

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON “THE STORY BEHIND DAMAR KURUNG” SEBAGAI MEDIA EDUKAS

by Universitas Internasional Semen Indonesia

Submission date: 10-Apr-2023 09:23PM (UTC-0400)

Submission ID: 2061067905

File name: 9_PP_Perancangan_Komik_Digital.pdf (1,011.38K)

Word count: 3348

Character count: 20855

1 PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON “THE STORY BEHIND DAMAR KURUNG” SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Nova Ridho Sisprasajo¹, Muhammad Riyandi Alamsyah Gunawan², Izzati Winda Murti³

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia

³ Manajemen Rekayasa, Universitas Internasional Semen Indonesia

¹ nova.sisprasajo@uisi.ac.id

² riyandi779@gmail.com

³ izzati.murti@uisi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi mendorong manusia untuk berpikir lebih dinamis dan kreatif. Kreativitas dapat dituangkan dalam berbagai media, salah satunya melalui media digital yang lebih fleksibel untuk diakses melalui gawai. Demikian halnya dengan sejarah kebudayaan daerah yang memiliki arti penting namun tidak selalu mudah untuk dipahami, khususnya oleh generasi muda. Melalui penelitian ini, peneliti mengangkat sejarah dari kebudayaan Kabupaten Gresik, Jawa Timur yang dikenal dengan Damar Kurung. Keberadaan damar kurung cukup dikenal masyarakat, namun tidak semua memahami sejarah dan nilai kebudayaan ini. Oleh karena itu penulis merancang sebuah media digital berupa komik dengan tema sejarah kebudayaan Damar Kurung. Metode yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini meliputi aspek pembuat (observasi dan wawancara), aspek pemirsa (kuisioner), dan aspek imaji (pandangan penulis terhadap objek yang diteliti). Target komik digital ini adalah generasi muda usia 15-25 tahun yang berdomisili di Kabupaten Gresik. Hasil atau luaran pada penelitian ini berupa komik digital webtoon yang berjudul “The Story Behind Damar Kurung” yang didalamnya menceritakan tentang potongan sejarah Damar Kurung dan juga cerita dari karakter-karakter yang terdapat pada Damar Kurung dengan genre fantasi.

Kata Kunci: Damar Kurung; Digital; Gresik; Webtoon

1 Abstract

Technological developments encourage people to think more creatively. Creativity can be expressed in various media, such as, through digital media which is more flexible to be accessed through devices. Likewise with the history of regional culture which has important meaning but is not always easy to understand, especially by the younger generation. Through this research, researchers raised the history of the culture of Gresik Regency, East Java, which is known as Damar Kurung. The existence of Damar Kurung is well known to the public, but not all understand the history and cultural values of this. Therefore the authors designed a digital media in the form of comics with the theme of Damar Kurung's cultural history. The method used by author in this study includes the making aspect (observation and interview), the viewer aspect (questionnaire), and the image aspect (the author's view of the object under study). This comic is targeted young generation, 15-25 years who live in Gresik. The outcomes of this study is a webtoon digital comic "The Story Behind Damar Kurung" in which it tells about pieces of the history of Damar Kurung and also the stories of the characters in Damar Kurung.

Keywords: Damar Kurung, Digital, Gresik, Webtoon

PENDAHULUAN

Digitalisasi kebudayaan adalah sebuah bentuk konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menaikkan

daya guna dalam bidang kebudayaan, khususnya dalam pengelolaan, proses dokumentasi, penyebaran informasi dan pengetahuan yang terkait dengan unsur-unsur kebudayaan (Sitokdana, 2015). Konsep digitalisasi kebudayaan ini mulai dikembangkan dan diimplementasikan dalam berbagai aspek pengenalan ilmu dan budaya. Keberadaan pengembangan ini tak lepas dari tujuan utama yakni melestarikan budaya Indonesia yang beragam. Keberagaman budaya Indonesia harus dikenalkan dari generasi ke generasi dan dijaga nilai keasliannya.

Setiap daerah di Indonesia selalu memiliki kebudayaan yang tentunya ada cerita bersejarah yang mendasarinya. Tidak terkecuali Kabupaten Gresik yang terletak di wilayah utara Jawa Timur. Salah satu warisan budaya yang kuat di kabupaten Gresik adalah Damar Kurung. Damar Kurung, dibuat dari bahan dasar kayu, kertas dan pewarna kertas. Budaya Kabupaten Gresik ini dikembangkan dan juga di buat oleh creator seni yang dikenal dengan Mbah Masmundari.

