

**PERANCANGAN KOMIK FANTASI “BUDI BAIK”**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh:**

**KHALID RAMADHANA**

**17027077/2017**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK FANTASI *BUDI BAIK***

Nama : Khalid Ramadhana  
NIM : 17027077  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 18 Januari 2022

Disetujui dan disahkan oleh,  
Dosen Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S. Ds, M.Ds.  
NIP. 19861023.201903.2.006

Mengetahui :  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19620815.199001.1.001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Sastra dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Komik Fantasi *Budi Baiok*  
Nama : Khalid Ramadhana  
NIM : 17027077/ 2017  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, 18 Januari 2022

Tim Penguji :  
Nama/NIP

1. Pembimbing : Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds.  
NIP. 19861023.201903.2.006
2. Penguji I : Dr. Jupriani, M.Sn.  
NIP. 19631008.199003.2.003
3. Penguji II : Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19770401.200812.1.002

Tanda Tangan

: 1.   
: 2.   
: 3. 

Mengetahui  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19620815.199001.1.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir\* dengan judul  
Pelaksanaan Komik Fantasi Budi Baik

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24 - 01 - 20 23

Saya yang menyatakan,



KHALID RAMADHANA  
NIM. 17027077

## PERANCANGAN BUKU KOMIK FANTASI BUDI BAIK

**Khalid Ramadhana<sup>1</sup>, Dwi Mutia Sari<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

[K04021997@gmail.com](mailto:K04021997@gmail.com), [mutia2011@fbs.unp.ac.id](mailto:mutia2011@fbs.unp.ac.id)

### ABSTRAK

Kurangnya perhatian remaja terhadap budaya lokal menjadi suatu permasalahan penting karena dapat mengancam keberadaan budaya lokal itu sendiri di masa depan. Hal ini juga tidak luput dari ranah kreatif khususnya untuk para kreator lebih memperhatikan budaya lokal, maka dari itu solusi permasalahan ini adalah mengangkat karya dengan konten budaya lokal melalui media kreatif yaitu komik dengan judul *budi baiak*. Komik dapat menambah perbendaharaan kata bagi pembaca dan meningkatkan kecerdasan otak terhadap visual. Karya ini menggunakan metode analisis 5W+1H, wawancara, observasi dan dokumentasi, selain itu metode perancangan data yang digunakan pada perancangan komik fantasi *budi baiak* ini adalah metode perancangan 4D (*four-D*) diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran), untuk itu penulis merancang komik fantasi *budi baiak* bahwasannya komik ini dapat digunakan sebagai media edukatif dan komunikatif untuk mengenalkan kembali kepada remaja zaman sekarang serta para calon kreator yang tidak lagi tertarik terhadap budaya lokal.

**Kata kunci: remaja, budaya lokal, komik**

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup> Dosen Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah Subhanahuwata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupanya shalawat beserta junjungan salam kepada rasul Allah yang merupakan imam diwaktu sholat, pemimpin di waktu perang yakni Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan yang baik bagi seluruh alam.

Karya akhir ini diberi judul "*Perancangan Komik Fantasi Budi Baik*". Laporan karya Akhir ini disusun dan dirancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus. M. Pd selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibuk Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibuk Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
4. Ibuk Dwi Mutia Sari S. Ds, M. Ds selaku dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran

untuk melengkapi segala kekurangan penulisan dalam menyelesaikan karya akhir penulis.

5. Bapak Hendra Ariwan S.Sn, M. Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya ini.
6. Ibuk Dr. Jupriani, M. Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya akhir ini.
7. Bapak Drs. Ariusmedi, M. Sn selaku dosen Penasehat Akademis yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing karya akhir penulis dan memberi motivasi.
8. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil maupun dari karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap dengan adanya kritikan dan saran dapat menyempurnakan segala kekurangan ini. Akhir kata penulis berharap semoga karya akhir ini dapat menjadi manfaat kepada para pembaca dan terkhususnya juga kepada penulis. Aamiin.

