

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBKOMIK BERDASARKAN KISAH "TANJUNG KODOK"
DI LAMONGAN DALAM UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK
USIA 18-25 TAHUN

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)



oleh :

Rendy Shohibul Putra Wahyuni

21052010031

Dosen Pembimbing 1 :

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

Dosen 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

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN WEBKOMIK BERDASARKAN KISAH "TANJUNG KODOK"
DI LAMONGAN DALAM UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK
USIA 18-25 TAHUN**

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)



oleh :

Rendy Shohibul Putra Wahyuni

21052010031

Dosen Pembimbing 1 :

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

Dosen Pembimbing 2 :

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

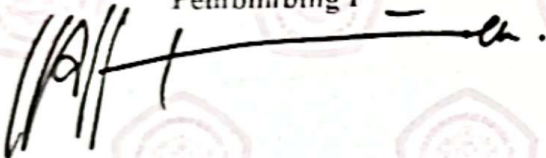
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN WEBKOMIK BERDASARKAN KISAH "TANJUNG KODOK"
DI LAMONGAN DALAM UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK
USIA 18-25 TAHUN

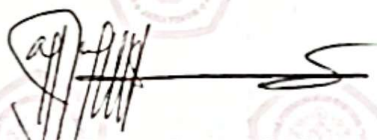
Disusun Oleh :
RENDY SHOHIBUL PUTRA WAHYUNI
21052010031

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Penguji II


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

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


Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

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

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN WEBKOMIK BERDASARKAN KISAH "TANJUNG KODOK"
DI LAMONGAN DALAM UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK
USIA 18-25 TAHUN

Disusun Oleh :
RENDY SHOHIBUL PUTRA WAHYUNI
21052010031

Telah dipertahankan didepan tim penguji
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rendy Shohibul Putra Wahyuni
NPM : 21052010031
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada dokumen ilmiah Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Rendy Shohibul Putra Wahyuni
NPM: 21052010031

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang sarat akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal. Namun, keberadaan cerita rakyat kini mulai terlupakan, terutama di kalangan generasi muda usia 18–25 tahun yang lebih akrab dengan hiburan digital. Salah satu cerita rakyat yang kurang dikenal luas adalah kisah Tanjung Kodok dari pesisir Lamongan, yang mengandung pesan moral tentang bahaya hubungan terlarang. Fenomena ini menjadi urgensi untuk merancang media pengenalan yang relevan dan mudah diterima oleh generasi muda.

Perancangan ini dilakukan dengan melalui tahapan pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner, serta analisis menggunakan metode SWOT, ATUMICS, consumer insight, dan consumer journey. Hasil dari analisis digunakan untuk merumuskan strategi visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik target audiens, yaitu remaja dan dewasa awal.

Berdasarkan hasil analisis, media visual berbasis digital seperti webkomik dinilai efektif dalam menyampaikan cerita rakyat secara menarik dan relevan. Konsep visual dirancang dengan menggabungkan unsur tradisional dan modern melalui karakter utama Dewi dan Iwan. Alur cerita juga dimodifikasi agar lebih dekat dengan isu sosial masa kini, seperti kehamilan di luar nikah dan konflik hubungan yang tidak direstui, yang dikemas dalam genre drama romantis.

Melalui perancangan ini, diharapkan webkomik Tanjung Kodok dapat menjadi media pelestarian budaya yang menjangkau generasi muda secara efektif. Proyek ini menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dikemas secara kreatif dan tetap relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus menjadi sarana edukatif dan reflektif bagi pembacanya.

Kata kunci: cerita rakyat, komik digital, Tanjung Kodok, budaya lokal, pelestarian budaya

ABSTRACT

Folklore is one of Indonesia's cultural heritages that contains moral values and local wisdom. However, its presence is increasingly forgotten, especially among young people aged 18–25, who are more familiar with digital entertainment. One lesser-known folklore is the legend of Tanjung Kodok from the coast of Lamongan, which carries a moral message about the consequences of forbidden love. This phenomenon highlights the urgency of designing a cultural medium that is relevant and easily accepted by today's youth.

This project was carried out through several stages, including data collection using observation, interviews, and questionnaires, as well as analysis through SWOT, ATUMICS, consumer insight, and consumer journey mapping. The results were used to formulate a suitable visual and narrative strategy that aligns with the preferences of the target audience such teenagers and young adults.

The analysis concluded that digital visual media such as webcomics are effective in delivering folklore stories in a more appealing and relatable manner. The visual concept combines traditional and modern elements through the main characters Dewi and Iwan. The storyline is also adapted to reflect contemporary social issues, such as premarital pregnancy and unapproved relationships, and is presented in a romantic drama genre.

