

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *WEBCOMIC* BAMBANG SUMANTRI GAGRAK
WAYANG JEKDONG SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER
USIA 18-25 TAHUN

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



Disusun oleh:

FATIAH NAHYA IZAYANAH

20052010024

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

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

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

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *WEBCOMIC* BAMBANG SUMANTRI GAGRAK WAYANG
JEKDONG SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER USIA 18-25 TAHUN

Disusun oleh:
FATIAH NAHYA IZAYANAH
20052010024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 19 November 2024

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Penguji I

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Penguji II

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

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 *WEBCOMIC* BAMBANG SUMANTRI GAGRAK WAYANG
JEKDONG SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER USIA 18-25 TAHUN**

Disusun oleh:

FATIHAH NAHYA IZAYANAH

20052010024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 19 November 2024

Pembimbing I



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

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing 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)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, ST., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Menurunnya moral anak muda masa kini merupakan salah satu dampak negatif globalisasi yang apabila dibiarkan dapat mengikis karakter dan jati diri bangsa Indonesia. Sebuah *role model* yang sesuai untuk anak muda diperlukan untuk memberikan pendidikan karakter dalam upaya mengatasi penurunan moralitas anak muda. Salah satu *role model* yang sesuai adalah sebuah tokoh wayang kulit Jekdong, yaitu Bambang Sumantri salah satu dari tiga tokoh panutan dalam Serat Tripama yang memiliki karakter cinta tanah air yang kuat. Penyampaian nilai karakter dan kisah Bambang Sumantri gagrak wayang Jekdong ini memanfaatkan media *webcomic* yang mudah diakses melalui *smartphone* yang sering digunakan oleh anak muda,

Perancangan *webcomic* Bambang Sumantri gagrak wayang Jekdong menggunakan metode penelitian campuran kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara narasumber ahli dan target audiens, literatur, dan kuisisioner. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, metode ATUMICS transformasi tradisi, dan TOWS matriks. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan dalam membuat konsep desain perancangan *webcomic* dengan kata kunci *webcomic* bertualang bersama kesatria unik di dunia lain. Dengan perancangan *webcomic* ini diharapkan dapat memberikan edukasi nilai pendidikan karakter cinta tanah air dan pengembangan visual budaya lokal tradisional Wayang Jekdong ke bentuk yang lebih modern dengan tetap mempertahankan ciri khas visualnya kepada anak muda.

Kata kunci: Bambang Sumantri, Pendidikan Karakter, Wayang Jekdong, *Webcomic*

ABSTRACT

The decline in the morals of today's youth is one of the negative impacts of globalization, which, if left unchecked, could erode the character and identity of the Indonesian nation. A suitable role model for the youth is needed to provide character education in efforts to address the moral decline among young people. One such role model is the Jekdong puppet figure, Bambang Sumantri, one of the three exemplary figures in Serat Tripama, who embodies a strong sense of patriotism. The delivery of character values and the story of Bambang Sumantri in the Jekdong puppet style utilizes the webcomic medium, which is easily accessible through smartphones commonly used by young people.

The design of the Bambang Sumantri Jekdong puppet webcomic employs a mixed-method research approach, both qualitative and quantitative, through expert interviews, target audience surveys, literature review, and questionnaires. The collected data is then analyzed using qualitative descriptive analysis, ATUMICS method for tradition transformation, and TOWS matrix. The results of this analysis serve as the basis for developing the design concept of the webcomic with the theme of adventuring with a unique knight in another world. With this webcomic design, it is hoped that it can provide character education, instilling a love for the homeland, and contribute to the development of the traditional Jekdong puppet culture in a more modern form, while maintaining its visual uniqueness for the youth.

Keywords: Bambang Sumantri, Character Education, Wayang Jekdong, Webcomic

PERNYATAAN ORISINILITAS 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 plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 7 Desember 2024



Fatihah Nahya Izayanah

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya dalam pengerjaan Perancangan *Webcomic* Bambang Sumantri Gagrak Wayang Jekdong sebagai Pendidikan Karakter Usia 18-25 Tahun dari awal hingga akhir perancangan ini dibuat. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi nilai pendidikan karakter cinta tanah air Lakon Bambang Sumantri gagrak wayang Jekdong kepada anak muda yang tengah mengalami penurunan moral di masa globalisasi. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menumbuhkan kembali nilai cinta tanah air dalam diri anak muda dengan meneladani kisah Bambang Sumantri dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal Wayang Jekdong.

Terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam berbagai aspek sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi kekuatan dalam proses pengerjaan perancangan ini.
2. Ibu Yustin Maria, Ayah Muhammad Muslih, Ayah Atok Illah, dan Nenek Jamiatun yang senantiasa memberikan dukungan moral dan finansial, serta doa-doa baik yang selalu dipanjatkan untuk kelancaran penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Almarhum Ayah Dedy Teguh Kurniawan dan dan Almarhum Kakek Yusuf Ahmad yang telah mendukung penulis sepenuhnya hingga akhir hayatnya dan menjadi motivasi penulis untuk melakukan yang terbaik sampai akhir.
4. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds selaku pembimbing utama yang telah menjadi sumber inspirasi, memberikan ilmu, bantuan, dan arahan yang bermanfaat dalam perancangan *webcomic* dan penulisan laporan.
5. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing pendamping yang juga telah membantu dan memberikan arahan dalam perancangan ini.
6. Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn dan Ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku penguji utama dan penguji pendamping yang telah memberikan masukan yang membangun saat ujian seminar proposal dan sidang kolokium 1.
7. Ki Surwedi, Ki Bambang Sugiyo, dan Ki Krisna Nugroho Jati serta guru dan murid jurusan pedalangan SMKN 12 Surabaya yang telah berkenan menjadi narasumber penulis dan membantu proses dokumentasi boneka wayang jekdong dalam perancangan ini.

8. Adik Azzaria dan Javier yang selalu menghibur penulis selama mengerjakan *webcomic*.
9. Erica, Restifar, Agustina, dan Marsa yang selalu menemani, membantu, memberi semangat, dan menjadi tempat berkeluh kesah selama perkuliahan dan proses pengerjaan perancangan ini.
10. Kumala, Zanuba, dan Alfie selaku rekan satu pembimbing yang senantiasa berbagi semangat dan dukungan.
11. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam proses perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan dalam aspek penulisan laporan maupun eksekusi hasil akhirnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diperlukan sebagai pembelajaran penulis maupun pembaca dalam perancangan *webcomic* kedepannya. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi banyak pihak.

Surabaya, 6 Desember 2024



Fatihah Nahya Izayanah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Tujuan Perancangan.....	9
1.6 Manfaat Perancangan.....	9
1.7 Kerangka Perancangan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	11
2.1 Definisi Operasional Judul.....	11
2.1.1 Definisi <i>Webcomic</i>	11
2.1.2 Definisi Bambang Sumantri	11
2.1.3 Definisi Wayang Jekdong	11
2.1.4 Definisi Pendidikan Karakter	12
2.1.5 Definisi Usia 18-25 Tahun.....	12
2.2 Landasan Teori.....	12

2.2.1	Komik	12
2.2.2	Wayang	38
2.2.3	Bambang Sumantri Gagrak Wayang Jekdong	53
2.2.4	Pendidikan Karakter	90
2.2.5	Usia 18-25 Tahun.....	91
2.2.6	Metode ATUMICS.....	94
2.2.7	Studi Eksisting.....	96
2.2.8	Studi Komparator	103
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		118
3.1	Metode Perancangan.....	118
3.2	Objek Perancangan	118
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	118
3.3.1	Data Primer.....	118
3.3.2	Data Sekunder.....	127
3.4	Teknik Analisis Data	129
3.5	Analisis Data Wawancara	130
3.5.1	Narasumber dalang Ki Harnowo	130
3.5.2	Narasumber dalang Ki Haris Nurrohman.....	130
3.5.3	Narasumber dalang Ki Krisna Nugroho Jati.....	132
3.5.4	Narasumber dalang Ki Bambang Sugiyo	134
3.5.5	Narasumber dalang Ki Surwedi.....	134
3.5.6	Narasumber Komikus Kak Metalu	135
3.6	Analisis Data Kuisisioner	137
3.7	Analisis Data Observasi.....	140
3.8	Metode ATUMICS	141
3.9	Analisis Consumer Journey	144
3.9.1	Sampel target audiens perempuan	145

