

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
LAKON “RABINE PANJI”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Akhmad Fadly

NIM 1721068411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
LAKON “RABINE PANJI”**

Oleh:


**Akhmad Fadly
NIM 1721068411**

Telah dipertahankan pada tanggal 27 Juni 2019

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

Penguji Ahli

Ketua Tim Penilai


Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.


Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Yogyakarta, 12 JUL 2019

Direktur Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Prof. Dr. Djohan, M.Si

NIP. 196112171994031001

“Bakat hanya 1%, sisanya kerja keras”



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan saya pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 9 Juli 2019
Yang membuat pernyataan,

Akhmad Fadly

1721068411

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL

LAKON “RABINE PANJI”

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh: **Akhmad Fadly**

ABSTRAK

Permasalahan hubungan rumah tangga yang berakhir perceraian mengalami peningkatan dalam 3 tahun terakhir ini. Sementara itu kesenian wayang Topeng Malang juga mengalami krisis eksistensi karena kurangnya publikasi untuk masyarakat. Maka diperlukan strategi menggunakan media komunikasi visual yang bisa memecahkan kedua permasalahan tersebut karena Lakon Topeng Malang Rabine Panji memiliki pesan moral yang bisa membantu menyelesaikan permasalahan hubungan rumah tangga.

Metode perancangan menggunakan metode berfikir Tim Brown. Metode berfikir Tim Brown terdiri dari Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan test. dibantu dengan teori pembuatan karya komik Scott McCloud, teori komunikasi Harold D Lasswell untuk menyampaikan pesan moral, dan metode ATUMICS untuk modifikasi aspek budaya kedalam bentuk visual yang baru.

Hasil perancangan ini bermanfaat untuk disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual karena mencoba memecahkan masalah melalui solusi yang menggunakan banyak teori seperti Scott McCloud dan ATUMICS method untuk memodifikasi karya tradisi ke bentuk yang baru tanpa merubah esensi kebudayaanya.

Kata Kunci: Komik Digital, Rabine Panji, Pesan Moral, Topeng Malang

COMIC DIGITAL DESIGN OF LAKON “RABINE PANJI”

Written Project Report

Graduate Program of Institut of the Arts Yogyakarta, 2019

By: **Akhmad Fadly**

ABSTRACT

Household relationship problems that ended divorce have increased in the last 3 year. Meanwhile, Topeng Malang puppet arts also experienced a crisis of existence due to a lack of publications. So a strategy is needed to use visual communication media that can solve these two problems because the Malang Mask play Rabine Panji has a moral message that can help resolve the problems of household relations.

The design method uses Tim Brown's thinking method. Tim Brown's thinking method consists of Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and test. Assisted by the theory of making comic Scott McCloud, Harold D Lasswell's communication theory to convey moral messages, and the ATUMICS method for modifying cultural aspects into a new visual form.

The results of this design are useful for Visual Communication Design disciplines because they are trying to solve problems through solutions that use many theories such as Scott McCloud and ATUMICS methods to modify traditional works to new forms without changing the essence of culture.

Keyword: *Digital Comics, Rabine Panji, Moral Message, Topeng Malang*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala Puji bagi Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan anugerah-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dengan mengucapkan syukur akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“Perancangan Komik Digital Lakon “Rabine Panji”**. Sebuah Karya Penciptaan Desain Komunikasi Visual sebagai syarat mencapai gelar Magister dalam menempuh studi lanjut pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan segala kerendahan hati penulis merasa bahwa tugas ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis selalu mengharapkan segala kritikan dan saran yang membangun, sebagai salah satu bekal penulis menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat menuntut ilmu dan ruang apresiasi seni di jenjang akademik magister seni.
2. Bapak Dr. Prayanto Dwi Harsanto, M.Sn sebagai dosen penciptaan DKV I sekaligus dosen pembimbing I dan Drs. Asnar Zacky, M.Sn sebagai dosen pembimbing II dalam proses penciptaan tugas akhir yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, masukan dan arahan untuk menyelesaikan tugas akhir.

