

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT BETAWI
MIRAH DARI MARUNDA



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
2021

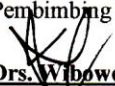
Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT BETAWI MIRAH DARI MARUNDA** diajukan oleh RAFDI MAULANA MUZAKI, NIM 1512385024, Program Studi Desain Komunikasi Visual S-1, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/ NIDN 0007085715

Pembimbing II


Drs. Wibowo, M.Sn.

NIP 19570318 198703 1 002/ NIDN 0018035702

Cognate / Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001/ NIDN 0009026502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Daru Tugzal Aji, SS., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain


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

NIP 19970315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui

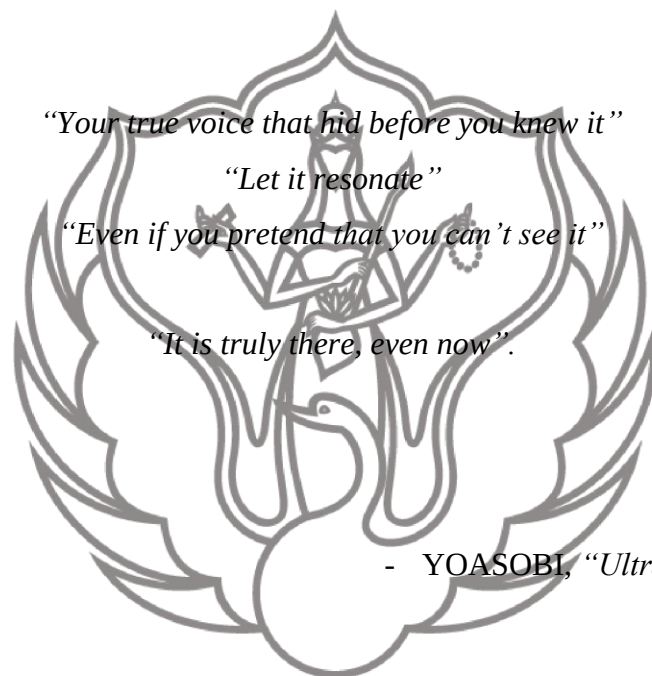
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Triharyo Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906





“Your true voice that hid before you knew it”

“Let it resonate”

“Even if you pretend that you can’t see it”

“It is truly there, even now”.

- YOASOBI, *“Ultramarine”*. 2020

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada:

Allah SWT, Sang Penguasa Seluruh Jagad Alam Semesta

Almarhumah ibunda tersayang

Kedua orang tua & saudara

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dan yang tak kalah penting,

Kepada diri saya ketika masih muda dulu

Tetaplah naif

Dan tetaplah berimajinasi.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafdi Maulana Muzaki
NIM : 1512385024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir berjudul:

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT BETAWI *MIRAH DARI MARUNDA*

Dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk menjadi sarjana pada Program Studi Desain komunikasi Visual. Se jauh yang diketahui karya ini bukan tiruan dari skripsi atau tugas akhir yang sudah pernah dipublikasikan. Kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

Rafdi Maulana Muzaki
NIM. 1512385024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafdi Maulana Muzaki
NIM : 1512385024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT BETAWI MIRAH DARI MARUNDA

Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

Rafdi Maulana Muzaki
NIM. 1512385024

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta beserta isinya. Berkat rahmat dan ridho-Nya lah karya Tugas Akhir Perancangan Komik Cerita Rakyat *Mirah dari Marunda* dapat disusun tanpa terjadi kendala yang berarti, dan dapat selesai dan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

Tugas Akhir ini membahas dan merancang cerita rakyat asli Betawi yang diceritakan dengan media komik atau gambar sekuensial. Karena dapat memvisualisasikan karakter dan suasana dengan baik menggunakan media gambar secara berturut-turut.

