

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN WEBTOON KISAH RADEN SADEWA DAN DEWI RASAWULAN SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN KEPEDULIAN BUDAYA WAYANG UNTUK REMAJA 16-24 TAHUN**

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh:

**Restifar Amalia Istiqomah  
20052010059**

Pembimbing 1:

**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

Pembimbing 2:

**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR  
2024/2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN WEBTOON KISAH RADEN SADEWA DAN DEWI  
RASAWULAN SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN KEPEDULIAN  
BUDAYA WAYANG UNTUK REMAJA 16-24 TAHUN**

**Disusun oleh:**

**RESTIFAR AMALIA ISTIQOMAH**

**20052010059**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 19 November 2024**

**Pembimbing I**



**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20119850106174**

**Pembimbing II**



**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.**

**NIP. 19910728 202203 1004**

**Penguji I**



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

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Penguji II**



**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**

**NIP. 19900202 202203 1008**

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

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Shollehin, S.T., M.T**

**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN WEBTOON KISAH RADEN SADEWA DAN DEWI  
RASAWULAN SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN KEPEDULIAN  
BUDAYA WAYANG UNTUK REMAJA 16-24 TAHUN**

**Disusun oleh:**

**RESTIFAR AMALIA ISTIQOMAH**

**20052010059**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**


**Pada tanggal : 19 November 2024**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**


**NPT. 20119850106174**

  
**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.**

**NIP. 19910728 202203 1004**

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

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**

  
**Masnuna, S.T., M.Sn**  
**NIPPPK. 19840512 202121 2004**

## ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, pertunjukan kesenian wayang kulit mengalami proses kemunduran. Padahal pertunjukan wayang kulit memiliki nilai-nilai dan amanat baik dalam kisahnya. Unsur kebahasaan yang rumit dan waktu pementasannya yang dilakukan malam hari kerab menjadi alasan. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif (wawancara, observasi, dan kuesioner), terungkap bahwa responden usia 16-24 tahun dari kuesioner lebih suka begadang untuk bermain *gadget* daripada menonton wayang. Fenomena perkembangan zaman dan perkembangan *gadget*, menuntut wayang untuk beradaptasi.

Tantangan dalam mempopulerkan wayang telah terjawab pada tahun 1950-an melalui media komik cetak yang dipopulerkan oleh R.A. Kosasih dengan karyanya berjudul “*Mahabarata*” menggunakan gaya gambar realis. Selanjutnya pada tahun 2010, komik wayang cetak kembali dipopulerkan oleh Is Yuniarto melalui karyanya “*Garudayana*” menggunakan gaya gambar semi realis/semi kartun. Di mana, perubahan gaya gambar dan media pada saat itu sangat dipengaruhi oleh perkembangan zaman.

Oleh sebab itu, dibutuhkan alih wahana untuk mengadaptasikan satu media ke media lainnya. Media yang tepat untuk mengkomunikasikan kisah wayang saat ini adalah komik digital melalui digemari saat ini adalah *LINE Webtoon* karena dapat diakses melalui *gadget*. Untuk itu, dibutuhkan kisah yang memiliki relevansi dengan permasalahan usia 16-24 tahun yang merupakan kebanyakan dari pembaca webtoon.

Maka dirancanglah webtoon dengan mengadaptasi lakon *carangan Sadewa Krama* yang berpusat pada kisah wayang Raden Sadewa dan Dewi Rawaulan. Webtoon ini berjudul *Sadewa Keama: Cinta Sejati*. Karakter utama bukan hanya dari wayang, tetapi juga berasal dari dunia modern, yaitu Satya dan Wulan yang mengangkat keresahan atau permasalahan individu usia 16-24 tahun, khususnya remaja akhir dan dewasa muda. Ini digunakan sebagai jembatan penghubung (relevansi) antara pola pikir pembaca remaja akhir yang cenderung ingin meniru perilaku dewasa (yang kurang tepat) dan dewasa muda yang cenderung mencari kecocokan dengan kisah wayang yang akan diceritakan dalam *webtoon*. Setelah data terkumpul, perancangan diawali dengan perumusan konsep. *Keyword* yang terpilih adalah “mencari makna cinta sejati”. Kemudian, dilanjutkan dengan perumusan konsep kreatif, verbal, visual, dan media. Proses perancangan meliputi perancangan desain karakter, desain *thumbnail*, desain tampilan judul, desain latar, desain media utama (*webtoon*), dan desain media pendukung.

**Kata Kunci:** wayang kulit, alih wahana, lakon *carangan*

## **ABSTRACT**

*Along with the development of the times, shadow puppet shows have experienced a process of decline. In fact, shadow puppet shows have good values and mandates in their stories. The complex linguistic elements and the time of the performance at night are often the reasons. By using descriptive qualitative research methods (interviews, observations, and questionnaires), it was revealed that respondents aged 16-24 years from the questionnaire preferred to stay up late to play gadgets rather than watch wayang. The phenomenon of the times and the development of gadgets, requires wayang to adapt.*

*The challenge of popularizing wayang was answered in the 1950s through the medium of printed comics popularized by R.A. Kosasih with his work entitled “Mahabarata” using a realist drawing style. Furthermore, in 2010, printed wayang comics were again popularized by Is Yuniarto through his work “Garudayana” using a semi-realist / semi-cartoon drawing style. Where, changes in image styles and media at that time were greatly influenced by the times.*

