

PERANCANGAN KOMIK STRIP INSTAGRAM “SMALL THINGS” TENTANG PEMAHAMAN KEBAJIKAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN

Christine Nathania T¹, Ayyub Anshari Sukmaraga², Aditya Nirwana³

Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung

Email koresponden: 331810002@student.machung.ac.id, ayyub.anshari@machung.ac.id, aditya.nirwana@machung.ac.id

Abstrak

Perancangan komik strip “Small Thing” Tentang Pemahaman Kebajikan dalam Kehidupan Sehari-hari untuk Remaja usia 13-18 Tahun. Christine Nathania Tjandra. 331810002@student.machung.ac.id. Teknologi yang membuat kehidupan semakin mudah. Salah satu generasi yang cepat menerima perkembangan adalah anak remaja. Perancangan komik strip “Small Thing” memperkenalkan sebuah cerita yang menyisipkan nilai kebajikan menyajikan *genre* yang menggambarkan kehidupan sehari-hari. Hasil dari perancangan ini ialah ilustrasi digital berupa komik dengan 20 judul dengan 8 panel dalam tiap judulnya. Selain komik, perancangan ini juga menghasilkan beberapa media pendukung seperti *totebag*, *notebook*, *smartphone case*, *mug*, dan *keychain*.

Kata kunci: teknologi, remaja, komik strip, Small Thing, instagram

Abstract

The design of the comic strip “Small Thing” About Understanding Virtue in Daily Life for Teenagers aged 13-18 Years. Christine Nathania Tjandra. 331810002@student.machung.ac.id. Technology that makes life easier. One of the generations that are rapidly receptive to development are teenagers. The design of the “Small Thing” comic strip introduces a story that inserts the virtues of presenting a genre that describes everyday life. The result of this design is a digital illustration in the form of a comic with 20 titles with 8 panels in each title. In addition to comics, this design also produces several supporting media such as *totebags*, *notebooks*, *smartphone cases*, *mugs*, and *keychains*.

Keywords: technology, youth, comic strip, Small Thing, Instagram

PENDAHULUAN

Awalnya jaringan internet dibuat hanya terdiri dari beberapa jaringan yang dibuat pada tahun 1969 dengan tujuan percobaan dan aplikasi yang paling canggih pada masanya adalah surat elektronik. Hingga akhirnya bisa menggabungkan lebih dari 235 komputer dan sekarang sudah mencapai segala belahan dunia (Darmawan, 2012). Banyaknya orang Indonesia yang telah mengakses internet ditunjukkan pada hasil dari riset Simon (2022) yang memberikan *form* pertanyaan dan dicatatkan pada *website* “Digital 2022: Indonesia”, sejak tahun 2012 terdapat 39,6 miliar penduduk yang telah mengakses internet hingga Januari 2022 lalu, sudah terdapat 205 Miliar penduduk yang telah menggunakan internet. Waktu rata-rata yang digunakan untuk menggunakan internet tiap harinya adalah 8 jam 36 menit

Siti Nurina dan Aliffatullah Alyu (2017) melakukan penelitian mengenai dampak internet untuk remaja berusia 18 sampai 21 tahun bahwa dampak yang

ditimbulkan internet dibagi menjadi dua, positif dan negatif. Dampak positif dari internet ialah kemudahan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari sumber masalah sekaligus bisa menambah pertemanan. Sedangkan dampak negatif yang diterima ialah membuat seseorang mengabaikan teman atau orang-orang di sekitarnya dan lebih berfokus kepada internet meskipun ada yang mengajaknya berbicara, ada yang lebih menyampingkan aktifitas sosial untuk bisa mengakses internet.

Ada sekelompok peneliti dari Universitas Zurich, Swiss melakukan penelitian terhadap 50 orang yang diberikan uang dan dibagi menjadi dua kelompok, pada kelompok yang pertama diminta untuk memberikan uang tersebut kepada orang lain. Sedangkan kelompok lainnya diminta untuk menghabiskan uang untuk kepentingannya sendiri. Hasil dari *scan* otak yang dilakukan berbeda. Kelompok pertama mengaktifkan neuron di otak, *temporo-parietal junction* (TPJ) yang ikut mengaktifkan *neurons* di *ventral striatum* atau bagian otak yang memunculkan rasa kebahagiaan. Dari data orang yang berbuat baik maka area otak yang berkaitan dengan apresiasi, kebahagiaan, dan rasa empati akan menjadi lebih aktif.

Menurut Prof. Dr. Primadi Tabrani (2005) kemampuan manusia untuk menangkap informasi melalui indra pengelihatan jauh lebih besar yaitu 83% jika dibandingkan dengan daya serap indra lainnya seperti indra cecap sebesar 1%, indra raba sebesar 1,5%, indra cium sebesar 3,5%, dan indra pendengaran sebesar 11%. Kemampuan manusia untuk mengingat sebuah informasi yang disajikan dengan cerita dan peragaan atau gambar juga mendapatkan hasil yang lebih tinggi dalam kurun waktu 3 jam (85%) dan 3 hari (65%) setelah mendapatkan informasi, dibandingkan penyampaian informasi yang hanya menggunakan cerita dalam kurun waktu 3 jam (70%) dan 3 hari (10%), serta penyampaian informasi yang hanya menggunakan peragaan atau gambar dalam kurun waktu 3 jam (72%) dan 3 hari (20%).

Dari data yang dibagikan pada *website* oleh Simon (2022) dengan judul “Digital 2022: Indonesia” juga tercatat banyaknya orang Indonesia yang sudah menggunakan media sosial. Rata-rata waktu penggunaan media sosial adalah 3 jam 17 menit. Total pengguna media sosial adalah 191,4 pengguna. Platform Instagram digunakan oleh sekitar 84,3% pengguna media sosial sekaligus menjadi platform yang disukai kedua. Waktu yang dihabiskan oleh pengguna media sosial yang menggunakan platform Instagram adalah 16 jam per-minggu.

Instagram yang dibuat pada tahun 2010 ini mempunyai beberapa duksi yang ditawarkan untuk

penggunanya, mulai dari saling berbagi foto atau video antar pengguna, fitur suka dan komentar, serta ada *instagram story* yang hanya bertahan 24 jam saja (Asfihan, 2022).