Secara fisik, Damar kurung berbentuk lampion, yaitu sumber cahaya atau lilin yang di letakkan di dalam bangun berbentuk persegi empat. Tiap sisi damar kurung terbuat dari kertas. Sejak zaman Hindu-Budha Damar Kurung sudah dikenal masyarakat. Di keempat sisi Damar Kurung terdapat ilustrasi gambar yang menuangkan sebuah cerita. Gambar-gambar pada sisi Damar Kurung menceritakan tentang aktifitas masyarakat Kabupaten Gresik, seperti aktifitas keagamaan, Hari Raya Idhul Fitri, kondisi pasar, pasar malam dan kebudayaan masyarakat setempat. Pola menggambar pada Damar Kurung seperti bentuk relief candi dan wayang beber, dan pengadegan pada wayang Kulit. Bentuk gambar manusia-manusia pada Damar Kurung juga mirip cara menggambar tokoh wayang yakni tampak samping (Wahyu, 2013).

Perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi cara masyarakat mengkonsumsi media secara signifikan. Teknologi digital telah mengubah cara berinteraksi dengan media dan muatannya (Melissa, 2010). Perubahan cara interaksi

masyarakat dengan media ini menimbulkan penurunan minat pada obyek-obyek yang tidak mengikuti perubahan tersebut. Menurut Nur Samaji (Cucu Almh Mbah Masmundari), masyarakat terutama generasi muda lebih tertarik dengan *smartphone* daripada mengenal dan melestarikan kebudayaannya sendiri karena perkembangan teknologi. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Novan Effendy, menurutnya Damar Kurung memiliki sejarah yang cukup unik, namun sayangnya generasi muda di Kabupaten Gresik masih ada yang belum mengetahuinya. Ditambah dengan fakta penurunan minat generasi muda terhadap sejarah kebudayaan, hal tersebut juga terjadi pada kebudayaan Kabupaten Gresik yaitu sejarah Damar Kurung. Oleh karena itu dibuthkan adanya metode pengenalan sejarah kebudayaan daerah yang mengikuti perkembangan selera generasi muda sebagai targetnya.



Gambar 1. Damar Kurung Khas Gresik

Perkembangan teknologi digital yang di wakilkkan dengan keberadaan internet dan *smartphone* berhasil mengubah gaya, aktivitas dan kebiasaan manusia. Internet adalah teknologi yang memberikan kemampuan penyiaran yang dilakukan sekali dan tersebar di seluruh dunia, suatu mekanisme penyebaran informasi, dan media yang berkolaborasi serta wadah interaksi individu dengan komputer (Lestari & Irwansyah, 2020). Keberadaan media juga turut berperan bagi tumbuh kembang kebudayaan, tidak terkecuali bagi kebudayaan lokal. Kehadiran media baru menawarkan berbagai kelebihan seperti

kemampuan untuk menyesuaikan waktu dengan pengguna (Mayasari, 2018).

³ Dalam era ini dikenal istilah baru yaitu *digital reading*. *Digital reading* adalah yaitu proses membaca yang melibatkan kemampuan untuk bernavigasi ke halaman *hypertexts*; memahami dan menyatukan berbagai sumber informasi; serta evaluasi dari sebuah informasi (Afflerbach & Young Cho, 2010). Industri baca yang berubah mendorong perubahan komik untuk mengikuti gaya yang baru sesuai dengan teknologi komunikasi yang ada. Hal ini juga memunculkan istilah baru yang dikenal dengan komik digital atau *digital comic* (Lestari & Irwansyah, 2020).

Perubahan pola membaca dan mencari informasi dari media konvensional ke media digital ini patut untuk di jadikan sebagai alternatif pengenalan budaya. Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan minat baca masyarakat khususnya pada pengenalan ³ jarah yaitu melalui media komik digital. Memanfaatkan internet dan *smartphone*, komik digital hadir dalam bentuk aplikasi seluler. Keberadaan komik digital mampu berperan dalam peningkatan minat baca masyarakat, hal tersebut tentunya harus di dukung dengan visualisasi dan cerita yang menarik (Putri & Lubis, 2018).

