

**PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI TRADISI  
PERANG OBOR DESA TEGALSAMBI**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Muhammad Maulana**

**NIM 1912581024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI TRADISI  
PERANG OBOR DESA TEGALSAMBI**



**PERANCANGAN**

**Muhammad Maulana**

**NIM: 1912581024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2025

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:  
**PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI TRADISI PERANG OBOR DESA  
TEGALSAMBI** diajukan oleh Muhammad Maulana, NIM 1912581024, Program  
Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan  
Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari  
2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Tetra Bajraghosa, M. Sn.

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II



Alit Ayu Dewantari, M. Sn.

NIP 19890613 202012 2 013 / NIDN 0013068909

Cognate



Indria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 2008121 001 / NIDN 0009097204

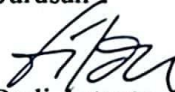
Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Francisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

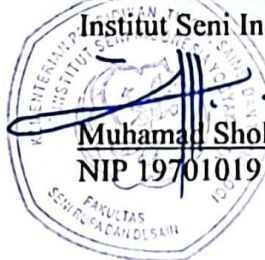
Ketua Jurusan



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M. T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Maulana  
NIM : 1912581024  
Fakultas : SENI RUPA DAN DESAIN  
Jurusan : DESAIN  
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI TRADISI PERANG OBOR DESA TEGALSAMBI** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, Januari 2025

  
Muhammad Maulana

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN**  
**PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Maulana  
Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 24 Maret 2001  
NIM : 1912581024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI TRADISI PERANG OBOR DESA TEGALSAMBI** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Januari 2025

  
Muhammad Maulana

## KATA PENGANTAR

Berkat bimbingan Allah SWT serta anugerah dan kuasa yang telah dilimpahkan Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Komik Adaptasi Perang Obor Desa Tegalsambi”. Tugas akhir ini merupakan syarat kelulusan dan syarat memperoleh gelar sarjana strata satu pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi bagi penulis. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi maupun inspirasi bagi pembaca terlebih bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, Januari 2025

Muhammad Maulana

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang utama penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya hingga penulis berhasil menyelesaikan karya tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya untuk berbagai pihak yang telah banyak membantu segala proses perancangan ini. Terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas segala arahan dan bimbingannya selama proses tugas akhir ini, serta kesabarannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
7. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku pembimbing II, atas segala arahan dan bimbingannya selama proses tugas akhir ini, serta kesabarannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku *Cognate* telah memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat.
9. Kedua orang tua penulis, Alm. Bapak dan Ibu, atas cinta dan kasih sayang yang telah dilimpahkan kepada penulis dan segala dukungan secara rohani, jasmani, maupun materi hingga akhir hayat mereka sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
10. Kedua saudara kandung penulis, Dony dan Safira, yang senantiasa menemani dan mendukung penulis selama menempuh penulisan tugas akhir ini hingga selesai.

11. Kepada bapak H. Agus Santoso, SE. selaku kepala desa Tegalsambi dan Agus Setiawan selaku pemain Perang Obor yang telah mengizinkan Perang Obor sebagai objek Perancangan dan membantu memberikan informasi berharga dalam Perancangan ini.
12. Kepada teman-teman Bubadibako yang telah selalu mendukung dan memberikan segala bantuan baik kritik dan saran yang berharga kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Kepada teman-teman perkuliahan sekaligus *discord server* DAD yang selalu memberikan kritik, saran, dan semangat ketika penulis membutuhkan terhadap penyelesaian tugas akhir ini.
14. Kepada teman-teman *Facebook* terkhususnya para pegiat komik yang selalu memberi inspirasi kepada penulis bahkan tidak segan memberikan kritik dan saran yang membangun terhadap progres komik dalam tugas akhir ini.
15. Kepada teman-teman Randatapak yang amat penulis kasihi dan banggakan.
16. Kepada teman-teman yang penulis kenal selama berkuliah di ISI Yogyakarta.
17. Kepada seluruh pihak yang telah serta membantu proses perancangan dari awal sampai selesai yang tidak dapat penulis sebutkan sastu persatu.

Yogyakarta, Januari 2025



Muhammad Maulana



**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI TRADISI PERANG OBOR**  
**DESA TEGALSAMBI**

oleh: Muhammad Maulana

NIM: 1912581024

Perang Obor merupakan tradisi syukuran sekaligus ritual tolak bala yang dilaksanakan satu tahun sekali oleh masyarakat Desa Tegalsambi, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara. Penetapan Tradisi Perang Obor sebagai warisan budaya takbenda oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI tahun 2021 menunjukkan bahwa Perang Obor merupakan budaya lokal yang berharga yang dimiliki Indonesia. Oleh karena itu, komik adaptasi Tradisi Perang Obor Desa Tegalsambi dirancang sebagai upaya pengembangan pelestarian bentuk kesenian beserta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang menjangkau *target audience* generasi Z di kota Jepara.

