

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Penelitian.....	6
Gambar 2.1 Sudut Pandang.....	9
Gambar 2.2 Balon Kata.....	10
Gambar 2.3 Moment to Moment.....	11
Gambar 2.4 Action to Action.....	11
Gambar 2.5 Subject to Subject.....	12
Gambar 2.6 Scene to Scene.....	12
Gambar 2.7 Aspect to Aspect.....	13
Gambar 2.8 Non-Sequitur.....	13
Gambar 2.9 Character Design Sheet by Gomi Kim.....	14
Gambar 2.10 Contoh keinginan suatu karakter.	15
Gambar 2.11 Keunikan Visual.....	15
Gambar 2.12 Raut Wajah Karakter.....	16
Gambar 2.13 Enam Ekspresi Dasar.....	16
Gambar 2.14 Kamus Gestur Tubuh.....	17
Gambar 2.15 Gaya Realisme.....	19
Gambar 2.16 Gaya Kartun.....	19
Gambar 2.17 Gaya Semi-Realisme.....	20
Gambar 2.18 Gaya <i>Fine Art</i>	20
Gambar 2.19 Roman.....	21
Gambar 2.20 Egyptian.....	21
Gambar 2.21 Sans Serif.....	21
Gambar 2.22 Script.....	21
Gambar 2.23 Miscellaneous.....	22
Gambar 2.24 RGB Color Scheme.....	22
Gambar 2.25 CMYK Color Scheme.....	23
Gambar 3.1 Logo Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.....	24
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.....	25

Gambar 3.3 Sri Asih: Celestial Goddess.....	28
Gambar 3.4 Nusantara Droid War.....	28
Gambar 3.5 7 Wonders.....	29
Gambar 3.6 Narasumber Pertama.....	29
Gambar 3.7 Narasumber Kedua.....	31
Gambar 3.8 Narasumber Ketiga.....	32
Gambar 3.9 Narasumber Keempat.....	34
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 1.....	35
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 2.....	35
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 3.....	36
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 4.....	36
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 5.....	36
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 6.....	37
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 7.....	37
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 8.....	38
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 9.....	38
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 10.....	39
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner 11.....	39
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner 12.....	40
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner 13.....	40
Gambar 3.23 Hasil Kuesioner 14.....	41
Gambar 3.24 Hasil Kuesioner 15.....	41
Gambar 3.25 Hasil Kuesioner 16.....	42
Gambar 4.1 Instagram feed.....	52
Gambar 4.2 Poster.....	53
Gambar 4.3 Artbook.....	53
Gambar 4.4 Kisscut Stiker.....	53
Gambar 4.5 Postcard.....	54
Gambar 4.6 Gantungan Kunci.....	54
Gambar 4.7 Memopad.....	54

Gambar 4.8 Standee.....	54
Gambar 4.9 Line Sticker.....	55
Gambar 4.10 Moodboard.....	55
Gambar 4.11 Gaya visual yang dipilih responden.....	56
Gambar 4.12 Motif Dekoratif dan Rumah Adat Betawi.....	56
Gambar 4.13 Font CC Astro City.....	57
Gambar 4.14 Font Berry Rotunda.....	57
Gambar 4.15 Sketsa Kasar Jaya Alternatif 1 & 2.....	62
Gambar 4. 16 Sketsa Kasar Jaya Alternatif 3 dan Studi Visualnya.....	62
Gambar 4.17 Sketsa Kasar Suta Alternatif 1 & 2.....	63
Gambar 4.18 Sketsa Kasar Suta Alternatif 3 dan Studi Visualnya.....	63
Gambar 4.19 Sketsa Kasar Gerindra Alternatif 1 & 2.....	64
Gambar 4.20 Sketsa Kasar Gerindra Alternatif 3 dan Studi Visualnya.....	64
Gambar 4.21 Sketsa Kasar Ayah.....	65
Gambar 4.22 Studi Visual Karakter Ayah.....	65
Gambar 4.23 Sketsa Kasar Ibu	66
Gambar 4.24 Studi Visual Karakter Ibu.....	66
Gambar 4.25 Tipografi Judul Pancoran.....	67
Gambar 4.26 Thumbnail Webtoon Persegi	67
Gambar 4.27 Thumbnail Webtoon Persegi Panjang.....	68
Gambar 4.28 Sketsa Storyboard.....	68
Gambar 4.29 Lineart	69
Gambar 4.30 Base Color	69
Gambar 4.31 Shading	69

