

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *WEBCOMIC* KISAH MAHABHARATA TENTANG PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA USIA 15 – 21 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh:

Alfie Ade Riyan Syafiq

20052010045

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

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

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA FASHION STYLE (1970-2023)
UNTUK REMAJA**

Disusun oleh:

ALFIE ADE RIYAN SYAFIQ

20052010045

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 18 November 2024**

Pembimbing I



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

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I



Masnuna, S.T., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji II



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)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* KISAH MAHABHARATA TENTANG
PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA
USIA 15 – 21 TAHUN**

Disusun oleh:

**ALFIE ADE RIYAN SYAFIQ
20052010045**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 18 November 2024

Pembimbing I



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

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.

NIP. 19880428 201803 2001

**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 2021 212004

ABSTRAK

Generasi Z merupakan generasi yang memiliki keunggulan dalam kreatifitas serta perkembangan IPTEK namun dengan adanya teknologi-teknologi tersebut mereka mulai menyukai hal-hal yang instan dalam melakukan pekerjaan mereka. Hal tersebut menyebabkan munculnya generasi yang rapuh secara mental serta mudah dipengaruhi oleh pikiran mereka sendiri yang disebut dengan generasi stroberi. Generasi stroberi merupakan istilah yang muncul dari negara Taiwan untuk mengindikasi generasi yang memiliki kemiripan dengan buah stroberi yang terlihat indah namun rapuh.

Selain itu dengan berkembangnya IPTEK dan budaya asing menyebabkan generasi muda kurang peduli dengan budaya mereka yang sebenarnya memiliki banyak potensi dalam membangun karakter dan moral mereka, diantaranya adalah seni wayang kulit. Selain sebagai hiburan juga dapat memberikan pesan-pesan moral dalam kehidupan seperti pada salah satu epos agungnya yaitu Mahabharata yang ditransformasikan ke dalam media modern dengan menggunakan Metode ATUMICS sehingga agar lebih mudah untuk dinikmati serta mendapatkan esensi dari pendidikan moral tersebut.

Kata Kunci: Pendidikan Moral, *Webcomic*, Generasi Stroberi, Mahabharata

ABSTRACT

Generation Z is a generation that has advantages in creativity and the development of science and technology, but with the existence of these technologies they are starting to like instant things in doing their work. This has led to the emergence of a generation that is mentally fragile and easily influenced by their own thoughts, which is called the strawberry generation. The strawberry generation is a term that emerged from Taiwan to indicate a generation that is similar to strawberries which look beautiful but fragile.

Apart from that, the development of science and technology and foreign culture has caused the younger generation to care less about their culture, which actually has a lot of potential in building their character and morals, including the art of shadow puppetry. Apart from being entertainment, it can also provide moral messages in life, such as in one of the great epics, namely the Mahabharata, which is transformed into modern media using the ATUMICS method so that it is easier to enjoy and get the essence of moral education.

Keywords: Moral Education, Webcomic, Strawberry Generation, Mahabharata

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 plagiasi, 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 10 Desember 2024

Alfie Ade Riyan Syafiq

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“Perancangan *Webcomic* Kisah Mahabharata Tentang Pendidikan Moral untuk Generasi Stroberi Pada Usia 15-21 Tahun”**. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam perancangan ini, generasi stroberi dengan rentang usia 15-21 tahun diharapkan dapat memahami dan menerapkan pendidikan moral dari kisah Mahabharata melalui media *webcomic*.

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

1. Kedua orang tua tersayang, Ayah Rifki dan Ibu Evi yang telah memberikan dukungan melalui doa, moral serta materi.
2. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan motivasi, ilmu serta arahan dalam penyusunan laporan dan perancangan *webcomic*. Dan juga, Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. yang telah memberikan masukan dalam penyusunan jurnal.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Penguji I dan Bapak Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn. selaku Penguji II yang telah memberikan masukan yang membangun ketika seminar proposal dan Sidang Kolokium 1 (K-1)
4. Ki Harnowo, Ki Krisna Nugroho Jati, dan Ki Haris Nurrohman yang telah berkenan menjadi narasumber ahli.
5. Muhammad Ihsan Kamil, Rahma Dwi Aulia, Dian Wardha Alkatiri, Tanlia Gunawan, Muhammad Rizal Haris, Dian Fatmawati, Gusti Ayu Putu Devita Widyanti, I'am Wildan Rohmawan yang telah berkenan menjadi narasumber target audiens.
6. Azrial, Berni, Dandy, Dayat, Dhicky, Dinda, Fatihah, Herdito, Mashuda, Naima yang telah menemani, memberikan semangat dan masukan dalam pengerjaan perancangan agar dapat menyelesaikan studi.

