

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK *DULMULUK* DALAM KITAB
"SYAIR ABDUL MULUK" KARYA RAJA ALI HAJI**



**Diajukan Oleh :
MUHAMMAD HAFIZ
061150003**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

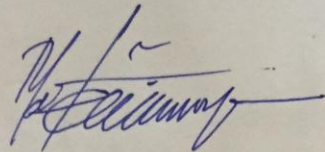
2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA

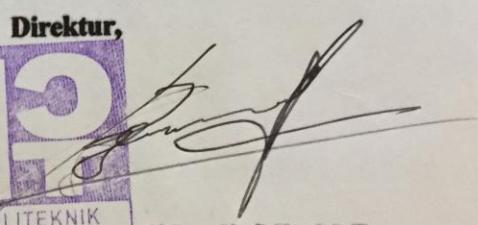
NAMA : MUHAMMAD HAFIZ
NOMOR POKOK : 061150003
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
JUDUL LTA : PERANCANGAN KOMIK
DULMULUKDALAM KITAB "SYAIR
ABDUL MULUK" KARYA RAJA ALI
HAJI

Tanggal : 25 Juli 2018
Pembimbing,



Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.
NIDN :0208058801

Mengetahui,
Direktur,



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

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA

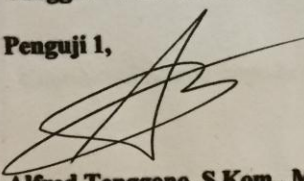
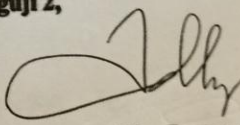
NAMA : MUHAMMAD HAFIZ
NOMOR POKOK : 061150003
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
JUDUL LTA : PERANCANGAN KOMIK
*DULMULUKDALAM KITAB "SYAIR
ABDUL MULUK" KARYA RAJA ALI
HAJI*

Tanggal : 25 Juli 2018

Tanggal : 25 Juli 2018

Penguji 1,

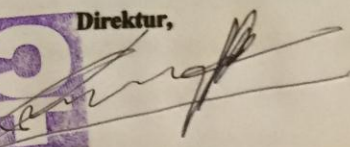
Penguji 2,


Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom. 
Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN : 0205108901 NIDN : 0224048203

Menyetujui,

Direktur,




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

ABSTRACT

MUHAMMAD HAFIZ. *Abdul Muluk Comic Design In The Book Of “Syair Abdul Muluk” Created By Raja Ali Haji*

*Preserving local arts is an obligation of every society, especially young people. Unfortunately, this regional arts has begun to forgotten because the young people more interest to foreign culture. As a result many young people are starting to leave the traditional arts of the region. The lack of re-introduction and regeneration to the general public to continue this artistry is one that makes it start to be forgotten. To introduce it to young people must have to use media close to the young man himself, which of them is a comic. In Indonesia right now, many people like to read comics, the prove is in social media like instagram comics account have so many followers. Based on this, the authors conducted a study entitled ‘**Abdul Muluk Comic Design in the Book of “Syair Abdul Muluk” Created by Raja Ali Haji**’ the purpose is to re-introduction this traditional arts for every society especially youn people. This comis using hybrid technique where’s writer draw it with pencil and then through the coloring process with Adobe Photoshop Cs6. This research can be a guide for the better research tomorrow.*

Keywords: Comic, Regional Arts, Design, Graphic Design, Illustration

ABSTRAK

MUHAMMAD HAFIZ. Perancangan Komik Abdul Muluk Dalam Kitab “Syair Abdul Muluk” Karya Raja Ali Haji

