

TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN KOMIK ELEKTRONIK *WEBTOON* TENTANG DEWA-
DEWI WAYANG UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PADA
REMAJA 17-21 TAHUN**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana (S1)**



Diajukan Oleh :

Fahrizal Yusuf Noor Rasyid

18052010041

Pembimbing 1

Masnuna, S.T., M.Sn

Pembimbing 2

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
2022**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK ELEKTRONIK TENTANG DEWA-DEWI WAYANG
UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PADA REMAJA 17-21 TAHUN**

Disusun Oleh:

FAHRIZAL YUSUF NOOR RASYID

18052010041

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 24 Mei 2022


Pembimbing I



Masnuna, S.T., M.Sn

NIP3K 198405122021212004

Penguji I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NIP3K 198109292021211002

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611201803 2001

Penguji II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 1990033 2001

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN KOMIK ELEKTRONIK TENTANG DEWA-DEWI WAYANG UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BUDAYA PADA REMAJA 17-21 TAHUN

Disusun Oleh:

FAHRIZAL YUSUF NOOR RASYID

18052010041

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 24 Mei 2022

Pembimbing I



Masnuna, S.T., M.Sn

NIP3K 198405122021212004

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611201803 2001

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

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin, S.T., M.T

NP3K 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Wayang telah diakui sebagai budaya internasional yang berperan penting dalam pembentukan identitas bangsa Indonesia. Namun, sayangnya masih banyak tokoh wayang kurang diketahui secara luas oleh generasi mudanya. Komik wayang pernah menjawab fenomena asingnya wayang pada pemuda perkotaan saat itu. Komik wayang berperan penting dalam mempopulerkan tokoh Mahabharata dan Ramayana lintas zaman. Namun, wayang yang mengangkat tokoh dewa-dewi hampir tidak ditemukan. Sehingga, penting untuk mengangkat tokoh-tokoh tersebut dalam kemasan komik yang paling digemari di era *new media*, yaitu webtoon. Tujuannya adalah untuk menarik minat remaja terhadap budaya wayang, dengan memperkenalkan tokoh dewa-dewi wayang secara menarik, melalui cerita yang mudah dipahami dan disukai oleh remaja.

Pada perancangan ini, pengumpulan data menggunakan metode pengumpulan data kualitatif kuantitatif sebagai data primer dan berbagai literatur sebagai data sekunder. Metode kualitatif, yaitu dengan melakukan wawancara dengan komikus wayang Pak Is Yuniarto, dalang Pak Bambang Dwi Sumanto, dan target audiens Nabila Paquita Latifatuz Zayyan. Metode kuantitatif yaitu dengan menyebarkan kuisisioner melalui Google Form untuk usia 17-21 tahun, dengan minimal responden berjumlah 100 orang. Teknis analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil analisis data didapatkan bahwa LINE Webtoon merupakan *platform* yang tepat karena mempunyai basis pembaca terbesar di Indonesia, yang sebagian besar merupakan pembaca perempuan. Sehingga, tokoh komik elektronik ini adalah perempuan remaja dan tema yang diangkat adalah fantasi dan romantis. Cerita akan mengadaptasi bebas tokoh-tokoh dewa-dewi wayang sebagai anak SMA sakti yang merupakan titisan dewa-dewi. Sehingga menghasilkan *keyword* ‘Dewa-dewi di dunia modern’

Dengan perancangan ini diharapkan dapat mengantarkan tokoh dewa-dewi dalam format webtoon mampu meningkatkan minat budaya pada remaja.

Kata kunci - Komik elektronik, wayang, dewa-dewi, remaja

ABSTRACT

Wayang has been recognized as an international culture that plays an important role in shaping the identity of the Indonesian nation. However, unfortunately there are still many puppet characters that are not widely known by the younger generation. The wayang comic once answered the strange phenomenon of wayang among urban youth at that time. Wayang comics played an important role in popularizing the Mahabharata and Ramayana figures across ages. However, wayang that elevates the character of the gods is almost not found. So, it is important to bring these characters up in the comics that are most popular in the new media era, namely webtoons. The aim is to attract youth's interest in wayang culture, by introducing the characters of the wayang gods and goddesses in an interesting way, through stories that are easily understood and liked by teenagers.

In this design, data collection uses quantitative qualitative data collection methods as primary data and various literatures as secondary data. Qualitative method, namely by conducting interviews with wayang comic artist Mr. Is Yuniarto, puppeteer Mr. Bambang Dwi Sumanto, and target audience Nabila Paquita Latifatuz Zayyan. The quantitative method is by distributing questionnaires through Google Forms for 17-21 year olds, with a minimum number of 100 respondents. Technical data analysis using descriptive qualitative and quantitative data analysis techniques.

