

ABSTRAK

Anjas Setiawan, 2024. **Perancangan Backstory Maskot Lets Play Indonesia Melalui Komik**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Nira Radita, Co. Pembimbing: Adita Ayu Kusumasari

Kata kunci: *Web komik, Lets Play Indonesia, Maskot*

Merancang *backstories* adalah bagian penting dari penciptaan karakter karena latar belakang karakter akan menginformasikan tindakan narasi utama. *backstory* adalah gambaran yang komprehensif dari sejarah karakter yang melampaui cerita di mana karakter muncul. Seperti karakter pada maskot perusahaan keberadaan maskot dapat mengimplementasikan tema yang ingin dibangun sebuah perusahaan dan dengan dibuatnya komik dapat memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya mengenai value perusahaan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinging*, kemudian Metode perolehan data yang digunakan perancang yang diperoleh menggunakan analisis 5W+1H, wawancara, studi literasi, dokumen dan pencarian di internet, dengan pendekatan metode pengumpulan data. Komik yang dirancang menggunakan proses perancangan komik. *Scott McCloud* merupakan komikus, penulis cerita komik, sekaligus pencetus teori komik menjelaskan bahwa pembuatan cerita komik ada 5 tahapan, yaitu tujuan dan kejelasan berkomunikasi lewat komik dalam proses pencarian tujuan cerita. Momen, bingkai, citra, kata, dan alur. Hasil uji coba alfa dan beta dari perancangan *backstory* maskot *lets play* Indonesia melalui komik, dapat diambil kesimpulan bahwa, media komunikasi visual seperti komik dapat mengenalkan value perusahaan.

ABSTRACT

Anjas Setiawan, 2023. ***Designing the Backstory of the Lets Play Indonesia Mascot through Comics***. Final Assignment, Visual Communication Design Study Program (S1), STIKI – MALANG, Supervisor: Nira Radita, Co. Supervisor: Adita Ayu Kusumasari

Kata kunci: *Web comic, Lets Play Indonesia, Mascot*

Designing a backstory is an important part of character creation because the character's backstory will inform the action of the main narrative. backstory is a comprehensive description of a character's history that goes beyond the story in which the character appears. Like the characters in a company mascot, the presence of a mascot can implement the theme that a company wants to build and by making comics it can provide information or achieve an aesthetic response from readers regarding the company's values. The method used in this design is Design Thinking, then the data acquisition method used by designers is obtained using 5W+1H analysis, interviews, literacy studies, documents and internet searches, with a data collection. Comics are designed using the comic design process. Scott McCloud, a comic artist, comic story writer, and originator of comic theory, explains that there are 5 stages in creating a comic story, namely the purpose and clarity of communication through comics in the process of finding the purpose of the story. Moments, frames, images, words and plot. The results of alpha and beta trials designing the backstory of the Lets Play Indonesia mascot through comics can be concluded that visual communication media such as comics can introduce company values.