Melestarikan kesenian daerah merupakan kewajiban setiap masyarakat khususnya anak muda. Sayangnya, kesenian daerah ini sudah mulai tergerus oleh budaya asing yang tak terbendung lagi. Akibatnya banyak anak muda yang mulai meninggalkan kesenian tradisional daerahnya. Minimnya pengenalan kembali dan regenerasi kepada masyarakat umum untuk terus meneruskan kesenian ini menjadi salah satu yang membuatnya mulai terlupakan. Untuk mengenalkannya kepada anak muda tentunya harus menggunakan media yang dekat dengan anak muda itu sendiri, salah satunya adalah komik. DiIndonesia saat ini komik banyak digemari masyarakat, terbukti di media sosial seperti *Instagram* pengikut akun komik cukup banyak. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian yang diberi judul “**Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam Kitab Syair Abdul Muluk**” Karya Raja Ali Haji” dengan tujuan mengenalkan kembali kesenian *Dulmuluk* ini kepada masyarakat umum khususnya anak muda. Pembuatan komik ini menggunakan teknik *hybrid* dimana komik digambar secara manual lalu kemudian melalui proses pewarnaan digital dengan menggunakan *AdobePhotoshopcs6*. Penelitian ini dapat menjadi panduan untuk penelitian selanjutnya untuk mencapai penelitian yang lebih baik.

Kata Kunci : Komik, Kesenian Tradisional, Desain, Desain Grafis, Ilustrasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSTUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.4.2.1 Manfaat Bagi Penulis	3
1.4.2.1 Manfaat Bagi Akademik	4
1.4.2.1 Manfaat Bagi Umum.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 <i>Dulmuluk</i>	6
2.1.1.1 Sejarah <i>Dulmuluk</i>	6
2.1.1.2 Syair Abdul Muluk.....	6
2.1.1.3 Ringkasan Cerita dari Syair Abdul Muluk.....	9
2.1.2 Komik.....	12

2.1.2.1 Jenis Komik.....	12
2.1.2.2 Gaya Gambar Komik	18
2.1.2.3 Elemen Komik	20
2.1.2.4 Teknik Pembuatan Komik.....	24
2.1.3 Desain Karakter	24
2.1.4 <i>Storyboard</i>	25
2.2 Penelitian Terdahulu	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Jadwal Penelitian.....	30
3.1.1 Tempat Penelitian.....	30
3.1.2 Jadwal Penelitian.....	31
3.2 Jenis Data	31
3.2.1 Data Primer	31
3.2.2. Data Sekunder	32
3.3 Teknik Perancangan	32
3.3.1 Konsep Visual	32
3.3.1.1 Gaya Ilustrasi	32
3.3.1.2 Konsep Huruf	33
3.3.1.3 Konsep Warna.....	34
3.3.1.4 Tokoh Karakter dalam Komik	35
3.3.1.5 Sinopsis Cerita	35
3.3.1.6 Target Pembaca.....	36
3.3.1.7 Ukuran dan Jenis Kertas Cetak Komik	37
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	37
3.5 Alat dan Bahan	37
3.6 Tahap Pengerjaan	38
3.6.1 Tahap Pertama.....	38
3.6.2 Tahap Kedua	38
3.6.3 Tahap Ketiga	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	40
-----------------	----

4.1.1 Analisis Visual	40
4.1.1.1 <i>Storyline</i>	41
4.1.1.2 <i>Storyboard</i>	42
4.1.1.3 Format <i>Layout</i>	43
4.1.1.4 Perancangan Karakter	44
4.1.1.5 Sketsa Komik	46
4.1.1.6 <i>Outlining</i> Komik	47
4.1.1.7 <i>Tracing Outline</i> Komik	48
4.1.1.8 <i>Coloring</i> Komik	49
4.1.1.9 Balon Kata dan Narasi	50
4.1.1.10 Batas <i>Chapter</i> dan <i>Credit</i> Komik	51
4.1.1.11 Sampul Depan dan Belakang	51
4.1.2 Analisis Huruf	55
4.1.3 Analisis Warna	56
4.1.3 Sinopsis Cerita	58
4.2 Pembahasan	58
4.2.1 Ilustrasi dan Pewarnaan Komik	59
4.2.2 Penempatan Balon Kata atau Narasi	62
4.2.3 Pembatas Chapter	63
4.2.4 Sampul Depan dan Belakang	64
4.2.5 Hasil Akhir	66
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
HALAMAN LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Melestarikan kesenian daerah merupakan kewajiban setiap masyarakat khususnya anak muda. Kesenian daerah sekarang ini telah tergerus oleh budaya luar yang sudah tak terbendung lagi. Akibatnya banyak anak muda yang meninggalkan bahkan tidak tahu sama sekali dengan kesenian tradisional di daerah mereka. Salah satu cara melestarikan atau mengenalkan kembali kesenian tersebut dengan menggunakan media yang dekat dengan anak muda sekarang yaitu komik.

