PERANCANGAN KOMIK WEBTOON NAGA DI LANGIT BALI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA LAYANG LAYANG JANGGAN UNTUK REMAJA

TUGAS AKHIR
SKRIPSI

NAUFAL HAFIZ
42322010006

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON NAGA DI LANGIT BALI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA LAYANG LAYANG JANGGAN UNTUK REMAJA

TUGAS AKHIR
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

NAUFAL HAFIZ
42322010006

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Naufal Hafiz
NIM	:	42322010006
Fakultas/Program Studi	:	FDSK/DKV

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"Perancangan Komik Webtoon Naga di Langit Bali Sebagai Media Pelestarian Budaya Layang Layang Janggan Untuk Remaja" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 03 September 2026



Naufal Hafiz

UNIVERSITAS MERCU BUANA
lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Naufal Hafiz

NIM : 42322010006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Komik Webtoon "Naga Di Langit Bali" Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Layang-Layang Janggan Untuk Remaja"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar **11%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS MERCU BUANA

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Naufal Hafiz
NIM	:	42322010006
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Komik Webtoon "Naga Di Langit Bali" Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Layang-Layang Janggan Untuk Remaja

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn)
NIDN: -

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)	(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0306088302	NIDN: 0304039101

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan doa, dukungan, bimbingan, serta motivasi yang sangat berarti. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Allah SWT** yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. **Kedua orang tua** tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
3. **Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn.,** selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. **Museum Layang-Layang Indonesia** yang telah memberikan informasi dan wawasan sebagai sumber pendukung dalam penelitian ini.
5. **Nabilah Salma Hakim** yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. **Teman-teman seperjuangan**, Zidan, Hamal, Tandi, Riki, Ryan, Adli, Tsani, Qorry, Fauzi, Aziz, Meymey, Nyoman, Dimas dan Fredi yang telah berbagi pengalaman, memberikan bantuan, dan saling mendukung selama masa perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Jakarta, 03 September 2026

Penulis

Naufal Hafiz

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Naufal Hafiz
NIM	:	42322010006
Fakultas/Program Studi	:	FDSK/DKV
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Komik Webtoon "Naga di Langit Bali" Sebagai Media Pelestarian Budaya Layang-layang Janggan Untuk Remaja

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 03 September 2026
Yang menyatakan,



(Naufal Hafiz)

vi

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON NAGA DI LANGIT BALI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA LAYANG LAYANG JANGGAN UNTUK REMAJA

NAUFAL HAFIZ

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan globalisasi telah mengubah cara remaja mengakses informasi, hiburan, dan budaya. Kondisi tersebut menyebabkan budaya lokal menghadapi tantangan dalam menarik perhatian generasi muda. Salah satu budaya tradisional yang perlu diperkenalkan dan dilestarikan adalah Layangan Janggan Bali yang memiliki nilai filosofis serta menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat Bali. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyampaikan nilai budaya secara menarik dan sesuai dengan kebiasaan konsumsi media digital remaja.

Perancangan ini bertujuan merancang komik webtoon "Naga di Langit Bali" sebagai sarana pelestarian budaya Layangan Janggan Bali bagi remaja usia 13–18 tahun. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri atas tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pendekatan ini digunakan untuk memahami kebutuhan target audiens sekaligus menghasilkan media visual yang komunikatif, menarik, dan relevan.

Hasil perancangan berupa komik webtoon bergenre fantasi-petualangan yang menggabungkan ilustrasi digital modern, desain karakter, elemen visual khas Bali, serta format vertical scrolling. Layangan Janggan Bali dihadirkan sebagai bagian utama dalam konflik, identitas cerita, dan penyampaian pesan budaya melalui narasi visual sehingga mampu menggabungkan unsur hiburan dan edukasi dalam satu media.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 31 responden, komik memperoleh tanggapan positif pada aspek visual, desain karakter, alur cerita, serta penyampaian pesan budaya. Sebagian besar responden juga menyatakan memperoleh pengetahuan baru mengenai Layangan Janggan Bali setelah membaca komik. Dengan demikian, komik webtoon "Naga di Langit Bali" berpotensi menjadi media pelestarian budaya yang efektif dan relevan bagi remaja, sekaligus meningkatkan pengenalan, pemahaman, dan kepedulian terhadap budaya Layangan Janggan Bali.