Proses karya meliputi pengumpulan data melalui studi lapangan berupa wawancara terhadap narasumber Kepala Desa Tegalsambi dan Pemain Perang Obor; dan studi kepustakaan berupa literatur terkait Tradisi Perang Obor, teori adaptasi, teori hingga teknis tentang komik, hingga tinjauan komik di pasaran yang memiliki ide dan tema senada dengan komik adaptasi Tradisi Perang Obor. Selain itu, pemilihan seksama ide dan tema komik baik dari segi konsep cerita maupun konsep visual dilakukan sebagai dasar adaptasi dalam perancangan.

Komik dalam perancangan ini penulis beri judul “Laga Kabumi”, yang menceritakan tokoh utama yang berusaha menguak misteri laga atau pertarungan sedekah bumi di desanya yang secara ajaib mampu menyuburkan desa sekaligus mengusir marabahaya. Hasil perancangan berupa komik digital dengan isi dan tema cerita menggabungkan elemen Tradisi Perang Obor dengan genre fantasi, aksi, dan *battle royale* sebagai bentuk adaptasi. Selain itu, nilai filosofis Tradisi Perang Obor yakni penghormatan terhadap tradisi leluhur dan jiwa tenggang rasa penulis adaptasi menjadi plot cerita sehingga pembaca dapat mengambil pesan moral yang ada di dalam komik. Karya perancangan dikemas dalam bentuk komik digital dengan format hitam putih dan dengan tipe cerita sekali tamat dalam 70 halaman. Untuk memenuhi kebutuhan penyebaran media, digunakan laman Karya Karsa sebagai akses untuk membaca komik dan sosial media sebagai alat promosi.

Kata kunci: komik, adaptasi, perang obor, Desa Tegalsambi

**ABSTRACT**  
**COMIC ADAPTATION DESIGN OF TORCH WAR TRADITION OF**  
**TEGALSAMBI VILLAGE**

*by: Muhammad Maulana*

*NIM: 1912581024*

*The Torch War is a tradition of thanksgiving as well as a ritual to ward off bad luck carried out once a year by the people of Tegalsambi Village, Tahunan District, Jepara Regency. The establishment of the Torch War Tradition as an intangible cultural heritage by the Indonesian Ministry of Education, Culture, Research and Technology in 2021 shows that the Torch War is a valuable local culture owned by Indonesia. Therefore, the comic adaptation of the Tegalsambi Village Torch War Tradition was designed as an effort to develop the preservation of the art form and the values contained in it, reaching the target audience of generation Z in the city of Jepara.*

*The process of the work includes data collection through field studies in the form of interviews with resource persons of the Tegalsambi Village Head and Torch War Players; and literature studies in the form of literature related to the Torch War Tradition, adaptation theory, theory to technicalities about comics, and a review of comics on the market that have ideas and themes similar to the comic adaptation of the Torch War Tradition. In addition, careful selection of comic ideas and themes both in terms of story concepts and visual concepts is carried out as a basis for adaptation in design.*

*The comic in this design is titled “Laga Kabumi”, which tells the main character who tries to uncover the mystery of the war or earth alms battle in his village which is miraculously able to fertilize the village as well as repel danger. The result of the design is a digital comic with the content and theme of the story combining elements of the Torch War Tradition with fantasy, action, and battle royale genres as a form of adaptation. In addition, the philosophical value of the Torch War Tradition, namely respect for ancestral traditions and a tolerant spirit, is adapted into a story plot so that readers can take moral messages in the comic. The design work is packaged in the form of digital comics in black and white format and with a one-shot story type in 70 pages. To meet the needs of media dissemination, the Karya Karsa website is used as an access to read the comic and social media as a promotional tool.*

*Keywords: comics, adaptation, torch war, Tegalsambi Village*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan .....	6
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Metode Analisis Data.....	8
3. Metode Konsep Desain.....	8
H. Konsep Perancangan .....	9
I. Skematika Perancangan .....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>12</b>
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	12
1. Pengertian Komik .....	12
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial.....	12
3. Sejarah Perkembangan Komik.....	14
4. Bentuk dan Jenis Komik .....	16
5. Basis Media Komik .....	18
6. Elemen Komik .....	21
7. Kategori Teknik Pembuatan Komik .....	24
8. Kriteria Komik yang Baik.....	25

