

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WEB KOMIK ANGLING DHARMA SEBAGAI PENGENALAN CERITA RAKYAT JAWA TIMUR KEPADA KALANGAN DEWASA USIA 18-25 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Feby Febyanti

19052010019

Dosen Pembimbing I :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

Dosen Pembimbing II :

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN WEB KOMIK ANGLING DHARMA SEBAGAI PENGENALAN
CERITA RAKYAT JAWA TIMUR KEPADA KALANGAN DEWASA USIA 18-25**

Disusun Oleh :

FEBY FEBYANTI

19052010019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 7 Januari 2024

Pembimbing I



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing II



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 20219930419173

Penguji I



Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji II



Diana Aqidatun Nisa, S. T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

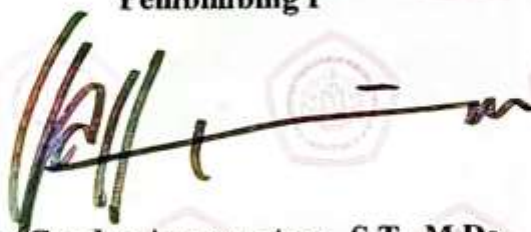
HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN WEB KOMIK ANGLING DHARMA SEBAGAI PENGENALAN
CERITA RAKYAT JAWA TIMUR KEPADA KALANGAN DEWASA USIA 18-25**

**Disusun Oleh :
FEBY FEBYANTI
19052010019**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 7 Januari 2024**

Pembimbing I



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018**

Pembimbing II



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 20219930419173**

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



**Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004**

ABSTRAK

Di Indonesia banyak tersebar berbagai macam budaya, salah satunya dalam bidang sastra yaitu cerita rakyat atau *folklore*. Cerita rakyat sendiri adalah kisah yang berkembang di masyarakat tanpa diketahui siapa pencipta aslinya. Usaha pelestarian sastra daerah harus dilakukan karena di dalamnya terkandung warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia yang tinggi nilainya, sehingga sastra daerah dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam mewujudkan manusia berwawasan Indonesia (Subandia dan Sudiarga, 1996). Menurut Heru Purwanto (dalam Sakti, 2022) memudarnya cerita rakyat dikarenakan perkembangan zaman dan generasi saat ini yang lebih tertarik kepada cerita masa kini, selain itu juga karena penokohan dan penyampaiannya dianggap ketinggalan zaman. Salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah Angling Dharma. Dilansir dari wikipedia.com (2022) cerita rakyat Angling Dharma pernah populer pada tahun 2000-2005 karena diadaptasi menjadi sinetron yang ditayangkan di televisi saluran Indosiar. Namun setelah bertahun-tahun berlalu, menurut data kuesioner yang penulis dapatkan tahun 2022, sebanyak 52,4% responden tidak mengenal cerita rakyat Angling Dharma dan 85,7% responden yang kenal, tidak mengingat jalan cerita Angling Dharma. Perancangan web komik ini menggunakan teknik pengumpulan data primer menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif akan menggunakan observasi dan wawancara kepada narasumber ahli yaitu Kak Metalu asal Yogyakarta yang merupakan komikus dari web komik “7 Wonders” pada 26 November – 20 Desember 2022 dan Kak Esti Siwi asal Bandung yang merupakan komikus dari web komik “Dedes”. Sedangkan metode kuantitatif menggunakan kuesioner Google form untuk responden berusia 18-25 tahun dengan target 100 orang.

Teknik analisis data yang dipakai oleh perancang dalam menarik kesimpulan dari data yang sudah terkumpul adalah analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, dan teknik analisis data observasi yang selanjutnya disintesa. Dari hasil analisis, diperoleh kata kunci yaitu “Menjadi Raja Di Dunia Lain” yang merujuk pada gagasan cerita dimana web komik akan bercerita tentang kisah seorang remaja yang masuk ke dalam game dan menjadi raja. Dari uraian di atas, diharapkan para dewasa awal bisa mengenal salah satu *arc* yang ada pada cerita rakyat Angling Dharma. Selain itu juga diharapkan mereka bisa tetap menjaga dan ikut melestarikan cerita rakyat Angling Dharma selaku salah satu budaya sastra yang ada di Indonesia.