Penulis menyadari bahwa kesalahan maupun kekeliruan merupakan sifat alami bagi manusia, terlebih bagi penulis yang masih memiliki keterbatasan dalam ilmu, pengalaman maupun pengetahuan. Oleh karena itu, penulis membuka lebar segala kritik dan saran yang membangun untuk karya ini. Dengan harapan menjadi pribadi yang lebih baik lagi di waktu yang mendatang. Dan harapan bagi penulis agar Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

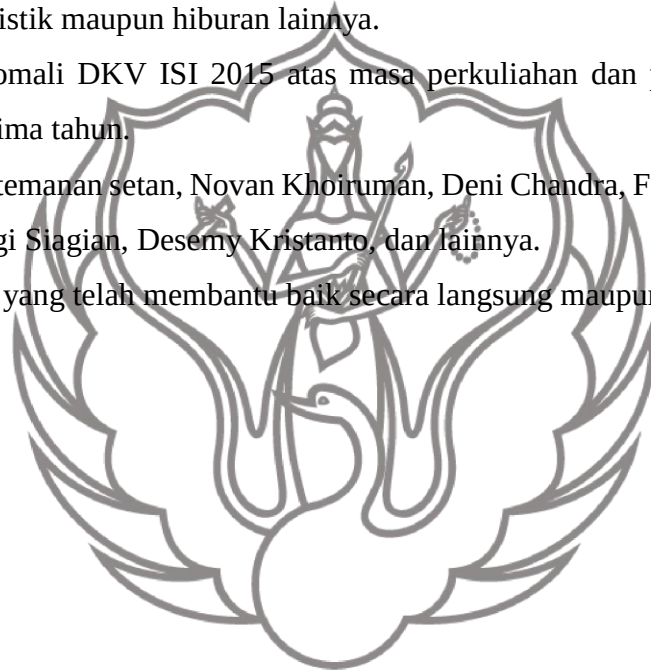
Penulis,
Rafdi Maulana Muzaki

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dalam proses perancangan Tugas Akhir ini, dari wujud bantuan, doa, moral, maupun finansial yang sangat membantuk kelangsungan penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Maka penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, SS., M.A. selaku Ketua Program Studi desain komunikasi Visual dan selaku Dosen Wali, atas bimbingannya sepanjang masa perkuliahan dan bantuan dalam urusan akademik.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku pembimbing I atas dukungan ilmu dan saran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, dan selalu memperbaiki kesalahan penulis agar lebih baik dari yang sebelumnya.
6. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn. selaku pembimbing II atas dukungan ilmu dan saran kepada penulis, sehingga dapat memperbaiki penulisan Tugas akhir sehingga laporan ini dapat selesai dengan tepat.
7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Cognate atas bimbingan, kritik, saran dan masukan yang membangun selama sidang Tugas Akhir berlangsung.
8. Seluruh Dosen dan *staff* Program Studi Desain komunikasi Visual Institut seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman dan wawasan serta masukan selama masa perkuliahan hingga selesai Tugas Akhir.
9. Bapak Dr. Syaiful Amri, M.M. selaku penggiat kebudayaan Betawi atas ketersediaannya sebagai narasumber dan ilmu maupun informasi tentang budaya Betawi.

10. Almarhumah Ibunda, atas kasih sayangnya sedari dulu sampai akhir hayatnya, yang seringkali hadir di alam mimpi seakan sebagai pengingat agar tak lupa untuk terus didoakan.
11. Kedua orangtua penulis atas dukungan doa, moral dan finansial sehingga penulis selalu dalam keadaan sehat dan dapat menimba ilmu yang lebih tinggi, serta dapat menciptakan karya kelak.
12. Seluruh keluarga atas bantuan doa, semangat dan finansial.
13. Ikatan Alumni SMA Taruna Nusantara cabang Yogyakarta yang seringkali berkumpul untuk silaturahmi, berbincang, makan dan nonton bersama dan kebutuhan logistik maupun hiburan lainnya.
14. Angkatan Anomali DKV ISI 2015 atas masa perkuliahan dan pengalaman kerja sama selama lima tahun.
15. Lingkaran pertemanan setan, Novan Khoiruman, Deni Chandra, Fajar Ekka, Fahriza Badzlin, Jonggi Siagian, Desemy Kristanto, dan lainnya.
16. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak.



ABSTRAKSI

Cerita rakyat adalah kisah yang diwariskan secara turun temurun antar generasi secara lisan. Secara umum, cerita rakyat yang diceritakan secara lisan menghasilkan berbagai versi dari cerita itu sendiri, sehingga banyak variasi jalan cerita yang ditemukan baik dalam media cetak maupun digital.

Salah satu cerita rakyat asal betawi yang menceritakan perjuangan seorang karakter dalam melawan penjahat yaitu cerita “Mirah dari Marunda”. Kisah ini menceritakan seorang gadis yang bertekad melindungi kampungnya dari ancaman kejahatan. Kisah Mirah ini salah satu dari cerita rakyat yang murni fiksi, namun tidak mengandung unsur legenda maupun asal-usul suatu fenomena.

Dalam perancangan ini, cerita “Mirah dari Marunda” akan diceritakan dengan media ilustrasi sekuensial atau biasa disebut komik. Media komik sendiri adalah salah satu media yang ampuh dalam mengantarkan sebuah cerita karena komik bisa menggambarkan karakter suatu tokoh, latar, peristiwa, dan waktu secara visual.

Kata Kunci: Komik, Cerita Rakyat, Betawi.

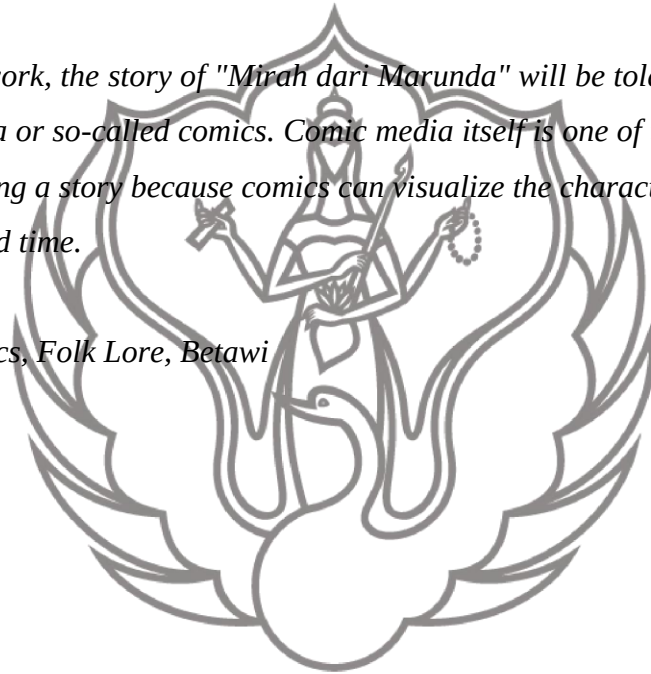
ABSTRACTION

Folklore are stories that are passed down from generation to generation ora. In general, folklore that is told produces various versions of the story itself, so that many variations of the storyline are found in both print and digital media.

One of the folklore from Betawi which tells of a character's struggle against criminals is the story of "Mirah dari Marunda". This story tells of a girl who is determined to protect her village from the threat of crime. The story of Mirah is one of the purely fictional folk tales, but does not contain elements of legend or the origin of a phenomenon.

In this work, the story of "Mirah dari Marunda" will be told using sequential illustration media or so-called comics. Comic media itself is one of the most powerful media in delivering a story because comics can visualize the character of a character, setting, event, and time.

Keywords: Comics, Folk Lore, Betawi



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAKSI	x
ABSTRACTION	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Penelitian	5
H. Metode Analisis Data	5
I. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	8
A. Komik	8
1. Jenis Komik	9
2. Elemen-Elemen Komik	15
3. Sistematika Pembuatan Komik	22
4. Tinjauan Komik Serupa	23

B. Cerita Rakyat	25
C. Rakyat Betawi	27
D. Kisah Mirah dari Marunda	29
E. Wawancara Narasumber	31
F. Analisis Data	31
G. Kesimpulan	32
BAB III KONSEP PERANCANGAN	33
A. Konsep perancangan	33
1. Khakayak Sasaran	34
2. Tujuan Kreatif	34
3. Strategi Kreatif	34
B. Konsep Cerita dan <i>Visual</i>	35
1. Konsep Cerita	35
2. Konsep <i>Visual</i>	35
3. Konsep Komik	36
4. Spesifikasi Komik	43
C. Program Perancangan	45
1. Program Kreatif	45
2. Media Pendukung	45
BAB IV VISUALISASI	47
A. Studi <i>Visual</i>	47
1. <i>Visual</i> Latar Tempat	47
2. <i>Visual</i> Karakter	50
3. <i>Visual</i> Properti	56
B. <i>Storyboard</i> Komik	57
C. Desain <i>Title</i>	92
D. Desain Akhir	93
E. <i>Media</i> Pendukung	129

BAB V PENUTUP	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	132
JURNAL	132
WAWANCARA	132
TAUTAN	133
LAMPIRAN	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komik Strip Benny dan Mice	9
Gambar 2.2 Komik <i>Kimetsu no Yaiba</i>	10
Gambar 2.3 Komik <i>Three Shadows</i>	10
Gambar 2.4 Komik Kompilasi Sumber Cahaya	11
Gambar 2.5 Komik Web Yllya	11
Gambar 2.6. Komik Basmi Penyakit dengan Kuman	12
Gambar 2.7 Komik layanan masyarakat antikorupsi	12
Gambar 2.8 Komik Ramayana	13
Gambar 2.9 Si Buta dari Gua Hantu	13
Gambar 2.10 Komik Biografi Hasan Al-Banna	14
Gambar 2.11 Komik Padepokan Antah Berantah	14
Gambar 2.12 <i>The Unbelievable Gwenpool</i>	15
Gambar 2.13 Contoh parit	16
Gambar 2.14 Contoh variasi balon dialog	17
Gambar 2.15 Contoh Onomatope	17
Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi pada komik <i>One Piece</i>	18
Gambar 2.17 Contoh <i>Splash</i> halaman	19
Gambar 2.18 Contoh <i>Splash</i> Panel	19
Gambar 2.19 Contoh <i>Splash</i> Ganda	20
Gambar 2.20 Contoh garis gerak	20
Gambar 2.21 Contoh <i>symbolia</i>	21
Gambar 2.22 Contoh kop komik	21
Gambar 2.23 Komik Sangkuriang	24
Gambar 2.24 Contoh komik cerita rakyat untuk anak-anak	24
Gambar 2.25 Komik <i>7 Wonders</i>	25
Gambar 2.26 Kota Batavia pada zaman kolonial Belanda	27
Gambar 2.27 Bunyamin Ramto	28
Gambar 2.28 Poster film <i>Singa Betina dari Marunda</i>	29

Gambar 3.1 Komik Sangkuriang	33
Gambar 3.2 Komik karya Kharisma Jati	35
Gambar 3.3 <i>Pallette monochrome</i> dan <i>CMYK</i>	44
Gambar 4.1 Referensi rumah di kampung Kemayoran	47
Gambar 4.2 Referensi penjara zaman kolonial Hindia Belanda.....	47
Gambar 4.3 Referensi Salah satu bangunan Belanda di Kemayoran	48
Gambar 4.4 Referensi suasana kampung Marunda	48
Gambar 4.5 Referensi Rumah Panggung.....	48
Gambar 4.6 Referensi ruang tengah rumah bang Bodor	49
Gambar 4.7 Referensi ruang tamu rumah bang Bodor	49
Gambar 4.8 Referensi hutan.....	49
Gambar 4.9 Referensi karakter Mirah	50
Gambar 4.10 Referensi karakter Asni	51
Gambar 4.11 Referensi karakter bang Bodor	52
Gambar 4.12 Referensi karakter Tirta	53
Gambar 4.13 Referensi murid-murid bang Bodor	54
Gambar 4.14 Referensi penari pentas malam	55
Gambar 4.15 Referensi kuda	56
Gambar 4.16 Referensi bandik atau golok	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan cerita yang sudah mengikat bagi masyarakat sejak dahulu kala. Suripan Sadi Hutomo (1991: 4) menyatakan bahwa cerita rakyat adalah kisah yang diwariskan secara turun temurun antar generasi secara lisan. Secara umum, cerita rakyat yang diceritakan secara lisan menghasilkan berbagai versi dari cerita itu sendiri, sehingga banyak variasi jalan cerita yang ditemukan baik dalam media cetak maupun digital.

Budaya Betawi juga sama, terdapat cerita rakyat asli Betawi yang menarik bila diceritakan kembali. Masyarakat akan tetapi tak banyak mengetahui beberapa cerita rakyat Betawi. Mayoritas orang biasa hanya mengetahui cerita “Si Pitung”. Hal tersebut wajar, karena Pitung sendiri bisa dikatakan sebagai “wajah” seorang “jawara Betawi” dengan keberaniannya melindungi rakyat kecil dari Belanda.

Salah satu cerita rakyat Betawi yang menceritakan perjuangan seorang karakter dalam melawan penjahat juga ada selain Pitung, yaitu cerita “Mirah dari Marunda”. Ada beberapa versi judul cerita ini, seperti “Mirah, Singa Betina dari Marunda”, “Mirah dan Asni” atau “Mpok Mirah”. Kisah ini menceritakan seorang gadis yang bertekad melindungi kampungnya dari ancaman kejahatan. Kisah Mirah ini salah satu dari cerita rakyat yang murni fiksi. Setting-nya pada zaman kolonial, namun fokus cerita Mirah adalah memberantas preman yang mengancam kampung Marunda tanpa adanya campur tangan Belanda, berbeda dari cerita Pitung ataupun “Murtado si Macan Kemayoran”.

Kisah Mirah dimulai dari keributan yang terjadi di kampung Kemayoran. Seorang saudagar Tionghoa, babah Yong, ditemukan di rumahnya dalam keadaan terikat dan babak belur. Kondisi rumahnya pun berantakan dan harta bendanya banyak yang dicuri. Ketika ditanya siapa pelakunya, ia menjawab Asni yang merampok rumahnya. Keesokan harinya setelah kejadian, Asni diinterogasi oleh tuan Ruys, orang Belanda tersohor di Kemayoran. Asni terus menyangkal bahwa ia tak melakukan apapun semalam, tuan Ruys sendiri

sebenarnya yakin bahwa Asni bukanlah orang jahat. Singkat cerita, Asni bebas dengan syarat ia harus mencari pelaku sebenarnya. Latar cerita berganti ke kampung Marunda, sebuah kampung kecil yang selalu menjadi sasaran kejahatan para preman. Belanda juga tidak peduli dengan keadaan kampung ini. Kampung Marunda sedang mengadakan sayembara yang diadakan oleh bang Bodor, sang jawara kampung, bagi siapa yang dapat mengalahkan anaknya, Mirah, dalam adu bela diri, maka berhak memperistri putrinya. Pemuda yang berhasil mengalahkan Mirah tak lain adalah Asni, yang pergi ke Marunda untuk mencari seorang pelaku kejahatan di Kemayoran.

Cerita Mirah ini sebenarnya menarik bila diceritakan kembali, karena nilai yang terdapat pada cerita rakyat ini adalah perjuangan seorang wanita dalam melindungi kampungnya. Tema cerita ini sebenarnya sedikit mirip dengan “Si Pitung” dan “Murtado Macan Kemayoran”, yaitu seorang karakter yang melindungi yang lemah dari yang kuat, namun kisah Mirah juga dirasa cukup menarik bila diceritakan kembali. Sosok perempuan yang berjuang cenderung lebih memberi *impact* bagi masyarakat, karena sosok jagoan pria dalam cerita rakyat lebih banyak dibandingkan perempuan.

Dalam perancangan ini, cerita “Mirah dari Marunda” akan diceritakan dengan media ilustrasi sekuensial atau biasa disebut komik. Media komik sendiri adalah salah satu media yang ampuh dalam mengantarkan sebuah cerita karena komik bisa menggambarkan karakter suatu tokoh, latar, peristiwa, dan waktu secara visual.

Komik merupakan media kumpulan gambar yang tidak bergerak, disusun secara berurutan sehingga menjadi sebuah cerita dan ditambahkan dialog balon. Scott McCloud mengutarakan bahwa komik merupakan kumpulan dari banyak gambar yang kemudian disusun dengan ditambahkan kata atau dialog secara berurutan dan saling berhubungan, sehingga menjadi sebuah cerita yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi atau menghasilkan respon estetik bagi siapapun yang melihatnya.

Keunggulan dalam membuat komik berdasarkan cerita rakyat adalah, selain dapat menggambarkan karakteristik sebuah tokoh secara *visual*, dapat juga menggambarkan latar atau *setting* suasana kampung Marunda.

Masyarakat cenderung dapat menikmati suatu hal yang diceritakan bila disuguhkan dengan *visual*, dan dirasa sayang bila cerita Mirah tidak dibawakan dengan menggunakan gambar. Perancangan ini dibuat dengan maksud masyarakat diharapkan dapat menikmati cerita perjuangan seorang wanita dalam melindungi tanah kelahirannya dalam bentuk komik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah; “Bagaimana merancang komik cerita rakyat Betawi yang menggambarkan sosok pejuang wanita di kampung Marunda dalam *setting* masa kolonial?”.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan komik ini adalah merancang sebuah komik tentang perjuangan seorang wanita Betawi dengan komik sehingga mampu menampilkan karakter, latar, suasana dalam bentuk visual sekuensial dan memperkenalkan cerita “Mirah dari Marunda” kepada masyarakat luas.

D. Batasan Perancangan

Perancangan ini secara umum berfokus pada:

1. Fokus cerita

Cerita berfokus pada alur cerita rakyat “Mirah dari Marunda”.

2. *Setting*

Meliputi latar tempat, penokohan, maupun suasana dalam cerita rakyat.

3. Media

Media yang dipakai dalam perancangan adalah media komik cetak.

4. *Target Audiences*

Tujuan perancangan komik ini untuk seluruh masyarakat, khususnya yang gemar membaca komik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat Betawi

Masyarakat Betawi dapat mengenal kembali salah satu budaya cerita rakyat aslinya, dan dapat melestarikannya kembali.

2. Bagi Masyarakat umum

Masyarakat diharapkan mampu menjadikan perancangan komik “Mirah dari Marunda” sebagai media untuk melestarikan budaya, khususnya budaya Betawi.

3. Bagi Institusi

Institusi diharapkan mampu menambah khasanah di dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh perancang dalam perancangan agar dapat memahami konteks definisi yang dibahas dalam dalam perancangan ini. Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan, yaitu;

1. Komik, menurut Scott McCloud (2002: 9) komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal).
2. Cerita Rakyat, menurut Suripan Sadi Hutomo (1991) cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Mulai pendidikan sudah dikenalkan oleh cerita rakyat yang diceritakan oleh guru, orang tua, maupun nenek atau kakek secara turun temurun.
3. Masyarakat Betawi, menurut Lance Castles (1967) secara biologis, mereka yang mengaku sebagai orang Betawi adalah keturunan kaum berdarah campuran aneka suku dan bangsa yang didatangkan oleh Belanda ke Batavia (Jakarta dalam masa kolonial Hindia Belanda).

G. Metode Penelitian

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer didapat melalui *survey* lokasi yaitu kampung Marunda, dan mewawancarai narasumber terkait (budayawan atau semacamnya).

b. Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui buku, jurnal, lampiran dan *website* yang dikeluarkan oleh ahli atau pihak terkait yang berhubungan dengan cerita rakyat “Mirah dari Marunda” atau pakar budaya yang terkait pula dengan cerita rakyat tersebut.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber Tertulis

Sumber yang didapat dari buku atau jurnal yang dikeluarkan oleh pihak dan ahli yang terkait tentang cerita rakyat dan tentang komik.

b. Website

Mengambil data dari situs *website* yang berkaitan dengan cerita rakyat Betawi “Mirah dari Marunda”.

c. Wawancara

Mengajukan pertanyaan tentang topik yang ingin dibawa kepada narasumber yang relevan dengan bidang terkait.

3. Kajian Pustaka

4. Mengambil referensi dari kajian penelitian atau perancangan dengan tema yang serupa.

H. Metode Analisis Data

Dalam proses mendesain yang baik, data yang telah didapat harus dianalisis untuk memperkuat konsep visual, salah satunya menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why* dan *How*).

1. *What*, menjelaskan seputar pertanyaan inti masalah dari kejadian yang ingin disampaikan.
2. *Who*, menunjuk kepada subjek atau pelaku dari peristiwa atau masalah yang diulas.

3. *When*, memfokuskan pada keterangan waktu perihal masalah yang diulas.
4. *Where*, memberikan penjelasan tentang dimana keberlangsungan suatu masalah.
5. *Why*, menitik beratkan suatu latar belakang dari masalah yang diulas.
6. *How*, cara dan penjelasan tentang suatu masalah yang terjadi.



I. Skematika Perancangan