3.9.2	Sampel target audiens laki-laki.....	146
3.10	Analisis Consumer Insight.....	147
3.11	Analisis TOWS Matriks.....	147
3.12	Sintesis data	149
3.13	Unique Selling Proposition (USP).....	151
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....		152
4.1	Perumusan Konsep.....	152
4.1.1	Perumusan Keyword.....	152
4.1.2	Konsep Verbal.....	154
4.1.3	Konsep Visual.....	163
4.1.4	Konsep Media.....	179
4.2	Proses Perancangan Desain.....	182
4.2.1	Sketsa Kasar	182
4.2.2	Komprehensif Desain	188
4.2.3	Validasi Desain	195
4.2.4	Desain Final.....	196
4.3	Implementasi Desain.....	212
4.3.1	Tampilan <i>Webcomic</i> pada Platform Webtoon Canvas Indonesia.....	212
4.3.2	Implementasi Media Utama <i>Webcomic</i>	213
4.3.3	Implementasi Media Pendukung <i>Webcomic</i>	214
4.4	Rancangan Anggaran Proyek.....	222
BAB V PENUTUP		224
5.1	Kesimpulan	224
5.2	Saran	224
DAFTAR PUSTAKA		226
LAMPIRAN		230

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan kasus narkoba pelajar dan mahasiswa tahun 2020 hingga 2023	2
Gambar 1. 2 Aplikasi komik terpopuler di Google Playstore dan rating aplikasi	6
Gambar 1. 3 Demografi usia pembaca Webtoon ID	7
Gambar 1. 4 Kerangka Perancangan	10
Gambar 2. 1 Lembar Karakter berbentuk resume riwayat hidup	17
Gambar 2. 2 <i>Character Concept Sheet</i> karya Mitch Lucas	17
Gambar 2. 3 Lembar tampak karakter dari tiga sudut pandang.....	18
Gambar 2. 4 <i>Show me your moves</i> karya Nargyle	18
Gambar 2. 5 Enam ekspresi dasar manusia	19
Gambar 2. 6 <i>Character Expression Sheet</i> karya Rose Buma.....	19
Gambar 2. 7 Alur penceritaan yang baik	20
Gambar 2. 8 Panel horizontal webtoon	22
Gambar 2. 9 <i>Framing</i> dan <i>Blocking</i>	23
Gambar 2. 10 Komposisi panel	23
Gambar 2. 11 <i>Canted angle</i>	24
Gambar 2. 12 <i>Shallow focus</i>	24
Gambar 2. 13 <i>Split Screen</i>	25
Gambar 2. 14 <i>Bird Eye View</i>	25
Gambar 2. 15 <i>High Angle</i>	26
Gambar 2. 16 <i>Low Angle</i>	26
Gambar 2. 17 <i>Eye Level</i>	27
Gambar 2. 18 <i>Frog Eye View</i>	27
Gambar 2. 19 <i>Estabilishing shot</i>	28
Gambar 2. 20 <i>Close Up</i>	28
Gambar 2. 21 <i>Extreme Close Up</i>	29
Gambar 2. 22 <i>Medium Shot</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Long Shot</i>	30
Gambar 2. 24 <i>Extreme long shot</i>	30
Gambar 2. 25 <i>Over The Shoulders (OTS) Shot</i>	31
Gambar 2. 26 <i>Point of View (POV) Shot</i>	31
Gambar 2. 27 <i>Parit webcomic</i> atau <i>silence area</i>	32

