

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ADAPTASI EPOS LA
GALIGO SEBAGAI MEDIA EKPLORASI IDENTITAS KEPADA
REMAJA DEWASA USIA 18-25 TAHUN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun oleh:
Tiara Putri Ifanka
1601200293

Konsentrasi: Desain Grafis

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
TELKOM UNIVERSITY
BANDUNG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ADAPTASI EPOS LA GALIGO SEBAGAI MEDIA EKPLORASI IDENTITAS KEPADA REMAJA DEWASA USIA 18-25 TAHUN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh:
Tiara Putri Ifanka
1601200293
Konsentrasi: Desain Grafis



Disetujui,
Tanggal 2025
Pembimbing I Pembimbing II

Olivine A. S., S.Ds., M.Ds.

Fariha E. Naufalina, S.Ds., M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
TELKOM UNIVERSITY
BANDUNG
2025**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ADAPTASI EPOS LA GALIGO SEBAGAI MEDIA EKPLORASI IDENTITAS KEPADA REMAJA DEWASA USIA 18-25 TAHUN”** adalah sebenar-benarnya karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan kecuali pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Bandung, 21 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,

Tiara Putri Ifanka

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian berjudul “Perancangan Komik Digital Adaptasi Epos La Galigo Sebagai Media Ekplorasi Identitas kepada Remaja Dewasa Usia 18-25 Tahun”. Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual peminatan Desain Grafis Fakultas Industri Kreatif di Telkom University.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan penelitian ini mendapat banyak dukungan dan bantuan dari bermacam pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Olivine Alifaprilina S. dan Ibu Fariha E. Naufalina selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan banyak arahan selama penulisan tugas akhir,
2. Bapak Ganjar Gumilar selaku dosen wali yang selalu mendorong saya untuk segera lulus,
3. Bapak Bambang Melga Suprayogi selaku dosen penguji 1,
4. Kedua orang tua penulis, Papa dan Mama, yang selalu mendoakan penulis agar proses penyusunan tugas akhir ini selalu dilancarkan hingga berhasil lulus tanpa ada penambahan semester lagi (*I did it!*),
5. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang selalu bersedia membantu penulis ketika ada kesulitan psikis dan duniawi, Rio, Audy, Retno, Okta, dan Tari selaku anggota Kelompok Kita Bisa Lulus,
6. Teman-teman *chronically online* yang sudah ingin mendengarkan ocehan penulis mengenai berbagai macam hal dari permainan video, film, seri televisi, serta hal-hal lain yang tak bisa disebutkan satu per satu, Maya, Rizal, Val, Alula, dan terutama Triyana, serta masih banyak lagi ,
7. Kak Gege atau Benishoga selaku narasumber wawancara untuk penelitian ini yang sudah meluangkan waktunya dan memberikan masukan berharga pada penulis walau sempat terkendala suatu hal (dan berhasil diselesaikan dengan damai),

8. Bapak Dimas Krisna Aditya selaku dosen mata kuliah Studio Desain Grafis 4 yang telah membantu proses perancangan awal *board game La Galigo* hingga akhirnya diangkat menjadi topik tugas akhir penulis yang berbasis komik digital, serta sebagai salah satu rekan yang selalu mendukung karya-karya penulis di luar masa perkuliahan,
9. Tetsuya Nomura yang telah menciptakan Final Fantasy VII beserta tokoh-tokohnya terutama Cloud Strife dan Aerith Gainsborough, juru selamat penulis di kala masa-masa kelam selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini,
10. Dan yang terakhir pada diri penulis sendiri, yang telah berhasil menyelesaikan tugas akhir ini walau bersimbah tangis dan darah, yang telah percaya pada diri sendiri walau dipenuhi ketidakyakinkan dan kecemasan sejak awal memulai tugas akhir ini, yang harus mengalami dua patah hati di saat bersamaan di kala masa-masa mendekati sidang akhir, terima kasih telah bertahan sejauh ini karena Final Fantasy VII R-3 masih belum rilis dan karena banyak pihak yang menginginkan penulis untuk segera lulus dari dunia perkuliahan.

