



9.4%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 11 JUL 2024, 9:51 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.56%

● CHANGED TEXT
8.83%

Report #21993621

BAB I PENDAHULUAN I.1 Latar Belakang Wayang, sebagai ciri khas seni tradisional Indonesia, mewakili keragaman dan kekayaan budaya melalui pertunjukkan bayangan tokoh yang dikendalikan oleh seorang dalang. Dalam setiap aksi wayang, terkandung pesan moral, ajaran agama, dan warisan sejarah, menjadikannya tidak hanya sekedar pertunjukan hiburan, tetapi juga sebagai suatu bentuk pendidikan yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Pertunjukkan seni wayang sangat terkenal dan dapat membuat penonton terpujau saat menontonnya. Pada masa tersebut, pertunjukan seni wayang menjadi satu- satunya bentuk hiburan bagi masyarakat. Namun, zaman terus berubah membawa tantangan bagi keberlanjutan seni tradisional seperti seni wayang. Banyak masyarakat yang mulai meninggalkan pertunjukkan seni wayang karena masuknya budaya global dan hiburan modern. Dalam era globalisasi ini, dominasi budaya global menggeser minat masyarakat dari seni tradisional menuju hiburan modern seperti drama korea, video game, buku novel. Remaja sejak kecil sudah dikenalkan juga dengan gawai sebagai hiburannya. Kini remaja khususnya daerah perkotaan lebih memilih hiburan modern karena menganggap lebih serasi pada jiwa mereka (W, 2020). Di tengah pergeseran ini, komik muncul sebagai medium alternatif yang menarik dan relevan. Komik, sebagai sarana komunikasi visual, memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih terjangkau oleh masyarakat

luas. Pandangan Scott McCloud tentang komik sebagai alat pembelajaran semakin mempertegas peran pentingnya dalam mengkomunikasikan pesan-pesan kompleks. Selain itu, komik dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan pemahaman suatu materi. Dengan menggunakan analogi dan cerita sehari-hari dalam format komik, penggunaannya dapat membantu masyarakat untuk lebih baik memahami konsep-konsep kompleks. Dengan demikian, melalui perbandingan antara keunikan wayang dan kemampuan komik sebagai media pembelajaran, kita dapat memahami bagaimana kedua bentuk seni ini berperan dalam mengatasi tantangan budaya dan teknologi yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1.

Kurangnya media yang menarik untuk mengenalkan cerita wayang

1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana cara memadukan kearifan lokal

wayang wong ke dalam komik webtoon agar dapat menjadi daya tarik

yang kuat? 1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas

akhir yaitu: a. Merancang komik wayang wong dengan nuansa baru yang dapat diterima oleh masyarakat b. Membuat konten cerita wayang untuk

meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat terhadap seni wayang

15 27 5

Manfaat Penelitian Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut: 1.

Bagi Universitas Pembangunan Jaya Diharapkan hasil penelitian ini

dapat digunakan sebagai panduan untuk belajar, dievaluasi, dan menjadi acuan penting dalam penelitian masa depan. 2. Bagi Penulis Menjadi

sumber pengalaman dalam berkarya serta sebagai sarana untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan 3.

Bagi masyarakat Masyarakat dapat menambah wawasan terkait cerita tradisional wayang dan juga ikut serta dalam upaya melestarikannya. 1.6

Sistematika Penulisan BAB I PENDAHULUAN Bab ini akan mengulas mengapa penelitian ini dilakukan, mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, serta struktur penulisan yang digunakan. BAB II

TINJAUAN UMUM Bab ini akan memuat kajian literatur yang mencakup teori- teori yang relevan dan terkait dengan topik yang dibahas dalam masalah ini. Tinjauan ini menjadi landasan dan pedoman untuk merumuskan kerangka berpikir dalam penulisan ini. BAB III METODOLOGI DESAIN Bab ini berisi pembahasan perancangan penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan. BAB IV STRATEGI KREATIF Bab ini berisi pembahasan terkait konsep karya hingga hasil akhir perancangan (final artwork). Dalam bab ini juga akan membahas analisis 5W+1H, analisis STP dan analisis SWOT. BAB V PENUTUP Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasar dari hasil perancangan yang dilakukan. BAB II TINJAUAN UMUM II.1 Tinjauan Pustaka Sumber literatur yang digunakan dalam penulisan ini sebagai berikut: A. Mulyono, Sri (1989).

32 Judul buku Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan nya. Buku ini membahas tentang asal-usul pedalangan, wayang pada zaman prasejarah dan zaman Hindu, zaman Islam, zaman Kolonialisme, dan zaman Kemerdekaan. Buku ini juga membahas perkembangan wayang. B. Ajidarma, S. G. (2021). Judul buku Ngobrolin Komik. 29 Buku ini membahas tentang komik, mulai dari stigma komik hingga masalah kebudayaan. Dalam buku ini juga dibahas awal kemunculan komik hingga masa keemasannya. C. McCloud, S. (1993). Judul buku Understanding Comics: The Invisible Art. Buku ini menceritakan komik mulai dari garis dan warna, kekuatan simbol, kata-kata dan gambar. Buku ini juga membahas mengapa komik bisa menjadi sangat penting dan dapat menentukan seperti film dan bentuk seni lainnya melalui proses yang memukau. D. Waluyanto, H. 15 31 D. (2005). Judul jurnal Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. Jurnal ini menggarisbawahi pentingnya media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dengan mengemukakan bahwa komik merupakan salah satu opsi media pembelajaran alternatif. E. Saptodewo, F. (2015). 23 Judul jurnal Mempopulerkan Cerita Pewayangan di Kalangan Generasi Muda Melalui Motion Comic . Jurnal ini memberikan gambaran tentang media informasi yang mampu menambah antusiasme masyarakat dalam pengenalan cerita tokoh wayang. F.

Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). **9** Judul jurnal Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. Jurnal ini membahas tentang cerita rakyat nusantara yakni Timun Mas yang diadaptasi menjadi komik digital sebagai media yang tren dikalangan remaja. II.2 Tinjauan Teori

II.2.1 Wayang Menurut Ir. Sri Mulyono dalam bukunya yang berjudul “Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan” , wayang adalah seni pertunjukan tradisional yang memiliki akar budaya yang sangat dalam di Indonesia, khususnya di Jawa. Wayang bukan hanya sekedar hiburan namun juga sebagai sarana pendidikan yang menyampaikan nilai-nilai moral, ajaran agama, dan filosofi hidup. **33** Dalam bahasa Jawa, kata "wayang" memiliki arti "bayangan". Istilah ini terdiri dari kata dasar "wa" yang dalam bahasa Jawa Kuna berfungsi sebagai tata bahasa, seperti dalam kata "wahiri" yang berarti iri hati atau cemburu. Kata "yang" memiliki konotasi tidak stabil, tidak pasti, atau bergerak kian kemari tanpa arah yang jelas. Sebagai hasilnya, dalam bahasa Jawa, konsep wayang mencerminkan ide "bergerak kian kemari, tidak tetap, samar-samar, dan berupa bayangan . Wayang menggunakan boneka-boneka dalam pertunjukannya untuk menciptakan bayangan yang mengesankan. Pengertian tentang wayang telah berkembang pesat sehingga sekarang merujuk pada berbagai pertunjukan panggung secara umum, termasuk yang sering disebut sebagai wayang topeng. II.2.2 Wayang Wong