Gambar 2. 28 Balon kata verbal dan non verbal	33
Gambar 2. 29 Balon kata verbal dan non verbal	33
Gambar 2. 30 Gaya semi realis khas Metalu 7 Wonders	34
Gambar 2. 31 Garis gerak.....	35
Gambar 2. 32 Tipografi balon kata (kiri), judul (tengah), dan sound effect (kanan).....	36
Gambar 2. 33 <i>Complementary Colors</i>	37
Gambar 2. 34 Value	37
Gambar 2. 35 Penggunaan prinsip <i>intensity</i>	38
Gambar 2. 36 Warna hangat dan dingin	38
Gambar 2. 37 Lingkup Budaya Arek sebagai rumah wayang kulit Jekdong	40
Gambar 2. 38 Perbedaan tatahan wayang Jekdong (kiri) dan Surakarta (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya	41
Gambar 2. 39 Warna wajah boneka wayang Jekdong (kiri dan tengah) dan Yogyakarta (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya	41
Gambar 2. 40 Warna wajah hijau pada kain dodot (kiri dan tengah) dan biru pada topong (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya	41
Gambar 2. 41 Perbedaan warna yang mencolok pada wayang Jekdong (kiri) dan Surakarta (kanan) koleksi Ki Surwedi	42
Gambar 2. 42 Motif batik ceplok (kiri), kawung (tengah), dan kawung kotak (kanan) pada boneka wayang Jekdong koleksi Ki Surwedi dan SMKN 12 Surabaya	42
Gambar 2. 43 Ujung Samparan Kain Wayang Putri Jekdong (Kiri), Yogyakarta (tengah), Surakarta (kanan) koleksi Ki Surwedi dan SMKN 12 Surabaya.....	43
Gambar 2. 44 Dodotan raseksi Dewi Sarpa Kenaka wayang Jekdong (Kiri), Dodotan raseksi Dewi Sarpa Kenaka wayang Surakarta (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya	43
Gambar 2. 45 Dodotan raseksi Arimbi wayang Jekdong (Kiri), Dodotan raseksi Arimbi wayang Surakarta (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya	44
Gambar 2. 46 Bagian rangkap pada garuda mahkota wayang Jekdong (Kiri), mahkota wayang Surakarta (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya.....	44
Gambar 2. 47 Tampak wajah Kumbakarna wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya (Kiri), wayang kulit Surakarta (kanan).....	45
Gambar 2. 48 Arjuna Wijaya wujud raksasa wayang Jekdong (Kiri), wayang Surakarta (kanan) koleksi SMKN 12 Surabaya	45

Gambar 2. 49 Boneka wayang Semar (kiri), Bagong (tengah), dan Besut (kanan) gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	46
Gambar 2. 50 Boneka wayang Semar (kiri) dan Bagong (kanan) gagrak wayang Jekdong koleksi Ki Bambang Sugiyo	46
Gambar 2. 51 Perabot, pakaian, dan perhiasan wayang gagahan.....	47
Gambar 2. 52 Perabot, pakaian, dan perhiasan wayang putren.....	48
Gambar 2. 53 Posisi wajah luruh (kiri), longok (tengah), langak (kanan)	50
Gambar 2. 54 Bentuk Mata boneka wayang.....	50
Gambar 2. 55 Bentuk mulut boneka wayang	51
Gambar 2. 56 Bentuk hidung boneka wayang.....	52
Gambar 2. 57 Silsilah kekerabatan Negara Maespati-Sela Perwata.....	68
Gambar 2. 58 Silsilah kekerabatan Negara Ngalengka	69
Gambar 2. 59 Boneka wayang Bambang Sumantri (kiri), Patih Suwanda (kanan) gagrak Wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya.....	70
Gambar 2. 60 Boneka wayang Bambang Sanepa gagrak Wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	73
Gambar 2. 61 Boneka wayang Raden Nalendra Dipa (kiri), Prabu Arjuna Wijaya (tengah), Arjuna Wijaya <i>Tiwikrama</i> (kanan) gagrak Wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	74
Gambar 2. 62 Boneka wayang Dewi Citrawati gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	77
Gambar 2. 63 Prabu Dasamuka (kiri), Prabu Dasamuka <i>Tiwikrama</i> (kanan)	78
Gambar 2. 64 Patih Gulmuka	79
Gambar 2. 65 Boneka wayang Semar (kiri), Bagong (tengah), dan Besut (kanan) gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	80
Gambar 2. 66 Boneka wayang Raden Jaeka gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	81
Gambar 2. 67 Boneka wayang Begawan Suwaja gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	82
Gambar 2. 68 Boneka wayang Dewi Srinadi gagrak wayang Jekdong koleksi Ki Surwedi... 83	
Gambar 2. 69 Boneka wayang Prabu Derma Yantika gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	84
Gambar 2. 70 Boneka wayang Prabu Kerta Wirya gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	84

