

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI
PENGENALAN KESENIAN MADIHIN**



PERANCANGAN

Oleh:

Muhammad Ilham Firmanto

NIM: 1610204124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENGENALAN KESENIAN MADIHIN** diajukan oleh Muhammad Ilham Firmanto, NIM 1610204124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 November 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

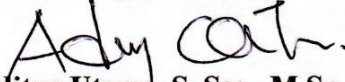
Pembimbing I



Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II



Aditya Utama, S. Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/NIDN 0009098410

Cognate



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Unggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

“Hari kemarin adalah sejarah dan hari esok adalah enigma, tetapi, hari ini adalah hadiah”



–Master Oogway

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ilham Firmanto

NIM : 1610204124

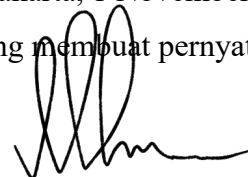
Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENGENALAN KESENIAN MADIHIN** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 1 November 2021

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Ilham Firmanto

NIM 1610204124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ilham Firmanto

NIM : 1610204124

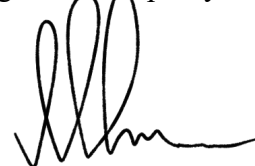
Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENGENALAN KESENIAN MADIHIN**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 1 November 2021

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Ilham Firmanto

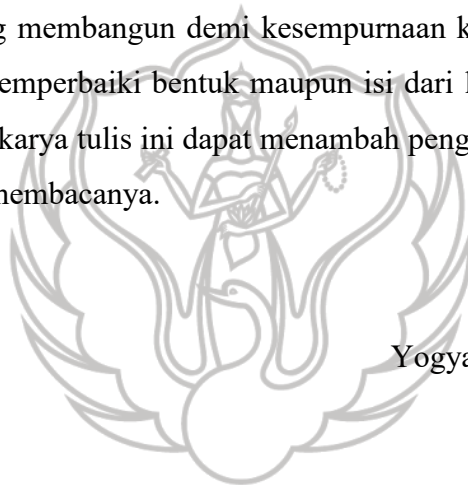
NIM 1512358024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat-Nyalah Laporan Tugas Akhir Perancangan Komik web edukasi mengenai kesenian Madihin ini dapat disusun hingga selesai tepat waktu, dan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

Laporan ini membahas tentang proses perancangan komik web yang membahas tentang kesenian tradisional Madihin. Alasan dipilihnya materi ini antara lain adalah karena media komik merupakan media unik yang mampu menyampaikan pesan dalam bentuk visual secara sekuensial.

Karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, Penulis yakin masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu dimohon kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya tulis ini, dan untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari laporan Tugas Akhir ini. Harapannya semoga karya tulis ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi siapapun yang membacanya.



Yogyakarta, 1 November 2021

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a long horizontal stroke at the end.

Muhammad Ilham Firmanto

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dalam proses pembuatan laporan ini, dari wujud bantuan, doa, serta dukungan moril yang sangat membantu ini sehingga dapat tercapai dengan tepat waktu. Maka saya selaku Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa. Selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. Selaku Ketua Program Studi.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen wali dan Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, motivasi, dan masukan yang membangun dan memberikan perspektif baru hingga laporan ini terselesaikan.
6. Bapak Aditya Utama S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan inspirasi, motivasi, dan masukan yang membangun hingga laporan ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. Selaku *Cognate*.
8. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Keluarga yang menjadi alasan Penulis terus berjuang hingga detik ini, selalu mendukung baik segi moral dan materil, mendengar keluh kesah, memberikan kasih sayang, dan senantiasa mendoakan yang terbaik.
10. Alm. Bapak John Tralala yang menjadi inspirasi dan alasan penulis untuk merancang komik web ini.
11. Bapak Anang Sya'rani yang telah mengajarkan pengalaman-pengalamannya sebagai Pemadihinan dan membantu dalam proses pencarian data.