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyatnya sendiri yang turun menurun oleh para tetua dahulu sampai generasi sekarang dan diwariskan secara lisan. Cerita rakyat pada umumnya memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya, sehingga tidak hanya menjadi alat hiburan namun bisa juga dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk mengajarkan sifat moral yang baik pada generasi muda. Cerita rakyat hampir menyebar di seluruh Indonesia dan memiliki ciri khas yang sesuai dengan daerah dan warga setempat sehingga cerita tersebut merupakan bukti dari berbagai ragam kebudayaan di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk kita melestarikan cerita rakyat agar tidak punah.

Asal Usul Nama Pancoran adalah salah satu contoh cerita rakyat Jakarta yang telah menginspirasi nama salah satu patung terkenal di Jakarta Selatan, Pancoran. Patung pancoran sendiri merupakan simbol harapan bagi remaja, hal ini diakibatkan dari bentuk tangan Patung Pancoran yang mengarah ke angkasa karena Soekarno ingin memberikan filosofi agar anak muda memiliki cita-cita setinggi langit.

Kisah Asal Usul Nama Pancoran membahas suatu kerajaan di Jakarta Selatan yang dipimpin oleh seorang raja yang memerintahkan ketiga pangeran untuk keliling kerajaan tanpa bantuan orang lain demi menempuh ujian pemilihan tahta. Kedua pangeran termuda tewas karena minum air pancuran tanpa izin pemilik di tengah perjalanan, sehingga mempengaruhi faktor terpilihnya Pangeran pertama, Jaya menjadi penerus tahta dan tempat air pancuran yang diminum oleh ketiga pangeran dinamakan Pancoran.

Layaknya cerita kisah lain, Asal Usul Nama Pancoran juga memiliki pesan moral seperti tidak asal mengambil barang hak orang lain. Pesan moral tersebut

dapat diajarkan baik ke masyarakat untuk selalu mengingat etika dan sopan santun, contohnya seperti selalu meminta izin ketika menggunakan barang orang lain.

Seiring berkembangnya zaman, ketertarikan masyarakat terutama remaja terhadap cerita rakyat mulai menurun. Berdasarkan hasil survey yang telah disebarakan pada Maret 2023 di DKI Jakarta, sebagian besar dari responden hanya sekedar mengetahui judul kisah Asal Usul Nama Pancoran dan bahkan tidak mengetahui ceritanya sama sekali.

Hal ini menunjukkan ketertarikan terhadap kisah Asal Usul Nama Pancoran sudah mulai menurun dan perlunya ada dorongan luar agar tidak punah. Hal tersebut selaras dengan penelitian Harun & Sudaryanti (2020) yang mengatakan bahwa adanya penurunan rasa cinta akan cerita rakyat, hingga memudarnya nilai-nilai kearifan lokal dalam masyarakat disebabkan oleh perkembangan teknologi padahal dalam cerita rakyat terdapat nilai-nilai moral yang mampu menjadi fondasi dalam berperilaku baik.

Sangat dikhawatirkan jika hal ini dibiarkan. kisah asal usul nama pancoran akan mulai dilupakan dan punah mengakibatkan budaya dari Jakarta akan berkurang, sedangkan remaja adalah penerus bangsa yang bertanggung jawab untuk mempertahankan dan melestarikan budaya bangsanya.

Padahal Patung Pancoran merupakan salah satu ikon Jakarta yang cukup terkenal, terutama bagi para pendatang baru yang datang dari Bandara Halim Perdanakusuma. Ditambah kisah tersebut merupakan budaya yang menjadi ciri khas dari Jakarta dan membuatnya berbeda dengan budaya lain.

