

**KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM
KOMIK “THE GRAND LEGEND RAMAYANA”**



PENGKAJIAN

Oleh:

Setiadi Honestianto

NIM. 12122432024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM KOMIK “THE GRAND LEGEND RAMAYANA”



Setiadi Honestianto

NIM. 1212243024

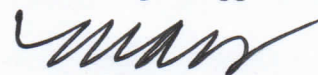
Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2019

“Hasil Tidak Akan Mengkhianati Usaha dan Kerja Keras”.

Tugas Akhir Kajian Desain berjudul:

KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM KOMIK "THE GRAND LEGEND RAMAYANA" diajukan oleh Setiadi Honestianto, NIM 1212243024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal²⁰ Juni 2019. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota



Indiria Maharani S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

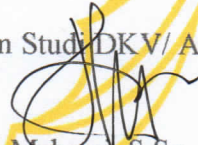
Cognate/ Anggota



Terra Bajraghosa S.Sn., M.Sn.

NIP.198104122006041004

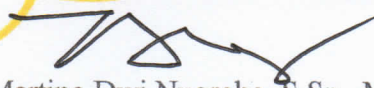
Ketua Program Studi DKV/ Anggota



Indiria Maharani S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,



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

NIP. 19770315 200212 1005



Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 1959082 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2019

Setiadi Honestianto

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas anugerah yang telah diberikan. Sehingga pengkajian Tugas Akhir ini yang berjudul “Kajian Visual Desain Karakter Dalam Komik “The Grand Legend Ramayana” dapat selesai dalam waktu yang ditentukan. Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya Tugas Akhir Pengkajian ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerahNya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. M. Umar Hadi. MS. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Wali.
9. Seluruh dosen di program studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Is Yuniarto sebagai narasumber dan pencipta komik “The Grand Legend Ramayana”.
11. Teman-teman mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta atas bantuan dan kerjasamanya.
12. Keluarga tercinta atas doa dan dukungan moralnya.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Setiadi Honestianto
NIM	: 1212243024
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni Rupa
Jenis	: Tugas Akhir Pengkajian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Kajian Visual Desain Karakter Dalam Komik The Grand Legend Ramayana”.

Dengan menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

ABSTRAK

Pengkajian “Visual Desain Karakter Komik The Grand Legend Ramayana”

Oleh : Setiadi Honestianto

Komik wayang adalah penghubung seni budaya tradisi wayang bagi kalangan remaja dan masyarakat modern. Kisah pewayangan khususnya Ramayana perlu beradaptasi dengan budaya populer untuk dapat lebih mudah diterima oleh masyarakat modern. Komik “The Grand Legend Ramayana” merupakan komik populer yang berhubungan dengan kisah pewayangan Ramayana. Berbagai aspek visual modern yang ditampilkan dalam komik ini dapat dipelajari untuk memahami bentuk alih wahana pewayangan dalam komik modern.

Kajian visual desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” diharapkan mampu memberikan pemahaman makna dan hubungan visual desain karakter tersebut terhadap fenomena alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Metode penelitian menggunakan pendekatan semiotika merupakan jalan untuk membaca makna yang ingin disampaikan oleh pencipta komik “The Grand Legend Ramayana”. Pemahaman yang mendalam atas desain karakter tersebut dapat meningkatkan daya apresiasi pembaca terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”.

Kata Kunci: Desain Karakter, Komik, Wayang, Ramayana

ABSTRACT

The Study of "Character Design Visual of "The Grand Legend Ramayana" Comic"

By: Setiadi Honestianto

Comics of wayang are the link that connects the cultural arts of the wayang tradition to teenagers and modern society. Wayang stories especially Ramayana need to adapt with popular culture to be able to easily accepted by modern society. "The Grand Legend Ramayana" comic is a popular comic that related with the Ramayana wayang story. Various modern visual aspects that being displayed in this comic can be studied to understand the media transformation of wayang in modern comics.

The Study of Character Design Visual of "The Grand Legend Ramayana" Comic is expected to provide an understanding of the meaning and visual relationship of the character design to the phenomena of the Ramayana story in the comic "The Grand Legend Ramayana". The research method using the semiotic approach is a way to read the meanings which the creator of the comic "The Grand Legend Ramayana" wanted to convey. Deep understanding of character design can enhance the readers' appreciation of "The Grand Legend Ramayana" comic.