Padang, 20 Mei 2022

Khalid Ramadhana

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Orisinalitas .....	6
F. Tujuan Berkarya .....	7
G. Manfaat Berkarya .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Praksis.....	9
1. <i>Budi Baiak</i> .....	9
B. Kajian Teoritis.....	11
1. Budaya.....	11
2. Komik.....	12
3. Ilustrasi.....	15
4. Cerita Rakyat.....	17
6. <i>Lay out</i> .....	19
7. Warna .....	19
8. Tipografi.....	21
C. Karya Relevan .....	22
D. Kerangka Konseptual .....	26
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>27</b>
A. Metode Perancangan .....	27
B. Metode Pengumpulan Data .....	28
1. Dokumentasi .....	29



2. Wawancara.....	29
C. Metode Analisis Data.....	32
D. Pendekatan Kreatif.....	33
1. Bahasa Kreatif.....	33
2. Target Audiensi.....	34
3. Tujuan Kreatif.....	35
4. Strategi Kreatif.....	35
5. Program Kreatif.....	36
E. Media Utama.....	37
F. Media Pendukung.....	38
G. Jadwal Kerja.....	40
<b>BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....</b>	<b>41</b>
A. Media Utama.....	41
B. Media Pendukung.....	42
C. <i>Define</i> .....	44
D. <i>Design</i> .....	48
1. Perancangan Komik.....	48
E. <i>Develope</i> .....	96
F. <i>Disseminate</i> .....	111
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>119</b>
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	112
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>x</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>

## **DAFTAR TABEL**

1. Jadwal Kerja.....	40
----------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

1. <i>Manga</i> atau komik Jepang .....	13
2. Buku kumpulan cerita rakyat nusantara.....	18
3. <i>Nurarihyon no Mago</i> versi adaptasi <i>anime</i> .....	22
4. <i>Sengoku Basara</i> .....	23
5. Kerangka Konseptual.....	26
6. Palet warna yang digunakan pada perancangan.....	45
7. Pemilihan jenis font .....	46
8. Font yang digunakan.....	46
9. Pemilihan bentuk font Judul .....	47
10. Font Judul.....	47
11. <i>Font Komika Slim</i> .....	47
12. Layout kasar dan pencarian konsep karakter Zaki.....	75
13. Layout eksekusi untuk penemuan hasil karakter Zaki.....	76
14. Layout komprehensif karakter Zaki.....	76
15. Final desain karakter Zaki.....	77
16. Layout komprehensif karakter Zaki versi wujud pandeka silek .....	77
17. Layout final desain karakter Zaki versi wujud pandeka silek.....	78
18. Layout kasar dan pencarian konsep karakter Ayura .....	78
19. Layout eksekusi untuk penemuan hasil karakter Ayura .....	79
20. Layout komprehensif karakter Ayura, versi formal.....	79
21. Final desain karakter Ayura, versi formal.....	80
22. Layout komprehensif karakter Ayura, versi kondangan.....	80
23. Final desain karakter Ayura, versi kondangan.....	81
24. Layout kasar dan pencarian konsep karakter Yuyu Kangkang.....	81
25. Layout eksekusi untuk penemuan hasil karakter Yuyu Kangkang.....	82
26. Layout komprehensif karakter Yuyu Kangkang, versi manusia.....	82
27. Final desain karakter Yuyu Kangkang, versi manusia.....	83
28. Layout komprehensif karakter Yuyu Kangkang, versi monster .....	83

29. Final desain karakter Yuyu Kangkang, versi monster .....	84
30. Informasi Karakter Zaki.....	85
31. Informasi Karakter Ayura .....	86
32. Informasi Karakter Yuyu Kangkang.....	87
33. Layout sketsa kasar cover buku komik .....	87
34. <i>Layout</i> eksekusi cover buku komik.....	88
35. <i>Layout</i> komprehensif cover buku komik .....	88
36. Layout kasar perancangan halaman komik.....	89
37. <i>Layout</i> kasar perancangan halaman komik .....	89
38. <i>Layout</i> kasar perancangan halaman komik .....	90
39. <i>Layout</i> perancangan <i>line art</i> halaman komik.....	90
40. <i>Layout</i> perancangan <i>line art</i> halaman komik.....	91
41. <i>Layout</i> perancangan <i>line art</i> halaman komik.....	91
42. <i>Layout</i> perancangan <i>inking</i> halaman komik .....	92
43. <i>Layout</i> perancangan <i>inking</i> halaman komik .....	92
44. <i>Layout</i> perancangan <i>inking</i> halaman komik .....	93
45. <i>Layout</i> pengisian dialog halaman komik .....	93
46. <i>Layout</i> pengisian dialog halaman komik .....	94
47. <i>Layout</i> pengisian dialog halaman komik .....	94
48. <i>Final design cover</i> dan isi buku komik.....	95
49. <i>Layout</i> kasar poster .....	96
50. <i>Layout</i> eksekusi poster .....	96
51. <i>Layout</i> komprehensif poster.....	97
52. <i>Final design</i> poster .....	97
53. <i>Layout</i> kasar <i>X-banner</i> .....	98
54. <i>Layout</i> eksekusi <i>X-banner</i> .....	98
55. <i>Layout</i> komprehensif <i>X-banner</i> .....	99
56. <i>Final design</i> <i>X-banner</i> .....	99
57. <i>Layout</i> kasar <i>mouse pad</i> .....	100
58. <i>Layout</i> eksekusi <i>mouse pad</i> .....	100
59. <i>Layout</i> komprehensif <i>mouse pad</i> .....	101
60. <i>Final design</i> <i>mouse pad</i> .....	101

61. <i>Layout kasar flashdisk card</i> .....	102
62. <i>Layout eksekusi flashdisk card</i> .....	102
63. <i>Layout komprehensif flashdisk card</i> .....	103
64. <i>Final design flashdisk card</i> .....	103
65. <i>Layout kasar tote bag</i> .....	104
66. <i>Layout eksekusi tote bag</i> .....	104
67. <i>Layout komprehensif tote bag</i> .....	105
68. <i>Final design tote bag</i> .....	105
69. <i>Layout kasar mug</i> .....	106
70. <i>Layout eksekusi mug</i> .....	106
71. <i>Layout komprehensif mug</i> .....	106
72. <i>Final design mug</i> .....	107
73. <i>Layout kasar gantungan kunci</i> .....	107
74. <i>Layout eksekusi gantungan kunci</i> .....	108
75. <i>Layout komprehensif gantungan kunci</i> .....	108
76. <i>Final design gantungan kunci</i> .....	109
77. <i>Final design komik pada platform KOOMIK</i> .....	110
78. Wawancara offline bersama Akbar Mulyadi, komikus di GAS Studio, Kota Bukittinggi, Sumbar .....	xii
79. Dukun Pandia karya Akbar Mulyadi, komikus di GAS Studio, Kota Bukittinggi, Sumbar .....	xii
80. Wawancara <i>online</i> via <i>Messenger</i> bersama Angga Ferixs, dengan nama FB Zenki Arashi, komikus dari Kota Denpasar, Bali .....	xiii
81. Pendekar Geulis karya Angga Ferixs, dengan nama FB Zenki Arashi, komikus dari Kota Denpasar, Bali .....	xiii
82. Wawancara <i>online</i> via <i>Messenger</i> bersama Agustian Noor Komikus dari Kota Waringin, Kalteng .....	xiv
83. Hati Baja karya Agustian Noor, Komikus dari Kota Waringin, Kalteng .....	xiv



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sebuah tradisi budaya tak benda memiliki keberagamannya, salah satunya adalah budaya tradisional, seperti rumah adat, pakaian adat, upacara adat, seni sastra, seni musik, seni tari, seni rupa, senjata tradisional, adat istiadat serta bahasa daerah yang terus diwariskan kepada generasi penerus hingga saat sekarang ini. Akan tetapi seiring perkembangannya era teknologi dan informasi terjadi akulturasi budaya/pencampuran dua kebudayaan atau lebih, demikian menyebabkan budaya tradisional mulai terlupakan secara perlahan oleh generasi muda saat ini. Salah satunya cerita rakyat. Hal ini disebabkan karena generasi muda lebih tertarik kepada budaya luar dan kurangnya perhatian orang tua dan masyarakat untuk mewariskan ajaran budaya lokal di negeri sendiri. Tradisi budaya lokal dirasa kurang menarik di era modern oleh masyarakat saat ini, dan telah menjadi fenomena umum di seluruh wilayah Indonesia, terutama pada masyarakat perkotaan dan tidak luput juga di pedesaan.

Perlunya kembali memberikan literasi budaya lokal kepada generasi muda Indonesia di tengah perkembangan teknologi dan informasi begitu pesat pada era saat sekarang ini, tidak akan menjadi penghambat dalam menyebarkanluaskannya, justru berkat kemajuan teknologi siapapun mudah mengakses ilmu dan menambah wawasan serta berbagi secara luas dan

global. Namun sayangnya visual literasi budaya lokal tersebut kurang begitu mendapat perhatian, kegemaran remaja yang lebih menyukai produk-produk luar seperti komik, game, ilustrasi, film, animasi dan music video, yang dapat diakses secara cepat melalui internet sebenarnya dapat dipergunakan mengatasi permasalahan ini. Oleh karena itu perlu solusi untuk menciptakan media edukasi melalui hal-hal yang disukai dan menghibur bagi para remaja di era modern sekarang ini.

Solusi permasalahan ini tentulah tidak luput dari ruang lingkup sumber daya manusia yang bergerak di industri kreatif seperti halnya para komikus, ilustrator, animator dan *game developer*. Tetapi umumnya di Indonesia, masih sangat kurang mengangkat tema budaya lokal. Padahal banyak ide bertemakan budaya lokal seharusnya menjadi kekuatan besar bagi para kreator Indonesia.

Berdasarkan pengalaman penulis selama berinteraksi di grup medsos seperti komunitas komik, ilustrator dan kampus dalam kurun waktu 10 tahun belakangan, sangat jarang penulis melihat para komikus maupun ilustrator sekarang ini untuk bereksperimen dengan tema budaya lokal, biarpun itu yang baru (calon) maupun yang sudah profesional. Kebanyakan para kreator membuat karya kreatif dengan mengangkat tema budaya asing pada karyanya. Hanya segelintir saja yang berani mengangkat tema budaya lokal.

Salah satu negara yang cocok untuk dijadikan acuan adalah Jepang, para kreator di Jepang sangat banyak mengemas ide kreatifnya dengan



sangat kreatif dan menarik melalui konsep budaya lokal maupun modern hingga dikenal sukses di seluruh negeri maupun luar negeri. Hal ini seharusnya dapat menjadi contoh dalam berkonsep pembuatan karya yang dapat menyalurkan kegemaran sekaligus mengedukasi.

Narasumber penulis, seorang komikus dan *freelance*, Akbar Mulyadi dengan karyanya “*Dukun Pandia*” dari Kota Bukittinggi, Sumbar, melalui wawancara offline, pada tanggal 17 Februari 2021 mengatakan penyebab kurangnya komikus dan ilustrator muda sekarang dalam membuat karya mereka dengan unsur budaya lokal disebabkan karena kurangnya minat para target audiens serta data riset yang juga dibidang kurang dibukukan. Di samping itu, adanya beberapa kendala yaitu takut atau ragu jika mengangkat tema budaya lokal bila melenceng dan tidak tepat dari data asli budaya yang akan digarap, akibat kurangnya informasi riset data yang tersedia. Sedangkan menurut komikus *freelance* Angga Ferisx dengan komiknya berjudul “*Pendekar Geulis*” dari Kota Denpasar, Bali, pada tanggal 01 Maret 2021 melalui wawancara online, mengatakan pada umumnya para *artist* baru mudah tersesat dan terlalu percaya diri serta idealis terhadap dirinya, yang terpaku kepada budaya asing dari pada budaya lokal. Adapun menurut Agustian Noor seorang komikus dan *freelance* dengan komiknya berjudul “*Hati Baja*” dari Kota Waringin, Kalteng, pada tanggal 02 Maret 2021 melalui wawancara online, mengatakan, kendala mengangkat karya komik ataupun ilustrasi dengan unsur budaya lokal dikarenakan kurangnya sumber informasi tertulis. Terkadang harus terjun ke lapangan mencari

informasi lebih dalam dari mulut ke mulut masyarakat setempat dan tidak bisa sepenuhnya bergantung kepada searching informasi budaya lokal di dunia maya. Bisa jadi ada budaya yang sifatnya sensitif dan hanya segelintir orang yang tahu serta tidak perlu dipublikasikan karena aturan adat dan budaya setempat, sehingga menentukan ide yang akan diangkat di lakukan dengan hati-hati.

Bersadarkan permasalahan di atas, penulis menentukan dan mengangkat konten budaya lokal untuk karya akhir ini melalui media komik agar dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat. Di samping itu penulis memilih media komik juga memiliki alasan tersendiri yaitu komik dapat menambah perbendaharaan kata bagi pembacanya, serta dapat mempermudah minat baca seseorang karena daya tarik visualnya, isi komik selalu mengarah kepada satu hal yakni kebaikan, dapat mengembangkan imajinasi sehingga selaras dengan tujuan pendidikan yaitu membentuk manusia kreatif dan juga merupakan media yang ampuh sebagai bahan mengintroduksi suatu topik, maupun diskusi.

Penulis menargetkan komik yang dibuat dalam bentuk buku cetak, keunggulan buku adalah pembaca dapat merasakan dan memegang komik tersebut secara nyata yang berbeda dengan komik digital, walaupun dari segi kualitas keduanya tetap sama. Ditambah lagi komik cetak diunggulkan karena bisa dikoleksi oleh pembaca. Jika ada *event* atau acara jumpa *fans* pembaca bisa meminta tanda tangan yang nantinya berupa tanda tangan basah di komik tersebut. Selain itu juga bisa membangun hubungan baik

antara komikus dengan pembacanya seperti yang telah terjadi di Jepang di setiap *event* jumpa *fans*.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas penulis membuat perancangan komik orisinil dengan unsur kolaborasi cerita rakyat dan mengangkat kekayaan budaya lokal seperti senjata tradisional, pakaian tradisional, arsitektur yang dikolaborasikan dengan perpaduan semi-modern sekaligus berharap rancangan hasil komik ini dapat memuaskan target audiensi. Penulis mengambil judul “**Perancangan Komik Fantasi *Budi Baiak***”. Dibuatnya buku komik ini diharapkan dapat membantu dan mempromosikan secara luas budaya lokal untuk diangkat ke dalam karya-karya kreatif seperti komik ini. Adapun alasan pemilihan judul komik dengan nama “*Budi Baiak*” (B.Minang) atau Budi Pekerti (B.Indonesia) di karenakan ini adalah sikap positif yang termasuk didalamnya adalah tindakan sopan santun, dimana sikap ini juga mulai berkurang dalam kehidupan masyarakat dan ini harus di perkenalkan kembali kepada generasi muda karena dampaknya tentu akan baik bagi siapapun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu sebagai berikut :

1. Masih kurangnya kesadaran para *artist* komik dan ilustrator muda untuk membuat karya dengan konsep budaya lokal di masing-masing daerah maupun nusantara.

2. Kebanyakan komikus maupun ilustrator muda Indonesia lebih memilih mengembangkan karyanya dengan tema dari budaya asing atau luar Indonesia secara terus menerus, sehingga lupa untuk berkonsep dengan budaya lokal maupun tradisional.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah di fokuskan pada “Perancangan Komik Fantasi *Budi Baiak*” berunsurkan cerita rakyat sebagai budaya lokal yang di kolaborasikan secara semi-modern dengan gaya fantasi untuk membantu menarik minat remaja Indonesia dan mengajak kembali para *artist* atau kreator untuk peduli terhadap budaya tradisional Indonesia di Nusantara.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang komik fantasi *Budi Baiak* yang berunsur budaya lokal agar dapat menumbuhkan kecintaan pembaca terhadap hasil budaya sendiri?

### **E. Orisinalitas**

Sesuai dengan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya dengan mengangkat tema unsur budaya lokal maupun nusantara melalui media buku komik untuk dapat membantu dalam mempromosikan budaya lokal kepada kalangan remaja dan memotivasi teman-teman komikus maupun ilustrator untuk memunculkan karya dengan menggunakan ide konsep budaya lokal tradisional nusantara.

Karya ini murni atas pemikiran dari penulis selama pengalaman 10 tahun belakangan hingga sampai sekarang dalam menggeluti dunia komik dan ilustrasi dengan menggunakan *style* komik Jepang (*Manga*) serta memanfaatkan medsos dan bergabung dengan komunitas grup medsos maupun setempat. Penulis berusaha untuk meyakinkan kepada semua khalayak umum maupun rekan sehoobi bahwasannya dengan berkarya menggunakan unsur budaya lokal sangatlah menarik dan menghibur serta sekaligus mempromosikan budaya itu sendiri tanpa kita sadari, seperti yang telah dilakukan oleh dunia industri kreatif Jepang yang menjadi kiblat dunia dalam mempromosikan negaranya.

#### **F. Tujuan Berkarya**

Adapun tujuan berkarya yaitu menghasilkan rancangan buku komik fantasi *Budi Baiak* yang berunsur budaya lokal agar dapat menumbuhkan kecintaan pembaca terhadap hasil karya cipta budaya sendiri.

#### **G. Manfaat berkarya**

Di bagi menjadi dua manfaat yaitu :

##### 1. Manfaat Akademis

- a) Membantu mahasiswa Desain Komunikasi Visual ataupun Seni Rupa UNP dalam mengembangkan karya akhir komik dengan unsur budaya lokal maupun yang mengambil matkul komik.
- b) Mendukung program mengajar dosen Desain Komunikasi Visual ataupun Seni Rupa UNP kepada mahasiswanya dalam mengambil matkul komik di kelas.

## 2. Manfaat Praksis

- a) Memajukan dunia perkomikan di Indonesia, salah satunya mengangkat unsur budaya lokal agar menjadi lebih peduli kepada budaya di negara sendiri, seperti Jepang, Korea, China dsb.
- b) Memberikan dukungan ide & moral kepada para pelaku kreator komik, ilustrasi, game & animasi di Indonesia dalam menggarap karya bertemakan budaya lokal fantasi.