

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WAYANG PALEMBANG

“PRABU UKIR GELUNG NEGAK BLABAR KAWAT”



Diajukan oleh :

- 1. FARREL AHNAF ADRIAN / 061190022**
- 2. MARGONO BUDIONO / 061190040**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WAYANG PALEMBANG

“PRABU UKIR GELUNG NEGAK BLABAR KAWAT”



Diajukan oleh :

- 1. FARREL AHNAF ADRIAN / 061190022**
- 2. MARGONO BUDIONO / 061190040**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. FARREL AHNAF ADRIAN / 061190022

2. MARGONO BUDIONO / 061190040

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL

WAYANG PALEMBANG “PRABU UKIR

GELUNG NEGAK BLABAR KAWAT”

Tanggal : 27 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Didiek Prasetya, S. Pd., M. Sn
NIDN: 0226028201

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. FARREL AHNAF ADRIAN / 061190022

2. MARGONO BUDIONO / 061190040

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL

WAYANG PALEMBANG “PRABU UKIR

GELUNG NEGAK BLABAR KAWAT”

Tanggal : 4 Agustus 2022

Tanggal : 4 Agustus 2022

Penguji 1

Penguji 2

Eka Prasetya Adhy Sugara.,S.T., M. Kom

NIDN: 0224048203

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN: 0221027002

Mengetahui.

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

“Belum terlambat untuk menjadi apapun yang kamu inginkan”

“ Masa depanmu diciptakan atas apa yang kamu perbuat hari ini, bukan besok. ”
(Robert T. Kiyosaki)

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT
- Ayah dan Ibu Tercinta
- Bpk Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn atas bimbingannya
- Para pendidik yang terhormat
- Sahabat dan teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas nikmat kehadiran Allah SWT. Atas nikmat dan karunia-Nya sehingga Proposal Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Komik Digital Wayang Palembang** dapat dilakukan dengan baik oleh penulis dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Tujuan penulis dalam membuat Proposal Tugas Akhir ini sebagai syarat untuk mencapai gelar ahli madya bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Dalam penulisan Proposal ini tentunya tidak sedikit hambatan yang dialami penulis serta penulis sadari Proposal ini jauh dari kata sempurna, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Proposal Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga sedalam – dalamnya kepada:

- a. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan ilmu, akal kesehatan jasmani dan rohani.
- b. **Orang Tua dan Saudara**, tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan.
- c. **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M. Kom.** Selaku kaprodi Desain Komunikasi Visual yang saya hormati.
- d. **Bapak Didiek Prasetya, S. Pd., M. Sn.** Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu agar penulis memahami kajian Proposal Tugas Akhir ini.

e. Dan Teman – Teman Seperjuangan penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Allah SWT selalu meyertai langkah penulis, aamiin. Semoga Proposal tugas akhir ini bisa menambah wawasan para pembaca dan bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Palembang, 16 juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
ABSTRAK.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2. Manfaat Bagi Akademis.....	4
1.5.3. Manfaat Bagi <i>Audience</i>	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Landasan Teori.....	5
2.1.1.	Komik <i>Digital</i>	5
2.1.2.	Jenis Komik.....	6
2.1.3.	<i>Storyboard</i>	7
2.1.4.	Kartun.....	7
2.1.5.	Ilustrasi.....	8
2.1.6.	Wayang.....	8
2.1.7.	Tipografi.....	9
2.1.8.	Elemen Desain Dalam Komik.....	10
2.2	Penelitian Terdahulu.....	10
2.3	Kerangka Penelitian.....	14
2.4	Identifikasi Masalah.....	15
2.5	Teori Pendukung.....	15
2.6	Metode Yang Digunakan.....	15
2.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	15
2.6.2	Metode Perancangan.....	16
2.6.3	Hasil Perancangan Simulasi.....	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.2	Jadwal Penelitian.....	21
3.3	Tempat Penelitian.....	21
3.4	Metode Perancangan.....	22
3.5	Alat dan Bahan.....	28
3.5.1	Alat.....	28

3.5.2 Bahan.....	28
------------------	----

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	29
4.1.1 Pra Produksi.....	29
4.1.2 Produksi.....	40
4.1.3 Pasca Produksi.....	70
4.2 Pembahasan.....	72

BAB IV PENUTUP

5.1 Simpulan.....	29
5.2 Saran.....	27

DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
----------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR.....	xviii
---------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Komik Garudayana.....	12
Gambar 2.2	Contoh Komik Punakawan.....	13
Gambar	2.3	Kerangka
Penelitian.....		14
Gambar 3.1	Proses Wawancara.....	19
Gambar	3.2	Proses
Observasi.....		20
Gambar 3.3	Karakter komik.....	23
Gambar 3.4	Pallet warna.....	24
Gambar 3.5	Konsep warna.....	24
Gambar	3.6	Contoh
<i>Comic</i>	huruf	<i>Bad</i>
		25
Gambar	3.7	Contoh
<i>Mabook</i>		huruf
		26
Gambar	3.8	Konsep
thyphograpy.....		26
Gambar	4.1	Proses
<i>cover</i>		<i>coloring</i>
		41
Gambar	4.2	Hasil
<i>cover</i>		<i>coloring</i>
		41
Gambar	4.3	Proses
1.....	<i>coloring</i>	halaman
		42
Gambar	4.4	Hasil
1.....	<i>coloring</i>	halaman
		42
Gambar 4.5	Proses <i>coloring</i> halaman 2.....	43
Gambar 4.6	Hasil <i>coloring</i> halaman 2.....	43
Gambar4.7	Proses	<i>coloring</i>
3.....		halaman
		44
Gambar	4.8	Hasil
		<i>coloring</i>
		halaman

3.....				44
Gambar	4.9	Proses	<i>coloring</i>	halaman
4				45
Gambar	4.10	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
4				45
Gambar	4.11	Proses	<i>coloring</i>	halaman
5.....				46
Gambar	4.12	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
5.....				46
Gambar	4.13	Proses	<i>coloring</i>	halaman
6				47
Gambar	4.14	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
6.....				47
Gambar	4.15	Proses	<i>coloring</i>	halaman
7				48
Gambar	4.16	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
7.....				48
Gambar 4.17	Proses	<i>coloring</i>	halaman	8
Gambar 4.18	Hasil	<i>coloring</i>	halaman	8.....
Gambar4.19	Proses	<i>coloring</i>	halaman	
9				50
Gambar	4.20	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
9				50
Gambar	4.21	Proses	<i>coloring</i>	halaman
10				51
Gambar	4.22	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
10				51
Gambar	4.23	Proses	<i>coloring</i>	halaman
11.....				52
Gambar	4.24	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
11.....				52

Gambar	4.25	Proses	<i>coloring</i>	halaman
12.....				53
Gambar	4.26	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
12.....				53
Gambar	4.27	Proses	<i>coloring</i>	halaman
13.....				54
Gambar	4.28	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
13.....				54
Gambar	4.29	Proses	<i>coloring</i>	halaman
14.....				55
Gambar	4.30	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
14.....				55
Gambar	4.31	Proses	<i>coloring</i>	halaman
15.....				56
Gambar	4.32	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
15.....				56
Gambar	4.33	Proses	<i>coloring</i>	halaman
16.....				57
Gambar	4.34	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
16.....				57
Gambar	4.35	Proses	<i>coloring</i>	halaman
17.....				58
Gambar	4.36	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
17.....				58
Gambar 4.37		Proses <i>coloring</i>		halaman 18.....59
Gambar 4.38		Hasil <i>coloring</i>		halaman 18.....59
Gambar4.39		Proses	<i>coloring</i>	halaman
19.....				60
Gambar	4.40	Hasil	<i>coloring</i>	halaman
19.....				60
Gambar	4.41	Proses	<i>coloring</i>	halaman

20.....					61
Gambar	4.42	Hasil	<i>coloring</i>		halaman
20.....					61
Gambar	4.43	Proses	<i>coloring</i>		halaman
21.....					62
Gambar	4.44	Hasil	<i>coloring</i>		halaman
21.....					62
Gambar	4.45	Proses	<i>vertical</i>	<i>buble</i>	dengan
<i>ellipse</i>					63
Gambar	4.46	Proses	<i>vertical</i>	<i>buble</i>	dengan
<i>pathfinder</i>					64
Gambar	4.47		Hasil		<i>vertical</i>
<i>bubble</i>					64
Gambar 4.48	Proses <i>jegged edges bubble</i> dengan <i>pen tool</i>				65
Gambar 4.49	Proses <i>jegged edges bubble</i>				65
Gambar	4.50		Hasil		buku
komik.....					66
Gambar	4.51		Pembuatan		desain
pin.....					66
Gambar	4.52		Hasil		desain
pin.....					67
Gambar	4.53		Pembuatan		desain
<i>Xbanner</i>					68
Gambar	4.54		Hasil		desain
<i>Xbanner</i>					68
Gambar	4.55		Pembuatan		desain
stiker.....					69
Gambar	4.56		Hasil		desain
stiker.....					69
Gambar 4.57	Pembuatan desain kaos.....				70
Gambar 4.58	Hasil desain kaos.....				70

Gambar4.59	Proses publikasi komik.....	71
Gambar 4.60	Proses menjelaskan hasil rancangan komik.....	71
Gambar 4.61	Proses unggahan komik.....	72
Gambar 4.62	Hasil pameran komik.....	72
Gambar 4.63	Pemilihan awal <i>font</i> judul.....	73
Gambar 4.64	Hasil jadi <i>font</i> judul.....	73
Gambar 4.65	Pemilihan awal <i>font</i> isi komik.....	74
Gambar 4.66	Hasil jadi <i>font</i> isi komik.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	21
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	30

DAFTAR LAMPIRAN

Form Topik dan Judul.....	xviii
Surat Balasan dari Perusahaan.....	xix
Form Konsultasi.....	xx
Surat Pernyataan.....	xxi
Form Revisi Ujian Pra Sidang.....	xxii
Form Revisi Ujian Kompre.....	xxiii

ABSTRACT

FARREL AHNAF ADRIAN, MARGONO BUDIONO. *Designing digital comic of wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”*.

Indonesia has a variety of arts and cultures, one of Indonesia’s most prominent cultural peaks among many other cultural is seni pertunjukan wayang. In addition to its progress on the island of Java, wayang show also entered and flourished in the city area of Palembang. Wayang appeared from the time of the Sriwijaya kingdom's transition to the Kesultanan Palembang Darusalam about the 17th century and had won power by about the 20th century until it finally weakened by 2019. So the writer wanted to pack the story of the wayang into a digital comic that was taken from one of the pieces of the wayang show titled "Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat". The goal of this new wayang digital plan was to recapture the cultural heritage of wayang in order to exist in a modern age and that can be easily recognized by children and teenagers. There is a way to introduce wayang, one of which has been designed to produce a wayang digital "Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat" At this time, most children and teenagers are not concerned with the cultural heritage available, so the goal of the digital designing of the wayang Palembang "Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat". Which gives information on the wayang story that is interesting and easy to understand.

Keywords: Comic Digital, Wayang, Illustration

ABSTRAK

FARREL AHNAF ADRIAN, MARGONO BUDIONO. *Perancangan komik digital wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”*.

Indonesia memiliki beragam kesenian dan kebudayaan, salah satu puncak budaya Indonesia yang paling menonjol di antara budaya lainnya adalah seni pertunjukan wayang. Selain perkembangannya di pulau Jawa, seni pertunjukan wayang juga masuk dan berkembang di wilayah kota Palembang. Wayang Palembang muncul sejak masa transisi kerajaan Sriwijaya menuju era kesultanan Palembang darusalam sekitar abad ke-17M dan memiliki kejayaan sekitar abad ke-20M hingga akhirnya berangsur melemah hingga tahun 2019. Maka dari itu penulis ingin mengemas cerita wayang tersebut untuk di jadikan sebuah komik *digital* yang di ambil langsung dari salah satu cerita pagelaran wayang Palembang yang berjudul “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”. Tujuan utama perancangan komik *digital* wayang Palembang ini bertujuan untuk mengangkat kembali warisan budaya wayang Palembang agar tetap eksis di era modernisasi dan dapat mudah di kenali oleh kalangan anak-anak dan remaja. Terdapat cara untuk mengenalkan wayang Palembang, salah satunya dengan merancang komik *digital* wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”. Pada saat ini kebanyakan anak-anak dan remaja tidak peduli dengan warisan budaya yang ada, karena itu tujuan perancangan komik *digital* wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”, bertujuan untuk membantu mengangkat kembali warisan budaya wayang Palembang. Adapun beberapa metode dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Dalam perancangan komik *digital* ini terdapat tiga tahapan yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan komik *digital* ini antara lain menghasilkan komik *digital* wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”, yang menginformasi mengenai cerita wayang Palembang dengan tampilan yang menarik dan mudah di pahami.