7. Teman-teman kelompok KKNT Randuputih yang telah membantu dalam penyusunan laporan.
8. Teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah berjuang serta menemani selama masa perkuliahan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang berkontribusi dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena pengetahuan yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan serta perancangan *webcomic* ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan dapat memberikan bantuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang *webcomic*.

Surabaya 10 Desember 2024

Alfie Ade Riyan Syafiq

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL & BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	6
1.6. Manfaat Hasil Perancangan	6
1.7. Kerangka Perancangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	8
2.1. Definisi Operasional Judul.....	8
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. Jenis-Jenis Komik.....	10
2.2.2. Unsur Dasar Komik	12
2.2.3. Unsur Grafis Komik	14
2.2.4. Proses Membuat Komik	34
2.2.5. LINE Webtoon.....	35
2.2.6. Ketentuan Dalam Webtoon.....	36
2.2.7. Wayang	37
2.2.8. Jenis Wayang	37
2.2.9. Wayang Purwa	37
2.2.10. Anatomi Wayang Purwa	38
2.2.11. Bentuk Wayang Purwa	39
2.2.12. Mahabharata	45

2.2.13.	Pendidikan Moral	49
2.2.14.	Generasi Stroberi	49
2.2.15.	Usia 15-21 Tahun.....	50
2.2.16.	Metode ATUMICS.....	50
2.2.17.	Studi Eksisting	52
2.2.18.	Studi Komparator	57
2.2.19.	Studi Kompetitor	61
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		66
3.1.	Metode Perancangan.....	66
3.1.1.	Perumusan Masalah.....	66
3.1.2.	Studi Pustaka	66
3.1.3.	Pengumpulan Data.....	66
3.1.4.	Konsep Desain.....	67
3.1.5.	Alternatif Desain.....	67
3.1.6.	Evaluasi dan Final Desain	67
3.2.	Objek Perancangan	67
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.3.1	Data Primer.....	67
3.3.2	Data Sekunder.....	69
3.4.	Teknik Analisis Data	70
3.4.1	Analisis Data Wawancara	70
3.4.2	Analisis Data Kuisisioner.....	74
3.4.3	Metode ATUMICS.....	74
3.4.4	Analisis Matriks TOWS	78
3.4.5	Analisis Consumer Insight.....	79
3.4.6	Analisis Consumer Journey	80
3.5.	Sintesis Data.....	83
3.6.	Unique Selling Proposition (USP)	84
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....		85
4.1.	Perumusan Konsep.....	85
4.1.1.	Perumusan <i>Keyword</i>	85
4.1.2.	Konsep Verbal.....	87
4.1.3.	Konsep Visual.....	100
4.1.4.	Konsep Media.....	124

4.2. Proses Perancangan Desain.....	126
4.2.1. Desain Kasar.....	126
4.2.2. Desain Komprehensif.....	130
4.2.3. Validasi Desain.....	134
4.2.4. Desain Final.....	138
BAB V PENUTUP	153
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Komik Digital.....	11
Gambar 2.2 Contoh Desain Karakter	12
Gambar 2.3 Contoh Ekspresi Wajah	13
Gambar 2.4 Contoh Bahasa Tubuh	13
Gambar 2.5 Contoh Ruang dalam Adobe Photoshop.....	15
Gambar 2.6 Contoh Panel dari Webcomic	15
Gambar 2.7 Contoh Gambar	16
Gambar 2.8 Contoh Sudut Pandang Mata Burung.....	17
Gambar 2.9 Contoh Sudut Pandang Tinggi	17
Gambar 2.10 Contoh Sudut Pandang Rendah.....	18
Gambar 2.11 Contoh Sudut Pandang Mata	18
Gambar 2.12 Contoh Extreme Long Shot.....	19
Gambar 2.13 Contoh Long Shot	20
Gambar 2.14 Contoh Medium Shot	20
Gambar 2.15 Contoh Close Up Shot.....	21
Gambar 2.16 Contoh Extreme Close Up Shot	21
Gambar 2.17 Contoh Zoom Shot	22
Gambar 2.18 Contoh Tracking Shot	22
Gambar 2.19 Contoh Pan Shot.....	23
Gambar 2.20 Contoh Balon Ucapan	24
Gambar 2.21 Contoh Balon Pikiran.....	24
Gambar 2.22 Contoh Keterangan.....	25
Gambar 2.23 Contoh Onomatopoeia.....	26
Gambar 2.24 Contoh Komik Berwarna	26
Gambar 2.25 Contoh Warna Hangat (Kiri) dan Warna Dingin (Kanan).....	27
Gambar 2.26 Contoh Warna Kuning.....	29
Gambar 2.27 Contoh Warna Oranye	29
Gambar 2.28 Contoh Warna Merah	30
Gambar 2.29 Contoh Warna Merah Muda	30
Gambar 2.30 Contoh Warna Ungu.....	31
Gambar 2.31 Contoh Warna Biru.....	31

