

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BANJARAN RAHWANA  
DALAM LAKON RAMAYANA UNTUK REMAJA  
KOTA SURABAYA**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Diajukan oleh :

**MADANI ASLAMA**

1654010025

Dosen Pembimbing:

**APHIEF TRI ARTANTO, S.T., M.Sn**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2020**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BANJARAN RAHWANA  
DALAM LAKON RAMAYANA UNTUK REMAJA  
KOTA SURABAYA**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Diajukan oleh :

**MADANI ASLAMA**

1654010025

Dosen Pembimbing:

**APHIEF TRI ARTANTO, S.T., M.Sn**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2020**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BANJARAN RAHWANA**  
**DALAM LAKON RAMAYANA UNTUK REMAJA**  
**KOTA SURABAYA**

Disusun oleh :

**MADANI ASLAMA**

1654010025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 3 Juli 2020

**Pembimbing I**

**Aphief Tri Artanto, ST., M.Sn.**

NPT. 1 7119 84 0609 031

**Penguji I**

**Widvasari, ST., MT.**

NPT. 1 8219 89 0920 075

**Pembimbing II**

**Aryo Bayu Wibisono, ST., M.Med.Kom.**

NPT. 3 8312 10 0304 1

**Penguji II**

**Aleena Soliciter C.R.E.C., S.T., M.Ds.**

NPT. 1 8219 87 0119 076

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk**  
**Memperoleh gelar Sarjana Desain ( S-1 )**

**Dekan Fakultas Desain dan Arsitektur**



**Dr. H. Wanti Mandari, MP.**

NPT. 19631208 199003 2001

## ABSTRAK

Pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu mahakarya kesenian Indonesia. Cerita pada Wayang kulit mengajarkan banyak pelajaran kehidupan untuk segala usia, tetapi akibat kemajuan teknologi yang pesat, sebagian remaja mulai tidak menggemari pertunjukan wayang. Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan sebagian besar remaja tidak melihat pertunjukan. Saat ini internet merupakan kebutuhan yang wajib dimiliki oleh setiap individu terutama kalangan remaja. Sebagian besar remaja menggunakan *smartphone* untuk menikmati media hiburan seperti membaca komik digital. Komik digital merupakan komik yang dapat diakses kapan dan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet. Komik digital yang sering diakses adalah *Webtoon*. *Webtoon* merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam komik untuk dibaca secara gratis.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan data melalui pendekatan wawancara, kuesioner dan observasi secara online ke situs baca komik online. Perancangan ini juga menggunakan referensi melalui buku dan jurnal untuk memudahkan dalam penulisan laporan serta mengumpulkan data yang berhubungan dengan perancangan.

Pada perancangan ini akan menceritakan tokoh Rahwana dalam kisah Ramayana. Rahwana digunakan untuk memberitahu kepada remaja bahwa karakter antagonis pun dapat memberikan pelajaran kehidupan yang tidak kalah penting dari karakter protagonist yaitu Rama. Hal ini bertujuan agar menunjukkan bahwa cerita wayang merupakan sebuah mahakarya yang memiliki banyak makna bergantung pada sudut pandang yang digunakan.

Diharapkan melalui komik digital dalam perancangan ini dapat mengajak remaja untuk memahami kesenian wayang yang penuh dengan pelajaran kehidupan sehingga kesenian wayang dapat bertahan sampai dengan generasi selanjutnya

Kata Kunci: *Rahwana, Komik Digital, Wayang, Pelajaran Kehidupan*

## ABSTRACT

The leather puppet show is one of the art masterpieces of Indonesia. The story in the leather puppet show taught countless life lessons for all ages, but since technological advances, the teenager starting to apathetic toward the leather puppet show. Based on the result of the questionnaires that have been done, the majority of teenagers not watching the show. Currently, the Internet is a need that required for all individuals especially the teenager. The majority of teenagers used a smartphone to search and enjoy entertainment such as reading comic digitals. Comic digital is a comic that could be accessed whenever and wherever it is, as long there is are internet networks available. Comic digital that often accessed is Webtoon. Webtoon is an application that provides various titles that can read for free.