9. Prosedur Proses Perancangan Komik .....	26
B. Tinjauan Literatur Tentang Adaptasi .....	30
C. Tinjauan Literatur Tentang Tradisi Perang Obor Desa Tegalsambi.....	31
D. Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang .....	39
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita .....	39
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis / Dasar Pemikiran Pentingnya Komik Tersebut Dibuat.....	42
3. Tinjauan dari Faktor Eksternal atau Faktor Sosial.....	43
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan	44
E. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran.....	44
1. Tinjauan Aspek Bentuk .....	44
2. Tinjauan Aspek Ide Cerita .....	46
3. Tinjauan Aspek Visual.....	49
F. Data Analisis Lapangan .....	52
1. Analisis Profil Pembaca.....	52
2. Analisis Metode Penelitian .....	55
G. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah .....	58
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>	<b>60</b>
A. Konsep Kreatif.....	60
1. Tujuan Kreatif.....	60
2. Strategi Kreatif.....	60
B. Program Kreatif .....	64
1. Judul Buku .....	64
2. Sinopsis.....	64
3. <i>Storyline</i> .....	65
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	87
5. Gaya <i>Layout</i> /Panel/Balon .....	89
6. Tipografi .....	90
7. Sampul Depan dan Belakang.....	91
8. <i>Finishing</i> .....	91
<b>BAB IV PROSES DESAIN / VISUALISASI.....</b>	<b>92</b>
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	92
1. Studi Visual Unsur Properti.....	92
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung .....	95

3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon.....	102
4. Studi Visual Arsitektural / Bangunan .....	106
5. Layout Komik Secara Keseluruhan .....	108
6. <i>Layout</i> Sampul Depan dan Sampul Belakang Komik .....	110
7. Naskah Teknik Hirohiko Araki.....	114
8. <i>Storyboard</i> .....	121
9. Sketsa.....	135
10. <i>Final Design</i> Buku Komik.....	169
11. GSM ( <i>Graphic Standard Manual</i> ).....	205
12. Katalog Pameran.....	213
13. Poster .....	214
14. Media Pendukung .....	215
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>216</b>
A. Kesimpulan.....	216
B. Saran .....	218
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>219</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>223</b>
A. Lampiran Dokumentasi .....	223
1. Dokumentasi Tradisi Perang Obor .....	223
B. Lampiran Wawancara .....	225
1. Wawancara Dengan Bapak H. Agus Santoso Selaku Kepala Desa Tegalsambi.....	225
2. Wawancara Dengan Agus Setiawan selaku Pemain Perang Obor. ....	228
C. Lampiran Angket .....	231
1. Angket Jawaban Mengenai Alasan Tidak Menonton Perang Obor.....	231
2. Angket Pesan dan Kesan Pembaca Komik “Laga Kabumi”.....	232
D. Lampiran Pameran Tugas Akhir .....	235
1. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir .....	235

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan.....	11
Gambar 2. 1 Komik Strip Kolaborasi Maghfirare dan Dove.....	13
Gambar 2. 2 Buku Komik “One Piece” Karya Eichiro Oda.....	17
Gambar 2. 3 Halaman Utama Media Layanan Baca Komik Online Line Webtoon .....	19
Gambar 2. 4 Halaman Profil Utama Akun Instagram Tahilalats.....	20
Gambar 2. 5 Webtoon sebagai platform baca komik online lokal dan internasional .....	45
Gambar 2. 6 Halaman Profil Utama Ragasukma.....	45
Gambar 2. 7 Postingan Pengumuman Penjualan Komik Padepokan Ragasukma di Comic Paradise.....	46
Gambar 2. 8 Sampul Komik “Murka Api” Karya Eryono.....	47
Gambar 2. 9 Sampul Komik “Wijaya Kusuma” Karya Akhmad Fadly.....	48
Gambar 2. 10 Potongan Adegan Animasi “Asal-Usul Perang Obor” Karya Naili Farhatin.....	49
Gambar 2. 11 Potongan Halaman Komik “Murka Api” Karya Eryono.....	50
Gambar 2. 12 Komik “Banaspati” Karya Akhmad Fadly.....	50
Gambar 2. 13 Potongan Halaman Komik “Wijaya Kusuma” Karya Akhmad Fadly.....	51
Gambar 2. 14 Komik “Atma” Karya Agustian Noor.....	51
Gambar 2. 15 Umur Responden Masyarakat Kota Jepara pada Angket Mengenai Perang Obor.....	53
Gambar 2. 16 Pengetahuan Responden Masyarakat Kota Jepara pada Angket Mengenai Perang Obor.....	53
Gambar 2. 17 Alasan warga jepara belum atau tidak menyaksikan Perang Obor	54
Gambar 3. 1 Font “CC Wild Word”.....	90
Gambar 3. 2 Font "FOT-コメント Std".....	90
Gambar 3. 3 Font "FOT-くろかね Std".....	91