Namun, perkembangan zaman tersebut dapat juga dijadikan sebagai alat untuk memperkenalkan cerita rakyat dengan media yang berbeda. Kecanggihan teknologi mengizinkan kita untuk mengakses banyak dongeng dan legenda yang diadaptasi kedalam film, animasi, dan komik.

Komik adalah gambar yang terkait erat oleh gambar lain secara sengaja dan selalu digunakan untuk menyampaikan informasi dan cerita sekaligus menghasilkan respon estetika dari para pembaca (Cohn, 2005). Saat ini komik telah dinikmati oleh semua kalangan dari usia remaja sampai dewasa, yang dulunya

hanya tersedia di media cetak kini hadir dalam bentuk digital dan beredar di internet. Hal tersebut diberi istilah komik digital.

Salah satu platform komik digital, yaitu Line Webtoon yang telah dirilis oleh perusahaan Korea Selatan pada tahun 2004 dan memaparkan berbagai macam genre komik didalamnya dan dapat dinikmati oleh para pembaca melalui aplikasi yang dapat diunduh melalui smartphone. Line Webtoon menjadi aplikasi komik digital yang memiliki banyak penggemar di seluruh dunia, dengan 6 juta pembaca aktif di Indonesia dan 35 juta pembaca aktif di seluruh dunia (Agnes, 2016).

Maka dari itu, perancangan media visual untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Asal Usul Nama Pancoran dapat memanfaatkan aplikasi Line Webtoon dan diharapkan dapat menarik ketertarikan remaja untuk mengeksplorasi cerita rakyat dari Jakarta tersebut secara visual serta mengamalkan etika yang baik di kesehariannya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai kisah Asal Usul Nama Pancoran.
2. Kurangnya media visual yang mengadaptasi kisah Asal Usul Nama Pancoran.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media visual yang sesuai untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat asal usul nama Pancoran kepada masyarakat, terutama remaja di DKI Jakarta?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dan batasan masalah dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan komik digital akan mengadaptasi cerita rakyat “Asal Usul Nama Pancoran”

2. Siapa.

Target dari perancangan karya tugas akhir ini adalah remaja berusia 13-17 tahun yang tinggal di Jakarta dan memiliki ketertarikan terhadap komik digital.

3. Dimana

Pengumpulan data penelitian dan perancangan akan dilakukan di daerah Jakarta.

4. Kapan

Perancangan dan penelitian dilaksanakan dimulai dari bulan Februari sampai Juni 2023.

5. Bagaimana

Perancangan dengan hasil akhir berupa komik digital sebagai media informasi cerita rakyat Jakarta untuk remaja.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Merancang media visual yang sesuai untuk memperkenalkan kembali kisah Asal Usul Nama Pancoran terhadap masyarakat.
2. Merancang media visual dalam bentuk komik digital yang mengadaptasi kisah Asal Usul Nama Pancoran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang sesuai sebagai bahan penelitian, beberapa metode yang digunakan ialah;

a. Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan dan meneliti mengenai kisah Asal Usul Nama Pancoran.

b. Wawancara

Metode wawancara dilakukan melalui sesi tanya jawab, entah secara tatap muka atau tidak terhadap pihak yang memiliki informasi yang berkaitan.

c. Kuesioner

Kuesioner pertama dibagikan secara *online* dalam bentuk *G-form* kepada masyarakat yang ber-domisili di Jakarta dan berusia 10-25 tahun untuk mendapatkan data mengenai target pembaca dan media output yang sesuai untuk mengadaptasi kisah Asal Usul Nama Pancoran. Sedangkan kuesioner kedua dibagikan kepada orang yang berusia 10-25 tahun dan gemar membaca Webtoon.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data dari internet, jurnal, dan artikel yang memiliki informasi berkaitan disertai beberapa teori yang dapat mendukung analisis data penelitian.