12. Ridwan Fadilah, teman seperjuangan yang suka ngeluh dan sama-sama *hectic* dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.
13. Deny Rahmat Nugroho dan Bagus Aji Pamungkas. Dua orang yang mau-maunya membantu dalam pengerjaan karya.
14. Muhammad Iqbal, yang menjadi informan terpercaya dalam hal per-TA-an.
15. Nara Hamaung yang suaranya selalu menghibur dan menjadi semangat di setiap pengerjaan tugas akhir sehingga Penulis terus semangat dalam bekerja.
16. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir lima tahun bersama.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENGENALAN KESENIAN MADIHIN

Oleh: Muhammad Ilham Firmanto

NIM: 1610204124

Madihin merupakan salah satu kesenian tradisional Kalimantan Selatan. Sayangnya, seni tutur lisan ini dalam kurun beberapa tahun terakhir mengalami penurunan minat, khususnya di kalangan generasi muda. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan memperluas jangkauan audiensnya melalui pendekatan media yang berbeda. Melalui metode ini penulis bermaksud menjembatani antara media seni yang satu dengan yang lain, dalam kasus ini Madihin diceritakan ke dalam media komik web. Maka dari itu disusunlah perancangan komik web mengenai kesenian Madihin demi mempermudah segi edukasi dengan visualisasi dan alur cerita.

Komik yang dirancang berjenis digital *full color* dan menonjolkan cerita anak muda yang diceritakan kembali melalui gambar-gambar sekuensial yang konkret dan mendukung proses pemahaman alur ceritanya. Visualisasi dari materi edukasi ke dalam wujud gambar akan membuat pembaca lebih memahami seluk beluk dan pesan moral mengenai transisi dalam pencarian dan aktualisasi diri. Dengan dirancangnya komik ini, diharapkan dapat menjangkau *target audience* yang lebih luas melalui media komik web.

Kata kunci: komik web, seni tradisional, Madihin.

ABSTRACT

THE DESIGN OF EDUCATIONAL WEB COMIC AN INTRODUCTION TO THE ART OF MADIHIN

By: Muhammad Ilham Firmanto

Student IDN: 1610204124

Madihin is one of the traditional arts originated in South Kalimantan. Unfortunately, in the past few years, this art of speech and poetry has less and lesser enthusiasts, especially amongst the younger generations. One way to overcome this is to broaden the audience reach through different means of media. Through this method, The Author wishes to do a crossover between one art media with another, in this case Madihin is retelled into a webcomic media. Therefore, the comic was designed revolved around the intricacy of the Madihin arts, imagined into a story line with easy-to-understand visualization.

This webcomics were designed to be a digitalized full-colored comics and highlighting the young teen spirit elements that were retelled into a concrete sequential images to supports the process of understanding the storyline. Visualizing the educational aspect of Madihin into images would increases audience's interests in the details and moral aspects of a transitions in a self searching and actualization. With the design of this comic, it is hoped that it can reach a wider target audience through the process of adapting it to a webcomic media.

Keywords: webcomics, traditional art, Madihin

DAFTAR ISI

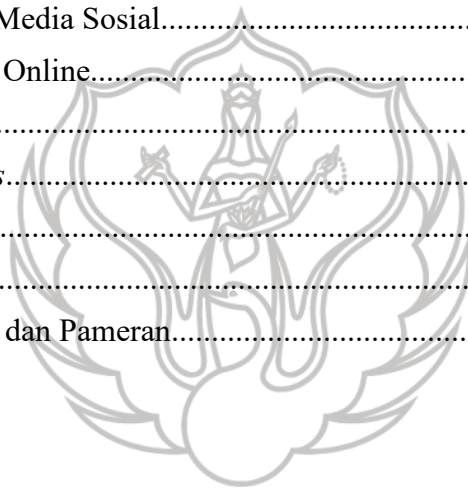
COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	4
H. Metode Analisis Data.....	6
I. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	8
A. Tinjauan Literatur Komik.....	8
B. Tinjauan Literatur Komik Web.....	18
C. Tinjauan Literatur Madihin.....	28
D. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang.....	32
E. Analisis Data.....	34
F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	35