Gambar 4. 1 Konsep Obor Pemain Perang Obor .....	92
Gambar 4. 2 Konsep Jaket Perang Obor .....	94
Gambar 4. 3 Konsep Tokoh Mahisa .....	96
Gambar 4. 4 Konsep Tokoh Pandu .....	97
Gambar 4. 5 Konsep Tokoh Mbah Bayan Lengger .....	99
Gambar 4. 6 Konsep Tokoh Amalia .....	101
Gambar 4. 7 Konsep Tokoh Bramono .....	102
Gambar 4. 8 Visual Bentuk Panel .....	103
Gambar 4. 9 Splash Halaman Komik Laga Kabumi.....	104
Gambar 4. 10 Splash Panel Komik Laga Kabumi .....	104
Gambar 4. 11 Splash Ganda Komik Laga Kabumi.....	104
Gambar 4. 12 Captions.....	105
Gambar 4. 13 Variasi Balon Ucapan.....	105
Gambar 4. 14 Variasi Balon Pikiran .....	106
Gambar 4. 15 Konsep Bangunan Panggung .....	107
Gambar 4. 16 Konsep Perempatan Desa dan Posisi Panggung .....	108
Gambar 4. 17 Layout Halaman 1-5 Komik Laga Kabumi.....	109
Gambar 4. 18 Layout Halaman 29 Komik Laga Kabumi .....	110
Gambar 4. 19 Layout Sampul Depan Komik Laga Kabumi .....	111
Gambar 4. 20 Desain Judul “Street Fighter 5” dan Desain Judul “Laga Kabumi” .....	112
Gambar 4. 21 Layout Sampul Belakang Komik Laga Kabumi .....	113

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perang Obor adalah sebuah tradisi sedekah bumi yang digelar satu tahun sekali oleh warga Desa Tegalsambi, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara, yang sudah ada sejak abad ke-16. Perang Obor dilaksanakan sebagai bentuk rasa terima kasih warga setempat kepada Yang Maha Kuasa yang telah menganugerahkan hasil panen yang berlimpah, dan sebagai bentuk ritual tolak bala untuk mengusir segala marabahaya yang dapat menimpa desa (Aristanto, 2011: 88). Perang Obor dimainkan dengan cara saling serang antar pemain menggunakan obor panjang terbuat dari pelepah kelapa kering dan daun pisang kering yang dililitkan satu sama lain. Permainan akan berakhir hanya ketika tersisa satu pemain yang bertahan atau tidak ada lagi lawan yang bisa diajak bertanding. Masyarakat percaya bahwa jika tradisi ini tidak dilaksanakan justru akan memunculkan marabahaya berupa wabah penyakit hingga gagal panen di desa tersebut (<https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id>, *Perang Obor Tegalsambi*, diakses 3 November 2023).

Keunikan dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi Perang Obor patut dilestarikan agar terus berkelanjutan hingga ke generasi mendatang yang sejalan dengan aturan pemerintah tentang kewajiban masyarakat Indonesia untuk turut andil mempertahankan kebudayaan Indonesia di mana disebutkan dalam *Aturan Bersama Menteri Dalam Negeri Dan Menteri Kebudayaan Dan Pariwisata* tentang kewajiban mempertahankan kebudayaan. Didukung pula dengan pernyataan pemerintah yang menetapkan tradisi Perang Obor sebagai warisan budaya takbenda melalui SK NO.1044/P/2020 memperkuat pentingnya memperkokoh kebudayaan nasional yang dalam hal ini Perang Obor.

Namun selama eksistensinya bertahan, budaya tidak bisa selamanya berbentuk tetap, melainkan ia bersifat dinamis di mana ada saatnya ia lahir, lalu tumbuh berkembang dan mengalami perubahan seiring waktu hingga pada akhirnya mati layaknya kehidupan manusia, yang mana hal tersebut telah disebutkan oleh Ki Hajar Dewantara (Sulasman dan Gumilar, 2013: 151).



Dengan kata lain, budaya akan dan harus mengalami adaptasi. Adaptasi dapat dimengerti sebagai upaya penyesuaian diri terhadap kondisi lingkungan yang baru (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/adaptasi>, *Adaptasi*, diakses 4 November 2023). Sebuah penyesuaian yang mengadaptasikan cagar budaya dengan kondisi kekinian merupakan metode yang dibutuhkan demi kelestarian nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi tetap terjaga (Wadu, 2016: 57).