1.6.2 Analisis Data

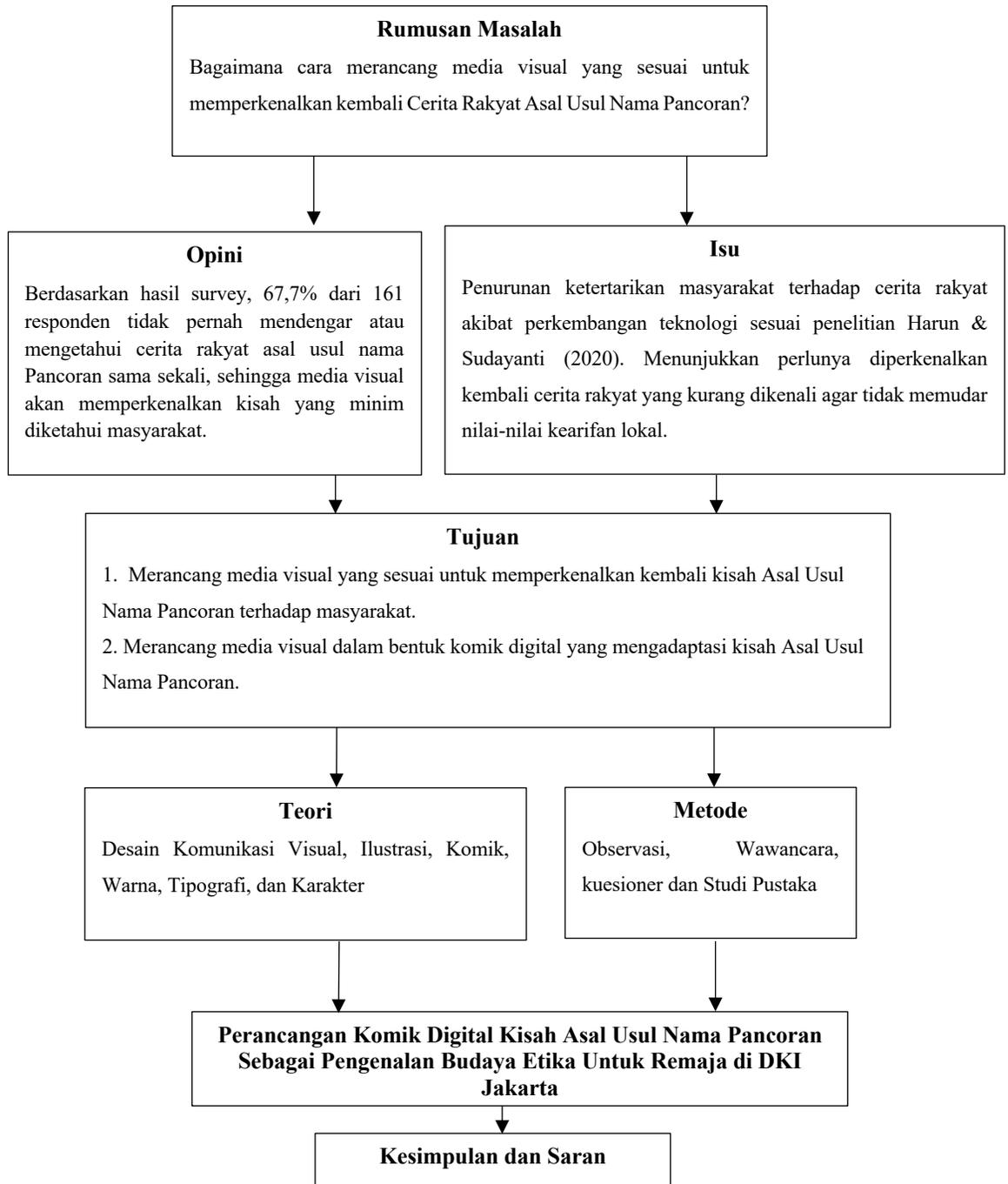
a. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2018), Analisis deskriptif mencakup metode menganalisis data dengan menuliskan atau menyajikan data yang sudah dikumpulkan tanpa bias ketika membuat kesimpulan yang dapat berlaku bagi masyarakat umum.

