

**PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI
DENGAN JUDUL “WISANGGENI LAHIR”**

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Disusun Oleh:
MUCHAMMAT AGUS
NIM: 11161037

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang Strata 1

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020



ABSTRAK

Bambang Wisanggeni merupakan wayang karangan asli pujangga Jawa yang tidak ada di Mahabharata dan Ramayana, namun mengenalkan banyak wayang didalam kisahnya sehingga menarik diangkat menjadi sebuah komik untuk mengenalkan pewayangan secara ringkas kepada remaja.

Perancangan Komik Wayang Bambang Wisanggeni Dengan Judul “WISANGGENI LAHIR” bersumber cerita utama dari “*Serat Pedhalangan Lampahan Wisanggeni Lahir*” karya Purwadi terbitan Cendrawasih, Surakarta 1991 yang di terjemahkan oleh Bapak Kamrihadi, Kepala Dukuh Grogol 9 , Parangtritis, Bantul, serta banyak data pendukung dari buku-buku yang diolah kedalam suatu karangan sehingga menghasilkan karya komik wayang yang sesuai dengan remaja usia 11-15 tahun.

Berdasarkan referensi dan teori yang digunakan, perancangan komik diterapkan ke dalam buku berukuran (A5) 14,8 x 21 cm dengan isi kurang dari 120 lembar dan berwarna. Teknik pengerjaan dengan sketsa pensil dan diedit secara digital. Menggunakan bahasa yang sederhana dan gaya visual yang sesuai untuk usia remaja.

Kata Kunci: Komik, Wayang, Wisanggeni.

PERSETUJUAN

Karya Tugas Akhir Dengan Judul
PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI
DENGAN JUDUL "WISANGGENI LAHIR"

Disetujui Pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Penguji

Yogyakarta, 30 Juni 2020

Pembimbing


Sudjadi Tjipto R, M.Ds

NIP: 197502132005011001

PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI
DENGAN JUDUL “WISANGGENI LAHIR”**

Nama/NIM : Muchammad Agus/11161037

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia.

Yogyakarta, 3 Agustus 2020

Dewan Penguji

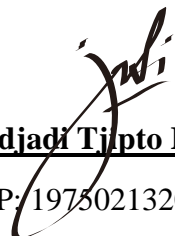
Ketua Penguji



Danu Widiyanto, M.Sn.

NIK: 01103070

Pembimbing



Sudjadi Tjipto R., M.Ds.
NIP: 197502132005011001


Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto R., M.Ds.
NIP: 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Savogo, M.Ds.
NIK: 09123113

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Tugas Akhir ini disajikan oleh:

Nama/NIM : Muchammad Agus/11161037

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI DENGAN JUDUL “WISANGGENI LAHIR” adalah hasil pekerjaan saya sendiri tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggung jawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Yang menyatakan,



Muchammad Agus

NIM: 11161037

KATA PENGANTAR

Rasa Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunian-Nya penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir berjudul Perancangan Komik Wayang Bambang Wisanggeni Dengan Judul "Wisanggeni Lahir" ini dapat di selesaikan. Oleh karena itu, penulis juga ingin memberikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Kepada kedua orangtua Bapak Sutriman dan Ibu Sutamah serta kakak dan adik saya Mubin Yuwana dan Mei Mustaqim yang selalu memberikan semangat dalam proses pengerjaan tugas akhir
2. Bapak Sudjadi Tjipto R., M.Ds. Selaku Ketua STSRD VISI Indonesia serta sebagai pembimbing hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Kepada Bapak Kost dan Ibu Kost, teman-teman STSRD VISI dan di Indonesia yang selalu membantu memberikan dukungan selama di Yogyakarta.
4. Bapak Danu Widianoro, M.Sn. Selaku dosen wali selama menjalankan seluruh kegiatan perkuliahan.
5. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds dan Budi Yuwono, S.Sos, M.Sn. Selaku Koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir 2020
6. Bapak Kamrihadi selaku kepala desa Grogol 9, Parangtritis, Bantul yang telah membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir yaitu menterjemahkan buku *Serat Pedalangan Lampahan Wisanggeni Lahir* Karya Ki. Purwadi terbitan Cendrawasih. Surakarta, tahun 1991.
7. Seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Saya menyadari masih banyak kekurangan dalam perancangan komik ini, oleh karena ini saran yang membangun sangat saya harapkan. Semoga perancangan komik ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Penulis