Dari informasi-informasi tersebut, penulis tertarik untuk membuat komik strip yang akan dibagikan melalui *platform* Instagram dengan genre *slice of life*, atau sebuah tema yang menceritakan mengenai kehidupan sehari-hari. Mengambil tokoh utama seorang anak kecil yang baru sampai di dunia dan melihat apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Ia berkeinginan untuk melakukan kebajikan bagi orang-orang yang membutuhkan, hal itu dilakukan untuk membawa perasaan bahagia bagi orang lain. Target utama dari komik “*Small Things*” ini ialah remaja yang berumur sekitar 13-18 tahun yang sering membuka media sosial, Penulis ingin menunjukkan kepada remaja bahwa ada dampak positif yang akan terjadi setelah melakukan kebajikan baik sehingga akan mulai melepaskan diri dari belunggu internet dan media sosial yang mengabdikan waktu serta perhatian.

TINJUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

1. Jurnal Ilmiah

a. Jurnal dengan judul *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan* yang di tulis oleh Monica dan Laura Chririna Luzar (2011), menyatakan mengenai penjelasan warna hangat dan warna terang, serta penggunaannya. Selain itu di dalam jurnal juga menjelaskan mengenai arti atau pengertian dari beberapa warna Di dalam jurnal juga menjelaskan bagaimana peran penting warna dalam mempengaruhi emosi manusia yang membuat ketertarikan untuk membaca.

b. Jurnal dengan judul *Perancangan komik Unggah-unggah di DIY Berjudul ‘Ora Ilok!’* oleh Yusup Amy Purwadi (2016), mengungkapkan komik yang menceritakan sifat yang banyak di miliki sebagian besar orang yaitu mengabaikan nilai kesopanan dan membawa keadaan nyata yang dialami oleh umumnya mahasiswa. Dikemas dengan komedi dan tidak lupa untuk memberikan pelajaran agar menjadi lebih sopan.

c. Jurnal dengan judul *Perancangan Komik Sepuluh Perintah Allah Menggunakan Pendekatan Permasalah Remaja Perempuan Kristen* oleh Evalida Maria, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacy (2018) dikhususkan kepada pembaca kaum perempuan dan nilai-nilai yang tercantum adalah nilai-nilai yang di dalam kitab agama Kristen. Dengan membawa masalah-masalah yang umumnya dialami kaum perempuan karena pergantian emosi, komik yang dijelaskan, dirangkum dengan apik agar menjadi menarik untuk dibaca.

d. Jurnal yang berjudul *Memahami Psikologi Remaja* yang ditulis oleh Rilyn Fatmawaty (2017), isinya mengenai pengenalan masa remaja dan umur yang bisa dikategorikan sebagai remaja. Di dalamnya juga menjelaskan mengenai hormon remaja yang berubah karena adanya kelenjar endoktrin yang mengeluarkan zat-zat hormon hingga mengakibatkan ketidaknyamanan bagi remaja. Pada jurnal juga menjelaskan apa saja yang perlu di lakukan agar kenakalan pada masa remaja tidak menjadi dampak yang buruk bagi kehidupannya

e. Jurnal berjudul *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial pada Remaja*

Wanita di Surabaya, yang di tulis oleh Tisa Ashifa Pravitasari, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi (2017) menyatakan bahwa perkembangan zaman sekarang ini akan sangat erat kaitannya dengan perilaku para remaja di Indonesia, di sini di khususkan dalam lingkup remaja wanita di Surabaya. Komik menjadi salah satu tempat di mana bisa membuat perubahan sifat dari para remaja.

Dari artikel-artikel tersebut didapatkan bagaimana membuat cerita dengan psikologis bagi remaja berumur 13-18 tahun. Dengan begitu apa yang ingin disampaikan bisa mendarat dengan benar untuk target pembaca. Selain dalam ceritanya, warna yang di pilih juga ditentukan dengan baik agar informasi yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik.

2. Landasan Teori

a. Pengertian Komik dan komik *strip*

Menurut Sudjana dan Rifai (2011), “komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa”. Komik *Strip* hanya memerlukan beberapa *panel* gambar dan hanya memerlukan sebuah topik yang akan diangkat sehingga informasi yang ingin di sampaikan bisa tersampaikan dengan lebih baik (Nurgiyantoro, 2010:434).

b. Ciri Komik

- 1.) Berifat proporsional, membuat pembaca seakan-akan terlibat dan berperan langsung ke dalam cerita
- 2.) Bahasa percakapan, agar pembaca bisa mengerti mengenai pembahasan dalam komik
- 3.) Bersifat kepahlawanan, dengan tujuan pembaca ikut mempunyai sifat kepahlawanan
- 4.) Penggambaran watak, penggambaran yang sederhana membantu pembaca mengerti karakteristik dari suatu tokoh dalam cerita
- 5.) Mengandung humor, humor yang erat dengan masyarakat membuat humor dapat dimengerti dengan baik

c. Unsur Komik

- 1.) *Space*, ruang kosong pada komik diperuntukkan agar karakter dapat melakukan aksi tertentu
- 2.) *Image*, gambar merupakan salah satu elemen penting dalam komik yang menunjukkan adegan komik
- 3.) Teks, merangkup percakapan dan juga efek suara yang terjadi dan tidak boleh mengganggu gambar
- 4.) *Colour*, warna dibagi menjadi tiga cahaya utama, warna transparan, dan warna tidak transparan.
- 5.) *Voice, sound, audio, voice* merupakan suara oleh mulut, *sound* merupakan bunyi yang tidak dikeluarkan oleh mulut, *audio* merupakan hasil suara elektronik

d. Syarat Menggambar Komik

- 1.) Memiliki topik dan tujuan, menentukan apakah komik mempunyai pesan tertentu atau hanya sebagai hiburan dan tema bisa menjadi pacuan dalam pembuatan cerita komik
- 2.) Kalimat efektif, komik lebih berfokus pada gambar karena itu kalimat harus di tampilkan dengan mudah agar tidak menutupi gambar