Terdapat beragam bentuk komik digital yang sudah tersedia dalam ² ntuk aplikasi, salah satu yang cukup populer adalah Webtoon. Webtoon adalah perpaduan kata dari “web dan *cartoon*”, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati daring dalam bentuk website ataupun aplikasi. Karena kemudahan aksesnya, platform komik ini berkembang cukup pesat di Indonesia (Putra, 2020). Hanya dengan mengunduh aplikasi gratis, pembaca dapat menikmati beragam komik yang terbit rutin dengan berbagai genre. Bergabungnya Webtoon dengan aplikasi LINE meningkatkan keterjangkauan kontennya. Terbukti sejak diluncurkan tahun 2015, hingga 2019 di Indonesia menjadi creator dan pembaca terbesar. Hal tersebut menunjukkan bahwa peminatan masyarakat Indonesia terhadap webtoon sangat tinggi (Mozareni, 2019).

² Perancangan komik digital “Damar Kurung” sebagai media edukasi generasi muda melalui platform Webtoon dengan rentang usia pengguna yang cukup luas diharapkan mampu membangkitkan kecintaan masyarakat terhadap budaya. Khususnya dalam penelitian ini adalah sejarah dan budaya Damar Kurung.

METODE

Perancangan komik digital ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan fenomena sosial dan masalah terkait minat masyarakat terhadap Damar Kurung. Untuk memfokuskan target dan segmen komik digital yang dirancang, dipilihlah platform LINE Webtoon. Dengan pertimbangan platform ini memiliki target segmen generasi muda usia 15-30 tahun.

Dalam metode perancangan komik Webtoon, penulis menggunakan buku berjudul “*The Complete Guide to Self-Publishing Comics: How to Create and Sell Comic Books, Manga, and Webcomics*”, Love dan Withers (2015). Buku ini menjabarkan mengenai cara pembuatan komik secara bertahap, adapun perancangan tahap tersebut meliputi *concept, Writing, Drawing, Coloring, Lettering, dan Publishing*.

Proses pengambilan data dilakukan melalui pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dengan melakukan observasi (aspek pembuat), wawancara dan kuisioner (aspek pemirsa) dan dikuatkan dengan pandangan peneliti (aspek imaji). Data sekunder diperoleh dari literatur-literatur terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang telah didapatkan melalui proses 3 aspek pengambilan data yaitu aspek pembuat (observasi), aspek pemirsa (wawancara dan kuisioner), dan aspek imaji (pandangan peneliti) yang sudah disederhanakan, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Kabupaten Gresik khususnya generasi muda sebagian besar yang sudah mengetahui Damar Kurung sebagai kebudayaan khas Gresik. Disamping itu, Generasi Muda lebih berminat untuk mengenal

teknologi. Termasuk lebih menyukai kegiatan yang memanfaatkan teknologi, seperti mengakses informasi melalui internet, games online, juga membaca novel dan komik digital. Maka dari itu, minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap sejarah dan kebudayaan Gresik khususnya Damar Kurung sedikit terkikis oleh perkembangan teknologi.

Konsep Kreatif

Konsep perancangan komik digital webtoon Damar Kurung akan dikemas dengan gaya ilustrasi yang diadaptasi dari Damar Kurung dipahami dan diterima oleh generasi muda khususnya masyarakat usia 15-25 tahun. Cerita yang akan diterapkan pada komik digital webtoon berjudul "The Story Behind Damar Kurung" adalah cerita yang informatif namun masih mengusung genre fantasi, terdiri atas 7 episode. Episode 1-3 menjelaskan sejarah Damar Kurung, episode 4-6 memunculkan dan memperkenalkan karakter-karakter yang terdapat pada Damar Kurung. Episode 7 menjelaskan proses Almarhum Mbah Masmundari pencipta Damar Kurung menggambarkan karakter-karakter yang diciptakan dilengkapi dengan kalimat persuasif untuk mengajak para pembaca untuk ikut melestarikan kebudayaan Kabupaten Gresik yaitu Damar Kurung.