*Therefore, it is necessary to transfer of mediums to adapt one media to another. The right media to communicate the current wayang story is digital comics through the current favorite is LINE Webtoon because it can be accessed through gadgets. For this reason, a story that has relevance to the problems of 16-24 year olds who are most of the webtoon readers is needed.*

*So a webtoon was designed by adapting the Sadewa Krama carangan play centered on the puppet story of Raden Sadewa and Dewi Rawaulan. This webtoon is titled Sadewa Keama: True Love. The main characters are not only from wayang, but also from the modern world, namely Satya and Wulan, which raises the unrest or problems of individuals aged 16-24 years, especially late adolescents and young adults. This is used as a bridge (relevance) between the mindset of late adolescent readers who tend to want to imitate adult behavior (which is not appropriate) and young adults who tend to look for compatibility with the puppet story that will be told in the webtoon. After the data was collected, the design began with concept formulation. The keyword chosen was “searching for the meaning of true love”. Then, it continued with the formulation of creative, verbal, visual, and media concepts. The design process includes character design, thumbnail design, title display design, background design, main media design (webtoon), and supporting media design.*

**Keywords:** *shadow puppet, transfer of mediums, lakon carangan*



## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiarasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 8 Desember 2024



Restifar Amalia Istiqomah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Webtoon Kisah Raden Sadewa Dan Dewi Rasawulan sebagai Upaya Menumbuhkan Kepedulian Budaya Wayang untuk Remaja 16-24 Tahun”**. Laporan ini dibuat dan disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam perancangan ini, rentang usia 16-24 tahun diharapkan dapat lebih mempedulikan dan mengambil pembelajaran dari budaya wayang.

Penulisan laporan dan penyelesaian perancangan ini tentu tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah menguatkan, menemani, membimbing, mencintai, dan banyak lainnya yang tidak dapat diungkapkan, baik dari sebelum awal, awal, hingga awal baru, sampai nantinya lagi.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah memikirkan, menunggu, mencintai, mencontohkan bagaimana menjadi manusia yang tabah dan kuat serta banyak hal lainnya yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata.
3. Kepada keluarga, yaitu orang tua terkasih, Bapak Yunus dan Ibu Pudji yang telah memberikan dukungan mental, dukungan doa, dukungan materi, dan cinta kasih yang tulus tanpa pamrih, serta kepada kakak Aisyah yang senantiasa mendukung secara mental maupun materi.
4. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing Utama yang telah menjadi perantara-Nya dalam menyampaikan dan mengajarkan ilmu, memberi saran, memberi dukungan, doa, semangat, dan pembelajaran yang baik dalam proses penyusunan laporan maupun perancangan webtoon serta Bapak Bayu Setiawan S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Pendamping yang memberikan saran dan masukan dalam penyusunan jurnal.
5. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku Penguji I dan Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji II yang telah memberikan masukan membangun baik dari Seminar Proposal hingga Sidang Kolokium 1 (K-1).

6. Bapak Dalang Ki Surono Gondo Taruno, Bapak Dalang Ki Hario Widyoseno, Bapak Dalang Ki Harnowo, Bapak Dalang Ki Haris Nurrohman, Bapak Dalang Krisna Nugroho Jati, Bapak Dalang Ki Surwedi, dan Komikus Webtoon Esti Siwi (Egestigi) yang telah berkenan untuk menjadi narasumber ahli, membagikan ilmu, serta manfaat.
7. Mita Wijayanti dan Nur Lita Septi Indah Wardani yang telah berkenan menjadi narasumber target audiens.
8. Kepada Erica Paramita, Dea Salfia, Adelladia Teshania, Anantya Marsa, Fatihah Nahya, Agustina Putri yang telah menjadi perantara-Nya, sebagai teman melangkah dalam menjalani proses perkuliahan. Kepada Putri Anindita, Amandafira, Tsania Rahma, Katreen Aulia sebagai perantara-Nya untuk menemani sebagai teman bimbingan bersama yang saling membantu dan mendukung. Kepada Zidni Enggar, Farah Nur yang sebagai perantara-Nya telah menemani juga dalam beberapa proses yang telah dilalui.
9. Dosen-dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah menyampaikan ilmu yang dimiliki untuk mendidik dan membimbing selama menjalani studi hingga dapat menyelesaikan studi.
10. Teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan dukungan dan saling membantu selama masa perkuliahan.
11. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu dan memiliki keterlibatan dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata “sempurna” karena pengetahuan yang terbatas. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir “Perancangan Webtoon Kisah Raden Sadewa Dan Dewi Rasawulan sebagai Upaya Menumbuhkan Kepedulian Budaya Wayang untuk Remaja 16-24 Tahun” ini dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang membaca dan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang desain dan komik.