- 3.) Gambar, selain menggunakan kalimat, gambar juga harus seakan-akan menghasilkan bunyi bersama teks sebagai penunjang
- e. Jenis Komik
- 1.) Komik *strip*, komik yang hanya terdiri dari beberapa *panel* gambar tetapi menyatakan sebuah gagasan secara utuh
 - 2.) Komik buku, komik yang dikemas dalam bentuk buku dan menampilkan cerita utuh. Kadang kala tersedia dalam bentuk seri atau hanya satu buku saja
 - 3.) Komik *Online*, komik yang tidak mempunyai bentuk fisik melainkan menggunakan internet sebagai medianya.
- f. Genre Komik
- 1.) Komik *non-fiksi*, komik yang mengangkat cerita nyata atau cerita yang benar-benar terjadi. Umumnya mengangkat kisah biografi.
 - 2.) Komik fiksi ilmiah, komik yang lebih menekankan mengenai perkembangan teknologi yang canggih.
 - 3.) Komik *superhero*, komik yang paling banyak diminati karena visual yang menarik dan kekuatan atau senjata utama. Alur yang biasanya digunakan adalah karakter yang menjadi pahlawan untuk menyelamatkan manusia
 - 4.) Komik misteri, komik ini cukup banyak peminatnya karena membuat pembaca tertarik dan penasaran serta mengajak pembaca untuk ikut memecahkan kejadian janggal pada cerita
- g. Perancangan Komik
- 1.) Membuat cerita, tahapan awal dalam pembuatan komik yang menuntun agar bisa mengetahui tema, naskah, plot, karakter, dan setting pada komik.
 - 2.) Membuat *storyline*, membuat rancangan dalam bentuk tulisan mengenai kejadian yang akan terjadi dan penataan adegan dalam komik
 - 3.) Membuat karakter tokoh, karakter harus sesuai dengan deskripsi sifat yang diinginkan
 - 4.) Tahap *sket layout panel, ilustrasi*, dan balon teks, penggambaran dilakukan sesuai dengan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya.
 - 5.) Tahap penintaan, setelah merasa cocok dengan penggambaran maka selanjutnya dilakukan tahap penintaan atau penebalan garis agar lebih jelas
 - 6.) Tahap pewarnaan, setelah garis tebal, dilakukan pewarnaan pada gambar
 - 7.) Tahap pembuatann balon teks dan lainnya, setelah gambar tersusun dengan baik maka gambar dilengkapi dengan balon teks dan lainnya.
 - 8.) Pembuatan *cover*, untuk mewakili keseluruhan cerita pada komik diperlukannya sebuah gambar yang ditempatkan pada halaman depan
 - 9.) *Finishing*, gambar-gambar yang telah selesai digabung menjadi satu hingga menjadi komik.
- h. Penempatan Angles
- 1.) *Eye level*, pandangan kamera yang sejajar dengan mata manusia dan paling banyak di pakai karena dianggap netral dan menunjukkan kondisi dari sebuah karakter.
 - 2.) *Worm's eye view*, pandangan kamera dari bawah yang mengarah ke atas dan di digunakan untuk

menunjukkan arah pandang karakter yang melihat ke atas.

3.) *Rising above it all*, pandangan kamera dari atas yang melihat ke bawah sehingga menunjukkan kondisi yang terjadi, umumnya di pakai untuk memberikan emosi tertentu.

4.) *Wider view*, pandangan kamera sejajar dengan mata manusia tetapi lebih menunjukkan area sekitar karakter sehingga akarakter terlihat lebih kecil.

i. Kebajikan

Ada beberapa kebajikan yang dijelaskan oleh John (2006), yaitu kebajikan yang tidak memadamkan musuh atau kawan dengan mengambil contoh Allah yang selalu memberikan berkat kepada semua makhluk hidup, tidak perlu menunggu sampai musuh itu datang dan meminta pertobatan tetapi datang dan lakukan kebajikan untuk siapa pun yang membutuhkan. Ada prinsip yang diberikan sebagai pegangan yaitu untuk memberi kepada orang tanpa mengharapkan kembali apa yang telah diberikan kepada orang lain. Memang hal yang baik jika memberikan sesuai permintaan, walau begitu tidak semuanya harus dilaksanakan untuk melakukan kebajikan kepada orang lain

j. Instagram

Instagram pertama kali dibuat pada tanggal 6 Oktober 2020, dibuat oleh perusahaan *Burbn, Inc* yang didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang lebih berfokus pada foto dan gambar.

METODE

Metode yang digunakan untuk “Perancangan Komik *Strip* “*Small Thing*” Tentang Pemahaman Kebajikan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Bagi Remaja Berusia 13-18 Tahun” sebagai edukasi moral terhadap lingkungan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif ini memandang fakta atau kebenaran yang memberi pandangan mengenai data yang akan di tulis karena hal-hal kompleks kadang tidak bisa dijelaskan dengan angka, contohnya adalah perasaan manusia. Metode kualitatif berasal dari sebuah data yang selanjutnya dijelaskan dengan teori yang dianggap mempunyai hubungan agar menghasilkan sebuah teori yang menguatkan teori yang telah ada (Pasha, 2019). Data yang dikumpulkan akan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka agar bisa membantu penulis dalam merancang komik strip “*Small Thing*”.

1. Metode wawancara

Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara saling bertukar informasi dengan bertanya dan jawab (Sugiyono, 2011:231). Pada penrancangan ini dilakukan wawancara kepada remaja dengan usia 13-18 tahun mengenai kegemaran dalam membaca, *genre*, serta jenis komik

2. Metode observasi

Metode ini merupakan metode pengamatan serta pencatatan informasi yang dibutuhkan (Widoyoko, 2014: 46). Dalam perancangan ini dilakukan observasi pada pengguna Instagram yang mengirimkan gambar komik strip dan mempelajari interaksi atau usaha yang dilakukan.

3. Metode studi Pustaka



Metode ini merupakan metode dengan mengumpulkan data dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 2013:93). Pada perancangan ini mengumpulkan data jurnal atau komik dengan tema yang sama agar bisa memberikan pengetahuan dasar yang diperlukan.