b. Analisis Matriks

Metode analisis matriks digunakan untuk membandingkan berbagai karya visual dengan mensejajarkan teori yang digunakan. Menurut Soewardikoen (2013), analisis matriks ialah membandingkan beberapa objek visual dengan mensejajarkannya sehingga melalui satu tolak ukur tersebut akan terlihat suatu perbedaan. Tolak ukur yang digunakan akan memanfaatkan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Penelitian
(Sumber: Fithri Qarirah, 2023)

1.8 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Memuat informasi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, dan kerangka penelitian.

- **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori Desain Komunikasi Visual, Ilustrasi, Komik, Warna, Tipografi, Komposisi, dan Karakter.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, kuesioner dan tabel matriks perbandingan beserta ringkasannya.

- **BAB IV Perancangan**

Berisi penjelasan konsep perancangan yang akan diterapkan pada komik digital seperti konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep bisnis, konsep komunikasi, dan hasil perancangan.

- **BAB V Penutup**

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN

2.1 Komik

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdiknas, 2005: 583) memberikan komik arti sebagai cerita bergambar yang ada dalam berbagai bentuk seperti majalah atau bentuk buku yang umumnya memiliki konten mudah dipahami dan dianggap seru oleh pembaca. Menurut Koesoemadinata (2018), daya tarik suatu cerita yang ditampilkan secara visual membuat komik menjadi media populer yang digemari banyak anak- anak dan remaja. Secara umum, komik adalah suatu cerita yang dipaparkan secara visual sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan digemari banyak pembaca muda.

2.2. Komik Digital

Menurut Scott McCloud (1998), perkembangan pada industri komik akan terus berkembang tanpa henti. Salah satu bukti dari pernyataan tersebut ada dalam bentuk komik digital. Komik digital merupakan komik yang memanfaatkan platform online untuk publikasi sehingga akan lebih mudah diakses pembaca. Komik digital juga lebih mudah menjadi tempat permulaan para komikus untuk mempublikasikan karyanya karena biayanya yang jauh lebih terjangkau dibanding media cetak.

Komik digital biasa dipublikasikan di platform komik, salah satunya adalah Webtoon. Webtoon juga merupakan media visual yang efektif dalam menarik perhatian remaja, karena remaja merasakan dirinya mampu menyerap informasi melalui media berbasis visual karena memiliki banyak gambar, sedikit teks, namun tetap dalam konteks. Remaja juga lebih menyukai elemen visual dari Webtoon sehingga membuat Webtoon lebih disukai daripada berita dan artikel. (Supriadi & Arianti, 2020).

2.3 Elemen Komik

Castillo (2021) menjabarkan elemen-elemen utama yang perlu diperhatikan oleh komikus yaitu;

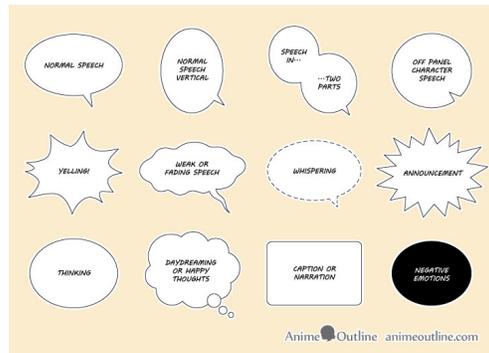
1. Keberadaan, yaitu keberadaan suatu karakter yang didukung dengan unsur-unsur yang menceritakan latar belakangnya.
2. Sudut pandang, pandangan yang dilihat pembaca ketika melihat suatu aksi layaknya kameramen mengambil sudut pandang tertentu.