Gambar 2.32 Contoh Warna Hijau.....	32
Gambar 2.33 Contoh Warna Hitam.....	32
Gambar 2.34 Contoh Warna Putih	33
Gambar 2.35 Contoh Tata Letak pada Webtoon	33
Gambar 2.36 Contoh Parit pada Webtoon.....	34
Gambar 2.37 LINE Webtoon	36
Gambar 2.38 Wayang Purwa.....	38
Gambar 2.39 Anatomi Wayang Purwa	39
Gambar 2.40 Mata Wayang Purwa	40
Gambar 2.41 Hidung Wayang Purwa.....	42
Gambar 2.42 Mulut Wayang Purwa.....	43
Gambar 2.43 Karna Melawan Gatotkaca	45
Gambar 2.44 Wayang Purwa Yudhistira Gaya Surakarta.....	47
Gambar 2.45 Wayang Purwa Bima Gaya Surakarta	47
Gambar 2.46 Wayang Purwa Arjuna Gaya Surakarta	48
Gambar 2.47 Wayang Purwa Nakula (Kanan) dan Wayang Purwa Sadewa (Kiri).....	48
Gambar 2.48 Metode ATUMICS	50
Gambar 2.49 Proses Revitalisasi Tradisi dalam Bentuk Integrasi Antar Elemen Tradisi dan Modernitas.....	52
Gambar 2.50 Komik H2O Reborn	52
Gambar 2.51 Cover Komik H2O Reborn	53
Gambar 2.52 Isi dari Komik H2O Reborn	53
Gambar 2.53 Font Ketika Manusia yang Berbicara.....	54
Gambar 2.54 Font Ketika Robot yang Berbicara.....	54
Gambar 2.55 Gaya Gambar Komik H2O Reborn.....	55
Gambar 2.56 Tata Letak pada Komik H2O Reborn.....	55
Gambar 2.57 Webtoon Dedes oleh Egestigi.....	57
Gambar 2.58 Cover Webtoon Dedes Desktop	57
Gambar 2.59 Cover Webtoon Arimbi Handphone	58
Gambar 2.60 Isi Webtoon Dedes.....	58
Gambar 2.61 Font yang Digunakan pada Webtoon Dedes	59
Gambar 2.62 Gaya Gambar Webtoon Dedes	59
Gambar 2.63 Tata Letak pada Webtoon Dedes	59

Gambar 2.64	Webtoon Wayang Komik - Babad Mahabharata oleh Udung Kuswanda	61
Gambar 2.65	Cover Webtoon Babad Mahabharata Desktop	62
Gambar 2.66	Cover Webtoon Babad Mahabharata Handphone	62
Gambar 2.67	Isi Webtoon Babad Mahabharata Bab 1	63
Gambar 2.68	Isi Webtoon Babad Mahabharata Bab 11	63
Gambar 2.69	Font yang Digunakan pada Webtoon Babad Mahabharata	64
Gambar 2.70	Gaya Gambar Webtoon Babad Mahabharata	64
Gambar 2.71	Tata Letak pada Webtoon Babad Mahabharata	65
Gambar 3.1	Dokumentasi Wawancara Ki Harnowo	70
Gambar 3.2	Dokumentasi Wawancara Ki Krisna Nugroho Jati.....	72
Gambar 3.3	Dokumentasi Wawancara Ki Haris Nurrohman	73
Gambar 3.4	Penggabungan Elemen Tradisi dan Modern pada Kisah dan Bentuk Wayang Kulit Purwa Gagrag Surakarta.....	77
Gambar 3.5	Foto Muhammad Ihsan Kamil.....	80
Gambar 3.6	Foto Rahma Dwi Aulia.....	82
Gambar 4.1	Gaya Gambar.....	101
Gambar 4.2	Warna pada Gambar	101
Gambar 4.3	Desain Karakter Arkana Satya	102
Gambar 4.4	Desain Karakter Profesor Kunti	104
Gambar 4.5	Desain Karakter Profesor Shakuni	106
Gambar 4.6	Desain Karakter Yudhistira	108
Gambar 4.7	Desain Karakter Bhima	110
Gambar 4.8	Desain Karakter Arjuna.....	112
Gambar 4.9	Desain Karakter Nakula	114
Gambar 4.10	Desain Karakter Sadewa	116
Gambar 4.11	Desain Karakter Duryodhan	118
Gambar 4.12	Referensi Desain Tipografi Judul pada Webtoon Canvas	121
Gambar 4.13	Font Laffayette Comic Pro	121
Gambar 4.14	Contoh Efek Suara Utama pada Webtoon Canvas	122
Gambar 4.15	Contoh Thumbnail Utama pada Webtoon Canvas	122
Gambar 4.16	Contoh Thumbnail Episode pada Webtoon Canvas	123
Gambar 4.17	Layout pada Webtoon.....	123
Gambar 4.18	Alternatif Sketsa Arkana 1-3 (Kiri ke kanan).....	126