Keywords: Character Design, Comics, Wayang, Ramayana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR MOTIVASI	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Batasan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Metode Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	 12
A. Tinjauan Pustaka	12
B. Landasan Teori	14
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 40
A. Metode Penelitian	40

B. Objek Penelitian.....	40
C. Metode Analisis Data.....	42
D. Instrumen Penelitian	43
 BAB IV ANALISIS DATA	45
A. Deskripsi dan Identifikasi Objek Penelitian	45
B. Analisis Semiotika	55
C. Alih Wahana	85
 BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	90
 DAFTAR PUSTAKA	91
 LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	2
Gambar 2	2
Gambar 3	5
Gambar 4	5
Gambar 5	11
Gambar 6	15
Gambar 7	16
Gambar 8	16
Gambar 9	17
Gambar 10	18
Gambar 11	19
Gambar 12	20
Gambar 13	21
Gambar 14	21
Gambar 15	23
Gambar 16	24
Gambar 17	24
Gambar 18	25
Gambar 19	29
Gambar 20	32
Gambar 21	32
Gambar 22	33
Gambar 23	33
Gambar 24	34
Gambar 25	37

Gambar 26	45
Gambar 27	46
Gambar 28	48
Gambar 29	50
Gambar 30	51
Gambar 31	52
Gambar 32	53
Gambar 33	54
Gambar 34	55
Gambar 35	56
Gambar 36	56
Gambar 37	57
Gambar 38	57
Gambar 39	58
Gambar 40	58
Gambar 41	59
Gambar 42	60
Gambar 43	61
Gambar 44	61
Gambar 45	62
Gambar 46	63
Gambar 47	64
Gambar 48	65
Gambar 49	65
Gambar 50	66
Gambar 51	66

Gambar 52	67
Gambar 53	68
Gambar 54	68
Gambar 55	69
Gambar 56	69
Gambar 57	70
Gambar 58	72
Gambar 59	73
Gambar 60	73
Gambar 61	74
Gambar 62	74
Gambar 63	75
Gambar 64	76
Gambar 65	76
Gambar 66	77
Gambar 67	78
Gambar 68	78
Gambar 69	79
Gambar 70	80
Gambar 71	81
Gambar 72	81
Gambar 73	82
Gambar 74	82
Gambar 75	83
Gambar 76	84
Gambar 77	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kisah legenda dan mitologi adalah kisah yang menarik walau kisah-kisah tersebut telah diceritakan sejak berabad-abad yang lalu. Cerita dalam kisah legenda banyak mengandung kisah supranatural, keajaiban, serta kejadian luar biasa yang menjadi daya tarik bagi pembacanya. Kisah kepahlawanan dan perjuangan karakter-karakter dalam kisah legenda mengandung nilai-nilai moral serta pelajaran berharga yang dapat dipetik pembaca. Kisah legenda dapat bertahan dan masih dapat dinikmati oleh berbagai generasi hingga saat ini karena media penceritaannya yang selalu berkembang. Legenda dan mitologi yang awalnya berasal dari syair dapat diceritakan kembali dalam bentuk pertunjukan kesenian, novel, film, bahkan komik.

Komik adalah media populer bagi berbagai kalangan terutama anak-anak dan remaja. Berbagai kisah legenda telah sukses diangkat melalui media komik. Beberapa contoh komik populer yang diangkat dari kisah legenda adalah komik Thor dan Wonder Woman. Komik Thor dari Marvel Comics merupakan komik *superhero* yang menggunakan referensi dari karakter dengan nama yang sama dari legenda mitologi Nordik. Sedangkan komik Wonder Woman yang diterbitkan oleh DC Comics menggunakan referensi dari legenda mitologi Yunani. Indonesia sendiri memiliki beragam kisah legenda yang memiliki potensi untuk diangkat dalam media komik. Salah satu kisah legenda yang populer di Indonesia adalah kisah Ramayana.