Menurut Ir. Sri Mulyono dalam bukunya yang berjudul “Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan” , yang menjadi wayang pada wayang wong adalah orang dan bukanlah boneka-boneka. Seni pertunjukan wayang wong diperagakan menggunakan orang sebagai tokoh di dalam cerita wayang. Pemeran dalam pertunjukan wayang wong akan mengenakan pakaian seperti yang dikenakan oleh wayang kulit. Wayang wong atau wayang orang muncul pertama kali pada abad XVIII. II.2.2 **2 16** 1 Sejarah Wayang Wong Pertunjukan wayang wong pertama kali digelar secara serentak di Kesultanan Yogyakarta dan Praja Mangkunegaran Surakarta. Kontribusi Hamengkubuwono I terlihat dalam penciptaan karakter utama yang dikenal sebagai Gandawerdaya. Menurut Winter dan Sastramiruda (Sri Mulyono, 1989), wayang

wong pertama kali dipertunjukkan pada pertengahan abad XVIII (\pm 1760 M) di bawah pimpinan K.B.A.A Mangkunegara I. Pada awalnya hanya lakon-lakon wayang purwa yang ditampilkan. Keberlanjutan pertunjukkan wayang wong mengalami penurunan dan hanya sedikit pertunjukkan yang bertahan di Yogyakarta hingga pada tahun 1881. Mangkunegara V berperan penting dalam menghidupkan kembali wayang wong. II.2.2.2 Tujuan Wayang Wong Tujuan dari pertunjukkan wayang orang adalah sebagai berikut: 1.

Pertunjukkan wayang orang sebagai hiburan bagi masyarakat umum yang menontonnya. 2 14

2. Ikut serta dalam menjaga dan mendukung eksistensi seni teater khas tradisional.

3. Cerita dalam pertunjukkan wayang orang mengandung nilai moral.

II.2.1.3 Ciri-Ciri Wayang Wong Yang menjadi ciri-ciri dari pertunjukkan

wayang wong antara lain: 1. Wayang wong memiliki banyak komponen yang harus diperhatikan, mulai dari kostum penari, gerak tari, dialog,

tembang hingga riasan wajah. 2. Di dalam pertunjukkan wayang wong,

pemain harus bisa menyesuaikan gerak tari dengan iringan musik gamelan. 1 2 7 18 3.

Dalam tarian wayang wong, terdapat istilah wirogo, wiromo, dan wiroso. 1 6 7 Wirogo

mengacu pada gerakan yang dilakukan oleh tubuh (fisik), wiromo mengacu

pada gerakan yang mengikuti irama, dan wiroso mengacu pada gerakan

yang digerakkan oleh perasaan. 4. Selain melakukan tarian, para pemain

juga terlibat dalam dialog yang disampaikan melalui tembang atau nyanyian. 1 6

Tembang ini terbagi menjadi dua jenis: bhowo atau sworo lola, yang

berarti menyanyi tanpa musik pengiring, dan greget saut, yang secara

jelas menggambarkan emosi. 5. Kostum dan tata rias wajah dalam

pertunjukan wayang wong disesuaikan dengan karakter tokoh wayang yang

dimainkan. Setiap karakter wayang memiliki identitas dan karakteristik yang khas. 1 2 7

14 18 30 6. Pemain wayang wong harus memiliki tata krama, etika, dan sopan santun.

II.2.1.4 Unsur Pertunjukan Wayang Wong 1. Gedung Gedung digunakan

untuk mempertunjukkan wayang wong. 2 Di dalamnya terdapat peralatan dan

sarana lainnya yang digunakan untuk mendukung pertunjukkan wayang wong 2. 1 Dalang

Dalang adalah orang yang mengendalikan boneka wayang dalam pertunjukan.

Mereka bertanggung jawab atas jalannya keseluruhan pertunjukan wayang

wong, termasuk memimpin musik, menceritakan cerita, dan menjadikan pertunjukan wayang wong lebih hidup. 1 2 3. Gamelan dan Pangrawit Gamelan dan Pangrawit digunakan untuk mengiringi musik dalam pertunjukan wayang wong dan menciptakan suasana yang diinginkan selama berlangsungnya pertunjukan. 4. Sutradara Sutradara memiliki peran penting untuk mengoordinasikan semua elemen pertunjukan dengan pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan, untuk memastikan kesuksesan dan kelancaran pertunjukan. 5. Gerak Tari Di dalam pertunjukan wayang wong, adegan menari adalah elemen penting yang menjadi inti dari seluruh pertunjukan tersebut. 6. Rias Tata rias memiliki fungsi untuk mewujudkan ekspresi suatu karakter tokoh. 2 Tata rias di dalam pertunjukkan wayang wong membuat wajah dan kepala dengan tokoh dari wayang yang diperankan. 7. Busana Busana atau kostum yang dikenakan oleh tokoh wayang untuk menghidupkan tokoh wayang tersebut. Dengan begitu penonton akan lebih mudah untuk mengenali tokoh wayang melalui busana atau kostum yang dikenakan oleh para pemain. 8. Lampu dan Suara Penataan lampu dalam pertunjukkan wayang wong berfungsi untuk menciptakan suasana yang diinginkan selama pertunjukkan berlangsung. II.2.3 Batik Secara etimologis, kata "batik" berasal dari kata "amba" yang mengacu pada kain yang luas atau lebar, dan "titik" yang merujuk pada titik. 11 Kedua kata ini berkembang menjadi istilah "batik" yang menggambarkan proses menghubungkan titik-titik untuk membentuk gambar tertentu pada kain yang besar atau lebar. (Wulandari, 2011). Batik sangat digemari di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya di Jawa. Namun, penggunaannya dibatasi hanya untuk beberapa golongan tertentu, terutama motif-motif yang dianggap sebagai larangan bagi masyarakat umum 17 Proses pembuatan batik memiliki ciri khas, diawali dengan penggambaran motif menggunakan malam (lilin) yang diterapkan dengan alat bernama canting. Setelah menggambar motif, kain masuk ke dalam tahap pewarnaan. Kain yang sudah diberi warna akan masuk ke dalam tahap pelorodan. Pelorodan, atau yang sering disebut teknik melorod, adalah proses di mana malam (lilin) dilepaskan dari kain setelah proses pembatikan selesai. II.2.4 Komik Scott

McCloud, seorang komikus terkenal dan penulis buku yang membahas komik, dalam karyanya yang berjudul *Understanding Comics*, mengembangkan ulang definisi yang diperkenalkan oleh Will Eisner menjadi sebuah interpretasi yang lebih luas dan lebih sistematis. Definisi tersebut adalah, “gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disandingkan dalam urutan tertentu (McCloud, 1994).

II.2.5 Komik Digital Komik digital adalah komik yang disebarluaskan secara digital melalui internet. Biasanya diakses melalui aplikasi seluler yang dapat dipasangkan di smartphone. Komik digital terdiri dari gambar tunggal atau serangkaian gambar yang disusun dengan jalur baca yang terorganisir, dan juga menggunakan bingkai yang terlihat. Seperti komik cetak, komik digital juga memanfaatkan balon kata dan gaya tulisan untuk menyampaikan pesan visualnya. Komik digital dipilih karena memiliki aksesibilitas yang tinggi dan memudahkan pembaca untuk membagikan komik favorit kepada teman-temannya. Komik digital juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam pembuatan komik. Komik digital dapat memberikan interaksi yang lebih kepada pembaca karena menggunakan teknologi untuk menampilkan efek khusus dan membuat penampilan cerita lebih dinamis.