Konsep Verbal

1 Dalam perancangan komik digital webtoon berjudul "The Story Behind Damar Kurung" terdapat penokohan disetiap karakter yang akan muncul di komik webtoon Damar Kurung, yang terdiri dari:

- Masmundari: baik, pekerja keras, cerdas, pantang menyerah dan kreatif,
- Nyonya Muluk: baik, penolong, dan cerdas
- Mbok Omah: cerewet dan bertanggung jawab
- Putri Duyung: jahat, serakah, dan egois

Adap² karakter pendukung yang terdapat pada komik digital webtoon The Story Behind Damar Kurung, yang diantaranya yaitu:

- Nelayan: pekerja keras
- Ayah Masmundari: kreatif

- Soeharto: jiwa pemimpin, berwibawa dan baik
- Alien: jahat dan egois

Berdasarkan data kuesioner, bahasa yang terpilih untuk diterapkan di komik webtoon "The Story Behind Damar Kurung" menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari, karena Bahasa sehari-hari lebih mudah dipahami dan dicerna oleh semua masyarakat khususnya generasi muda usia 15-25 tahun. Pada bagian *copywriting* nantinya akan diselipkan kata-kata persuasif untuk mengajak pembaca agar mengenal Damar Kurung lebih jauh di beberapa episode.

Untuk meningkatkan daya Tarik maka di gunakan tipografi untuk setiap percakapan dalam panel komik. Tipografi akan menentukan estetika di dalam suatu karya grafis. Maka, perlu pertimbangan khusus untuk dapat menyusun tipografi yang menarik secara visual dan dapat diterima oleh calon pembaca. Oleh karena itu dilakukan proses survey untuk mengetahui peminatan segmen konsumen komik terhadap jenis font yang akan digunakan. Diperoleh data bahwa jenis font yang digemari adalah Action Man yang termasuk dalam jenis Sans Serif dengan tingkat keterbacaan cukup baik. Gaya penulisan font Action Man dinilai menarik karena memberikan nuansa non formal, *clean* dan *calm*.

2 Pada perancangan komik digital webtoon Damar Kurung yang berjudul "The Story Behind Damar Kurung" tipografi yang akan digunakan pada bagian judul komik yaitu menggunakan font Damar Kurung. Selain itu juga ada font pendukung yang memberikan emosional pada komik digital webtoon The Story Behind Damar Kurung.

Konsep Visual

Keberadaan ilustrasi yang menarik merupakan kunci keberhasilan komik dalam menarik pembaca sehingga mampu menyampaikan maksud ceritanya. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari kalimat, yang bertujuan untuk memperjelas suatu adegan suatu cerita. Gambar tersebut akan

menerangkan keseluruhan isi cerita dan juga berfungsi untuk menarik para pembaca agar tertarik (Armisha & Abidin, 2021). Gaya ilustrasi yang digunakan untuk perancangan komik digital webtoon *The Story Behind Damar Kurung* adalah gaya ilustrasi Damar Kurung dengan beberapa poin wajib yang sesuai dengan gaya ilustrasi original Damar Kurung, yakni:

- Karakter selalu menghadap ke samping
- Menggunakan warna-warna yang cerah
- Tidak menggunakan *shading* pada pewarnaan



Gambar 2. Ilustrasi Damar Kurung

Dalam perancangan komik digital webtoon berjudul “*The Story Behind Damar Kurung*” terdapat karakter utama dan pendukung yang akan muncul di komik webtoon Damar Kurung, yang terdiri dari :

Tabel 1. Konsep Ilustrasi Karakter

Ilustrasi	Nama	Konsep
	Mbah Masmun dari	Sosok nenek berambut putih, menggunakan baju tradisional, digambarkan sebagai seniman Damar Kurung.

	Nyonya Muluk	Peri baik hati, yang membantu Mas mundari menyelesaikan masalah.
	Mbok Omah	Ibu rumah tangga yang Tangguh dan memiliki lima anak.
	Putri Duyung	Ratu laut yang jahat yang menjadi musuh nelayan.
	Ayah Masmun dari	Dalang dan sekaligus seniman Damar Kurung, divisualkan dengan menggunakan blangkon dan menggunakan baju dalang.
	Soeharto	Orang penting di dunia politik yang menggunakan kemeja warna hijau karena beliau adalah mantan pemimpin militer (militer identik dengan warna hijau), yang tertarik dengan Damar Kurung Masmundari.

	Alien	sosok mahluk asing bewarna hijau (sesuai dengan visual alien pada umumnya) yang merebut Damar Kurung dari Mbok Omah.
	Nelayan	Nelayan yang menggunakan caping sebagai pelindung kepala dan menjadi musuh ratu laut atau putri duyung.

Damar Kurung memiliki warna-warna khusus untuk menyampaikan pesan. Namun, penulis tidak menerapkan beberapa aturan warna yang menyampaikan suasana (warna hitam menggambarkan kedalaman laut, warna hijau menggambarkan suasana pagi atau siang hari, dll) dengan alasan agar penyampaian cerita *The Story Behind Damar Kurung* memberikan kesan cerita lebih natural.