3. Bapak Prof. Dr. Djohan, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Institut seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan motivasi.
4. Orang tua saya Bapak Ir. Ajunuddin, Ibu Siti Rafni Tri Agustini yang telah memberikan motivasi dan doa untuk kelancaran studi di Pascasarjana Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn sebagai dosen penciptaan DKV II yang telah banyak memberikan ilmu, dukungan, dan nasehat.
6. Seluruh Staf Dosen dan Karyawan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Para sahabat Faradhiga Arya, Yesintha Octavianti, Raka Sasmaya, Abdullah Gusti, Zulfikri, Novriko, dan Citra Yunita yang telah memberi bantuan dan dukungan dalam perancangan ini.
8. Bapak Tri Handoyo selaku ketua padepokan Topeng Malang Asmorobangun sebagai narasumber penelitian yang memberi masukan dan isnpirasi.
9. Sweta Kartika dan Alex Irzaqi sebagai mentor dalam dunia berkomik yang telah memberikan dukungan dan masukan pada karya perancangan ini.
10. Keluarga Sanggar Tari Karawitan Asri Kusuma yang telah memberikan dukungan.
11. Rekan-rekan DKV angkatan 2017, Diptya Aristo Sahisnu, Lambang Hernanda, Luai Ihsani Fahmi, Dian Puspasari, Muh Agus Faisal, Imam F atas sharing ilmu dan pengalamanya di bidang desain.
12. Seluruh kawan-kawan angkatan 2017 PPS ISI Yogyakarta yang tak bisa saya sebutkan satu persatu dalam daftar singkat ini.

Semoga tugas akhir yang penulis susun dengan segenap kemampuan dan usaha ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca umumnya.

Wasalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juli 2019



Akhmad Fadly

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Perancangan	7
D. Tujuan dan Manfaat	7
E. Mind Mapping Perancangan	9
II.KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Sumber	11
1. Lakon Rabine Panji	11
2. <i>Artbook</i> Smarandhana	11
3. Komik Edukasi Tari Topeng Grebeg Jawa	12
4. Kesimpulan Kajian Sumber	13
B. Landasan Teori	15
1. Teori Komik Scott McCloud	15

2. Teori Komunikasi Harold D Lasswell	20
3. Metode ATUMICS	22
4. Warna	25
5. Pesan Moral	25
C. Objek Perancangan	26
1. Tokoh Rabine Panji	26
2. Lakon Rabine Panji	30
3. Atribut Topeng Malang	31
4. Target Audience	34
5. Media Digital	35
III. METODE PROSES PERANCANGAN	36
A. <i>Empathize</i>	36
1. Observasi	36
2. Angket/Kuisoner	37
3. Dokumentasi	40
4. Pustaka	41
B. <i>Define</i>	41
1. Mind Mapping	42
2. Analisis Masalah	43
3. Sintesis	45
C. <i>Ideate</i>	46
1. Menentukan Strategi Kreatif	46
D. <i>Prototype</i>	47

E. Test	50
IV. ULASAN KARYA	51
A. Pra Produksi	51
1. Judul	51
2. <i>Genre</i> /Jenis Cerita	53
3. Premis dan Sinopsis	53
4. <i>Storyboard</i>	55
B. Produksi	55
1. Karakter Verbal dan Visual	56
2. <i>Landscape</i> dan Properti	64
3. Sketsa <i>Layout</i> Panel Ilustrasi	65
4. Penintaan	66
5. Pewarnaan	67
6. Balon kata dan Transliterasi Bunyi	68
7. Desain Judul	70
8. Hasil Akhir	71
C. Pasca Produksi	101
1. Pembuatan Sampul Buku	101
2. Publikasi Karya	102
3. Media Pendukung	103
V. PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	107