Kata Kunci: Komik Webtoon, Layangan Janggan Bali, Pelestarian Budaya, Remaja, Design Thinking.

lib.mercubuana.ac.id

DESIGNING THE WEBTOON COMIC NAGA DI LANGIT BALI AS A MEDIUM FOR PRESERVING THE JANGGAN KITE CULTURE AMONG TEENAGERS

NAUFAL HAFIZ

ABSTRACT

The development of digital technology and globalization has changed the way teenagers access information, entertainment, and culture. As a result, local cultures face increasing challenges in attracting the attention of younger generations. One of the traditional cultural heritages that deserves to be introduced and preserved is the Balinese Janggan Kite, which embodies philosophical values and represents the cultural identity of the Balinese community. Therefore, a medium that can effectively communicate these cultural values in a way that aligns with teenagers' digital media habits is needed.

This design project aims to develop the webtoon comic "Naga di Langit Bali" as a medium for preserving the cultural heritage of the Balinese Janggan Kite for teenagers aged 13–18 years. The project employs the Design Thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. This approach is intended to understand the needs of the target audience while producing a visual medium that is engaging, communicative, and relevant.

The final outcome is a fantasy-adventure webtoon comic that combines modern digital illustrations, character design, distinctive Balinese visual elements, and a vertical scrolling format. The Balinese Janggan Kite serves as the central element of the story's conflict, identity, and cultural message, integrating entertainment and educational values through visual storytelling.

Based on testing conducted with 31 respondents, the webtoon received positive feedback regarding its visual presentation, character design, storyline, and delivery of cultural messages. Most respondents also reported gaining new knowledge about the Balinese Janggan Kite after reading the comic. Therefore, the "Naga di Langit Bali" webtoon has the potential to serve as an effective cultural preservation medium that is relevant to teenagers' digital media consumption while enhancing their awareness, understanding, and appreciation of the Balinese Janggan Kite.

Keywords: *Webtoon Comic, Balinese Janggan Kite, Cultural Preservation, Teenagers, Design Thinking.*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **0**
HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Masalah 3
1.4 Manfaat Penelitian 3
BAB II METODE PERANCANGAN **5**
2.1 Orisinalitas 5
2.2 Target Perancangan 14
2.1.1 Segmentasi 15
2.2.1 Targeting 15
2.3 Relevansi Konsekuensi Studi 16
2.3.1 Relevansi Perancangan 16
2.3.2 Konsekuensi Studi 16
2.4 Skema Proses Desain 17
2.4.1 Empathize 18
2.4.2 Define 21
2.4.3 Ideate 22
2.4.4 Prototype 26
2.4.1 Testing 27
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN **28**

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

3.1 Positioning dan Konsep Desain 28
3.1.1 Positioning Statement 28
3.1.2 Konsep Desain 28
3.2 Strategi Pesan 29
3.3 Strategi Visual 30
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual 31
3.3.2 Gaya Desain yang Digunakan 37
3.3.3 Gaya Bahasa Visual yang Digunakan 38
3.3.4 Representasi Budaya Layangan Janggan Bali 38
3.3.5 Teknik Pembuatan Karya 38
3.4 Strategi Distribusi Karya 39
BAB IV HASIL KARYA DKV 41
4.1 Deskripsi Karya 41
4.1.1 Relevansi Penyajian Pesan dengan Target Perancangan 47
4.1.2 Relevansi Penyajian Visual dengan Target Perancangan 47
4.1.3 Distribusi Karya 48
4.2 Pameran Karya 53
4.3 Hasil Uji Desain 54
4.4 Evaluasi Perancangan Karya 62
4.4.1 Kekuatan Karya 62
4.4.2 Kelemahan Karya 62
4.4.3 Rumusan Perbaikan 63
BAB V KEISMPULAN 65
5.1 Kesimpulan 65
5.2 Saran 65
DAFTAR PUSTAKA 67
LAMPIRAN 68