Gambar 4.19 Alternatif Sketsa Profesor Kunti 1-3 (Kiri ke kanan).....	127
Gambar 4.20 Alternatif Sketsa Profesor Shakuni 1-3 (Kiri ke kanan).....	128
Gambar 4.21 Alternatif Sketsa Aksesoris Unit Pandawa 1-3 (Kiri ke kanan)	128
Gambar 4.22 Alternatif Sketsa Duryodhan 1-3 (Kiri ke kanan)	129
Gambar 4.23 Alternatif Sketsa Logo Judul 1-3 (Kiri ke kanan)	129
Gambar 4.24 Alternatif Thumbnail Webtoon 1-3 (Kiri ke kanan).....	130
Gambar 4.25 Alternatif Komprehensif Arkana 1-3 (Kiri ke kanan)	131
Gambar 4.26 Alternatif Komprehensif Profesor Kunti 1-3 (Kiri ke kanan)	131
Gambar 4.27 Alternatif Komprehensif Profesor Shakuni 1-3 (Kiri ke kanan)	132
Gambar 4.28 Alternatif Komprehensif Aksesoris Unit Pandawa 1-3 (Kiri ke kanan).....	132
Gambar 4.29 Alternatif Komprehensif Aksesoris Duryodhan 1-3 (Kiri ke kanan)	133
Gambar 4.30 Alternatif Komprehensif Logo Judul 1-3 (Kiri ke kanan).....	133
Gambar 4.31 Alternatif Komprehensif Thumbnail 1-3 (Kiri ke kanan)	133
Gambar 4.32 Validasi Desain Arkana	134
Gambar 4.33 Validasi Desain Profesor Kunti	134
Gambar 4.34 Validasi Desain Profesor Shakuni	135
Gambar 4.35 Validasi Desain Unit Pandawa	135
Gambar 4.36 Validasi Desain Duryodhan	136
Gambar 4.37 Validasi Desain Logo Judul.....	136
Gambar 4.38 Validasi Desain Thumbnail	137
Gambar 4.39 Desain Final Arkana	138
Gambar 4.40 Desain Final Profesor Kunti	138
Gambar 4.41 Desain Final Profesor Shakuni	139
Gambar 4.42 Desain Final Unit Pandawa	139
Gambar 4.43 Desain Final Duryodhan.....	140
Gambar 4.44 Desain Final Logo Judul	140
Gambar 4.45 Desain Final Thumbnail	141

DAFTAR TABEL & BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan	7
Bagan 4.1 Alur Keyword	85
Tabel 2.1 Analisis Komik H2O Reborn	53
Tabel 2.2 Analisis Webtoon Dedes.....	57
Tabel 2.3 Analisis Webtoon Wayang Komik - Babad Mahabharata	62
Tabel 3.1 Analisis Metode ATUMICS	75
Tabel 3.2 Analisis Matriks TOWS	78
Tabel 3.3 Kegiatan Muhammad Ihsan Kamil pada Hari Minggu.....	81
Tabel 3.4 Kegiatan Rahma Dwi Aulia pada Hari Minggu	82
Tabel 4.1 Karakter Arkana	102
Tabel 4.2 Karakter Profesor Kunti	104
Tabel 4.3 Profesor Shakuni	106
Tabel 4.4 Karakter Yudhistira.....	108
Tabel 4.5 Karakter Bhima	110
Tabel 4.6 Karakter Arjuna	112
Tabel 4.7 Karakter Nakula	114
Tabel 4.8 Karakter Sadewa	116
Tabel 4.9 Karakter Duryodhan.....	118
Tabel 4.10 Background	120