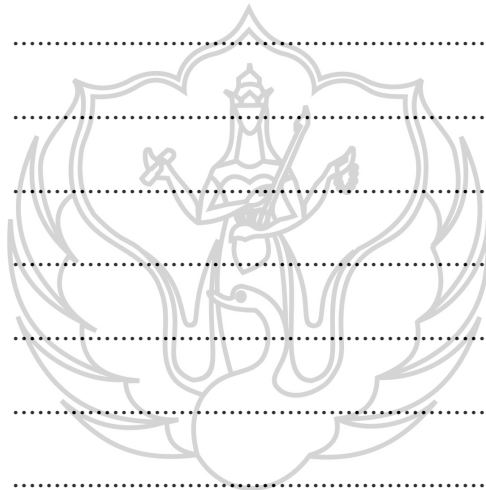
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Suasana latihan Padepokan Topeng Malang Kedungmonggo	3
Gambar 2: <i>Mind Mapping</i> Perancangan	10
Gambar 3: Cover <i>Artbook</i> Smarandhana	12
Gambar 4: Komik Grebeg Jawa Webtoon	13
Gambar 5: Skema <i>ATUMICS Method</i>	22
Gambar 6: Topeng Panji Asmorobangun	27
Gambar 7: Topeng Dewi Sekartaji	28
Gambar 8: Topeng Klana Sewandana	29
Gambar 9: Atribut Topeng Panji Asmorobangun	32
Gambar 10: Atribut Topeng Klana Sewandana	33
Gambar 11: Dokumentasi wawancara Tri Handoyo sebagai narasumber	34
Gambar 12: Diagram pengetahuan responden tentang Topeng Malang	38
Gambar 13: Diagram minat responden terhadap komik	39
Gambar 14: Diagram minat responden terhadap <i>genre</i> komik	40
Gambar 15: <i>Mind Mapping/Brainstorming</i>	42
Gambar 16: Konsep <i>Prototype</i> desain karakter komik lakon Rabine Panji	49
Gambar 17: Cover Komik Si Buta dan Sri Asih	52
Gambar 18: Konsep Panji Asmorobangun	57
Gambar 19: Konsep Klana Sewandana	59

Gambar 20: Konsep Dewi Sekartaji	61
Gambar 21: Konsep Prabu Amijaya	63
Gambar 22: Konsep Kerajaan Daha Kediri	64
Gambar 23: Konsep setting pertarungan di jembatan Kali Brantas	65
Gambar 24: Contoh sketsa perancangan komik	66
Gambar 25: Contoh penintaan perancangan komik	67
Gambar 26: Contoh pewarnaan perancangan komik	68
Gambar 27: Contoh hasil teks balon kata dan transliterasi bunyi	69
Gambar 28: Perbandingan judul Wirosableng 2018 dan Wijaya Kusuma 2019	70
Gambar 29: Halaman 1	71
Gambar 30: Halaman 2	72
Gambar 31: Halaman 3	73
Gambar 32: Halaman 4	74
Gambar 33: Halaman 5	75
Gambar 34: Halaman 6	76
Gambar 35: Halaman 7	77
Gambar 36: Halaman 8	78
Gambar 37: Halaman 9	79
Gambar 38: Halaman 10	80
Gambar 39: Halaman 11	81
Gambar 40: Halaman 12	82
Gambar 41: Halaman 13	83
Gambar 42: Halaman 14	84

Gambar 43: Halaman 15	85
Gambar 44: Halaman 16	86
Gambar 45: Halaman 17	87
Gambar 46: Halaman 18	88
Gambar 47: Halaman 19	89
Gambar 48: Halaman 20	90
Gambar 49: Halaman 21	91
Gambar 50: Halaman 22	92
Gambar 51: Halaman 23	93
Gambar 52: Halaman 24	94
Gambar 53: Halaman 25	95
Gambar 54: Halaman 26	96
Gambar 55: Halaman 27	97
Gambar 56: Halaman 28	98
Gambar 57: Halaman 29	99
Gambar 58: Halaman 30-31 ucapan terimakasih (<i>spread</i>)	100
Gambar 59: Desain <i>cover</i> Wijaya Kusuma	101
Gambar 60: <i>Mockup</i> publikasi <i>platform</i> komik digital	102
Gambar 61: Media pendukung <i>poster</i>	103
Gambar 62: Media pendukung <i>notebook</i>	103
Gambar 63: Media pendukung <i>totebag</i>	104
Gambar 64: Media pendukung kaos	104
Gambar 65: Tanggapan <i>target audience</i> di media sosial	106



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kisah cinta dalam sebuah pengorbanan mungkin bagi sebagian orang jarang untuk diapresiasi. Peralnya dalam kehidupan sehari-hari kita hanya melihat tentang bagaimana fenomena-fenomena pernikahan khususnya pernikahan diusia muda mempunyai banyak problematika. Mulai dari persoalan perceraian, masalah kedewasaan yang belum, matang, persoalan tanggungjawab yang masih prematur, masalah finansial sampai pada kesiapan memiliki anak. Tentu ini sangat menggelisahkan bagi berbagai kalangan ketika melihat masalah keluarga yang sangat kompleks di depan mata.

