

**LURIK DAN BLANGKON SEBAGAI IDE  
PERANCANGAN KOMIK *WEBTOON* SEBAGAI  
PENYAMPAI PESAN SURAT LUQMAN UNTUK  
REMAJA MUSLIM DI SURAKARTA**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain



**OLEH  
ALIF BASORI  
NIM. 14151149**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2021**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA**  
**LURIK DAN BLANGKON SEBAGAI IDE PERANCANGAN**  
**KOMIK *WEBTOON* SEBAGAI PENYAMPAI PESAN SURAT LUQMAN**  
**UNTUK REMAJA MUSLIM DI SURAKARTA**

Oleh  
Alif Basori  
NIM. 14151149

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
pada tanggal, 12 Agustus 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom.	.....
Penguji Utama	: Asmoro Nurhadi Paninidias, S.Sn., M.Sn.	.....
Pembimbing	: Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.	.....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 12 Agustus 2021  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alif Basori

NIM : 14151149

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

**LURIK DAN BLANGKON SEBAGAI IDE PERANCANGAN KOMIK  
WEBTOON SEBAGAI PENYAMPAI PESAN SURAT LUQMAN UNTUK  
REMAJA MUSLIM DI SURAKARTA**

Adalah karya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, karya ini terbukti sebagai hasil plagiarisme, maka saya akan bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang telah berlaku.

Selain itu saya menyetujui jika karya ini akan dipublikasikan secara *online* maupun cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan tesis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 14 September 2021  
Yang Menyatakan,

Alif Basori  
NIM. 14151149

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa yang berkat rahmat, taufiq, dan hidayahnya perancangan ini dapat terselesaikan meskipun melalui banyak sekali rintangan. Perancangan ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 di Institut Seni Indonesia Surakarta. Laporan ini disusun atas data yang sesungguhnya yang telah diperoleh dari riset, studi pustaka, dan perancangan itu sendiri yang dimulai dari januari 2020.

Penulis menyadari bahwa kata sempurna sangat jauh dari perancangan ini, untuk itu semoga ke depan perancangan yang serupa agar bisa lebih maksimal dan lebih baik. Untuk itu tak lupa ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang terlibat dalam sepanjang proses pengerjaan tugas akhir ini antara lain kepada:

1. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan langkah-langkah dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
2. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual ISI Surakarta yang telah memperjuangkan hak-hak mahasiswa asuhannya.
3. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu mengusahakan yang terbaik dan selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil.
4. Mbak Ria Khoiriyah, S.Pd yang banyak membantu proses ini baik secara do'a maupun aksi nyata.

5. Seluruh teman-teman DKV lintas angkatan terutama angkatan 2014 yang *amazing*, saling menyemangati dan saling bahu membahu saling membantu satu sama lain.
6. Dan semua pihak yang terlibat yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, semoga kebaikan-kebaikan yang telah dilantikkan mendapat ganjaran yang berlipat ganda.

Surakarta, Agustus 2021



Alif Basori

## ABSTRAK

*Digital Era* banyak mempengaruhi lini kehidupan, salah satunya kebiasaan membaca buku yang kini disusupi oleh buku digital termasuk komik. Komik digital di Indonesia salah satunya adalah *webtoon*. *Platform* tersebut diakses oleh jutaan *user* setiap harinya yang kebanyakan remaja, termasuk di surakarta. *Webtoon* yang sering dikunjungi para remaja berisi berbagai genre komik, namun sedikit yang membahas tentang Islam. Al-Qur'an memiliki banyak kisah di dalamnya, salah satunya kisah tentang nasihat Luqman kepada anaknya. Kisah ini sangat cocok untuk disampaikan kepada remaja saat ini agar para remaja yang merupakan penerus generasi bangsa tetap berada di dalam koridor kebaikan. Maka dirancanglah komik *webtoon* yang bercerita tentang kisah Luqman sebagai salah satu upaya merealisasikan hal tersebut. Dipadukan dengan lurik dan blangkon yang merupakan kombinasi pakaian Jawa yang sarat makna agar perancangan ini unik dibanding komik islami lainnya di *webtoon*. Setelah komik selesai dibuat akan dipromosikan melalui instagram dengan struktur AIDA untuk bisa menyasar target audiens.

