

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU KOMIK CERITA RAKYAT SURA DAN BAYA**  
**UNTUK REMAJA USIA 17-21 TAHUN**

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



Disusun oleh:

**Falah Raka Sakti Pratama**

**17052010027**

Dosen Pembimbing 1:

**Diana Aqidatun Nisa, 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**

**2022**


**TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN BUKU KOMIK CERITA RAKYAT SURABAYA DAN  
BAYA UNTUK REMAJA USIA 17-21 TAHUN**

Disusun oleh :  
**FALAH RAKA SAKTI PRATAMA**  
17052010027  
Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Pada tanggal 23 Mei 2022

**Pembimbing I**

  
**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.**  
NIP. 19900611201803 2001


**Penguji I**

  
**Masnuna, S.T., M.Sn**  
NIP3K. 198405122021212004

**Pembimbing II**

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

**Penguji II**

  
**Widvasari, S.T., M.T**  
NPT. 182 198909 2007 5

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

  
**Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P**  
NIP. 19631208 199003 2001

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN BUKU KOMIK CERITA RAKYAT SURA DAN  
BAYA UNTUK REMAJA USIA 17-21 TAHUN**

**Disusun oleh :**

**FALAH RAKA SAKTI PRATAMA**

**17052010027**

**Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji**

**Pada tanggal 23 Mei 2022**

**Pembimbing I**


  
Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.  
NIP. 19900611 201803 2001

**Pembimbing II**

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

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

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

  
Dyan Agustin, S.T., M.T  
NIP3K. 19770817 2021 212004

## **ABSTRAK**

Cerita rakyat adalah suatu kisah atau legenda tentang asal mula suatu daerah yang berasal dan berkembang di suatu masyarakat. Penyampaian cerita ini melalui verbal dan telah diwariskan secara turun temurun. Namun, perkembangan dan perubahan zaman seiring waktu membuat beberapa tradisi di Indonesia mulai menghilang satu per satu salah satunya adalah cerita rakyat ini.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti menemukan bahwa cerita rakyat ini memang sudah pudar di kalangan remaja, karena itu perancangan ini akan mengenalkan kembali sebuah cerita rakyat dengan menggunakan media yang baru.

Berdasarkan analisis hasil wawancara, hasil kuesioner, dan hasil analisis 5W+1H ditemukanlah sebuah sintesa data yang dijadikan salah satu poin dalam suatu bagan dalam membentuk sebuah keyword.

Media utama yang akan digunakan adalah buku komik, media ini digunakan karena pembaca dapat mengetahui jalan cerita secara detail karena narasi cerita terwakilkan dalam setiap visual yang ada. Tujuan lain dari komik adalah sebagai upaya agar cerita rakyat ini tidak tergerus oleh zaman dan menghilang begitu saja. Semoga dengan adanya perancangan buku komik ini dapat melestarikan cerita rakyat di kalangan remaja sebagai upaya melestarikan budaya Indonesia.

Kata kunci: cerita rakyat, Komik, Surabaya.

## ***ABSTRACT***

*Folklore is a story or legend about the origin of an area that originates and develops in a society. This story is conveyed verbally and has been passed down from generation to generation. However, the development and changing times over time have made several traditions in Indonesia begin to disappear one by one, one of which is this folklore.*

*The method used is a qualitative and quantitative research method, based on the data that has been obtained, the researcher found that this folklore has faded among teenagers, therefore this design will reintroduce a folklore using new media.*

*Based on the analysis of the interview results, the results of the questionnaire, and the results of the 5W + 1H analysis, a synthesis of data was found which was used as one of the points in a chart in forming a keyword.*

*The main media that will be used is comic books, this media is used because the reader can know the storyline in detail because the story narrative is represented in every visual. Another purpose of comics is as an effort so that this folklore is not eroded by the times and just disappears. Hopefully with the design of this comic book, it can preserve folklore among teenagers as an effort to preserve Indonesian culture.*

*Keywords: folklore, comics, Surabaya.*

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya didalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dari daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan undang undang yang berlaku (UU No. 22 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 14 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



Falah Raka Sakti Pratama

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Buku komik Cerita Rakyat Sura dan Baya Untuk remaja Usia 17-21 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini merupakan upaya untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Sura dan Baya kepada generasi remaja. Diharapkan dengan adanya buku komik cerita rakyat Sura dan Baya ini dapat dikenal dan digemari kembali oleh kalangan remaja.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang tua dan keluarga yang tidak berhenti mendoakan serta selalu memberi dukungan lebih secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Ibu Diana Aqidatus Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Ibu Mahimma Romadhona S.T, M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang telah banyak membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan mendidik penulis sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan.
6. Kepada Ahmad Reza dan Muhammad Rehan yang merupakan narasumber dalam perancangan ini.
7. Kepada Muhammad Sugmadani, Enggar Penggalih, dan Alfian Hidayatullah sebagai rekan yang selalu setia menemani, memberikan saran dan motivasi pada saat penyusunan perancangan ini.
8. Kepada teman-teman DEKAVIR angkatan 2017 DKV UPN, yang selalu mengingatkan proses, memberi semangat dan saling dukung satu sama lain.

Akhir kata penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang telah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini diharapkan peneliti dapat mengenalkan kembali cerita rakyat yang telah memudar ini.

Surabaya, 14 Mei 2022

Falah Raka Sakti Pratama



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	III
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II.....	5
STUDI LITERATUR DAN STUDI EKSISTING.....	5
2.1 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Prinsip Desain.....	5
2.1.2 Tinjauan Ilustrasi.....	6
2.1.3 Warna.....	10
2.1.4 Tipografi.....	12
2.2 Tinjauan komik.....	13
2.2.1 Sejarah perkembangan komik di Indonesia.....	14
2.2.2 Elemen-elemen desain dalam komik.....	18
2.2.3 Jenis-jenis komik.....	19
2.2.4 Layout dan panel komik.....	22
2.2.5 Pencahayaan.....	26
2.2.6 Balon kata.....	27
2.2.7 Tokoh.....	27
2.3 Cerita rakyat.....	28

2.3.1 Ciri-ciri cerita rakyat .....	28
2.3.2 Fungsi cerita rakyat .....	28
2.3.3 Macam-macam cerita rakyat .....	29
2.4 Studi Eksisting .....	30
2.4.1 Kelebihan .....	31
2.4.2 Kekurangan .....	32
2.5 Studi Komparator .....	32
2.5.1 Analisa .....	33
2.5.2 Kelebihan .....	36
2.5.3 Kekurangan .....	36
BAB III .....	37
METODOLOGI DESAIN .....	37
3.1 Definisi operasional judul .....	37
3.1.1 Definisi komik .....	37
3.1.2 Definisi Cerita Rakyat .....	37
3.1.3 Definisi remaja .....	38
3.2 Target perancangan .....	38
3.3 Teknik pengumpulan data .....	38
3.3.1 Data primer .....	38
3.3.2 Data Sekunder .....	39
3.4 Teknik sampling .....	41
3.4.1 Populasi .....	41
3.4.2 Sample .....	41
3.5 Tahap Perancangan .....	41
3.6 Alur berpikir .....	43
BAB IV .....	44
ANALISIS DATA .....	44
4.1 Analisa Data .....	44
4.2 Analisa data wawancara .....	44
4.3 Analisa data kuesioner .....	44
4.4 <i>The Design process</i> .....	46

4.5 Analisa 5W+1H.....	47
4.6 Analisa Unique selling point (USP).....	48
4.7 Analisa Point of contact.....	48
4.8 Analisa Sintesa data.....	49
BAB V.....	50
KONSEP DESAIN.....	50
5.1 <i>Keyword</i> .....	50
5.2 Definisi <i>keyword</i> .....	51
5.2.1 <i>What to say</i> .....	51
5.2.2 <i>How to say</i> .....	51
5.2.3 Makna denotatif.....	51
5.2.4 Makna Konotatif.....	52
5.3 konsep verbal.....	52
5.3.1 Bahasa komunikasi.....	52
5.3.2 Konsep cerita.....	52
5.3.3 Pesan moral.....	53
5.4 Konsep visual.....	53
5.4.1 Gaya gambar.....	53
5.4.2 Gaya Tipografi.....	54
5.4.3 Warna.....	55
5.4.4 Layout.....	56
5.5 Konsep media.....	57
5.5.1 Media utama.....	57
5.5.2 Media pendukung.....	57
5.6 Rough Design.....	58
5.6.1 Acuan Karakter.....	58
5.6.2 Alternatif karakter.....	59
5.6.3 Cover buku.....	59
5.6.4 Font judul buku.....	60
BAB VI.....	62
IMPLEMENTASI DESAIN.....	62

6.1 Media utama .....	62
6.1.1 Buku komik cerita rakyat Sura dan Baya .....	62
6.2 Media Pendukung .....	63
6.2.1 Kaos .....	63
6.2.2 Totebag .....	64
6.2.3 Mug .....	64
6.2.4 Sticker Set .....	65
6.2.5 Gantungan Kunci .....	65
6.2.6 Notebook .....	66
6.2.7 Poster .....	66
6.3 Strategi pemasaran .....	67
6.4 Biaya Produksi Buku .....	67
BAB 7 .....	68
PENUTUP .....	68
7.1 Kesimpulan .....	68
7.2 Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	73