Mengenai seperti apakah generasi yang hidup saat ini, populasi masyarakat Indonesia pada Maret tahun 2022 tercatat bahwa kurang lebih sebanyak 24% didominasi oleh pemuda berdasarkan data yang diperoleh dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Badan Pusat Statistik (BPS) (<https://indonesiabaik.id>, *Pemuda Dominasi Penduduk Indonesia*, diakses 6 November 2023). Pemuda dalam hal ini menurut Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan ialah warga Indonesia berumur 16-30 tahun. Pada rentang umur ini pula sebagian besar didominasi oleh generasi Z, berdasarkan informasi dari Beresford Research yang memaparkan rentang umur generasi Z pada tahun 2023 ialah 11-26 tahun. ([www.beresfordresearch.com](http://www.beresfordresearch.com), *Age Range By Generation*, Diakses 6 November 2023). Sayangnya, hampir sebagian pemuda kota Jepara (48%) belum pernah menyaksikan Perang Obor di tempat tinggalnya sendiri berdasarkan angket yang penulis bagikan pada 2 November 2023.

Sebuah upaya adaptasi bentuk kebudayaan tradisional ke media yang sedang digandrungi oleh generasi muda sebelumnya pernah dilakukan. Terdapat sebuah karya adaptasi permainan tradisional hingga berhasil diangkat menjadi animasi dan akhirnya diunggah ke situs *web streaming* internasional Netflix yakni komik asal negara jepang berjudul “Hikaru no Go” ([www.animenewsnetwork.com](http://www.animenewsnetwork.com), *Netflix Streams Inuyasha, Hikaru no Go, Naruto, Bleach (Updated)*, diakses 7 November 2023). Pada saat komik itu dibuat, permainan go yang menjadi permainan tradisional Jepang kala itu begitu tergerus zaman hingga anak-anak muda di sana bahkan tidak mengerti bagaimana cara memainkannya. Meskipun begitu, kesuksesan komik “Hikaru no Go” justru dibantu oleh pemain catur go profesional muda Yukari Umezawa sebagai supervisi teknis dalam penulisan cerita. Dengan latar waktu modern,

sosok anak muda sebagai tokoh utamanya, dan sedikit tambahan bumbu supranatural, Yumi Hotta dan Takeshi Obata berhasil menghidupkan sebuah permainan kuno dengan nuansa baru ke dalam format komik yang ditujukan kepada remaja pada masa komik itu ditayangkan ([www.animenewsnetwork.com](http://www.animenewsnetwork.com), *Review Hikaru no Go Volume 1*, diakses 7 November 2023).

Komik sendiri sebenarnya masih populer di kalangan anak muda hingga saat ini. Komik yang mampu memberi pesan mendalam namun dibungkus secara ringan dan mudah dipahami membuatnya diminati baik oleh pembaca anak-anak maupun dewasa (Meliana, D., Tanudjaja dkk, 2020: 2). Buktinya, melihat perkembangan teknologi yang semakin mengarah ke serba nir-kertas media komik ikut beradaptasi dengan beralih dari format cetak ke digital. Akibatnya, kemunculan layanan baca komik secara daring seperti contohnya Webtoon, Manga Plus, Koomik, dan Karyakarsa mewarnai dunia komik digital.

Menurut Maharsi (Komik, 2011: 66) keunggulan komik digital yang bisa dirasakan antara lain baik dari sisi para komikus yang dimudahkan dalam distribusi karya ke seluruh dunia dengan lebih mudah, pembaca juga lebih leluasa dalam mengakses untuk membaca. Sedangkan dari sisi biaya jauh lebih terjangkau dibandingkan proses produksi komik cetak. Dengan minat dan karakteristik generasi Z yang hidup di zaman serba daring serta karakteristik komik yang ramah terhadap pembaca anak muda, komik digital sangat berpotensi menjadi medium kekinian yang bisa dimanfaatkan sebagai media adaptasi dalam mengenalkan nilai-nilai sebuah cagar budaya.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik adaptasi yang mampu mengenalkan tradisi Perang Obor kepada generasi Z?

## **C. Batasan Masalah**

Agar terfokus pada masalah yang akan dirancang dan tidak menyimpang dari pembahasan, ditetapkan batasan sebagai berikut:

#### 1. Batasan Adaptasi

Adaptasi dalam komik bertema tradisi Perang Obor akan berfokus mengambil inspirasi dari segala unsur ritual dalam pelaksanaan Perang Obor.

#### 2. Batasan Media

Komik dirancang sebagai produk digital yang akan diunggah di Karya Karsa. Komik juga menggunakan media pendukung berupa promosi perilsan komik melalui media sosial Facebook dan Instagram.

#### 3. Batasan Target Pembaca

Kalangan Generasi Z yang menyukai komik, animasi, permainan video, dan berbagai budaya populer yang hidup di kawasan urban ataupun suburban di Jepara.

### **D. Tujuan Perancangan**

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media komik adaptasi yang mampu mengenalkan tradisi Perang Obor kepada generasi Z.