Dalam memulai “perancangan komik strip “Small Thing” bagi remaja berusia 13-18 tahun” ini penulis menggunakan beberapa tahapan. Pertama dilakukannya pengumpulan data untuk membantu perancangan komik strip. Lalu membuat naskah yang menceritakan mengenai cerita yang akan diangkat dalam komik strip. Dengan dibuatnya naskah maka didapatkan gambaran mengenai desain karakter agar desain karakter sesuai dengan karakteristik yang diperlukan. Komik strip yang akan dibuat tidak mempunyai kata sehingga perlu adanya penggambaran ekspresi dan penjelasan secara visual agar bisa menjelaskan kejadian pada alur cerita. Selanjutnya dilanjutkan dengan penebalan garis dan penambahan warna hingga akhirnya dapat dikirimkan dalam bentuk postingan di Instagram.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan

Berikut merupakan target pembaca dari “Perancangan Komik Strip “Small Thing” Tentang Pemahaman Kebajikan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Bagi Remaja Berusia 13-18 Tahun”:

1. Segmentasi Demografi

- Jenis Kelamin: pria dan wanita
- Usia: 13-18 tahun
- Status Sosial: menengah ke atas
- Pendidikan: SMP dan SMA

2. Segmentasi Geografi

- Primer: masyarakat kota Malang
- Sekunder: masyarakat negara Indonesia

ANALISIS DATA DAN SINTESIS KONSEP

Bersasarkan pengumpulan data melalui wawancara kepada beberapa remaja 13-18 tahun, didapatkan bahwa banyak remaja yang gemar membaca komik dan untuk remaja perempuan genre yang dipilih adalah slice of life, aksi, drama, komedi, horror, dan fantasi. Untuk remaja laki-laki lebih memilih untuk membaca komik dengan genre aksi, fantasi, dan komedi. Data dari wawancara juga didapatkan gaya komik yang paling banyak diminati adalah komik yang berasal dari Korea, manhwa, lalu yang kedua adalah komik yang berasal dari

Jepang, manga dan yang terakhir adalah komik strip dari Instagram. Data dari observasi didapatkan bahwa komik strip yang berada di Instagram banyak yang menggunakan fitur Instagram untuk mengenalkan komik strip yang dibuatnya, beberapa dari pemilik akun komik strip Instagram juga ikut meramaikan kolom komentar yang membuat pembaca ikut di dalam alur komik yang dibuat. Dari studi Pustaka juga dilakukan guna menambahkan pengertian mengenai kebajikan itu sendiri, seperti apa saja yang harus dilakukan sebelum atau pun sesudah melakukan kebajikan. Komik strip “Small Thing” akan memakai genre slice of life yang menceritakan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan remaja dari 13-18 tahun serta memasukan unsur kebajikan agar bisa mengingatkan kembali kepada para remaja untuk terus melakukan kebajikan kepada lingkungannya. Selain itu genre tersebut juga telah di pakai oleh banyak akun komik strip pada platform Instagram karena dengan menggunakan genre slice of life tidak memerlukan cerita yang saling berhubungan.

1. Alur

Genre yang dibawakan dalam komik strip Instagram ini adalah slice of life yang paling banyak dipakai dalam komik strip di Instagram. Dibawakan dengan metafora yang merujuk pada kantong kasih serta kelompok yang ada di dalamnya sesuai dengan gambaran pada agama Kristen. Karakter Ayah merupakan gambaran Allah, karakter Matthias merupakan gambaran Tuhan Yesus, lalu Evania merupakan gambaran manusia yang tidak mempunyai apa-apa. Cerita yang disajikan di dalam komik strip merupakan cerita mengenai Evania yang baru lahir dan masuk di dalam kelompok yang menyebut mereka Caleum Domus dengan sebuah tugas yaitu menebarkan kebajikan kepada banyak orang.

2. Karakter

Ada banyak karakter yang ada di dalam komik strip “Small Thing” ini tetapi tidak banyak yang akan muncul kembali. Maka di bawah ini merupakan beberapa karakter yang muncul tidak hanya dalam satu judul saja:

Tabel 1. Karakter

| No | Nama Tokoh | Deskripsi | Watak |
|----|--|---|------------------------------------|
| 1. | Elvira  | Anak Perempuan yang suka membantu orang | Ceria, penasaran, baik, Protagonis |
| 2. | Matthias  | Penjaga | Baik, penyayang, dewasa, |
| 3. | Ayah  | Mempunyai kedudukan yang paling tertinggi dan dihormati | Berwibawa, penyayang, adil |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | | oleh <i>Caleum Domus</i> | |
| 4. | Aletha  | Anak remaja yang merasa tidak dipedulikan oleh sekeliling | Cuek, pendiam, berpikiran negatif |
| 5. | Hestie  | Dokter Hewan | Baik, ramah, perhatian |
| 6. | Jason  | Dokter Umum | Perhatian, ramah, baik |
| 7. | Dafandra  | Pemadam kebakaran | Kuat, penyayang, adil, ceria |
| 8. | Greta  | Seorang gadis dengan kegemaran memasak dan juga bernyanyi | Perhatian, tanggap, pendengar yang baik |

3. Satuan Adegan

Setelah ditetapkan karakter maka dibuatnya satuan adegan pada komik *strip* sebagai berikut

Tabel 2. Satuan Adegan

| SMALL THING | |
|--------------------------------------|--|
| Penulis : Christine Nathania Tjandra | |
| No | Adegan dalam Komik |
| Satu | Episode 0 (Prolog) Evina yang baru lahir mendapatkan tujuan baru |
| | Panel 1 : Evania baru lahir berjalan keluar dari tabung |
| | Panel 2 : Matthias tersenyum menyambut Evania sambil mengulurkan tangan untuk membantu Evania |
| | Panel 3 : Evania melihat ke luar jendela |
| | Panel 4 : Di luar ruangan ayah memuji dengan cara mengelus kepala kepada yang lainnya dengan ada kantung kasih di belakang dan di samping setiap orang |

| | | |
|------|--|---|
| | Panel 5 : | Evania melihat Matthias dengan tatapan bingung, meminta penjelasan |
| | Panel 6 : | Matthias menjelaskan ayah memuji orang lain karena sudah mengisi kantung kasih |
| | Panel 7 : | Evania bersorak ceria karena ingin ikut di puji juga |
| | Panel 8 : | Evania mengumpulkan semangatnya untuk mengisi kantung kasih dan Matthias tertawa melihat Evania |
| Dua | Episode 1 (Senyuman) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Evina bangun saat pagi hari di kamarnya |
| | Panel 2 : | Saat Evina keluar dari kamarnya dia melupakan kantung di meja kamar |
| | Panel 3 : | di jalan Emma yang mau pergi ke kantornya berjalan lesu dengan kepala menunduk karena habis bertengkar dengan orang tua |
| | Panel 4 : | Evina yang tidak sengaja melewati Emma memberikan senyuman paling lebar |
| | Panel 5 : | Emma membalas senyuman sedikit kaget |
| | Panel 6 : | Setelah Evania lewat Emma terdiam |
| | Panel 7 : | Tidak lama Emma tersenyum pelan karena merasa ikut bahagia dan kekesalannya jadi menghilang |
| | Panel 8 : | Evania meneruskan perjalanannya sambil bersenandung bahagia sedangkan di belakang Emma terkejut karena Matthias menyodorkan kantung ke arahnya |
| Tiga | Episode 2 (Permen) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Aludra pekerja magang mini market sedang menjaga kasir menghela nafas dengan mata lelah sedangkan Evina tidak sengaja mengintip Aludra menghela nafas |
| | Panel 2 : | Evania berjalan ke kasir |
| | Panel 3 : | Evania membuka dompet sedangkan Aludra mulai memindai harga barang |
| | Panel 4 : | Evania memberikan uang kepada Aludra yang tidak memerlukan kembalian karena jumlah uang pas |