Merujuk data Badan Peradilan Agama (Badilag) Mahkamah Agung, tingkat perceraian dari waktu ke waktu semakin meningkat. Pasca reformasi politik di Indonesia tahun 1998, tingkat perceraian keluarga Indonesia terus mengalami peningkatan. Data tahun 2016, angka perceraian mencapai 19,9% dari 1,8 juta peristiwa. Sementara data tahun 2017, angkanya mencapai 18,8% dari 1,9 juta peristiwa. Jika perujuk data 2017, maka ada lebih 357 ribu pasangan keluarga yang bercerai tahun itu. Jumlah yang tidak bisa terbilang sedikit. Apalagi terpapar bukti, perceraian terjadi lebih banyak pada usia perkawinan di bawah 5 tahun. Kebanyakan kasus perceraian dilakukan oleh pasangan yang berusia di bawah 35 tahun. Selain itu, meningkatnya jumlah pernikahan muda selama sepuluh tahun terakhir berbanding lurs dengan meningkatnya angka perceraian. (Era.id, 18 September

2018). Lalu menurut Rofiq Hidayat dalam situsnya hukumonline menyatakan dari data faktor penyebab perceraian tahun 2017 di Pengadilan Agama seluruh Indonesia terlihat lebih didominasi alasan/faktor perselisihan dan pertengkaran terus menerus menempati urutan pertama terbanyak.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Drs. H. Supadi, MH. selaku wakil ketua Pengadilan Agama Kabupaten Malang dalam Tribun Jatim.com, bahwa angka perceraian di kabupaten Malang sudah mencapai angka 6000 kasus yang sudah ditangani. Penyebab dari masifnya jumlah tersebut tidak lain dikarenakan beberapa faktor seperti pernikahan dini, kesenjangan ekonomi, dan kurangnya pemahaman mengenai peran masing-masing pasangan di dalam kehidupan rumah tangga. Perceraian juga memiliki dampak buruk yang tidak diduga, karena mampu menimbulkan gejala stres, yang mana disinggung oleh dr. Damar dalam website hellosehat.com stres mampu memicu penyakit seperti: (1) Perubahan berat badan, (2) Resiko sindrom metabolik, (3) Gelisah, (4) Depresi, (5) Insomnia, dan (6) Penyakit Kardiovaskular yang tidak baik untuk kesehatan.

Perceraian dalam rumah tangga yang disebabkan kurangnya persiapan dalam pernikahan di usia muda di Indonesia ini lumayan mengkhawatirkan, berbeda dengan pertunjukan wayang Topeng Malang berjudul *Rabine Panji*. Cerita tentang kisah cinta yang membutuhkan pengorbanan dan persiapan yang matang tercermin dalam lakon topeng Malang yang penulis saksikan di desa Kedungmangga, Kecamatan Pakisaji, kabupaten Malang menceritakan kisah perjodohan Panji Asmarabangun atau Panji Inu Kertapati pangeran dari kerajaan Jenggala dengan

Dewi Sekartaji atau Dewi Galuh Candrakirana putri dari Lembu Amijaya raja kerajaan Daha yang diganggu oleh tokoh antagonis Klana Sewandana.



*Gambar 1 : Suasana Latihan Padepokan Topeng Malang Kedungmangga
Sumber : Dokumentasi Akhmad Fadly 2018*

Lakon *Rabine Panji* dengan cerita Panji Asmorobangun mampu mengalahkan Klana Sewandana dalam perebutan syarat sayembara untuk menikahi Dewi Sekartaji. Sesungguhnya Panji dan Dewi Sekartaji memang saling mencintai dan sudah dijodohkan sejak kecil oleh kedua ayah mereka prabu Amiluhur dan prabu Amijaya. Menginjak dewasa prabu Amiluhur memerintahkan Panji untuk berangkat meminang Dewi Sekartaji menuju Kediri yang ternyata bertepatan dengan prabu Klana Sewandana raja dari kerajaan Rancang Kencana yang berniat meminang Dewi Sekartaji juga. Agar terkesan adil maka lamaran itu dijadikan sayembara, barang siapapun yang mampu membawa syarat-syarat itu maka ia akan dinikahkan dengan Dewi Sekartaji yang cantik jelita dan baik hatinya. Dengan sikap

kedewasaan dan rasa kasih sayang yang disimbolkan oleh *Kembang Wijaya Kusuma* satu dari syarat tersulit namun hanya Panji saja yang mampu mendapatkannya, Panji mampu memenangkan sayembara.