### **E. Manfaat Perancangan**

#### 1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses perancangan komik yang menjadi media pengenalan bentuk kesenian Tradisi Perang Obor kepada generasi Z di kota Jepara.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Masyarakat Desa Tegalsambi

Sebagai media alternatif yang dapat membuka peluang baru dalam mengenalkan tradisi Perang Obor kepada calon-calon pengunjung dari segmen pasar yang lebih luas.

##### b. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Memperluas referensi mengenai proses perancangan komik adaptasi budaya nusantara dengan topik Perang Obor.

##### c. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Bacaan di Indonesia

Memberikan kontribusi karya komik adaptasi bentuk kesenian Perang Obor, sehingga dapat menjadi referensi literatur komik lokal juga

menambah bacaan alternatif dari buku-buku komik tentang budaya nusantara.

d. Bagi Target Pembaca

Sebagai media hiburan alternatif sekaligus mengenalkan kalangan generasi Z terhadap tradisi Perang Obor Desa Tegalsambi.

## F. Definisi Operasional

### 1. Komik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komik>. Diakses pada 23 Oktober 2023). Sedangkan menurut Scott McCloud (1993: 6) komik dapat didefinisikan sebagai kumpulan gambar atau lambang yang tersusun berdampingan dalam suatu urutan, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau menciptakan tanggapan estetis dari pembacanya. Menurut Scott, komik tidak harus terikat pada suatu tema, genre, plot, media dan bahan, bahkan gaya gambar sekalipun.

### 2. Adaptasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adaptasi dapat dimengerti sebagai upaya penyesuaian diri terhadap kondisi lingkungan yang baru, antara lain di sekolah, pekerjaan, dan sebagainya (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/adaptasi>. Diakses pada 23 Oktober 2023). Sedangkan dalam kaitannya dengan seni, Linda Seger (1992: 2) mendefinisikan adaptasi sebagai suatu pergantian dari satu medium ke medium lain. Menurutnya, adaptasi berarti perubahan, yang menuntut olah pikir ulang, mengkonsep ulang, dan pemahaman bahwa sifat media baru secara intrinsik berbeda dari media awal sebagai sumber adaptasi. Mirip dengan pengertian dari Seger, menurut Sapardi (2018: 9) medium yang membawa sebuah pesan, gagasan, perasaan, maupun suasana yang terus disalurkan dari satu tempat ke tempat lain disebut sebagai wahana. Wahana berperan sebagai medium yang menjadi sarana untuk membantu mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain yang kemudian diungkapkan kepada

penerima. Sesuatu inilah yang didalamnya termasuk pesan, gagasan, perasaan, maupun suasana. Menurut Sapardi, bila merujuk pada kamus yang mendefinisikan bahwa medium merupakan saluran bagi mediasi informasi dan hiburan, maka seni juga termasuk daripada medium. Dani Cavallaro (2010: 6) menyimpulkan bahwa adaptasi bukan hanya merupakan cara alternatif untuk menyampaikan informasi yang sama, melainkan sebuah karya yang secara radikal berbeda dalam menyampaikan pesan-pesan selain yang melekat pada sumber adaptasinya berdasarkan kekhasan formalnya sendiri.

### 3. Tradisi Perang Obor

Perang Obor merupakan sebuah kesenian khas Desa Tegalsambi Kabupaten Jepara yang dilaksanakan satu tahun sekali sebagai bentuk ritual tolak bala sekaligus syukuran panen raya bagi masyarakat di sana. Ritual ini dilakukan dengan cara sesama pemain saling memukul obor berukuran besar ke tubuh satu sama lain, sedangkan permainan berlangsung secara intens layaknya terjadi sebuah perang. Perang Obor hanya akan berakhir bila hanya ada satu pemain tersisa atau pemain tidak lagi memiliki lawan untuk bertanding (Aristanto, 2011: 88)

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini berasal dari:

#### a. Data Primer

Data primer dalam perancangan ini didapatkan dari:

##### 1) Data Verbal

a) Wawancara terhadap Kepala Desa Tegalsambi dan salah satu pemain Perang Obor sebagai acuan informasi akurat yang menjadi dasar perancangan ini.

b) Sumber kepustakaan berupa artikel dan jurnal ilmiah mengenai Tradisi Perang Obor dapat digunakan sebagai cara alternatif menggali data verbal yang diperlukan.

## 2) Data Visual

- a) Hasil media dokumentasi Perang Obor yang direkam dan telah dipublikasikan yang dapat ditemukan di media massa maupun media sosial.
- b) Hasil perancangan desain komunikasi visual yang sudah ada sebagai upaya pengembangan Tradisi Perang Obor.

## b. Data Sekunder

Data sekunder dalam perancangan ini didapatkan dari:

### 1) Angket

Angket ditujukan kepada responden usia 13-25 tahun dengan sebaran di kota Jepara, untuk mendapatkan data mengenai seberapa banyak yang mengetahui Tradisi Perang Obor dan pendapat mereka tentang tradisi tersebut.