Surabaya, 8 Desember 2024



Restifar Amalia Istiqomah



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                                 | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                                | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>   | <b>iii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT</i>.....</b>                                     | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS 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>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                       | <b>xix</b>  |
| <b>BAB I.....</b>   | <b>20</b>   |
| <b>PENDAHULUAN .....</b>  | <b>20</b>   |
| 1.1 Latar Belakang.....   | 20          |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                                   | 27          |
| 1.3 Rumusan Masalah.....  | 28          |
| 1.4 Batasan Masalah.....  | 28          |
| 1.5 Tujuan Perancangan.....                                     | 28          |
| 1.6 Manfaat Hasil Perancangan.....                              | 29          |
| 1.7 Kerangka Perancangan.....                                   | 29          |
| <b>BAB II .....</b>   | <b>31</b>   |
| <b>LANDASAN TEORI &amp; STUDI EKSISTING.....</b>                | <b>31</b>   |
| 2.1 Definisi Operasional Judul.....                             | 31          |
| 2.1.1 Definisi Webtoon.....                                     | 31          |
| 2.1.2 Definisi Kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan .....      | 31          |
| 2.1.3 Definisi Upaya Menumbuhkan Kepedulian Budaya Wayang ..... | 31          |
| 2.1.4 Definisi Remaja Usia 16-24 Tahun .....                    | 32          |
| 2.2 Landasan Teori .....  | 32          |
| 2.2.1 Komik .....   | 32          |
| 2.2.2 Wayang .....  | 55          |
| 2.2.3 Alih Wahana.....  | 66          |
| 2.2.4 Usia 16-24 Tahun .....                                    | 67          |
| 2.3 Studi Eksisting.....  | 68          |
| 2.3.1 Studi Eksisting yang Telah Ada .....                      | 68          |

|                                       |  |            |
|---------------------------------------|--|------------|
| 2.3.2                                 | Studi Komparator 1.....                          | 71         |
| 2.3.3                                 | Studi Komparator 2.....                          | 78         |
| <b>BAB III</b>                        | .....  | <b>84</b>  |
| <b>METODOLOGI DESAIN</b>              | .....  | <b>84</b>  |
| 3.1                                   | Metode Perancangan.....                          | 84         |
| 3.2                                   | Objek Perancangan .....                          | 86         |
| 3.3                                   | Teknik Pengumpulan Data.....                     | 87         |
| 3.3.1                                 | Data Primer .....                                | 87         |
| 3.3.2                                 | Data Sekunder .....                              | 94         |
| 3.4                                   | Teknik Sampling.....                             | 101        |
| 3.4.1                                 | Populasi.....                                    | 101        |
| 3.4.2                                 | Sampel.....                                      | 103        |
| 3.5                                   | Teknik Analisis Data .....                       | 103        |
| 3.5.1                                 | Analisis Deskriptif Kualitatif (Wawancara).....  | 104        |
| 3.5.2                                 | Analisis Deskriptif Kuantitatif (Kuesioner)..... | 117        |
| 3.5.3                                 | Analisis Data Observasi.....                     | 122        |
| 3.5.4                                 | Analisis <i>TOWS</i> .....                       | 124        |
| 3.5.5                                 | Analisis <i>Consumer Insight</i> .....           | 125        |
| 3.5.6                                 | Analisis <i>Consumer Journey</i> .....           | 126        |
| 3.5.7                                 | <i>Unique Selling Proposition (USP)</i> .....    | 128        |
| 3.6                                   | Sintesa Data.....                                | 129        |
| <b>BAB IV</b>                         | .....  | <b>130</b> |
| <b>KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN</b> | .....  | <b>130</b> |
| 4.1                                   | Perumusan Konsep .....                           | 130        |
| 4.1.1                                 | Perumusan Konsep <i>Keyword</i> .....            | 130        |
| 4.1.2                                 | Konsep Kreatif .....                             | 131        |
| 4.1.3                                 | Konsep Verbal.....                               | 132        |
| 4.1.4                                 | Konsep Visual .....                              | 142        |
| 4.1.5                                 | Konsep Media.....                                | 154        |
| 4.2                                   | Proses Perancangan Desain.....                   | 159        |
| 4.2.1                                 | <i>Rough Design</i> (Sketsa Kasar).....          | 159        |
| 4.2.2                                 | Komprehensif Desain .....                        | 180        |
| 4.2.3                                 | Validasi Desain.....                             | 188        |
| 4.2.4                                 | Desain Final (Final Artwork) .....               | 195        |