| | | |
|-------|---|--|
| | | dengan harga yang harus di bayar |
| | Panel 5 : | Dari barang-barang yang Evania beli, ia menyodorkan beberapa permen ke arah Aludra membuat Aludra bingung |
| | Panel 6 : | Evania mengepalkan kedua tangan dengan senyuman untuk menyemangati Aludra |
| | Panel 7 : | Evania berjalan menuju ke pintu keluar sambil melambaikan tangan ke Aludra |
| | Panel 8 : | Aludra membalas lambaian tangan dengan senyuman tipis dan Matthias tersenyum di belakang Aludra |
| Empat | Episode 3 (Payung) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Evania sedih melihat anggota lainnya melakukan sebuah ceramah yang bersemangat dan di sukai oleh banyak orang lain |
| | Panel 2 : | Saat Evina keluar terlihat Alex yang sedang berdiri di pintu keluar menatap hujan yang turun dengan deras |
| | Panel 3 : | Evina mengambil payungnya yang sudah disiapkan Matthias sebelumnya |
| | Panel 4 : | Evina berjalan mendekati Alex dan menawarkan tumpangan payung |
| | Panel 5 : | Payung dibuka |
| | Panel 6 : | Alex harus menunduk karena Evina yang lebih rendah memegang payung |
| | Panel 7 : | Alex mengangkat Evina |
| | Panel 8 : | Akhimya Alex menggendong Evina yang memegang payung melewati hujan |
| Lima | Episode 4 (Mencari) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Aletha sibuk dengan ponsel pintar di tangannya |
| | Panel 2 : | Tidak sengaja ada yang menenggol Aletha sampai membuat ponsel Aletha terjatuh |
| | Panel 3 : | Saat mengambil kembali ponselnya Aletha sadar bahwa gantungan pada ponselnya hilang |

| | | |
|-------|--|---|
| | Panel 4 : | Elvira datang dan tidak sengaja melihat Aletha mencari sesuatu di tanah |
| | Panel 5 : | Elvira langsung ikut mencari di sekitar Aletha yang membuat Aletha bingung |
| | Panel 6 : | Sesudah mencari Elvira memberikan apa saja yang sudah ditemukan, seperti batu, uang koin, cincin, dan gantungan ponsel |
| | Panel 7 : | Aletha bersorak sambil mengangkat gantungan ponselnya dan Elvira ikut bersorak |
| | Panel 8 : | Elvira melambai sambil berlari menjauh dan Aletha lupa berterima kasih |
| Enam | Episode 5 (Cincin) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira melihat ada poster yang memberitahukan bahwa seseorang kehilangan sebuah cincin yang dipegang oleh Elvira |
| | Panel 2 : | Elvira menemukan alamat yang tertera pada poster |
| | Panel 3 : | Tidak lama Elvira sampai di sebuah rumah sesuai dengan alamat yang ada pada poster sebelumnya |
| | Panel 4 : | Tangan Elvira meraih untuk mengetuk pintu |
| | Panel 5 : | Tak lama ada seorang nenek keluar dengan tongkat |
| | Panel 6 : | Elvira menunjukkan cincin yang dibawanya dan nenek itu kaget melihat cincin itu |
| | Panel 7 : | Nenek sangat berterima kasih kepada Elvira yang merasa bahagia melihat ekspresi nenek |
| | Panel 8 : | Di dalam rumah nenek menceritakan kisahnya dengan suaminya saat mereka muda sedangkan Elvira mendengarkan sambil minum minuman yang disediakan oleh nenek |
| Tujuh | Episode 6 (Kucing) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira sedang berjalan sambil bergandeng tangan bersama Matthias |
| | Panel 2 : | Tidak sengaja Elvira mendengarkan suara |
| | Panel 3 : | Ternyata ada seekor kucing yang terluka |

| | | |
|----------|--|--|
| | Panel 4 : | Elvira panik sedangkan Matthias dengan tenang memanggil Hestie, dokter hewan, dengan ponselnya |
| | Panel 5 : | Tak lama Hestie datang dan tertawa pelan melihat ekspresi panik Elvira |
| | Panel 6 : | Hestie pamit kepada Elvira dan Matthias untuk membaca kucing ke kliniknya |
| | Panel 7 : | Esok harinya Elvira datang bersama Matthias ke klinik Hestie |
| | Panel 8 : | Elvira bahagia melihat kucing tertidur dengan nyenyak |
| Delapan | Episode 7 (Membeli) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira masih berbicara kepada Matthias mengenai kondisi kucing yang ada di klinik sambil mengantri kasir di mini market |
| | Panel 2 : | Di depan mereka ada sebuah keributan |
| | Panel 3 : | Seorang ibu yang sedang menggendong anak di depan Elvira sedang kesulitan karena uangnya tidak cukup membeli barang yang diperlukan |
| | Panel 4 : | Elvira tetap melihat sang ibu yang keluar dari mini market |
| | Panel 5 : | Elvira melihat ada sebuah kotak susu yang sebelumnya ingin dibeli oleh ibu yang membawa anak tetapi uang yang dibawa tidak cukup |
| | Panel 6 : | Saat keluar dari mini market Elvira yang masih menggandeng Matthias melihat sang ibu sedang menenangkan anaknya di depan mini market |
| | Panel 7 : | Elvira memberikan kotak susu yang sebelumnya tidak bisa di beli oleh sang ibu di depan wajah sang ibu yang kaget |
| | Panel 8 : | Sang ibu melihat ke arah Elvira dan Matthias yang melambai dengan senyuman ke arahnya |
| Sembilan | Episode 8 (balas budi) Sebuah tindakan akan mendapatkan balasan pada akhirnya | |
| | Panel 1 : | Hestie mengajak Elvira ke kliniknya, Elvira pikir akan bertemu dengan kucing yang sebelumnya tetapi Hestie hanya tersenyum |