This design used qualitative and quantitative methods to collect data through interviews, questionnaires, and observations in online approach. This design also used reference trough books and journals to eased in writing report and collects data that related to this design

In this design will tell a story about Rahwana in Ramayana saga. Rahwana will be used to inform the teenager that even antagonist characters can give various life lessons which no less important than the protagonist character such as Rama. This matter intended to show that the leather puppet show is a masterpiece that has uncountable interpretation depends on the viewpoint that was used.

Hopefully trough comic digital in this design may persuade the teenager to start to understand the art of leather puppet show which has countless life lessons so this masterpiece will last for the next generation

*Keywords: Rahwana, Leather Puppet, Comic Digital, Life Lessons*

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan undang-undang yang berlaku ( UU Nomer 22 Tahun 2003 pasal 25 ayat 1 dan pasal 70 ).

Surabaya, 3 Juli 2020



Madani Aslama

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala dan sholawat atas Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul: **“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BANJARAN RAHWANA DALAM LAKON RAMAYANA UNTUK REMAJA KOTA SURABAYA”**. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana (Strata-1) pada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Bantuan dari semua pihak telah sangat membantu dalam penyusunan laporan ini, sehingga penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada, antara lain :

1. Kedua Orang Tua penulis, atas doa dan restunya dan semua pengorbanannya.
2. Ibu Dr. Ir. Wanti Mindari, MP., selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain , Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Aryo Bayu Wibisono, S.T., Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
5. Ibu Widiasari, S.T., MT., selaku Dosen Penguji I.
6. Ibu Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds., selaku Dosen Penguji II.
7. mBah Bagyo selaku sesepuh Dalang di Kabupaten Tulungagung, Bapak Agung Marsudi Widada (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tulungagung) selaku Dalang di Kabupaten Tulungagung, Bapak Agung dari Dinas Kebudayaan Kabupaten Tulungagung.
8. Bapak Budi Harsono selaku penulis kebudayaan Tulungagung.
9. Bapak Is Yuniarto selaku komikus Surabaya.
10. Teman-teman Angkatan 2016 UPN Veteran Jawa Timur.

11. Seluruh responden yang telah bersedia menyempatkan waktunya untuk wawancara maupun mengisi kuisener.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran serta masukan senantiasa penulis harapkan untuk perbaikannya. Besar harapan semoga Tugas Akhir ini bisa menjadi salah satu pustaka bagi para pembaca dan seluruh masyarakat bahwa budaya Indonesia bisa menjadi sumber pendidikan yang berarti bagi semuanya.

Surabaya, 3 Juli 2020

Madani Aslama



## 1DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>.ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>.iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>.viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>.xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.6.1 Manfaat Akademis .....	5
1.6.2 Manfaat Praktis / Masyarakat .....	5
1.7 Skema Perancangan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Desain Komunikasi Visual .....	7
2.1.1 Definisi Desain Komunikasi Visual .....	7
2.1.2 Definisi Ilustrasi.....	7
2.1.3 Definisi Warna .....	11
2.1.4 Definisi Tipografi.....	22

2.1.5	Definisi Layout .....	25
2.2	Tinjauan Komik .....	26
2.2.1	Komik .....	26
2.2.2	Komik Digital .....	32
2.2.3	Line Webtoon.....	32
2.2.4	Alat dan Bahan .....	33
2.2.5	Elemen Komik .....	35
2.2.6	Proses Pembuatan Komik .....	37
2.3	Tinjauan Karakter .....	43
2.3.1	Karakter Berdasarkan Bentuk Wajah.....	44
2.4	Tinjauan Wayang .....	47
2.4.1	Definisi Wayang .....	47
2.4.2	Jenis-jenis Wayang .....	48
2.5	Wayang Purwa .....	50
2.5.1	Pakem Ramayana.....	51
2.5.2	<i>Banjaran</i> Rahwana.....	53
2.6	Tinjauan Anak Usia 15-18 Tahun.....	54
2.7	Studi Eksisting .....	55
2.7.1	Analisis Eksisting.....	55
2.7.2	Studi Kompetitor.....	60
2.7.3	Studi Komparator.....	63