BAB III KONSEP DESAIN	37
A. Konsep Kreatif.....	37
1. Tujuan Kreatif.....	37
2. Strategi Kreatif.....	37
B. Program Kreatif.....	39
1. Judul Komik Web.....	39
2. Sinopsis.....	39
3. <i>Storyline</i>	40
4. Deskripsi Karakter.....	44
5. <i>Gaya Layout</i>	47
6. <i>Tone Warna</i>	48
7. Tipografi.....	48
BAB IV PROSES DESAIN	50
A. Studi Visual.....	50
1. Studi Visual Karakter.....	50
2. Studi Visual Latar tempat & Properti.....	53
B. Ilustrasi.....	56
1. Ilustrasi Karakter.....	56
2. Ilustrasi Latar tempat & Properti.....	58
3. <i>Storyboard</i>	60
4. Desain Final.....	79
5. Media Pendukung.....	142
BAB V PENUTUP	144
A. Kesimpulan.....	144
B. Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA	146
WEBTOGRAFI	147
LAMPIRAN	150
A. <i>Visual Storyboard</i>	150
B. Lembar Konsultasi.....	171
C. Dokumentasi Sidang dan Pameran.....	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggalan salah satu halaman komik <i>Tintin</i>	9
Gambar 2.2 Komik strip pertama Mickey Mouse pada tahun 1930-an	10
Gambar 2.3 Komik DC vs Marvel tahun 1970.....	11
Gambar 2.4 Komik Astro Boy buatan Osamu Tezuka.....	12
Gambar 2.5 Proses pembuatan komik secara manual.....	17
Gambar 2.6 Proses pembuatan komik secara digital.....	18
Gambar 2.7 Panel Komik.....	21
Gambar 2.8 Parit Komik.....	22
Gambar 2.9 Balon kata.....	23
Gambar 2.10 Ilustrasi komik	23
Gambar 2.11 Transisi dalam komik web.....	24
Gambar 2.12 Bentuk interaksi dalam komik web	26
Gambar 3.1 Bayangan penggunaan layout.....	47
Gambar 3.2 Palette warna yang akan digunakan	48
Gambar 3.3 Pemilihan tipografi logo komik web.....	49
Gambar 3.4 Pemilihan tipografi Body text komik web	49
Gambar 4.1 Studi visual seragam remaja SMA	50
Gambar 4.2 Studi visual karakter Hilmi	51
Gambar 4.3 Studi visual karakter Ainun.....	51
Gambar 4.4 Studi visual karakter pak S.....	51
Gambar 4.5 Studi visual karakter Iki.....	52
Gambar 4.6 Studi visual karakter Fathar.....	52
Gambar 4.7 Studi visual karakter Nara.....	52
Gambar 4.8 Studi visual latar kelas	53
Gambar 4.9 Studi visual latar ruang klub.....	53
Gambar 4.10 Studi visual latar lorong sekolah.....	53
Gambar 4.11 Studi visual latar kantin sekolah	54
Gambar 4.12 Studi visual latar patung bekantan.....	54
Gambar 4.13 Studi visual properti instrumen terbang.....	54
Gambar 4.14 Studi visual Pemadihinan.....	55
Gambar 4.15 Studi visual Alm. Pak John Tralala.....	55

Gambar 4.16 Studi visual Pak Anang Sya'rani.....	55
Gambar 4.17 Konsep desain karakter Hilmi.....	56
Gambar 4.18 Konsep desain karakter Ainun.....	56
Gambar 4.19 Konsep desain karakter pak S.....	57
Gambar 4.20 Konsep desain karakter Fathar.....	57
Gambar 4.21 Konsep desain karakter Iki.....	57
Gambar 4.22 Konsep desain karakter Nara.....	58
Gambar 4.23 Ilustrasi properti instrumen Terbang.....	58
Gambar 4.24 Ilustrasi latar lorong sekolah.....	59
Gambar 4.25 Ilustrasi latar patung bekantan.....	59
Gambar 4.26 Ilustrasi latar kantin.....	59
Gambar 4.27 Logo komik web “BeMadihin Sanak”.....	79
<i>Final Layout</i>	80
Gambar 4.28 Poster Media Sosial.....	141
Gambar 4.29 Sticker Online.....	142
Gambar 4.30 Pin.....	142
Gambar 4.31 <i>T-Shirts</i>	142
<i>Visual Storyboard</i>	149
Lembar Konsultasi.....	170
Dokumentasi Sidang dan Pameran.....	173



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang kaya akan khazanah budaya, negara yang terdiri dari 17.504 pulau, 718 bahasa, 6 agama resmi, serta 1.340 suku bangsa ini menunjukkan bahwa keberagaman adalah suatu hal yang pasti di Indonesia. Interaksi-interaksi yang tercipta melalui pertemuan pulau, bahasa, agama, dan suku menciptakan banyaknya budaya yang sekarang ini diwariskan oleh leluhur kepada kita, dan budaya-budaya tersebut kita jadikan sebagai bagian dari identitas Negara. Identitas yang bernama budaya ini tidak hanya bisa ditemui di *event-event* kebudayaan saja, namun bisa kita rasakan di sekeliling kita, mulai dari adab, hukum adat, pakaian daerah, bangunan daerah, hingga jenis-jenis kesenian daerah itu sendiri.

Keragaman kesenian daerah di Nusantara sangatlah luas, mulai dari kesenian musik daerah dan instrumennya, seni tari, dan sejenisnya dapat ditemukan di setiap Provinsi di Indonesia, salah satunya adalah kesenian yang masih eksis di Kalimantan, yakni Madihin, Madihin sendiri adalah kesenian bersyair yang munculnya berawal dari seiringnya penyebaran agama Islam di Kalimantan. Diiringi dengan dentuman terbang, syair-syair cerita serta ajaran Islam dengan halus dibawakan oleh sang penyair, menjadikan kesenian bersyair ini mudah diterima dan dijadikan salah satu kesenian daerah oleh masyarakat pada waktu itu.

Eksistensi Madihin mempunyai bagian khusus di benak masyarakat Kalimantan Selatan, pelestarian dan pengembangannya adalah sesuatu yang harus dilakukan untuk mempertahankan kekayaan khasanah seni daerah Indonesia tersebut. Di tahun 2014 kesenian Madihin juga mendapat pengakuan sebagai salah satu *Warisan budaya tak benda Indonesia* oleh UNESCO, namun dalam kenyataannya, pengakuan ini hanya membawa sedikit pengaruh terhadap minat generasi muda tentang kehadiran kesenian ini.

Seiringnya jaman, beradaptasi mengikuti perkembangan sosial dan teknologi, Madihin sendiri akhirnya terbagi menjadi dua jenis, yakni Madihin

Pakem, atau Madihin yang mengangkat isu sosial atau nasehat-nasehat yang sekiranya tepat dengan kejadian yang terjadi di kala Madihin itu ditampilkan. Sedangkan Madihin Kocak atau Madihin yang lebih sering sekarang ditemui, biasanya dibawakan di acara-acara hiburan untuk meramaikan suasana dengan lawakan-lawakan sang *Pemadihinan* (Penyair Madihin).

Namun, modern ini, Madihin biasanya hanya ditampilkan ketika ada *event* kebudayaan, acara kunjungan tamu besar dari luar pulau, atau program televisi lokal saja, bahkan dalam lingkungan pendidikan pun, mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan masih diposisikan hanya sebagai pelajaran tambahan diantara mata pelajaran lainnya. Menambahkan, Alm. Bapak John Tralala pun ikut menilai bahwa kesenian ini sempat di ambang kehancuran akibat kian maraknya seni modern yang melanda kehidupan generasi muda sekarang¹. Sehingga efektifitas pengenalan Madihin kepada generasi selanjutnya melalui cara-cara ini dianggap sangatlah kecil pengaruhnya, dan akhirnya kesenian daerah tersebut lambat laun akan tenggelam dan terkubur di dalam ingatan generasi lama tanpa adanya upaya yang lebih besar untuk menyampaikannya kepada generasi yang lebih muda.