Gambar 2. 71 Boneka wayang Patih Gumiyatmaja gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	85
Gambar 2. 72 Patih Ranga Janu.....	86
Gambar 2. 73 Prabu Kala Gangsa	86
Gambar 2. 74 Garuda Jatayu	87
Gambar 2. 75 Raden Kumbakarna, Raden Wibisana, dan Dewi Sarpa Kenaka.....	87
Gambar 2. 76 Boneka wayang Raden Dumriksa gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	88
Gambar 2. 77 Boneka wayang Raden Pragempa gagrak wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya	89
Gambar 2. 78 Model Metode ATUMICS	95
Gambar 2. 79 Proses penggabungan elemen tradisi dan modernitas pada objek yang baru ...	95
Gambar 2. 80 Screenshot laman webtoon komik Serat Tripama	98
Gambar 2. 81 Tipografi sound effect dalam Komik Serat Tripama	99
Gambar 2. 82 Tipografi balon kata dan narasi dalam Komik Serat Tripama	99
Gambar 2. 83 Tipografi judul Komik Serat Tripama.....	99
Gambar 2. 84 Cover dalam episode 1 Komik Serat Tripama.....	100
Gambar 2. 85 Cover Header Komik Serat Tripama	101
Gambar 2. 86 Layout balon kata dan panel Komik Serat Tripama	101
Gambar 2. 87 Ilustrasi dalam Komik Serat Tripama	102
Gambar 2. 88 Warna dalam Komik Serat Tripama.....	102
Gambar 2. 89 <i>Screenshot</i> laman webtoon komik 7 Wonders	103
Gambar 2. 90 Tipografi teks balon kata pada Komik 7 Wonders.....	104
Gambar 2. 91 Tipografi sound effect balon kata pada Komik 7 Wonders.....	105
Gambar 2. 92 Tipografi Judul Komik 7 Wonders.....	105
Gambar 2. 93 Cover header Komik 7 Wonders.....	106
Gambar 2. 94 Penggunaan panel pendek pada Komik 7 Wonders.....	106
Gambar 2. 95 Gambar 2.2 Penggunaan panel panjang pada Komik 7 Wonders.....	107
Gambar 2. 96 Ilustrasi karakter pada Komik 7 Wonders.....	108
Gambar 2. 97 Ilustrasi adegan komedi pada Komik 7 Wonders.	108
Gambar 2. 98 Tone warna dunia dewa pada Komik 7 Wonders.....	108
Gambar 2. 99 Tone warna hangat dunia iblis pada Komik 7 <i>Wonders</i>	109
Gambar 2. 100 Tone warna pepadusn dunia manusia pada Komik 7 <i>Wonders</i>	109

Gambar 2. 101 <i>Screenshot</i> laman webtoon <i>Omniscient Reader</i> via PC.....	110
Gambar 2. 102 Font dalam balon teks komik <i>Omniscient Reader</i>	111
Gambar 2. 103 Font judul komik <i>Omniscient Reader</i>	111
Gambar 2. 104 Font <i>sound effect</i> komik <i>Omniscient Reader</i>	112
Gambar 2. 105 Cover komik <i>Omniscient Reader</i> versi mobile.....	112
Gambar 2. 106 Layout panel horizontal komik <i>Omniscient Reader</i>	113
Gambar 2. 107 Layout panel vertikal komik <i>Omniscient Reader</i>	114
Gambar 2. 108 Ilustrasi komik <i>Omniscient Reader</i>	114
Gambar 2. 109 Ilustrasi komik <i>Omniscient Reader</i>	115
Gambar 2. 110 Tone warna hangat komik <i>Omniscient Reader</i>	115
Gambar 2. 111. Tone warna hangat komik <i>Omniscient Reader</i>	116
Gambar 2. 112 Tone warna dingin <i>Omniscient Reader</i>	116
Gambar 3. 1 Wawancara bersama Pak Harwono.....	119
Gambar 3. 2 Wawancara bersama Mas Krisna.....	120
Gambar 3. 3 Wawancara bersama Mas Haris.....	120
Gambar 3. 4 Wawancara bersama Mas Krisna.....	121
Gambar 3. 5 Wawancara bersama Pak Bambang Sugiyo.....	122
Gambar 3. 6 Wawancara bersama Pak Surwedi.....	123
Gambar 3. 7 Wawancara bersama Kak Metalu.....	124
Gambar 3. 8 Pagelaran Kolaborasi Dalang Muda.....	126
Gambar 3. 9 Demonstrasi perang kembang oleh Ki Krisna Nugroho Jati.....	126
Gambar 3. 10 Dokumentasi boneka wayang Jekdong koleksi SMKN 12 Surabaya.....	127
Gambar 3. 11 Dokumentasi contoh boneka wayang Jekdong dan Surakarta koleksi Ki Surwedi.....	127
Gambar 3. 12 Penggabungan elemen tradisi dan modern pada cerita dan bentuk wayang Jekdong Bambang Sumantri dengan metode ATUMICS.....	144
Gambar 3. 13 Foto Erica Paramita Rahmadhanty.....	145
Gambar 3. 14 Foto Muhammad Vito Luqmanuddin.....	146
Gambar 4. 1 Studi Gaya Gambar.....	163
Gambar 4. 2 Palet warna perancangan <i>webcomic</i>	164
Gambar 4. 3 Acuan visual latar Hutan Jati Srana.....	165
Gambar 4. 4 Acuan latar Pertapaan Jati Srana.....	165
Gambar 4. 5 Acuan visual latar Negara Sela Perwata.....	166