**BAB III METODE PERANCANGAN..... 68**

3.1.	Definisi Operasional Judul.....	68
3.1.1.	Definisi Komik.....	68
3.1.2.	Definisi Digital.....	68
3.1.3.	Definisi Wayang <i>Purwa</i> .....	69
3.1.4.	Definisi <i>Banjaran</i> Rahwana.....	69
3.1.5.	Definisi Remaja usia 15-18 tahun.....	69
3.2.	Objek Perancangan .....	70

3.2.1.	Sasaran Perancangan.....	70
3.2.2	Segmentasi Geografis .....	70
3.2.3	Demografis Sasaran Perancangan .....	71
3.2.4	Psikografis Sasaran Perancangan.....	71
3.2.5	Perilaku Sasaran Perancangan .....	71
3.3	Data Perancangan .....	71
3.3.1	Data Primer .....	71
3.3.2	Data Sekunder .....	73
3.4	Kerangka Perancangan .....	74
3.4.1	Fenomena.....	74
3.4.2	Riset Pra Perancangan.....	74
3.4.3	Identifikasi Masalah.....	74
3.4.4	Rumusan Masalah.....	74
3.4.5	Studi Literatur .....	74
3.4.6	Observasi.....	75
3.4.7	Studi Komparator dan Kompetitor.....	75
3.4.8	Konsep Desain .....	75
3.4.9	Alternatif Desain.....	76
3.4.10	Hasil Final.....	76
3.5	Teknik Analisa Data .....	76
<b>BAB IV ANALISIS DATA.....</b>		<b>77</b>
4.1	Analisis Wawancara .....	77
a.	Komikus Is Yuniarto.....	77
b.	Sastrawan Budi Harsono.....	79
c.	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.....	80
d.	Dalang <i>Mbah</i> Bagyo .....	82
e.	Dalang Pak Agung Marsudi Widada .....	84
4.2	Analisis FGD .....	86
4.3	Analisis Observasi .....	87

a.	Situs Halaman Webtoon .....	87
b.	Situs Halaman Ciayo.....	88
4.4	Analisis Kuisisioner .....	88
4.5	Analisis 5W1H .....	89
4.6	Hasil Analisis Data.....	92
4.6.1	Reduksi Data.....	92
4.6.2	Kesimpulan Keseluruhan Data .....	93
4.7	Analisa Taksonomi.....	94
4.8	Unique Selling Proposition (USP).....	94
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>		<b>95</b>
5.1.	Hasil Analisi Riset/Sintesa .....	95
5.2.	Keyword .....	96
5.3.	Definisi Keyword .....	97
5.3.1.	Makna Denotasi .....	97
5.3.2.	Makna Konotasi .....	97
5.4.	Konsep Verbal .....	98
5.4.1.	Judul.....	98
5.4.2.	Gaya Bahasa.....	98
5.4.3.	Cerita.....	98
5.5.	Konsep Visual .....	101
5.5.1.	Gaya Gambar .....	101
5.5.2.	Warna.....	102
5.5.3.	Layout .....	104
5.5.4.	Tipografi .....	104
5.5.5.	Studi Karakter .....	105
5.6.	Konsep Media.....	119
5.6.1.	Media Utama.....	119
5.6.2.	Media Pendukung .....	119