Bandung, 21 Juli 2025

Tiara Putri Ifanka

ABSTRAK

Fenomena krisis identitas merupakan fenomena universal bagi seluruh remaja di dunia, tak terkecuali bagi para remaja dan remaja dewasa di Indonesia. Data observasi menunjukkan beberapa remaja dewasa di Bandung kerap merasa identitas diri mereka selalu berubah karena terpengaruh lingkungan dan merasa tidak nyaman di beberapa situasi yang membuat mereka harus menyesuaikan diri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah adaptasi kisah *La Galigo* dalam bentuk komik digital sebagai media untuk membantu remaja dewasa usia 18-25 tahun dalam menelusuri identitas diri mereka melalui pendekatan visual yang mudah diterima kalangan usia tersebut. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis karya sejenis. Metode pengumpulan data melalui wawancara, penyebaran kuesioner, observasi lingkungan, dan studi literatur. Hasil penelitian menyatakan bahwa isu krisis identitas pada remaja dewasa bukan merupakan isu yang mudah hilang dalam waktu dekat dan akan tetap berjalan seiring mereka tumbuh dan bertemu orang-orang baru yang dapat memengaruhi diri mereka. Oleh karenanya dibutuhkan media visual yang dapat menemani remaja dewasa dalam perjalanan mereka mencari jati diri mereka.

Kata Kunci: **krisis identitas, eksplorasi identitas, *La Galigo*, remaja dewasa, komik digital**

ABSTRACT

The identity crisis phenomenon is universal among adolescents around the world, including adolescents and young adults in Indonesia. Observational data shows that some young adults in Bandung often feel their sense of identity constantly shifts due to environmental influences, and they experience discomfort in situations that require them to adapt. This study aims to design an adaptation of the La Galigo story in the form of a digital comic as a medium to help young adults aged 18–25 explore their identity through a visual approach that is easily accepted by this age group. The research uses qualitative methods and comparative analysis of similar works. Data collection methods include interviews, questionnaires, environmental observations, and literature studies. Results proved that the identity crisis issue surrounding young adults is not an issue that may disappear within a short period of time, and instead will continue to go on as young adults grow and meet new people that can affect their livelihood. Therefore, a visual media is needed to guide these young adults in their journey of self discovery.

Keywords: *identity crisis, identity exploration, La Galigo, young adults, digital comics*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Metode Pengumpulan Data	
1.7.1 Wawancara	6
1.7.2 Studi Pustaka	6
1.7.3 Survei	7
1.7.4 Observasi Lingkungan	7
1.8 Metode Analisis	
1.8.1 Matriks Perbandingan	7
1.8.2 Analisis Visual Karya Sejenis	7
1.9 Kerangka Penelitian	8
1.10 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Perancangan	10
2.2 Desain Komunikasi Visual	11
2.2.1 Elemen Desain Grafis	11
2.3 Komik	13
2.3.1 Elemen Komik	13
2.4 Adaptasi	16
2.5 Tipografi	17