Adapun pesan moral yang disampaikan dalam lakon *Rabine Panji* melalui sayembara antara lain: (1) Membawa Kebo Bule bertanduk emas yang diartikan sebagai simbol kemapanan, (2) Membawa Pendamping *dulur sak-kembaran* yang bermaksud bahwa manusia telah menemukan jati dirinya, (3) Membawa pengiring *Bolo Buto*, manusia akan selalu mendapat dinamika hidup/kesulitan membawa pengiring Raksasa diartikan mampu mengendalikan kesulitan dalam hidup, (4) Membawa *Biodo/Sinoman* seorang Bidadari atau Dewa diartikan memiliki hubungan baik dengan orang-orang yang baik, (5) Membawa Gamelan kencono Robyong gamelan yang berbunyi namun tidak ada wujudnya, diartikan bahwa manusia akan selalu ada yang mengingatkan secara spiritual, dan yang terakhir (6) membawa *Kembang Wijaya Kusuma* yang diartikan sebagai simbol kasih sayang yang hanya Panji saja yang mampu mendapatkannya di khayangan. Ke-enam simbol itulah yang harus diamalkan pada diri khususnya pada Pria Remaja sebelum menjalani jenjang pernikahan (Wawancara Handoyo, 3 February 2019). Berdasarkan keenam simbol moral dan isi cerita lakon *Rabine Panji* versi kedungmonggo penulis menyimpulkan sendiri setidaknya ada beberapa nilai moral yang bisa dijadikan pengalaman baru untuk *target audience*, antara lain : (1) bahwa cinta itu tidak bisa dipaksakan, (2) mana yang lebih penting kebahagiaan pasangan atau kebahagiaan diri sendiri, dan (3) Bahwa cinta patut diperjuangkan.

Lakon topeng Malang *Rabine Panji* bagi penulis adalah pembelajaran untuk para remaja usia 17-25 tahun, akan sangat tepat jika pembelajaran ini disampaikan sebelum mereka serius untuk memasuki jenjang pernikahan. Setelah penulis melakukan penelitian di dua sekolah menengah kejuruan di kota Malang melalui kuesioner, telah mengantongi 53 dari 84 suara, tidak banyak pemuda saat ini mengenal topeng Malang, dan dari responden yang mengenal topeng malang tidak semua mengetahui tentang Lakon *Rabine Panji*, terlebih lagi pesan moral apa yang disampaikan dari kisah tersebut. Maka tujuan dari perancangan ini, adalah mengolah aspek visual pada atribut Topeng Malang menjadi bentuk visual baru yang mampu mengajak target audience untuk mengenal topeng malang, dengan tetap mempertahankan identitas tokoh dalam lakon *Rabine Panji*. Sehingga diharapkan khalayak muda khususnya kota malang mampu mengenali kearifan lokal berupa topeng malang beserta nilai nilai moral yang terkandung dalam kisahnya.

Menyampaikan informasi dan pesan moral lakon *Rabine Panji* kepada *target audience* harus menggunakan cara yang menarik sehingga komunikasi bisa menyerap dengan baik informasi yang diberikan komunikator. Media komik digital dipilih penulis karena bisa menyampaikan pesan yang menarik sesuai untuk usia *target audience* yang lebih menggemari gambar dibandingkan tulisan sesuai dengan hasil kuesioner 97% target audience berpendapat bahwa komik menjadi media yang tepat, serta akses digital melalui media sosial menggunakan *gadget* yang sudah sering dijumpai saat ini.

Komik menawarkan medium dengan kelulusan dan kendali yang amat besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dengan pembacanya (Scott McCloud,

2008:5). Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang memiliki sifat yang cenderung luwes, tidak kaku dan santai. Namun penyampaian cerita yang mengalir ini membuat komik seolah-olah belum bisa menyampaikan informasi yang berbobot dan lebih serius. Media komik digital di dalam perancangan karya ini merupakan salah satu media yang sesuai untuk *target audience* yaitu remaja usia 17-25 tahun, serta melalui data kuesioner yang diperoleh penulis dan komik bergenre action sebagai pilihan utama dibantu dengan *genre* romance sebagai pemanis dalam dialog dipilih berdasarkan 30 % responden yang didominasi oleh siswa laki-laki. Apalagi perkembangan komik di Indonesia dilihat semakin merujuk pada *platform* digital, karena *webcomic* bisa dibaca secara gratis dan diakses dengan mudah melalui *smarthphone*, perangkat yang populer dimiliki oleh *target audience*.

Sehingga karya ini akan dirancang dengan menggunakan metode dan teori antara lain teori komik Scott McCloud, Proses Komunikasi Harold D Lasswell, *Transforming Tradition Method* serta Metode *Design Thinking* Tim Brown untuk menemukan pemecahan dari sisi visual komunikasi. Aspek pembelajaran lakon *Rabine Panji* akan berjalan beriringan dengan perancangan karya ini. Arti penting karya ini agar generasi muda mengetahui dengan baik aspek nilai pembelajaran dalam Lakon *Rabine Panji* dan terdorong untuk mengapresiasi topeng Malang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital lakon Wayang Topeng Malang *Rabine Panji* yang dapat menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam kisah tersebut?

C. Batasan Perancangan

Lakon *Rabine Panji* yang disinggung dalam perancangan ini dibatasi oleh beberapa aspek yakni, Wayang Topeng yang ada di kota Malang. Pemilihan dari banyaknya tokoh topeng malang akan dipilih tiga karakter: (1) Panji Asmorobangun, (2) Dewi Sekartaji, dan (3) Klana Sewandana, selaku tokoh utama dalam Lakon *Rabine Panji*. Kemudian versi yang dijadikan sumber perancangan mengambil dari Padepokan Topeng Malang Asmorobangun, Dusun Kedungmonggo. Karena versi ini memiliki jalan cerita yang lebih mudah dipahami sehingga pesan moral yang terkandung dalam Lakon bisa tersampaikan. Media komik digital menjadi pilihan karena mampu menyampaikan pesan yang memiliki daya tarik melalui gambar yang berkelanjutan dan alur cerita, serta komik digital bisa diakses dengan mudah melalui media sosial, lalu *genre* yang dipilih dari beberapa *genre* komik seperti *romance*, *action*, *comedy*, *fantasy*, *horror* dan *slice of life* berdasarkan pembagian *genre* yang digunakan pada platform komik digital *webtoon*. Mengambil dari data kuesioner yang diberikan kepada 100 responden menghasilkan jenis *genre* komik yang dominan digemari target audience yaitu *action* dan *romance*. Perancangan ini juga akan digarap melalui proses digital menggunakan perangkat keras Cintiq 13 hd dan komputer.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Perancangan bertujuan untuk memberi pengetahuan tentang kearifan lokal topeng Malang serta mengidolakan tokoh di dalamnya dan mengetahui pesan moral

yang disampaikan dari lakon *Rabine Panji*. Agar remaja mampu mengapresiasi topeng Malang serta menanamkan nilai moralnya ke dalam kehidupan sehari-hari. Maka dirancang solusi pemecahan masalah berupa strategi kreatif, strategi komunikasi (pesan verbal dan visual) yang disampaikan melalui media komunikasi visual berbasis komik digital dengan *genre action* serta memodifikasi wujud karakter.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Karya ini memiliki arti penting bagi disiplin ilmu desain komunikasi visual karena mencoba memecahkan masalah dengan solusi yang menggunakan banyak pendekatan teori desain komunikasi visual maupun teori komik Scott McCloud. Adapun karya ini juga menghasilkan desain visual baru dari adaptasi visual budaya Topeng Malang melalui metode ATUMICS Adhi Nugraha yang bisa digunakan sebagai rujukan bagi mahasiswa desain komunikasi visual untuk mengangkat permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya kesadaran masyarakat terhadap budaya lokal.

b. Masyarakat

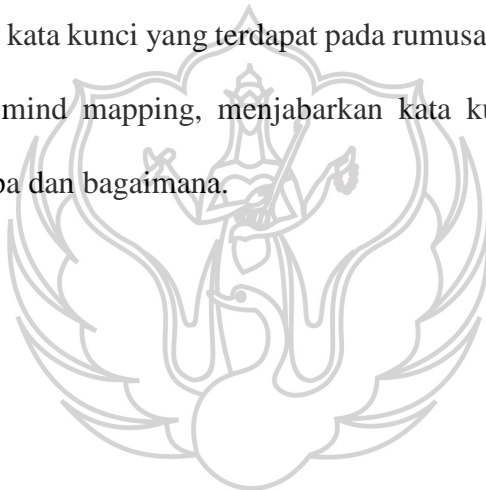
Menginformasikan lakon topeng Malang *Rabine Panji*. Karya ini bertujuan agar masyarakat memahami nilai-nilai pembelajaran yang terkandung dalam kisah *Rabine Panji* sehingga masyarakat menggemari dan mengapresiasi topeng Malang lebih lanjut.

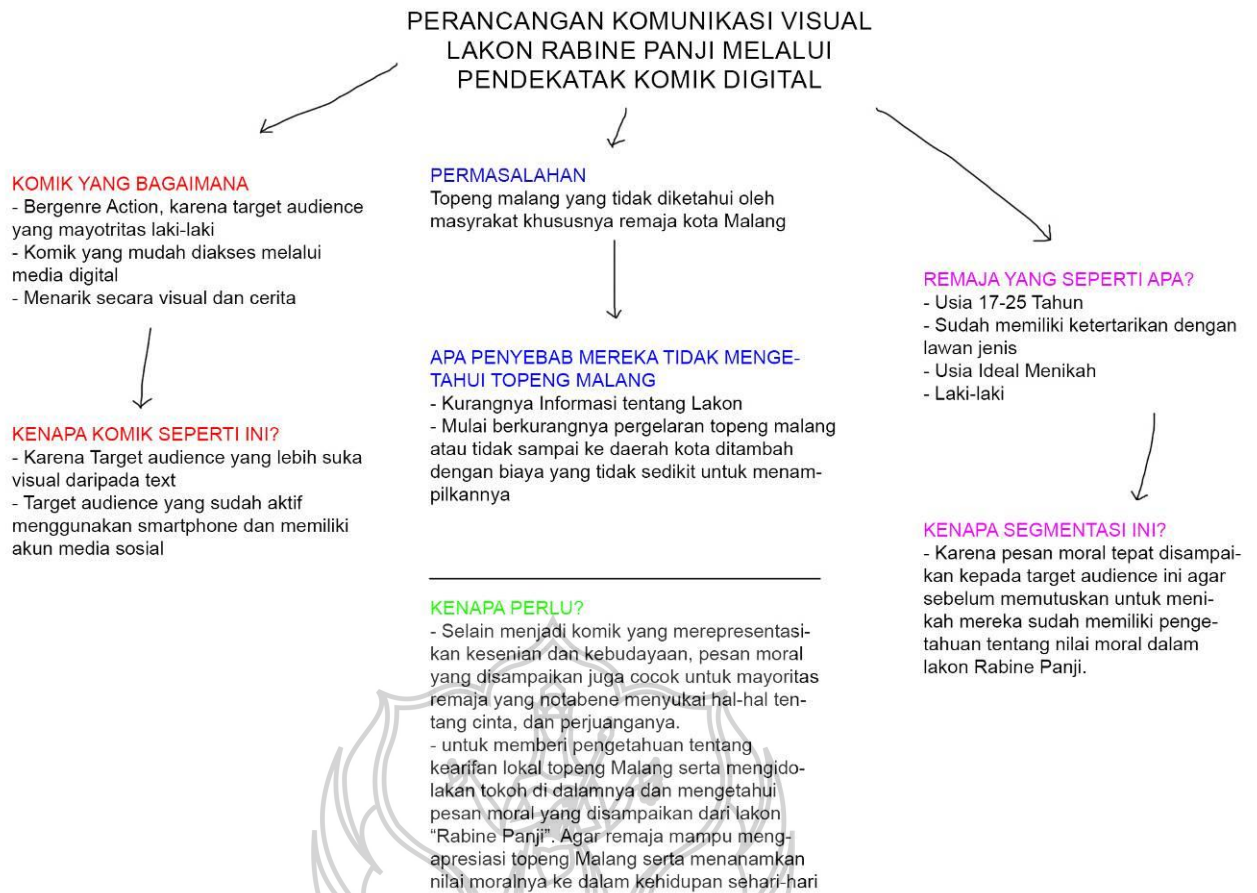
c. Bidang Topeng Malang

Menyodorkan gagasan media alternatif baru untuk memperkuat pemahaman bagi masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan wayang topeng Malang sehingga dapat menginformasikan nilai-nilai pesan moral yang terkandung di dalam lakon *Rabine Panji*. Memberikan tampilan visual yang akan mengangkat citra topeng Malang disukai oleh masyarakat khususnya Remaja.

E . Mind Mapping Perancangan

Mengambil kata kunci yang terdapat pada rumusan masalah untuk dijadikan acuan pembuatan mind mapping, menjabarkan kata kunci dengan memberikan pertanyaan mengapa dan bagaimana.





Gambar 2: Mind Mapping Perancangan