<b>BAB VI KONSEP DESAIN1 .....</b>	<b>121</b>
6.1 <i>Cover</i> Komik Wajah Rahwana.....	121
6.2 Halaman Judul .....	121
6.3 Isi .....	122
6.3.1 <i>Chapter 1</i> .....	122
6.3.2 <i>Chapter 2</i> .....	123
6.3.3 <i>Chapter 3</i> .....	124
6.3.4 <i>Chapter 4</i> .....	125
6.3.5 <i>Chapter 5</i> .....	126
6.3.6 <i>Chapter 6</i> .....	127
6.4 Media Pendukung.....	128
6.4.1 <i>Feed Instagram</i> .....	128
6.4.2 Stiker Media Sosial .....	129
6.4.3 Stiker .....	129
6.4.4 <i>Totebag</i> .....	129
 <b>BAB VII PENUTUP .....</b>	 <b>131</b>
7.1 Kesimpulan .....	131
7.2 Saran .....	131
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	 <b>132</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>135</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	6
Gambar 2.1 Keseimbangan simetris .....	8
Gambar 2.2 Keseimbangan Asimetris .....	9
Gambar 2.3 Irama Repitisi .....	9
Gambar 2.4 Irama Variasi .....	10
Gambar 2.5 Penekanan Kontras .....	10
Gambar 2.6 Penekanan Isolasi Objek .....	11
Gambar 2.7 Penekanan Penempatan Objek .....	11
Gambar 2.8 Kesatuan .....	12
Gambar 2.8 Ilustrasi dari Andrew Loomis .....	12
Gambar 2.9 Gaya Gambar Realis .....	13
Gambar 2.10 Gaya Gambar Kartun .....	14
Gambar 2.11 Gaya Gambar Campuran .....	14
Gambar 2.12 Gaya Gambar <i>Fine Art</i> .....	15
Gambar 2.13 Warna Merah .....	16
Gambar 2.14 Warna Merah Muda .....	16
Gambar 2.15 Warna Biru .....	17
Gambar 2.16 Warna Kuning .....	17
Gambar 2.17 Warna Hijau .....	17
Gambar 2.18 Warna Oranye .....	18
Gambar 2.19 Warna Ungu .....	18
Gambar 2.20 Warna Coklat .....	18
Gambar 2.21 Warna Abu-abu .....	19
Gambar 2.22 Warna Hitam .....	19
Gambar 2.23 Warna Primer .....	20
Gambar 2.24 Warna Sekunder .....	20
Gambar 2.25 Warna Tersier .....	21
Gambar 2.26 Warna RGB .....	21

Gambar 2.27 Warna CMYK .....	22
Gambar 2.28 Scott McCloud .....	23
Gambar 2.29 Serif Font .....	24
Gambar 2.30 <i>Sans Serif Font</i> .....	24
Gambar 2.31 <i>Script Font</i> .....	25
Gambar 2.32 <i>Dekoratif Font</i> .....	25
Gambar 2.33 Penggunaan Garis (kiri), Huruf dan Simbol (tengah) .....	26
Gambar 2.34 Penggunaan Balon Kata .....	27
Gambar 2.35 Komik <i>Strip</i> Bersambung .....	29
Gambar 2.36 Kartun Komik .....	29
Gambar 2.37 Novel Grafis .....	30
Gambar 2.38 Komik Kompilasi .....	31
Gambar 2.39 Komik <i>Online</i> .....	32
Gambar 2.40 Buku Komik .....	33
Gambar 2.41 Alat Pensil .....	34
Gambar 2.42 Alat Meja <i>Tracing</i> .....	35
Gambar 2.43 Alat Tablet Grafis .....	36
Gambar 2.44 Elemen Komik .....	37
Gambar 2.45 Naskah Cerita .....	38
Gambar 2.46 Riset Karakter .....	39
Gambar 2.47 Sketsa <i>Draft</i> .....	40
Gambar 2.48 Detail <i>Outline</i> .....	41
Gambar 2.49 Pewarnaan Halaman .....	42
Gambar 2.49 Penambahan Dialog .....	43
Gambar 2.50 Skema Warna .....	44
Gambar 2.51 Kepala Bulat.....	45
Gambar 2.52 Kepala Oval.....	45
Gambar 2.53 Kepala Kotak.....	45
Gambar 2.54 Kepala Segitiga .....	46
Gambar 2.55 Hidung Laki-laki(kiri),.....	46