Gambar 4. 6 Acuan visual latar Negara Maespati	167
Gambar 4. 7 Acuan visual latar Taman Gumbira Laya	167
Gambar 4. 8 Acuan Visual Bambang Sumantri	169
Gambar 4. 9 Acuan visual Bambang Sanepa.....	170
Gambar 4. 10 Acuan visual Arjuna Wijaya	171
Gambar 4. 11 Acuan Visual Citrawati	172
Gambar 4. 12 Acuan visual Prabu Dasamuka	174
Gambar 4. 13 Acuan visual Patih Gulmuka	175
Gambar 4. 14 Acuan Visual Bagas	176
Gambar 4. 15 Acuan visual Arya.....	177
Gambar 4. 16 Acuan visual punakawan	177
Gambar 4. 17 Acuan Layout <i>Webcomic</i>	178
Gambar 4. 18 Acuan Tipografi Judul <i>Webcomic</i>	178
Gambar 4. 19 Font Anime Ace BB.....	179
Gambar 4. 20 Acuan font <i>sound effect</i> yag ditulis tangan (kiri) dan diketik (kanan).....	179
Gambar 4. 21 Alternatif sketsa Bambang Sumantri	182
Gambar 4. 22 Alternatif sketsa Bambang Sanepa	183
Gambar 4. 23 Alternatif sketsa Arjuna Wijaya	183
Gambar 4. 24 Alternatif sketsa Citrawati	184
Gambar 4. 25 Alternatif sketsa Prabu Dasamuka	184
Gambar 4. 26 Alternatif sketsa Patih Gulmuka	185
Gambar 4. 27 Alternatif sketsa Bagas	185
Gambar 4. 28 Alternatif sketsa Arya	186
Gambar 4. 29 Alternatif sketsa Punakawan.....	186
Gambar 4. 30 Alternatif sketsa Judul.....	187
Gambar 4. 31 Alternatif sketsa thumbnail cover webtoon	187
Gambar 4. 32 Alternatif komprehensif desain Bambang Sumantri.....	188
Gambar 4. 33 Alternatif komprehensif desain Bambang Sanepa.....	189
Gambar 4. 34 Alternatif komprehensif desain Arjuna Wijaya.....	189
Gambar 4. 35 Alternatif komprehensif desain Citrawati	190
Gambar 4. 36 Alternatif komprehensif desain Prabu Dasaumka.....	191
Gambar 4. 37 Alternatif komprehensif desain Patih Gulmuka.....	191
Gambar 4. 38 Alternatif komprehensif desain Bagas	192

Gambar 4. 39 Alternatif komprehensif desain Arya	193
Gambar 4. 40 Alternatif komprehensif desain Punakawan	193
Gambar 4. 41 Alternatif komprehensif desain Judul	194
Gambar 4. 42 Alternatif komprehensif desain thumbnail cover <i>webcomic</i>	195
Gambar 4. 43 Desain karakter terpilih oleh target audiens	195
Gambar 4. 44 Desain judul terpilih oleh target audiens	196
Gambar 4. 45 Desain thumbnail cover <i>webcomic</i> terpilih oleh target audiens	196
Gambar 4. 46 Lembar tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi Bambang Sumantri.....	197
Gambar 4. 47 Lembar Tampak 360 derajat Bambang Sanepa	198
Gambar 4. 48 Lembar Tampak 360 derajat,, lembar ekspresi, dan lembar aksi Arjuna Wijaya	199
Gambar 4. 49 Lembar Tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi Citrawati	200
Gambar 4. 50 Lembar Tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi Prabu Dasamuka	201
Gambar 4. 51 Lembar Tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi Patih Gulmuka	202
Gambar 4. 52 Lembar Tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi Bagas	203
Gambar 4. 53 Lembar Ekspresi Bathara Kala	203
Gambar 4. 54 Lembar Tampak 360 derajat, lembar ekspresi, dan lembar aksi Arya	204
Gambar 4. 55 Desain Final Punakawan.....	205
Gambar 4. 56 Perbedaan tinggi badan karakter.....	205
Gambar 4. 57 Desain Final Tipografi Judul	206
Gambar 4. 58 Desain Final Thumbnail Cover <i>Webcomic</i>	206
Gambar 4. 59 Desain Final Thumbnail Cover <i>Webcomic</i> versi vertikal	207
Gambar 4. 60 Desain final latar Hutan Jati Srana	207
Gambar 4. 61 Desain final latar Pertapaan Jati Srana	208
Gambar 4. 62 Desain Final latar Kerajaan Sela Perwata.....	209
Gambar 4. 63 Desain Final Latar Kerajaan Maespati	210
Gambar 4. 64 Desain Final Latar Taman Gumbira Laya.....	211
Gambar 4. 65 Desain final senjata panah Sumantri.....	211
Gambar 4. 66 Desain final senjata cakram Bethara Wisnu	212
Gambar 4. 67 Tampilan Dashboard Webtoon Sumantri: Lost Adventure	212

Gambar 4. 68 Tampilan halaman utama webtoon Sumantri: Lost Adventure.....	213
Gambar 4. 69 QR Code <i>Webcomic</i> Sumantri: Lost Adventure di Webtoon Canvas	213
Gambar 4. 70 Cuplikan isi webtoon Sumantri: Lost Adventure.....	214
Gambar 4. 71 Media promosi akun Instagram	215
Gambar 4. 72 Media pendukung stiker Whatsapp.....	216
Gambar 4. 73 Media Pendukung wallpaper <i>smartphone</i>	216
Gambar 4. 74 Media pendukung stiker cetak	217
Gambar 4. 75 Media promosi X-Banner	218
Gambar 4. 76 Media pendukung gantungan kunci akrilik	218
Gambar 4. 77 Media pendukung gantungan kunci kayu	219
Gambar 4. 78 Media pendukung standee akrilik.....	219
Gambar 4. 79 Media pendukung lanyard	220
Gambar 4. 80 Media pendukung pin button	220
Gambar 4. 81 Media pendukung kaos	221
Gambar 4. 82 Media pendukung totebag.....	221

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pembabakan cerita menurut Ki Krisna Nugroho Jati	54
Tabel 2. 2 Pembabakan cerita menurut Ki Bambang Sugiyo	57
Tabel 2. 3 Pembabakan cerita menurut Ki Surwedi	59
Tabel 2. 4 Pembabakan cerita menurut Buku Layang Kanda Kelir	64
Tabel 2. 5 Tokoh Tambahan dalam cerita Bambang Sumantri	81
Tabel 2. 6 Perancangan Terdahulu	96
Tabel 2. 7 Analisis Komik Serat Tripama	98
Tabel 2. 8 Analisis Komik 7 Wonders	104
Tabel 2. 9 Analisis Komik <i>Omniscient Reader</i>	110
Tabel 3. 1 Studi Literatur Buku	127
Tabel 3. 2 Studi Literatur Jurnal	128
Tabel 3. 3 Studi Literatur Tesis	129
Tabel 3. 4 Analisis ATUMICS wayang Jekdong Bambang Sumantri	141
Tabel 3. 5 Sampel Kegiatan Hari Sabtu Erica Paramita Rahmadhanty	145
Tabel 3. 6 Sampel Kegiatan Hari Sabtu Muhammad Vito Luqmanuddin	146
Tabel 3. 7 Analisis TOWS Matriks	147
Tabel 4. 1 Sinopsis tiap episode	156
Tabel 4. 2 Rancangan Anggaran Proyek	222