### 2) Komik Adaptasi

Berbagai karya komik adaptasi budaya lokal sebagai referensi dalam perancangan karya final.

### 3) Literatur Perancangan Pengenalan Budaya Lokal

Berbagai literatur perancangan pengenalan budaya lokal menggunakan pendekatan komik, animasi, dan media visual lainnya.

## c. Instrumen Pengumpulan Data

### 1) Wawancara; alat yang digunakan:

- a) Laptop: Untuk mencatat informasi yang menjadi data penting untuk merancang media yang benar.
- b) Ponsel: Untuk merekam semua percakapan yang dapat diputar ulang.

### 2) Kajian Kepustakaan

Alat yang digunakan adalah laptop untuk mengumpulkan jurnal dan literatur perancangan yang berkaitan dengan topik maupun media yang digunakan sebagai acuan untuk pembuatan komik digital, baik yang didapat dari internet maupun kepustakaan fisik.

### 3) Angket

Alat yang digunakan adalah *Google Form* dan alat perekam hasil angket sejenis sebagai layanan angket yang disebar melalui jejaring sosial.

## 2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5 W + 1 H yang terdiri dari:

#### a. *What* (apa):

Apa latar belakang masalah pada perancangan ini dan objek apa yang akan dirancang?

#### b. *Who* (siapa):

Siapa *target audience* dalam perancangan ini?

#### c. *Where* (di mana):

Di mana letak masalah pada perancangan ini dan di mana letak lokasi demografis *target audience* dalam perancangan ini?

#### d. *When* (kapan):

Kapan jangka waktu perancangan ini akan dilaksanakan?

#### e. *Why* (kenapa):

Mengapa masalah pada objek penelitian bisa terjadi dan mengapa menggunakan media yang dipilih sebagai pemecahan masalah pada perancangan ini?

#### f. *How* (bagaimana):

Bagaimana merancang komik adaptasi yang mampu mengenalkan Perang Obor Desa Tegalsambi pada generasi Z?

## 3. Metode Konsep Desain

### a. Penuangan Hasil Studi

Hasil dari studi pustaka, hasil wawancara dan angket kemudian digabungkan dan disaring kembali poin-poin yang dimasukkan ke dalam komik.

b. Perancangan Alur Cerita dan Konsep Visual

Poin-poin yang telah dipilih kemudian akan dibuat menjadi alur cerita, pada tahap ini dirancang juga konsep visual terkait dengan *setting* tempat dan desain karakter.

c. Perancangan Naskah

Hasil dari alur cerita dan konsep visual yang telah ditentukan kemudian menjadi dasar pijakan pembuatan naskah.

d. Perancangan Sketsa Komik

Pada tahap ini dilakukan perancangan *name / storyboard* berdasarkan naskah yang telah disusun lalu dilanjutkan ke tahap sketsa.

e. *Finishing* Komik

Tahap ini meliputi pemberian *lineart*, *beta*, *toning*, dan lainnya hingga peletakan balon kata dan efek suara.

f. Penerbitan

Tahap menentukan *platform* dan waktu untuk menerbitkan komik.

## H. Konsep Perancangan

Perancangan komik adaptasi ritual Perang Obor menggunakan konsep lima jenis pilihan komunikasi melalui komik yang disederhanakan oleh Scott McCloud (2006: 37) dengan istilah “kejelasan”, demi tercapainya daya paham pembaca terhadap *storytelling* komik yang dirancang. Kelima jenis pilihan tersebut antara lain:

### 1. Pilihan Momen

Capaiannya ialah “menyambungkan antar titik” yang berarti menonjolkan momen penting dan membuang yang tidak perlu. Pedoman yang bisa pakai:

a. Ke-6 transisi:

- 1) Momen ke momen
- 2) Aksi ke aksi
- 3) Subjek ke subjek
- 4) Adegan ke adegan
- 5) Non sequitur (konklusi yang terlihat melenceng dari premis)



- b. Meminimalisir jumlah panel untuk efisiensi, atau menambah jumlah panel untuk mempertegas suatu momen, suasana, atau gagasan.

## 2. Pilihan *Frame*

Capaiannya ialah menunjukkan kepada pembaca apa yang ingin mereka lihat dengan menciptakan nuansa akan tempat, posisi, dan fokus. Pedoman yang bisa dipakai:

- a. Bentuk dan ukuran *frame*.
- b. Pilihan pengambilan sudut, jarak, tinggi, keseimbangan dan fokus kamera.
- c. *Establishing Shot* (pengambilan gambar secara penuh), *shot* yang menunjukkan sekaligus menahan sebuah informasi dan bertujuan menggiring fokus pembaca.