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Gambar kartun .....	7
<b>Gambar 2.2</b> Gambar Ilustrasi Dekoratif .....	7
<b>Gambar 2.3</b> Gambar Ilustrasi Naturalis .....	8
<b>Gambar 2.4</b> Gambar Karikatur .....	8
<b>Gambar 2.5</b> Ilustrasi Cergam .....	9
<b>Gambar 2.6</b> Gambar Ilustrasi Khayalan .....	9
<b>Gambar 2.7</b> Ilustrasi buku pelajaran .....	10
<b>Gambar 2.8</b> Warna Primer .....	10
<b>Gambar 2.9</b> Warna Sekunder .....	11
<b>Gambar 2.10</b> Warna Tersier .....	11
<b>Gambar 2.11</b> Komik Put on .....	14
<b>Gambar 2.12</b> Komik Sie Djin Koei.....	15
<b>Gambar 2.13</b> Komik Si Buta dari Gua Hantu .....	16
<b>Gambar 2.14</b> Seri Komik punakawan tumaritisnya .....	17
<b>Gambar 2.15</b> Komik Imperium Majapahit .....	17
<b>Gambar 2.16</b> Komik Strip karya Ryan Set .....	20
<b>Gambar 2.17</b> Komik buku karya Masashi kishimoto .....	20
<b>Gambar 2.18</b> Komik petualangan dari Educomics .....	21
<b>Gambar 2.19</b> Komik biografi .....	21
<b>Gambar 2.20</b> Contoh panel baris .....	22
<b>Gambar 2.21</b> Contoh panel kolom .....	23
<b>Gambar 2.22</b> Contoh panel kombinasi .....	23
<b>Gambar 2.23</b> Contoh <i>layout</i> diagonal .....	24
<b>Gambar 2.24</b> Contoh <i>caption</i> panel .....	24
<b>Gambar 2.25</b> Contoh <i>inset</i> .....	25
<b>Gambar 2.26</b> Contoh <i>overlapping panels</i> .....	25

<b>Gambar 2.27</b> Contoh <i>broken panels</i> .....	26
<b>Gambar 2.28</b> Contoh <i>hard light</i> .....	26
<b>Gambar 2.29</b> Contoh <i>soft light</i> .....	27
<b>Gambar 2.30</b> Contoh balon kata .....	27
<b>Gambar 2.31</b> Tampilan menu utama .....	30
<b>Gambar 2.32</b> Tampilan menu ulangi .....	31
<b>Gambar 2.33</b> Tampilan Cerita .....	31
<b>Gambar 2.34</b> Komik jenis novel grafis karya Mark crilley .....	32
<b>Gambar 2.35</b> contoh <i>layout</i> dan peletakan balon kata pada serial <i>Brody's ghost</i> .....	34
<b>Gambar 2.36</b> contoh ilustrasi pada serial <i>Brody's ghost</i> .....	34
<b>Gambar 2.37</b> contoh penggunaan tipografi pada serial <i>Brody's ghost</i> .....	35
<b>Gambar 2.38</b> contoh penggunaan warna pada serial <i>Brody's ghost</i> .....	36
<b>Gambar 3.1</b> Bagan alur berpikir .....	43
<b>Gambar 4.1</b> <i>The design procces</i> .....	46
<b>Gambar 5.1</b> Keyword .....	50
<b>Gambar 5.2</b> Acuan cerita .....	53
<b>Gambar 5.3</b> Acuan isi komik .....	54
<b>Gambar 5.4</b> <i>Font Brand, Piccies of eight, Virus killer, dan komika text</i> .....	56
<b>Gambar 5.5</b> Acuan warna cover komik dan warna <i>grayscale</i> pada isi komik .....	56
<b>Gambar 5.6</b> Panel komik kiri ke kanan .....	58
<b>Gambar 5.7</b> Acuan Karater Manusia .....	58
<b>Gambar 5.8</b> Acuan Karakter Hewan .....	59
<b>Gambar 5.9</b> Alternatif karakter .....	59
<b>Gambar 5.10</b> Alternatif cover depan .....	60
<b>Gambar 5.11</b> Alternatif punggung buku .....	60
<b>Gambar 5.12</b> Alternatif cover belakang .....	61
<b>Gambar 5.13</b> Alternatif <i>Font</i> judul komik .....	61
<b>Gambar 6.1</b> <i>Cover</i> buku komik .....	62
<b>Gambar 6.2</b> <i>Mock-up</i> buku komik .....	62

<b>Gambar 6.3</b> contoh isi buku komik .....	63
<b>Gambar 6.4</b> <i>Mock-up</i> baju .....	63
<b>Gambar 6.5</b> <i>Mock-up</i> totebag .....	64
<b>Gambar 6.6</b> <i>Mock-up</i> mug .....	64
<b>Gambar 6.7</b> <i>Mock-up</i> sticker set .....	65
<b>Gambar 6.8</b> <i>Mock-up</i> gantungan kunci .....	65
<b>Gambar 6.9</b> <i>Mock-up</i> notebook .....	66
<b>Gambar 6.10</b> <i>Mock-up</i> poster .....	66