| | | |
|---------|--|--|
| | Panel 2 : | Elvira bertemu dengan seorang laki-laki di sebuah ruangan yang kaget melihat kedatangan Hestia dan Elvira |
| | Panel 3 : | Laki-laki itu langsung berterima kasih kepada Elvira karena sudah menemukan dan menolong kucingnya |
| | Panel 4 : | Laki-laki itu menyodorkan sejumlah uang kepada Elvira yang ditolak oleh Elvira |
| | Panel 5 : | Tiba-tiba pintu di buka dan terlihat sang ibu yang sebelumnya bertemu di mini market kaget melihat Elvira |
| | Panel 6 : | Sang ibu langsung bercerita mengenai susu yang dibelikan oleh Elvira membuat laki-laki, suaminya dan Hestie kaget sedangkan Elvira mendapatkan ide |
| | Panel 7 : | Uang yang diberikan oleh laki-laki itu diambil oleh Elvira dan meletakkannya di tangan anak yang digenong oleh sang ibu |
| | Panel 8 : | Elvira bersorak kegirangan karena merasa telah menyelesaikan sebuah masalah sedangkan Hestie, sang ibu dan suaminya tertawa melihat Elvira |
| Sepuluh | Episode 9 (sampah) Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira sedang memungut sampah-sampah saat sedang berjalan santai |
| | Panel 2 : | Aletha sedang merobek dan membuang kertas dari sebuah buku |
| | Panel 3 : | Elvira langsung datang dan mengambil kertas yang dibuang oleh Aletha yang membuat Aletha kaget karena tidak menyadari kedatangan Elvira |
| | Panel 4 : | Ternyata kertas itu merupakan gambaran Aletha |
| | Panel 5 : | Aletha langsung bercerita bahwa tidak ada yang peduli dengan gambarnya, bahkan mencemooh Aletha |
| | Panel 6 : | Elvira dengan bahagia memasukan kertas gambar itu ke dalam kantong bajunya |
| | Panel 7 : | Aletha menatap Elvira yang bahagia dalam diam |
| | Panel 8 : | Tak lama Aletha menawarkan buku berisi gambarannya |



| | | |
|------------|---|---|
| | | kepada Elvira yang di balas dengan bahagia |
| Sebelas | Episode 10 Pohon Balasan akan datang dari setiap tindakan yang dilakukan | |
| | Panel 1 : | Elvira menyiram biji yang barusan ia tanam dengan bahagia |
| | Panel 2 : | Tumbuhan yang ditanam Elvira tumbuh dengan bahagia |
| | Panel 3 : | Pada satu malam awan berkumpul di langit |
| | Panel 4 : | Hujan mulai turun dengan deras, Elvira khawatir nantinya akan terjadi banjir |
| | Panel 5 : | Tumbuhan yang ditanam oleh Elvira menyadari air yang mulai mengelilingi dirinya |
| | Panel 6 : | Tumbuhan yang ditanam oleh Elvira berusaha menyerap semua air |
| | Panel 7 : | Ternyata tumbuhan disekitar juga melakukan hal yang sama |
| | Panel 8 : | Besok pagi sudah menjadi cerah, Elvira bersorak karena tidak ada banjir |
| Dua Belas | Episode 11 Menyebrang Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Di suatu jalan yang ramai oleh kendaraan |
| | Panel 2 : | Seorang nenek panik sambil melihat kiri dan kanan |
| | Panel 3 : | Elvira menarik ujung baju nenek |
| | Panel 4 : | Elvira menawarkan bantuan kepada sang nenek untuk menyebrang jalan dan nenek setuju |
| | Panel 5 : | Elvira melihat ke kiri dan kanan untuk mencari waktu yang pas menyebrang |
| | Panel 6 : | Elvira dan nenek mulai menyebrang jalan |
| | Panel 7 : | Nenek tertawa melihat Elvira yang masih melihat kiri dan kanan untuk memperhatikan adanya kendaraan |
| | Panel 8 : | Elvira dan nenek saling melambai dengan bahagia |
| Tiga belas | Episode 12 Kursi Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira bahagia bersama Jason duduk di terminal bus untuk pergi ke satu tujuan |
| | Panel 2 : | Tak lama ada ibu yang berjalan di depan Elvira |

| | | |
|-------------|---|--|
| | | sambil menggendong anak di tangannya |
| | Panel 3 : | Elvira menarik baju sang ibu karena sedang membelakangi Elvira |
| | Panel 4 : | Elvira memberikan kursi kepada sang ibu yang membuat sang ibu kaget |
| | Panel 5 : | Ekspresi sang ibu merasa bersalah tetapi Elvira memaksa agar ibu itu duduk |
| | Panel 6 : | Jason menarik Elvira yang membuat Elvira kaget |
| | Panel 7 : | Ternyata Jason menarik Elvira ke pangkuannya agar bisa duduk juga |
| | Panel 8 : | Elvira dan anak sang ibu saling bermain bersama |
| Empat belas | Episode 13 Biskuit Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira membuat biskuit bersama Gretta |
| | Panel 2 : | Elvira puas dengan hasilnya walau bentuknya kurang indah |
| | Panel 3 : | Pertama Elvira membagi kepada orang-orang di <i>Caleum Domus</i> |
| | Panel 4 : | Kedua Elvira membagikan kepada sekelompok anak-anak yang berpakaian lusuh |
| | Panel 5 : | Ketiga Elvira membagikan kepada seorang wanita dengan wajah sembab duduk di salah satu kursi taman |
| | Panel 6 : | Keempat Elvira membagikan kepada kakek dan nenek yang sedang duduk di teras rumah mereka |
| | Panel 7 : | Kelima Elvira membagikan kepada seorang penjual yang sedang berteduh |
| | Panel 8 : | Saat kembali Elvira bercerita kepada Gretta mengenai petualangannya membagikan biskuit |
| Lima Belas | Episode 14 Kucing Hitam Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Beberapa anak melemparkan batu kepada anak kucing hitam |
| | Panel 2 : | Aletha datang mencoba menghentikan sekaligus melindungi kucing |
| | Panel 3 : | Elvira yang datang bersama Dafandra kaget |
| | Panel 4 : | Dafandra mengusir anak yang melemparkan batu, |



| | | |
|-------------|--|--|
| | | sedangkan Elvira mendekati Aletha |
| | Panel 5 : | Aletha berdarah yang membuat Elvira dan Dafandra kaget |
| | Panel 6 : | Aletha diobati oleh Jason di klinik pribadi Jason |
| | Panel 7 : | Elvir dan Dafandra masih khawatir dengan Aletha |
| | Panel 8 : | Jason yang melihat mereka tertawa pelan dan Hestie datang untuk mencari kucing yang diberitahu oleh Jason |
| Enam Belas | Episode 15 Panti Jompo Sebuah tindakan kecil bisa mengubah hati seseorang | |
| | Panel 1 : | Elvira mendatangi panti jompo bersama Jason yang membantu membawakan barang Elvira |
| | Panel 2 : | Elvira menumpahkan semua barangnya di ruang tengah dimana banyak aktivitas di ruangan itu |
| | Panel 3 : | Para penghuni panti jompo mendekati Elvira karena penasaran dengan apa yang dilakukan oleh Elvira |
| | Panel 4 : | Ternyata Elvira menunjukkan hasil kreativitasnya, yaitu origami yang telah dilipat |
| | Panel 5 : | Kakek dan nenek yang melihat Elvira tersenyum gemas saat Elvira mulai menceritakan mengenai lipatan origami di tangannya |
| | Panel 6 : | Jason yang sebenarnya datang untuk pemeriksaan rutin pada panti jompo itu bercanda dengan salah satu nenek mengenai Elvira |
| | Panel 7 : | Setelah langit mulai menjadi jingga, Elvira dan Jason berpamitan dengan penghuni panti jompo |
| | Panel 8 : | Penghuni panti jompo merasa bahagia dengan lipatan origami di tangan mereka |
| Tujuh Belas | Episode 16 Cinta 1 Tidak semua harus dilakukan dengan paksaan | |
| | Panel 1 : | Elvira sedang di taman dan melihat ada remaja perempuan yang menangis di salah satu bangku taman |
| | Panel 2 : | Elvira mencoba untuk menghibur tetapi remaja itu berteriak bahwa suaranya serak dan tidak bisa bernyanyi |

| | | |
|----------------|--|---|
| | Panel 3 : | Callia datang dan menjelaskan apa saja yang boleh dan tidak boleh di konsumsi |
| | Panel 4 : | Elvira perbincangan di depannya dalam diam |
| | Panel 5 : | Elvira kembali berjalan |
| | Panel 6 : | Elvira melihat Dafandra yang sedang membantu seorang nenek dengan membawa barang yang banyak |
| | Panel 7 : | Elvira melihat Hestie yang memberikan sadaran kepada anak yang menggondong anjing yang lemas di tangannya |
| | Panel 8 : | Elvira mulai menangis |
| Delapan Belas | Episode 17 Cinta 2 Perlu membuka mata lebih lebar | |
| | Panel 1 : | Elvira menangis karena ia tidak mempunyai bakat apa pun, semuanya merasa panik melihat Elvira seperti itu |
| | Panel 2 : | Dengan tenang Matthias datang dan menyatakan cinta kepada Elvira |
| | Panel 3 : | Elvira tidak percaya dengan amarah |
| | Panel 4 : | Matthias tetap menyatakan cinta |
| | Panel 5 : | Elvira tidak percaya dengan amarah tetapi Matthias tetap menyatakan cinta sampai beberapa kali |
| | Panel 6 : | Elvira menarik nafas |
| | Panel 7 : | Elvira berlari memeluk Matthias yang disambut pelukan kembali oleh Matthias |
| | Panel 8 : | Semua orang merasa lega sedangkan Aletha terdiam melihat dari jauh |
| Sembilan Belas | Episode 18 Surat | |
| | Panel 1 : | Aletha masuk ruang kerja ayahnya yang gelap |
| | Panel 2 : | Aletha meletakkan surat di atas meja |
| | Panel 3 : | Ayahnya menemukan surat Aletha |
| | Panel 4 : | Ayahnya baca surat Aletha sambil menangis |
| | Panel 5 : | Aletha makan di meja makan sendirian |
| | Panel 6 : | Tak lama ayahnya datang untuk menemani Aletha |



| | | |
|-----------|--------------------------|--|
| | Panel 7 : | Ibunya melihat suaminya dan Aletha makan bersama di meja makan |
| | Panel 8 : | Sang ibu mendatangi ayah dan Aletha untuk menikati makan malam bersama. |
| Dua Puluh | Episode 19 Kantung Kasih | |
| | Panel 1 : | Ayah datang dan semua orang berbaris untuk menyambut kedatangan ayah |
| | Panel 2 : | Elvira panik karena sadar kantung kasih miliknya kosong |
| | Panel 3 : | Ayah sudah ada di depan Elvira yang merasa bersalah membawa kantung kosong tetapi ada yang menepuk pundak Elvira dari belakang |
| | Panel 4 : | Matthias memberikan kantung kasih yang sudah penuh kepada Elvira |
| | Panel 5 : | Matthias menjelaskan bahwa Matthias yang mengumpulkan untuk kantung kasih dari perbuatan Elvira |
| | Panel 6 : | Elvira tidak percaya dengan kantung kasih yang ada di depannya |
| | Panel 7 : | Ayah mengelus kepala Elvira |
| | Panel 8 : | Elvira tersenyum bahagia |

Berikut merupakan format ukuran yang diterapkan dalam perancangan komik *strip* Instagram “Small Thing”

1. Media

- Medium: Instagram
- File format : JPEG
- Ukuran: 1080 x 1080 pixel

2. Visual

- Sumber: Ilustrasi Digital
- Software : Clip Studio Paint, Adobe Illustrator, Instagram
- Hardware: Laptop Lenovo, Wacom

Kesan yang ingin ditampilkan oleh penulis merupakan kesan yang hangat dan tidak menuntut, karena itu penulis memilih warna pastel yang mempunyai kesan yang lembut tetapi juga mampu menunjukkan ekspresi. Berikut merupakan beberapa palet warna yang dipilih sebagai warna utama dalam komik ini.



Gambar 2. Palet warna

Gaya gambar yang dipilih dalam perancangan komik *strip* ini ialah *style chibi*, atau karakter dalam ukuran yang kecil. Kunci untuk membuat karakter *chibi* adalah penggambaran yang sederhana (Amberlyn, 2009). Dengan penggambaran yang seperti ini cocok dengan komik *strip* yang tidak menceritakan sebuah alur yang saling menyambung.

