

**PENGKARYAAN**

**PERANCANGAN KOMIK CARITA PANTUN AYI BASAJAN  
LAKON RADEN PAMANAH RASA**

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain



Disusun Oleh:  
**MUHAMMAD ANWAR TAUPIK**  
**NIM. 206010017**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
OKTOBER  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS



Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra  
Universitas Pasundan

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, / /2024

Penulis



Muhammad Anwar Taupik

NIM 206010017

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN KOMIK CARITA PANTUN AYI BASAJAN  
LAKON RADEN PAMANAH RASA**

**Disetujui**

**Pembimbing I**

**Konsultan**

**Purmaningrum Maeni., M.Ds**  
**NIPY.151.105.98**

**Muammar Mochtar., M.Ds**  
**NIPY.151.108.84**

**Diketahui**

**Ketua Program Studi**  
**Desain Komunikasi Visual**

**Dekan**  
**Fakultas Ilmu Seni dan Sastra**

**Purmaningrum Maeni., M.Ds**  
**NIPY.151.105.98**

**Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS., M.Pd**  
**NIPY.151.102.322**

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Anwar Taupik  
NIM : 206010017  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra  
Judul Pengkaryaan : Perancangan Komik Carita Pantun Ayi Basajan Lakon  
Raden Pamanah Rasa

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Purmaningrum Maeni,. S.Sn. M.Ds \_\_\_\_\_  
Konsultan : Muammar Mochtar,. S.Sn. M.Ds \_\_\_\_\_

### DEWAN PENGUJI

1. Muammar Mochtar,. S.Sn. M.Ds \_\_\_\_\_
2. Drs. H. Agus Setiawan,. M.Sn \_\_\_\_\_
3. Yudi Rudiyanasyah,. S. Sn. M.I.Kom \_\_\_\_\_
4. Yayang Tonisa,. M.I.Kom \_\_\_\_\_

### READER

1. Yudi Rudiyanasyah,. S. Sn. M.I.Kom \_\_\_\_\_

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal :

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan laporan pengkaryaan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Carita Pantun Ayi Basajan Lakon Raden Pamanah Rasa.” Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari adanya kekurangan, sehingga sangat mengharapkan saran dan kritik dari para-Dosen Penguji dan Pembaca agar laporan pengkaryaan Tugas Akhir ini dapat diperbaiki dan memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bandung, 9 Juli 2024

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, serta kemudahan dalam menyelesaikan laporan pengkaryaan Tugas Akhir ini. Penulisan laporan ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi terhadap laporan ini, diantaranya:

1. Ibu Purmaningrum Maeni, M.Ds., sebagai dosen pembimbing 1, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan serta masukan kepada penulis di setiap tahap bimbingan, sehingga pengkaryaan ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Muammar Mochtar, M.Ds., sebagai dosen konsultan, yang telah banyak memberikan masukan dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis, sehingga pengkaryaan ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Purmaningrum Maeni, M.Ds., sebagai Ketua Jurusan Program Studi Desain Komunikasi Visual UNPAS.
4. Bapak Fadhly Abdillah, M.Ds., Bapak Tata Kartasudjana, M.Ds., dan Ibu Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Tugas Akhir.
5. Seluruh jajaran pengajar dan dosen DKV UNPAS yang telah memberikan berbagai ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Ibu dan Bapak tercinta, yang selalu mendukungku dengan kasih sayang dan doa setiap hari, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Ayi Ruhayat, atau Mang Ayi Basajan, selaku pimpinan Sanggar Seni Dangiing Linggar Manik, yang telah memberikan fasilitas untuk melakukan observasi terhadap carita pantun Raden Pamanah Rasa.
8. Ibu Kurnia Sari, Bapak Haris, serta para guru dan staf SMK Pasundan 3 Bandung yang telah memberikan akses untuk melakukan survei atau observasi di sekolah tersebut.

9. Teman-teman Angkatan 2020 Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan yang telah memberikan dukungan dan kenangan berharga selama 4 tahun ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas kebaikan, dukungan, dan doa yang selalu diberikan. Semoga semua pihak yang terlibat dalam laporan pengkaryaan Tugas Akhir ini mendapatkan balasan yang setimpal.

Bandung, 19 Juli 2024

Penulis

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Anwar Taupik

NPM : 206010017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Departemen : Universitas Pasundan

Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra

Jenis Karya : Pengkayaan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Perancangan Komik Carita Pantun Ayi Basajan Lakon Raden Pamanah Rasa”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada tanggal, 29 Oktober 2024

Yang menyatakan

Muhammad Anwar Taupik

206010017



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Lingkup Perancangan.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Skema Perancangan .....	6
1.8 Metode Perancangan.....	7
1.9 Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Komik .....	10
2.1.1 Definisi Komik.....	11
2.1.2 Jenis-Jenis Komik.....	12
2.1.3 Unsur-Unsur Komik .....	15
2.2 Teori Perancangan .....	18
2.3.1 Ilustrasi.....	18
2.3.2 Desain Karakter .....	22
2.3.3 Warna .....	24
2.3.4 Tipografi.....	25
2.3.5 <i>Layout</i> .....	27
2.3 Teori Media .....	28
2.4.1 Buku Komik .....	29
2.4.2 <i>Poster</i> .....	30
2.4.3 <i>Roll banner</i> .....	30
2.4.4 Brosur.....	31
2.4.5 <i>Action Figure</i> .....	31
2.4.6 <i>Merchandise</i> .....	31
<b>BAB III ANALISA DATA.....</b>	<b>32</b>
3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian .....	32