Kisah Ramayana populer dalam masyarakat Indonesia sebagai kisah percintaan Rama dan Sinta serta perjalanan Rama menyelamatkan Sinta yang diculik oleh Rahwana. Dalam buku Kitab Ramayana yang ditulis oleh Rajagopalachari dapat ditemukan bahwa sumber dari kisah Ramayana sebetulnya berasal dari gubahan Walmiki tentang kisah kepahlawanan yang telah diwarisi turun-temurun dari India (Rajagopalachari, 2014: 15). Budaya

India mempengaruhi wilayah Asia Tenggara sejak 200 tahun Sebelum Masehi melalui perdagangan dan penyebaran agama Hindu. Pengaruh budaya India tersebut turut membawa kisah Ramayana ke wilayah Nusantara.



Gb. 1. Lukisan Hanuman, Rama, Sita, dan Lakshmana pada abad ke-17 koleksi dari Smithsonian Institution.

(sumber: <https://www.freersackler.si.edu/object/F1938.17/>)

Salah satu rekaman tertua kisah Ramayana di Nusantara dapat ditemukan pada relief Candi Siwa di kawasan Candi Prambanan. Dalam penyebarannya di Nusantara kisah Ramayana sering kali diceritakan melalui media pertunjukan wayang atau pementasan drama tari. Kisah Ramayana di Indonesia mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh budaya, bahasa dan sejarah bangsa Indonesia. Perubahan tersebut tampak dalam penyebutan nama-nama karakter, serta tampilan busana dan aksesoris yang dikenakan karakter-karakter di dalamnya. Perubahan-perubahan tersebut adalah bentuk penyesuaian dengan kebudayaan Nusantara pada saat itu.



Gb. 2. adegan penculikan Shinta oleh Rahwana pada relief Prambanan

(sumber: <https://blogs.bl.uk/asian-and-african/2014/05/the-ramayana-in-southeast-asia-4-indonesia-and-malaysia.html>)

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, media penceritaan kisah Ramayana berkembang. Ramayana tidak lagi hanya diceritakan melalui pahatan di relief candi, pertunjukan wayang dan drama tari. Ramayana sebagai karya sastra telah melampaui batas tekstual. Beralihnya sastra ke media lain melampaui batas tekstual dikenal sebagai alih wahana. Alih wahana pada kisah Ramayana di zaman modern salah satunya adalah melalui media komik. Komikus R.A. Kosasih mengangkat kisah Ramayana dalam bentuk komik wayang. Komik Ramayana tersebut telah dicetak ulang berpuluh kali sejak pertama kali terbit pada tahun 1955. Menurut penelitian Marcel Bonneff, dalam perkembangan dunia komik Indonesia, komik wayang pernah populer dan menjadi produksi komik terbesar nasional hingga awal tahun 1960an (Bonneff, 1998 : 29).

Kondisi pasar komik di Indonesia saat ini telah berubah. Masyarakat telah lama menikmati komik-komik impor dalam beberapa dekade terakhir. Komik buatan Indonesia tidak mampu bersaing dengan komik impor pada masa itu, sehingga komik wayang pun sulit untuk ditemukan. Meski demikian terdapat komik-komik yang mengadaptasi pewayangan diantaranya Baratayuda oleh Caravan Studio, Shangri-La, komik adaptasi dari kisah Srikandi yang diterbitkan oleh penerbit Koloni, serta komik Garudayana dan “The Grand Legend Ramayana” karya komikus Is Yuniarto. Komik “The Grand Legend Ramayana” termasuk komik adaptasi pewayangan yang populer dan terbaru di antara komik-komik tersebut.

Kisah Ramayana menjadi inspirasi dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Komik ini adalah komik Indonesia karya komikus Is Yuniarto yang terbit pertama kali dalam komik kompilasi re:ON edisi 1 pada tahun 2013. “The Grand Legend Ramayana” kemudian diterbitkan sebagai buku komik lepas yang telah mencapai volume 4 dan masih berlanjut pada tahun 2018. Berdasarkan keterangan *co-founder* re: ON Comics, Yudha Negara Nyoman yang dimuat oleh bisnis.com, target demografi komik kompilasi re:ON yang utama adalah remaja dengan rentang usia 13-17 tahun tetapi juga bisa mencakup segmen mahasiswa dan dewasa awal dengan rentang usia 18-

25 tahun. Sebagai komik yang ditujukan untuk remaja, dalam komik “The Grand Legend Ramayana” terdapat penyesuaian cerita dan visual menggunakan kemasan yang lebih modern.