Kata Kunci : Komik Digital, Wayang, Ilustrasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam kesenian dan kebudayaan, salah satu puncak budaya Indonesia yang paling menonjol di antara banyak budaya lainnya adalah seni pertunjukan wayang. Dikutip dari Wikipedia Indonesia (19 Mei 2022), secara garis besar Wayang merupakan bentuk tradisional dari drama teater boneka yang berasal dari pulau Jawa Indonesia. Pertunjukan wayang biasanya diadakan pada ritual tertentu, upacara tertentu, acara tertentu, bahkan tempat wisata. Secara tradisional, wayang dimainkan dalam pertunjukan ritual tengah malam hingga fajar oleh seorang dalang, seorang seniman dan pemimpin spiritual, orang-orang menonton pertunjukan dari kedua sisi layar. Tradisi wayang meliputi seni peran, nyanyian, musik, drama, sastra, seni lukis, seni pahat, seni ukir, dan seni simbolik. Seni pertunjukan wayang ini terus berkembang selama lebih dari seribu tahun, selain menjadi sebuah hiburan, seni pertunjukan wayang ini juga menjadi media informasi, dakwah, Pendidikan dan pemahaman filosofis.

Pertunjukan wayang memiliki cerita dengan ciri khas masing-masing diantaranya adalah wayang Jawa dengan pagelaran *Ramayana* hingga era *Mahabharata*, kemudian wayang Bali dengan ciri khas pagelaran yang menceritakan dewa dewi dan kebutuhan spiritual, lalu wayang Sunda dengan ciri khas wayang goleknya, dengan cerita yang lebih menghibur dan mencerminkan kehidupan sehari-hari.

Selain perkembangannya di pulau Jawa, seni pertunjukan wayang juga masuk dan berkembang di wilayah kota Palembang. Dikutip dari jurnal Wayang Palembang Dalam Lakon Bambang Dharmojati oleh Dalang Kiagus Wirawan Bersama Sanggar Sri Palembang (Fadilla, 2019), Wayang Palembang sendiri muncul sejak masa transisi kerajaan Sriwijaya menuju era kesultanan Palembang darusalam sekitar abad ke-17M dan mengalami kejayaan sekitar abad ke-20M hingga akhirnya berangsur melemah hingga tahun 2019.

Seni pertunjukan wayang Palembang memiliki sedikit perbedaan dengan seni pertunjukan wayang yang ada di pulau Jawa, berdasarkan wawancara bersama dalang muda Novri Nanda (22 Maret 2022) “secara garis besar bentuk fisik wayang Jawa dan wayang Palembang memiliki kemiripan, namun jika di teliti lagi wayang Palembang memiliki pewarnaan yang lebih sederhana dibandingkan dengan wayang Jawa, contohnya wayang Palembang tidak memiliki gradasi warna sedangkan wayang Jawa memiliki gradasi warna. Perbedaan lain diantara keduanya adalah dari bahasa pengantarnya, dimana wayang kulit Palembang menggunakan bahasa melayu Palembang baik dialek Pasaran maupun Bebaso”.

Narasumber juga menjelaskan tentang beberapa cerita pagelaran wayang Palembang antara lain Petruk Mungguh Ratu, Prabu anom Cucut Tunggul Wulan dan Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat. Dari beberapa cerita pagelaran di tersebut narasumber memberikan cerita pagelaran “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat” untuk dijadikan sebuah ilustrasi komik *digital* di karenakan berdasarkan wawancara yang penulis lakukan cerita pagelaran “prabu ukir gelung negak blabar kawat ini” merupakan salah satu cerita yang sering di tampilkan

dalam pagelaran wayang oleh sanggar sri Palembang, selain itu di dalam cerita tersebut banyak melibatkan tokoh-tokoh besar seperti Arjuna, Prabu Bantar Angin dan Gatot kaca yang terlibat dalam peperangan untuk memenangkan sayembara dan mendapatkan anak dari Prabu Ukir Gelung yaitu Dewi Trisna.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul Perancangan Komik *Digital* Wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”, dengan tujuan mengangkat kembali budaya Wayang Palembang agar dikenal oleh masyarakat terutama di kalangan remaja dan anak – anak di era modernisasi saat ini.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mendapatkan perumusan masalah yaitu, bagaimana mengangkat kembali warisan budaya wayang Palembang agar dikenal oleh masyarakat di era modernisasi melalui Perancangan Komik *Digital* Wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu Perancangan Komik *Digital* Wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat” adapun ruang lingkup penelitian ini menjelaskan secara umum tentang sejarah wayang kulit Palembang, tokoh-tokoh wayang Palembang, cerita pagelaran wayang Palembang dengan bentuk perancangan komik *digital* pagelaran “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengangkat kembali warisan budaya wayang Palembang agar dikenal oleh masyarakat di era modernisasi melalui Perancangan Komik *Digital* Wayang Palembang dengan mengambil cerita “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, akademik, dan tentunya target *audience*.

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Pembuatan komik *digital* Wayang Palembang dengan cerita “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat” ini memberikan banyak informasi kepada penulis mengenai wayang Palembang secara luas.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademis

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan dan referensi dalam penulisan karya ilmiah di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech bagi mahasiswa desain komunikasi visual dalam membuat komik *digital*.

1.5.3 Manfaat Bagi Target *Audience*

Membantu masyarakat terutama di kalangan remaja untuk mendapatkan informasi mengenai wayang kulit Palembang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Komik *Digital*

Maharsi dalam Trio dan Ginanjar (2020). Komik merupakan gambar membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Sedangkan itu menurut Andriani (2019) komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan printed material, yaitu dengan menggunakan angka-angka sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasa dilakukan oleh si mesin pintar yaitu komputer dan sejenisnya.

Dikutip dari Wikipedia Indonesia (19 Mei 2022), media *digital* adalah media yang dikodekan dalam format dan dapat dibaca oleh mesin (*machine-readable*). Konsep media *digital* adalah *biner*, yaitu 0 dan 1 menggunakan gelombang *diskrit*. Media *digital* dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi, dan bisa bertahan pada perangkat elektronik *digital*. Menurut Ijang dalam jurnal Muti'atul (2016) mengukur keefektifan media komik *digital* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik *digital* efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

2.1.2 Jenis Komik

Menurut Trimo dalam jurnal Novisilta, (2016) media komik bisa dibedakan menjadi dua jenis yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip terdiri dari beberapa bingkai kolom berisi gambar yang dimuat dalam suatu harian atau majalah. Sedangkan buku komik adalah komik yang berbentuk buku, komik strip sendiri merupakan bentuk paling dasar dari komik.

Menurut Palgunadi (2020) pembagian komik berdasarkan jenis cerita terbagi menjadi 4 macam yaitu :

1. Komik edukasi, komik edukasi memiliki 2 fungsi yang pertama adalah hiburan kedua dapat dimanfaatkan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang biasa diawanya.
2. Komik promosi (Iklan) Komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur *superhero*.
3. Komik Wayang, Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, seperti cerita Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta.
4. Komik Silat, Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang

didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola, seperti di Jepang dengan ninja dan samurainya seperti komik Naruto atau China dengan kungfunya seperti komik Kungfu panda.

2.1.3 Storyboard

Menurut Effendy dalam jurnal Wahyu (2013), *storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar. Menurut Fahri dan Riadi (2013) *Storyboard* adalah penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi pengambilan sudut gambar pengisian suara serta efek khusus.

Menurut Dhimas (2013), *Storyboard* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta di lengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *storyboard* adalah ilustrasi yang dibuat untuk membantu jalannya proses produksi desain, animasi, film dan komik.

2.1.4 Kartun

Menurut Sudjana, dkk dalam Edwin dan Yoga, (2021), Komik adalah bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat yang dirancang untuk menghibur para pembacanya.

Sedangkan menurut Abdhi (2020) mengatakan bahwa kartun adalah gambar yang disertai penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Berdasarkan landasan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kartun adalah suatu gambaran atau ilustrasi yang dibuat untuk menggambarkan peristiwa atau kejadian tertentu.

2.1.5 Ilustrasi

Dikutip dari Wikipedia Indonesia (19 Mei 2022) Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan, dengan demikian yang di maksud dengan ilustrasi adalah citra yang di bentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual.

Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak *dipakai image bitmap* hingga karya foto, menurut Soedarso (2014).

Mengacu dari landasan teori di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa ilustrasi sendiri memiliki banyak keunggulan bukan hanya sebagai karya seni tapi juga sebagai sarana komunikasi dan media informasi.

2.1.6 Wayang

Prayoga dalam jurnal Reffiane dan Mazidati, (2016) menjelaskan bahwa: Dalam bahasa jawa, kata wayang berarti “bayangan”. Jika ditinjau dari arti filsafatnya, “wayang” dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat yang ada dari dalam jiwa manusia. Sifat – sifat yang dimaksud antara lain seperti watak angkara murka, kebajikan, serakah, dan lain sebagainya.

Handoko, (2017). Menurut Handoko pula, dalam setiap pertunjukkan wayang menampilkan tokoh-tokoh wayang dan peran yang harus dijalankannya. Setiap tokoh wayang memiliki karakter dan sifat yang jelas untuk dipahami sehingga dapat diketahui tokoh baik dan tokoh jahat.

Berdasarkan teori diatas penulis menyimpulkan bahwa secara garis besar wayang adalah gambaran dari perwatakan atau sifat manusia yang disajikan dalam bentuk pagelaran.

2.1.7 Tipografi

Menurut Solomon dalam Alvi, (2018). tipografi adalah seni mekanistik dalam memproduksi huruf, angka, simbol, bentuk dalam pemahaman elemen, prinsip dan atribut desain. Definisi yang lebih luas dari tipografi ini menggunakan istilah mekanistik karena memang pada awalnya tipografi adalah sebuah keahlian utama untuk para desainer dan para pencetak

Menurut Klimchuk dan Krasovec (2012), Tipografi menekankan penggunaan bentuk huruf untuk mengkomunikasikan secara visual suatu bahasa verbal. Dalam konteks tipografi kawasan, huruf sebagai fokus perhatian tipografi, dipandang dari segi bentuk (karakter visual), karakter nonfisiknya, hingga aspek teknik dan konseptualnya.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah seni atau desain yang menggunakan pengolahan dan penataan huruf sebagai elemen utamanya.

2.1.8 Eelemen Desain Dalam Komik

Menurut M.S Gumelar (2019). Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa elemen desain dalam komik itu merupakan kesatuan yang terdapat dalam komik dan digunakan untuk mendukung penciptaan komik dan memberikan makna didalamnya.

2.2 Penelitian Terdahulu

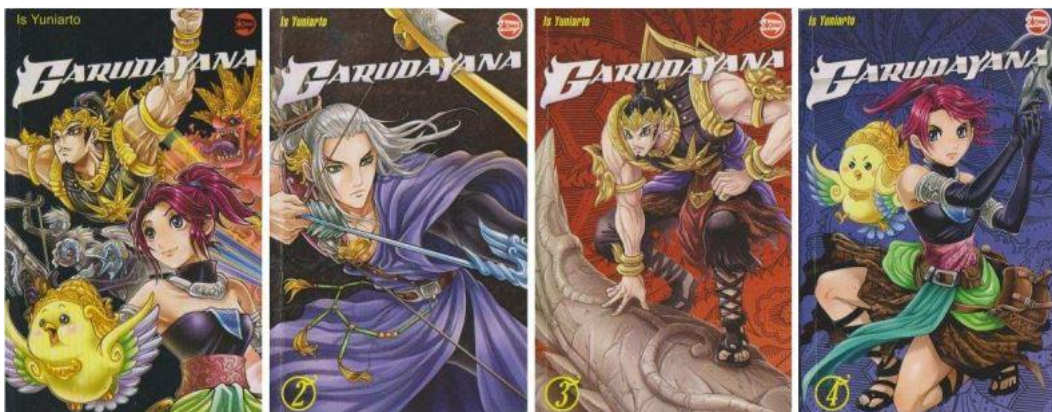
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Mikha Widy, Alvanov Z. Mansoor, Naomi Haswanto.	KAJIAN VISUALISASI KARAKTER DALAM SERI KOMIK GARUDAYANA	Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 5 No. 2 Tahun 2013	Elemen visual dari wayang yang diangkat tidak hanya berasal dari satu sumber, namun digabungkan dengan sumber lainnya, yang fungsinya mendukung karakter. Desain karakter dalam Garudayana merupakan gabungan dari dua gaya visual: manga dan wayang. Kekuatan komik

				Garudayana adalah pemahaman komikus yang baik akan gaya visual.
2.	M. Faisol Zamzami Heru Subiyantoro	KOMIK EDUKASI PEWAYANGAN “PUNAKAWAN” SEBAGAI KETELADANAN BAGI REMAJA USIA 13-15 TAHUN.	CREATEVITAS Vol.3, No.2, Juli 2014:367-380	Dibuatnya komik dengan tema pewayangan yang mengambil tokoh Punakawan yang dapat menjadi bahan bacaan yang sarat edukasi dan pesan-pesan moral yang baik untuk remaja dan diceritakan didalam komik “Kisah teladan bersama Punakawan” juga tedapat nasihat-nasihat ala Punakawan yang dapat dicontoh para remaja saat ini agar mereka menjadi remaja yang lebih baik.