II.2.5.1 Perkembangan Komik Digital

- 1. Generasi Nol** Pada era awal komik digital, tata letaknya masih sangat sederhana. Pembaca hanya dapat melihat hasil pemindaian (scan) komik cetak yang diunggah oleh pencipta ke internet, tanpa pengeditan yang signifikan pada susunan komik.
- 2. Generasi Pertama** Pada generasi pertama, penggunaan semakin teknologi berkembang. **3 19** Hal tersebut memungkinkan pembaca untuk melakukan membalikkan halaman, memperbesar atau memperkecil tampilan halaman secara otomatis.
- 3. Generasi Kedua** Generasi kedua telah menggunakan kemajuan teknologi untuk mengubah cara membaca komik webtoon menjadi vertikal, dari atas ke bawah. Perkembangan ini juga mempengaruhi kualitas gambar, sehingga diperlukan resolusi piksel yang lebih tinggi.
- 4. Generasi Ketiga** Generasi ketiga tidak mengalami perubahan yang signifikan dengan generasi kedua. Pada generasi ketiga, komik digital mulai disesuaikan ukurannya dengan smartphone atau tablet. **25** Pembaca

juga bisa mengakses komik digital melalui aplikasi seluler untuk membaca komik digital.

II.2.6 LINE Webtoon Webtoon merupakan gabungan dari kata website dan cartoon .

4 10 LINE Webtoon adalah salah satu platform komik digital asal Korea Selatan. 3 4

LINE Webtoon diluncurkan pada 2 Juli 2014 oleh perusahaan teknologi

LINE Corporation bekerja sama dengan NAVER Corporation. Kepopuleran LINE Webtoon

mendorong berkembangnya bisnis aplikasi komik digital. (Lestari &

Irwansyah, 2020). Pembaca dapat mengakses LINE Webtoon secara online dan gratis. 3 4

LINE Webtoon dapat diakses melalui website atau aplikasi mobile baik

di sistem iOS ataupun Android. Pada bulan April 2015, LINE Webtoon masuk

ke Indonesia untuk pertama kali nya. LINE LINE Webtoon

mengklasifikasikan komik-komiknya berdasarkan genre dan kelompok usia. 10 12 Terdapat

sembilan genre yang tersedia di LINE Webtoon, seperti kerajaan,

fantasi, horor, slice of life , drama, romantis, thriller , komedi, dan aksi. 3 4

Berdasarkan usia, platform ini dibagi menjadi tiga kelompok: usia

13-19 tahun, usia 20-an, dan usia 30-an. II.2.6.1 Karakteristik LINE Webtoon

Terdapat Karakteristik dan juga fitur yang menarik dari platform LINE

Webtoon diantaranya adalah: 1. Vertical Scrolling Cara membaca komik di

platform LINE Webtoon berbeda dengan membaca komik cetak. Umumnya,

komik cetak dibaca dengan membalikkan halaman secara horizontal dari

kanan ke kiri. Melalui platform LINE Webtoon, pembaca menggunakan

teknologi perangkat untuk membaca komik secara vertikal dari atas ke bawah tanpa jeda.

3 4 2. Nonlinear Storytelling Setiap akhir episode komik di LINE

Webtoon dilengkapi dengan kolom komentar yang memungkinkan pembaca untuk

memberikan pendapat atau pesan kepada pembuat komik melalui teks. 3. Musik

background dan Interactive Motion Dengan memanfaatkan teknologi, LINE

Webtoon mengembangkan fitur background music pada aplikasinya. Fitur ini

dapat memberikan berbagai efek dalam membaca komik digital. Pembaca

akan mendengar suara saat membaca episode komik. II.2.6.2 Proses

Pembuatan Komik LINE Webtoon Proses pembuatan komik Line Webtoon dibagi

menjadi dua tahap yaitu tahap pra-produksi dan tahap produksi. Tahap

pra-produksi adalah proses yang dapat membantu kreator untuk menyiapkan

komiknya. Dalam proses ini, banyak hal-hal yang penting untuk diperhatikan yaitu: 1. Karakter Pembuatan karakter merupakan tanggung jawab utama bagi kreator. Kreator perlu mempertimbangkan karakteristik dari karakter yang dibuat agar dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang siapa mereka. Hal ini akan menjadi landasan dasar karakter dalam cerita dan membuatnya lebih meyakinkan bagi para pembaca. Dalam proses pembuatan karakter diperlukan studi karakter. Menurut Soemarno Soedarsono, karakter adalah nilai yang tertanam dalam diri seseorang melalui pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan, dan pengaruh lingkungan. Nilai-nilai ini kemudian berpadu dengan nilai pribadi individu, menjadi bagian intrinsik yang mempengaruhi semangat juang, sikap, pemikiran, dan perilakunya (Gramedia, n.d.). 2. Latar Tempat (Setting) Latar tempat atau biasa disebut Setting merupakan lokasi aksi dari cerita. Latar tempat juga ditentukan dari segi waktu dan tempat (kapan cerita diambil dan di mana lokasi cerita tersebut terjadi). Latar tempat biasanya diperkenalkan secara bersamaan dengan karakter- karakter di bagian awal cerita sehingga pembaca mengerti seperti apa dunia nya dan di mana karakter tinggal. 3. Plot Plot adalah inti dari sebuah cerita. Plot yang baik harus memiliki elemen awal, tengah ,dan akhir. Di dalam plot, perlu adanya konflik cerita. Konflik adalah situasi atau masalah yang dihadapi oleh karakter dalam cerita yang akan mendorong perkembangan cerita. Konflik juga dapat menambahkan ketegangan dan permasalahan yang perlu diselesaikan. Tanpa adanya konflik yang jelas, cerita akan terasa datar dan kurang menarik bagi pembaca. Adapun resolusi untuk menyelesaikan situasi konflik di dalam cerita. 4. Gaya Gambar (Art Style) Dalam pembuatan komik LINE Webtoon, diperlukan gaya gambar yang konsisten sepanjang cerita. Ketika seorang kreator membuat serial pertama mereka, mereka menginginkan kualitas yang optimal. Hal tersebut akan memerlukan usaha yang lebih untuk tetap menjaga konsisten pada setiap panel ceritanya. Adapun tahap produksi dalam pembuatan komik LINE Webtoon. Tahap produksi dapat

dilakukan setelah menyelesaikan tahap pra-produksi. Pada tahap ini akan dilakukan eksekusi dalam pembuatan komik. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam tahap produksi yaitu: 1. Papan cerita (Storyboard) Tahapan ketika kreator merencanakan peletakan panel untuk cerita yang sudah dibuat. Tahap ini dapat membantu kreator untuk melihat struktur kejadian cerita secara keseluruhan. 2. Sketsa Pada tahap sketsa, kreator akan mulai membuat sketsa karakter dan juga background dalam cerita. Pada tahap sketsa juga,, kreator mulai menambahkan dan menempatkan balon dialog yang nantinya akan diisi dengan teks. 3. Lining dan Inking Tahap lining dan inking akan lebih mudah apabila tahap sketsa sudah selesai. Pada tahap ini, kreator hanya perlu merapikan sketsa menjadi lebih rapi dan bersih dengan cara menebalkan garis pada sketsa/ 4. Pewarnaan Tahap pewarnaan bertujuan untuk menambah dimensi, kehidupan, dan emosi pada gambar dalam suatu cerita. Pewarnaan pada gambar harus bisa menyampaikan suasana yang ingin dibangun dalam adegan tertentu. Dengan begitu, cerita akan menjadi lebih menarik dan dapat mudah dipahami oleh pembaca 5. Finalisasi Pada tahap finalisasi, kreator akan menambahkan balon dialog, dan teks narasi untuk mempermudah pembaca memahami isi cerita.