Kata kunci : Cerita Rakyat, Web Komik, Angling Dharma

ABSTRACT

In Indonesia, there are many different kinds of culture, one of which is in the field of literature, namely folklore. Folklore itself is a story that develops in society without the original creator being known. Efforts to preserve regional literature must be carried out because it contains the cultural heritage of the ancestors of the Indonesian nation which is of high value, so that regional literature can function as a tool in creating Indonesian-minded people (Subandia and Sudiarga, 1996). According to Heru Purwanto (in Sakti, 2022) the fading of folk tales is due to developments over time and the current generation being more interested in contemporary stories, as well as because the characterization and delivery are considered out of date. One of the folk tales in Indonesia is Angling Dharma. Reporting from wikipedia.com (2022) the folk tale Angling Dharma was popular in 2000-2005 because it was adapted into a soap opera that was broadcast on the Indosiar television channel. However, after many years have passed, according to questionnaire data that the author obtained in 2022, as many as 52.4% of respondents did not know the Angling Dharma folklore and 85.7% of respondents who did, did not remember the storyline of Angling Dharma. This web comic design uses primary data collection techniques using qualitative and quantitative methods. The qualitative method will use observation and interviews with expert sources, namely Kak Metalu from Yogyakarta who is a comic artist from the web comic "7 Wonders" on 26 November - 20 December 2022 and Kak Esti Siwi from Bandung who is a comic artist from the web comic "Dedes". Meanwhile, the quantitative method uses a Google form questionnaire for respondents aged 18-25 years with a target of 100 people.

The data analysis techniques used by designers in drawing conclusions from the data that have been collected are quantitative descriptive analysis, qualitative descriptive analysis, and observational data analysis techniques which are then synthesized. From the results of the analysis, the keywords obtained were "Becoming King in Another World" which refers to the idea of a story where a web comic will tell the story of a teenager who enters the game and becomes king. From the description above, it is hoped that early adults will be able to recognize one of the arcs in the Angling Dharma folklore. Apart from that, it is also hoped that they can continue to maintain and participate in preserving the Angling Dharma folklore as one of the literary cultures in Indonesia.

Keywords: Folklore, Web Comics, Angling Dharma

PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Web Komik Angling Dharma Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Timur Kepada Kalangan Dewasa Usia 18-25 Tahun” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila ternyata di dalam Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 28 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 7 Januari 2024

A handwritten signature in black ink is written over a watermark of a 1000 Rupiah banknote. The watermark includes the number '1000', the Garuda Pancasila symbol, and the text 'REPUBLIC OF INDONESIA' and 'BANK INDONESIA'. The signature is written in a cursive style.

Feby Febyanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul " Perancangan Web Komik Angling Dharma Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Timur Kepada Kalangan Dewasa Usia 18-25 Tahun". Dalam menyusun perancangan ini, diharapkan para dewasa awal bisa mengenal dan ikut melestarikan cerita rakyat salah satunya cerita rakyat Angling Dharma.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membantu dalam berbagai aspek sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.

1. Kedua orang tua tersayang, bapak Budi Wibowo dan ibu Sumiyati yang selalu memberi dukungan dan doa kepada penulis.
2. Kepada adik Nita Aprillia dan bu lek Aris Maunah yang selalu memberi semangat dan dukungan.
3. Kepada Pak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan Bu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II. Terimakasih telah membimbing, memberi arahan, serta ilmu-ilmu kepada penulis selama menyusun Tugas Akhir. Mohon maaf atas segala kesalahan yang penulis lakukan.
4. Kepada seluruh dosen di Fakultas Arsitektur dan Desain UPN Veteran Jawa Timur yang telah membimbing dan memberikan ilmu-ilmu selama masa perkuliahan.
5. Kepada Kak Metalu dan Kak Esti Siwi yang bersedia menjadi narasumber ahli.
6. Kepada Fara, Shafira, Ardan, dan Bima yang bersedia menjadi narasumber target audiens.
7. Kepada Arini, Berlin, Desy, Fido, Julia, Nisa, dan Shafira sebagai sahabat yang menemani, memberi saran serta dukungan kepada penulis.
8. Kepada teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah bersama-sama berjuang dan menemani selama masa perkuliahan.
9. Kepada para jajaran husbu dan bias yang selalu berhasil memperbaiki *mood* dan perasaan penulis tanpa mereka ketahui, sehingga penulis tidak menyerah dalam merancang Tugas Akhir.
10. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang terlibat dalam perancangan ini.

Selaku penulis, saya menyadari bahwa perancangan ini jauh dari kata sempurna karena pengetahuan dan pengalaman yang terbatas. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat dan dijadikan pembelajaran bagi penulis sendiri maupun pembaca yang membaca perancangan ini.

Surabaya, 7 Januari 2024

Feby Febyanti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB 1.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
BAB 2.....	6
2.1 Cerita Rakyat.....	6
2.1.1 Cerita Rakyat.....	6
2.1.2 Ciri-ciri Cerita Rakyat	6
2.1.3 Fungsi Cerita Rakyat	6
2.1.4 Jenis-jenis Cerita Rakyat	7
2.1.5 Macam-macam Cerita Rakyat	7
2.2 Angling Dharma	8
2.2.1 Riwayat Cerita Rakyat Angling Dharma	8
2.2.2 Sinopsis Cerita Rakyat Angling Dharma.....	9
2.3 Tinjauan Tentang Komik.....	10
2.3.1 Definisi Komik.....	10
2.3.2 Jenis-jenis Komik.....	11
2.3.3 Elemen-elemen di dalam Komik	12

2.3.4	Kegunaan Komik.....	12
2.3.5	<i>Webtoon</i>	14
2.4	Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.1	Klasifikasi Warna.....	14
2.5	Remaja Dewasa	16
2.5.1	Dewasa Awal	16
2.6	Tinjauan Eksisting	16
2.6.1	Studi Eksisting	17
2.6.2	Studi Komparator	18
BAB 3	20
3.1	Definisi Operasional Judul.....	20
3.1.1	Definisi Web Komik	20
3.1.2	Definisi Angling Dharma	20
3.1.3	Definisi Dewasa	20
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1	Data Primer	20
3.2.2	Data Sekunder	21
3.3	Teknik Sampling	21
3.3.1	Populasi.....	21
3.3.2	Sample.....	21
3.4	Tahapan Perancangan.....	22
3.5	Teknik Analisis Data	23
3.6	Alur Berfikir	24
BAB 4	25
4.1	Analisis Data Wawancara.....	25
4.2	Analisis Data Kuesioner	34
4.3	Analisis Data Observasi.....	41
4.4	Analisis Data Sekunder.....	42
4.4.1	Buku Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur.....	42
4.4.2	Artikel Angling Dharma, Kisah Raja Dermawan Yang Dikutuk	42
4.5	Analisis Consumer Insight.....	42
4.6	Sintesa Data.....	43
4.7	Unique Selling Proposition	43

BAB 5.....	44
5.1 Perumusan Konsep	44
5.2 Definisi Keyword	45
5.2.1 Makna Konotasi	45
5.2.2 Makna Denotasi.....	45
5.3 Konsep Verbal.....	45
5.3.1 Gaya Bahasa.....	45
5.3.2 Strategi Komunikasi	45
5.3.3 Alur Cerita.....	45
5.4 Konsep Visual	49
5.4.1 Gaya Gambar	49
5.4.2 Karakter.....	49
5.4.3 Tipografi Balon Kata.....	50
5.4.4 Tipografi Judul Komik	50
5.4.5 Warna.....	51
5.4.6 Layout Komik	52
5.5 Konsep Media.....	52
5.5.1 Media Utama.....	52
5.5.2 Media Pendukung.....	52
5.6 Studi Visual	53
5.6.1 Brainstorming.....	53
5.6.2 Desain Tipografi Judul	54
5.6.3 Desain Karakter.....	55
5.6.4 Desain Latar Tempat	60
BAB 6.....	63
6.1 Alternatif Desain	63
6.1.1 Rough Design (Sketsa Kasar).....	63
6.1.2 Komprehensi Desain	68
6.1.3 Final Desain	70
6.2 Implementasi media.....	73
6.2.1 Tampilan Isi Komik.....	73
6.2.2 Media Pendukung.....	77
6.3 Rancangan Anggaran Proyek.....	80