|                       |                                 |            |
|-----------------------|---------------------------------|------------|
| 4.3                   | Implementasi Desain.....        | 203        |
| 4.3.1                 | Media Utama .....               | 203        |
| 4.3.2                 | Media Pendukung .....           | 205        |
| 4.4                   | Rancangan Anggaran Proyek ..... | 210        |
| <b>BAB V</b>          | .....                           | <b>212</b> |
| <b>PENUTUP</b>        | .....                           | <b>212</b> |
| 5.1                   | Kesimpulan.....                 | 212        |
| 5.2                   | Saran .....                     | 213        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | .....                           | <b>214</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>       | .....                           | <b>218</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 1.1</b> Wayang puppet theatre sebagai Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity UNESCO ..... | 20 |
| <b>Gambar 1.2</b> Komik Karya R. A. Kosasih .....  | 24 |
| <b>Gambar 1.3</b> <i>The Grand Legend Ramayana</i> karya Is Yuniarto .....   | 24 |
| <b>Gambar 1.4</b> Aplikasi Terpopuler di Google Play Store Kategori Komik .....  | 25 |
| <b>Gambar 1.5</b> Aplikasi <i>LINE Webtoon</i> .....   | 26 |
| <b>Gambar 1.6</b> Webtoon terpopuler berdasarkan genre dan usia .....  | 27 |
| <b>Gambar 1.7</b> Kerangka Perancangan .....   | 30 |
| <br>   |    |
| <b>Gambar 2.1</b> Komik Digital/Komik Online .....   | 33 |
| <b>Gambar 2.2</b> Webtoon Kanvas .....   | 34 |
| <b>Gambar 2.3</b> Contoh <i>Character</i> .....  | 34 |
| <b>Gambar 2.4</b> Contoh Rancangan Karakter.....   | 35 |
| <b>Gambar 2.5</b> Contoh Ekspresi Karakter.....  | 36 |
| <b>Gambar 2.6</b> Contoh <i>Setting/Latar</i> .....  | 37 |
| <b>Gambar 2.7</b> Contoh Panel Komik Digital/Webtoon .....   | 38 |
| <b>Gambar 2.8</b> Contoh parit dalam komik .....   | 39 |
| <b>Gambar 2.9</b> Contoh <i>Image/Citra</i> .....  | 39 |
| <b>Gambar 2.10</b> Contoh <i>Bird Eye</i> .....  | 40 |
| <b>Gambar 2.11</b> Contoh <i>High angle</i> .....  | 41 |
| <b>Gambar 2.12</b> Contoh <i>Eye Level</i> .....   | 41 |
| <b>Gambar 2.13</b> Contoh <i>Low Angle</i> .....   | 42 |
| <b>Gambar 2.14</b> Contoh <i>Frog Eye</i> .....  | 42 |
| <b>Gambar 2.15</b> Contoh <i>Extreme Long Shot</i> .....   | 43 |
| <b>Gambar 2.16</b> Contoh <i>Long Shot</i> .....   | 44 |
| <b>Gambar 2.17</b> Contoh <i>Medium Shot</i> .....   | 44 |
| <b>Gambar 2.18</b> Contoh <i>Close Up</i> .....  | 45 |
| <b>Gambar 2.19</b> Contoh <i>Extreme Close Up</i> .....  | 45 |
| <b>Gambar 2.20</b> Contoh Balon Ucapan.....  | 46 |
| <b>Gambar 2.21</b> Contoh Balon Pikiran .....  | 47 |
| <b>Gambar 2.22</b> Contoh Balon Narasi/caption.....  | 47 |

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 2.23</b> Contoh <i>Onomatopeia (Sound Effects)</i> .....   | 48 |
| <b>Gambar 2.24</b> Contoh komik/webtoon berwarna .....   | 50 |
| <b>Gambar 2.25</b> Contoh Genre pada <i>LINE Webtoon Kanvas</i> Indonesia .....                                  | 51 |
| <b>Gambar 2.26</b> Perkembangan Gaya Penggambaran Karakter pada Komik Wayang.....                                | 52 |
| <b>Gambar 2.27</b> Gaya Gambar Komik Wayang R. A. Kosasih .....  | 53 |
| <b>Gambar 2.28</b> Gaya Gambar Komik Wayang A. Sulaha.....   | 53 |
| <b>Gambar 2.29</b> Gaya Gambar Komik Wayang Sinta Damayanti .....  | 53 |
| <b>Gambar 2.30</b> ya Gambar Komik Wayang Is Yuniarto .....  | 54 |
| <b>Gambar 2.31</b> Gaya Gambar Komik Wayang Dinda Maulia.....  | 54 |
| <b>Gambar 2.32</b> Gaya Gambar Semi Realis/Semi Kartun .....   | 54 |
| <b>Gambar 2.33</b> Contoh Wayang Kulit Koleksi SMKN 12 Surabaya.....   | 56 |
| <b>Gambar 2.34</b> Contoh Wayang Orang pada Pertunjukan di Taman Budaya .....                                    | 58 |
| <b>Gambar 2.35</b> Wayang kulit Nakula dan Sadewa versi Surakarta/Solo .....                                     | 58 |
| <b>Gambar 2.36</b> Wayang kulit Nakula dan Sadewa versi Jawa Timur.....  | 58 |
| <b>Gambar 2.37</b> Wayang Kulit Gagrak Surakarta koleksi SMKN 12 Surabaya.....                                   | 59 |
| <b>Gambar 2.38</b> Wayang Kulit Raden Sadewa Koleksi Ki Surono Gondo Taruno .....                                | 59 |
| <b>Gambar 2.39</b> Wayang Orang Raden Sadewa.....  | 59 |
| <b>Gambar 2.40</b> Raden Sadewa Versi Komik <i>Wayang Lahirnya Nakula-Sadewa</i> (1983) karya<br>A. Sulaha ..... | 59 |
| <b>Gambar 2.41</b> Wajah Wayang Kulit Raden Sadewa .....   | 60 |
| <b>Gambar 2.42</b> Perlengkapan Kepala Wayang Kulit Raden Sadewa.....  | 61 |
| <b>Gambar 2.43</b> Kelat Bahu Wayang Kulit Raden Sadewa.....   | 61 |
| <b>Gambar 2.44</b> Pakaian Wayang Kulit Raden Sadewa .....   | 61 |
| <b>Gambar 2.45</b> Gambar Wayang Kulit Dewi Rasawulan.....   | 62 |
| <b>Gambar 2.46</b> Wajah Wayang Kulit Keling Dewi Rasawulan .....  | 63 |
| <b>Gambar 2.47</b> Perlengkapan Kepala Wayang Kulit Dewi Rasawulan .....   | 63 |
| <b>Gambar 2.48</b> Kelat Bahu Wayang Kulit Dewi Rasawulan.....   | 63 |
| <b>Gambar 2.49</b> Pakaian Wayang Kulit Dewi Rasawulan.....  | 64 |
| <b>Gambar 2.50</b> Komik Buku <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....  | 68 |
| <b>Gambar 2.51</b> Cover Komik <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....   | 69 |
| <b>Gambar 2.52</b> Warna Komik <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....   | 69 |
| <b>Gambar 2.53</b> Tipografi Komik <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....   | 70 |
| <b>Gambar 2.54</b> Ilustrasi Komik <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....   | 70 |