3.1.1	Studi Literatur.....	32
3.1.2	Hasil Observasi.....	36
3.1.3	Struktur Carita Pantun Ayi Basajan .....	42
3.1.4	Lakon Raden Pamanah Rasa .....	46
3.1.5	Hasil Wawancara .....	48
3.1.6	Hasil Kuesioner .....	52
3.2	Data dan Analisis .....	53
3.2.1	Segmentasi Target.....	53
3.2.2	Persona Target Audiens.....	54
3.2.3	<i>Consumer Journey</i> .....	55
3.2.4	Preferensi Visual.....	56
3.2.5	<i>Moodboard</i> .....	57
3.3	Analisis Permasalahan .....	58
3.3.1	Analisis <i>5W+2H</i> .....	58
3.3.2	Analisis <i>SWOT</i> .....	60
3.3.1	Ideasi.....	62
3.4	Kesimpulan / <i>What To Say</i> .....	72
<b>BAB VI PERANCANGAN .....</b>		<b>73</b>
4.1	Konsep Komunikasi.....	73
4.1.1	Tujuan Komunikasi.....	73
4.1.2	Strategi Komunikasi .....	73
4.2	Konsep Kreatif.....	74
4.2.1	Konsep Verbal .....	74
4.2.2	Konsep Visual.....	75
4.2.3	Gaya Eksekusi Visual .....	76
4.2.4	Desain Karakter .....	81
4.2.5	Desain Background.....	90
4.3	Konsep Media.....	94
4.3.1	Media Utama .....	94
4.3.2	Media Pendukung.....	94
4.4	Purwarupa/Visualisasi.....	94
4.4.1	Media Utama .....	95
4.4.2	Media Pendukung.....	104
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>109</b>
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>113</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>115</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> Skema Perancangan .....	6
<b>Gambar 3. 1</b> Sanggar Seni Dangiang Linggar Manik.....	37
<b>Gambar 3. 2</b> Mang Ayi Basajan.....	37
<b>Gambar 3. 3</b> Rekaman Carita pantun Ayi Basajan.....	38
<b>Gambar 3. 4</b> Acara Tasyakur 7 Bulanan.....	39
<b>Gambar 3. 5</b> Pertunjukan Pantun di Tasyakur 7 Bulanan.....	40
<b>Gambar 3. 6</b> Tasyakur 7 Bulanan .....	41
<b>Gambar 3. 7</b> Observasi SMK Pasundan 3 Bandung .....	42
<b>Gambar 3. 8</b> Dokumentasi SMK Pasundan 3 Bandung .....	42
<b>Gambar 3. 9</b> Rajah Bubuka Pantun.....	43
<b>Gambar 3. 10</b> Rajah Pamunah.....	43
<b>Gambar 3. 11</b> Kidung Rahayu .....	44
<b>Gambar 3. 12</b> Patwa.....	44
<b>Gambar 3. 13</b> Lakon Carita.....	45
<b>Gambar 3. 14</b> Penutup .....	45
<b>Gambar 3. 15</b> Wawancara Ayi Basajan .....	49
<b>Gambar 3. 16</b> Wawancara Guru Bahasa Sunda .....	50
<b>Gambar 3. 17</b> Wawancara Sampel SMK Pasundan 3 Bandung .....	51
<b>Gambar 3. 18</b> Infografis Kuesioner .....	53
<b>Gambar 3. 19</b> Infografis Wawancara .....	54
<b>Gambar 3. 20</b> Studi Indikator.....	55
<b>Gambar 3. 21</b> Referensi Visual Gaya Ilustrasi .....	56
<b>Gambar 3. 22</b> Preferensi Visual Model.....	57
<b>Gambar 3. 23</b> <i>Moodboard</i> .....	57
<b>Gambar 3. 24</b> <i>Break Down</i> Carita Pantun Ayi Basajan.....	63
<b>Gambar 3. 25</b> Gaya Visual <i>Manhwa</i> .....	64
<b>Gambar 3. 26</b> Efek Visual <i>Manhwa</i> .....	65
<b>Gambar 3. 27</b> <i>Storyline Manhwa</i> .....	65
<b>Gambar 3. 28</b> Gaya Naratif <i>Manhwa</i> .....	66
<b>Gambar 3. 29</b> Perkembangan Karakter <i>Manhwa</i> .....	66
<b>Gambar 3. 30</b> Gaya Visual <i>Manga</i> .....	67
<b>Gambar 3. 31</b> Perkembangan Karakter <i>Manga</i> .....	68
<b>Gambar 3. 32</b> Kualitas Grafis <i>Manga</i> .....	68
<b>Gambar 3. 33</b> <i>Storyline Manga</i> .....	69
<b>Gambar 3. 34</b> Gaya Visual <i>Comic</i> .....	70
<b>Gambar 3. 35</b> Karakteristik Desain Karakter Komik Amerika .....	71
<b>Gambar 3. 36</b> Fokus Karakter <i>Comic</i> .....	71
<b>Gambar 4. 1</b> Warna yang dipakai .....	75
<b>Gambar 4. 2</b> Jenis Tipografi .....	76
<b>Gambar 4. 3</b> Gaya Eksekusi Heroik .....	77
<b>Gambar 4. 4</b> Gaya Eksekusi Mengembara .....	77
<b>Gambar 4. 5</b> Gaya Eksekusi Magis.....	78

