menjadi warisan masyarakat zaman Victoria (Somantri, 2011: 34). Masyarakat Jawa juga memiliki kebiasaan minum teh atau *ngeteh* dengan didihan teh yang kental dan panas lalu diberi gula batu di dalam wadah poci, biasa dikenal dengan sebutan *nasgithel* (panas, *legi* (manis), *kenthel* (kental)) dan menjadi teman mengobrol santai.

Suatu aktivitas yang dilakukan masyarakat berulang-ulang lama kelamaan menjadi satu kebudayaan turun temurun dan biasanya sejarah mulai dilupakan, jadi tidak banyak yang tahu apa atau bagaimana yang terjadi sehingga teh menjadi konsumsi umum di hampir seluruh komoditas. Dari aktivitas yang sederhana seperti minum teh dapat muncul berbagai macam tradisi yang menjadi karakter unik dari suatu bangsa.

Maka dari itu, penulis berupaya membuat rujukan informasi tentang teh dan keterlibatan teh di dunia dalam bentuk komik.

Kini komik adalah salah satu media informasi yang sangat diminati hampir seluruh kalangan. Kekuatan gambar yang menarik mata pembaca lalu digabung dengan unsur literatur sebagai rujukan informasi akan menjadi media informasi yang efektif dan menghibur. Sekarang sudah beredar komik-komik dari berbagai genre seperti anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tidak sedikit komik dijadikan bahan pembelajaran, contohnya sejarah yang bagi orang-orang tertentu mungkin dianggap membosankan, namun di tangan Larry Gonick dalam *The Cartoon History of the Universe* yang membahas sejarah peradaban manusia dari masa ke masa dengan gaya kartun yang lucu dan menghibur, bahkan anak-anak pun menjadi tertarik dengan sejarah. Perancangan komik ini berjudul “Teh Punya Cerita” yang akan menjelaskan dunia teh secara umum seperti sejarah, asal-usul, komposisi yang terkandung, lalu menjurus ke hubungan masyarakat di beberapa negara dengan minuman teh, budaya dan tradisi yang memunculkan berbagai macam variasi teh hingga dunia modern.

Ada pula alasan pemilihan subjek dan media perancangan ini adalah minat utama penulis secara personal kepada teh dan komik. Komik sudah menjadi fokus penulis dalam berkarya sejak SMA, itu juga dipengaruhi ketertarikan penulis yang mendalam kepada komik lokal maupun luar negeri. Pengalaman penulis pun sudah cukup lama dalam berkarya komik, seperti tiga tahun membuat komik kompilasi secara independen bersama komunitas komik kampus, tiga karya komersil untuk penerbit, dan dua bulan magang sebagai komikus di Bandung. Penulis juga sudah lama menjadi penikmat teh, dan masih sedikit yang menaruh apresiasi terhadap teh yang sama seperti penulis dan penikmat teh lainnya. Momen ini kemudian menginspirasi penulis untuk membuat karya komik yang tidak hanya menarik tapi juga informatif seputar dunia teh, melihat masih sedikit karya literatur yang mengangkat tema tersebut.



## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik yang informatif dan atraktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pembaca tentang teh secara umum?

## **C. Batasan Masalah**

1. Perancangan ini akan membahas sejarah, budaya dan keanekaragaman teh secara umum.
2. Negara-negara yang ikut dibahas adalah negara-negara yang umum dengan budaya teh seperti Tiongkok, Jepang, Turki, Inggris dan Indonesia.

## **D. Tujuan Perancangan**

1. Merancang komik yang informatif dan atraktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pembaca tentang teh secara umum.
2. Memberi informasi tentang teh kepada pembaca berusia 15-35 tahun.
3. Memperkenalkan alternatif media informasi tentang teh yang atraktif yaitu dalam bentuk komik.

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Masyarakat  
Menambah pengetahuan dan referensi tentang dunia teh, sejarah, budaya lokal maupun internasional.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual  
Sebagai referensi mengenai ilustrasi dan bertutur cerita dalam media komik yang atraktif.
3. Bagi *Target Audience*  
Sebagai alternatif media pembelajaran tentang teh yang informatif dan atraktif.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik ini bersifat teks literatur dari buku-buku karya penggiat teh antara lain “Kisah dan Khasiat Teh” karya Ratna Somantri dan “Teh” karya Murdijati Gardjito dan Dimas Rahadian. Referensi lainnya berupa buku, karya ilmiah dan tautan internet juga digunakan untuk mengisi bagian-bagian yang kurang lengkap.

### **2. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Lima Pilihan dalam berkomunikasi dengan komik oleh Scott McCloud (2008: 10-37):

#### **a. Pilihan Momen**

Menentukan momen-momen penting dan membuang yang tidak penting. Dalam perancangan ini, momen yang diambil adalah sejarah perkembangan teh dari awal ditemukan di Tiongkok lalu menyebar ke Jepang, India, Eropa hingga sampai di Indonesia, serta momen budaya minum teh masyarakat dari setiap negara yang menjadi subjek. Dalam metode ini terdapat enam transisi momen yang bisa dikembangkan dalam perancangan ini, antara lain:

##### **1) Momen ke momen**

Sejarah perkembangan teh dari satu negara ke negara lain hingga budidaya dan konsumsi masyarakat yang membudaya.

##### **2) Aksi ke aksi**

Proses konsumsi teh dari masyarakat di setiap negara (pembuatan daun teh, penyeduhan, upacara).

##### **3) Subyek ke subyek**

Tokoh-tokoh yang terlibat dalam penemuan, penyebaran dan pembudidayaan teh.

4) Lokasi ke lokasi

Penyebaran teh dari Tiongkok, lalu ke Jepang, India, Inggris, Belanda, hingga Indonesia.

b. Pilihan Bingkai

Menentukan hal penting yang harus dilihat pembaca dan menciptakan gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. Dalam perancangan ini, penulis menentukan jumlah halaman, ukuran panel dan sudut pandang ilustrasi yang bergantung pada konteks yang dibicarakan pada tiap aspek pembahasan.

c. Pilihan Citra

Menentukan penampilan karakter, obyek, lingkungan dan simbolis yang akan muncul dalam perancangan komik ini. Penulis akan menggunakan gaya ilustrasi yang sederhana pada objek-objek yang esensial seperti penggambaran daun teh, proses penyeduhan, dan tokoh-tokoh. Lalu disesuaikan dengan kesederhanaan pada tata letak gambar, tanpa perlu kedetilan latar. Pemilihan ini ditentukan dengan alasan estetis yang dikombinasikan dengan karakter tema yaitu teh yang ringan dan sederhana.

d. Pilihan Kata

Menentukan kata dan kalimat yang tepat untuk menyampaikan gagasan, percakapan dan suara secara jelas, informatif dan menyatu dengan gambar yang dibuat. Pilihan ini fleksibel, dimana penulis bisa menyesuaikan apakah kata-kata yang menyesuaikan gambar atau sebaliknya. Informasi yang akan ditulis dalam karya bersifat berita, non-formal dan sederhana, agar sesuai dengan kaidah komik sebagai media informasi yang jelas bagi pembaca.

e. Pilihan Alur

Menentukan letak bagi elemen-elemen gambar dan kata yang tidak hanya estetis namun juga mampu menuntun pembaca menelusuri setiap panel dan halaman sehingga menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Penulis menggunakan

pilihan alur dan momen secara bersamaan dalam membuat *storyboard* dan alur berpikir dalam mengembangkan setiap momen yang ditentukan. Penulis mengurutkan apa saja yang akan dibahas dalam komik, contohnya dimulai dari pengantar penulis, lalu pengetahuan umum tentang teh (nama, bentuk, ragam), kemudian menuju sejarah penemuan dan perkembangan teh, dan berakhir pada budaya minum teh setiap negara serta variasi teh yang sudah diciptakan.

### **G. Tahap Perancangan**

Demi kelancaran dalam proses perancangan, maka dibutuhkan tahapan yang telah disesuaikan, antara lain:

1. Mempersiapkan semua data yang sudah terkumpul (lisan dan visual), setelah itu melakukan proses analisis data
2. Membuat kerangka bercerita sesuai dengan data yang ada
3. Eksperimen desain dan ilustrasi komik yang sesuai dengan tema
4. Membuat sketsa kasar dan *storyboard*
5. Sketsa detil dan penintaan (*inking*)
6. Tata letak teks dan gambar
7. Final desain dan produksi

## H. Skematika Perancangan