Teknologi di sisi lain, menjadi bagian dari kehidupan generasi muda setiap harinya, dengan ragam fungsi dimulai dari memfasilitasi pekerjaan hingga menyediakan hiburan di kala bosan. Potensi ini membuka kesempatan untuk berbagai macam informasi disebarkan dengan mudah setiap saat, dimanapun dan kepada siapapun. Mengingat kembali hal inilah yang sebenarnya Madihin butuhkan, sebuah teknologi media yang ditujukan agar Madihin tetap eksis dan diperkenalkan kepada khalayak yang lebih luas.

Menggunakan kepopulerannya, media komik secara umum dianggap mampu menjadi media informasi yang tepat untuk usia anak-anak hingga remaja, adapun lebih tepatnya media perancangan kali ini yaitu komik web, dengan pertimbangan metode ini dapat menjangkau pembaca dengan lebih mudah dibanding secara cetak. Komik web ini akan mengulas informasi-informasi yang menjawab dengan rinci apa itu kesenian tradisional Madihin, ciri-cirinya, sejarah dibalik kemunculannya, tokoh-tokoh yang ikut terlibat

¹ M. Rafiek, *Pantun Madihin: Kajian Ciri, Struktur Pementasan, Kreativitas Pamadihinan, Pembangunan dan Pembinaannya di Kalimantan Selatan* (Banjarmasin: Malay Language education journal, 2012) pp. 107

mengharumkan kesenian tradisional tersebut, serta tidak lupa untuk *me-refresh* ingatan kita sedikit tentang betapa mengagumkannya keragaman kesenian yang dilestarikan di Nusantara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah “Bagaimana merancang komik web yang menarik sebagai media edukasi tentang pengenalan kesenian Madihin kepada generasi muda ?”

C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam perancangan komik web edukasi kesenian Madihin ini adalah sebagai sarana media alternatif untuk memperkenalkan kesenian Madihin sehingga dapat memperoleh *target audience* yang lebih luas.

D. Batasan Perancangan

Perancangan ini dibatasi pada pembahasan mengenai edukasi pengenalan kepada kesenian tradisional Madihin.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Perancangan tugas akhir ini, adalah sebagai upaya untuk berbagi segelintir pengetahuan seputar salah satu bentuk kesenian daerah yang eksis di Nusantara, yaitu Madihin.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini dapat berlaku sebagai tambahan sumber referensi bagi perancangan-perancangan yang akan datang bila berkaitan dengan kesenian Nusantara, kesenian Madihin maupun media komik web itu sendiri.

3. Bagi Dunia Perkomikan Indonesia

Hadirnya komik web ini diharapkan mampu memperkaya pustaka judul-judul komik di Indonesia, terutama diantara komik yang bermuatan edukasi kebudayaan Nusantara.

4. Bagi Target Audience

Melalui komik web ini, para generasi muda dapat menambah pengetahuan tentang khazanah kesenian Daerah di Indonesia dengan kemasan yang menarik dan edukatif.

F. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan pada perancangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Madihin

Madihin merupakan kesenian tutur lisan asal Suku Banjar, Kalimantan Selatan, yang dibawakan dengan instrumen bernama *Terbang*. Kebanyakan Madihin mengangkat tentang nasihat, isu sosial, ataupun sekedar berisi humor untuk menghibur penontonnya (Saefuddin, 2016).

2. Terbang

Terbang merupakan instrumen sejenis rebana atau gendang yang biasa terbuat dari kulit kambing yang telah dibersihkan. Kerangka kayu terbang sendiri biasa dibuat berdiameter 28 sampai 30 sentimeter dengan diameter bawahnya yaitu 25 sentimeter.