Kata Kunci: Komik, Surat Luqman, *Webtoon*, AIDA, Instagram.

## MOTTO



*Life is a Journey,*

*Not a Destination.*

*-Ralph Waldo Emerson*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	0
PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
MOTTO .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Gagasan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Manfaat Perancangan .....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis .....	7
3. Manfaat Bagi Komikus .....	7
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	7
F. Landasan Penciptaan .....	13
1. Peran Desain Komunikasi Visual dalam Komik .....	13
2. Komik sebagai Media Dakwah.....	18
3. Lurik dan Blangkon Sebagai Referensi Visual.....	25



4. <i>Social Media Marketing</i> .....	27
G. Metode Perancangan .....	30
1. Pengumpulan Data.....	30
2. Metode Analisis Data.....	31
3. Metode perancangan .....	32
H. Sistematika Penulisan.....	34
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>38</b>
A. Subjek Penelitian.....	38
1. Surakarta.....	38
2. Komik .....	42
3. Surat Luqman.....	66
4. Lurik.....	82
5. Blangkon.....	93
B. Tinjauan Promosi .....	98
1. <i>Social Media Marketing</i> Instagram sebagai Media Pengenalan Komik.....	98
C. Analisis Data .....	107
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>111</b>
A. Konsep Kreatif .....	111
B. Konsep Komik.....	117
C. Data Visual.....	126
1. Data Visual Tokoh .....	126
2. Data Visual Pakaian dan Asesoris .....	129

3.	Data Visual Tempat .....	132
D.	Pengembangan Ide Visual dan tata letak.....	134
1.	Studi Karakter Tokoh.....	134
2.	Studi Visual Tipografi .....	139
3.	Studi Visual Properti.....	141
4.	Desain Komik <i>Webtoon</i> .....	146
5.	Desain Publikasi .....	149
<b>BAB IV</b>	<b>VISUALISASI KARYA</b> .....	<b>157</b>
A.	Evaluasi dan Seleksi Desain.....	157
1.	Desain Visual Komik <i>Webtoon</i> Yaa Bunayya.....	157
2.	Evaluasi Desain.....	165
B.	<i>Final Artwork</i> .....	167
1.	Komik .....	167
2.	Media Promosi.....	179
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>188</b>
A.	KESIMPULAN .....	188
B.	SARAN .....	189
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>191</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Beberapa Contoh Komik Islami di <i>Webtoon</i> .....	2
Gambar 2. Statistik Media Sosial Terpopuler .....	4
Gambar 3. Komik Musa Membebaskan bangsa Israel.....	8
Gambar 4. Komik The Secret of Happiness.....	10
Gambar 5. Karakter Komik Child's .....	11
Gambar 6. Komik Walisongo Chronicles .....	12
Gambar 7. Ilustrasi Sunan Kalijaga Memakai Lurik dan Blangkon .....	26
Gambar 8. Skematika Perancangan.....	33
Gambar 9. Peta Kota Surakarta.....	39
Gambar 10. Jumlah Penduduk Surakarta Berdasarkan Agama .....	41
Gambar 11. Pistol Air karya Galih Sundoro .....	43
Gambar 12. Serial One Piece Karya Eichiro Oda.....	43
Gambar 13. A Contract With God Karya Will Eisner .....	44
Gambar 14. Contoh Komik Kompilasi dan Komik Antologi .....	45
Gambar 15. Line <i>Webtoon</i> .....	46
Gambar 16. Cookie Run Karya Jo J. Hee .....	46
Gambar 17. Tarzan Karya Edgar Rice Burroughs .....	47
Gambar 18. Lahirnya Sri Rana & Dewi Shinta Karya R. A. Kosasih .....	48
Gambar 19. Badjing Ireng Karya Djari W. ....	48
Gambar 20. Komik Who? Karya Studio Cung Be.....	49
Gambar 21. Contoh Panel Komik .....	50
Gambar 22. Parit dalam Komik .....	51

Gambar 23. Variasi Balon Kata dalam Komik .....	52
Gambar 24. Onomatope dalam Komik .....	53
Gambar 25. Contoh Halaman Splash .....	55
Gambar 26. Contoh Garis Gerak dalam Komik.....	55
Gambar 27. Contoh Symbolia dalam Komik.....	56
Gambar 28. Contoh Kop Komik .....	56
Gambar 29. Logo <i>Line Webtoon</i> .....	60
Gambar 30. Komik Berggenre Romantis.....	61
Gambar 31. Komik Berggenre Aksi.....	62
Gambar 32. Komik Berggenre Drama .....	62
Gambar 33. Komik Berggenre Slice of Life .....	63
Gambar 34. Komik Berggenre Fantasi.....	63
Gambar 35. Komik Berggenre Komedi .....	64
Gambar 36. Komik Berggenre Horor.....	64
Gambar 37. Komik Berggenre Thriller.....	65
Gambar 38. Komik Berggenre Kerajaan.....	65
Gambar 39. Lurik Corak Kluwung .....	87
Gambar 40. Lurik Corak Telu Pat.....	88
Gambar 41. Lurik Corak Udan Riris.....	88
Gambar 42. Lurik Corak Tuluh Watu .....	89
Gambar 43. Lurik Corak Palen .....	90
Gambar 44. Lurik Corak Dengklung .....	91
Gambar 45. Lurik Corak Gedog Madu .....	91

Gambar 46. Lurik Corak Sapit Urang.....	92
Gambar 47. Lurik Corak Sulur Ringin.....	93
Gambar 48. Blangkon Gaya Surakarta.....	96
Gambar 49. Blangkon Gaya Yogyakarta .....	97
Gambar 50. Blangkon <i>Iket</i> Gaya Pasundan .....	97
Gambar 51. Akun Instagram Romy Hernadi Author Ngopi Yuk!.....	99
Gambar 52. Akun Instagram Drackodiary .....	99
Gambar 53. Akun Instagram Shinshinye6 Author Flawless .....	100
Gambar 54. Unggahan Instagram untuk Menarik Perhatian.....	103
Gambar 55. Unggahan Instagram untuk Membuat Ketertarikan .....	104
Gambar 56. Unggahan Instagram untuk Menimbulkan Keinginan .....	104
Gambar 57. Unggahan Instagram untuk Menciptakan Action.....	105
Gambar 58. Komik Karya Derek L. dan Ilustrasi Karya Dewi Megawati.....	112
Gambar 59. Komik Karya Derek L. dan Ilustrasi Karya Dewi M. ....	114
Gambar 60. Figur referensi untuk menggambarkan Luqman .....	126
Gambar 61. Figur referensi untuk menggambarkan Taran .....	127
Gambar 62. Referensi Tokoh Siti.....	128
Gambar 63. Referensi Tokoh Tokoh Pembantu.....	129
Gambar 64. Lurik Corak Tuluh Watu .....	130
Gambar 65. Lurik Corak Sapit Urang .....	131
Gambar 66. Lurik Corak Gedog Madu .....	131
Gambar 67. Blangkon Gaya Surakarta.....	132
Gambar 68. Sarung dan Jilbab .....	132