<b>Gambar 4. 6</b> Gaya Eksekusi Mistis.....	78
<b>Gambar 4. 7</b> Gaya Visual Semi Realistis .....	79
<b>Gambar 4. 8</b> Efek Visual Dramatis .....	79
<b>Gambar 4. 9</b> <i>Storyline</i> .....	80
<b>Gambar 4. 10</b> Gaya Naratif.....	80
<b>Gambar 4. 11</b> Perkembangan Karakter .....	81
<b>Gambar 4. 12</b> Visualisasi Karakter Pamanah Rasa.....	82
<b>Gambar 4. 13</b> Desain Karakter Pamanah Rasa.....	83
<b>Gambar 4. 14</b> Visualisasi Karakter Prabu Dewa Niskala.....	84
<b>Gambar 4. 15</b> Desain Karakter Prabu Dewa Niskala.....	84
<b>Gambar 4. 16</b> Visualisasi Karakter Nyimas Kentring Manik.....	85
<b>Gambar 4. 17</b> Desain Karakter Kentring Manik.....	85
<b>Gambar 4. 18</b> Visualisasi Karakter Nyimas Ambet Kasih .....	86
<b>Gambar 4. 19</b> Desain Karakter Ambet Kasih .....	86
<b>Gambar 4. 20</b> Visualisasi Karakter Nyi Subang Larang .....	87
<b>Gambar 4. 21</b> Desain Karakter Subang Larang.....	87
<b>Gambar 4. 22</b> Visualisasi Karakter Ki Lengser .....	88
<b>Gambar 4. 23</b> Desain Karakter Lengser.....	88
<b>Gambar 4. 24</b> Visualisasi Desain Karakter Syekh Quro .....	89
<b>Gambar 4. 25</b> Desain Karakter Syekh Quro.....	89
<b>Gambar 4. 26</b> Visualisasi Kerajaan Galuh .....	90
<b>Gambar 4. 27</b> Referensi Desain Kerajaan Galuh.....	90
<b>Gambar 4. 28</b> Visualisasi Pedesaan & Pasar Galuh.....	91
<b>Gambar 4. 29</b> Referensi Desain Pedesaan & Pasar Galuh .....	91
<b>Gambar 4. 30</b> Visualisasi Pesantren Syekh Quro .....	92
<b>Gambar 4. 31</b> Referensi Desain Pesantren Syekh Quro.....	92
<b>Gambar 4. 32</b> Visualisasi <i>Leuweung Simagonggong</i> .....	93
<b>Gambar 4. 33</b> Referensi Desain <i>Leuweung Simagonggong</i> .....	93
<b>Gambar 4. 34</b> Desain <i>Cover</i> Komik Carita Pantun Ayi Basajan .....	95
<b>Gambar 4. 35</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 1-6 .....	96
<b>Gambar 4. 36</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 7-12 .....	97
<b>Gambar 4. 37</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 13-21 .....	98
<b>Gambar 4. 38</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 22-30 .....	99
<b>Gambar 4. 39</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 31-39 .....	100
<b>Gambar 4. 40</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 41-47 .....	101
<b>Gambar 4. 41</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 48-53 .....	102
<b>Gambar 4. 42</b> Komik Pamanah Rasa Halaman 54-62 .....	103
<b>Gambar 4. 43</b> Media Pendukung Infografis .....	104
<b>Gambar 4. 44</b> Media Pendukung <i>Poster</i> .....	105
<b>Gambar 4. 45</b> Media Pendukung <i>Roll banner</i> .....	106
<b>Gambar 4. 46</b> Media Pendukung <i>Banner</i> .....	107
<b>Gambar 4. 47</b> Media Pendukung Brosur.....	107
<b>Gambar 4. 48</b> <i>Merchandise</i> .....	108

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Simbol-Simbol Mitos Pantun Sunda .....	32
<b>Tabel 3. 2</b> Carita Pantun: Sariak Layung .....	34
<b>Tabel 3. 3</b> Carita Pantun: Eksistensi di Masyarakat Sunda .....	34
<b>Tabel 3. 4</b> Rajah: Tradisi lisan carita pantun Mang Ayi di Masyarakat Sunda.....	35
<b>Tabel 3. 5</b> Analisis <i>SWOT</i> .....	60