II.2.7 Unsur Kolaborasi Budaya

Kolaborasi budaya adalah hasil dari interaksi global yang terus menerus, di mana budaya satu dengan budaya yang lain saling mempengaruhi dan menciptakan bentuk budaya baru. Hal ini membuka peluang bagi budaya-budaya yang berbeda untuk bertemu, berinteraksi, dan berkolaborasi sehingga menghasilkan budaya yang kaya dan dinamis (Changxue Xue, 2008). Unsur kolaborasi budaya dalam perancangan komik “Lahirnya sang Gatotkaca melibatkan perpaduan antara elemen komik dengan cerita tradisional wayang dari Indonesia. Melalui kolaborasi budaya ini, komik “Lahirnya sang Gatotkaca dapat menggabungkan daya tarik visual dari gambar dalam komik dengan narasi tradisional wayang yang dapat mendidik dan memperkenalkan kembali budaya Indonesia kepada generasi muda. Adapun adaptasi untuk menyesuaikan selera generasi muda yaitu mengubah bentuk

komik cetak menjadi komik digital. II.3 Kerangka Berpikir Gambar II.I Bagan Kerangka Berpikir BAB III METODOLOGI DESAIN III.1 Rancangan Penelitian Penelitian ini mengambil tema perancangan komik wayang. Penelitian ini dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu pra-produksi dan tahap produksi. Sebelum perancangan memasuki tahap pra-produksi, perlu dilakukan identifikasi permasalahan utama yang ingin diselesaikan. Setelah masalah diidentifikasi, proses pengumpulan data mulai dikumpulkan menyesuaikan dengan topik penelitian. Data tersebut akan dilakukan analisis untuk menjadi acuan dalam membuat konsep perancangan komik. Konsep perancangan disesuaikan dengan tren yang ada. Memasuki tahap selanjutnya, yaitu tahap pra-produksi yang dimulai dari melakukan studi karakter untuk menentukan karakter apa yang akan muncul dalam komik. Mulai melakukan sketsa pembuatan karakter dan pengembangan desain karakter. Lalu mulai menentukan latar tempat cerita. Setelah itu dilakukan pembuatan cerita komik dan terakhir menentukan gaya gambar yang akan diterapkan pada perancangan komik. Setelah tahap pra-produksi selesai, maka proses dapat dilanjutkan ke dalam tahap produksi. Dimulai dari merancang storyboard untuk cerita. Setelah storyboard selesai, akan dilanjutkan menjadi sketsa kasar secara digital. Sketsa yang sudah selesai akan dilakukan proses lining, ingking dan diwarnai. Gambar III.I Tahapan Perancangan III.2 Jenis Penelitian Jenis penelitian yang digunakan untuk perancangan komik digital ini adalah metode campuran (Mixed Method). Metode ini mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode ini mengembangkan instrumen untuk digunakan dalam memperoleh data dan memposisikan kembali pencari dirinya sebagai instrumen (Binus University Research Interest Group, 2020). III 28 3 Teknik Pengumpulan Data Metode pengumpulan data menggunakan metode campuran. III.3.1 Studi Literatur Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari sumber penelitian ilmiah seperti jurnal, buku, dan artikel yang berkaitan dengan topik yang dibahas. III.3.2 Kuesioner Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pembagian angket berisi pertanyaan

kepada responden. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai preferensi pembaca terkait komik digital yang akan dirancang.

III.3.3 Studi Referensi Studi referensi adalah pengumpulan data dan informasi dengan mencari beberapa komik digital untuk diamati. Aspek desain, warna, tipografi, dan pendekatan dari referensi tersebut akan

dijadikan panduan dalam desain III.4 Teknik Analisis Data Data yang telah dikumpulkan dari studi literatur, kuesioner, dan studi referensi

akan dijelaskan secara ringkas. 5 Metode analisis yang diterapkan adalah analisis SWOT, yang membahas strength, weakness, opportunity, dan threats.

Selanjutnya, penentuan target audiens dilakukan melalui analisis segmenting, targeting, dan positioning. III.4.1 Analisa Segmenting

, Targeting, dan Positioning Segmenting, Targeting, dan

Positioning digunakan untuk memenuhi kebutuhan segmen pengguna yang spesifik dan menargetkan audiens tertentu (Siswanto, 2016). 1. Segmenting

Segmenting atau segmentasi adalah pengelompokan target audiens berdasarkan pasar potensial untuk kelompok-kelompok tertentu. Segmentasi dapat

dibagi menjadi tiga bagian yaitu: ● Segmentasi Geografis Pembagian kelompok berdasarkan tempat seperti negara, daerah, kota atau lingkungan.

● Segmentasi Demografis Pembagian kelompok berdasarkan pada variabel seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, dan kelas sosial.

● Segmentasi Psikografis Pembagian kelompok berdasarkan sifat kepribadian ataupun gaya hidup dari suatu kelompok. 2. Targeting

Targeting digunakan dalam konteks pemasaran untuk memilih satu atau beberapa segmen pasar, dengan tujuan agar kebutuhan dan keinginan

konsumen dalam segmen tersebut dapat terpenuhi dengan lebih efektif. 3.

Positioning Positioning adalah strategi komunikasi yang digunakan untuk memasukkan produk, merek, atau bisnis ke dalam pikiran konsumen dengan

makna yang khusus. Tujuannya adalah untuk menetapkan posisi dan membangun nilai dalam persepsi konsumen terhadap produk atau merek

tersebut. III.4.2 Strategi 5W+1H Metode 5W+1H dapat berguna sebagai dasar pengumpulan informasi atau pemecah masalah. Strategi 5W+1H

digunakan untuk memberikan pendekatan yang dapat memahami, mengidentifikasi, dan mengatasi masalah utama. 5w+1H (Reyes, 2023). 1. What (apa) What atau apa dapat menjelaskan situasi dan masalah spesifik. Elemen ini juga harus menyatakan tujuan utama dari penerapan solusi yang akan diidentifikasi. 2. Where (dimana) Where atau dimana harus mencakup lokasi atau posisi dari suatu masalah. Elemen ini juga bisa berarti lokasi atau posisi dari suatu proses tertentu diterapkan. 3. When (kapan) When atau kapan adalah komponen yang berkaitan dengan garis waktu, tenggat waktu, durasi ataupun detail lain yang dapat membantu dalam penyelesaian masalah. 4. Why (mengapa) Why atau mengapa adalah elemen penting dalam metode 5W+1H. Elemen ini menjelaskan secara rinci alasan dan tujuan dari suatu tindakan. Elemen ini juga membantu mengidentifikasi akar penyebab situasi dan mencegah terulangnya masalah tersebut. 5. Who (siapa) Who atau siapa merujuk pada individu atau kelompok tertentu dengan masalah atau situasi yang ada. Elemen ini juga mencakup siapa yang menemukan masalah, siapa yang menyelesaikannya, dan siapa yang akan bertanggung jawab. 6. How (bagaimana) Penyusunan How atau bagaimana adalah elemen yang dapat merinci langkah-langkah bagaimana rencana yang telah diidentifikasi harus dilaksanakan. Adapun dibutuhkan semua sumber daya, alat, metode, cara, ataupun pengeluaran yang dibutuhkan agar upaya tersebut efektif.