Through this design, the Tanjung Kodok webcomic is expected to serve as a cultural preservation medium that effectively reaches the younger generation. This project proves that folklore can be creatively adapted to stay relevant in the modern era, while also functioning as a tool for education and reflection.

Keywords: folklore, digital comic, Tanjung Kodok, local culture, cultural preservation

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Webkomik Berdasarkan Kisah "Tanjung Kodok" Di Lamongan Dalam Upaya Pelestarian Budaya Untuk Usia 18-25 Tahun."

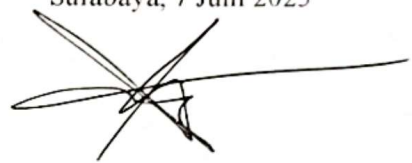
Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Tanjung Kodok kepada generasi muda melalui media visual yang dekat dengan keseharian mereka. Diharapkan, karya ini dapat menjadi salah satu upaya dalam pelestarian budaya lokal yang mulai terlupakan. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi, antara lain:

1. Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, kemudahan, dan kesehatan selama proses pengerjaan.
2. Kepada kedua orang tua, atas segala doa, dukungan, dan semangat yang tak pernah surut sepanjang pengerjaan ini.
3. Kepada Pak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. dan Bu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga selama proses perancangan.
4. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur, atas ilmu, dukungan, dan motivasi selama masa perkuliahan.
5. Muhammad Zuhdi Amin dan Azril Fadhillah, yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan banyak wawasan serta masukan penting dalam pengembangan cerita dan media webkomik.
6. Nandini Eka dan Arya Bagus Saputra, yang telah bersedia menjadi sampel dalam studi consumer journey dan memberikan perspektif berharga dari sisi audiens.
7. Asisten Widia, atas bantuannya dalam proses pengerjaan komik yang sangat mendukung kelancaran produksi karya ini.
8. Teman-teman Kapal 21, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, menemani lembur, berdiskusi, dan brainstorming sepanjang proses pengerjaan tugas akhir ini.
9. STK, DCOFFEE, dan RVANG, sebagai tempat yang telah menjadi ruang singgah, bekerja, dan berpikir dari pagi hingga pagi lagi.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat selama proses perancangan ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi dan pembelajaran bagi para pembaca.

Surabaya, 7 Juni 2025



Rendy Shohibul Putra Wahyuni

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan.....	6
1.6 Manfaat.....	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Definisi operasional judul	8
2.1.2 Definisi Media	8
2.1.3 Definisi Wisata Bahari Lamongan.....	8
2.1.2 Definisi Kisah Tanjung Kodok.....	9
2.1.3 Definisi Dewasa Awal.....	10
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Tinjauan Tentang Wisata Bahari Lamongan	10
2.2.2 Tinjauan Tentang Legenda Tanjung Kodok	12

2.2.3 Tinjauan tentang komik.....	13
2.2.4 Tinjauan Tentang Webtoon.....	34
2.3 Studi Komparator	37
2.3.1 Analis komik webtoon <i>My Dear Cold Blooded King</i>	37
2.3.2 Analisis Komik Webtoon Caravan 97.....	42
BAB III.....	49
METODOLOGI DESAIN	49
3.1 Metode Perancangan	49
3.1.1 Fenomena	49
3.1.2 Identifikasi Masalah	49
3.1.3 Rumusan Masalah.....	49
3.1.4 Mengumpulkan Data	50
3.1.5 Analisis Data	50
3.1.6 Konsep Desain	50
3.1.7 Alternatif Desain.....	51
3.1.8 Hasil Akhir	51
3.2 Objek Perancangan.....	51
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.3.1 Data Primer	51
3.3.2 Data Sekunder.....	52
3.3.3 Target Audiens.....	56
3.4 Teknik Analisis Data	57
3.4.1 Analisis Data Hasil Wawancara	58
3.5.2 Analisis Hasil Kuisisioner.....	60
3.5.3 Analisis Observasi	63
3.5.3 Analisis Metode ATUMICS	63
3.5.3 Analisis SWOT	66
3.5.4 Analisis Consumer <i>Insight</i>	67
3.5.5 Analisis <i>Consumer Journey</i>	68
3.6 Sintesis Data.....	73
3.7 <i>Unique Selling Point</i>	74