Menurut data “Digital 2022: Indonesia” aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan kedua adalah Instagram yang cocok untuk membagikan foto atau gambar serta bisa dilihat oleh banyak orang. Selain itu pengguna yang paling banyak menggunakan Instagram dari umur 13-18 tahun yang cocok dengan target pembaca dari komik *strip*.

Untuk mempermudah proses penggambaran objek, dalam hal ini digunakan model tiga dimensi yang disediakan secara gratis dalam *software* Clip Studio Paint. Berikut adalah beberapa sketsa dalam komik ini



Gambar 3. Sketsa Prolog



Gambar 4. Sketsa Episode 1

IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

1. Hasil Perancangan





Gambar 5. Episode 0



Gambar 10. Episode 5



Gambar 6. Episode 1



Gambar 11. Episode 6



Gambar 7. Episode 2



Gambar 12. Episode 7



Gambar 8. Episode 3



Gambar 13. Episode 8

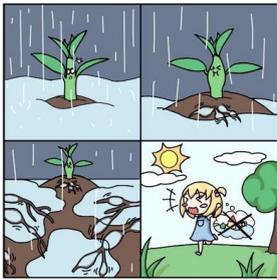


Gambar 9. Episode 4



Gambar 14. Episode 9





Gambar 15. Episode 10



Gambar 20. Episode 15



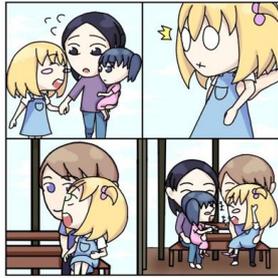
Gambar 16. Episode 11



Gambar 21. Episode 16



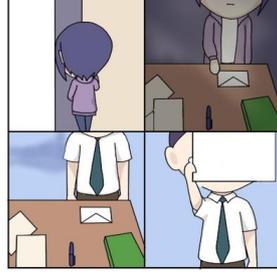
Gambar 17. Episode 12



Gambar 22. Episode 17



Gambar 18. Episode 13



Gambar 23. Episode 18



Gambar 19. Episode 14



Gambar 23. Episode 19



Berikut merupakan tapilan dari komik strip “Small Thing” pada Instagram *smartphone*



Gambar 24. Instagram *Small Thing*

2. Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat dalam perancangan ini yang paling disorot ialah karakter utama dalam komik strip yaitu Elvira. Walau begitu ada juga karakter lain seperti Matthias, Aletha, dan Hesti yang menemani Elvira.



Gambar 25. *Totebag*



Gambar 26. *Smartphone case*



Gambar 27. *Keychain*



Gambar 28. *Mug*



Gambar 29. *Notebook*

KESIMPULAN

Perancangan komik *strip* Instagram “*Small Thing*” ini telah memenuhi tujuan perancangan yaitu menyajikan komik *strip* tanpa adanya percakapan secara verbal, dibungkus dengan alur yang sederhana bisa membuat remaja berkisaran 13-18 bisa mengerti makna kebajikan. Hal ini di dukung dengan pemilihan media yaitu Instagram yang populer dikalangan remaja. Selain itu juga di dukung dengan penggambaran yang sederhana sehingga pembaca bisa berfokus pada ekspresi dan penyampaian karakter mengenai alur cerita. Perancangan Komik ini berhasil memenuhi target, yaitu 20 episode berwarna dengan 8 panel per episodenya. Selain itu tercapainya 8 tokoh inti pada komik yaitu Elvira, sebagai tokoh utama, Matthias, Ayah, Aletha, Hesti, Dafandra, Jason, dan Greta.

SARAN

1. Bagi Pembaca

Diharapkan pembaca dapat mengapresiasi karya ini dengan memberikan kritik dan saran menggunakan bahasa yang baik, sopan, dan objektif pada bagian komentar Instagram, serta bisa membagikan komik strip kepada teman-teman lainnya.

2. Bagi Perancang Berikutnya

Diharapkan perancang berikutnya bisa memperbanyak sumber informasi dan literasi agar berguna mengembangkan atau menambahkan variasi alur cerita yang telah ada menjadi sebuah cerita yang lebih menarik lagi serta membangun generasi yang akan datang. Agar memperoleh hasil yang maksimal, diperlukan pemanfaatan waktu dan kemampuan dengan cara yang benar sesuai dengan kemampuan. Cara mudah untuk membuat sebuah komik dapat dibantu dengan fitur gratis yang telah di sediakan oleh *software* Clip Studio Paint. Fitur model 3D bisa membantu membuat gambar menjadi lebih hidup dan mempermudah dalam menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amberlyn, J.C. 2009. *Drawing Manga Animals, Chibis, and Other Adorable Creatures*. New York: Watson-Guptil Publications.
- Asfihan, Akbar. 2022. *Instagram Adalah : Sejarah, Fungsi dan Keistimewaan Instagram*, diakses pada tanggal 21 Maret 2022 <<https://adalah.co.id/instagram/>>.
- Darmawan, Andi. 2012. *Jurnal Pendidikan Sejarah: Sejarah Internet*.
- Fatmawaty, Riryn. 2017. *Memahami Psikologi Remaja*. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Lamongan

- Hakim, Siti Nurina, Aliffatullah Alyu Raj. 2017. *Dampak Kacanduan Internet (Internet addiction) pada remaja*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Kemp, Simon. 2022. *Digital 2022: Indonesia*. diakses pada tanggal 21 Maret 2022 <<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>>
- Maria, Evalida, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacy. 2018. *Perancangan Komik Sepuluh Perindah Allah Menggunakan Pendekatan Permasalahan Remaja Perempuan Kristen*. Surabaya: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Monica, Laura Christina Luzar. 2011. *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Jakarta: Bina Nusantara University.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Pasha, Afifah Cinthia. 2019. *Perbedaan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Mahasiswa Wajib Tahu*. Diakses pada tanggal 22 Maret 2022 <<https://www.liputan6.com/news/read/3867330/10-perbedaan-penelitian-kualitatif-dan-kuantitatif-mahasiswa-wajib-tahu>>
- Pipper, John. 2006 *Apa yang Yesus Tuntut dari Dunia*
- Pravitasari, Tisa Ashifa, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi. 2017. *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial pada Remaja Wanita di Surabaya*. Surabaya: Program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra
- Purwadi, Yusuf Any. 2016. *Perancangan Komik Unggah-ungguh di DIY Berjudul 'Ora Ilok!'*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia
- Sudjana, N, A Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar





FAKULTAS
SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MA CHUNG