|                    |   |     |
|--------------------|---|-----|
| <b>Gambar 2.55</b> | Layout Komik <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....  | 70  |
| <b>Gambar 2.56</b> | Informasi Komik <i>Lahirnya Nakula Sadewa</i> .....   | 71  |
| <b>Gambar 2.57</b> | Webtoon “Dedes” .....   | 72  |
| <b>Gambar 2.58</b> | Cover Webtoon “ <i>Dedes</i> ” versi <i>website</i> Laptop.....                             | 73  |
| <b>Gambar 2.59</b> | Cover Webtoon “ <i>Dedes</i> ” versi Aplikasi <i>Smartphone</i> .....                       | 73  |
| <b>Gambar 2.60</b> | Warna Webtoon “ <i>Dedes</i> ” .....  | 74  |
| <b>Gambar 2.61</b> | Ilustrasi Webtoon “ <i>Dedes</i> ” .....  | 74  |
| <b>Gambar 2.62</b> | Tipografi dalam balon kata Webtoon “ <i>Dedes</i> ” .....                                   | 74  |
| <b>Gambar 2.63</b> | Tipografi pada Logo Webtoon “ <i>Dedes</i> ” .....  | 75  |
| <b>Gambar 2.64</b> | Layout Webtoon “Dedes” .....  | 75  |
| <b>Gambar 2.65</b> | Kisah dalam Webtoon “Dedes” .....   | 76  |
| <b>Gambar 2.66</b> | Penokohan dalam Webtoon “Dedes” .....   | 76  |
| <b>Gambar 2.67</b> | Informasi dalam Webtoon “ <i>Dedes</i> ” .....  | 77  |
| <b>Gambar 2.68</b> | Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....                                       | 78  |
| <b>Gambar 2.69</b> | Cover Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” versi <i>Website</i> Laptop.....      | 79  |
| <b>Gambar 2.70</b> | Cover Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” versi Aplikasi <i>Smartphone</i> . 79 |     |
| <b>Gambar 2.71</b> | Warna Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....                                 | 80  |
| <b>Gambar 2.72</b> | Ilustrasi Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....                             | 80  |
| <b>Gambar 2.73</b> | Tipografi pada Balon Kata Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....             | 81  |
| <b>Gambar 2.74</b> | Tipografi pada Logo Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....                   | 81  |
| <b>Gambar 2.75</b> | Layout Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....                                | 82  |
| <b>Gambar 2.76</b> | Informasi Webtoon “ <i>Her Highness, the Wildflower</i> ” .....                             | 83  |
| <b>Gambar 3.1</b>  | Wawancara bersama Ki Harnowo.....   | 87  |
| <b>Gambar 3.2</b>  | Wawancara bersama Ki Krisna Nugroho Jati.....   | 88  |
| <b>Gambar 3.3</b>  | Wawancara dengan Ki Haris Nurrohman.....  | 89  |
| <b>Gambar 3.4</b>  | Wawancara dengan Ki Surono Gondo Taruno .....   | 89  |
| <b>Gambar 3.5</b>  | Wawancara bersama Ki Surwedi .....  | 90  |
| <b>Gambar 3.6</b>  | Wawancara bersama Ki Hario Widyoseno.....   | 91  |
| <b>Gambar 3.7</b>  | Wawancara bersama Esti Siwi (Egestigi).....   | 91  |
| <b>Gambar 3.8</b>  | Wawancara mendalam dengan target audiens .....  | 92  |
| <b>Gambar 3.9</b>  | Observasi pada platform <i>LINE Webtoon</i> .....   | 93  |
| <b>Gambar 3.9</b>  | Profil Responden.....   | 117 |