BAB IV	76
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	76
4.1 Perumusan Konsep	76
4.1.1 Perumusan <i>Keyword</i>	76
4.1.2 Konsep Verbal	78
4.1.3 Konsep Visual	88
4.1.4 Konsep Media	98
4.2. Proses Perancangan Desain.....	100
4.2.1 Desain Kasar	100
4.2.2 Desain Komprehensif	104
4.2.3 Validasi Desain	108
4.2.4 Desain Final	111
4.3. Implementasi Media	117
4.3.1 Tampilan Isi Komik.....	117
4.3.2 Media Pendukung	120
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	123
BAB V	124
KESIMPULAN DAN SARAN	124
5.1 Kesimpulan	124
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
DAFTAR LAMPIRAN	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tanjung Kodok.....	1
Gambar 1. 2 Foto Dua Batu Kodok	12
Gambar 2. 1 Denah Peta Wisata Bahari Lamongan	10
Gambar 2. 2 Komik strip tahilalats	14
Gambar 2. 3 Komik Buku	15
Gambar 2. 4 Komik Web Lookism	15
Gambar 2. 5 Logo Webtoon.....	16
Gambar 2. 6 Panel Waktu Ke Waktu	17
Gambar 2. 7 Panel Aksi Ke Aksi	18
Gambar 2. 8 Panel Subjek ke Subjek	18
Gambar 2. 9 Panel Adegan Ke Adegan.....	19
Gambar 2. 10 Panel Aspek Ke Aspek	19
Gambar 2. 11 Panel Non Sequitur	20
Gambar 2. 12 Panel webcomic	20
Gambar 2. 13 Parit Dalam Komik	21
Gambar 2. 14 Balon Kata.....	22
Gambar 2. 15 Kategori Word Specific	23
Gambar 2. 16 Kategori Picture Specific.....	24
Gambar 2. 17 Kategori Duo Specific	24
Gambar 2. 18 Kategori Additive.....	25
Gambar 2. 19 Kategori Interdependent	26
Gambar 2. 20 Kategori Parallel	26
Gambar 2. 21 Kategori Montage	27
Gambar 2. 22 Efek Suara dalam komik	28
Gambar 2. 23 Layout Dalam Komik	29
Gambar 2. 24 Contoh sudut pandang close up	31
Gambar 2. 25 Contoh Medium Close Up.....	32
Gambar 2. 26 Contoh Sudut Pandang Mata Cacing	32
Gambar 2. 27 Contoh Sudut Pandang Bird Eye	33
Gambar 2. 28 Cara Melakukan Publikasi Di Platform Line Webtoon.....	35

Gambar 2. 29 Halaman Utama Webtoon My Dear Cold Blooded King.....	37
Gambar 2. 31 Cover Komik My Dear Cold Blooded King 2	38
Gambar 2. 30 Cover komik My Dear Cold Blooded King	38
Gambar 2. 32 ilustrasi webtoon my dear cold blooded king	39
Gambar 2. 33 Layout Komik My Dear Cold Blooded King.....	40
Gambar 2. 34 Pewarnaan komik My Dear Cold Blooded King	40
Gambar 2. 35 Font Anime Ace	41
Gambar 2. 36 Komik Webtoon Caravan 97.....	42
Gambar 2. 37 Cover Komik Caravan 97 2.....	43
Gambar 2. 38 Cover Komik Caravan 97	43
Gambar 2. 39 ilustrasi webtoon Caravan 97	44
Gambar 2. 40 Layout Komik Caravan 97	45
Gambar 2. 41 Pewarnaan komik Caravan 97.....	46
Gambar 2. 42 Font Anime Ace	46
Gambar 3. 1 Wawancara dengan budayawan	58
Gambar 3. 2 Wawancara dengan kak Azril Adillah	59
Gambar 3. 3 Kuisisioner Tanjung Kodok	60
Gambar 3. 4 Kuisisioner Tanjung Kodok	61
Gambar 3. 5 Kuisisioner Tanjung Kodok	61
Gambar 3. 6 Kuisisioner Tanjung Kodok	62
Gambar 3. 7 Kuisisioner Tanjung Kodok	62
Gambar 3. 8 Lokasi Batu Kodok	63
Gambar 3. 9 Narasumber Consumer Journey 1	68
Gambar 3. 10 Narasumber Consumer Journey 2	71
Gambar 4. 1 Referensi gaya gambar	88
Gambar 4. 2 Referensi warna.....	89
Gambar 4. 3 Karakter Dewi	90
Gambar 4. 4 Karakter Iwan.....	91
Gambar 4. 5 Karakter Romo	92
Gambar 4. 6 Pantai Tanjung Kodok masa kini	93
Gambar 4. 7 Pantai batu sebelum Tanjung Kodok	94