From the results of data analysis, it was found that LINE Webtoon is the right platform because it has the largest reader base in Indonesia, most of whom are female readers. Thus, the character of this electronic comic is a teenage girl and the themes raised are fantasy and romance. The story will adapt freely the characters of the wayang gods as high school students who are the incarnations of the gods. So that it produces the keyword 'Gods in the modern world'

With this design, it is expected to be able to deliver the characters of the gods in a webtoon format that is able to increase cultural interest in teenagers.

Keywords - Electronic comics, wayang, gods, teenagers

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di 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 disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah 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 sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 25 Mei 2022



Fahrizal Yusuf Noor Rasyid

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan karunia yang tidak pernah berhenti kepada penulis, sehingga laporan berjudul ‘Perancangan Komik Elektronik Webtoon Tentang Dewa-Dewi Wayang Untuk Menumbuhkan Minat Budaya Pada Remaja 17-21 Tahun’ dapat terselesaikan. Diharapkan dengan adanya komik elektronik ini, tokoh-tokoh dewa-dewi wayang dapat lebih dikenal luas. Sehingga, dapat menumbuhkan minat remaja pada budaya terhadap wayang.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang telah bersedia mendukung penyusunan laporan, hingga pembuatan produk tugas akhir berupa komik elektronik dapat selesai dengan baik.

1. Kepada Allah SWT dan junjungan saya Nabi Muhammad SAW
2. Kepada keluarga dan teman-teman saya yang telah banyak mendukung saya secara lahir dan batin selama ini.
3. Kepada Ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan banyak masukan dan saran terhadap laporan dan tugas akhir saya.
4. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing kedua yang membantu saya dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Pak Bambang Dwi Sumanto selaku narasumber yang memberikan banyak sekali informasi mengenai wayang.
6. Kepada Pak Is Yuniarto selaku narasumber yang memberikan banyak sekali informasi seputar komik dan komik wayang.
7. Kepada Adik Nabila Paquita Latifatuz Zayyan selaku narasumber yang memberikan banyak informasi seputar webtoon dari sudut pandang pembaca perempuan.
8. Kepada seluruh Dosen DKV Universitas Pembangunan Nasional ‘Veteran’ Jawa Timur

Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak keterbatasan dan masih jauh dari Kesempurnaan, sehingga kritik dan saran yang membangun penulis harapkan.

Surabaya, 25 Mei 2022

Fahrizal Yusuf Noor Rasyid

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Remaja	7
2.2 Wayang	7
2.2.1 Definisi Wayang.....	7
2.2.2 Jenis-jenis Wayang.....	8
2.2.3 Dewa-dewi Wayang	11
2.3 Komik	13
2.3.1 Komik.....	13
2.3.2 Jenis-jenis Komik.....	13
2.3.3 LINE Webtoon	15
2.3.4 Unsur-unsur dalam Komik	15
2.4 Desain Komunikasi Visual	32
2.4.1 Ilustrasi Komik.....	32

2.4.2 Warna	34
2.4.3 Tipografi.....	36
2.5 Studi Eksisting	36
2.5.1 Studi Eksisting Karya yang Sudah Ada	37
2.5.2 Studi Kompetitor	40
2.5.3 Studi Komparator	43
2.6 Analisis SWOT	48
BAB III METODOLOGI DESAIN	49
3.1 Definisi Operasional Judul.....	49
3.2 Target Perancangan.....	50
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.4 Teknik Sampling.....	53
3.5 Tahapan Perancangan	54
3.6 Teknik Analisis Data.....	57
3.7 Skema Perancangan	58
BAB IV ANALISIS DATA	59
4.1 Analisis Data Kuantitatif.....	59
4.2 Analisis Data Kualitatif.....	66
4.3 Analisis Data Observasi	79
4.4 Analisis Consumer Insight	82
4.5 Sintesa Data	83
4.6 Unique Selling Proposition	84
BAB V KONSEP DESAIN	85
5.1 Perumusan Konsep Keyword.....	85
5.2 Deskripsi Keyword	86
5.3 Konsep Verbal	86
5.4 Konsep Visual.....	91
5.5 Konsep media.....	97
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	100
6.1 Alternatif Desain.....	100
6.2 Desain Komprehensif.....	106
6.3 Desain Akhir	112