|   |     |
|---|-----|
| <b>Gambar 3.10</b> Jenis Kelamin dan Usia Responden .....                                       | 117 |
| <b>Gambar 3.11</b> Jenis Kesibukan Responden.....   | 118 |
| <b>Gambar 3.12</b> Gaya hidup dan Kebiasaan Responden .....                                     | 118 |
| <b>Gambar 3.13</b> Pengetahuan dan Ketertarikan Responden pada Wayang .....                     | 119 |
| <b>Gambar 3.14</b> Pengetahuan Responden tentang Kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan<br>..... | 119 |
| <b>Gambar 3.15</b> Media dan Platform Kesukaan Responden.....                                   | 120 |
| <b>Gambar 3.16</b> Media dan Platform Kesukaan Responden.....                                   | 120 |
| <b>Gambar 3.17</b> Genre Kesukaan Responden .....   | 121 |
| <b>Gambar 3.18</b> Analisis observasi gaya gambar pada <i>LINE Webtoon Canvas</i> .....         | 122 |
| <b>Gambar 3.19</b> Salah satu target audiens usia 16-17 tahun .....                             | 126 |
| <b>Gambar 3.20</b> Salah satu target audiens usia 18-24 tahun .....                             | 127 |
| <br>  |     |
| <b>Gambar 4.1</b> Perumusan <i>Keyword</i> .....  | 130 |
| <b>Gambar 4.2</b> Gaya gambar semi realis/semi kartun .....                                     | 142 |
| <b>Gambar 4.3</b> Acuan pakaian dari wayang kulit Gagrak Surakarta.....                         | 143 |
| <b>Gambar 4.4</b> Acuan senjata dan peletakannya .....  | 143 |
| <b>Gambar 4.5</b> Webtoon kerajaan sebagai acuan konsep busana.....                             | 144 |
| <b>Gambar 4.6</b> Konsep acuan busana karakter modern (Satya, Wulan, Kakek).....                | 144 |
| <b>Gambar 4.7</b> Acuan latar rumah Kakek Wulan dan perpustakaan .....                          | 145 |
| <b>Gambar 4.8</b> Acuan wilayah Keraton Selamirah.....  | 146 |
| <b>Gambar 4.9</b> Acuan tempat singgasana raja.....   | 146 |
| <b>Gambar 4.10</b> Acuan Lorong Keraton .....   | 147 |
| <b>Gambar 4.11</b> Acuan gambar sitihinggil Kerajaan Selamirah .....                            | 147 |
| <b>Gambar 4.12</b> Acuan gambar alun-alun Kerajaan Selamirah .....                              | 147 |
| <b>Gambar 4.13</b> Acuan gambar bagian luar Kerajaan Ngamarta .....                             | 148 |
| <b>Gambar 4.14</b> Acuan gambar taman dan bagian dalam Keraton Ngamarta .....                   | 148 |
| <b>Gambar 4.15</b> Acuan tipografi judul.....   | 149 |
| <b>Gambar 4.16</b> Tipografi judul .....  | 149 |
| <b>Gambar 4.17</b> Anime Ace Font .....   | 150 |
| <b>Gambar 4.18</b> Acuan konsep warna .....   | 150 |
| <b>Gambar 4.19</b> Konsep warna kulit.....  | 151 |
| <b>Gambar 4.20</b> Konsep warna busana .....  | 151 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Gambar 4.21</b> Konsep warna keraton .....   | 151 |
| <b>Gambar 4.22</b> Acuan <i>Layout</i> .....  | 152 |
| <b>Gambar 4.23</b> Acuan <i>Thumbnail</i> utama.....  | 153 |
| <b>Gambar 4.24</b> Acuan <i>Thumbnail chapter</i> .....   | 153 |
| <b>Gambar 4.25</b> Contoh Gantungan Kunci <i>Acrylic</i> .....                                  | 155 |
| <b>Gambar 4.26</b> Contoh gantungan <i>Handphone</i> .....                                      | 155 |
| <b>Gambar 4.27</b> Contoh Buku Catatan .....  | 156 |
| <b>Gambar 4.28</b> Contoh Stiker .....  | 156 |
| <b>Gambar 4.29</b> Contoh <i>Totebag</i> .....  | 157 |
| <b>Gambar 4.30</b> Contoh mangkuk .....   | 157 |
| <b>Gambar 4.31</b> Contoh Wallpaper <i>Handphone</i> .....                                      | 158 |
| <b>Gambar 4.32</b> <i>Mind map</i> karakter Satya dan Raden Sadewa.....                         | 159 |
| <b>Gambar 4.33</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut dan pakaian Karakter Satya dan Raden Sadewa.... | 160 |
| <b>Gambar 4.34</b> Sketsa alternatif karakter Satya.....  | 161 |
| <b>Gambar 4.35</b> Sketsa alternatif karakter Raden Sadewa.....                                 | 161 |
| <b>Gambar 4.36</b> <i>Mind map</i> karakter Wulan dan Dewi Rasawulan.....                       | 162 |
| <b>Gambar 4.37</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut dan pakaian Karakter Wulan dan Dewi Rasawulan   | 162 |
| <b>Gambar 4.38</b> Sketsa alternatif karakter Wulan .....                                       | 163 |
| <b>Gambar 4.39</b> Sketsa alternatif karakter Dewi Rasawulan .....                              | 163 |
| <b>Gambar 4.40</b> <i>Mind map</i> karakter Kakek .....   | 164 |
| <b>Gambar 4.41</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut dan pakaian karakter Kakek .....                | 164 |
| <b>Gambar 4.42</b> Sketsa alternatif karakter Kakek .....                                       | 165 |
| <b>Gambar 4.43</b> <i>Mind map</i> karakter Prabu Rasadewa.....                                 | 165 |
| <b>Gambar 4.44</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Prabu Rasadewa .....                   | 166 |
| <b>Gambar 4.45</b> Sketsa alternatif karakter Prabu Rasadewa.....                               | 166 |
| <b>Gambar 4.46</b> <i>Mind map</i> karakter Raden Nakula.....                                   | 167 |
| <b>Gambar 4.47</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Raden Nakula .....                     | 167 |
| <b>Gambar 4.48</b> Sketsa alternatif karakter Raden Nakula .....                                | 168 |
| <b>Gambar 4.49</b> <i>Mind map</i> karakter Raden Arjuna .....                                  | 168 |
| <b>Gambar 4.50</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Raden Arjuna.....                      | 169 |
| <b>Gambar 4.51</b> Sketsa alternatif karakter Raden Arjuna.....                                 | 169 |
| <b>Gambar 4.52</b> <i>Mind map</i> karakter Raden Antareja .....                                | 170 |
| <b>Gambar 4.53</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Raden Antareja.....                    | 170 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Gambar 4.54</b> Sketsa alternatif karakter Raden Antareja .....                  | 171 |
| <b>Gambar 4.55</b> <i>Mind map</i> karakter Raden Dursasana.....                    | 171 |
| <b>Gambar 4.56</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Raden Dursasana .....      | 172 |
| <b>Gambar 4.57</b> Sketsa alternatif karakter Raden Durasasana.....                 | 172 |
| <b>Gambar 4.58</b> <i>Mind map</i> karakter Adipati Karna.....                      | 173 |
| <b>Gambar 4.59</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Adipati Karna .....        | 173 |
| <b>Gambar 4.60</b> Sketsa alternatif karakter Adipati Karna .....                   | 174 |
| <b>Gambar 4.61</b> <i>Mind map</i> karakter Prabu Kresna.....                       | 174 |
| <b>Gambar 4.62</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Prabu Kresna .....         | 175 |
| <b>Gambar 4.63</b> Sketsa alternatif karakter Prabu Kresna .....                    | 175 |
| <b>Gambar 4.64</b> <i>Mind map</i> karakter Raden Gatotkaca .....                   | 176 |
| <b>Gambar 4.65</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Raden Gatotkaca.....       | 176 |
| <b>Gambar 4.66</b> Sketsa alternatif karakter Raden Gatotkaca.....                  | 177 |
| <b>Gambar 4.67</b> <i>Mind map</i> karakter Prabu Dirgamayapati.....                | 177 |
| <b>Gambar 4.68</b> <i>Moodboard</i> gaya rambut karakter Prabu Dirgamayapati .....  | 178 |
| <b>Gambar 4.69</b> Sketsa alternatif karakter Prabu Dirgamayapati .....             | 178 |
| <b>Gambar 4.70</b> Sketsa alternatif <i>thumbnail</i> utama.....                    | 179 |
| <b>Gambar 4.71</b> <i>Mind map</i> Desain Tampilan Judul .....                      | 179 |
| <b>Gambar 4.72</b> Sketsa Desain Tampilan Judul .....                               | 179 |
| <b>Gambar 4.73</b> Komprehensif desain alternatif karakter Satya .....              | 180 |
| <b>Gambar 4.74</b> Komprehensif desain alternatif karakter Sadewa.....              | 180 |
| <b>Gambar 4.75</b> Komprehensif alternatif desain karakter Wulan .....              | 181 |
| <b>Gambar 4.76</b> Komprehensif desain alternatif karakter Dewi Rasawulan .....     | 181 |
| <b>Gambar 4.77</b> Komprehensif desain alternatif karakter Kakek.....               | 182 |
| <b>Gambar 4.78</b> Komprehensif desain alternatif karakter Prabu Rasadewa .....     | 182 |
| <b>Gambar 4.79</b> Komprehensif desain alternatif karakter Raden Nakula.....        | 183 |
| <b>Gambar 4.80</b> Komprehensif desain alternatif karakter Raden Arjuna .....       | 183 |
| <b>Gambar 4.81</b> Komprehensif desain alternatif karakter Raden Antareja.....      | 184 |
| <b>Gambar 4.82</b> Komprehensif desain alternatif karakter Raden Dursasana.....     | 184 |
| <b>Gambar 4.83</b> Komprehensif desain alternatif karakter Adipati Karna.....       | 185 |
| <b>Gambar 4.84</b> Komprehensif desain alternatif karakter Prabu Kresna.....        | 185 |
| <b>Gambar 4.85</b> Komprehensif desain alternatif karakter Raden Gatotkaca .....    | 186 |
| <b>Gambar 4.86</b> Komprehensif desain alternatif karakter Prabu Dirgamayapati..... | 186 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Gambar 4.87</b> Komprehensif desain alternatif <i>thumbnail</i> utama .....                            | 187 |
| <b>Gambar 4.88</b> Komprehensif desain alternatif tampilan judul.....                                     | 187 |
| <b>Gambar 4.89</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Satya/Raden Sadewa dan Nakula ....           | 188 |
| <b>Gambar 4.90</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Wulan/Dewi Rasawulan dan Prabu Rasadewa..... | 189 |
| <b>Gambar 4.91</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Kakek.....                                   | 190 |
| <b>Gambar 4.92</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Raden Arjuna .....                           | 190 |
| <b>Gambar 4.93</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Raden Antareja.....                          | 191 |
| <b>Gambar 4.94</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Raden Dursasana .....                        | 191 |
| <b>Gambar 4.95</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Adipati Karna .....                          | 192 |
| <b>Gambar 4.96</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Prabu Kresna .....                           | 192 |
| <b>Gambar 4.97</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Raden Gatotkaca.....                         | 193 |
| <b>Gambar 4.98</b> Validasi dan alternatif terpilih karakter Prabu Dirgamayapati .....                    | 193 |
| <b>Gambar 4.99</b> Validasi dan alternatif terpilih <i>thumbnail</i> utama.....                           | 194 |
| <b>Gambar 4.100</b> Validasi dan alternatif terpilih desain tampilan judul .....                          | 194 |
| <b>Gambar 4.101</b> Desain final lembar karakter Satya .....  | 195 |
| <b>Gambar 4.102</b> Desain final lembar karakter Raden Sadewa .....                                       | 195 |
| <b>Gambar 4.103</b> Desain final lembar karakter Wulan.....   | 196 |
| <b>Gambar 4.104</b> Desain final lembar karakter Dewi Rasawulan.....                                      | 196 |
| <b>Gambar 4.105</b> Desain final lembar karakter Kakek.....   | 196 |
| <b>Gambar 4.106</b> Desain final lembar karakter Prabu Rasadewa .....                                     | 197 |
| <b>Gambar 4.107</b> Desain final lembar karakter Raden Nakula.....  | 197 |
| <b>Gambar 4.108</b> Desain final lembar karakter Raden Arjuna .....                                       | 197 |
| <b>Gambar 4.109</b> Desain final lembar karakter Raden Antareja.....                                      | 198 |
| <b>Gambar 4.110</b> Desain final lembar karakter Raden Dursasana .....                                    | 198 |
| <b>Gambar 4.111</b> Desain final lembar karakter Adipati Karna .....                                      | 198 |
| <b>Gambar 4.112</b> Desain final lembar karakter Prabu Kresna .....                                       | 199 |
| <b>Gambar 4.113</b> Desain final lembar karakter Raden Gatotkaca.....                                     | 199 |
| <b>Gambar 4.114</b> Desain final lembar karakter Prabu Dirgamayapati .....                                | 199 |
| <b>Gambar 4.115</b> Desain final <i>thumbnail</i> utama .....   | 200 |
| <b>Gambar 4.116</b> Desain final tampilan judul.....  | 200 |
| <b>Gambar 4.117</b> Desain latar perpustakaan kota pada latar masa kini.....                              | 201 |
| <b>Gambar 4. 118</b> Desain latar rumah kakek pada latar masa kini.....                                   | 201 |