BAB 7.....	81
7.1 Kesimpulan.....	81
7.2 Saran.....	81
 DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi Gratis Terpopuler di Indonesia Kategori Komik	2
Gambar 1.2 Aplikasi <i>Webtoon</i> di <i>Google Playstore</i>	3
Gambar 1.3 Web Komik Berjudul <i>Dedes</i>	3
Gambar 1.4 Diagram Hasil <i>Google form</i>	4
Gambar 2.1 Sinetron <i>Angling Dharma</i>	8
Gambar 2.2 Komik <i>Detective Conan</i>	10
Gambar 2.3 Komik <i>One Piece</i>	11
Gambar 2.4 <i>Webtoon Omniscient Reader</i>	14
Gambar 2.5 Warna Primer.....	14
Gambar 2.6 Warna Sekunder.....	15
Gambar 2.7 Warna <i>Intermediate</i>	15
Gambar 2.8 Warna tersier.....	15
Gambar 2.9 Komik <i>Angling Dharma</i>	17
Gambar 3.1 Alur Berpikir.....	24
Gambar 4.1 <i>Metalu dan 7 Wonders</i>	25
Gambar 4.2 <i>Esti Siwi dan Dedes</i>	27
Gambar 4.3 Diagram Jawaban Responden	35
Gambar 4.4 Diagram Jawaban Responden	35
Gambar 4.5 Diagram Jawaban Responden	36
Gambar 4.6 Diagram Jawaban Responden	36
Gambar 4.7 Diagram Jawaban Responden	37
Gambar 4.8 Diagram Jawaban Responden	37
Gambar 4.9 Diagram Jawaban Responden	38
Gambar 4.10 Diagram Jawaban Responden	38
Gambar 4.11 Diagram Jawaban Responden	39
Gambar 4.12 Diagram Jawaban Responden	39
Gambar 4.13 Diagram Jawaban Responden	40
Gambar 4.14 Diagram Jawaban Responden	40
Gambar 4.15 Aplikasi <i>Webtoon</i> di <i>Google Playstore</i>	41
Gambar 4.16 Peringkat 10 Besar Kategori <i>New & Trending</i>	41

Gambar 5.1 <i>Mind Mapping</i> Konsep <i>Keyword</i>	44
Gambar 5.2 <i>Genshin Impact Official Art</i>	49
Gambar 5.3 Karakter <i>Onmyoji</i>	49
Gambar 5.4 <i>Font CC Wild Words</i>	50
Gambar 5.5 <i>Font Upakarti</i>	50
Gambar 5.6 <i>Font Kamandungan</i>	50
Gambar 5.7 <i>Font Jawadwipa Adisastra</i>	50
Gambar 5.8 Animasi “ <i>Overlord</i> ”	51
Gambar 5.9 <i>Layout scroll down</i>	52
Gambar 5.10 <i>Brainstorming</i>	53
Gambar 5.11 Alternatif judul.....	54
Gambar 5.12 Judul terpilih	54
Gambar 5.13 Sketsa Arka.....	55
Gambar 5.14 Alternatif Desain Karakter Arka	55
Gambar 5.15 Sketsa Vija	56
Gambar 5.16 Alternatif Desain Karakter Vija	56
Gambar 5.17 Sketsa Angling Dharma	57
Gambar 5.18 Alternatif Desain Karakter Angling Dharma.....	57
Gambar 5.19 Sketsa Batik Madrim.....	58
Gambar 5.20 Alternatif Desain Karakter Batik Madrim	58
Gambar 5.21 Sketsa Raksasa.....	59
Gambar 5.22 Alternatif Desain Karakter Kala Werdati	59
Gambar 5.23 Desain Karakter terpilih	60
Gambar 5.24 Sekolah Arka	60
Gambar 5.25 Sketsa Petilasan Angling Dharma	61
Gambar 5.26 Kerajaan Malawapati	61
Gambar 5.27 Ruang Tahta.....	62
Gambar 6.1 Alternatif Karakter Arka 1	63
Gambar 6.2 Alternatif Karakter Arka 2	63
Gambar 6.3 Alternatif Karakter Arka 3	63
Gambar 6.4 Alternatif Karakter Vija 1	64