6.4 Anggaran.....	142
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	
7.1 Kesimpulan	143
7.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Aplikasi Terpopuler di Indonesia Kategori Komik.....	4
Gambar 1. 2 Aplikasi LINE Webtoon pada Playstore	5
Gambar 1. 3 Grand Legend Ramayana Terjemahan Bahasa Jepang	2
Gambar 1. 4 Komik Wayang Purwa Karya Ardisoma.....	3
Gambar 2. 1 Wayang Purwa	10
Gambar 2. 2 Betara Guru, Dewa Penguasa Kahyangan	13
Gambar 2. 3 Lembar Kerja Webtoon.....	16
Gambar 2. 4 Gaya Gambar Komik Jepang	17
Gambar 2. 5 Bird Eye View.....	17
Gambar 2. 6 High Angle	18
Gambar 2. 7 Low Angle.....	18
Gambar 2. 8 Eye Level	19
Gambar 2. 9 Frog Eye View	19
Gambar 2. 10 Close Up.....	20
Gambar 2. 11 Extreme Close Up	20
Gambar 2. 12 Medium Shoot.....	21
Gambar 2. 13 Long Shoot.....	21
Gambar 2. 14 Extreme Long Shoot	22
Gambar 2. 15 Basic Bubble	23
Gambar 2. 16 Vertical Bubble	23
Gambar 2. 17 Multi-Bubble	24
Gambar 2. 18 Inwards Pointing Tale Bubble.....	25
Gambar 2. 19 Jagged Edge Bubble.....	25
Gambar 2. 20 Wavy Bubble.....	26
Gambar 2. 21 Dashed Line Bubble.....	26
Gambar 2. 22 Blast Bubble.....	27
Gambar 2. 23 No Tail Bubble.....	27
Gambar 2. 24 Cloud Like Bubble	28
Gambar 2. 25 Rectangular Bubble.....	28

Gambar 2. 26 Visible Spectrum.....	29
Gambar 2. 27 Transparent Colour.....	29
Gambar 2. 28 Opaque Colour	30
Gambar 2. 29 Panel Komik.....	30
Gambar 2. 30 Thumbnail Utama Webtoon CANVAS	31
Gambar 2. 31 Thumbnail Episode	31
Gambar 2. 32 Panel Full Webtoon.....	32
Gambar 2. 33 Gaya Gambar Kartun	33
Gambar 2. 34 Gaya Gambar Semi-Realis.....	33
Gambar 2. 35 Gaya Gambar Realis	34
Gambar 2. 36 Warna Netral	35
Gambar 2. 37 Warna Kontras	35
Gambar 2. 38 Warna Panas dan Warna Dingin	36
Gambar 2. 39 Font Anime Ace BB.....	36
Gambar 2. 40 Cover Buku Para Dewata.....	37
Gambar 2. 41 Ilustrasi Bathara Guru dalam Buku Para Dewata	38
Gambar 2. 42 Mata Wayang dalam Buku Para Dewata	39
Gambar 2. 43 Wayang Purwa Karya Ardi Soma Remastered	40
Gambar 2. 44 Cover Komik Wayang Purwa	41
Gambar 2. 45 Ilustrasi Komik Wayang Purwa	41
Gambar 2. 46 Tipografi Komik Wayang Purwa.....	42
Gambar 2. 47 Paneling Komik Wayang Purwa	42
Gambar 2. 48 Garudayana Webtoon.....	43
Gambar 2. 49 Cover Episode Garudayana Webtoon	44
Gambar 2. 50 Ilustrasi Garudayana Webtoon.....	44
Gambar 2. 51 Pewarnaan Garudayana Webtoon	45
Gambar 2. 52 Tipografi Garudayana Webtoon.....	45
Gambar 2. 53 Layout Garudayana Webtoon	46
Gambar 2. 54 Panel Garudayana Webtoon.....	46
Gambar 3. 1 Skema perancangan.....	58
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin	59