Gambar 4. 8 Gubuk Iwan.....	94
Gambar 4. 9 Rumah Joglo Dewi.....	95
Gambar 4. 10 Contoh Tipografi Judul.....	95
Gambar 4. 11 Font Anime Ace	96
Gambar 4. 12 Contoh referensi efek suara.....	96
Gambar 4. 13 Referensi Thumbnail utama	97
Gambar 4. 14 Referensi Thumbnail Episod.....	97
Gambar 4. 15 Contoh Layout Komik	98
Gambar 4. 16 Sketsa karakter Dewi masa kini	100
Gambar 4. 17 Sketsa karakter Dewi dunia Tanjung Kodok	101
Gambar 4. 18 Sketsa karakter Iwan masa kini.....	101
Gambar 4. 19 Sketsa karakter Iwan dunia Tanjung Kodok	102
Gambar 4. 20 Sketsa karakter Romo	102
Gambar 4. 21 Alternatif sketsa logo judul	103
Gambar 4. 22 Alternatif Sketsa Thumbnail	103
Gambar 4. 23 Alternatif warna desain komprehensif Dewi masa kini	104
Gambar 4. 24 Alternatif warna desain komprehensif Dewi dunia Tanjung Kodok	105
Gambar 4. 25 Alternatif warna desain Iwan masa kini	105
Gambar 4. 26 Alternatif warna desain Iwan dunia Tanjung Kodok.....	106
Gambar 4. 27 Alternatif warna desain Romo	106
Gambar 4. 28 Alternatif warna judul.....	107
Gambar 4. 29 Alternatif Warna Thumbnail	107
Gambar 4. 30 Validasi desain Dewi masa kini	108
Gambar 4. 31 Validasi desain Dewi dunia Tanjung Kodok	108
Gambar 4. 32 Validasi desain Iwan masa kini.....	109
Gambar 4. 33 Validasi desain Iwan dunia Tanjung Kodok	109
Gambar 4. 34 Validasi desain Romo	110
Gambar 4. 35 Validasi Tipografi judul	110
Gambar 4. 36 Validasi thumbnail utama.....	111
Gambar 4. 37 Desain final Dewi masa kini	111
Gambar 4. 38 Desain final Dewi dunia Tanjung Kodok.....	112

Gambar 4. 39 Desain final Iwan masa kini	112
Gambar 4. 40 Desain final Iwan dunia Tanjung Kodok.....	113
Gambar 4. 41 Desain final Romo	113
Gambar 4. 42 Desain final judul.....	114
Gambar 4. 43 Desain final Thumbnail utama.....	114
Gambar 4. 44 Ilustrasi Pantai Tanjung Kodok.....	115
Gambar 4. 45 Ilustrasi Pantai Batu sebelum insiden Tanjung Kodok.....	115
Gambar 4. 46 Ilustrasi Gubuk Iwan.....	116
Gambar 4. 47 Ilustrasi Rumah Joglo Dewi	116
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Webkomik Tanjung Kodok.....	117
Gambar 4. 49 Cuplikan Chapter 1	118
Gambar 4. 50 Cuplikan Chapter 3	119
Gambar 4. 51 Cuplikan Chapter 2	118
Gambar 4. 52 Cuplikan Chapter 4	119
Gambar 4. 53 Desain Stiker	120
Gambar 4. 54 Desain Stiker WA	120
Gambar 4. 55 Desain Gantungan Kunci.....	121
Gambar 4. 56 Desain Kaos dan Totebag	121
Gambar 4. 57 Desain Konten Instagram	122
Gambar 4. 58 Desain Akrilik Standee	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel kerangka perancangan.....	7
Tabel 2. 1 Analisis komik studi komparator 1	38
Tabel 2. 2 Analisis komik studi komparator 2	43
Tabel 3. 1 Tabel data sekunder	52
Tabel 3. 2 Tabel data sekunder	54
Tabel 3. 3 Analisis Data SWOT	66
Tabel 3. 4 Analisis Consumer Journey 1.....	68
Tabel 3. 5 Analisis Consumer Journey 2.....	71
Tabel 4. 1 Tabel alur keyword	76
Tabel 4. 2 Tabel karakter Dewi.....	90
Tabel 4. 3 Tabel karakter Iwan	91
Tabel 4. 4 Tabel karakter Romo	92
Tabel 4. 5 Tabel Rancangan Anggaran Proyek	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Asistensi Seminar	129
Lampiran 2. Kuesioner	130
Lampiran 3. Draft Wawancara Budayawan.....	137
Lampiran 4. Draft Wawancara Ahli Komik.....	139
Lampiran 5. Dokumentasi Observasi	144
Lampiran 6. Lembar Asistensi Tugas Akhir.....	145
Lampiran 7. Lembar Revisi K1.....	147