(Sumber: Penulis, 2022)

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian komik digital dalam memperkenalkan Wayang yang akan di jadikan refrensi oleh penulis yang berasal dari beberapa jurnal yang dapat menunjang karya ilmiah penulis. Penelitian pertama berasal dari karya ilmiah Mikha Widy, Alvanov Z. Mansoor, Naomi Haswanto (2013), dengan judul jurnal Kajian Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudayana. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan di era saat ini banyak cara untuk mengangkat kembali budaya yang terkesan kuno dan usang, contohnya berupa perancangan wayang melalui media komik, dikarenakan komik memiliki potensi sebagai sarana yang lebih informatif, lebih mudah dipahami serta lebih menarik perhatian anak-anak. Contohnya komik garudayana yang telah diteliti dari jurnal di atas yang menggabungkan dua elemen visual berupa manga dan wayang.



Gambar 2.1 Contoh komik Garudayana

(Sumber: Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 5 No. 2 Tahun 2013)

Penelitian kedua berasal dari karya ilmiah Zamzami dan Subiyantoro (2014) dengan judul. Komik Edukasi Pewayangan “Punakawan” Sebagai Keteladanan Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan banyak cara dalam proses pelestarian wayang, salah satunya adalah adaptasi dengan gaya hidup generasi muda saat ini yang global dan serba *online*. Agar dapat menarik perhatian kalangan muda-mudi maka media komik *digital* diharapkan dapat menjadi salah satu media dalam proses pelestarian dan sarana edukasi.



Gambar 2.2 Contoh komik Punakawan

(Sumber: CREATEVITAS Vol.3, No.2, Juli 2014:367-380)

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2.3 Kerangka Penelitian

(Sumber: Penulis, 2022)

2.4 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini identifikasi masalah yang terkait adalah bagaimana cara memperkenalkan Wayang Palembang. Karena masih banyak masyarakat kota Palembang yang belum mengetahui mengenai wayang Palembang, khususnya dikalangan remaja.

Kemuidan penulis membuat sebuah informasi mengenai wayang Palembang melalui media komik *digital*. Dengan adanya komik ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai wayang Palembang.

2.5 Teori Pendukung

Pada pemelitan ini penulis menggunakan teori pendukung dari teori komik *digital* dan wayang Palembang.

2.6 Metode yang Digunakan

2.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam perancangan komik *digital* mengenai wayang Palembang ialah metode kualitatif. Metode yang dipakai untuk meneliti pada objek yang alamiah peneliti bertindak menjadi instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian menekankan makna Sugiyono dalam Edwin dan Yoga (2021).

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, sebagai berikut :

a. Wawancara

Menurut Mulyani (2016), wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara jawab dimana analis selaku penanya bertemu langsung dengan narasumber. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling efektif dan dapat menghasilkan data yang relevan.

b. Observasi

Menurut Bungin dalam penelitian Utami dan Antara (2012), observasi adalah pengumpulan data yang mempertimbangkan bahwa apa yang dikatakan seseorang sering kali berbeda dengan apa yang dilakukan.

c. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2018), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah.

2.6.2 Metode Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Dari definisi jurnal di atas penulis menyimpulkan bahwa perancangan komik

digital memiliki tiga tahap perancangan yaitu tahap pra produksi, produksi, pasca produksi.

a. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan, yaitu tahap yang akan di lakukan penulis dalam merancang projek Tugas Akhir diantaranya mencari data mencetuskan konsep atau ide untuk sebuah perancangan komik digital, setelah menemukan konsep, penulis mulai mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk memulai produksi perancangan komik digital, diantaranya menentukan genre komik, menentukan gaya cerita, *storyboard* dan menentukan karakter dalam komik.

b. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya setelah pra produksi. Rancangan awal pembuatan diawali dengan pembuatan *storyboard* di lanjutkan dengan *coloring* dan *typesetting*, pada tahap ini penulis membuat *storyboard* menggunakan *software Adobe Illustrator 2020*. Dimulai dari pembuatan panel yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian membuat sketsa, pada tahap ini karakter disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat. Dan penambahan balon kata dialog antar karakter.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahapan akhir, pada tahap ini penulis mulai memeriksa kembali apa saja kekurangan dan kesalahan yang ada di dalam pembuatan karya komik *digital* sebelum menuju ke proses cetak secara utuh, untuk publikasi pada skala luas. Kemudian penulis

menentukan format penyimpanan berupa dokumen yang berbentuk *soft file* dan disebar luaskan dengan cara mengunggah di media elektronik, maupun media sosial.

2.6.3 Hasil Perancangan/Simulasi

Hasil perancangan komik *digital* yang akan dibuat penulis mengenai wayang Palembang diharapkan bisa dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai wayang Palembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan. Wawancara dengan cara tanya jawab kepada narasumber dilakukan kepada Nanda selaku dalang wayang Palembang yang berada di sanggar Sri Palembang sehingga dapat ditemukannya informasi.



Gambar 3.1 Proses wawancara
(Sumber: Penulis, 2022)

2. Observasi

Pengumpulan data menggunakan observasi yaitu pengamatan secara langsung di tempat terjadinya peristiwa. Penulis melakukan pengamatan di sanggar Sri Palembang pada tanggal 22 – 23 Maret 2022, mulai dari siang hari hingga sore hari.



Gambar 3.2 Proses Observasi

(Sumber: Penulis, 2022)

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi kepustakaan dengan mengutip teori-teori atau pendapat dari para ahli mengenai masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

3.2 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan																											
		III				IV				V				VI				VII				VIII							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Pengumpulan Data																												
2.	Pengerjaan Proposal																												
3.	Proses Pra Produksi																												
4.	Proses Produksi																												
5.	Proses Pasca Produksi																												
6.	Ujian proposal																												
7.	Pengerjaan laporan TA																												
8.	Pameran																												
9.	Ujian TA																												

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

3.3 Tempat Penelitian

Penulis melakukan penelitian, riset dan wawancara yang berlokasi di Sanggar Sri Palembang yaitu satu-satunya sanggar wayang Palembang yang tersisa saat ini. Sanggar Sri Palembang sendiri beralamatkan di 36 Ilir, Kec. Gandus, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

3.4 Metode Perancangan / Pengembangan

1. Pra Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengambilan data tentang budaya wayang Palembang menentukan konsep cerita diantaranya *storyboard*, genre komik dan karakter komik yang termasuk dalam tahapan pra produksi. Kemudian penulis menentukan konsep warna dan *typography* yang akan di gunakan ke dalam pembuatan komik digital wayang Palembang. Penulis juga menyiapkan alat untuk proses pembuatan komik digital berupa laptop dan *software adobe illustrator 2020*.

Komik digital yang akan dirancang adalah komik wayang yang berisikan 20 halaman yang disusun menjadi satu cerita, Harapan dibuatnya komik digital ini mampu mengangkat kembali budaya wayang Palembang supaya lebih di kenal di masyarakat dan terutama di kalangan remaja.

a. Konsep Karakter

Menurut Scerenko dalam (Solihat dan Riansi 2018:268) menyatakan bahwa karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa. Berdasarkan penjelasan diatas konsep karakter yang akan dibuat dalam perancangan komik digital wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat” disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat, karakter yang ada dalam komik digital yaitu: : Prabu Ukir Gelung sebagai raja, Dewi Trisna sebagai putri raja, Prabu Krisna sebagai

penasihat Arjuna, Arjuna, Bambang Sriguno, dan Prabu Bantar Angin sebagai pendekar yang mengikuti sayembara.



Gambar 3.3 Karakter komik

(Sumber: Penulis, 2022)

b. *Storyboard*

Proses awal pra produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar, gambar demi gambar yang diambil secara berurutan dari alur cerita pagelaran “Prabu ukir gelung negak blabar kawat”. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh alur cerita sebelum proses pendigitalan menjadi sebuah komik digital yang diharapkan.

c. Konsep warna

Warna adalah faktor yang terpenting dalam komunikasi visual karena warna mem-berikan kesan secara psikologis, sugesti maupun suasana (Soewignjo, 2013: 2). Soewignjo (2013: 43) juga menyatakan bahwa

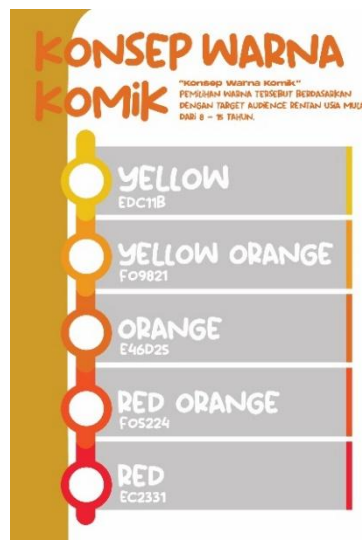
pemilihan kombinasi warna yang baik akan memberi efek yang juga baik. Dalam penelitiannya terhadap visual infografis suatu produk, Arifianto menyatakan bahwa dominasi warna sebagai latar belakang memberi sebuah makna tertentu (2018: 126). Penulis menggunakan warna panas yang merupakan warna yang di ambil dari warna ciri khas kota Palembang yang melambangkan Palembang emas.



Gambar 3.4 Palet warna

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut ini adalah pemilihan konsep warna berdasarkan dengan target *audience* dengan rentan usia mulai dari 8 – 15 tahun.



Gambar 3.5 Konsep warna

(Sumber: Penulis, 2022)

d. Konsep Tipografi

Penulis memilih menggunakan jenis *font Comic* dikarenakan karakter yang dimiliki oleh *font* ini sesuai dengan segmentasi pembacanya, yaitu lebih *friendly*, enak dibaca dan lebih cocok untuk kalangan remaja.

Huruf yang pertama penulis gunakan yaitu “*Bad Comic*” *font* ini digunakan untuk balon kata dan memiliki karakteristik yang simple dan mudah di baca dikarenakan font tipe comic memang di peruntukan untuk pengetikan atau pengisi buku komik dan juga *font* ini dapat digunakan secara bebas karena bersifat *free commercial*.



Gambar 3.6 Contoh huruf *Bad Comic*

(Sumber: <https://www.fontspace.com/bad-comic-font-f65142>)

Kemudian jenis *font* selanjutnya yang akan digunakan pada bagian *cover* depan adalah *font Mabook*.



Gambar 3.7 Contoh huruf Mabook

(Sumber: <https://fontesk.com/mabook-font/>)

Font Mabook sendiri memiliki lisensi yang bersifat *free commercial use*, atau bebas di gunakan oleh siapapun baik itu untuk kebutuhan pribadi maupun publikasi yang bersifat *commercial*.



Gambar 3.8 Konsep Typography

(Sumber: Penulis, 2022)

Font Mabook sendiri memiliki lisensi yang bersifat *free commercial use*, atau bebas di gunakan oleh siapapun baik itu untuk kebutuhan pribadi maupun publikasi yang bersifat *commercial*.

2. Produksi

Tahap produksi adalah tahap lanjutan setelah proses pra produksi. Rancangan awal pembuatan diawali dengan pembuatan *storyboard* di lanjutkan dengan *coloring*, pada tahap ini penulis membuat *storyboard* menggunakan *software Adobe illustrator 2020*. Dimulai dari pembuatan panel yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian membuat sketsa, pada tahap ini karakter disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat. Setelah melewati tahap ini barulah masuk ke tahap *coloring* pada tahap mewarnai komik masih menggunakan aplikasi yang sama, proses ini sedikit rumit karena setiap *layer* warna yang digunakan harus di pisah agar warna mudah ketika warna mengalami warna yang kurang sesuai atau ingin menghapus bagian tertentu. Dan pada tahap ini juga penulis melengkapi komik *digital* ini dengan cara menambahkan balon kata atau dialog antar karakter dari *font* yang telah di tentukan sebelumnya.

3. Pasca produksi

Pasca produksi merupakan tahapan bagian akhir dari pembuatan karya yang penulis buat, pada tahapan ini sendiri terdiri dari beberapa bagian yang penulis kerjakan untuk menyelesaikan rancangan komik *digital*.

a) *Review* dan final

Proses selanjutnya yaitu melakukan *review* dan final, pada proses ini penulis memeriksa kembali apa saja kekurangan dan kesalahan yang ada di dalam pembuatan karya komik *digital* sebelum menuju ke proses final dan tahapan akhir.

b) Publikasi

Setelah melewati tahapan *editing*, *review* dan final. Karya komik digital siap untuk di cetak dan di publikasikan kepada target *audience* atau para pembaca.