Menurut McCloud (2008: 1) komik adalah suatu bahasa. Kosakatanya adalah segenap simbol visual termasuk kekuatan metode kartun dan realisme, baik mandiri maupun dalam kombinasi yang mengejutkan. Jantung komik terletak pada ruang diantara panel-panel tempat daya khayal pembaca, membuat gambar-gambar diam jadi hidup.

Keberagaman budaya yang ada di Indonesia tentunya membuat kesenian di setiap daerah juga beragam, khususnya di Kota Palembang. Kota Palembang sendiri mempunyai kesenian tradisional khas salah satunya yaitu *Dulmuluk*.

Menurut Al Lintani (2014:1) *Dulmuluk* adalah teater tradisional khas Sumatera Selatan yang terlahir di Kota Palembang. Kata *Dulmuluk* berasal dari Abdul Muluk, nama seorang tokoh utama yang ada di dalam kisah syair yang berjudul “Kejayaan Kerajaan Melayu” (kemudian berganti

menjadi “Syair Abdul Muluk”) karangan Raja Ali Haji (versi lain menyebutkan Saleha, adik kandung Raja Ali Haji).

Menurut Arief (2016:2) pembacaan syair Abdul Muluk ini mulai dikenal sebagai pertunjukan *Dulmuluk* diperkirakan dimulai sejak awal abad ke-20. Pada masa penjajahan Jepang di tahun 1942, pembacaan syair ini berkembang menjadi pertunjukkan teater tradisional yang dipentaskan di atas panggung.

Dulmuluk ini adalah salah satu kesenian yang harus dilestarikan oleh masyarakat, karena merupakan cerita yang diambil dari masa lalu yang terjadi di Kota Palembang. Maka dari itu ada baiknya dikenalkan kembali ke-generasi yang lebih muda agar tidak punah dan kesenian ini dapat terus dinikmati oleh seluruh masyarakat Kota Palembang, Indonesia, maupun dunia. Diharapkan dengan menggunakan media komik tentunya lebih dekat dengan anak muda pada zaman sekarang ini dapat mudah menarik perhatian mereka dan membuat kesenian *Dulmuluk* ini terkesan tidak kuno dan ketinggalan zaman di mata mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah komik *Dulmuluk* untuk mengenalkannya kembali ke masyarakat khususnya anak muda. Maka dari itu penulis memberi judul **“Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam Kitab “Syair Abdul Muluk” Karya Raja Ali Haji.** Perancangan komik ini diharapkan dapat membuat para masyarakat lebih tertarik lagi untuk mengenal kesenian daerah mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas yaitu, bagaimana cara mengenalkan kembali kesenian *Dulmuluk* yang telah dipilih oleh penulis dalam media komik.

1.3. Ruang Lingkup

Bedasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam kitab “Syair Abdul Muluk” karya Raja Ali Haji”, maka ruang lingkupnya mulai dari proses pembuatan storyboard, sketsa komik secara manual hingga komik secara digital, rancangan karakter dalam komik, latar yang diambil pada komik, proses pewarnaan komik, hingga komik menjadi rilisan fisik yang tentunya akan dijadikan sebagai hasil penelitian laporan tugas akhir penulis.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu “Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam kitab “Syair Abdul Muluk” karya Raja Ali Haji”.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1.4.2.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama belajar di Politeknik PalComTech.

2. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis dari proses dan hasil penelitian yang dilakukan.
3. Menjadikan suatu pembelajaran bagi penulis dalam menghasilkan produk visual yang kreatif dan dapat diterima oleh masyarakat umum.

1.4.2.2. Manfaat Bagi Akademik

1. Dapat dijadikan referensi dalam penulisan karya ilmiah bagi penulis lain yang ingin melakukan penelitian yang sama di masa yang akan datang.
2. Dapat menginspirasi para penulis lain dalam melakukan penelitian dan penulisan yang lebih baik lagi.

1.4.2.3. Manfaat Bagi Umum

1. Mengenalkan kembali kesenian *dulmuluk* kepada masyarakat dengan media yang lebih menarik seperti komik.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat guna melestarikan kesenian tradisional daerah.

1.5. Sistematika Penulisan

Agar tidak menyimpang dari judul yang telah ditentukan penulis juga membuat sistematika penulisan dalam laporan ini, adapun sistematika penulisannya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir penulis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan membahas tentang landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai referensi dalam menciptakan karya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang objek dan waktu penelitian, jenis data yang digunakan, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan dalam penciptaan karya, serta tahapan pengerjaan karya komik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang analisis penelitian yang telah dilakukan yang kemudian diukur dan diuji hingga mendapa kesimpulan, juga perancangan sebagai wujud dari produk yang menjawab permasalahan serta hasil dan pembahsan produk yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran berdasarkan laporan dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Lintani, Vebri. *Dulmuluk : Sejarah dan Pengadeganan*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang Bidang Pengembangan Kebudayaan Dewan Kesenian Palembang. Palembang. 2014.
- Arhondhony, Nugroho N. 2015. *Struktur Pertunjukan Teater Dulmulukdalam Lakon Abdul Muluk Jauhari di Palembang*. Jurnal Gelar Vol.13 No.2 ISSN: 1410-9700 Desember 2015.
- Ayuswantana, Alfian C., Rizkiantono R, Eka. 2014. *Perancangan Web-Komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk Generasi Muda*. Jurnal Sains dan Seni Pomits Vol.3, No.1, 2014.
- Damayanti. *Ilmu dalam Kepustakaan*. Erlangga. Surabaya. 2013.
- Gumelar, MS. *Comic Making : Cara Membuat Komik*. Indeks. Jakarta. 2011.
- Hart John. *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Taylor & Francis. Inggris. 2013.
- Kurnia, Lilawati. *Kota Urban Jakarta dalam Komik Karya Zaldy*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. Jakarta. 2016.
- Mahardika, Andaru. Destiana, Henny. 2014. *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi untuk Siswa Taman Kanak – Ka nak*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. AMIKOM Bina Sarana Informatika Bandung.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). Jakarta. 2008.
- Novenssa, Santhio Alona. 2012. *Perancangan Komik Kisah Cupid dan Psyche sebagai Sarana untuk Mengembangkan Moral tentang Cinta Kasih. Laporan Penelitian*. Fakultas Teknik Informasi, Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Nurhayat, Arief Permana. *Dul Muluk dan keberadaannya*. UPTD Taman Budaya Sriwijaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan. Palembang. 2016.
- Purba, MustikaRina. 2009. *Perancangan Komik Buku Sekar Ing Bedhaya sebagai Kontribusi terhadap Perkembangan Komik Indonesia . Pengantar Tugas Akhir*. Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Soedarso, Nick. 2015. *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Humaniora Vol.6 No.4 Oktober 2015.
- Tirtaadmaja, Irawati., Nurviana, Nina. 2012. *Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008*. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia Vol.4 No.1 2012

Widyaisha, Dinar. 2014. *Keutuhan Wacana Komik: Alat Kohesi dan Konteks dalam Komik Mice*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Studi Indonesia, Universitas Indonesia. Depok.