Gambar 6.5 Alternatif Karakter Vija 2	64
Gambar 6.6 Alternatif Karakter Vija 3	64
Gambar 6.7 Alternatif Karakter Angling Dharma 1	64
Gambar 6.8 Alternatif Karakter Angling Dharma 2.....	64
Gambar 6.9 Alternatif Karakter Angling Dharma 3.....	64
Gambar 6.10 Alternatif Karakter Batik Madrim 1	65
Gambar 6.11 Alternatif Karakter Batik Madrim 2.....	65
Gambar 6.12 Alternatif Karakter Batik Madrim 3	65
Gambar 6.13 Alternatif Karakter Kala Werdati 1	65
Gambar 6.14 Alternatif Karakter Kala Werdati 2	65
Gambar 6.15 Alternatif Karakter Kala Werdati 3	65
Gambar 6.16 SMAN 1 Bojonegoro	66
Gambar 6.17 Petilasan Angling Dharma	66
Gambar 6.18 Referensi Ruang Tahta.....	67
Gambar 6.19 Referensi Kerajaan Malawapati	67
Gambar 6.20 Alternatif Karakter Arka 1	68
Gambar 6.21 Alternatif Karakter Arka 2	68
Gambar 6.22 Alternatif Karakter Arka 3	68
Gambar 6.23 Alternatif Karakter Vija 1	68
Gambar 6.24 Alternatif Karakter Vija 2	68
Gambar 6.25 Alternatif Karakter Vija 3	68
Gambar 6.26 Alternatif Karakter Angling Dharma 1.....	69
Gambar 6.27 Alternatif Karakter Angling Dharma 2.....	69
Gambar 6.28 Alternatif Karakter Angling Dharma 3.....	69
Gambar 6.29 Alternatif Karakter Batik Madrim 1	69
Gambar 6.30 Alternatif Karakter Batik Madrim 2.....	69
Gambar 6.31 Alternatif Karakter Batik Madrim 3	69
Gambar 6.32 Alternatif Karakter Kala Werdati 1	70
Gambar 6.33 Alternatif Karakter Kala Werdati 2	70
Gambar 6.34 Alternatif Karakter Kala Werdati 3	70
Gambar 6.35 Alternatif Terpilih	70

Gambar 6.36 Sekolah versi 3D.....	71
Gambar 6.37 Petilasan Angling Dharma	71
Gambar 6.38 Ruang Tahta versi 3D	72
Gambar 6.39 Kerajaan Malawapati versi 3D.....	72
Gambar 6.40 Tampilan pada <i>Webtoon Canvas</i>	73
Gambar 6.41 Cuplikan Episode 1	73
Gambar 6.42 Cuplikan Episode 2.....	74
Gambar 6.43 Cuplikan Episode 3	74
Gambar 6.44 Cuplikan Episode 4	75
Gambar 6.45 Cuplikan Episode 5.....	75
Gambar 6.46 Cuplikan Episode 6.....	76
Gambar 6.47 Cuplikan Episode 7	76
Gambar 6.48 Stiker A6.....	77
Gambar 6.49 <i>Photocard</i>	77
Gambar 6.50 <i>Photocard Holder</i>	78
Gambar 6.51 <i>Lanyard</i>	78
Gambar 6.52 Gantungan Kunci	79
Gambar 6.53 <i>Standee</i> Akrilik	79
Gambar 6.54 X <i>Banner</i>	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa Komik Angling Dharma	17
Tabel 2.2 Studi Komparator	18
Tabel 6.1 Rancangan Anggaran Proyek.....	80