|                     |  |     |
|---------------------|--|-----|
| <b>Gambar 4.119</b> | Desain latar Kerajaan Selamirah pada latar wayang .....  | 202 |
| <b>Gambar 4.120</b> | Desain latar Kerajaan Ngamarta pada latar wayang .....   | 202 |
| <b>Gambar 4.121</b> | Media utama pada <i>Platform Webtoon Kanvas</i> .....    | 203 |
| <b>Gambar 4.122</b> | Cuplikan implementasi media utama .....                  | 204 |
| <b>Gambar 4.123</b> | Media pendukung gantungan kunci akrilik .....            | 205 |
| <b>Gambar 4.124</b> | Media pendukung gantungan <i>handphone</i> akrilik ..... | 206 |
| <b>Gambar 4.125</b> | Media pendukung buku catatan .....                       | 206 |
| <b>Gambar 4.126</b> | Media pendukung <i>sticker pack</i> .....                | 207 |
| <b>Gambar 4.127</b> | Media pendukung <i>totebag</i> .....                     | 207 |
| <b>Gambar 4.128</b> | Media pendukung mangkuk.....                             | 208 |
| <b>Gambar 4.129</b> | Media pendukung akun <i>Instagram</i> .....              | 208 |
| <b>Gambar 4.130</b> | Media pendukung akun <i>wallpaper handphone</i> .....    | 209 |
| <b>Gambar 4.131</b> | Media pendukung Stiker <i>WhatsApp</i> .....             | 209 |
| <b>Gambar 4.132</b> | Media pendukung <i>X-Banner</i> .....                    | 210 |

## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| <b>Tabel 2.1</b> Contoh Gaya Gambar Komik Wayang.....                         | 53  |
| <b>Tabel 2.2</b> Wayang Kulit Raden Sadewa.....                               | 60  |
| <b>Tabel 2.3</b> Wayang Kulit Dewi Rasawulan .....                            | 62  |
| <b>Tabel 2.4</b> Analisis Studi Eksisting .....                               | 69  |
| <b>Tabel 2.5</b> Analisis Webtoon “Dedes” .....                               | 73  |
| <b>Tabel 2.6</b> Analisis Webtoon “Her Highness, the Wildflower”.....         | 79  |
| <br>  |     |
| <b>Tabel 3.1</b> Buku sebagai sumber data sekunder.....                       | 94  |
| <b>Tabel 3.2</b> Jurnal sebagai sumber data sekunder.....                     | 96  |
| <b>Tabel 3.3</b> Media Massa/ Media online sebagai sumber data sekunder ..... | 99  |
| <b>Tabel 3.4</b> Observasi pada kolom komentar .....                          | 123 |
| <b>Tabel 3.5</b> Tabel Analisis TOWS.....                                     | 124 |
| <b>Tabel 3.6</b> Kegiatan target audiens usia 16-17 tahun dalam sehari.....   | 126 |
| <b>Tabel 3.7</b> Kegiatan target audiens usia 18-24 tahun dalam sehari.....   | 127 |
| <br>  |     |
| <b>Tabel 4.1</b> Palet warna dari webtoon acuan.....                          | 151 |