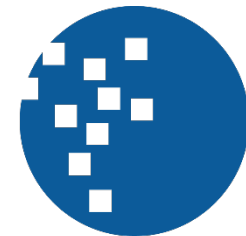


PERANCANGAN *INTERACTIVE COMIC* CERITA RAKYAT

MIRAH SINGA BETINA MARUNDA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Naufal Habibie Yusuf

00000077655

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN *INTERACTIVE COMIC* CERITA RAKYAT

MIRAH SINGA BETINA MARUNDA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S.Ds

Naufal Habibie Yusuf

00000077655

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naufal Habibie Yusuf
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077655
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *INTERACTIVE COMIC* CERITA RAKYAT MIRAH
SINGA BETINA MARUNDA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Naufal Habibie Yusuf)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naufal Habibie Yusuf
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077655
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN INTERACTIVE COMIC
CERITA RAKYAT MIRAH SINGA BETINA MARUNDA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
2. Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Naufal Habibie Yusuf)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE COMIC* CERITA RAKYAT MIRAH SINGA BETINA MARUNDA

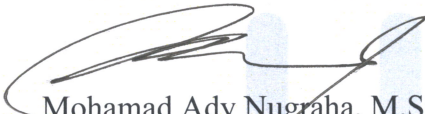
Oleh

Nama Lengkap : Naufal Habibie Yusuf
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077655
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

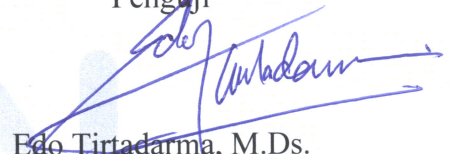
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

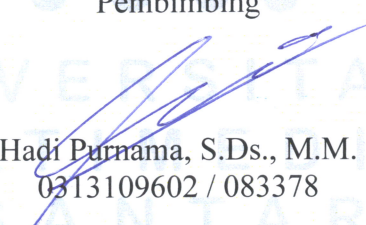
Ketua Sidang


Mohamad Ady Nugraha, M.Sn.
0313039003 / 083672

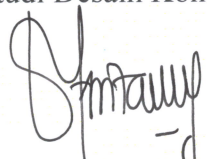
Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506 / 071279

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602 / 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302 / 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naufal Habibie Yusuf
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077655
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3/S1/S2~~ (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN INTERACTIVE COMIC
CERITA RAKYAT MIRAH SINGA
BETINA MARUNDA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Desember 2025

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



(Naufal Habibie Yusuf)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberkati dan menyertai perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interactive Comic Cerita Rakyat Mirah Singa Betina Marunda” yang dapat diselesaikan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Seminar Program Studi Desain Komunikasi Visual. Melalui perancangan ini, penulis berharap cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda semakin dikenal dikalangan remaja awal.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa pihak-pihak berikut, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga perancangan tugas akhir ini dapat menjadi sumber pembelajaran serta acuan bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang melakukan perancangan serupa pada pelaksanaan tugas akhir di kemudian hari.

Tangerang, 16 Desember 2026



(Naufal Habibie Yusuf)

PERANCANGAN *INTERACTIVE COMIC* CERITA RAKYAT

MIRAH SINGA BETINA MARUNDA

(Naufal Habibie Yusuf)

ABSTRAK

Cerita Mirah merupakan salah satu cerita Betawi yang menarik, watak Mirah yang pemberani memiliki potensi untuk memotivasi remaja awal. Namun, remaja zaman sekarang khususnya di Jakarta, seringkali menganggap budaya luar lebih menarik dan relevan. Hal ini yang kemudian mengakibatkan budaya lokal, seperti kebudayaan Betawi, semakin terpinggirkan. Pola pikir ini muncul dikarenakan pengaruh Perkembangan zaman dan tren global. Kurangnya pemahaman dan apresiasi terhadap budaya Betawi di kalangan remaja menjadi permasalahan serius yang mengancam keberlangsungan warisan budaya ini. Minimnya media informasi interaktif yang menarik dan relevan bagi remaja juga memperparah kondisi ini, membuat cerita rakyat seperti Mirah Singa Betina Marunda semakin tidak relevan di telinga mereka. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satu solusi yang memiliki potensi besar adalah dengan mengembangkan media informasi yang menarik dan interaktif, karena media informasi interaktif, memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi langsung secara dua arah, sehingga dapat menambah pemahaman yang lebih mendalam. Setelah itu dilakukan rangkaian uji coba yaitu alpha test dan beta test hingga perancangan mendapatkan respon positif dari para pengguna, dan menunjukkan keberhasilan akan perancangan ini.

Kata kunci: *Interactive comic*, Cerita rakyat, Mirah Singa Betina Marunda

INTERACTIVE COMIC DESIGN OF THE FOLKLORE OF MIRAH THE LIONESS MARUNDA

(Naufal Habibie Yusuf)

ABSTRACT (English)

Mirah the Lioness is one of the captivating tale in Betawi folklore. Her bold and strong character has the potential to motivate young adolescents. However, today's youth, especially in Jakarta, often consider foreign cultures more interesting and relevant. This has resulted in local cultures, such as Betawi culture, being increasingly marginalized. This mindset arises due to the influence of modern developments and global trends. The lack of understanding and appreciation of Betawi culture among adolescents is a serious problem that threatens the sustainability of this cultural heritage. The lack of interactive information media that is interesting and relevant to adolescents also exacerbates this condition, making folk tales such as Mirah Singa Betina Marunda increasingly irrelevant to their ears. Therefore, innovative solutions are needed to overcome this problem. One solution that has great potential is to develop interesting and interactive information media, because interactive information media allows users to interact directly in two directions, thus increasing deeper understanding. After that, a series of trials were carried out, namely alpha tests and beta tests until the design received a positive response from users, and demonstrated the success of this design.

Keywords: Interactive comic, Folklore, Mirah the Lioness Marunda

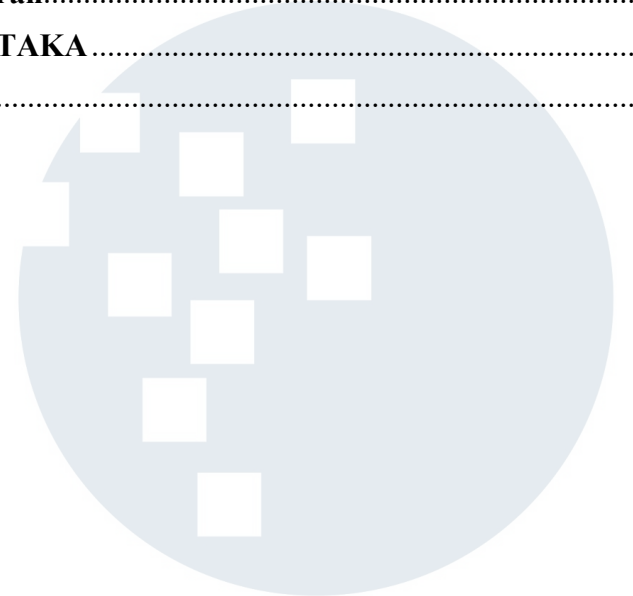
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Webcomics	4
2.1.1 Jenis-jenis <i>Grid</i>	4
2.1.2 <i>Interactive Comic</i>	5
2.1.3 <i>Storytelling</i>	5
2.1.4 <i>Three Act Structure</i>	5
2.2 Elemen Desain Komik.....	6
2.2.1 <i>Space</i>	7
2.2.2 <i>Image</i>	8
2.2.3 <i>Pattern</i>	13
2.2.4 <i>Texture</i>	14

2.2.5 Tipografi.....	14
2.2.6 Warna.....	15
2.2.7 <i>layout</i>	15
2.2.8 <i>User Interface dan User Experience Webcomics</i>	16
2.3 Desain Karakter	17
2.3.1 Karakter Pria	17
2.3.2 Karakter Wanita	18
2.3.3 Karakter Gemuk	18
2.4 Folklor	19
2.4.1 Jenis-jenis folklor	19
2.4.2 Fungsi Folklor.....	20
2.4.3 Mirah Singa Betina Marunda	20
2.3 Penelitian yang Relevan.....	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	25
3.1 Subjek Perancangan	25
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	26
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	27
3.3.1 Kuesioner	28
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	29
3.3.3 Wawancara	30
3.3.4 Studi Eksisting.....	31
3.3.5 Studi Referensi	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	32
4.1 Hasil Perancangan	32
4.1.1 <i>Emphatize</i>	32
4.1.2 <i>Define</i>	45
4.1.3 <i>Ideate</i>	47
4.1.4 <i>Prototype</i>	58
4.1.5 <i>Testing</i>	76
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	80
4.2 Pembahasan Perancangan.....	80
4.1.7 Analisa <i>Beta Test</i>	81

4.1.8 Analisa Komik Interaktif Mirah.....	83
4.1.9 Analisa Media sekunder	96
4.1.10 Anggaran	98
BAB V PENUTUP.....	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	xv



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Penelitian sebelumnya.....	22
Tabel 4 1 Pemahaman dalam Cerita Rakyat	32
Tabel 4 2 Kuesioner Preferensi	35
Tabel 4 3 Analisa SWOT Studi Eksisting 1	40
Tabel 4 4 Analisa SWOT Studi Eksisting 2.....	41
Tabel 4 5 Analisa SWOT Studi Referensi 1	43
Tabel 4 6 Analisa SWOT Studi Referensi 2	44
Tabel 4 7 Proses Pemindahan Naratif ke Dialog	85



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh penggunaan space dalam komik.....	7
Gambar 2.2 <i>Mighty Mouse</i> dari USA.....	8
Gambar 2.3 <i>Shinchan</i> dari Jepang.....	9
Gambar 2.4 Panji Koming dari Indonesia.....	9
Gambar 2.5 <i>Teen Titans</i> dari USA.....	10
Gambar 2.6 <i>Sailor Moon</i> dari Jepang	10
Gambar 2.7 Legenda Sawung Kampret dari Indonesia	11
Gambar 2.8 <i>DC Comic</i> dari USA.....	12
Gambar 2.9 <i>Crying Freeman</i> dari Jepang.....	12
Gambar 2.10 Ilustrasi dari Mega Intary	13
Gambar 2.11 Contoh Bentuk <i>Pattern</i>	13
Gambar 2.12 Contoh <i>Typeface</i> dalam Komik.....	14
Gambar 2.13 Contoh <i>Layout</i> dalam Komik	16
Gambar 4.1 Wawancara bersama Drs.Yahya Andi Saputra	37
Gambar 4.2 FGD bersama Lima Orang Remaja Awal	38
Gambar 4.3 Pemilihan Gaya Visual.....	39
Gambar 4.4 Buku Cerita Mirah dari Marunda oleh Nita Anggraeni	40
Gambar 4.5 Video Animasi Cerita Mirah dari Marunda oleh Ivory Charlessa	41
Gambar 4.6 Webtoon Sri Asih oleh Devita Krisanti.....	42
Gambar 4.7 Webtoon 7 wonders oleh Metalu	44
Gambar 4.8 <i>User Persona</i>	45
Gambar 4.9 <i>User Journey</i>	46
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	47
Gambar 4.11 <i>Big Ideas</i>	48
Gambar 4.12 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	49
Gambar 4.13 Referensi Perancangan	50
Gambar 4.14 <i>Stylescape</i> Perancangan.....	50
Gambar 4.15 Desain Karakter Mirah.....	51
Gambar 4.16 Desain Karakter Asni	52
Gambar 4.17 Desain karakter Tirta.....	53
Gambar 4.18 <i>Environment Spread 1</i>	53
Gambar 4.19 <i>Environment Spread 2</i>	54
Gambar 4.20 <i>Environment Spread 3</i>	54
Gambar 4.21 <i>Environment Spread 4</i>	55
Gambar 4.22 <i>Environment Spread 5</i>	56
Gambar 4.23 <i>Environment Spread 6</i>	56
Gambar 4.24 <i>Environment Spread 9</i>	57
Gambar 4.25 <i>Environment Spread 10</i>	57
Gambar 4.26 Proses Pengerjaan <i>Landing Page</i>	58
Gambar 4.27 <i>Wireframe Figma Landing Page</i>	59

Gambar 4 28 Proses Pengerjaan <i>Spread 1</i>	59
Gambar 4 29 <i>Wireframe Figma Spread 1</i>	60
Gambar 4 30 Proses Pengerjaan <i>Spread 2</i>	60
Gambar 4 31 <i>Wireframe Figma Spread 2</i>	61
Gambar 4 32 Proses Pengerjaan <i>Spread 3</i>	61
Gambar 4 33 <i>Wireframe Figma Spread 3</i>	62
Gambar 4 34 Proses Pengerjaan <i>Spread 4</i>	63
Gambar 4 35 <i>Wireframe Figma Spread 4</i>	63
Gambar 4 36 Proses Pengerjaan <i>Spread 5</i>	64
Gambar 4 37 <i>Wireframe Figma Spread 5</i>	65
Gambar 4 38 Proses Pengerjaan <i>Spread 6</i>	65
Gambar 4 39 <i>Wireframe Figma Spread 6</i>	66
Gambar 4 40 <i>Motion Wireframe Figma Character & background Spread 6</i>	66
Gambar 4 41 Proses Pengerjaan <i>Spread 7</i>	67
Gambar 4 42 Proses Pengerjaan <i>Spread 8</i>	68
Gambar 4 43 <i>Interactive Component Wireframe Spread 7 & 8</i>	68
Gambar 4 44 <i>Wireframe Figma Spread 7 & 8</i>	69
Gambar 4 45 Proses Pengerjaan <i>Spread 9</i>	69
Gambar 4 46 <i>Wireframe Figma Spread 9</i>	70
Gambar 4 47 Proses Pengerjaan <i>Spread 10</i>	71
Gambar 4 48 <i>Wireframe Figma Spread 10</i>	71
Gambar 4 49 Proses Pengerjaan <i>Spread 11</i>	72
Gambar 4 50 <i>wireframe spread 11</i>	73
Gambar 4 51 Proses Pengerjaan <i>Slide Navigation</i>	73
Gambar 4 52 Proses Pengerjaan <i>Swipe Up Navigation</i>	74
Gambar 4 53 Proses Pengerjaan <i>Click Navigation</i>	75
Gambar 4 54 Proses Pengerjaan <i>Sticker Sheet</i>	75
Gambar 4 55 Proses Pengerjaan <i>Acrylic Standee</i>	76
Gambar 4 56 Alpha Test	77
Gambar 4 57 Hasil <i>Alpha Test</i> melalui UEQ	77
Gambar 4 58 Perbaikan 1	79
Gambar 4 59 Perbaikan 2	79
Gambar 4 60 Perbaikan 3	80
Gambar 4 61 FGD <i>Beta Test</i>	82
Gambar 4 62 <i>Beta Test</i>	83
Gambar 4 63 Analisa <i>Space Spread 7</i>	91
Gambar 4 64 Analisa <i>Space Spread 9</i>	92
Gambar 4 65 Analisa <i>Artstyle</i> pada Karakter Utama	93
Gambar 4 66 Analisa penggunaan <i>Pattern</i> pada <i>Spread 11</i>	93
Gambar 4 67 Analisa Penggunaan Jenis <i>Typeface</i> pada Komik	94
Gambar 4 68 Penerapan <i>Typeface</i> pada Panel Komik	95
Gambar 4 69 Analisa Warna Komik	95
Gambar 4 70 Analisa Penggunaan Grid UI Komik	96

Gambar 4 71 Analisa <i>Sticker Sheet</i>	97
Gambar 4 72 Analisa <i>Acrylic Standee</i>	98



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran hasil persentase turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran Form NDA FGD.....	xvii
Lampiran Form NDA <i>Beta Test</i>	xxiv
NDA Wawancara Ahli Budaya.....	xxix
Lampiran Kuesioner	xxxi
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	1
Lampiran Kuesioner <i>Pre Limanary</i>	xxx