2.6	Ilustrasi	17
-----	-----------------	----

BAB III DATA DAN HASIL ANALISIS

3.1	Data Pemberi Proyek		
3.1.1	Lontara Project	18	iv
3.2	Data Produk		i
3.2.1	Latar Belakang La Galigo	19	
3.2.2	Cerita La Galigo	20	
3.3	Data Khalayak Sasaran	24	
3.4	Data Wawancara		
3.4.1	Wawancara dengan Narasumber Pertama	25	
3.5	Data Kuesioner		
3.5.1	Pengetahuan Mengenai Kisah <i>La Galigo</i>	27	
3.5.2	Ketertarikan untuk Mengetahui Kisah La Galigo Lebih Lanjut	28	
3.5.3	Media Visual Paling Cocok untuk Menceritakan Kisah La Galigo pada Audiens Remaja Dewasa	29	
3.5.4	Familiaritas Remaja Dewasa terhadap <i>Webtoon</i>	29	
3.5.5	Frekuensi Remaja Dewasa dalam Membaca <i>Webtoon</i>	29	
3.5.6	Hal Utama yang Diperhatikan Remaja Dewasa ketika Membaca <i>Webtoon</i>	30	
3.5.7	<i>Art Style</i> yang Digemari Remaja Dewasa ketika Membaca <i>Webtoon</i>	30	
3.5.8	Efektivitas Penceritaan Ulang Kisah <i>La Galigo</i> melalui <i>Webtoon</i> Genre Fantasi untuk Menarik Minat Remaja Dewasa	31	
3.5.9	Ketertarikan Remaja Dewasa terhadap Desain Karakter yang Akan Dibawakan di Perancangan Komik Digital Nantinya	31	
3.5.10	Ketertarikan Remaja Dewasa terhadap Visual dan <i>Art Style</i> yang Akan Dibawakan di Perancangan Komik Digital Nantinya	32	
3.6	Data Karya Sejenis		

3.6.1 Sri Asih	34
3.6.2 Dedes	35
3.6.3 Nusantara Droid War	36
3.7 Analisis Matriks Perbandingan Karya Sejenis	37
3.8 Data Hasil Observasi	38
3.9 Hasil Analisis Data Wawancara dan Kuesioner	43

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan	43
4.2 Konsep Kreatif	43
4.3 Konsep Media	43
4.4 Konsep Visual	44
4.5 Konsep Bisnis	55
4.6 Hasil Perancangan	56
4.6.1 Desain Karakter	56
4.6.2 Storyboard	67
4.6.3 Hasil Akhir	69

BAB V PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Matriks Perbandingan Karya Sejenis	37
Tabel 4.1 Rincian biaya produksi karya	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh garis	11
Gambar 2.2 Contoh tekstur	11
Gambar 2.3 Contoh bentuk geometri dua dimensi	12
Gambar 2.4 Jenis pembagian kelompok warna	12
Gambar 2.5 Ruang dalam karya visual	13
Gambar 2.6 Contoh penataan panel dalam komik <i>Detektif Conan</i>	14
Gambar 2.7 Contoh balon kata yang sering ditemui di dalam komik	14
Gambar 2.8 <i>Gutter</i> dalam komik	15
Gambar 2.9 Contoh ilustrasi dalam <i>webtoon Ki Sisters</i> oleh bumbae	15
Gambar 3.1 Logo Lontara Project	18
Gambar 3.2 Wawancara dengan Benishoga, komikus <i>Apple to Orange</i>	25
Gambar 3.3 Data kuesioner 1	28
Gambar 3.4 Data kuesioner 2	28
Gambar 3.5 Data kuesioner 3	29
Gambar 3.6 Data kuesioner 4	29
Gambar 3.7 Data kuesioner 5	29
Gambar 3.8 Data kuesioner 6	30
Gambar 3.9 Data kuesioner 7	30
Gambar 3.10 Data kuesioner 8	31
Gambar 3.11 Data kuesioner 9	31
Gambar 3.12 Desain karakter Bissu dari <i>board game I La Galigo Masempo</i>	32
Gambar 3.13 Data kuesioner 10	32
Gambar 3.14 Halaman dari <i>webtoon A Fair Lady's Wish</i>	33
Gambar 3.15 Contoh panel <i>webtoon Sri Asih</i>	34
Gambar 3.16 Contoh panel <i>webtoon Dedes</i>	35
Gambar 3.17 Contoh panel <i>webtoon Nusantara Droid War</i>	36
Gambar 3.18 Susunan zine yang diterbitkan secara independen dan dijual di Grammars Cihapit	40