III.4.3 Analisa Pesaing Analisis perbandingan merujuk pada hasil perancangan komik yang menjadi pembanding, baik dari segi visual maupun penyajian tema. Adapun perbandingan yang dilakukan terhadap buku komik “Garudayana” dan buku komik “Mahabharata”

1. Garudayana Garudayana memiliki tema komik wayang - petualang. Buku komik ini memiliki gaya gambar manga (gaya komik jepang). Visual sampul buku komik Garudayana full color sementara untuk isi dari buku komik berwarna hitam dan putih. Buku komik Garudayana dikarang oleh Is Yuniarto dan diterbitkan oleh penerbit m&c!. Gambar III

20 II Cover Buku Komik Garudayana Garudayana bercerita tentang petualangan seorang pemburu harta karun yang bernama Kinara. Tokoh dalam cerita

Garudayana merupakan tokoh-tokoh pewayangan kecuali Kinara. Cerita yang dibuat orisinal dan memiliki hasil artwork cukup bagus dan rapi. Terdapat corak motif batik di setiap karakter dalam cerita Garudayana. Komikus dapat membangun momentum cerita, memperhatikan perspektif, proposi, komposisi, dan pencahayaan. Untuk latar dunia dari cerita Garudayana menggunakan budaya Indonesia dan disampaikan dengan baik. Walaupun ceritanya mengambil cerita klasik pewayangan namun komikus menggunakan gaya gambar manga yang sesuai dengan keinginan pasar.

2. Mahabharata
Mahabharata memiliki tema komik wayang - laga. Buku komik ini memiliki gaya gambar komik klasik. Visual sampul buku komik Mahabharata full color sementara untuk isi dari buku komik Mahabharata berwarna hitam dan putih. Buku komik Mahabharata dikarang oleh Raden Ahmad Kosasih dan diterbitkan oleh penerbit PT Elex Media Komputindo. Gambar III.III Cover Buku Komik Mahabharata Komik Mahabharata menceritakan kisah wayang-wayang Mahabharata mulai dari kehidupan pandawa dan kurawa dan masing-masing diceritakan secara tersendiri. Dalam buku ini komikus memasukkan unsur laga dan dipadukan dengan drama yang cukup menarik. Dalam buku komik Mahabharata juga memiliki nilai-nilai baik seperti nilai-nilai manusiawi. Desain sampul dan penulisan ejaan pada sampul buku tertata rapi. Namun, buku komik Mahabharata menggunakan bahasa dialog yang kaku. Visual karakter yang menggunakan gaya gambar komik klasik membuat karakter terlihat jadul.

III.4.4 Analisa SWOT
SWOT adalah analisis yang membandingkan kondisi internal (kekuatan dan kelemahan) dengan kondisi eksternal (peluang dan ancaman). Kekuatan (strength) mengacu pada kemampuan yang dimiliki oleh suatu produk atau perusahaan.

21 Kelemahan (weaknesses) adalah kekurangan atau keterbatasan yang dimiliki oleh suatu produk atau perusahaan. 22 Peluang (opportunities) adalah situasi atau kondisi yang dapat menguntungkan suatu produk atau perusahaan. Threats atau ancaman adalah merupakan situasi yang dapat merugikan suatu produk ataupun perusahaan (Siswanto, 2016).

III.5 Pemecahan Masalah Berdasarkan penjabaran diatas, adanya penurunan minat masyarakat terutama remaja

terhadap cerita wayang yang mulai tergantikan dengan budaya global. Maka dari itu, salah satu budaya modern seperti buku komik menjadi pilihan yang tepat untuk tetap menyajikan cerita wayang. Komik dapat menyajikan cerita wayang yang lebih sederhana dan memiliki tampilan yang kekinian.

BAB IV STRATEGI KREATIF

IV.1 Strategi Komunikasi Cerita wayang memiliki sejarah yang kuat dan mengandung nilai moral yang akan dibawakan dengan media komik. Dengan media komik, cerita wayang dapat terlihat lebih modern. Maka dari itu, cerita wayang dengan media komik akan membuat masyarakat khususnya remaja tertarik untuk membaca dan mendalami cerita wayang. Penggunaan bahasa Indonesia pada cerita wayang agar masyarakat dapat memahami cerita wayang dengan mudah.

IV.2 Analisa 5W+1H Star Strategi 5W+1H digunakan untuk memberikan pendekatan yang dapat memahami, mengidentifikasi, dan mengatasi masalah utama dalam perancangan komik digital. Strategi 5W+1H sebagai berikut:

1. **What (apa)** Komik seperti apa yang akan dibuat? Pembuatan komik disesuaikan dengan selera target audiens. Komik ini menceritakan kisah kelahiran tokoh wayang Gatotkaca.
2. **Where (dimana)** Dimana komik ini akan dipasarkan? Komik akan dipasarkan dengan cara mengunggahnya melalui platform LINE Webtoon secara daring.
3. **When (kapan)** Kapan perancangan komik ini dimulai? Perancangan komik akan dimulai pada bulan Februari 2024.
4. **Why (mengapa)** Mengapa komik “Lahirnya sang Gatotkaca” dibuat? Komik ini dibuat sebagai upaya pelestarian cerita tradisional pewayangan. Perancangan komik ini juga dapat menambah wawasan pembaca terkait cerita pewayangan.
5. **Who (siapa)** Siapakah target pembaca komik ini? Komik ditargetkan kepada remaja yang berusia 15-20 tahun.
6. **How (bagaimana)** Bagaimana merancang komik “Lahirnya sang Gatotkaca”? Penyusunan cerita disesuaikan dengan selera remaja usia 15-20 tahun dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Pendekatan kreatif dalam visual komik disesuaikan dengan audiens target, terutama remaja usia 15-20 tahun. Proses menggambar komik dilakukan secara tradisional untuk sketsa dan secara digital untuk proses pewarnaan, penataan layout, serta penambahan balon teks.

9 13 IV.3 Analisa SWOT Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunity), dan ancaman (threats). 5 Berikut analisis SWOT untuk perancangan komik digital ini: 1. Strength (kekuatan) ● Memanfaatkan warisan Budaya Indonesia khususnya cerita tradisional wayang. ● Menggunakan gaya gambar yang lebih modern untuk menarik perhatian masyarakat. 2. Weaknesses (kelemahan) ● Keterbatasan sumber daya literatur yang mendalam terkait cerita wayang 3. Opportunity (peluang) ● Memanfaatkan platform digital untuk mendistribusikan komik agar dapat meningkatkan keterjangkauan. 4. Threats (ancaman) ● Menurunnya minat masyarakat khususnya remaja terhadap cerita wayang. ● Masuknya budaya global membuat pengaruh yang besar dan mengancam cerita wayang. IV.4 Analisa Segmenting , Targeting , dan Positioning Segmenting , Targeting , dan Positioning digunakan untuk memenuhi kebutuhan segmen pengguna yang spesifik dan menargetkan audiens tertentu. 1. Segmenting ● Berdasarkan demografis adalah remaja yang berusia 15-20 tahun baik laki-laki maupun perempuan dengan pendidikan SMA-Perguruan Tinggi. ● Berdasarkan geografis remaja yang tersebar di pulau Jawa terutama Tangerang Selatan ● Secara psikografis remaja yang gemar membaca komik secara digital 2. Targeting ● Target utama merupakan remaja yang aktif menggunakan gawai untuk mengakses komik digital. 3. Positioning ● Komik dengan bahasa cerita yang mudah untuk dipahami oleh remaja IV.5 Konsep Karya Sebuah komik berbeda dengan buku teori yang menyajikan teori berat. Komik dirancang agar mudah dinikmati dan dipahami meskipun bentuknya kompleks. Komik memiliki berbagai genre dan tingkat bacaan sesuai target pembaca, yang dalam hal ini adalah remaja berusia 15-20 tahun. Proyek akhir ini mencakup pembuatan komik digital dan media promosi. Fokus utama adalah visualisasi komik "Lahirnya Sang Gatotkaca, dengan desain karakter, visualisasi, dan cerita yang diambil dari kisah pewayangan Gatotkaca. Visualisasi komik menggunakan gaya manga dengan style chibi. Proses pembuatan komik dimulai dari pencarian ide hingga penyusunan alur cerita yang layak dijadikan komik. Komik ini

menceritakan kehidupan Gatotkaca, anak dari Werkudara dan Arimbi, dengan latar kerajaan modern yang berada di pegunungan dan hutan. 26 IV.6 Strategi Media