Gambar 2.56 Hidung Perempuan(kiri) .....	46
Gambar 2.57 Telinga Remaja(kiri) .....	47
Gambar 2.58 Variasi Bentuk Telinga .....	47
Gambar 2.59 Wayang Beber .....	48
Gambar 2.60 Pertunjukan Wayang Kulit <i>Purwa</i> .....	49
Gambar 2.61 Wayang Kulit <i>Gedog</i> .....	49
Gambar 2.62 Wayang <i>Menak</i> .....	50
Gambar 2.63 Wayang Topeng .....	50
Gambar 2.64 Cinta Mati Dasamuka .....	55
Gambar 2.65 Pakem Ramayana .....	58
Gambar 2.66 Pranaya .....	60
Gambar 2.67 <i>Butter Battlefly</i> .....	63
Gambar 2.68 <i>Solo Leveling</i> .....	65
Gambar 4.1 wawancara dengan komikus Is Yuniarto .....	77
Gambar 4.2 wawancara dengan sastrawan Pak Budi Harsono .....	79
Gambar 4.3 wawancara dengan Pak Agung Prawidodo .....	80
Gambar 4.4 wawancara dengan pendalang <i>Mbah Bagyo</i> .....	82
Gambar 4.5 wawancara dengan pendalang Pak Agung Marsudi Widodo .....	84
Gambar 4.6 FGD dengan remaja usia 18 tahun .....	86
Gambar 4.7 <i>Top 10</i> komik Webtoon berdasarkan usia .....	87
Gambar 4.8 <i>Trending Comics</i> pada halama <i>Ciayo</i> .....	88
Gambar 4.9 Analisa Taksonomi .....	94
Gambar 5.1 Analisis Keyword .....	96
Gambar 5.2 studi komik R.A Kosasih .....	101
Gambar 5.2 Komik <i>Butter Battlefly</i> .....	102
Gambar 5.3 <i>Solo Leveling</i> .....	103
Gambar 5.4 <i>Font Laffayette Comic Pro</i> .....	104
Gambar 5.5 <i>Font Outrun</i> .....	104
Gambar 5.6 Rahwana .....	105
Gambar 5.7 Kumbakarna .....	106



Gambar 5.8 Sarpakenaka .....	107
Gambar 5.9 Wibisana .....	108
Gambar 5.10 Resi Wisrawa .....	109
Gambar 5.11 Dewi Sukesi .....	110
Gambar 5.12 Sumali .....	111
Gambar 5.13 Jambumangli .....	112
Gambar 5.14 Ramawijaya .....	113
Gambar 5.15 Laksmana .....	114
Gambar 5.16 Sinta .....	115
Gambar 5.17 Anoman .....	116
Gambar 5.18 Batara Guru .....	117
Gambar 5.19 Batari Uma .....	120
Gambar 6.1 <i>Cover</i> .....	121
Gambar 6.2 Judul Komik .....	122
Gambar 6.3 <i>Chapter 1</i> .....	122
Gambar 6.4 <i>Chapter 2</i> .....	123
Gambar 6.5 <i>Chapter 3</i> .....	124
Gambar 6.6 <i>Chapter 4</i> .....	125
Gambar 6.7 <i>Chapter 5</i> .....	126
Gambar 6.8 <i>Chapter 6</i> .....	127
Gambar 6.9 <i>Feed Instagram</i> .....	128
Gambar 6.10 Stiker <i>LINE</i> dan <i>Whatsapp</i> .....	129
Gambar 6.11 Stiker .....	129
Gambar 6.12 <i>Totebag</i> .....	130

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Eksisting Cinta Mati Dasamuka .....	56
Tabel 2.2 Analisis Eksisting Pakem Ramayana .....	59
Tabel 2.3 Analisis Kompetitor Pranaya .....	66
Tabel 2.4 Analisis <i>Butter Battlefly</i> .....	64
Tabel 2.5 Analisis <i>Solo Leveling</i> .....	66