

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT

“JAKA KENDIL” SEBAGAI PEMBENTUKAN

KARAKTER ANAK



KARYA DISAIN

Agustinus Beni Proklamasi
NIM 0911 1886 024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Disain berjudul:

**PERANCANGAN MOTION COMIC CERITA RAKYAT “JAKA KENDIL”
SEBAGAI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK** Diajukan oleh Agustinus
Beni Proklamasi, NIM 091 1886 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual,
Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 27 Januari 2015

Pembimbing I/ Ketua /Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP 19780221 200501 1002

Pembimbing II/ Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19801125 200812 1 003

Cognate / Anggota

Terra Bajaghusa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19810412 200604 1 004

Karnadi DKV/ Anggota

Dr. Martono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 196409211994031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suatiwi, M.Des.
NIP 1959082 198803 2002

*“Untuk Bapak dan Ibu atas seluruh kerja keras dan jerih payah
terhebatmu yang kau berikan kepada anakmu ini. ”*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Sastra Satu (S1) di Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah **“Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat “Jaka Kendil” Sebagai Pembentukan Karakter Anak”**.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Tuhan Yesus YME yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya disain ini dengan baik.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suatiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.,selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.S.n., selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, serta membantu terselesainya karya tulis ini.
7. Bapak Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu memberikan semangat dan mendukung kelancaran studi penulis.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis

9. Bapak, Ibu, Eyang, dan Adik yang selalu memberi dukungan, doa, bantuan dan segala persiapan dalam bentuk apapun yang diberikan. Terimakasih atas semua kebaikan yang sudah diberikan.
10. Tabita Widiastuti, *a part time lover and a full time friend, best team, best partner*, yang selalu memberi waktu, semangat dan medoakan tanpa henti, dan membantu dalam proses pembuatankarya tulis. Terimakasih atas segala bantuannya.*Best Regards*.
11. Deka dan Bintang, *best team from the other space*, terimakasih atas bantuan pembuatan animasi *motion comic* ini.
12. Iwan atas panduannya dalam membuat komik, memberi saran dan bertukar pikiran dalam proses penulisan karya tulis.
13. Ezy, Egha, Adi, dan Ega atas bantuan audio lipsync sebagai pengisi suara pemeran *motion comic*.
14. Angga Putra dan Tangguh Afandi atas bantuan semangat untuk perjuangan dari awal sampai akhir.
15. Rony, Bram, Azi, Uki, Agung, Danang, Uza, Nain, Edi, Bangun, Meda, Icha, Kiki, Aryka, Dinda, Riri, Yongki, Panggih, Dandy, Aan, Dito, Bagus, Dewi, Abi, Angga F., Fabri, Wana, Ditya, Dewi, Fajar, dan semua teman-teman DKV Nakula Sadewa angkatan 2009. Terimakasih banyak atas semangat, dukungan, motivasi, pengalaman, dan kebersamaannya sampai sekarang.
16. Guru beserta siswa-siswi SD Kanisius Gowongan, Jln. Diponegoro No.50, SD Pangudi Luhur, Jln P. Senopati 18, dan SD Marsudirini Jln. Panembahan Senopati, yang telah membantu mengisi kuesioner.
17. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.

Yogyakarta, 27Februari2014

Agustinus Beni Proklamasi

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustinus Beni Proklamasi
NIM : 091 1886 024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Disain
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Judul : **Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat
“Jaka Kendil” Sebagai Pembentukan Karakter Anak**

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya disain yang ada di dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun. Kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 27 Februari 2015

Penulis

Agustinus Beni Proklamasi

ABSTRAK

Agustinus Beni Proklamasi Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat “Jaka Kendil” Sebagai Pembentukan Karakter Anak

Perancangan *motion comic* ini dibuat karena banyak orangtua yang mengalami masalah dalam menanamkan pembelajaran pembentukan karakter kepada anak. Motion komik yang dihasilkan dari proses perancangan ini berupa CD, digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkenalkan lebih dalam bagaimana pembentukan karakter seorang anak bisa diajarkan saat anak pada umur ini. Tujuannya supaya anak dapat lebih memahami, dapat memilah dan memilih mana perbuatan yang bisa mengembangkan karakternya dengan baik. Topik yang diambil adalah budaya menceritakan cerita rakyat yang sudah mulai ditinggalakan, padahal cerita rakyat sarat dengan nilai budi pekerti. Nilai-nilai tersebut merupakan faktor yang bisa menumbuh kembangkan pemahaman seorang anak sehingga anak bisa membiasakan perilaku yang baik dan menjauhi yang tidak. Pengetahuan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dapat diberikan kepada anak sehingga anak tumbuh seseuai dengan apa yang orang tua inginkan dan karakter anak pun bisa semakin terarah.