Strategi media dibagi menjadi dua media yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dari perancangan ini adalah komik digital yang diunggah melalui platform webtoon, sementara untuk media pendukung berupa merchandise yang terdiri dari: 1. Poster Sebagai media pendukung dan juga media promosi yang bisa disebarluaskan. 2. Kaos Sebagai media pendukung dan juga sebagai salah satu identitas. 3. Tote Bag Sebagai media pendukung yang berfungsi untuk mempermudah membawa barang. 4. Kipas Tangan Sebagai media pendukung tambahan dari komik digital. 5. Kalender Sebagai media pendukung yang berfungsi untuk mempermudah merencanakan waktu dalam periode waktu tertentu. 6. Pin Peniti Sebagai media pendukung tambahan dari komik digital. 7. Stiker Sebagai media pendukung dan media promosi sederhana dari komik digital. 8. Gantungan Kunci Sebagai media pendukung dan media promosi sederhana dari komik digital.

IV.7 Konsep Kreatif Perancangan komik ini diangkat dari cerita wayang dari tokoh yang populer yaitu Gatotkaca. Komik ini akan menceritakan bagaimana tokoh Gatotkaca lahir. Tokoh pada cerita wayang akan dibuat lebih sederhana namun tetap memiliki ciri khas setiap karakter agar tetap dikenali. Pembuatan tokoh karakter dari cerita wayang menggunakan perpaduan gaya gambar jepang. Komik ini akan berbentuk komik digital agar memudahkan pembaca dalam membaca komik. Dalam mengakses komik digital, pembaca perlu menggunakan internet untuk mengaksesnya. Pembaca dapat menjangkau komik digital melalui smartphone. 8 Adapun logline dari cerita yaitu Werkudara dan istrinya Arimbi telah melahirkan anaknya yang diberi nama Tetuko. Tetapi tali ari-ari dari tetuko tidak putus sehingga Werkudara meminta bantuan dari saudaranya Arjuna. 8 Arjuna mencari senjata sakti yang dapat memutuskan tali ari-ari Tetuko.

IV.8 Konsep Visual IV 8.1 Ukuran Kanvas Ukuran kanvas yang digunakan untuk pembuatan komik ini mengikuti aturan dalam pembuatan komik webtoon. Ukuran untuk membuat komik adalah 800 pixel x 1280

pixel secara vertikal. Adapun ukuran thumbnail kotak yang berukuran 1080 pixel x 1080 pixel dan juga thumbnail vertikal yang berukuran 1080 pixel x 1920 pixel. Kanvas akan diekspor dengan format JPG/JPEG atau PNG. IV.8.2 Teknik Gambar Gambar akan menerapkan gaya chibi, yang dalam bahasa Jepang berarti anak kecil. Gaya chibi sangat terkenal di kalangan penggemar manga dan sering digunakan untuk menggambarkan versi anak-anak dari karakter tertentu. Ciri khas gaya chibi meliputi kepala yang lebih besar dibandingkan tubuh yang kecil, mata yang besar, dan wajah yang terlihat imut (Ikuzo! Japanese Education Center, 2020). IV.8.3 Layout Penyusunan panel pada komik digital disusun secara vertikal untuk memberikan kemudahan kepada pembaca untuk membaca komik melalui gawai khususnya smartphone. Pembaca cukup melakukan scrolling untuk membaca komik digital. IV.8.4 Warna Komik diberikan warna menggunakan fitur paint tool untuk tiap karakter dan juga latar belakang dalam komik IV.8.5 Tipografi 1. Javassoul Tipografi ini akan diaplikasikan pada judul komik. Tipografi Javassoul memiliki karakteristik yang kuat dan memiliki lengkungan yang khas seperti pada tulisan aksara Jawa. 2. CC Wild Words Tipografi ini akan diaplikasikan pada isi komik. Tipografi CC Wild Words memiliki karakteristik yang menyenangkan. 3. Komika Hand Tipografi ini akan diaplikasikan pada isi komik untuk menjelaskan efek tambahan yang ada dalam komik. Tipografi CC Komika Hand memiliki karakteristik yang lentur dan menyenangkan. IV.8.6 Cerita Cerita yang diangkat untuk komik Lahirnya sang Gatotkaca terinspirasi dari cerita Mahabharata versi Jawa tengah menurut kitab Serat Mahabharata. Dalam kitab tersebut, kelahiran tokoh Gatotkaca menjadi salah satu tokoh penting dalam cerita pewayangan. Memiliki latar belakang dengan nuansa mistis dan kepahlawanan. 1. Chapter pertama Tabel IV.I Storyline Chapter 1 Lahirnya sang Gatotkaca Panel Cerita 1 Suatu hari di Pringgandani (Background) 2 Transisi 3 (Arimbi menggondong bayi Gatotkaca) 4&5 Transisi kotak waktu 6&7 Werkudara memasuki ruang kamar Arimbi dan menanyakan keadaan Arimbi 8

REPORT #21993621

Arimbi menjelaskan keadaan dirinya dan bayi Gatotkaca 9&10 Ekspresi terkejut Werkudara sekaligus transisi 11 Transisi kotak waktu 12 Werkudara memasuki ruang tengah sambil menggendong bayi Gatotkaca 13&14 Werkudara menjelaskan keadaan bayi nya 15&16 Werkudara menjelaskan keadaan bayi nya 17&18 Werkudara mencoba memutuskan tali ari-ari menggunakan senjata sakti nya 19 Keadaan tali ari-ari yang tidak putus 20,21,22,23 Arjuna mencoba memutuskan tali ari-ari dengan senjata miliknya 24 Ekspresi kecewa arjuna 25&26 Kresna bingung dan mulai mencoba memotong tali ari-ari dengan senjatanya 27&28 Adanya percikan api yang membuat Werkudara dan Arjuna terkejut 29 Keadaan tali ari-ari yang tidak putus 30&31 Sosok Kakek Abiyasa muncul di ruang tengah 2. Chapter 2 Tabel IV.II Storyline Chapter 2 Lahirnya sang Gatotkaca Panel Cerita 1 Sosok Kakek Abiyasa muncul 2&3 Kakek Abiyasa bersalaman dengan Werkudara dan kebingungan dengan keadaan bayi 4&5 Arjuna menjelaskan keadaan bayi yang sekarang 6 Kakek Abiyasa memikirkan suatu cara 7 Tampak Werkudara dan Kresna kebingungan 8 Kakek Abiyasa menginstruksikan Arjuna untuk mengambil senjata kanta wijayadanu 9&10 Kakek Abiyasa meninggalkan ruang tengah 11&12 Arjuna pergi untuk mengambil senjata kanta wijayadanu 13 Transisi 14 Hutan Kamyaka (Background) 15&16 Batara Narada menunggu dan terlihat sosok Karna mengintai 17&18 Karna mengubah penampilan agar terlihat Arjuna 19&20 Batara Narada bertemu dengan Arjuna palsu 21&22 Batara Narada berjumpa dengan Arjuna palsu 23 Batara Narada menyerahkan senjata kanta wijayadanu kepada Arjuna palsu 24&25 Batara Narada menyadari ada sesuatu yang ganjil. Arjuna palsu pergi meninggalkan Batara Narada 26 Transisi 27&28 Arjuna dan punakawan Semar datang menghampiri Batara Narada. Batara Narada kebingungan 29 Batara Narada menjelaskan sosok yang mirip dengan Arjuna 30&31 Punakawan berpikir dan mengatakan bahwa itu Karna 32 Arjuna mengusulkan untuk mencari Karna secepatnya 3. Chapter 3 Tabel IV.III Storyline Chapter 3 Lahirnya sang Gatotkaca Panel Cerita 1&2 Arjuna menghampiri Karna 2 Karna menyambut kedatangan