“The Grand Legend Ramayana” berbeda dengan komik wayang Ramayana yang pernah terbit sebelumnya. Komik ini adalah komik fiksi yang mengadaptasi lepas berbagai unsur dalam kisah Ramayana. Komik ini bercerita tentang putra-putra dari Raja Dashrath, Rama Buana Ekaraja bersama adiknya Laksmana Agni Triraja, dalam misinya menumpas Yaksha yang berbuat kekacauan di Tanah Kosala, serta pertemuan dan perjalanan Rama dengan Shinta Bhumidevi putri dari Mithila. Dalam komik ini pun terdapat berbagai tokoh seperti Jatayu, Wiswamitra, Raja Janaka, Ratu Kaikeyi, Vibishan, dan Rahvan yang juga mengadaptasi tokoh-tokoh serupa dari kisah Ramayana.

Secara visual komik “The Grand Legend Ramayana” juga menampilkan visual yang berbeda. Pada komik Ramayana karya R.A. Kosasih visualisasi karakter-karakternya didesain menyerupai pertunjukan wayang dan drama tari, dengan menggunakan busana dan aksesoris khas Indonesia, serta ditampilkan dengan gaya visual komik Indonesia yang realis. Sedangkan pada komik “The Grand Legend Ramayana” karakter-karakternya didesain tampil modern menggunakan busana Eropa seperti setelan kemeja dan jas, jaket, serta menggunakan senjata-senjata modern seperti pistol, senapan mesin, dan meriam. Perbedaan gaya gambar juga tampak pada komik “The Grand Legend Ramayana” yang menggunakan gaya gambar mendekati gaya gambar *manga*. Meskipun komik “The Grand Legend Ramayana” banyak menggunakan atribut Eropa modern, akan tetapi dapat ditemukan atribut dari pewayangan Indonesia dalam desain karakternya. Atribut khas dari karakter pewayangan yang terdapat dalam komik ini diantaranya penggunaan kelat bahu, mahkota, serta aksesoris yang menyerupai *sumping*, *gelung* dan beberapa aksesoris lainnya.



Gb. 3. Tampilan visual komik Ramayana karya R.A. Kosasih
(sumber: dokumentasi komik Ramayana)



Gb. 4. Tampilan visual komik “The Grand Legend Ramayana” karya Is Yuniarto
(sumber: dokumentasi komik kompilasi Re:ON edisi 1 halaman 48)

Perubahan desain karakter pada komik adaptasi bukan merupakan hal baru. Contohnya desain karakter Thor dalam komik Marvel tidak sepenuhnya serupa dengan deskripsi sosok Thor dalam legenda Nordik. Tokoh Hades dan Athena pada komik Saint Seiya memiliki perbedaan desain yang signifikan dengan deskripsi yang tampak pada patung-patung Yunani. Seniman komik merubah desain karakter sebagai bagian dari eksplorasi kreatif dalam menciptakan karya yang memiliki nilai kebaruan. Karakter komik yang diadaptasi ke zaman modern perlu didesain secara unik agar dapat dibedakan dengan komik lain yang beredar di pasaran.

Desain karakter adalah bagian yang penting dalam sebuah cerita komik. Gagasan mengenai watak dan latar belakang suatu karakter dapat disampaikan secara visual melalui desain karakternya. Baik atau buruknya suatu desain karakter dapat mempengaruhi cerita dan kualitas suatu komik. Desain karakter yang menarik dan unik dalam suatu komik juga akan meninggalkan kesan yang kuat bagi khalayak pembacanya sehingga dapat mempengaruhi popularitas komik tersebut.

Perpaduan atribut Eropa dengan atribut pewayangan dalam desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” layak mendapat perhatian untuk diteliti. Setiap bagian dalam desain karakter tersebut memiliki makna tersendiri yang berpengaruh terhadap pengalaman khalayak pembaca akan karakter dan cerita komik tersebut. Pengalaman pembaca yang sudah mengenal wayang akan berbeda dengan pengalaman pembaca yang masih awam. Terdapat aksesoris maupun busana dengan makna tertentu dan berfungsi menunjukkan identitas dari tiap karakter dalam pertunjukan wayang yang tidak diketahui oleh pembaca awam. Demikian pula dengan pembaca yang sudah mengenal wayang atau komik wayang sebelumnya akan mendapat pengalaman berbeda ketika karakter-karakter yang mereka kenal tampil menggunakan busana dan atribut Eropa modern. Pengalaman yang berbeda tersebut akan membentuk apresiasi yang berbeda-beda pula bagi khalayak pembacanya.

Untuk memahami makna desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” dapat digunakan pendekatan semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Teori Semiotika Roland Barthes khususnya dapat digunakan untuk membaca tanda-tanda yang kemudian dibedah makna denotasi dan konotasinya. Analisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes dianggap tepat untuk membedah makna konotasi terkait dengan pribadi dan sosial budaya dari pesan-pesan visual yang terdapat dalam suatu media. Penelitian dengan pendekatan semiotika diharapkan dapat memperdalam apresiasi khalayak pembaca terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”, serta menjadi pembelajaran dalam kajian desain karakter bagi praktisi desain dan komik. Latar belakang ini yang

menjadi landasan mengapa penelitian visual desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” ini perlu dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Penelitian visual desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” mencakup rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja makna yang terdapat dalam visual desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” apabila dikaji menggunakan teori semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana hubungan visual desain karakter tersebut terhadap fenomena alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji makna yang terkandung dalam visual desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman atas hubungan visual desain karakter tersebut terhadap fenomena alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”, sehingga mampu meningkatkan daya apresiasi terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”.

D. Batasan Masalah

Pembahasan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar penelitian tetap terfokus pada masalah yang diteliti. Berikut adalah beberapa batasan yang ditetapkan dalam penelitian ini:

1. Subjek yang diteliti akan dibatasi pada karakter komik yang muncul dalam komik “The Grand Legend Ramayana” volume 1 hingga 4 yang terbit dari April 2015 hingga Mei 2018.
2. Objek yang diteliti akan dibatasi pada visual desain karakter meliputi busana, atribut, senjata, tampilan fisik, dan gaya gambar.

3. Batasan teori yang digunakan adalah teori analisis semiotika dari Roland Barthes. Teori semiotika Roland Barthes digunakan untuk menganalisis makna denotasi dan konotasi yang ada pada karakter komik “The Grand Legend Ramayana”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang wawasan bagi bidang ilmu semiotika terkait penerapannya dalam kajian desain karakter pada media alih wahana komik “The Grand Legend Ramayana”.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peneliti terkait kajian menggunakan teori semiotika Roland Barthes khususnya dalam mengkaji desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana”.
- b. Manfaat penelitian ini bagi akademisi diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam melakukan kajian tanda dan makna menggunakan teori semiotika Roland Barthes, khususnya dalam kajian visual desain karakter berikutnya.
- c. Manfaat penelitian bagi praktisi komik diharapkan mampu memberikan sumbangsih dan memperluas wawasan keilmuan tentang proses desain karakter dalam komik dan alih wahana komik.
- d. Manfaat hasil penelitian ini bagi masyarakat adalah dapat memperluas pengetahuan mengenai tanda dan makna dalam suatu desain karakter sehingga dapat meningkatkan daya apresiasi terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”.

F. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” yang akan diteliti berada dalam kondisi apa adanya, sehingga data yang dikumpulkan dan

analisis yang diterapkan bersifat kualitatif. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian akan disusun secara deskriptif untuk kemudian dilakukan analisis yang objektif.

2. Metode Analisis

Metode analisis pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan semiotika. Teori semiotika yang digunakan adalah teori Roland Barthes yang menjelaskan makna denotasi, konotasi dan terbentuknya mitos. Mempelajari makna konotasi yang muncul dalam desain karakter komik dipengaruhi oleh pengalaman dan nilai-nilai kultural pembaca.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Studi kepustakaan

Peneliti dalam melaksanakan penelitiannya akan mengumpulkan dan mempelajari sumber pustaka yang relevan dengan objek kajian. Kepustakaan yang diperlukan diantaranya literatur yang berkaitan dengan pewayangan, komik, desain karakter, budaya Indonesia, dan desain komunikasi visual. Sumber kepustakaan dapat berasal dari buku, skripsi, jurnal, makalah, serta sumber internet yang kredibel dan relevan dengan penelitian.

b. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengamatan terhadap karakter-karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Hasil pengamatan akan dicatat dan dideskripsikan menjadi data yang kemudian akan dianalisis.

c. Wawancara

Wawancara dapat dilakukan dengan Is Yuniarto, komikus pencipta “The Grand Legend Ramayana” dan pakar yang ahli di bidang pewayangan. Wawancara dibutuhkan untuk memperoleh data penunjang yang dapat mempertajam analisis dan interpretasi penelitian.

4. Subjek penelitian

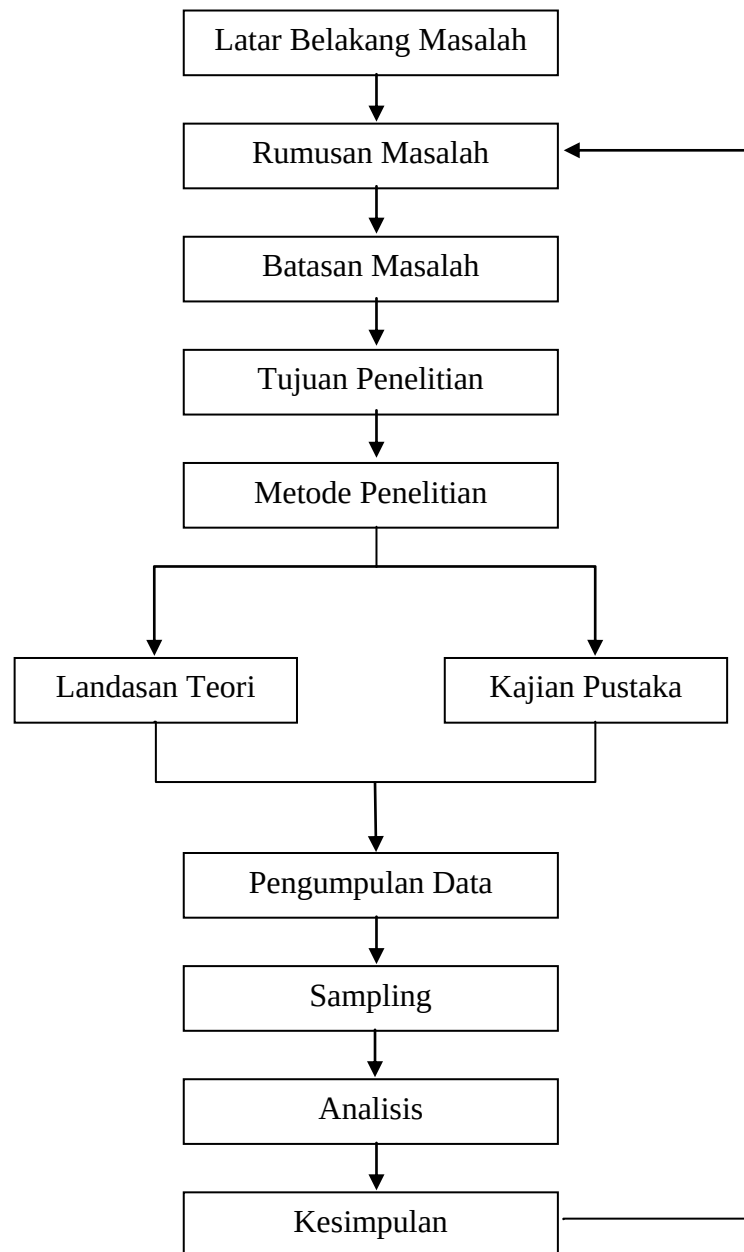
a. Populasi

Menurut Saifuddin Azwar dalam bukunya Metode Penelitian, Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang akan diterapkan generalisasi penelitian (Azwar, 2015: 77). Populasi akan ditentukan dari karakteristik yang sama pada kelompok subjek dalam komik “The Grand Legend Ramayana”.

b. Sampel

Saifuddin Azwar menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya (Azwar, 2015: 79). Pada penelitian ini sampel akan ditetapkan secara *non-random* sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan ciri khusus yang ditetapkan peneliti agar sampel dapat memenuhi kriteria-kriteria yang mendukung penelitian.

5. Skematika Penelitian



Gb. 5. Bagan Skematika Penelitian