

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK CARITA PANTUN AYI BASAJAN LAKON RADEN PAMANAH RASA

Muhammad Anwar Taupik 206010017

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan Bandung

Carita pantun memiliki potensi untuk diseminasi melalui media-media kontemporer yang dapat diterima oleh remaja saat ini. Potensi ini dimiliki oleh carita pantun Ayi Basajan karena ceritanya mengandung nilai-nilai kesundaan yang perlu disampaikan kepada generasi muda. Dengan adanya potensi tersebut, maka diperlukan solusi permasalahan yaitu dengan membuat “Perancangan Komik Carita Pantun Ayi Basajan Lakon Raden Pamanah Rasa”. Tujuan dari perancangan komik carita pantun yang berdasarkan dari pagelaran carita pantun Ayi Basajan ini yaitu sebagai media untuk mempopulerkan atau mengenalkan carita pantun kepada khalayak luas. Untuk menciptakan komik carita pantun ini, dilakukan metode *design thinking* untuk mendapatkan sumber data hingga pengumpulan data, yang melibatkan lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan evaluasi. Perancangan komik carita pantun Ayi Basajan ini menggunakan pendekatan emosional pada pesan utama yaitu *Weruh Sadurung Winarah* dan pendekatan-pendekatan komik *Manhwa*. Hasil perancangan ini berupa buku komik carita pantun Ayi Basajan yang berjudul *Pamanah Rasa* dengan tema heroik, mistis, magis, dan pengembara. Komik ini dibuat dalam bentuk buku kertas berukuran B5 atau 17,6 x 25 cm dan terdiri dari 62 halaman. Kesimpulan dalam perancangan komik carita pantun yaitu bahwa tradisi lisan seperti carita pantun dapat diadaptasi menjadi sebuah media kontemporer, dengan tetap memperhatikan nilai-nilai kesundaan.

Kata Kunci: Carita Pantun, Raden Pamanah Rasa, Komik

ABSTRACT

COMIC DESIGN OF AYI BASAJAN'S CARITA PANTUN ENTITLED RADEN PAMANAH RASA

Muhammad Anwar Taupik 206010017

*Visual Communication Design Study Program, Faculty of Arts and Letters
Pasundan University Bandung*

Carita pantun has the potential to be disseminated through contemporary media that can be accepted by today's teenagers. This potential is possessed by Ayi Basajan's pantun story because the story contains Sundanese values that need to be conveyed to the younger generation. With this potential, a solution to the problem is needed, namely by making "Comic Design of Ayi Basajan's Carita Pantun Entitled Raden Pamanah Rasa". The purpose of designing the carita pantun Comic based on Ayi Basajan's performance is as a medium to popularize or introduce the carita pantun to a wide audience. To create this Comic story, a design thinking method was carried out to obtain data sources to data collection, which involved five stages, namely emphasize, define, ideate, prototype, and evaluation. The design of Ayi Basajan's Comic story uses an emotional approach to the main message, namely Weruh Sadurung Winarah and Manhwa Comic approaches. The result of this design is in the form of a Comic book of Ayi Basajan's poem story entitled Pamanah Rasa with heroic, mystical, magical, and wandering themes. This Comic is made in the form of a paper book measuring B5 or 17.6 x 25 cm and consists of 62 pages. The conclusion in the design of Comic stories is that oral traditions such as carita pantun can be adapted into a contemporary media, while still paying attention to Sundanese values.

Keywords: *Carita Pantun, Raden Pamanah Rasa, Comic*