Muchammad Agus

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Perancangan.....	3
1.4. Batasan Perancangan.....	3
1.5. Tujuan Perancangan.....	3
1.6. Manfaat Perancangan.....	3
1.7. Arti Penting Perancangan.....	4
1.8. Metode Perancangan.....	4
1.9. Skema Perancangan Komik Wisanggeni Lahir.....	5
BAB II DATA DAN ANALISA.....	6
2.1. Tinjauan Tentang Komik.....	6
2.1.1. Perkembangan Komik di Indonesia.....	6
2.1.2. Jenis dan Format Komik.....	7
2.1.3. Teori Membuat Komik.....	10
2.1.4. Elemen Komik.....	11
2.1.5. Anatomi Buku Komik.....	13
2.1.6. Struktur Isi Komik.....	14
2.2. Tinjauan Tentang Wayang.....	16
2.2.1. Pengertian Wayang.....	16
2.2.2. Warna dan Motif Wayang.....	18
2.2.3. Simbol Dalam Budaya Jawa.....	21
2.2.4. Bambang Wisanggeni.....	22
2.3. Analisis SWOT.....	26

2.4. Target Audience Dan Target Market	27
2.4.1. Target Audience	27
2.4.2. Target Market.....	28
2.4.3. Psikologi Remaja	28
2.4.4. Gaya Karakter Sesuai Usia dan Target Audience	30
2.5. Referensi Produk.....	30
BAB III KONSEP DESAIN	33
3.1. Perumusan Konsep.....	33
3.1.1. Konsep Verbal	33
3.1.2. Konsep Visual	33
3.1.3. Strategi Media.....	33
3.1.4 Alat Pendukung Perancangan	34
3.2 Hasil Analisa Dan Konsep Sketsa Karakter.....	34
3.2.1. Wisanggeni	34
3.2.2. Arjuna	38
3.2.3. Dewi Dresanala.....	40
3.2.4. Sri Kresna.....	42
3.2.5. Gatotkaca	43
3.2.6. Batara Guru	46
3.2.7. Batari Durga.....	49
3.2.8. Batara Narada.....	50
3.2.9. Batara Brahma.....	51
3.2.10. Batara Indra.....	53
3.2.11. Batara Bayu.....	55
3.2.12. Batara Dewasrani	56
3.2.13. Bima.....	58
3.2.14. Punakawan	60
3.2.15. Jin, Raksasa dan Prajurit	64
3.2.16. Skala Ukuran Antar Karakter.....	67
3.2.17. Referensi Latar Adegan	68
3.4. Tipografi Komik Wayang	68
3.4.1. Font Judul.....	68
3.4.2. Font Dialog	71
3.5. Naskah Komik	72

3.5.1 Sinopsis	72
3.5.2. Story Line.....	74
BAB IV HASIL KARYA.....	77
4.1 Pengerjaan Komik.....	77
4.1.1. Sketsa Pensil	78
4.1.2. Inking / Line Art	79
4.1.3. Pemberian Tune	80
4.1.4. Pewarnaan	81
4.2. Spesifikasi Buku Komik	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
Lampiran	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Produk Desain.....	11
Gambar II.2. Contoh Sound Effect Comic Scot McCloud (2007:147).....	12
Gambar II.3. Contoh Layout Ilustrasi Dengan Garis	12
Gambar II.4. Contoh Alur Panel Komik	14
Gambar II.5. Silsilah fiktif Wisanggeni keturunan Dewa.....	24
Gambar II.6. Macam-macam wayang kulit Bambang Wisanggeni	25
Gambar II.7. Contoh Karakter Untuk Usia 9-13 Tahun.....	30
Gambar II.8. Contoh Karakter Untuk Usia 14-18+	30
Gambar II.9. Cover Garudayana Saga 4	31
Gambar II.10. Isi Komik Digital Garudayana.....	31
Gambar II.11. Isi Komik Digital Heroic Story Of Vasana	32
Gambar II.12. Cover Heroic Story Of Vasana	32
Gambar III.1. Wisanggeni.....	35
Gambar III.2. Contoh Karakter Wisanggeni	36
Gambar III.3. Sketsa Wisanggeni	37
Gambar III.4. Final Desain Wisanggeni	37
Gambar III.5. Wayang Kulit Sang Hyang Wenang	38
Gambar III.6. Final Desain Sang Hyang Wenang.....	38
Gambar III.7. Sketsa Sang Hyang Wenang	38
Gambar III.8. Wayang Kulit Arjuna (wanda Jenggleng).....	39
Gambar III.9. Sketsa Arjuna	40

Gambar III.10. Final Desain Arjuna	40
Gambar III.11. Refrensi Gambar Wayang Pemanah: Rama	40
Gambar III.12. Wayang Kulit Dewi Dresanala Solo	41
Gambar III.13. Sketsa Dewi Dresanala.....	41
Gambar III.14. Refrensi Gambar Ibu Hamil	41
Gambar III.15. Final Desain Dewi Dresanala.....	41
Gambar III.16. Wayang Kulit Sri Kresna Solo	42
Gambar III.17. Dwaraka Artist's view of ancient fortified Dwaraka in Kusasthali	42
Gambar III.18. Candi Rukmani Devi.....	42
Gambar III.19. Sketsa Sri Kresna	43
Gambar III.20. Final Desain Sri Kresna	43
Gambar III.21. Wayang Kulit Gatotkaca Surakarta.....	44
Gambar III.22. Refrensi Gatotkaca Karya Is Yuniarto	45
Gambar III.23. Sketsa Gatotkaca	45
Gambar III.24. Final Desain Gatotkaca	45
Gambar III.25. Wayang Kulit Batara Guru.....	46
Gambar III.26. Sketsa Batara Guru.....	48
Gambar III.27. Final Desain Batara Guru.....	48
Gambar III.28. Wayang Kulit Batari Durga Surakarta	49
Gambar III.29. Corak Kala dari candi Singosari.....	49
Gambar III.30. Sketsa Batari Durga.....	50
Gambar III.31. Final Desain Batari Durga.....	50
Gambar III.32. Wayang Kulit Batara Nrada Surakarta.....	50
Gambar III.33. Final Desain Batara Narada.....	51
Gambar III.34. Sketsa Batara Narada	51
Gambar III.35. Wayang Kulit Batara Brahma	52
Gambar III.36. Sketsa Batara Brahma	52
Gambar III.37. Final Desain Batara Brahma	53
Gambar III.38. Wayang Kulit Batara Indra	53
Gambar III.39. Final Desain Batara Indra.....	54
Gambar III.40. Sketsa Batara Indra	54
Gambar III.41. Wayang Kulit Batara Bayu	55
Gambar III.42. Final Desain Batara Bayu.....	56
Gambar III.43. Sketsa Batara Bayu	56
Gambar III.44. Wayang Kulit Dewasrani Surakarta.....	56
Gambar III.45. Final Batara Dewasrani	57
Gambar III.46. Sketsa Batara Dewasrani.....	57
Gambar III.47. Bima Surakarta (Jagal Bilawa).....	58
Gambar III.48. Sketsa Bima.....	59
Gambar III.49. Final Desain Bima.....	59
Gambar III.50. Wayang Kulit Semar Surakarta.....	60
Gambar III.51. Wayang Kulit Gareng Surakarta	61
Gambar III.52. Wayang Kulit Petruk Surakarta	62
Gambar III.53. Wayang Kulit Bagong Surakarta	63
Gambar III.54. Sketsa Punakawan (Petruk, Gareng, Bagong, Semar).....	63
Gambar III.55. Final Desain Punakawan (Petruk, Gareng, Bagong, Semar).....	64
Gambar III.56. Wayang Kulit Patih Jentha Yaksa.....	64

Gambar III.57. Wayang Kulit Buta Cakil Surakarta.....	65
Gambar III.58. Pramongan (Prajurit Manusia dan Raksasa)	65
Gambar III.59. Final Desain Patih Jentha Yaksa	65
Gambar III.60. Sketsa Patih Jentha Yaksa.....	65
Gambar III.61. Sketsa Jin Dan Prajurit	66
Gambar III.63. Final Desain Jin.....	66
Gambar III.62. Sketsa Buto Cakil dkk	66
Gambar III.64. Final Desain Buta Cakil	66
Gambar III.65. Skala Ukuran Antar Karakter.....	67
Gambar III.66. Contoh Latar Candi India.....	68
Gambar III.67. Sketsa Desain Judul Komik	68
Gambar III.68. Editing Desain Judul Komik	69
Gambar III.69. Unsur Di Dalam Desain Judul Komik.....	69
Gambar III.70. Pemberian Tune Pada Desain Judul Komik	70
Gambar III.71. Final Desain Judul Komik.....	70
Gambar IV.1. Proses Penerapan Desain	77
Gambar IV.2. Sketsa Pensil Komik	78
Gambar IV.3. Ingking / LineArt Komik	79
Gambar IV.4. Pemberian Tune Komik	80
Gambar IV.5. Hasil Desain Cover Depan.....	81
Gambar IV.6. Hasil Desain Cover Belakang	82
Gambar IV.7. Pewarnaan Isi Komik	83
Gambar IV.8. Mockup Aplikasi Media	84

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Warna Sedulur Papat Limo Pancer	20
Tabel II.2. Usia Awal Remaja.....	28