Gambar 3. Karakter Komik *The Story Behind Damar Kurung*

Penentuan bentuk panel juga

merupakan salah satu tahapan perancangan komik yang penting. Panel mampu memberikan kemudahan bagi pembaca untuk memahami alur cerita. Untuk menentukan jenis panel yang digunakan, penulis memperhatikan selera target pembaca melalui survey. Didapatkan bahwa pembaca lebih menyukai panel tidak beraturan, karena lebih tidak monoton. Selain itu mempertimbangkan pula bentuk luaran perancangan yang akan di publikasikan dalam platform online Webtoon. Sehingga penulis pun menyesuaikan dengan *interface* platform Webtoon.

Storyboard

Storyboard dalam perancangan komik digital ini digunakan untuk memberikan ilustrasi apa saja yang akan di tuangkan dalam setiap episode komik. Sehingga sebelum proses desain gambar, alur cerita dapat dibuat dengan lebih sistematis dan dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang sesuai. Dalam perancangan komik digital *The Story Behind Damar Kurung storyboard* dibuat untuk setiap episodinya. Berikut contoh bentuk storyboard yang di buat untuk episode 1 dan 2.

Tabel 2. *Storyboard Episode 1*

No.	Ilustrasi	Narasi	Dialog
1.		Pada suatu hari di museum seni (ada beberapa pengunjung yang tertarik dengan Damar Kurung dan ada satu pengunjung lain yang memahami sejarah damar kurung)	<p>“Kamu tau gak sejarah dibalik Damar Kurung?”</p> <p>“Hmmm, gak tau emang gimana?”</p> <p>“Jadi gini loh”</p>

2.		Masmundari adalah putri seorang dalang. Selain menjadi dalang, Ayah Masmundari juga pelukis Damar Kurung.	
3.		Lalu pada suatu hari Ayah Masmundari meninggal dunia”	
4.		Dan mewariskan Damar Kurung kepada putrinya	“Aku akan meneruskan perjuangan ayah”
5.		Setelah ayahnya meninggal, dengan semangat Masmundari terus melukis Damar Kurung. Dan menjualnya saat Bulan Ramadhan.	“Berapa an ini bu?” “300 ribu aja mas”
6.		(pengunjung yang memahami sejarah Damar Kurung selesai menceritakan sejarah Damar Kurung kepada pengunjung lain)	“jadi begitu ceritanya” “wahh ternyata begi-tu, jadi kita sebagai generasi muda harus ikut melestarikan Damar Kurung yaaa...”
7.		(Damar Kurung bersinar saat para generasi muda siap melestarikan Damar Kurung)	“Nahh benar banget, kitalah generasi penerusnya” “Siapp..”

Storyboard ini menjadi dasar pembuatan versi digital untuk platform komik webtoon. Komik ini akan di publikasikan di platform Webtoon dengan judul “The Story Behind Damar Kurung”. Dalam setiap tampilan awal komik selalu diawali dengan *Thumbnail*. Oleh karena itu *thumbnail* berperan cukup penting dalam menarik minat calon pembaca. Berikut adalah desain *Thumbnail* yang digunakan.



Gambar 3. *Thumbnail* Utama

Thumbnail Utama merupakan sampul bagian atas pada komik webtoon yang berfungsi untuk pengenalan dan juga sambutan awal ketika membuka webtoon "The Story Behind Damar Kurung". Untuk ukuran *thumbnail* utama pada komik webtoon adalah 1080pixel (memanjang) x 1080 pixel (melebar). Dan pada *thumbnail* utama ini penulis memasukan gambar Damar Kurung.

Desain Komik Webtoon

Hasil luaran komik webtoon terdiri dari delapan episode yang memiliki cerita dengan muatan mengedukasi generasi muda terkait sejarah Damar Kurung. cerita disetiap episode dibuat berbeda namun tetap ada korelasinya dengan sejarah Damar Kurung. Cerita pada setiap episode dibuat menjadi genre fantasi dan ceritanya hanyalah fiktif, hal tersebut bertujuan agar cerita *The Story Behind Damar Kurung* mudah diterima dan dipahami oleh target pembaca.