Arjuna 3&4 Arjuna meminta Karna untuk mengembalikan senjata konta wijayadanu 5&6 Arjuna menjelaskan keperluan mengapa ia memerlukan senjata konta wijayadanu, Namun Karna tidak ingin mengembalikannya 7 Arjuna mulai marah 8 Arjuna mulai menghajar Karna 9&10 Karna berhasil menghindari dan membalas pukulan 11 Arjuna kesakitan 12&13 Terjadi duel antara Arjuna dan Karna 14 Transisi 15 Malam pun tiba (Background) 16&17 Arjuna terbaring dan Karna berhasil melarikan diri 18 Punakawan Semar mengusulkan untuk pulang karena hari sudah malam 19 Arjuna berdiri sambil memegang sarung senjata konta wijayadanu 20&21 Arjuna dan punakawan Semar kembali 22&23 Werkudara bertanya terkait senjata lalu Arjuna menjelaskan keadaannya 24 Werkudara terlihat marah, namun karena terdesak Werkudara menyuruh Arjuna untuk menggunakan sarung senjata tersebut 25&26 Arjuna mencoba memotong dengan sarung senjata konta wijayadanu dan membuat Werkudara dan Kresna terkejut 27 Sarung senjata konta wijayadanu masuk kedalam perut bayi Gatotkaca 28 Werkudara panik 29 Bayi Gatotkaca yang tertidur pulas IV.8.7 Studi Karakter Setiap karakter yang ditampilkan pada komik Lahirnya sang Gatotkaca terinspirasi dari karakter pewayangan Mahabarata. Setiap karakter ditampilkan dengan elemen visual yang konsisten, menggabungkan ciri khas wayang dengan gaya yang modern. Karakter yang akan ditampilkan dalam komik Lahirnya sang Gatotkaca antara lain: 1. Werkudara Gambar IV.I Tokoh Wayang Wong Werkudara Dikenal dengan kekuatan dan keberaniannya. Biasanya bertubuh besar dan terlihat gagah. Werkudara biasanya mengenakan pakaian yang menonjolkan otot tubuhnya. Pada bagian bawahnya, Werkudara menggunakan kain poleng. Werkudara juga dilengkapi dengan aksesoris seperti gelang. 2. Arimbi Gambar IV.II Tokoh Wayang Wong Arimbi Istri dari Werkudara. Memiliki penampilan yang cantik. Biasanya berpakaian kebaya atau pakaian tradisional. Bagian bawahnya, Arimbi mengenakan kain batik yang menambah keanggunannya. Biasanya memakai sanggul dan hiasan kepala seperti mahkota kecil dan perhiasan tangan yang menambah elegan. 3. Arjuna Gambar IV.III Tokoh Wayang Wong Arjuna Arjuna dikenal

sebagai ksatria tampan. Karakter Arjuna memiliki fitur wajah yang halus. Arjuna menggunakan kain batik untuk bagian bawahnya. Ia juga menggunakan ikat kepala yang menambah kesan tampan dan berwibawa. 4. Kresna Gambar IV.IV Tokoh Wayang Wong Kresna Karakter Kresna terkenal sebagai karakter yang bijaksana serta perkasa. Kresna mengenakan pakaian kerajaan yang megah dan ikat kepala yang menambahkan kesan bijaksana dan berwibawa. 5. Karna Gambar IV.V Tokoh Wayang Wong Karna Karakter Karna dikenal dengan gagah dan berani. Biasanya memiliki ikat kepala yang khas pada bagian kepala nya yang menambah kegagahannya. Karna memiliki fitur wajah yang tegas. 6. Kakek Abiyasa Gambar IV.VI Tokoh Wayang Wong Kakek Abiyasa Kakek bijak dari para Pandawa. Karakter Kakek Abiyasa biasanya digambarkan dengan janggut dan penampilan tua. Busana yang dikenakan memiliki kesan sederhana dan bijaksana, mencerminkan kedewasaan dan kebijaksanaannya. Kakek Abiyasa mengenakan baju yang longgar serta penutup kepala yang sederhana. Aksesoris yang dikenakan juga menekankan kesan kesederhanaan dan kebijaksanaan. IV.9 Konsep Verbal Bahasa yang digunakan untuk menceritakan kisah Gatotkaca menggunakan bahasa Indonesia. Agar cerita dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat khususnya remaja, narasi menggunakan gaya bahasa yang luwes dan spontan namun tidak mengubah isi cerita. IV.10 Final Art IV.10.1 Moodboard Pembuatan mood board atau papan suasana digunakan sebagai referensi dalam membuat desain karakter, latar belakang dunia pada cerita wayang. Gambar IV.VII Referensi Moodboard Gambar IV.VIII Referensi Karakter Gambar IV.IX Referensi Senjata Karakter Gambar IV.X Referensi Latar Belakang IV.10.2 Proses Pengerjaan Pada tahap proses pengerjaan, Penulis menggunakan aplikasi Medibang Paint Pro untuk melakukan proses pembuatan karakter, dan komik. 24 Aplikasi Medibang Paint Pro adalah software gratis untuk digital paint dan comic creator . Aplikasi Medibang Paint Pro dapat diakses dari laptop, ipad, smartphone . 1. Pembuatan Karakter Ada enam karakter yang menjadi perhatian utama dalam komik “Lahirnya sang Gatotkaca yaitu karakter Werkudara, Dewi Arimbi, Arjuna, Kresna, Kakek

Abiyasa, dan Karna. Gambar IV.XI Sketsa Kasar Karakter Gambar IV.XII Lineart Sketsa Karakter Gambar IV.XIII Pengembangan Sketsa Karakter Gambar IV.XIV Pewarnaan karakter Berikut adalah model akhir dari karakter yang akan digunakan dalam cerita komik. 1. Werkudara Gambar IV.XV Model Karakter Werkudara Werkudara adalah ayah dari Gatotkaca dan juga suami dari Arimbi. Werkudara memiliki sifat yang keras namun ia sangat menyayangi istrinya dan juga anaknya. Busana batik kain poleng melambangkan sosok Werkudara yang bijaksana. Werkudara juga dilengkapi dengan aksesoris gelang yang dapat menambahkan kesan gagah. 2. Arimbi Gambar IV.XVI Model Karakter Arimbi Arimbi adalah ibu dari Gatotkaca dan juga istri Werkudara. Ia sangat menyayangi anaknya Gatotkaca dan menghormati Werkudara. Arimbi menggunakan sanggul dan hiasan kepala seperti mahkota kecil. Rok batik yang digunakan oleh Arimbi memiliki motif Kawung yang memiliki arti keadilan. 3. Arjuna Gambar IV.XVII Model Karakter Arjuna Arjuna adalah salah satu dari lima Pandawa. Dalam cerita ini, Arjuna memiliki peran penting untuk mencari senjata sakti konta wijayadanu yang dapat memotong tali ari-ari anak dari Werkudara dan Arimbi. Karakter Arjuna menggunakan kalung agar dapat menambah kesan kemewahan pada penampilannya. 4. Karna Gambar IV.XVIII Model Karakter Karna Karna adalah karakter yang memiliki pesona yang mirip dengan Arjuna. Keinginannya merebut senjata konta wijayadanu agar dirinya semakin kuat dan tak dapat dikalahkan. 5. Kresna Gambar IV.XIX Model Karakter Kresna Kresna adalah titisan dari dewa Wisnu. Pembawaan Kresna selalu tenang dan tidak terlalu banyak bicara. Kresna menggunakan motif batik Parang sebagai busananya yang melambangkan keperkasaan. Aksesoris gelang pada karakter Kresna dapat menambah kesan bijaksana dan berwibawa. 6. Kakek Abiyasa Gambar IV.XX Model Karakter Kakek Abiyasa Kakek Abiyasa adalah kakek dari para Pandawa. Kakek Abiyasa memiliki watak yang bijaksana dan juga adil. Ia juga sangat menyayangi para Pandawa hingga anak dari Werkudara dan Arimbi. Busana Kakek Abiyasa sederhana dan mencerminkan kebijaksanaannya. Aksesoris yang

dikenakan cenderung minimalis. 2. Pembuatan Komik Pada tahap ini, Penulis mulai membuat komik dimulai dari penentuan ukuran kanvas yang akan digunakan, grid dan gutter per panel, penempatan panel, sketsa, lining dan ingking, pewarnaan, penambahan balon atau kotak dialog, penambahan teks narasi. Gambar IV.XXI Pembuatan Panel Komik Gambar IV.XXII Pembuatan Sketsa Kasar Gambar IV.XXIII Proses Lineart Gambar IV.XXIV Proses Pewarnaan Gambar IV.XXV Penambahan Balon Teks Gambar IV.XXVI Penambahan Teks Narasi

BAB V PENUTUP V.1 Kesimpulan Perancangan komik digital "Lahirnya Sang Gatotkaca bertujuan untuk mengangkat kembali minat generasi muda terhadap cerita wayang yang kaya akan nilai moral, ajaran agama, dan sejarah. Proses perancangan ini melibatkan penggunaan metode kualitatif, seperti studi literatur, kuesioner, dan studi perbandingan untuk memahami kebutuhan audiens. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa komik digital merupakan media yang efektif untuk menyampaikan cerita wayang dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh masyarakat luas, terutama remaja. Penggunaan gaya manga dengan style chibi pada visualisasi karakter dan cerita berhasil menarik perhatian remaja, membuat cerita wayang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan latar cerita yang modern namun tetap mempertahankan elemen tradisional, komik ini berhasil menciptakan keseimbangan antara warisan budaya dan media modern. Secara keseluruhan, komik digital "Lahirnya Sang Gatotkaca diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi penurunan minat remaja terhadap seni tradisional wayang. Dengan penyampaian yang lebih modern dan visual yang menarik, komik ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, memperkenalkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam cerita wayang kepada generasi muda.

V.2 Saran Berikut ini adalah saran yang dapat disimpulkan oleh Penulis:, 1. Peningkatan Kualitas Visual dan Narasi Menginvestasikan waktu dan sumber daya untuk meningkatkan kualitas visual dan narasi komik. Penggunaan teknik ilustrasi yang lebih detail dan narasi yang lebih mendalam dapat meningkatkan daya tarik dan kesan mendalam pada

REPORT #21993621

pembaca. 2. Konten Multibahasa Menyediakan komik dalam berbagai bahasa untuk menjangkau audiens internasional. Dengan demikian, cerita wayang tidak hanya dikenal di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia, memperluas apresiasi terhadap budaya Indonesia.



REPORT #21993621

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.88% www.dosenpendidikan.co.id https://www.dosenpendidikan.co.id/wayang-orang-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.81% haloedukasi.com https://haloedukasi.com/wayang-orang	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.36% jurnal.utu.ac.id http://jurnal.utu.ac.id/jsourc/article/download/1609/1726	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.23% ngiup.com https://ngiup.com/2022/04/10/line-webtoon-sebagai-industri-komik-digital/	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.69% ejurnal.ars.ac.id https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain/article/download/1345/803/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.67% www.pelajaran.co.id https://www.pelajaran.co.id/pengertian-wayang-orang-ciri-tujuan-dan-fungsi-w...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.61% www.goodnewsfromindonesia.id https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/05/04/mengenal-wayang-wong-s...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.59% m.webtoons.com https://m.webtoons.com/id/canvas/lahirnya-sang-gatatkaca/list?title_no=97429..	● ●
INTERNET SOURCE		
9.	0.49% ejournal.unesa.ac.id https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/44825/38011	● ●



REPORT #21993621

INTERNET SOURCE		
10.	0.48% jurnal.umt.ac.id https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA/article/viewFile/8349/4174	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.39% e-journal.umaha.ac.id https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/ikonik/article/download/1900/1189	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.34% medium.com https://medium.com/planologi-2015/line-webtoon-wadah-komikus-indonesia-b...	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.33% www.quipper.com https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/cara-mudah-analisis-kekuatan-dan...	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.33% pesona-indonesia.info https://pesona-indonesia.info/wayang-orang/	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.33% repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/68582/1/PF_111801...	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.3% kumparan.com https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/ciri-ciri-wayang-wong-pengertian-bes..	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.3% digilib.uns.ac.id https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/35175/OTQyNTc=/Kajian-tentang-b..	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.28% cundamani.com https://cundamani.com/pengertian-wayang-orang/	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.27% dosensiakad.ikipgriptk.ac.id https://dosensiakad.ikipgriptk.ac.id/berkas2/penelitian/1102018002-PROPOSA...	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.26% e-journal.unair.ac.id https://e-journal.unair.ac.id/MOZAIK/article/download/10227/5657	●



REPORT #21993621

INTERNET SOURCE		
21.	0.25% journal.uc.ac.id https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/download/343/312/645	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.2% repository.uinsaizu.ac.id https://repository.uinsaizu.ac.id/21475/1/Sameeroh%20Yohtae_Evaluasi%20ana..	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.2% journal.lppmunindra.ac.id https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/download/5...	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.19% medium.com https://medium.com/@gizeline/medibang-paint-pro-sebagai-aplikasi-alternatif-...	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.18% jimfeb.ub.ac.id https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/download/3985/3521	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.18% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/447079-none-bfd0f757.pdf	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.18% eprints.uny.ac.id https://eprints.uny.ac.id/18298/1/SKRIPSI-%20WIBYA%20ANDANA%20PRIMA.pdf	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.15% repository.unika.ac.id http://repository.unika.ac.id/14705/4/11.60.0096%20Kezia%20Kristina%20Hand...	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.15% www.iflegma.com https://www.iflegma.com/2021/05/buku-seno-gumira-ajidarma-ngobrolin-komi...	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.14% www.anams.id https://www.anams.id/berikut-ciri-ciri-wayang-orang-wayang-wong-serta-tujua...	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.14% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/327567-pembuatan-komik-perpus...	●



REPORT #21993621

INTERNET SOURCE

32. **0.13%** media.neliti.com

<https://media.neliti.com/media/publications/121044-ID-wayang-dan-pengemba...>



INTERNET SOURCE

33. **0.12%** repository.uinsaizu.ac.id

https://repository.uinsaizu.ac.id/11261/1/UP%20MAULANA%20ROSID_ANALISIS...

