

TUGAS AKHIR

**KOMIK DIGITAL TOKOH BAWOR SEBAGAI
TRANSMEDIA WAYANG BANYUMASAN**



ELDIA TRI PANGGA

18105012

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2022

TUGAS AKHIR

**KOMIK DIGITAL TOKOH BAWOR SEBAGAI
TRANSMEDIA WAYANG BANYUMASAN**

**BAWOR FIGURE DIGITAL COMIC AS THE
TRANSMEDIA OF BANYUMASAN PUPPET**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



ELDIA TRI PANGGA

18105012

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2022

Lembar Pengesahan Pembimbing

**KOMIK DIGITAL TOKOH BAWOR SEBAGAI
TRANSMEDIA WAYANG BANYUMAS**

Disiapkan dan Disusun oleh

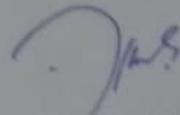
Eldia Tri Pangga

18105012

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir

Pada hari, 10 Juli 2022

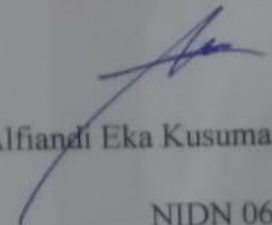
Pembimbing I,



Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd

NIDN 0631089101

Pembimbing II,



Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn

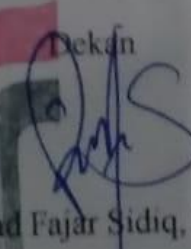
NIDN 0627049002

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Tanggal, 10 Juli 2022

 Dekan


Muhammad Fajar Sidiq, S. T., M.T

NIDN.0619029102

Lembar Penetapan Penguji

**KOMIK DIGITAL TOKOH BAWOR SEBAGAI
TRANSMEDIA WAYANG BANYUMASAN
BAWOR FIGURE DIGITAL COMIC AS THE
TRANSMEDIA OF BANYUMASAN PUPPET**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

ELDIA TRI PANGGA

18105012

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

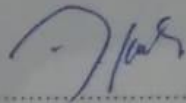
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Tanggal 19 Agustus 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir

Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0631089101

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn

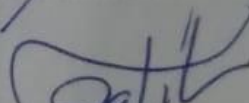
NIDN 0627049002

()

Penguji I,

Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.

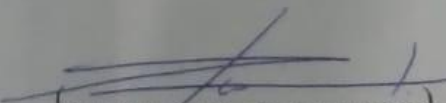
NIDN 0605089003

()

Penguji II

Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn

NIDN 0607099302

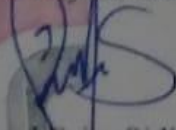
()

Mengetahui

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, S. T., M. T

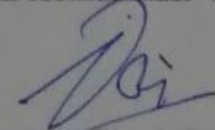
NIDN. 0619029102

()

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual

Arsita Pijandita, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0621018503

()

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Eldia Tri Pangga
NIM : 18105012
Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

KOMIK DIGITAL TOKOH BAWOR SEBAGAI TRANSMEDIA WAYANG BANYUMASAN

Dosen Pembimbing Utama : Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd
Dosen Pembimbing Pendamping : Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn

1. Karya tulis adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara langsung tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitain ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 10 Agustus 2022

Yang Menyatakan


(Eldia Tri Pangga)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Mana Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Komik Digital Tokoh Bawor Sebagai Transmedia Wayang Banyumas” dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Strata 1 (S1) program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tugas akhir ini:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto;
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T, selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain;
3. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual;
4. Bapak Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1;
5. Bapak Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2;
6. Seluruh dosen dan staff, khususnya di lingkungan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain;
7. Bapak Aziz Kusmandani, selaku Kepala Dinporabudpar Kab. Banyumas;
8. Bapak Edi Saptono, S.Pd, selaku Kepala Bidang Kebudayaan Dinporabudpar Kab. Banyumas;
9. Bapak Mispan, selaku Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi Dinporabudpar Kab. Banyumas;
10. Bapak Yudha Jati Santoso, selaku staff Kebudayaan Dinporabudpar Kab. Banyumas;
11. Bapak Ki Dalang Sugeng Suharto, selaku tokoh kebudayaan banyumas dan juga dalang Banyumas
12. Keluarga, kerabat dekat dan sahabat penulis dan;
13. Teman mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diperlukan penulis demi kesempurnaan tugas akhir dengan judul “Komik Digital Tokoh Bawor Sebagai Transmedia Wayang Banyumas”. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi untuk penelitian di kemudian hari.

Purwokerto, 19 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the left.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR ISTILAH.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	6
2.1 Referensi Perancangan.....	6
2.2 Referensi Desain.....	7
2.3 Dasar Teori.....	12
BAB III.....	17
3.1 Metode.....	17
3.2 Identifikasi Data.....	16
BAB IV.....	31
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	31
4.2 Konsep Perancangan.....	31
4.3 Media.....	69
4.4 Produksi.....	71
BAB V.....	72
5.1 Web komik.....	72
5.2 Mechandise.....	84
5.3 Promosi.....	92
BABVI.....	93
6.1 Kesimpulan.....	93
6.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Analisis 5W+1H.....	29
Table 3. 2 Jadwal Kegiatan.....	31
Tabel 4. 1 <i>Storyline</i>	48
Tabel 4. 2 Rincian biaya produksi.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solo Leveling	8
Gambar 2. 2 Solo Leveling	8
Gambar 2. 3 Solo Leveling	9
Gambar 2. 4 Omniscient Reader View Point	9
Gambar 2. 5 Omniscient Reader View Point	10
Gambar 2. 6 I'm the Max-Level Newbie	11
Gambar 2. 7 I'm the Max-Level Newbie	11
Gambar 3. 1 Ki Dalang Sugeng Suharto	20
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi	22
Gambar 4. 1 Contoh panel webkomik Bawor	49
Gambar 4. 2 Warna Karya	49
Gambar 4. 3 Bawor	50
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Bawor	50
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Guru Drona dan Antasena	51
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter Srikandi dan Sembrada	51
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter Semar dan Gareng	51
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Petruk dan Arjuna	52
Gambar 4. 9 Desain Karakter Bawor	52
Gambar 4. 10 Desain Karakter Petruk dan Semar	53
Gambar 4. 11 Desain Karakter Gareng dan Guru Drona	53
Gambar 4. 12 Desain Karakter Antasena dan Arjuna	53
Gambar 4. 13 Desain Karakter Sembrada dan Srikandi	54
Gambar 4. 14 Sketsa dan desain kudi	54
Gambar 4. 15 Sketsa dan desain bunga Wijaya kusuma	55
Gambar 4. 16 Sketsa dan desain Arit Petruk	55
Gambar 4. 17 Sketsa dan desain busur Gandiwa milik Arjuna	55
Gambar 4. 18 Storyboard 1	56
Gambar 4. 19 Storyboard 2	57
Gambar 4. 20 Storyboard 3	58
Gambar 4. 21 Storyboard 4	59
Gambar 4. 22 Storyboard 5	60
Gambar 4. 23 Storyboard 9	65
Gambar 4. 24 Storyboard 10	66
Gambar 4. 25 Storyboard 11	67
Gambar 4. 26 Storyboard 12	68
Gambar 4. 27 Proses Sketsa	69
Gambar 4. 28 Proses Pewarnaan	70
Gambar 4. 29 Menambahkan bayangan dan efek	70
Gambar 5. 1 Judul Web Komik	72
Gambar 5. 2 Web Komik 1	74
Gambar 5. 3 Web Komik 2	75
Gambar 5. 4 Web Komik 3	76
Gambar 5. 5 Web Komik 4	77
Gambar 5. 6 Web Komik 5	78
Gambar 5. 7 Web Komik 6	79
Gambar 5. 8 Web Komik 7	80
Gambar 5. 9 Web Komik 8	81

Gambar 5. 10 Web Komik 9	82
Gambar 5. 11 Web Komik 10	83
Gambar 5. 12 Web Komik 11	84
Gambar 5. 13 Desain pin	85
Gambar 5. 14 Desain gantungan kunci Akrilik	85
Gambar 5. 15 Desain foto polaroid.....	86
Gambar 5. 16 Desain Stand akrilik.....	86
Gambar 5. 17 Desain Topi	87
Gambar 5. 18 Desain Totebag	87
Gambar 5. 19 Desain Baju	88
Gambar 5. 20 Desain Stiker	88
Gambar 5. 21 Banyumas TV	89
Gambar 5. 22 Instagram	89

DAFTAR ISTILAH

Arit Petruk.....	55
Based On True Story.....	13
Bawor.....	2
Bunga Wijaya Kusuma.....	55
Busur Gandiwa.....	55
Cartoon Style.....	13
Carub Bawor.....	23
Comic.....	2
Deskriptif Kualitatif.....	17
Dinporabudpar.....	22
Dokumentasi.....	20
Event.....	72
Flow.....	16
Gagrag Wetanan.....	26
Gemi.....	24
Glogog Sor.....	24
Ikon.....	24
Kanvas.....	16
Kerajaan Padjajaran.....	27
Kesusu Mundhak Keliru.....	24
Komik.....	3
Komikus.....	2
Kualitatif.....	17
Kudi Bawor.....	54
Manhwa.....	2
Manifestasi.....	26
Metode 5W+1H.....	20
Mungkal Gerang.....	24
Objek Penelitian.....	17
Observasi.....	20
Offline.....	20
Pakeliran.....	23
Pengucapan.....	24
Scrolling.....	15
Semi Realis.....	48
Sinopsis.....	33
Sketsa.....	50, 54
Subjek Penelitian.....	18
Target Audiens.....	32
Target Market.....	32
Tema.....	33
The Infinite Canvas.....	15
Wayang.....	1
Webkomik.....	33
Webtoon.....	2

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Cek Plagiarisme.....	94
Lampiran 2 Mock Up.....	95
Lampiran 3 Profil Narasumber.....	98
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	99
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara Bersama Narasumber.....	100