Gambar 2.1 Sudut Pandang

(Sumber: <https://henamyung.tumblr.com/post/69493925591/basic-comic-interpretation-different-camera>)

3. Representasi waktu, momen yang menunjukkan pergerakan waktu, tanggal, dan musim yang sedang terjadi di lokasi tersebut.
4. Representasi pergerakan, segala cara yang menunjukkan kedinamisan bentuk tubuh manusia atau objek.
5. Balon kata, suatu bentuk geometri yang menampilkan teks yang mewakilkan ucapan atau pikiran dalam suatu karakter.



Gambar 2.2 Balon Kata

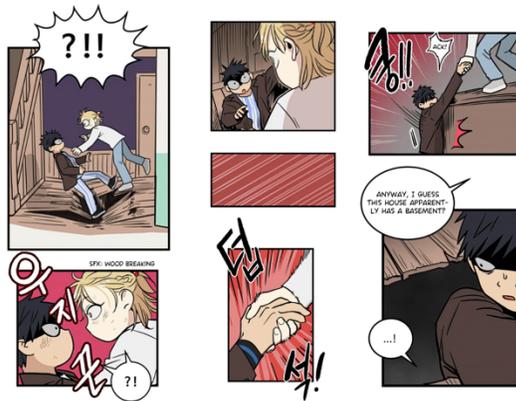
(Sumber: <https://henamyung.tumblr.com/post/69493925591/basic-comic-interpretation-different-camera>)

6. Onomatopoeia, merupakan kata-kata yang terbentuk untuk meniru suatu bunyi atau sebagaimana suatu aksi dan objek berbunyi. Contohnya seperti “meong” sebagai suara kucing atau “glup-glup” sebagai suara menelan air putih.
7. Simbol, yaitu wujud yang terlihat untuk menggantikan suatu objek atau gagasan. Seperti misalnya, sebuah lampu bohlam yang menandakan adanya idea atau susunan huruf “zzz” biasanya menandakan seseorang sedang tertidur.

Beberapa elemen tersebut selaras dengan penelitian McCloud (2006), dimana representasi waktu dan pergerakan termasuk dalam transisi, serta terdapat 6 jenis panel transisi yang dapat digunakan oleh komikus, yaitu:

a. Moment to Moment

Satu adegan yang diceritakan melalui satu aksi dan digambarkan dalam beberapa momen. Perbedaan waktu diantara momen-momen tersebut hanya berlangsung selama beberapa detik dan biasa digunakan untuk memberikan efek ketegangan atau memperlambat suatu aksi.



Gambar 2.3 Moment to Moment
(Sumber: Webtoon: No Home)

b. Action to Action

Penggambaran satu adegan melalui suatu subjek yang sedang melakukan berbagai macam aksi, transisi ini memanfaatkan kemampuan pembaca untuk menginterpretasikan hubungan antar panel dan memahami pergerakan yang sedang terjadi.



Gambar 2.4 Action to Action
(Sumber: Webtoon: No Home)

c. Subject to Subject

Penyampaian cerita dengan menunjukkan pergantian subjek ke subjek lainnya namun tetap pada satu topik atau adegan. Transisi ini banyak digunakan dalam komik dan digunakan untuk mempermudah pembaca mengetahui siapa yang sedang berbicara sekaligus memahami penempatan masing-masing karakter dalam lokasi, misalnya seperti karakter “A” sedang duduk di sofa,

maka karakter “B” sedang duduk di sofa yang berhadapan dengan “A”, maka kedua karakter sedang duduk berhadapan.



Gambar 2.5 Subject to Subject
(Sumber: Webtoon: No Home)

d. Scene to Scene

Penyampaian cerita dengan menunjukkan pergantian panel seakan-akan terjadi lompatan waktu atau tempat pada adegan tersebut. Transisi ini digunakan untuk memperlihatkan proses atau jalannya cerita dan sekaligus memadatkan cerita.



Gambar 2.6 Scene to Scene
(Sumber: Webtoon: No Home)

d. Aspect to Aspect

Penyampaian cerita dengan menunjukkan berbagai aspek dari satu adegan. Transisi ini digunakan untuk menekankan atau membangun suasana atau *mood* dari suatu adegan, sehingga pembaca memahami perasaan atau suasana yang sedang dialami para karakter.