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Refrensi Karya 14
Tabel 2. 2 Segmentasi Audiens 15
Tabel 2. 3 Jobs To Be Done 20
Tabel 2. 4 Tahap Define 5W+1H 21
Tabel 2. 5 Storyline & Script 25
Tabel 3. 1 Konsep Desain 29
Tabel 3. 2 Strategi Pesan 30
Tabel 3. 3 Strategi Distribusi Karya 40

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Perancangan 18
Gambar 2. 2 Emphaty Map..... 19
Gambar 2. 3 Mind Map..... 22
Gambar 2. 4 Moodboard..... 23
Gambar 2. 5 Sketsa Karakter Utama (Arya) 23
Gambar 2. 6 Storyboard Prolog..... 26
Gambar 2. 7 Logo Thumbnail..... 27
Gambar 3. 1 Layang layang Janggan Bali.....31
Gambar 3. 2 Kepala Naga Layang layang Janggan Bali..... 32
Gambar 3. 3 Ornamen Ukiran Bali..... 32
Gambar 3. 4 Pura Bali..... 33
Gambar 3. 5 Karakter Webtoon 33
Gambar 3. 6 Warna Langit Sore Hari..... 34
Gambar 3. 7 Warna Fiestival Layang layang Janggan Bal..... 34
Gambar 3. 8 Warna Alam Tropis Bali..... 35
Gambar 3. 9 Suasana dan Warna Ambient (Animasi Kiwa) 35
Gambar 3. 10 Grafik Alur Cerita 36
Gambar 3. 11 Font Dialog 37
Gambar 4. 1 Logo "Naga di Langit Bali".....41
Gambar 4. 2 Karakter Arya Pradana 42
Gambar 4. 3 Karakter Kakek Wayan Sudarma 42
Gambar 4. 4 Karakter Janggi 43
Gambar 4. 5 Poster Komik "Naga di Langit Bali" 44
Gambar 4. 6 Episode Prolog..... 44
Gambar 4. 7 Episode 01..... 45
Gambar 4. 8 Episode 02..... 45
Gambar 4. 9 Episode 03..... 45
Gambar 4. 10 Color Palette Komik "Naga di Langit Bali" 46
Gambar 4. 11 Tipografi Komik "Naga di Langit Bali" 46
Gambar 4. 12 Postingan Attention Instagram..... 48
Gambar 4. 13 Media X - Banner..... 49
Gambar 4. 14 Postingan Interest Instagram 49
Gambar 4. 15 Postingan Search Instagram..... 50
Gambar 4. 16 Postingan Action Instagram & QR Code Komik Webtoon 51
Gambar 4. 17 QR Code Feedback..... 51
Gambar 4. 18 Postingan Share Instagram..... 52
Gambar 4. 19 Display Booth Pameran..... 53
Gambar 4. 20 Interaksi Pengunjung..... 54
Gambar 4. 21 Responden Kuisioner 1..... 55
Gambar 4. 22 Responden Kuisioner 2..... 56
Gambar 4. 23 Responden Kuisioner 3..... 56
Gambar 4. 24 Responden Kuisioner 4..... 57

lib.mercubuana.ac.id

Gambar 4. 25 Responden Kuisioner 5..... 57
Gambar 4. 26 Responden Kuisioner 6..... 58
Gambar 4. 27 Responden Kuisioner 7..... 58
Gambar 4. 28 Responden Kuisioner 8..... 59
Gambar 4. 29 Responden Kuisioner 9..... 59
Gambar 4. 30 Responden Kuisioner 10..... 60
Gambar 4. 31 Responden Kuisioner 11..... 60
Gambar 4. 32 Responden Kuisioner 12..... 61

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 2. Curiculum Vittae
Lampiran 3. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir
Lampiran 4. Kuisioner

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id