3. Pemadihinan

Pemadihinan merupakan sebutan untuk orang yang menekuni dalam seni pertunjukkan Madihin. Kesenian ini dapat dibawakan oleh satu, dua, tiga, atau empat Pemadihinan dalam satu pementasan.

4. Komik Web

Komik web adalah salah satu format komik yang dipublikasikan melalui perantara dunia maya, yakni dapat melalui media sosial ataupun melalui platform khusus untuk mempublikasikan komik web seperti Webtoon, Tapas, dll. Terdapat dua format komik web yang umumnya digunakan oleh komunitas komikus komik web yaitu berupa Komik Strip dan Webtoon.

G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari permasalahan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang diperlukan

a. Data primer

Data primer perancangan ini didapatkan berdasarkan hasil wawancara narasumber, yaitu Pemadihinan terkemuka, Bapak Anang Sya'rani.

b. Data sekunder

Literatur seperti buku, *e-book*, jurnal, artikel *online* yang menjelaskan seluk beluk pembahasan kesenian Madihin itu sendiri maupun mengenai komik web.

C. Dokumentasi foto, gambar, maupun video yang mendukung dalam proses perancangan.

2. Instrumen perancangan

a. Perancang

Dalam perancangan kualitatif yang menjadi alat perancangan adalah perancang itu sendiri. Perancang harus memahami metode perancangan kualitatif, menguasai wawasan pada bidang yang diteliti, siap untuk memasuki objek perancangan baik secara akademik maupun logika.

b. Komputer/Laptop

Media elektronik yang digunakan dalam kegiatan perancangan, mulai dari menyimpan data hingga menyusun naskah perancangan.

c. Pentab

Media elektronik yang digunakan untuk membantu proses perancangan visualisasi karya media utama, yaitu Komik Web.

3. Teknik Analisis Data

a. Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap objek yang akan dirancang, memperhatikan perkembangan kesenian Madihin.

b. Identifikasi

Menjabarkan data yang diperoleh untuk nantinya diproses menjadi materi *Storytelling*. Merupakan tahapan primer.

c. Deskripsi

Menerjemahkan naskah cerita menjadi bentuk visual yang telah diidentifikasi secara detail, merupakan tahapan sekunder.

4. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang digunakan sebagai referensi sekaligus pembanding perancangan ini adalah:

a. Perancangan oleh Labib Ahmadin Na'il, Program studi desain komunikasi visual, Institut Seni Indonesia dengan judul perancangan "Perancangan

Web Comic Edukasi Hemodialisa sebagai Cara Merawat Pasien Gagal Ginjal Kronik”. Dalam perancangan tersebut dapat dikorelasikan dengan perancangan ini terkait kesamaan penggunaan strategi kreatif yang dipilih, yaitu Komik Web. Kontennya pun berisi tentang seluk beluk materi edukasi yang jarang diketahui oleh masyarakat pada umumnya.

- b. Perancangan oleh Aida Rahma Pratiwi, Program studi Desain komunikasi visual, fakultas seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul penelitian “Perancangan Komik Bertema Ondel-Ondel untuk Wisata Budaya Betawi”. Korelasi yang diambil disini adalah perancangan tersebut mengambil satu arah yang sama dengan tema perancangan kali ini, yaitu membahas mengenai kesenian tradisional yang ada di Nusantara.

H. Metode Analisis Data

Observasi beragam data telah dilakukan dengan maksud merancang komik web ini sebaik dan selengkap mungkin. Observasi data dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu data visual berupa gaya gambar pembuatan karakter, gaya pewarnaan, *layout* panel maupun balon kata yang dikumpulkan dengan mengambil beberapa referensi dari beberapa manga ataupun komik web populer, baik lokal maupun internasional. Data verbal di sisi lain menggunakan pendekatan yang lebih ketat, untuk menghadirkan informasi-informasi secara menyeluruh maka dari itu data-data tersebut dikutip dari sumber literatur seperti buku dan jurnal. data ini nantinya digunakan sebagai dasar penulisan alur cerita secara umum dan kalimat dialog antar karakter.

I. Skematika Perancangan