Luaran komik digital *The Story Behind Damar Kurung* didigitalkan menggunakan dua *software* yaitu Procreate dan Adobe Illustrator, penggunaan dua *software* tersebut dilakukan agar proses digitalisasi komik webtoon *The Story Behind Damar Kurung* lebih mudah dan cepat.



Gambar 4. Episode 1



Gambar 5. Episode 2



Gambar 6. Episode 3



Gambar 7. Episode 4



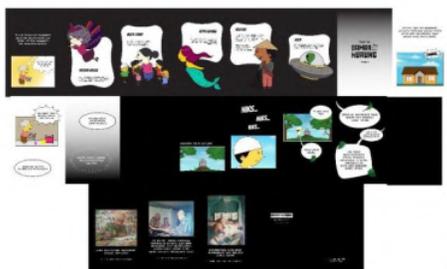
Gambar 8. Episode 5



Gambar 9. Episode 6



Gambar 10. Episode 7



Gambar 11. Episode 8

Berikut adalah *QR Code* yang bisa diakses oleh pembaca agar bisa langsung terhubung ke Webtoon.



Gambar 12. *QR Code The Story Behind Damar Kurung* (Alamsyah, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melalui berbagai proses dalam pengerjaan tugas akhir, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan komik digital webtoon yang berjudul “*The Story Behind Damar Kurung*”, diperlukan proses bertahap yang lebih dari sekedar merancang dan juga mendesain. Proses dimulai dengan menemukan masalah, mengobservasi, mengumpulkan data-data, merumuskan *output* dan skema perancangan, merumuskan target *audience*, kemudian membentuk konsep ide yang diolah secara kreatif dalam proses bertahap. Selain tahapan tersebut, penguasaan tentang teknis dan skema pembuatan komik digital webtoon, konsep warna yang digunakan, *font*, gaya ilustrasi, panel, strategi publikasi dan bahasa yang digunakan, sketsa dan *storyboard* hingga digitalisasi atau eksekusi.

Dari apa yang telah diuraikan pada beberapa bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan komik digital webtoon yang berjudul “*The Story Behind Damar Kurung*” dibuat terkonsep melalui pengenalan sejarah Damar Kurung dengan tampilan visual yang sesuai dengan gaya ilustrasi Damar Kurung target komik digital webtoon ini yaitu

generasi muda Kabupaten Gresik yang berusia 15 – 25 tahun.

2. Perancangan komik digital webtoon "The Story Behind Damar Kurung" dibuat agar generasi muda di Kabupaten Gresik mampu mengenal Damar Kurung dan juga sejarahnya, karena di era modern seperti saat ini generasi muda sebagian besar kurang tertarik dengan sejarah kebudayaan daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afflerbach, P., & Young Cho, B. (2010). *Determining and describing reading strategies: Internet and traditional forms of reading*. New York: The Guilford Press.
- Alamsyah, R. (2022, Juli). *The Story Behind Damar Kurung*. Retrieved from Webtoons:
https://www.webtoons.com/en/challenge/the-story-behind-damar-kurung/list?title_no=780409
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Jurnal Barik*, 30-43.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 134-148.
- Mayasari, F. (2018). Digitalisasi Dan Kebudayaan (Studi Pada Pengembangan Kebudayaan Berbasis Kearifan Lokal Melalui Media Baruoleh Yayasan Sagang). *PERSPEKTIF Komunikasi*.
- Melissa, E. (2010). Budaya Digital dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *Seminar Nasional FISIP-UT 2010*. Tangerang: Universitas Terbuka. Retrieved from Repository: <http://repository.ut.ac.id/2267/1/fisip201002.pdf>
- Mozareni, E. H. (2019, Maret Selasa). *Minat Baca Komik Daring Webtoon*. Retrieved from <https://seputarfib.undip.ac.id/>
- Putra, M. A. (2020, Oktober Minggu). *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*. Retrieved from [cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia](https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia)
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa*, 5(1), 1-15. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/16870>
- Sitokdana, Melkior N.N.; (2015). Digitalisasi Kebudayaan Di Indonesia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015* (hal. 99-108). Yogyakarta: SENTIKA 2015.

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON "THE STORY BEHIND DAMAR KURUNG" SEBAGAI MEDIA EDUKAS

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ojs.unm.ac.id

Internet Source

12%

2

cdn.repository.uisi.ac.id

Internet Source

8%

3

jurnal.utu.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON “THE STORY BEHIND DAMAR KURUNG” SEBAGAI MEDIA EDUKAS

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