## 3. Pilihan Gambar

Capaiannya ialah mengangkat lebih jelas dan lugas penampakan suatu karakter, objek, latar tempat, dan simbol. Pedoman yang bisa dipakai:

- a. Segala metode artistik / grafis yang pernah diciptakan.
- b. Kemiripan, kekhususan, ekspresi, bahasa tubuh, dan alam.
- c. Segala metode dan cara yang ekspresif dan penuh gaya untuk menggugah suasana atau emosi.

## 4. Pilihan Kata

Capaiannya ialah secara jelas dan persuasif mengkomunikasikan ide, suara, dan bunyi yang terpadu secara rapi dengan gambar. Pedoman yang bisa dipakai:

- a. Segala metode literatur dan linguistik yang pernah diciptakan.
- b. Jarak, kekhususan, suara manusia, konsep abstrak, dan segala kehadiran indra yang lain.
- c. Balon kata, efek suara, kalimat, dan gambar yang terintegrasi.

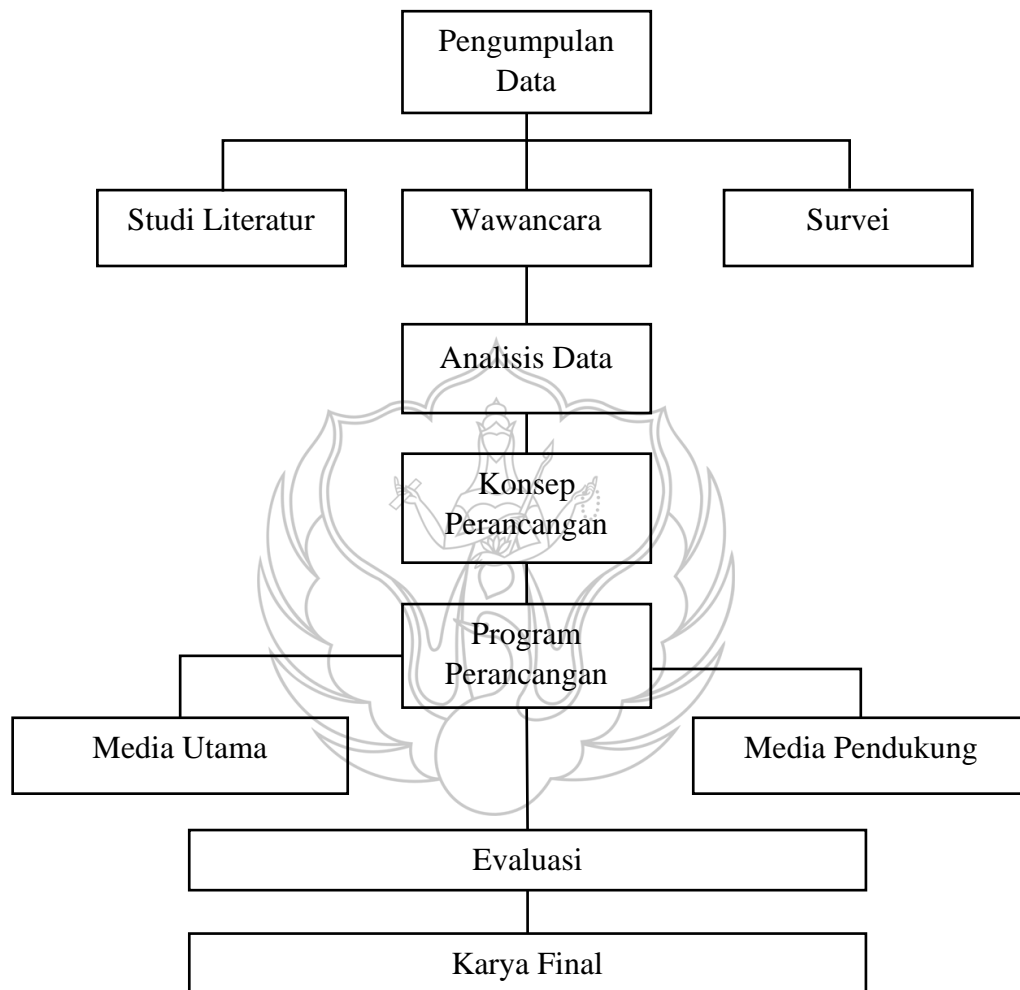
## 5. Pilihan Alur

Capaiannya ialah sebagai panduan arah baca baik antar panel maupun di dalam setiap panel, menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Pedoman yang bisa dipakai:

- a. Penataan panel dalam sebuah halaman atau layar, dan penataan setiap elemen yang ada di dalam panel.

- b. Mengarahkan mata pembaca dengan memanfaatkan ekspektasi dan konten pembaca.
- c. Memanfaatkan momen, *frame*, gambar, dan kata secara beriringan.

### I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan