

PERANCANGAN KOMIK
“UWAK BERPANTUN” SEBAGAI UPAYA
PEMERTAHANAN BAHASA MELAYU



PERANCANGAN

Oleh:

Agung Prabowo

NIM: 1610194124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAINFAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

PERANCANGAN KOMIK
“UWAK BERPANTUN” SEBAGAI UPAYA
PEMERTAHANAN BAHASA MELAYU



PERANCANGAN

Oleh:

Agung Prabowo

NIM: 1610194124

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

2022

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK “UWAK BERPANTUN” SEBAGAI UPAYA PEMERTAHANAN BAHASA MELAYU diajukan oleh Agung Prabowo, NIM 1610194124, Program Studi 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 30 November 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Pembimbing II



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

NIP 19850103 201504 1001/NIDN 0030198507

Cognate / Anggota



Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1001/NIDN 0009097204

Ketua Program Studi DKV / Ketua / Anggota



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

NIP 19870103 201504 1002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah,
kupersembahkan karya Tugas Akhir ini untuk:
Kedua Orang Tua, semoga bisa menjadi
Salah satu baktiku pada kalian.

“Keep moving forward, and if it’s time to go,

It’s time”

— Stan Lee

“Ketika aku berdoa,
Tuhan tak pernah menanyakan agamaku”

— Joko Pinurbo

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agung Prabowo

NIM : 1610194124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK UWAK BERPANTUN SEBAGAI UPAYA DALAM PEMERTAHANAN BAHASA MELAYU**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Agung Prabowo

NIM 1610194124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Nama : Agung Prabowo

NIM : 1610194124

Fakultas : Seni Rupa

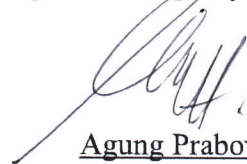
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK UWAK BERPANTUN SEBAGAI UPAYA DALAM PEMERTAHANAN BUDAYA MELAYU**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 November 2022

Yang membuat pernyataan,



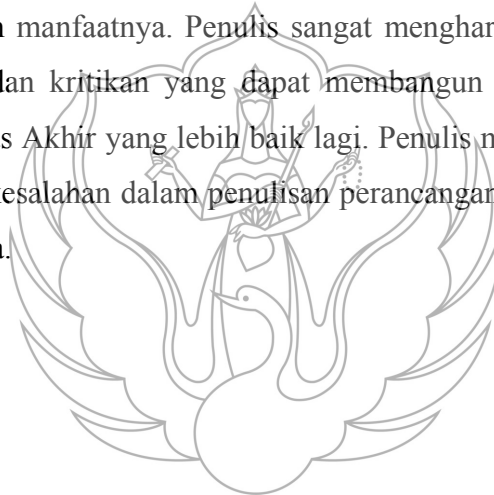
Agung Prabowo

NIM 1610194124

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat segera menyelesaikan Tugas Akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **PERANCANGAN KOMIK UWAK BERPANTUN SEBAGAI UPAYA DALAM PEMERTAHANAN BAHASA MELAYU.**

Tujuan dari perancangan komik ini adalah untuk memperkenalkan kembali pantun beserta fungsi dan manfaatnya. Penulis sangat mengharapkan dan terbuka untuk menerima saran dan kritikan yang dapat membangun demi mendapatkan hasil perancangan Tugas Akhir yang lebih baik lagi. Penulis memohon maaf apabila ada kekurangan atau kesalahan dalam penulisan perancangan ini. Semoga Bermanfaat bagi para pembaca.



Yogyakarta, 10 November 2022

Penulis,

Agung Prabowo

NIM 1610194124

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, SS., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu saya dengan sabar dan memberikan masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
6. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II yang telah membimbing saya dan banyak memberikan masukan untuk perancangan saya. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
7. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku cognate yang juga telah banyak membantu dan membimbing saya untuk menyelesaikan revisi perancangan saya. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
8. Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, terima kasih sudah membimbing saya selama masa perkuliahan.
9. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta
10. Keluarga tercinta serta teman-teman Kidang Alas yang selalu mendoakan, mengingatkan dan memberi semangat

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK “UWAK BERPANTUN” SEBAGAI UPAYA PEMERTAHANAN BAHASA MELAYU

Pantun erat kaitannya dengan suku Melayu, dahulu pantun sering sekali digunakan sebagai alat untuk menyampaikan nasihat, melakukan kritik sosial tanpa menyinggung perasaan siapapun. Pantun Melayu juga bisa menjadi sebuah upaya dalam mempertahankan bahasa Melayu yang kini mulai jarang atau mulai dilupakan bagi masyarakat Melayu itu sendiri. Perancangan komik “Uwak Berpantun” ini berupaya sebagai pemertahanan bahasa Melayu dan Pantun. Selain untuk melestarikan budaya, harapannya perancangan komik “Uwak Berpantun” bisa menjadi sebuah arsip yang mudah diakses bagi remaja di Medan Sumatera Utara agar tidak lupa dengan kebudayaannya.

Metode yang digunakan pada perancangan ini yakni metode *design thinking* dari Gavin Ambrose. Cara pengumpulan data melalui observasi dengan menyebarkan kuesioner dan studi literatur. Lalu ada tahap Ideasi, Seleksi, Implementasi dan responsi.

Proses perancangan visual karya komik yaitu dengan menggunakan metode *design thinking* dari Gavin Ambrose sebelumnya yaitu melakukan ideasi yang dilakukan untuk mengolah data observasi dan literatur yang kemudian diidentifikasi. Setelah melewati tahap ideasi sudah pasti terkumpul ragam ide dan konsep yang nantinya di seleksi kemudian diimplementasikan sebagai karya final dari sebuah perancangan.

Komik “Uwak Berpantun” adalah cerita fiksi yang banyak terinspirasi oleh kebudayaan Melayu. Komik “Uwak Berpantun” mencoba menampilkan ciri khas dari budaya Melayu yaitu dengan berpantun. *Output* dari perancangan komik ini berupa rilisan fisik dengan ukuran A5 (14,85cm x 21cm) dan dicetak dengan metode *digital print*. Gaya visual yang digunakan banyak terinspirasi dari gerakan cergam Medan pada tahun 1960’an salah satu senimannya adalah Taguan Hardjo.

Kata Kunci: Komik, Pantun, Melayu, Uwak Berpantun, Upaya, Pemertahanan

ABSTRACT

DESIGNING “UWAK BERPANTUN” COMIC AS A MEANS OF PRESERVATIONS MALAY LANGUAGE

Pantun is closely related to the Malay ethnicity, in the past, pantun was often used as a tool to convey advice, carry out social criticism without offending anyone. Pantun Melayu can also be an effort to maintain the Malay language which is now starting to be rare or starting to be forgotten by the Malay people themselves. The design of the comic "Uwak Berpantun" seeks to defend the Malay and Pantun languages. In addition to preserving culture, it is hoped that the design of the comic "Uwak Berpantun" can become an easily accessible archive for teenagers in Medan, North Sumatra, so they don't forget their culture.

The method used in this design is the design thinking method from Gavin Ambrose. The method of collecting data is through observation by distributing questionnaires and studying literature. Then there are the stages of Ideation, Selection, Implementation and response.

The visual design process for comic works is by using the design thinking method from Gavin Ambrose previously, which is to carry out ideation which is carried out to process observational data and literature which are then identified. After going through the ideation stage, it is certain that various ideas and concepts will be collected which will later be selected and then implemented as the final work of a design.

The comic "Uwak Berpantun" is a fictional story inspired by Malay culture. The comic "Uwak Berpantun" tries to display the characteristics of Malay culture, namely by singing rhymes. The output of this comic design is a physical release with A5 size (14.85cm x 21cm) and printed using the digital print method. The visual style used is mostly inspired by the Medan comic movement in the 1960's, one of the artists is Taguan Hardjo.

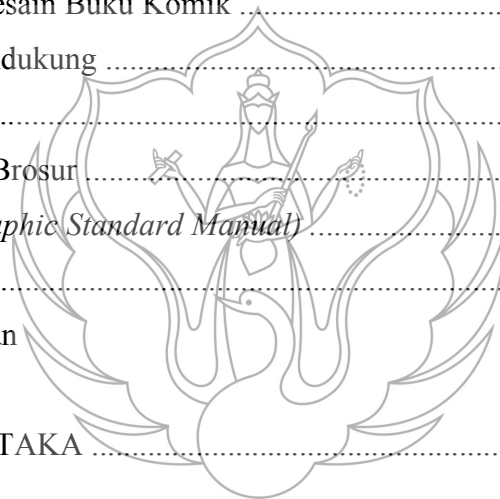
Keywords: Comic, Pantun, Melayu, Uwak Berpantun, Means, Preservation

DAFTAR ISI

BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Lingkup Perancangan	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	6
H. Kajian Pustaka	7
I. Kerangka Perancangan	8
BAB II	9
A. Tinjauan Literatur	9
1. Tinjauan Literatur Pantun	9
a. Melayu	10
b. Melayu Deli	10
c. Alat Berkomunikasi	11
d. Pantun	12
e. Fungsi Pantun	13
f. Contoh Pantun	14
g. Identitas	16
B. Studi Literatur	18
1. Tinjauan Desain	18
a. Penulisan	19
b. Gelap dan Terang (Value)	19
c. Garis (Line)	20
d. Bentuk (<i>shape</i>)	21
e. Warna	22
f. Layout dan Mengenal Bahan	23
g. Mengenal Bahan	26

C.	Tinjauan Literasi Tentang Komik	28
1.	Pengertian Komik	28
2.	Gambar Sekuensial	28
3.	Sejarah Perkembangan Komik	29
4.	Fungsi Komik Dalam Kehidupan Sosial	29
5.	Komponen Penyusun Komik	30
6.	Bentuk dan Jenis Komik	33
7.	Media Populer	36
8.	Cergam Medan	36
D.	Analisis Data	37
1.	Observasi	37
2.	Ideasi	38
3.	Seleksi	38
4.	Implementasi	38
5.	Responsi	38
E.	Kesimpulan Data	39
BAB III		41
A.	Konsep Perancangan.....	41
1.	Tujuan Komunikasi	41
2.	Strategi Komunikasi	42
3.	Tujuan Media	43
4.	Strategi Media	44
5.	Tujuan Kreatif	45
6.	Strategi Kreatif	46
B.	Program Kreatif	46
1.	Tujuan Kreatif	46
2.	Sinopsis	47
3.	Storyline	48
4.	Gaya Buku Komik	76
5.	Tata Layout	77

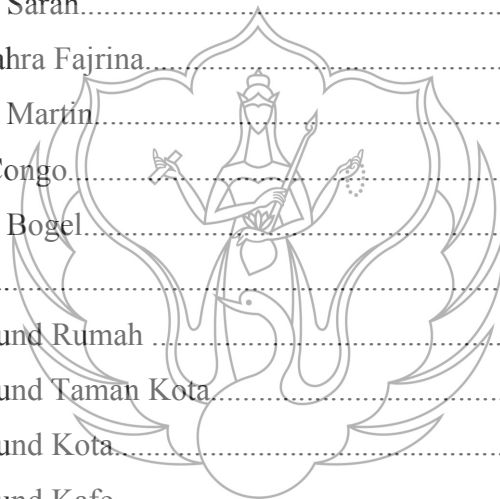
6. <i>Tone</i> Warna	78
7. Tipografi	78
BAB IV	80
A. Perancangan	81
1. Studi Visual Karakter	82
2. Studi Visual Background	87
3. Studi Visual Sketsa Komik	89
4. Studi Visual Final Layout	90
5. Sketsa Layout Buku Komik	91
6. Final Desain Buku Komik	91
B. Media Pendukung	94
C. Poster	97
D. Katalog / Brosur	98
E. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)	101
BAB V	106
A. Kesimpulan	
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	108



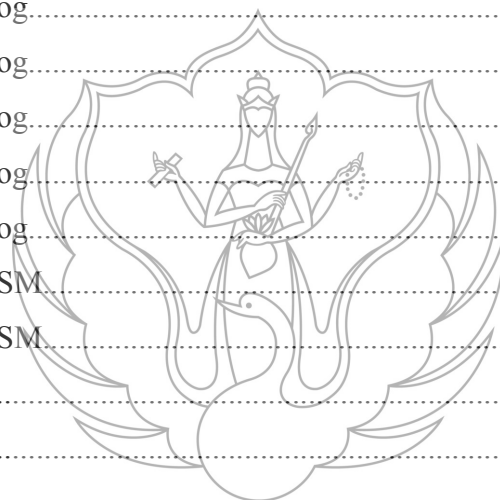
DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1 Design and value.....	20
Gb. 2.2 Design and Value.....	21
Gb. 2.3 Art and critiquing painting.....	22
Gb. 2.4 Teritary Colours.....	23
Gb. 2.5 warna additive dan subtractive.....	24
Gb. 2.6 Margin.....	26
Gb. 2.7 komik oleh Jilian dan Mariko Tamaki.....	31
Gb. 2.8 Balon kata.....	31
Gb. 2.9 Pengaplikasian Huruf.....	32
Gb. 2.10 Contoh Narasi.....	32
Gb. 2.11 Contoh Ikon.....	33
Gb. 2.12 Referensi Karakter.....	33
Gb. 2.13 Referensi Background.....	34
Gb. 2.14 Komik Strip komik dimsum.....	35
Gb. 2.15 Novel Grafis Rinda Maria Gempita.....	35
Gb. 2.16 Komik Manga Reformer.....	36
Gb. 2.16 Komik Digital Webtoon.....	36
Gb. 3.1 Format buku.....	47
Gb. Storyline	51
Gb. 3.2 Ilustrasi oleh Taguan Hardjo.....	81
Gb. 3.3 Ilustrasi oleh Taguan Hardjo.....	81
Gb. 3.4 Ilustrasi oleh Taguan Hardjo.....	81
Gb. 3.5 Referensi Layout.....	82
Gb. 3.6 Referensi Layout.....	82
Gb. 3.7 Tone Warna.....	83
Gb. 3.8 Tipografi	83
Gb. 3.9 Dekoratif Font.....	84
Gb. 4.1 Karakter Ramli.....	85
Gb. 4.2 Amir Hamzah.....	85

Gb. 4.3 Karakter Kakek.....	86
Gb. 4.4 Kakek.....	86
Gb. 4.5 Karakter Martha.....	86
Gb. 4.6 Melaney Ricardo.....	86
Gb. 4.7 Karakter Zulkarnaen	87
Gb. 4.8 Saiful Amri.....	87
Gb. 4.9 Karakter Pijay.....	88
Gb. 4.10 Sakurta Harpen Ginting.....	88
Gb. 4.11 Karakter Siti.....	88
Gb. 4.12 Amanina Afiqah.....	88
Gb. 4.13 Karakter Sarah.....	89
Gb. 4.14 Ridha Zahra Fajrina.....	89
Gb. 4.15 Karakter Martin.....	89
Gb. 4.16 Anwar Congo.....	89
Gb. 4.17 Karakter Bogel.....	90
Gb. 4.18 Lolox.....	90
Gb. 4.19 Background Rumah	91
Gb. 4.20 Background Taman Kota.....	91
Gb. 4.21 Background Kota.....	92
Gb. 4.22 Background Kafe.....	92
Gb. 4.23 Sketsa Komik.....	93
Gb. 4.24 Sketsa Komik.....	93
Gb. 4.25 Sketsa Komik.....	93
Gb. 4.26 Sketsa Komik.....	93
Gb. 4.27 Final Layout.....	94
Gb. 4.28 Final Layout.....	94
Gb. 4.29 Final Layout.....	94
Gb. 4.30 Final Layout.....	94
Gb. 4.31 Format Buku.....	95
Gb. 4.32 Desain Buku.....	95
Gb. 4.33 Desain Buku.....	96



Gb. 4.34 Desain Buku.....	96
Gb. 4.35 Desain Buku.....	97
Gb. 4.36 Desain Buku.....	97
Gb. 4.37 Stiker.....	98
Gb. 4.38 Pin/Brush.....	99
Gb. 4.39 Baju.....	99
Gb. 4.40 Postcard.....	100
Gb. 4.41 Buku Pantun.....	100
Gb. 4.42 Poster Pameran.....	101
Gb. 4.43 Cover Katalog.....	102
Gb. 4.44 Isi Katalog.....	102
Gb. 4.45 Isi Katalog.....	103
Gb. 4.46 Isi Katalog.....	103
Gb. 4.47 Isi Katalog.....	104
Gb. 4.48 Isi Katalog.....	104
Gb. 4.49 Cover GSM.....	105
Gb. 4.50 Cover GSM.....	105
Gb. 4.51 Isi GSM.....	106
Gb. 4.52 Isi GSM.....	106
Gb. 4.53 Isi GSM.....	107
Gb. 4.54 Isi GSM.....	107
Gb. 4.55 Isi GSM.....	108
Gb. 4.56 Isi GSM.....	108
Gb. 4.57 Isi GSM.....	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia memasuki era dimana informasi sangat mudah diakses melalui internet. Derasnya arus informasi memberikan dampak positif karena seseorang bisa mengakses banyak informasi melalui internet dan jika digunakan dengan bijak maka perkembangan teknologi tersebut seharusnya sangat membantu. Namun derasnya informasi juga bisa memberikan dampak yang negatif jika seseorang tidak bijak dalam menggunakannya.

Medan sebagai kota yang dikenal sebagai orang-orang Melayu dan ragam etnis lainnya kini mulai tergeser kebudayaannya dikarenakan derasnya arus informasi dan globalisasi. Hal tersebut yang menyebabkan remaja di Sumatera Utara terutama di Medan mulai mengabaikan budayanya. Bukannya menolak modernitas tapi baiknya perkembangan zaman juga berdampingan dengan pemahaman terhadap budaya sendiri.

Salah satu budaya melayu yang mulai tergusur eksistensinya ialah budaya berpantun atau berbalas Pantun. Masyarakat melayu yang hidup di zaman era informasi, masalah identitas yang berkaitan dengan pantun semakin terabaikan. Saat ini jarang sekali masyarakat di Sumatera Utara berpantun dalam kehidupan sehari-hari seperti bertamu, menyapa dan lain sebagainya. Saat ini pantun hanya bisa dilihat melalui acara pernikahan, acara adat atau melalui televisi sebagai sarana hiburan. Pada sisi yang lain, pantun juga dapat digunakan untuk mengekspresikan atau merespon situasi, mengungkapkan perasaan emosional, dan juga sebagai hiburan pada khalayak.

Di zaman modern ini banyak muncul teknologi yang canggih dan perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri menyebabkan budaya lisan ataupun sastra lama sedikit terlupakan oleh generasi muda. Pantun

merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan atau paling tidak didokumentasikan . Zulfian (8:4)

Melihat fenomena yang ada maka memang pelestarian budaya lisan dalam bentuk pantun ini perlu dilakukan. Hal ini agar generasi muda terutama di Medan bisa lebih mengenal dan memahami pantun sebagai bagian dari budaya yang mereka miliki dan tentu saja generasi muda ini bisa ikut membantu dalam pelestarian tersebut. Hal ini karena pantun juga merupakan warisan tradisi yang semakin lama semakin kehilangan popularitasnya, saat ini mungkin hanya orang tua saja yang masih fasih dalam berpantun. Pantun juga melatih orang berpikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain. Secara sosial, pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Di kalangan pemuda masa kini, kemampuan berpantun biasanya dihargai. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan terampil dalam mengolah kata. Pelestarian budaya pantun sejatinya sangatlah penting untuk menunjang pengetahuan intelektual mengenai budaya dan bahasa. (Maulina, D. E. 2015)

Salah satu cara dalam memperkenalkan pantun yaitu dengan menciptakan karya sekuensial atau komik. Pantun yang akan disajikan nantinya yaitu beberapa karya pantun dari 5 penyair terkenal dari Sumatera utara yaitu, Chairil Anwar, Tengku Amir Hamzah, Sanusi Pane, Willièm Iskandar Nasution, dan yang terakhir Merari Siregar. Memilih komik sebagai media utama karena minat baca remaja terhadap komik saat ini sedang tinggi. Indonesia menduduki peringkat kedua untuk jumlah pembaca komik dengan nilai rata-rata seseorang membaca 3,11 per buku komik. Atau sekitar 3 buku per orang. Indonesia dibawah Finlandia sebagai pembaca komik terbanyak dengan jumlah rata-rata satu orang membaca hampir empat buku komik (Putra, Irfandi. 2018). Diharapkan perancangan komik “Uwak Berpantun” bisa memberikan kesadaran dan minat bagi para remaja Melayu untuk tidak melupakan budayanya sendiri

Serta agar generasi muda bisa ikut berpartisipasi aktif dalam pelestarian budaya pantun ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang dapat memperkenalkan kebudayaan Melayu seperti pantun?

C. Lingkup Perancangan

1. Pengenalan budaya pantun dengan menggunakan pantun dari Melayu Deli
2. Target utama yaitu remaja awal berusia 12-22 tahun yang gemar dengan komik
3. Media utama hanya berupa komik berukuran A5
4. Dicetak menggunakan *digital printing*

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan komik ini adalah sebagai upaya pelestarian bahasa melayu sekaligus memperkenalkan kembali pantun melayu sebagai salah satu warisan budaya Melayu Indonesia. Komik ini menceritakan sebuah cerita fiksi tentang seorang pria yang gemar berpantun lalu bagaimana dia bisa mempraktikkan pantun di kehidupan sehari-hari.

Batasan dalam perancangan ini antara lain:

1. Perancangan sebuah karya sekuensial (*comic*) sebagai upaya dalam pemertahanan bahasa melayu dan pengenalan pantun Melayu Deli (Sumatera).
2. Upaya dalam pemertahanan bahasa melayu dan memperkenalkan pantun melayu dalam bentuk komik.
3. Bahasa Melayu semakin jarang digunakan karena perkembangan zaman juga deras nya arus globalisasi membuat remaja cenderung menggunakan bahasa yang lebih populer digunakan di jejaring sosial seperti Instagram dan Twitter. Hal ini tidak bisa dihindari lagi

namun, harus ada *counter budaya* agar bahasa Melayu tetap bisa eksis di Melayu tapi tidak secara langsung, salah satunya dengan memperkenalkan budaya Pantun.

E. Manfaat Perancangan

1. Praktis

Diharapkan perancangan komik ini dapat meningkatkan kesadaran bagi para remaja di medan untuk tidak melupakan penggunaan bahasa melayu dan juga pantun sebagai warisan budaya.

2. Akademis

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian desain komunikasi visual terkait dan mahasiswa desain komunikasi visual yang ingin merancang dengan tema yang serupa.

3. Perancang

Menambah wawasan, keterampilan dalam merangkai sebuah cerita dan juga kemampuan teknis dalam menerapkan sebuah ilustrasi pada perancangan tugas akhir.

F. Definisi Operasional

1. Pantun

Pantun adalah, salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal di Nusantara. Kata "Pantun" berasal dari kata *patuntun* dalam Bahasa Minangkabau yang memiliki arti "penuntun". Pantun memiliki nama lain dalam bahasa-bahasa daerah, dalam bahasa Jawa, pantun dikenal dengan *parikan* dalam bahasa Sunda pantun disebut *paparikan* dan dalam bahasa Batak, pantun dikenal dengan sebutan *umpasa*. (Himawati, A., Markamah, E. S., & Hartono, H. 2017)

2. Pantun Melayu

Pantun merupakan bentuk puisi dalam kesusastraan Melayu yang paling luas dikenal. Pada masa lalu pantun digunakan untuk melengkapi pembicaraan sehari-hari. Sekarang pun sebagian besar masyarakat

Melayu di pedesaan masih menggunakannya. Pantun dipakai oleh para pemuka adat dan tokoh masyarakat dalam pidato, oleh para pedagang yang menjajakan dagangannya, oleh orang yang ditimpa kemalangan, dan oleh orang yang ingin menyatakan kebahagiaan (Andriani, 2012)

3. Ilustrasi

Yang dimaksud dengan ilustrasi adalah gambar, diagram atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu. (Maharsi, I. 2016)

4. Komik

komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. (McCloud, S. 2001)

5. Komunikasi

Komunikasi menurut pengertiannya yang terjadi di antara dua orang yang hubungan mapan; orang-orang yang dengan berbagai cara berhubungan. Definisi ini dilatar belakangi oleh asumsi bahwa komunikasi antar manusia melibatkan paling sedikit dua orang (*dyadic*) Dalam sebuah relasi (*relation*). (Miller, M. K. 2015)

6. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial adalah suatu bagian dari suatu lingkungan hidup yang terdiri atas antar hubungan individu dan kelompok dan pola-pola organisasi serta segala aspek yang ada dalam masyarakat yang lebih luas di mana lingkungan sosial tersebut merupakan bagian daripadanya. (Suparlan, P. 1986)

7. Ruang Publik

Masyarakat yang tersusun atas asosiasi-asosiasi sukarela para individu yang otonom dan setara tidak lagi diletakkan pada sebuah ideologi yang

secara monologal menentukan arah, bentuk dan proses sebuah komunitas (Hanif, 2016)

8. Media

Sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. (Sudjana dan Rivai 2013)

G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dengan pengumpulan data antara lain meliputi:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara observasi meliputi media sosial seperti, Youtube, Instagram, Facebook bahkan media konvensional seperti TV dan Radio.

b. Studi Literatur

Pada perancangan ini studi literatur digunakan untuk mencari referensi terkait dengan topik pembahasan tentang pantun. Pengumpulan data sekunder pada perancangan ini didapatkan melalui berbagai sumber, seperti buku, artikel jurnal, skripsi atau tesis, media berita online, yang berhubungan dengan perancangan yang dilakukan.

c. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan informasi mengenai budaya melayu dan pantun dari mahasiswa Polimedia Medan dan USU yang berada di medan, dan ISI Yogyakarta, beberapa juga tersebar kepada mahasiswa di Universitas Indonesia.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan metode *design thinking* dari Gavin Ambrose. yang menerapkan beberapa aspek prosesnya meliputi observasi, Ideasi, seleksi, implementasi dan responsi. (Ambrose & Harris 2009)

H. Kajian Pustaka

Melalui kajian pustaka ini perancang dapat memperoleh informasi yang berguna sebagai pembanding dan referensi kajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk menghindari duplikasi baik dari judul maupun isi kajian. Oleh sebab itu, penelitian ini meninjau pada:

1. Perancangan oleh Arifatul Latifah berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Dengan Media Kartu Pantun Pada Kelas VII F Smp N 24 Semarang” pada tahun 2015. Dalam isi skripsinya bertujuan memberikan alternatif pembelajaran dengan media kartu pantun dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam menulis pantun dan perubahan perilaku siswa ke arah positif.
2. Perancangan oleh Shania Nur Arvisyah berjudul “Analisa Penggunaan Bahasa *Prokem* Dalam *Komik Pantun Kemelayuan* Karya Shania Nur Arvisyah Dan Sri Listiana Izar” pada tahun 2021. Dalam skripsinya bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk bahasa *prokem* berupa kata dan fungsinya.

I. Kerangka Perancangan

