

## ABSTRAK

Yasmin Satrio (00000023979)

### **PERANCANGAN MOTION COMIC DALAM INFORMASI OBAT TRADISIONAL INDONESIA (STUDI KASUS: DJAMMOE)**

(xxii+203 halaman: 165 gambar; 5 lampiran)

Jamu merupakan minuman kesehatan tradisional Indonesia. Namun, di kalangan anak muda jamu dianggap kuno dan minuman untuk orang tua. Citra tersebut terbentuk karena kurangnya paparan jamu di lingkungan anak muda dan juga karena tersedianya jenis-jenis minuman modern yang lebih mereka minati.

Pada proyek ini tema informasi jamu akan dikemas dalam bentuk komik digital, karena minat membaca buku teks di kalangan anak muda semakin menurun dan mereka lebih memilih untuk membaca bacaan hiburan seperti komik. Komik digital ini dibuat dengan tujuan meningkatkan kesadaran anak muda akan jamu sebagai minuman kesehatan tradisional Indonesia.

Perancangan proyek ini menggunakan studi pustaka dan studi wawancara. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tema yang diangkat dan teori-teori desain yang akan membantu dalam proses pengerjaan karya ini. Studi wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai citra jamu di kalangan anak muda, yang membantu penulisan skrip cerita dan proses pembuatan komik digital.

Hasil akhir proyek adalah *motion comic*. Hasil riset visual dan kata kunci disesuaikan dengan target audiens proyek ini. Hasil riset digunakan sebagai panduan selama keseluruhan pembuatan komik digital, proses pra-produksi sampai pasca-produksi. Karya tulis ini menguraikan proses perancangan komik digital dari desain karakter sampai hasil final.

Kata Kunci: Kesehatan, tradisional, jamu, anak muda, komik digital

Referensi: 80 (1981-2020)

## ABSTRACT

Yasmin Satrio (00000023979)

***DESIGNING MOTION COMIC ABOUT INFORMATION OF  
INDONESIAN'S TRADITIONAL MEDICINE (CASE STUDY: DJAMMOE)***  
*(xxii+203 pages: 165 images; 5 appendices)*

*Jamu is an Indonesian traditional health beverage, but among young people it is deemed out-of-date and a drink for old people. These images take form because young people only get minimal exposure to jamu and also because there are modern beverages that they prefer.*

*In this project the theme of information about jamu will be presented in the form of a digital comic, because the interest of reading text books among young people has been gradually diminishing and they prefer reading entertainment books, such as comic books.*

*This project uses literature study and interview study. The literature study is conducted to get information about the theme and the design theories that are going to help with the process of designing the project. The interview study is carried out to know more about the image of jamu among young people, which in turn helps with the script writing and the process of making the digital comic.*

*The final product of this project is a motion comic. Visual research study and keywords are adjusted to the target audience of this project. The result of the research is used as a guidance in the whole process of making the digital comic, from the pre-production to the post-production process. This paper describes the design process of the digital comic, from character design until its final product.*

*Keywords: Health, traditional. jamu, young people, digital comic*

*References: 80 (1981-2020)*