Agar perancangan motion comic ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh anak maka dibutuhkan analisis data mengenai permasalahan sifat anak pada jaman sekarang dan metode pengumpulan data untuk menentukan tema dan media. Motion comic dinilai merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pembentukan karakter pada anak. Motion comic ini mencakup deskripsi, gambar, animasi, suara, musik, dan interaksi tokoh utama terhadap penikmat motion comic. Dengan menggunakan media yang baru, diharapkan anak akan lebih menyukai tentang media pembelajaran yang tidak bersifat monoton seperti yang dilakukan pada setiap sistem belajar mengajar pada biasanya. Media ini dirancang agar sistem belajar mengajar anak lebih kreatif dan menuntut anak agar lebih aktif berinteraksi dalam kegiatan bersosial baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat untuk memperkenalkan media pembelajaranyang baru, yang lebih inovatif, dan menarik.

Kata Kunci:

Motion comic, komik, pembelajaran, pembentukan karakter, anak usia 6-8 tahun.

ABSTRACT

Agustinus Beni Proklamasi

Design Motion Comic “Jaka Kendil” Folklore As Character Building on Children.

This design motion comic is made because most of parents has problem at teaching character building on children. Motion comic that has been made from this design process is in CD form, used as teaching media to introduce at how character building could be taught at this age. It has purpose so children can understand more about which is action that can develop their character well. The chosen topic is the “folklore telling” culture that start to vanish and disappear. Actually folklore is rich with value. Values are factor that can build and develop children comprehension so they can start to well behaved and stay not to behave badly. The knowledge about values in folklore can be given to children so they can grow up like what parents want also children character can be more focused.

In order to make this design motion comic can comprehensible by children, it needs data analysis about character children nowadays issue and data collects method to choose theme and media. Motion comic is judged as the right media that can be used as a tool teaching character building on children. This motion comic has description, image, animation, sounds, music and interaction of main figure to the audiences. By using new media, children are expected to more like teaching tools that are not monotonous like what most study system does. This media is designed to make children learning system way more creative and demand children to be more interactive in social activity, whether in family, school, or in society. This design also useful for society to introduce the new teaching tools that more innovative and interesting.

Key words: Motion Comic, Comic, Learning, Character Building, Children 6-8 years old.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	10

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Tinjauan Literatur tentang cerita rakyat Yogyakarta “Joko Kendil”	11
1. Tinjauan Literatur	12
a. Cerita Rakyat <i>Joko Kendhil</i>	12
b. <i>Motion Comic</i>	14
c. Data Klien	24
d. Pembentukan Karakter	26
2. Data Lapangan	33

B. Analisis Data	42
C. Simpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah.....	49

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi	51
1. Tujuan Komunikasi	51
2. Strategi Komunikasi.....	51
B. Konsep Media.....	53
1. Tujuan Media	53
2. Strategi Media	54
3. Program Media.....	55
4. Biaya Media	56
C. Konsep Kreatif.....	57
1. Tujuan Kreatif	57
2. Strategi Kreatif	57
3. Konsep Disain	59
4. Program Kreatif	60

BAB IV VISUALISASI

A. Studi Visual	96
1. Studi Karakter dan Pendukung.....	98
a. Jaka Kendil	98
b. Si Gundul	100
c. Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil	101
d. Putri Bungsu	103
e. Jaka Kendil (Pangeran).....	105
f. Skala Tinggi Karakter	107
2. Studi Tipografi.....	107
a. Tipografi Judul <i>Motion Comic</i>	107
b. Tipografi Balon Kata	110

B. Perancangan Sampul DVD	112
1. Layout Sampul DVD	112
2. Sketsa Sampul DVD	112
3. Final Disain Sampul DVD	113
4. Aplikasi Sampul DVD	113
C. <i>Story Board</i>	114
D. Layout Final	133
E. Media Pendukung.....	153
1. Poster Pameran	153
2. Facebook.....	156
3. Twitter	156

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	157
B. Saran.....	158

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	18
Gambar 2.2 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	19
Gambar 2.3 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	19
Gambar 2.4 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	20
Gambar 2.5 Logo Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta.....	25
Gambar 2.6 Grafik Kuisisioner1.....	34
Gambar 2.7 Grafik Kuisisioner2.....	35
Gambar 2.8 Grafik Kuisisioner3.....	36
Gambar 2.9 Grafik Kuisisioner4.....	37
Gambar 2.10 Grafik Kuisisioner5.....	38
Gambar 2.11 Grafik Kuisisioner6.....	39
Gambar 2.12 Grafik Kuisisioner7.....	40
Gambar 3.1 Peanuts dan Asterix & Obelix.....	60
Gambar 4.1 Blangkon Yogyakarta.....	96
Gambar 4.2 Lesatan anak panah.....	97
Gambar 4.3 Lingkungan pedesaan.....	97
Gambar 4.4 Jaka Kendil dalam Ketoprak.....	97
Gambar 4.5 Sampul cerita rakyat Jaka Kendil.....	98
Gambar 4.6 Alternatif Karakter Jaka Kendil.....	98
Gambar 4.7 Karakter Jaka Kendil.....	99
Gambar 4.8 Ekspresi Jaka Kendil.....	99
Gambar 4.9 Alternatif Karakter Si Gundul.....	100
Gambar 4.10 Karakter Si Gundul.....	100
Gambar 4.11 Ekspresi Si Gundul.....	101
Gambar 4.12 Mbok Rondho atau ibu Jaka Kendil.....	101
Gambar 4.13 Alternatif Karakter Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil.....	102
Gambar 4.14 Karakter Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil.....	102
Gambar 4.15 Ekspresi Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil.....	103
Gambar 4.16 Putri Bungsu.....	103

Gambar 4.17 AlternatifKarakter Si Gundul.....	104
Gambar 4.18 Karakter Putri Bungsu Raja.....	104
Gambar 4.19 Ekspresi Putri Bungsu Raja.....	105
Gambar 4.20 Jaka Kendil menjadi pangeran	105
Gambar 4.21 AlternatifKarakter Jaka Kendil Pangeran.....	106
Gambar 4.22 Karakter Jaka Kendil Pangeran.....	106
Gambar 4.23 Ekspresi Jaka Kendil Pangeran.....	107
Gambar 4.24 Skala tinggi karakter.....	107
Gambar 4.25 Font Poetsen One.....	108
Gambar 4.26 Anak Panah dan Pengembangan Ide.....	108
Gambar 4.27 Pengembangan Font Poetsen One.....	109
Gambar 4.28 Judul terpilih Jaka Kendil.....	109
Gambar 4.29 Alternatif warna terpilih Jaka Kendil	110
Gambar 4.30 Font CretiveBlock BB.....	111
Gambar 4.31 Font CretiveBlock BB dalam aplikasi balon kata.....	111
Gambar 4.32 Layout cover DVD Jaka Kendil.....	112
Gambar 4.33 Sketsa sampul DVD Jaka Kendil	112
Gambar 4.34 Final Disain Cover DVD Jaka Kendil.....	113
Gambar 4.35 Aplikasi Sampul DVD	113
Gambar 4.36 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 01	114
Gambar 4.37 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 02.....	114
Gambar 4.38 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 03	115
Gambar 4.39 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 04.....	115
Gambar 4.40 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 05	116
Gambar 4.41 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 06.....	116
Gambar 4.42 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 07.....	117
Gambar 4.43 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 08.....	117
Gambar 4.44 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 09.....	118
Gambar 4.45 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 10	118
Gambar 4.46 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 11	119
Gambar 4.47 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 12	119

Gambar 4.48 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 13	120
Gambar 4.49 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 14	120
Gambar 4.50 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 15	121
Gambar 4.51 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 16	121
Gambar 4.52 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 17	122
Gambar 4.53 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 18	122
Gambar 4.54 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 19	123
Gambar 4.55 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 20	123
Gambar 4.56 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 21	124
Gambar 4.57 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 22	124
Gambar 4.58 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 23	125
Gambar 4.59 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 24	125
Gambar 4.60 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 25	126
Gambar 4.61 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 26	126
Gambar 4.62 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 27	127
Gambar 4.63 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 28	127
Gambar 4.64 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 29	128
Gambar 4.65 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 30	128
Gambar 4.66 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 31	129
Gambar 4.67 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 32	129
Gambar 4.68 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 33	130
Gambar 4.69 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 34	130
Gambar 4.70 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 35	131
Gambar 4.71 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 36	131
Gambar 4.72 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 37	132
Gambar 4.73 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 38	132
Gambar 4.74 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 39	133
Gambar 4.75 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 01	133
Gambar 4.76 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 02	134
Gambar 4.77 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 03	134
Gambar 4.78 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 04	135

Gambar 4.79 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 05	135
Gambar 4.80 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 06	136
Gambar 4.81 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 07	136
Gambar 4.82 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 08	137
Gambar4.83 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 09	137
Gambar 4.84 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.10	138
Gambar 4.85 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.11	138
Gambar 4.86 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.12	139
Gambar 4.87 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.13	139
Gambar 4.88 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.14	140
Gambar 4.89 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.15	140
Gambar 4.90 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.16	141
Gambar 4.91 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.17	141
Gambar 4.92 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.18	142
Gambar 4.93 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.19	142
Gambar 4.94 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.20	143
Gambar 4.95 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.21	143
Gambar 4.96 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.22	144
Gambar 4.97 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.23	144
Gambar 4.98 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.24	145
Gambar 4.99 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.25	145
Gambar 4.100 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.26	146
Gambar 4.101 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.27	146
Gambar 4.102 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.28	147
Gambar 4.103 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.29	147
Gambar 4.104 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.30	148
Gambar 4.105 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.31	148
Gambar 4.106 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.32	149
Gambar 4.107 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.33	149
Gambar 4.108 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.34	150
Gambar 4.109 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.35	150

Gambar 4.110 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.36.....	151
Gambar 4.111 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.37.....	151
Gambar 4.112 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.38.....	152
Gambar 4.113 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.39.....	152
Gambar 4.114 Layout poster pameran	153
Gambar 4.115 Final layout poster pameran.....	154
Gambar 4.116 Final poster pameran.....	155
Gambar 4.117 Facebook page	156
Gambar 4.118 Twitter page	156

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Strategi Matrix SWOT	48
Tabel 3.1 <i>Script</i> cerita Jaka Kendil	66