3.5 Alat dan bahan

Dalam proses pembuatan komik *digital* ini penulis menggunakan alat dan bahan yang dapat menunjang pembuatan komik *digital* tersebut. Di bawah ini merupakan beberapa alat dan bahan yang akan digunakan:

3.5.1 Alat

1. Laptop
2. *Software Adobe Illustrator 2020*

3.5.2 Bahan

1. *Sketch book* ukuran A5
2. Pensil HB dan penghapus
3. *Drawing pen* 0,3 dan 0,6

BAB IV

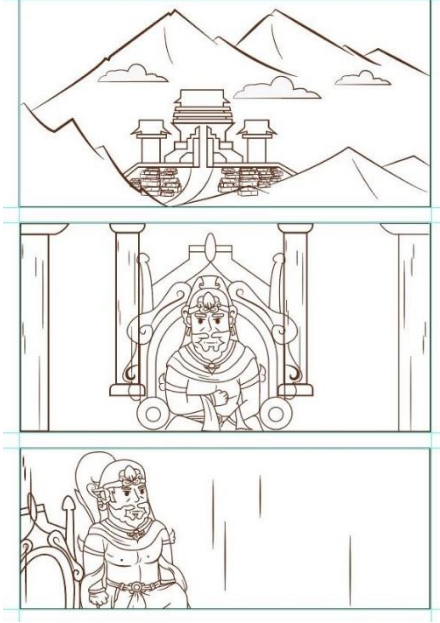
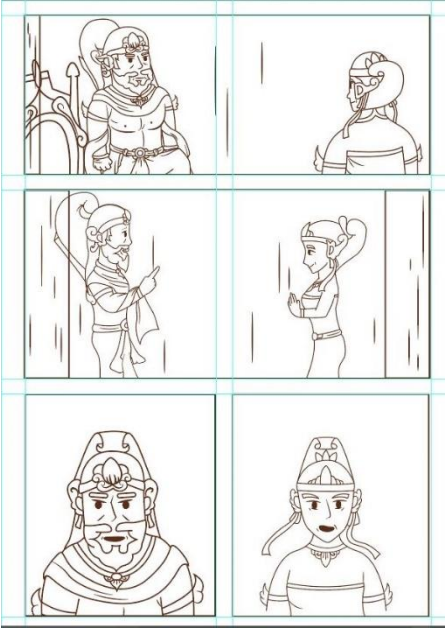
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

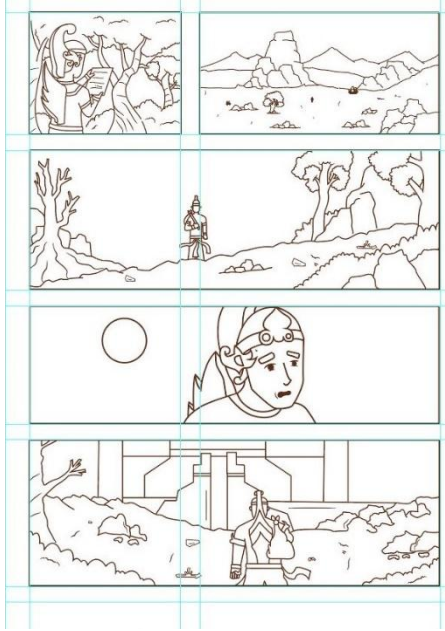
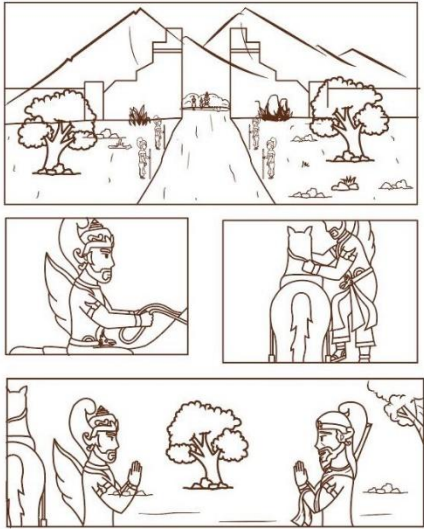
Hasil dalam membuat perancangan ini akan diulas, direvisi, dan dievaluasi agar fungsinya sesuai dengan baik. Setelah semua proses perancangan selesai dilakukan maka hasil akhirnya nanti sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan projek tugas akhir, projek ini dibuat agar kalangan remaja dan anak-anak lebih mengenal kembali warisan budaya wayang agar budaya ini tetap eksis di era modernisasi dan tidak tenggelam oleh perkembangan zaman. Melalui media komik *digital* yang telah penulis buat menggunakan *genre* komik aksi atau silat yang mengandung adegan laga atau pertarungan yang sampai saat ini masih menjadi idola serta banyak diminati oleh kalangan remaja dan anak-anak.

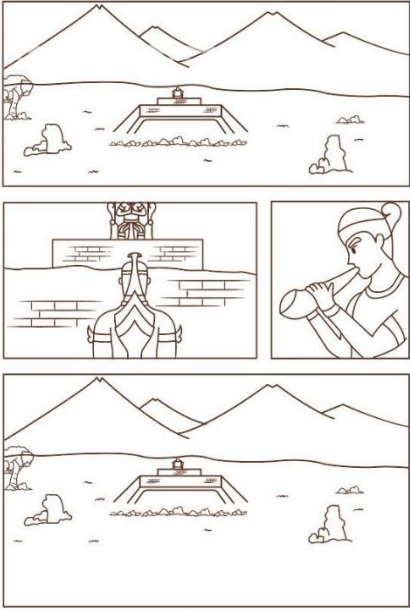

4.1.1 Pra Produksi



Pada tahap pra produksi ini penulis mengembangkan ide konsep yang telah didapat dan menuangkannya ke dalam *storyboard* untuk komik *digital* yang akan dirancang.



No.	Gambar	Isi
1.		<p>Panel pertama, menunjukkan sebuah kerajaan yang makmur yang di pimpin oleh seorang raja.</p> <p>Panel kedua, menggambarkan raja dari kerajaan tersebut yaitu Prabu Ukir Gelun</p> <p>Panel ketiga, menggambarkan Prabu Ukir Gelun yang ingin menyambut kehadiran putrinya yaitu Dewi Trisna.</p>
2.		<p>Panel pertama, Prabu Ukir Gelun meminta pendapat kepada Dewi Trisna untuk mengadakan sebuah sayembara yang bertujuan mencari jodoh kepada putrinya tersebut.</p> <p>Panel kedua dan ketiga, terdapat dialog antara Prabu Ukir Gelun dan Dewi Trisna.</p>

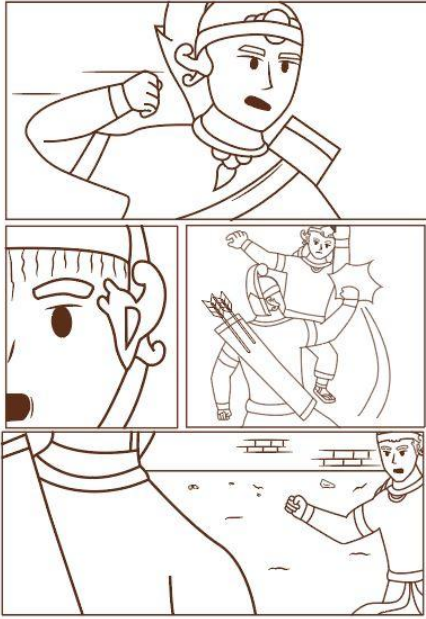
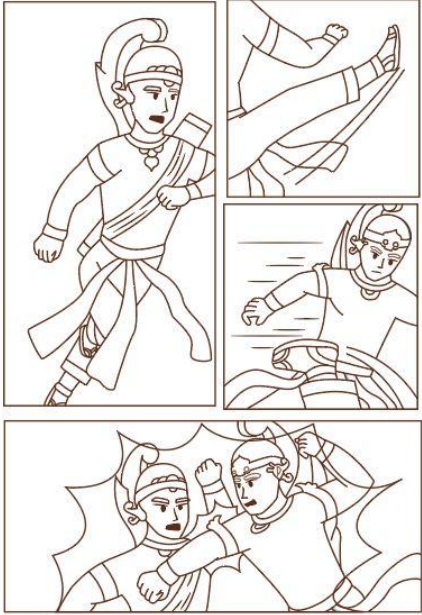
3.		<p>Panel pertama, menunjukkan Prabu ukir gelung sedang memerintahkan prajuritnya untuk menyebarkan berita sayembara ke penjuru negeri.</p> <p>Panel kedua dan ketiga, prajurit yang sedang mengambil selebaran.</p> <p>Panel keempat sampai panel ke enam, prajurit mulai meninggalkan kerajaan untuk mengantarkan selebaran sayembara.</p>
4.		<p>Panel pertama, para prajurit pun sampai ke negri Bantar angin dan selebaran tersebut diterima oleh Prabu Bantar Angin.</p> <p>Panel kedua, Prabu Bantar Angin membaca isi selebaran tersebut dan bersedia mengikuti sayembara itu.</p> <p>Panel ketiga, akhirnya Prabu Bantar Angin berangkat Bersama prajuritnya untuk menuju ke kerajaan Ukir Gelung.</p>



5.		<p>Panel pertama, Bambang Sriguno pun menemukan selebaran sayembara yang ia temukan di batang pepohonan dan ia pun tertarik untuk mengikuti sayembara tersebut.</p> <p>Panel kedua dan ketiga, Bambang Sriguno akhirnya memulai perjalanannya menuju ke negri Ukir Gelung.</p> <p>Panel ke empat, Bambang Sriguno terlihat lelah setelah perjalanan yang cukup panjang.</p> <p>Panel kelima, Bambang Sriguno akhirnya telah memasuki wilayah Ukir Gelung.</p>
6.		<p>Panel pertama, terlihat dari kejauhan Prabu Bantar Angin dan para prajuritnya pun tiba ke kerajaan Ukir Gelung.</p> <p>Panel kedua, Prabu Bantar Angin menunggangi kuda dengan mengurangi kecepatannya.</p> <p>Panel ketiga, Prabu Bantar Angin turun dari kuda.</p> <p>Panel ke empat, Prabu Bantar Angin memberikan salam hormat kepada Prabu Ukir Gelung.</p>

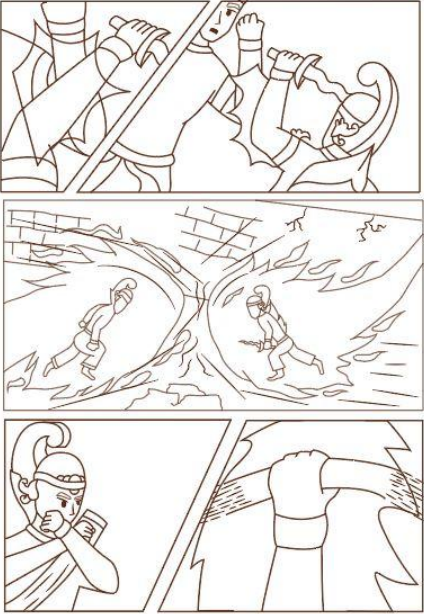

7.		<p>Panel pertama, tampak dari kejauhan Bantar Angin pun telah memasuki pelataran pertarungan. Panel kedua, Bambang Sriguno pun tiba dan memberi hormat terlebih dahulu kepada Prabu Ukir Gelung sebelum memasuki pelataran pertarungan. Panel ketiga, prajurit meniup terompet. Panel ke empat, pertarungan akan segera di mulai.</p>
8.		<p>Panel pertama, <i>close up</i> mata dari kedua pendekar. Panel kedua, Bambang Sriguno berlari ke arah Prabu Bantar Angin. Panel ketiga, Prabu Bantar Angin menjatuhkan pukulannya. Panel ke empat, Bambang Sriguno membalas pukulannya tersebut.</p>

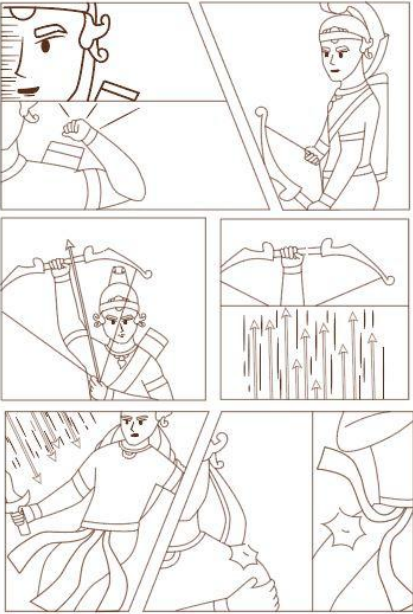

9.		<p>Panel pertama, Bambang Sriguno menendang perut dari Prabu Bantar Angin.</p> <p>Panel kedua, Bambang Sriguno memukul wajah Prabu Bantar Angin.</p> <p>Panel ketiga, Prabu Bantar Angin terpentak setelah terkena pukulan yang ia terima.</p> <p>Panel ke empat, Prabu Bantar Angin terjatuh, dan Bambang Sriguno pun mengeluarkan senjata pamungkasnya.</p> <p>Panel ke lima, prajurit meniup terompet yang menandakan pertarungan telah selesai.</p>
10.		<p>Panel pertama, Prabu Ukir Gelung akhirnya memberhentikan pertarungan.</p> <p>Panel kedua, Prabu Ukir Gelung memberikan ucapan selamat kepada Bambang Sriguno.</p> <p>Panel ketiga, ucapan terima kasih Bambang Sriguno</p> <p>Panel ke empat dan kelima, dialog antara Prabu Ukir Gelung dan Bambang Sriguno.</p>


11.		<p>Panel pertama, langkah kaki kuda dari kejauhan.</p> <p>Panel kedua, tampak dari kejauhan Prabu Ukir Gelung dan Bambang Sriguno.</p> <p>Panel ketiga, Arjuna turun dari kuda.</p> <p>Panel ke empat, Arjuna Bersama Prabu Krisna memberi hormat.</p> <p>Panel ke lima, dialog Arjuna.</p> <p>Panel ke enam, dialog Prabu Ukir Gelung.</p>
12.		<p>Panel pertama dan kedua, lanjutan percakapan antara Arjuna dan Prabu Ukir Gelung.</p> <p>Panel ketiga, Prabu Krisna yang memberi informasi pemenang sayembara kepada Arjuna.</p> <p>Panel ke empat, ekspresi Arjuna marah.</p> <p>Panel ke lima, Arjuna berlari.</p>

13.		<p>Panel pertama, Arjuna bersiap mengeluarkan pukulannya..</p> <p>Panel kedua, ekspresi wajah Bambang Sriguno panik.</p> <p>Panel ketiga, perkelahian antara Arjuna dan Bambang Sriguno terjadi,</p> <p>Panel ke empat, pertarungan masih berlanjut.</p>
14.		<p>Panel pertama, Arjuna bersiap untuk menendang.</p> <p>Panel kedua, kaki Arjuna menendang.</p> <p>Panel ketiga, Bambang Sriguno menghindari serangan Arjuna.</p> <p>Panel ke empat, perkelahian pun berlanjut Arjuna dan Bambang Sriguno saling menyerang satu sama lain.</p>

15.		<p>Panel pertama, tangan Arjuna bersiap untuk memukul.</p> <p>Panel kedua, pukulan Arjuna mengenai Bambang Sriguno.</p> <p>Panel ketiga, Bambang Sriguno terjatuh.</p> <p>Panel ke empat, Bambang Sriguno kembali bangkit dan tidak tinggal diam.</p> <p>Panel ke lima, ekspresi wajah Bambang Sriguno marah.</p>
16.		<p>Panel pertama, tangan Bambang Sriguno mengeluarkan senjata pamungkasnya.</p> <p>Panel kedua, Bambang Sriguno mengeluarkan secara utuh senjata pamungkasnya.</p> <p>Panel ketiga, Bambang Sriguno bersiap menyerang Arjuna.</p> <p>Panel ke empat, Bambang Sriguno langsung menyerang Arjuna.</p>

17.		<p>Panel pertama, Arjuna menangkis serangan Bambang Sriguno.</p> <p>Panel kedua, Bambang Sriguno kembali menyerang Arjuna namun Arjuna tetap menangkis serangan tersebut.</p> <p>Panel kedua, pertarungan semakin sengit dan tidak terhentikan.</p> <p>Panel ketiga, Arjuna tidak tinggal diam.</p> <p>Panel ke empat, tangan Arjuna mengeluarkan panahnya.</p>
18.		<p>Panel pertama, Arjuna pun mengeluarkan panahnya secara utuh.</p>

19.		<p>Panel pertama, ekspresi Arjuna tersenyum tipis.</p> <p>Panel kedua, Arjuna mulai mengambil anak panahnya.</p> <p>Panel ke lima, Arjuna melepaskan anak panahnya.</p> <p>Panel ke enam, anak panahnya pun menjadi banyak setelah Arjuna melepaskan panahannya.</p> <p>Panel ke tujuh, Bambang Sriguno berusaha menghindar.</p> <p>Panel ke delapan dan Sembilan, Bambang Sriguno terkena serangan Arjuna.</p>
20.		<p>Panel pertama, Bambang Sriguno yang mulai melemah akibat terkena serangan Arjuna.</p> <p>Panel kedua Arjuna kembali bersiap untuk melepaskan anak panahnya kembali.</p> <p>Panel ketiga, ekspresi wajah Bambang Sriguno panik.</p> <p>Panel ke empat, Bambang Sriguno mengangkat tangannya untuk tanda bahwa ia menyerah.</p> <p>Panel ke lima, Arjuna menurunkan panahnya.</p> <p>Panel ke enam, Bambang Sriguno mengakui kekuatan Arjuna.</p>

21.		<p>Panel pertama, Arjuna menjulurkan tangan.</p> <p>Panel kedua, Arjuna dan Bambang Sriguno bersalaman.</p> <p>Panel ketiga, Arjuna dan Bambang Sriguno berpelukan.</p> <p>Panel ke empat dan ke lima, Prabu Ukir Gelung dialog.</p> <p>Panel ke enam, Arjuna memberi hormat dan menjadi pemenang sayembara.</p> <p>Panel ke tujuh, kerajaan Prabu Ukir Gelung.</p>
-----	--	---

Tabel 4.1 *Storyboard*

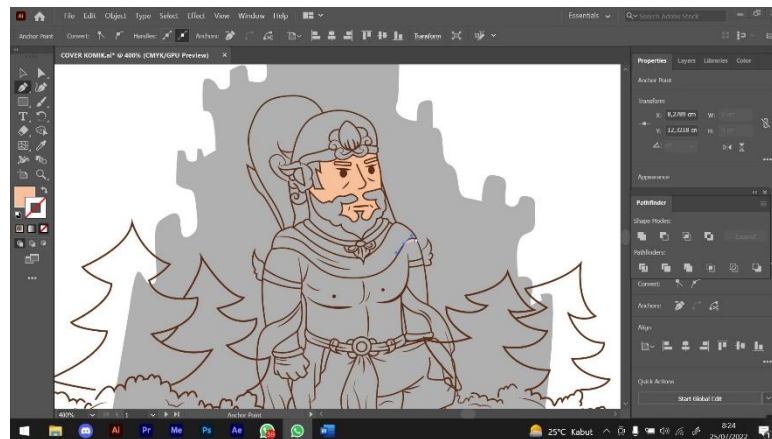
(Sumber: Penulis, 2022)

4.1.2 Produksi

Pada tahap produksi ini penulis mulai melanjutkan tahap pewarnaan pada storyboard yang telah dibuat sebelumnya., dan menambahkan balon kata untuk masuk ke tahap dialog antar karakter. Perancangan komik *digital* ini menggunakan perangkat lunak berupa *Adobe Illustrator 2020* untuk proses pewarnaan.

a. Proses pembuatan *coloring*

Pada tahap ini penulis mulai masuk ke tahap pewarnaan dari desain *storyboard* yang akan digunakan pada komik *digital* ini.



Gambar 4.1 Proses *Coloring cover* komik

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap ini yang pertama kali penulis lakukan adalah melakukan *coloring* pada *cover* komik yang sebelumnya telah di *tracing* dari sketsa manual yang penulis buat. Penulis menggunakan *pen tool* untuk memberi warna pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya.

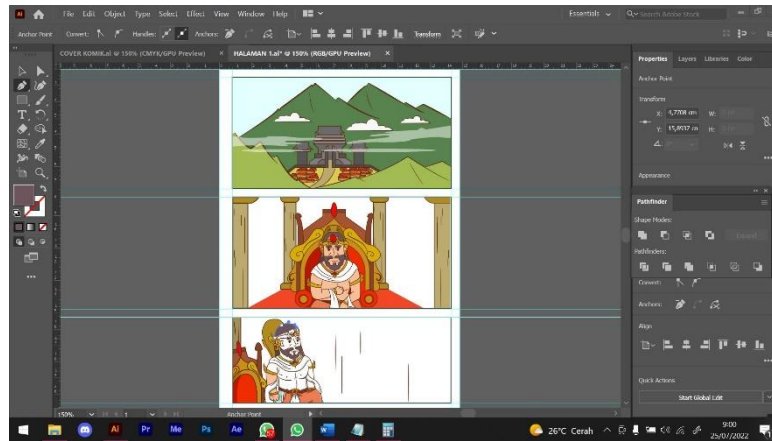


Gambar 4.2 Hasil *Coloring cover* komik

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut adalah hasil dari proses pewarnaan yang telah dibuat menggunakan *pen tool* di *Adobe illustrator 2020*. Selain melakukan pewarnaan atau *coloring* penulis juga menambahkan judul komik dan

beberapa *detailing* seperti *shadow* dan menambahkan *background* sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.



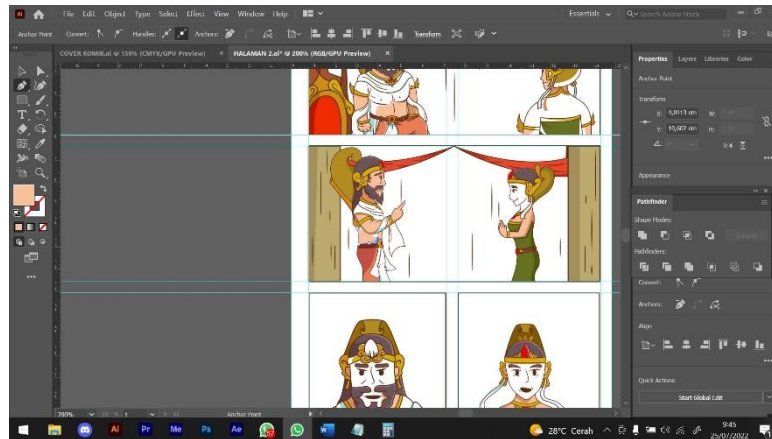
Gambar 4.3 Proses *Coloring* halaman 1
(Sumber: Penulis, 2022)

Selanjutnya adalah proses pewarnaan halaman pertama dimana halaman pertama ini terdiri dari tiga panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.4 Hasil *Coloring* halaman 1
(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut adalah hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada proses ini juga penulis menambahkan *shadow* pada gambar yang telah di warnai untuk masuk kedalam tahap berikutnya.



Gambar 4.5 Proses *Coloring* halaman 2

(Sumber: Penulis, 2022)

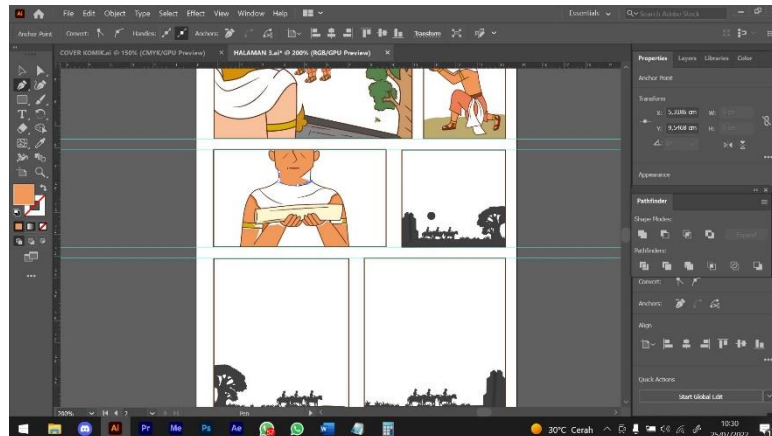
Berikut proses pewarnaan pada halaman kedua dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.6 Hasil *Coloring* halaman 2

(Sumber: Penulis, 2022)

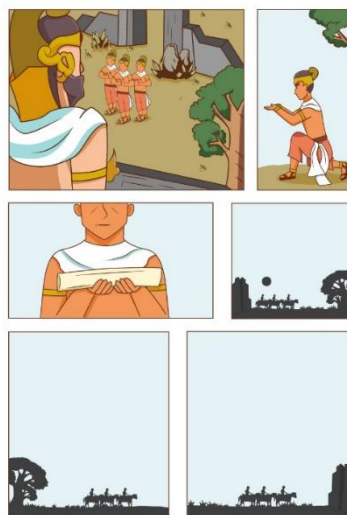
Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.7 Proses *Coloring* halaman 3

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.8 Hasil *Coloring* halaman 3

(Sumber: Penulis, 2022)

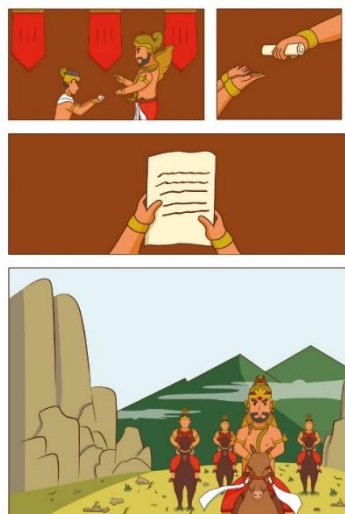
Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.9 Proses *Coloring* halaman 4

(Sumber: Penulis, 2022)

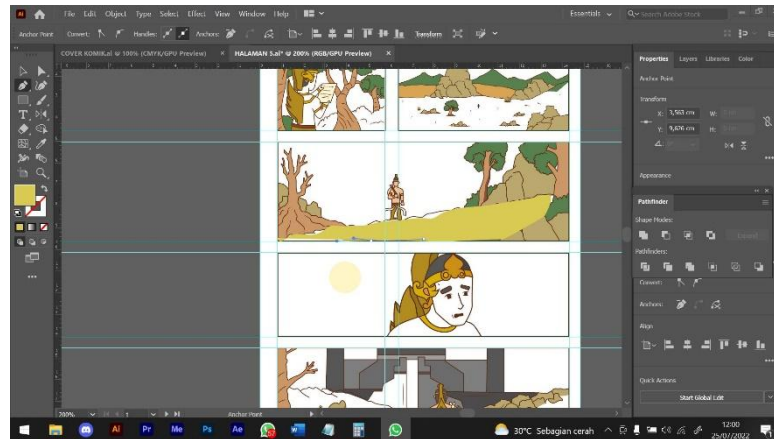
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.10 Hasil *Coloring* halaman 4

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.11 Proses *Coloring* halaman 5

(Sumber: Penulis, 2022)

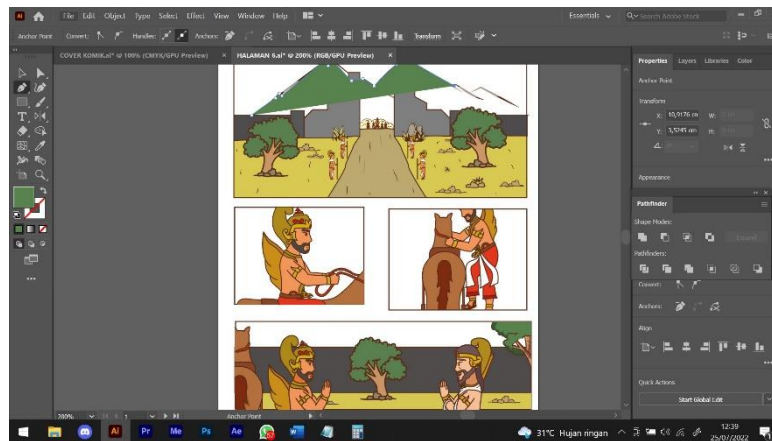
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.12 Hasil *Coloring* halaman 5

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.13 Proses *Coloring* halaman 6

(Sumber: Penulis, 2022)

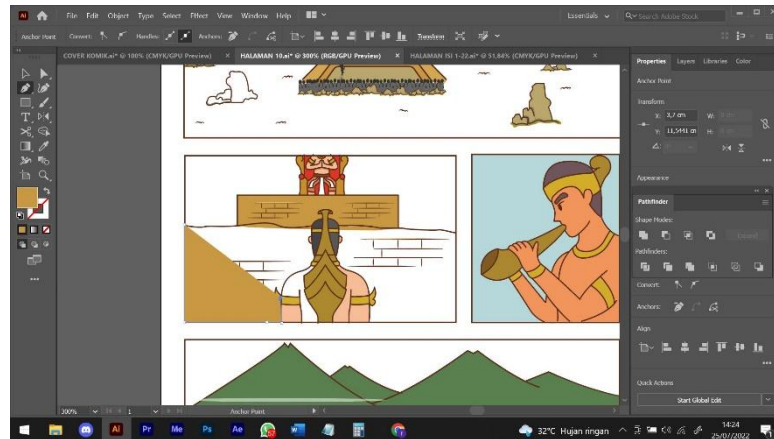
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.14 Hasil *Coloring* halaman 6

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.15 Proses *Coloring* halaman 7

(Sumber: Penulis, 2022)

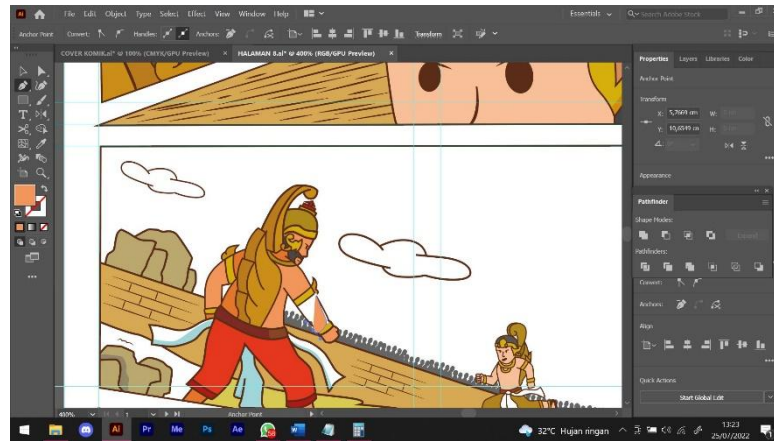
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.16 Hasil *Coloring* halaman 7

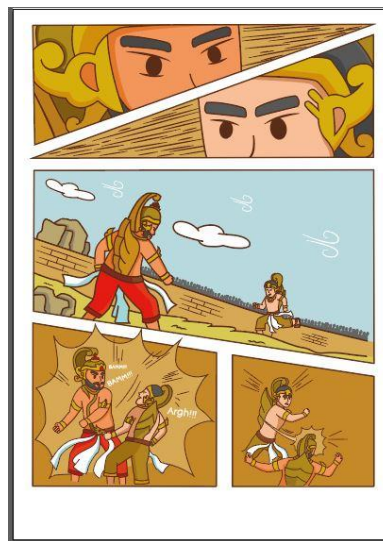
(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.17 Proses *Coloring* halaman 8
(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



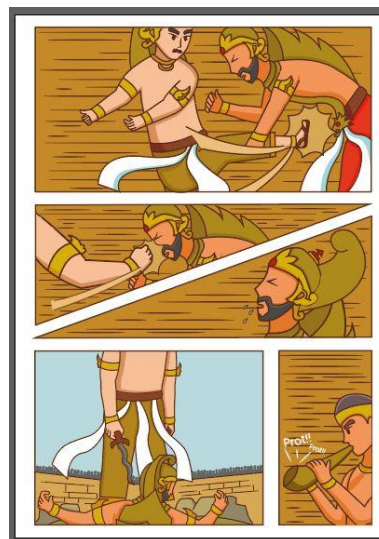
Gambar 4.18 Hasil *Coloring* halaman 8
(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



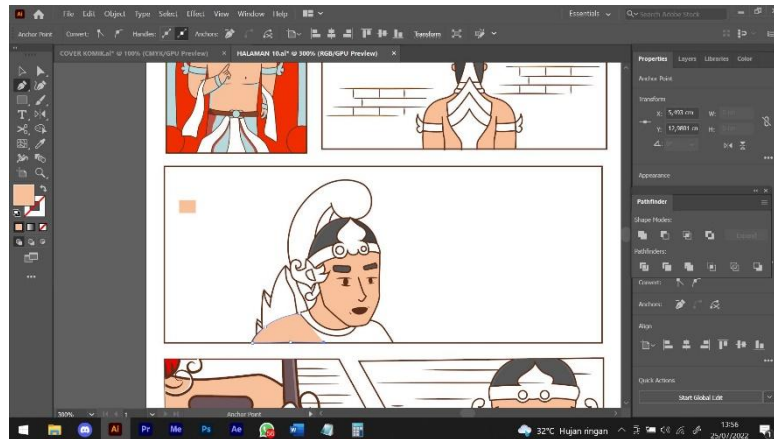
Gambar 4.19 Proses *Coloring* halaman 9
(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.20 Hasil *Coloring* halaman 9
(Sumber: Penulis, 2022)

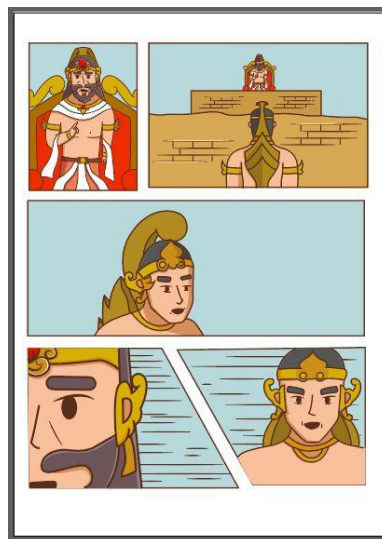
Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.21 Proses *Coloring* halaman 10

(Sumber: Penulis, 2022)

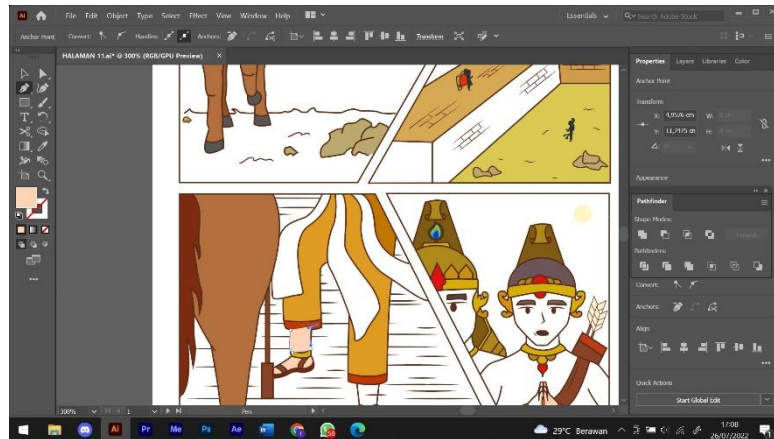
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.22 Hasil *Coloring* halaman 10

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.23 Proses *Coloring* halaman 11
(Sumber: Penulis, 2022)

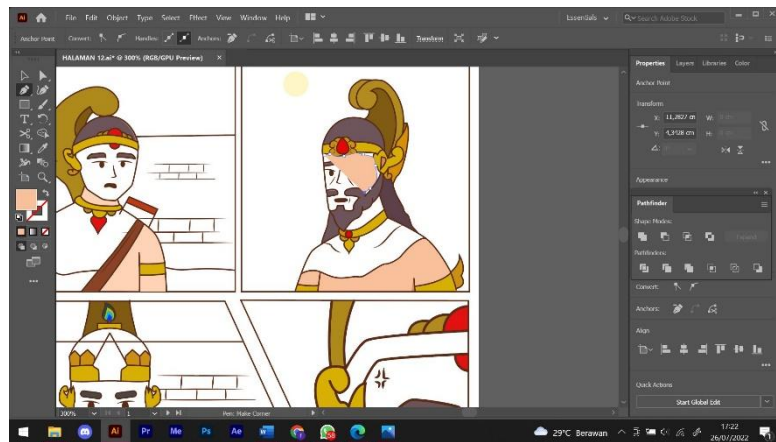
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari enam panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.24 Hasil *Coloring* halaman 11

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.25 Proses *Coloring* halaman 12

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.26 Hasil *Coloring* halaman 12

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.27 Proses *Coloring* halaman 13

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.28 Hasil *Coloring* halaman 13

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.29 Proses *Coloring* halaman 14

(Sumber: Penulis, 2022)

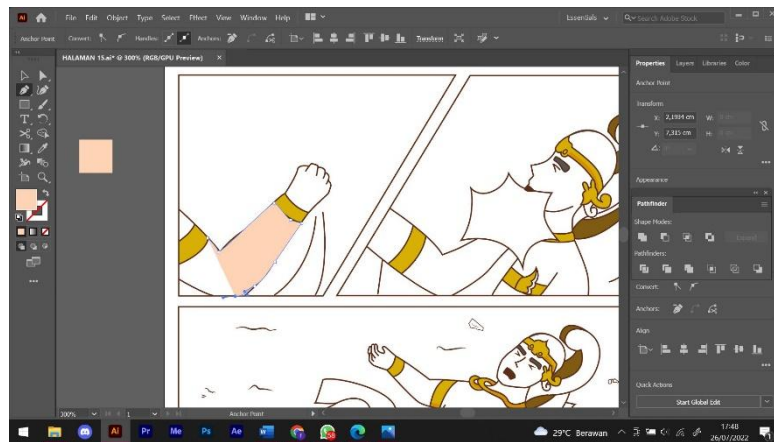
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.30 Hasil *Coloring* halaman 14

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.31 Proses *Coloring* halaman 15

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.32 Hasil *Coloring* halaman 15

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.33 Proses *Coloring* halaman 16

(Sumber: Penulis, 2022)

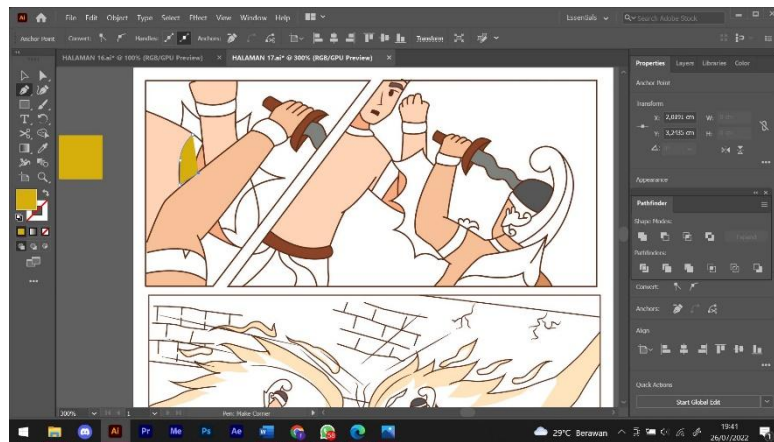
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari empat panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.34 Hasil *Coloring* halaman 16

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.35 Proses *Coloring* halaman 17

(Sumber: Penulis, 2022)

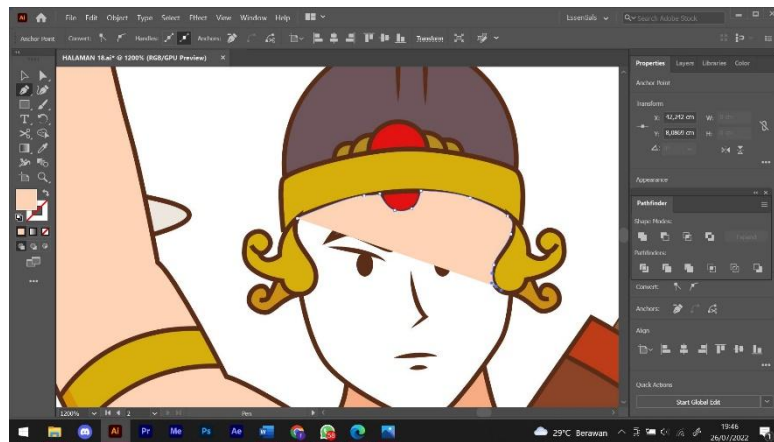
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari lima panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.36 Hasil *Coloring* halaman 17

(Sumber: Penulis, 2022)

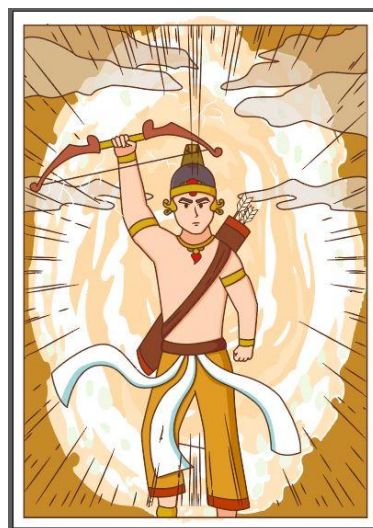
Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.37 Proses *Coloring* halaman 18

(Sumber: Penulis, 2022)

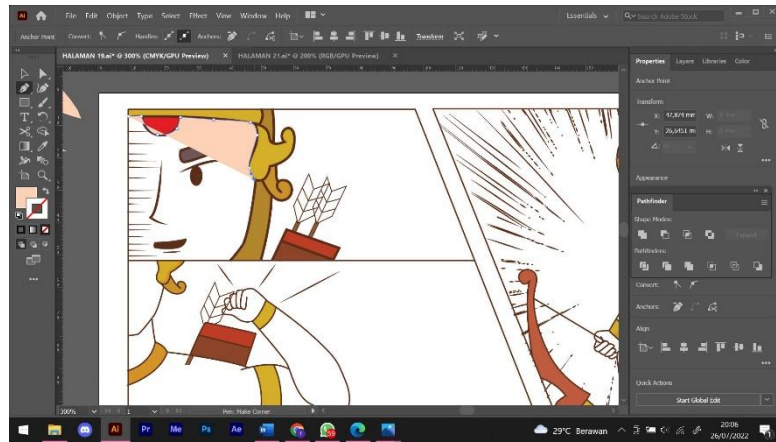
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari satu panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.38 Hasil *Coloring* halaman 18

(Sumber: Penulis, 2022)

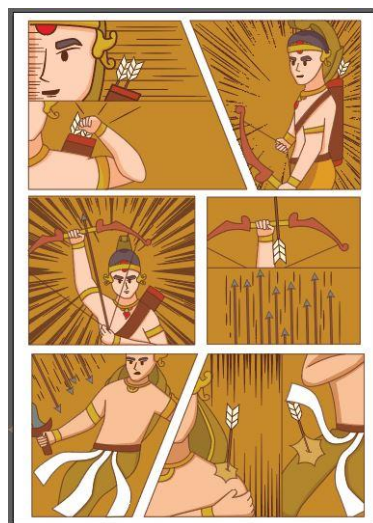
Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.39 Proses *Coloring* halaman 19

(Sumber: Penulis, 2022)

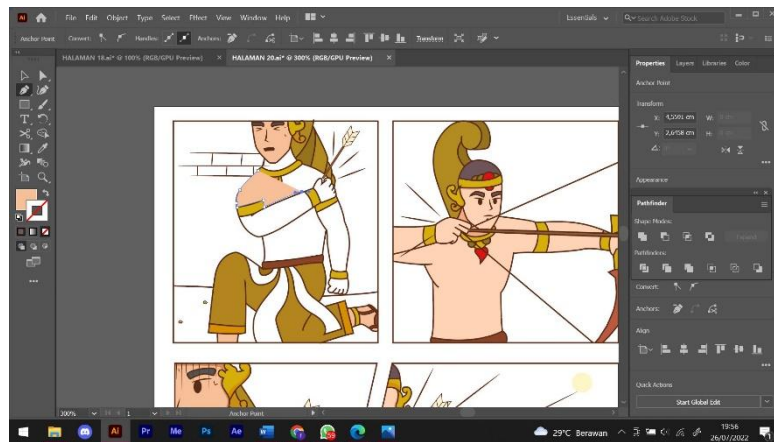
Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari sembilan panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.40 Hasil *Coloring* halaman 19

(Sumber: Penulis, 2022)

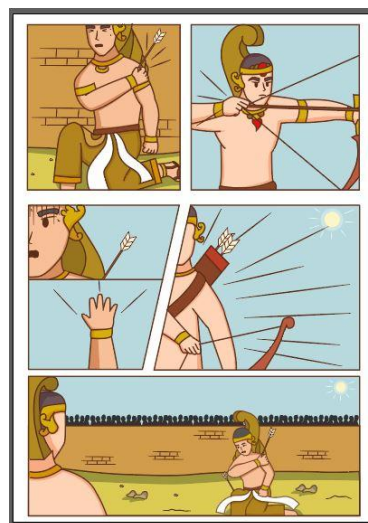
Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.41 Proses *Coloring* halaman 20

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari enam panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.42 Hasil *Coloring* halaman 20

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.



Gambar 4.43 Proses *Coloring* halaman 21

(Sumber: Penulis, 2022)

Berikut proses pewarnaan pada halaman ketiga dimana halaman ini terdiri dari tujuh panel berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.



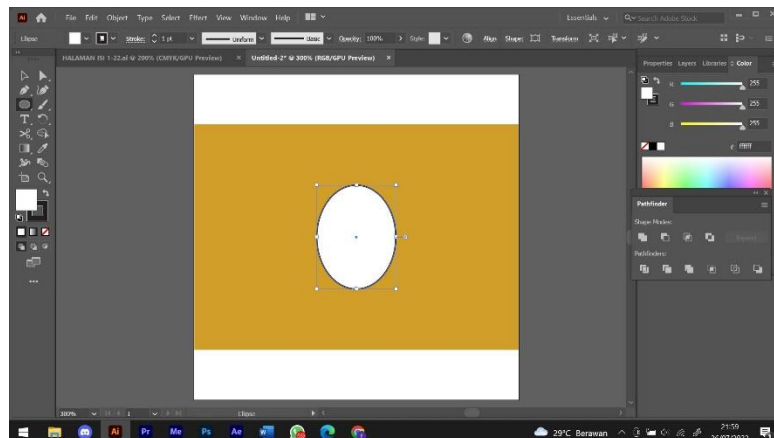
Gambar 4.44 Hasil *Coloring* halaman 21

(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap ini adalah tahap hasil dari proses pewarnaan yang telah di *tracing* menggunakan *pen tool* di *Adobe Illustrator 2020*. Lalu pada tahap ini juga penulis menambahkan *detail shadow* pada gambar yang telah diwarnai sebelumnya.

b. Proses pembuatan balon kata

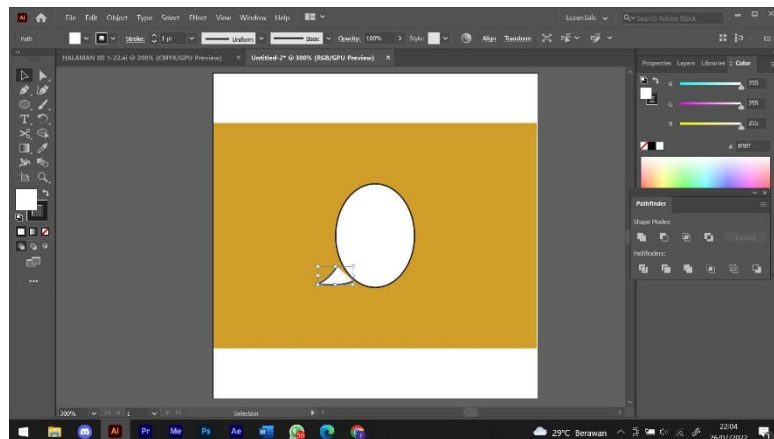
Setelah melewati proses pewarnaan dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya, selanjutnya penulis mulai membuat balon kata dialog antar karakter.



Gambar 4.45 Pembuatan *vertical bubble* menggunakan *ellipse*

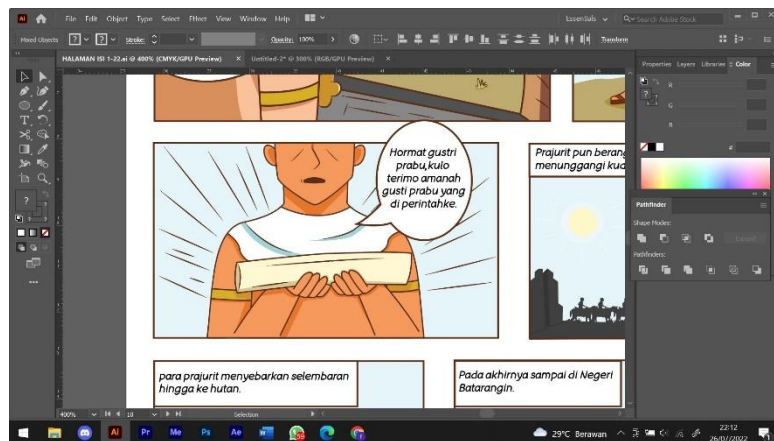
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap awal penulis menggunakan *ellipse tool* untuk membuat pola awal yang berbentuk *vertical*.



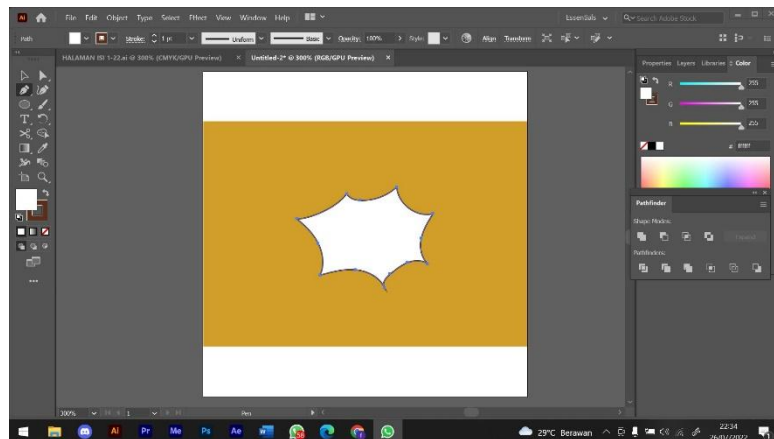
Gambar 4.46 Pembuatan *vertical bubble* menggunakan *pathfinder*
(Sumber: Penulis, 2022)

Selanjutnya penulis membuat *shape* baru dan menggabungkan menggunakan *pathfinder* dengan *shape* yang telah dibuat sebelumnya untuk menambahkan petunjuk arah yang bertujuan agar balon kata tersebut tertuju pada karakter yang sedang berdialog.



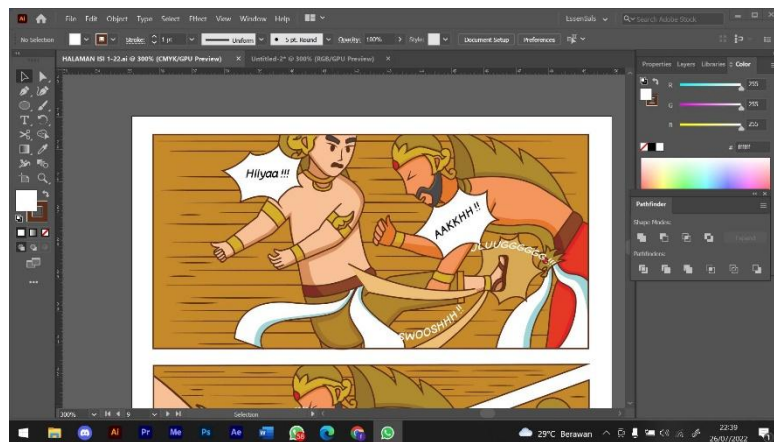
Gambar 4.47 Hasil *vertical bubble*
(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar di atas merupakan tahap hasil *vertical bubble* yang telah di aplikasikan ke karakter yang berdialog. *Vertical bubble* digunakan untuk menjelaskan adegan berdialog normal.



Gambar 4.48 Pembuatan *jagged edges bubble* menggunakan *pen tool*
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap awal penulis menggunakan *pen tool* untuk membuat pola awal yang berbentuk sesuai pola.



Gambar 4.49 Hasil *jagged edges bubble*
(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar di atas merupakan tahap hasil *jagged edges bubble* yang telah di aplikasikan ke karakter yang berdialog. *Jeged edges bubble* biasanya digunakan untuk adegan karakter yang berbicara secara lantang atau berteriak.