Gambar 69. Bangunan Terkenal di Surakarta.....	133
Gambar 70. Alternatif Karakter Luqman.....	134
Gambar 71. Luqman Character Expression.....	134
Gambar 72. Luqman Character Sheet.....	135
Gambar 73. Karakter Luqman Berwarna Dasar.....	135
Gambar 74. Alternatif Karakter Tarran.....	136
Gambar 75. Tarran Caracter Expressions.....	136
Gambar 76. Tarran Caracter Sheet.....	136
Gambar 77. Contoh Pewarnaan.....	137
Gambar 78. Alternatif Karakter Siti.....	137
Gambar 79. Siti Caracter Expressions.....	138
Gambar 80. Siti Caracter Sheet.....	138
Gambar 81. Contoh pewarnaan dasar pada karakter siti.....	138
Gambar 82. Tokoh Pendukung.....	139
Gambar 83. Alternatif Tipografi Judul.....	140
Gambar 84. Pengembangan Tipografi Terpilih.....	140
Gambar 85. Font Anime Ace.....	141
Gambar 86. Helsinki untuk Onomatope.....	141
Gambar 87. Sketsa Baju Lurik dan Blangkon.....	142
Gambar 88. Pakaian untuk Karakter Luqman.....	142
Gambar 89. Pakaian untuk Karakter Taran.....	143
Gambar 90. Sketsa Lurik dan Jilbab.....	144
Gambar 91. Pakaian untuk Karakter Siti.....	144

Gambar 92. Interior Kamar .....	145
Gambar 93. Pasar Gede Solo .....	145
Gambar 94. Alternatif Cover .....	146
Gambar 95. Studi Panel.....	147
Gambar 96. Balon Kata untuk Dialog Biasa, Dalam Hati, dan Teriak .....	147
Gambar 97. Color Scheme .....	148
Gambar 98. Sketsa <i>Layout</i> untuk Narasi, <i>Flashback</i> , dan kutipan ayat.....	149
Gambar 99. Poster Publikasi .....	150
Gambar 100. Sketsa Desain <i>Attention</i> .....	151
Gambar 101. Sketsa Desain <i>Interest</i> .....	152
Gambar 102. Sketsa Desain <i>Desire</i> .....	152
Gambar 103. Sketsa Desain <i>Action</i> .....	153
Gambar 101. Media Pendukung Kaos, Mug, Pin, dan <i>Totebag</i> .....	154
Gambar 102. Media Pendukung <i>Sticker Pack</i> Whatsapp.....	154
Gambar 94. Sketsa Poster Pameran .....	155
Gambar 104. Karakter Luqman al Hakim Terpilih.....	158
Gambar 105. Karakter Siti Terpilih .....	159
Gambar 107. Karakter Taran Terpilih.....	159
Gambar 107. Karakter Tokoh Pendukung .....	160
Gambar 108. Judul Komik Terpilih .....	160
Gambar 109. <i>Thumbnail</i> Persegi Panjang Terpilih.....	161
Gambar 110. <i>Thumbnail</i> Persegi Terpilih.....	162
Gambar 111. <i>Thumbnail</i> Episode Terpilih.....	162

Gambar 112. Contoh <i>Layout</i> Narasi.....	163
Gambar 114. Contoh <i>Layout</i> Narasi.....	164
Gambar 115. <i>Layout Flashback</i> .....	164
Gambar 116. <i>Layout</i> Kutipan Ayat.....	165
Gambar 117. Evaluasi Warna Judul.....	166
Gambar 118. Evaluasi <i>Layout</i> Kutipan Ayat.....	166
Gambar 118. Panel-panel Komik.....	178
Gambar 119. Preview Komik di Laman <i>Webtoon</i> .....	179
Gambar 123. Instagram <i>Post</i> .....	180
Gambar 122. <i>Mockup</i> Instagram.....	181
Gambar 125. Desain Kaos.....	181
Gambar 126. Desain Mug.....	182
Gambar 125. Desain <i>Totebag</i> .....	183
Gambar 128. Desain Pin.....	184
Gambar 129. Desain Sticker.....	185
Gambar 130. Desain Poster Pameran.....	186
Gambar 131. Desain Poster Pameran.....	187



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Penduduk di Kota Surakarta.....	40
Tabel 2. Presentase Jumlah Penduduk di Kota Surakarta Berdasarkan Usia.....	40



## DAFTAR PUSTAKA

- Ash Shawi, A. (1993). *HASYIYAH ASH SHOWI 'ALA TAFSIR AL JALALAIN* (3rd ed.). Dar al-Fikr.
- Bambang Dwi Atmoko. (2012). Instagram Handbook. In *Jakarta: PT. TransMedia*.
- Bimo Suryono, B. (2011). *Mahir Mendongeng*. Pro-U Media.
- Bolton, R. N., Parasuraman, A., Hoefnagels, A., Migchels, N., Kabadayi, S., Gruber, T., Loureiro, Y. K., & Solnet, D. (2013). Understanding Generation Y and their use of social media: A review and research agenda. *Journal of Service Management*, 24(3). <https://doi.org/10.1108/09564231311326987>
- Cisara, A. (2019). BLANGKON DAN KAUM PRIA JAWA. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 16(2). <https://doi.org/10.33153/glr.v16i2.2488>
- Hananto, B. A. (2019a). Penggunaan Model AIDA Sebagai Struktur Komunikasi Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2). <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.24>
- Hananto, B. A. (2019b). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2.
- Hassan, S., Nadzim, S. Z. A., & Shiratuddin, N. (2015). Strategic Use of Social Media for Small Business Based on the AIDA Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 172. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.363>
- Hidayat, N. (2016). Konsep Pendidikan Islam Menurut Q.S. Luqman Ayat 12-19. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.21274/taalum.2016.4.2.359-370>

- Indira, W. (2019). STORYTELLING DAN MAKNA PADA IKLAN FIAT 500. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1). <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.6>
- Kasman, S. (2004). *Jurnalisme Universal: Menelusuri Prinsip-Prinsip Da'wah Bi Al-Qalam dalam Al-Qur'an* (1st ed.). Teraju.
- Kelly, L., Kerr, G., & Drennan, J. (2010). Avoidance of Advertising in Social Networking Sites: The Teenage Perspective. *Avoidance of Advertising in Social Networking Sites: The Teenage Perspective*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/15252019.2010.10722167>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). Manajemen pemasaran Jilid 1. In *Jakarta*.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2).
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- Maharsi, I. (2012). PENCIPTAAN KOMIK BEBER. *DeKaVe*, 2(4). <https://doi.org/10.24821/dkv.v2i4.869>
- McCloud, S. (1994). Understanding Comics. In *Understanding Comics*.
- Musman, Asti, dan A. B. A. (2011). *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.
- Nasrullah, R., & Sari, N. I. (2014). Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik "Si Bujang." *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, 6(1). <https://doi.org/10.15575/idajhs.v6i1.325>
- Pearce, J. A., & Robinson, R. B. (2013). *Manajemen Strategis: Formulasi, Implementasi, dan Pengendalian* (12th ed.). Salemba Empat.

- Quthb, S. (2004). *Tafsir Fi Zhilalil-Qurán: Di Bawah Naungan al-Qurán* (9th ed.). Gema Insani Press.
- Santoso, A. (2017). Pengaruh Konten Post Instagram terhadap Online Engagement: Studi Kasus pada Lima Merek Pakaian Wanita. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1).
- Sasongko, S. (2005). *Kartun Sebagai Media Dakwah*. Sisma Digi Media.
- Shihab, M. Q. (2000). Tafsir al-Misbah Pesan, kesan dan keserasian al-Qur'an, Vol. II Cet. I. Jakarta: Penerbit Lentera Hati.
- Situmorang, S. H., Mulyono, H., & Berampu, L. T. (2018). Peran dan Manfaat Sosial Media Marketing bagi Usaha Kecil. *AJEFB - Asian Journal of Entrepreneurship and Family Business*, 1(2).
- Sugiyono. (2017). Sugiyono, Metode Penelitian. *Penelitian*.
- Toekio, S. (1981). *Tutup Kepala Tradisional Jawa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun @Subur\_Batik). *Widya Cipta*, 2(2).
- Watling, C. (2016). The three 'S's of editing: story, structure, and style. In *Perspectives on Medical Education* (Vol. 5, Issue 5).  
<https://doi.org/10.1007/s40037-016-0284-2>
- Wuryani, S. (2013). Lurik Dan Fungsinya Di Masa Lalu. *Ornamen*, 10 No 1.