Gambar 4. 2	Diagram Persentase Remaja mengenal Wayang	60
Gambar 4. 3	Diagram Jenis Wayang yang Familiar dengan Remaja	60
Gambar 4. 4	Diagram Persentase Sering Tidaknya Remaja Menjumpai Cerita Wayang.....	61
Gambar 4. 5	Diagram Ketertarikan Remaja terhadap Cerita Wayang.....	61
Gambar 4. 6	Diagram Kerumitan Cerita Wayang menurut Remaja	62
Gambar 4. 7	Diagram Pengalaman Remaja mendengar Tokoh Bathara	62
Gambar 4. 8	Tokoh Dewa Wayang dalam Media Populer bagi Remaja	63
Gambar 4. 9	Diagram Ketertarikan Remaja terhadap Bathara	63
Gambar 4. 10	Diagram Kesukaan Remaja Membaca Webtoon	64
Gambar 4. 11	Diagram Platform Webtoon Kesukaan Remaja	64
Gambar 4. 12	Diagram Kepopuleran Tema Kebudayaan di Webtoon	65
Gambar 4. 13	Diagram Penyajian Kompleksitas Cerita yang Disukai Remaja.....	65
Gambar 4. 14	Diagram Komposisi Penyajian Teks dan Gambar yang Disukai Remaja.....	66
Gambar 5. 1	Alur Keyword.....	85
Gambar 5. 2	Anime Jepang Audiens Perempuan	91
Gambar 5. 3	Game anime bergaya Fantasi-Budaya-Modern.....	92
Gambar 5. 5	Webtoon Official <i>Secret of Aura</i>	93
Gambar 5. 6	Webtoon Canvas <i>ECIOV</i>	93
Gambar 5. 7	Font Anime Ace BB.....	94
Gambar 5. 8	Tipografi Judul Komik Elektronik.....	95
Gambar 5. 9	Palette Warna dari referensi yang diterima	96
Gambar 5. 10	Layout Komik Webtoon.....	97
Gambar 5. 11	Stiker WhatsApp	98
Gambar 5. 12	Wallpaper Monitor	98
Gambar 5. 13	Laman Instagram Series Webtoon	99
Gambar 6. 1	Sketsa kasar alternatif gaya gambar	102
Gambar 6. 2	Sketsa alternatif wujud dewa	104
Gambar 6. 3	Eksplorasi pencarian karakter	105
Gambar 6. 4	Eksplorasi font judul	106
Gambar 6. 5	Alternatif gaya gambar.....	108
Gambar 6. 6	Alternatif konsep fantasi budaya modern	109

Gambar 6. 7 Alternatif konsep supranatural budaya.....	110
Gambar 6. 8 Alternatif konsep surealis dekoratif	111
Gambar 6. 9 Alternatif logo judul.....	112
Gambar 6. 10 Gaya gambar yang terpilih.....	112
Gambar 6. 11 Gaya busana dewa yang terpilih	113
Gambar 6. 12 Nirmala.....	114
Gambar 6. 13 Nirmala wujud Dewi Uma	115
Gambar 6. 14 Ratih	116
Gambar 6. 15 Dewi Ratih	117
Gambar 6. 16 Laksmi.....	118
Gambar 6. 17 Dewi Laksmi	119
Gambar 6. 18 Brama	120
Gambar 6. 19 Dewa Brama.....	121
Gambar 6. 20 Indra	122
Gambar 6. 21 Dewa Indra	123
Gambar 6. 22 Bayu	124
Gambar 6. 23 Dewa Bayu	125
Gambar 6. 24 Surya	126
Gambar 6. 25 Dewa Surya	127
Gambar 6. 26 Aswin	128
Gambar 6. 27 Dewa Aswin.....	129
Gambar 6. 28 Radja	130
Gambar 6. 29 Raja raksasa Niwatakawaca	131
Gambar 6. 30 Proto-raksasa Suratrimantra	132
Gambar 6. 31 Proto-raksasa Cakil	132
Gambar 6. 32 Proto-raksasa Pragalba	133
Gambar 6. 33 Tangkapan layar episode 1	134
Gambar 6. 34 Tangkapan layar episode 2.....	134
Gambar 6. 35 Tangkapan layar episode 3.....	135
Gambar 6. 36 Tangkapan layar episode 4.....	136
Gambar 6. 37 Tangkapan layar episode 5.....	137

Gambar 6. 38 Tangkapan layar episode 6.....	138
Gambar 6. 39 Tangkapan layar episode 7.....	139
Gambar 6. 40 Halaman Instagram @ADDS_Webtoon	139
Gambar 6. 41 Feed Instagram @ADDS_Webtoon.....	140
Gambar 6. 42 Stiker WhatsApp	141
Gambar 6. 43 <i>Wallpaper Smartphone</i>	141
Gambar 6. 44 <i>Wallpaper monitor</i>	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi eksisting.....	39
Tabel 2. 2 Studi kompetitor	42
Tabel 2. 3 Studi komparator.....	46
Tabel 2. 4 Analisis SWOT	48
Tabel 6. 1 Anggaran.....	142