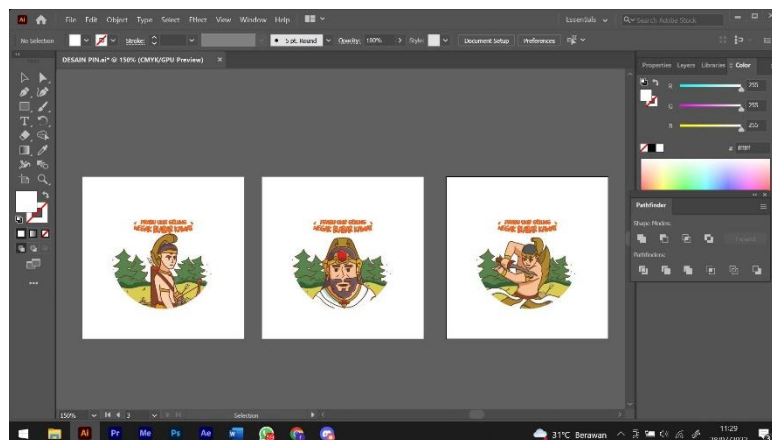
Gambar 4.50 Hasil buku komik

(www.freepik.com)

Gambar di atas merupakan hasil jadi buku komik yang penulis buat menggunakan bahan *art papper* 260 gsm untuk bagian *cover* dan 150 gsm untuk bagian isi buku dan memiliki ukuran A5.

c. Proses pembuatan *follow up* media

Pada tahap ini penulis membuat karya penunjang berupa *mock up* kaos, *striker*, *x banner* dan *pin* sebagai pendukung perancangan komik digital ini.



Gambar 4.51 Pembuatan desain pin

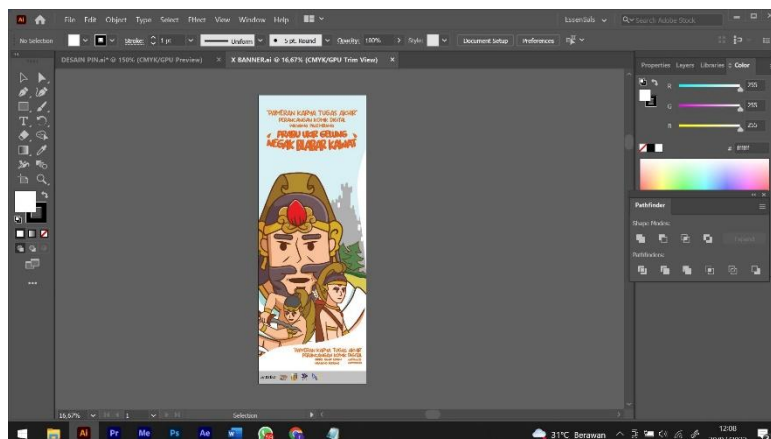
(Sumber: Penulis, 2022)

Pembuatan desain pin tersebut di ambil berdasarkan seketsa yang ada di dalam komik *digital* yang disusun kembali menjadi sebuah *layout* desain pin, pin ini memiliki tiga desain yang berbeda di ambil dari tiga tokoh yang memiliki peran penting di dalam perancangan komik *digital* lalu pin di kemas menggunakan laminasi *doff*. Pin tersebut memiliki diameter ukuran 5,8 cm.



Gambar 4.52 Hasil desain pin
(www.freepik.com)

Gambar di atas merupakan hasil dari desain pin yang telah di buat sebelumnya.



Gambar 4.53 Pembuatan desain X Banner
(Sumber: Penulis, 2022)

Pembuatan desain *x banner* tersebut di ambil berdasarkan seketsa yang ada di dalam komik *digital* yang disusun kembali menjadi sebuah *layout* desain *x banner* lalu di cetak menggunakan bahan *flexi*, *x banner* tersebut memiliki ukuran tinggi 160 cm dan lebar 60 cm.



Gambar 4.54 Hasil desain X Banner
(www.freepik.com)

Gambar di atas merupakan hasil dari desain *x banner* yang telah penulis buat sebelumnya.



Gambar 4.55 Pembuatan desain stiker
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap ini penulis membuat karya penunjang berupa stiker yang di ambil dari desain judul komik *digital* yang menggunakan *font Mabook*. Stiker ini memiliki ukuran panjang 13 cm dan lebar 4 cm dan menggunakan bahan stiker pvc laminasi *glossy* dengan sistem *kisscut*.



Gambar 4.56 Hasil desain Stiker
(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar di atas merupakan hasil dari pembuatan desain stiker yang telah di buat sebelumnya.



Gambar 4.57 Pembuatan desain kaos
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap ini penulis membuat karya penunjang berupa desain kaos menggunakan *font Mabook* dan ditambah ornamen yang ada di dalam komik *digital* seperti busur, anak panah dan keris. Kaos ini memiliki bahan 24s dan ukuran kaos L menggunakan teknik sablon dtf (*digital transfer film*). Penulis memproduksi kaos tersebut sebanyak 6 pcs dengan dua varian warna menggunakan warna hitam dan putih.



Gambar 4.58 Hasil desain Kaos
(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar di atas merupakan hasil dari pembuatan desain kaos yang telah di buat sebelumnya.

4.1.3 Pasca produksi

Pada tahap ini adalah tahapan bagian akhir dari pembuatan perancangan komik digital ini, komik siap untuk di cetak dan di publikasikan kepada target audience atau para pembaca.



Gambar 4.59 Proses publikasi komik

(Sumber: Penulis, 2022)

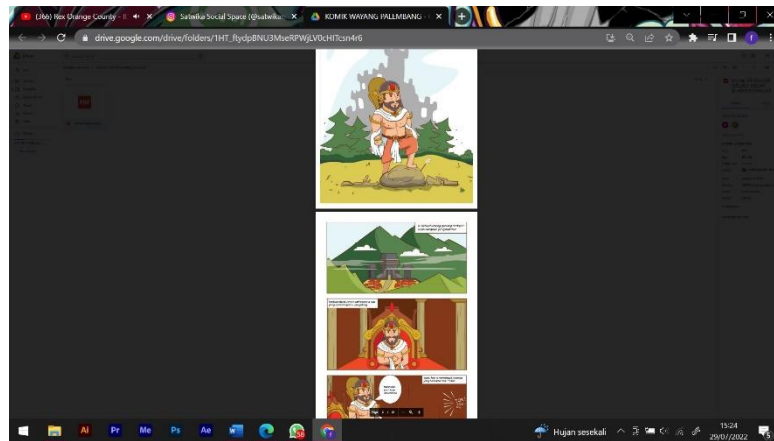
Hasil jadi karya komik *digital* tersebut di publikasikan melalui pameran tugas akhir VISUAL ATTACK yang berjudul Asal tempel. Kegiatan tersebut di gelar di tempat dan waktu yang telah di tentukan pada tanggal 16 – 17 Juli 2022, di Satwika *social space* yang beralamat Jl. Thamrin No.4, Talang Semut, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30121.



Gambar 4.60 Proses menjelaskan hasil perancangan komik

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada pameran ini penulis menjelaskan beberapa konsep perancangan komik *digital* tersebut kepada pengunjung pameran.



Gambar 4.61 Proses unggahan komik *digital*

(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap ini penulis mengunggah hasil komik ke dalam *Google Drive* agar dapat mudah di akses melalui link yang tersedia sebagai berikut.

https://drive.google.com/drive/folders/1HT_ftydpBNU3MseRPWjLV0cHITcsn4r6?usp=sharing



Gambar 4.62 Hasil pameran komik

(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar di atas merupakan *display* karya komik yang telah dipamerkan pada pameran karya tugas akhir.

4.2 Pembahasan

Pada perancangan komik *digital* ini, penulis pada awalnya ingin menggunakan *font Pretoria*, sebagai *font* judul komik *digital* yang akan di buat, namun akhirnya penulis mengganti *font* judul komik *digital* ini menggunakan *font Mabook*, hal ini dilalukan oleh penulis di karenakan karakter yang dimiliki oleh *font* ini sesuai dengan segmentasi pembacaanya, yaitu lebih *friendly*, enak dibaca dan lebih cocok untuk kalangan anak-anak dan remaja, serta *font* ini bersifat *free commercial*.



Gambar 4.63 Pemilihan awal *font* judul

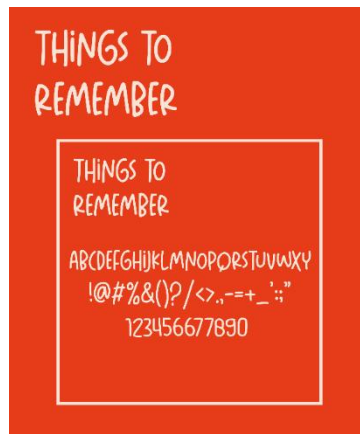
(Sumber:penulis, 2022)



Gambar 4.64 Hasil jadi *font* judul

(Sumber:penulis, 2022)

Selanjutnya adalah *font* teks dialog antar tokoh yang pada awalnya penulis ingin menggunakan *font Things To Remember* namun penulis mengubahnya menjadi *font Bad Comic*, Hal ini di lakukan serupa dengan *font* judul komik, di karenakan penulis ingin menggunakan *font* yang memiliki lisensi *free commercial use*.



Gambar 4.65 Pemilihan awal *font* isi komik

(Sumber:penulis, 2022)



Gambar 4.66 Hasil jadi *font* isi komik

(Sumber:penulis, 2022)

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih 4 bulan mengenai perancangan komik *digital* wayang Palembang, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk melestarikan budaya dapat dilakukan pada media apapun salah satunya dengan perancangan komik *digital*, perancangan ini dapat menjadi metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan minat baca anak dan pengenalan tentang warisan budaya kota Palembang kepada anak-anak dan remaja.

5.2 Saran

Berdasarkan dari Perancangan komik *digital* wayang Palembang “Prabu Ukir Gelung Negak Blabar Kawat” yang telah dirancang, adapun beberapa saran yang terkait dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Perancangan komik digital ini sebagai media pembelajaran tentang warisan budaya kota Palembang pada anak usia 8-15 tahun, diharapkan komik *digital* wayang Palembang ini dapat lebih dikenal lagi oleh masyarakat terutama anak-anak dan remaja.
2. Komik digital ini dapat menjadi bahan bacaan yang di rekomendasikan kepada anak-anak usia 8-15 tahun.
3. Hasil perancangan komik digital ini diharapkan dapat menjadi referensi pendukung untuk riset, khususnya pada bidang Desain Kominasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdhi, Muhammad. 2020. *Kartun*. <https://dunia.pendidikan.co.id/kartun/>
- Avin, Brian. 2018. *Melihat Keseimbangan Visual Dalam Tipografi (Studi Kasus Karya Desain Logotype Pada Mata Kuliah Tipografi Dasar*. JURNAL TITIK IMAJI <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/> Volume 1 Nomor 2: 76-82. Tangerang.
- Andiriani. 2019. *Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP*. Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika. Vol.5. Sukabumi.
- Dhimas. 2013. *Teknologi Microsoft Kinect*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Effendy. 2018. *Mari membuat film*. PT Gramedia.
- Gumelar, MS. 2019. *Kajian Kritis: Pencarian Sia-Sia Gaya Gambar Komik Di Indonesia*. AnImage Research Devisiion. Jurnal Studi Desain. Vol.2. No.1. Jakarta.
- Handoko. 2017. *Peran Identifikasi Tokoh Wayang dalam Pembentukan Identitas Diri*. Jurna IPSikologi Vol. 44, No. 2.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Krasovec, Sandra A. 2012. *Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Mawaddah, Muti'atul. 2016. *Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga*. Skripsi tidak di terbitkan. Yogyakarta.
- Mikha Widy, Alvanov Z. Mansoor, Naomi Haswanto. 2013. *kajian visualisasi dalam karakter seri komik garudayana*. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol. 5 No. 2.
- M. Faisol Zamzami, Heru Subiyantoro. 2016. *komik edukasi pewayangan "punakawan" sebagai keteladanan bagi remaja usia 13 - 15 tahun*, CREATEVITAS Vol.3, No.2. Surabaya.

- Mulyani, Sri, 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Palgunadi. 2020. *komik sarana promosi kesehatan untuk mengubah cara menggosok gigi anak sekolah dasar*. Prosiding Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati. Denpasar Bali.
- Prayoga, Surya Satria. 2015. "Pengertian Wayang". (online). <http://pengertianwayang.blogspot.com/>.
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad, 2021. *perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi untuk anak usia 6 - 12 tahun*. Palembang.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta. <http://repository.stiedewantara.ac.id/1960/5/12.%20BAB%203.pdf>
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Jakarta Barat: Jurnal Humaniora. Vol.5, No.2.
- Soewignjo, S. 2013. *Seni mengatur komposisi warna digital*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Novisilta. 2018. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah*. JNSI: *Journal of Natural Science and Integration* p-ISSN:2620-4967|e-ISSN: 2620-5092 Vol.1, No. 1, April 2018, Hal. 62-68.
- Trio, Dine. Ginanjar, Ajeng. 2019. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*. *Naturalistik: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*. VOL. 4 NO. 1 Banten.
- Utami, Pramita dan Subagia Antara. 2012. *Pengembangan Program Notifikasi Berbasis Komputer Untuk Memperlancar Proses Pengembalian Buku Pinjaman Pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha*. *Jurnal Sains dan Teknologi*. Vol. 1 No. 1. ISSN 2303-3142.
- Wikipedia. 2022. *wayang*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang>