

**CERITA WAYANG SAPUH LEGER SEBAGAI SUMBER INSPIRASI BERKARYA
SENI PRASI DENGAN VISUAL KOMIK MODERN**



Oleh:

I NYOMAN SUTA KADIK PURTAMA

2012031003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA (S1)

JURUSAN SENI DAN DESAIN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024



**CERITA WAYANG SAPUH LEGER SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI BERKARYA SENI PRASI DENGAN VISUAL
KOMIK MODERN**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FALKUTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

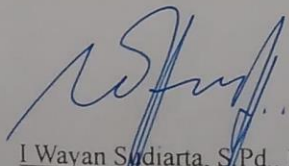
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

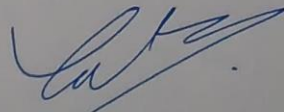
Menyetujui,

Pembimbing I



I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196904231994031001

Pembimbing II

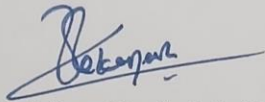


Dr. Drs. I Ketut Sudita, M.Si.
NIP. 196012311990031017

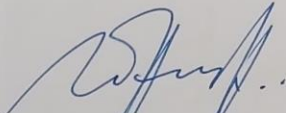
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh I Nyoman Suta Kadik Purtama ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 22 juli 2024

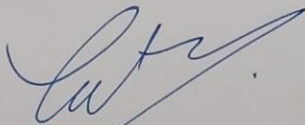
Dewan Penguji,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd. (Ketua)
NIP. 198104192006042002



I Wayan Sudiarta, S.Pd, M.Pd
NIP. 196904231994031001 (Anggota)



Dr.Drs. I Ketut Sudita, M.Si. (Anggota)
NIP. 196012311990031017



Dr. I Nyoman Sila, M.Hum (Anggota)
NIP. 196412311989031022

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

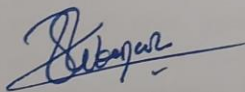
Hari : Senin,

Tanggal : 29 juli 2024

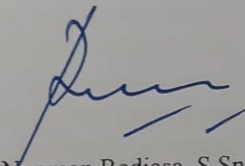
Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian

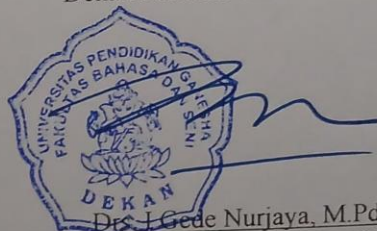


Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd.
NIP. 198104192006042002



I Nyoman Rediasa, S.Sn. M.Si
NIP. 19790427201021002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.
NIP. 196503201990031002





DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIBING.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACK.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
MOTTO.....	iv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penjelasan Istilah.....	8
2.1.1 Wayang.....	8
2.1.2 Sapuh Leger.....	9
2. 1.3 Prasi.....	9
2.1.4 Komik.....	9
2.2 Kajian teori.....	10
2.2.1 Estetika.....	11
2.2.3 Elemen-Elemen Dalam Komik.....	12
2.2.4 Unsur-Unsur Visual Ilstrasi.....	16
2.2.5 Bentuk Wayang Sebagai Dasar Objek Visua.....	18
2.2.6 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	19
BAB III.....	21

METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Rancangan Penelitian.....	24
3.3 Sasaran Penelitian.....	24
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.4.1 Observasi.....	25
3.4.2 Wawancara.....	26
3.4.3 Kepustakaan.....	26
3.4.5 Dokumentasi.....	26
3.5 Analisis Data.....	27
3.5.1 Reduksi Data.....	28
3.5.2 Penyajian Data.....	27
3.5.3 Penarikan Kesimpulan.....	28
3.6 Rancangan Presentasi Karya.....	28
3.6.1 Keterbaharuan.....	33
3.6.2 Kepraktisan.....	33
3.6.3 Nilai Estetika dan Keunikan.....	34
BAB IV.....	35
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Konsep Karya pada Penciptaan Prasi.....	35
4.1.1 Kosep non Visual.....	35
4.1.2 Konsep Visual Karya Prasi Dengan Pendekatan Komik Modern.....	35
4.2 Proses Penciptaan Karya Seni Prasi Dengan Visual Komik Modern.....	42
4.2.1 Persiapan alat dan bahan.....	42
4.2.2 Pembuatan Sketsa Rancangan.....	49
4.2.3 Teknik Pembuatan Karya.....	49
4.2.4 Proses Pembuatan Karya.....	50
4.2.5 Proses Membingkai.....	55
4.2.6 Pembuatan Stand Display.....	62
4.3 Hasil Akhir.....	65
4.3.1 Hasil Akhir.....	65
4.3.2 Hasil Eksperimen Presentasi Karya.....	77

BAB V.....	82
PENUTUP.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	85
KAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan bingkai presentasi karya.....	29
Gambar 3.2 Rancangan desain sampul presentasi karya.....	30
Gambar 3.3 Rancangan desain stand display.....	31
Gambar 3.4 Rancangan desain sketsa diatas kertas.....	32
Gambar 3.5 Desain sketsa di atas daun lontar.....	33
Gambar 4.1 Referensi karakter pembuatan komik dari karya I Gusti Nyoman Lempad.....	36
Gambar 4.2 Referensi karakter dalam pembuatan komik karya I Gusti Nyoman Lempad....	37
Gambar 4.3 Referensi karakter dalam pembuatan komik karya I Gusti Nyoman Lempad...37	
Gambar 4.4 Referensi unsur komik modern dalam pembuatan komik karya.....	38
Gambar 4.5 Contoh karya prasi dengan presentasi menggunakan takep.....	39
Gambar 4.6 Presentasi dalam bentuk bingkai foto.....	40
Gambar 4.7 Presentasi dalam bentuk kaca mika.....	41
Gambar 4.8 Proses pemotongan daun lontar.....	51
Gambar 4.9 Proses pemotongan daun lontar.....	52
Gambar 4.10 Proses sketsa diatas daun lontar dengan menggunakan pensil.....	53
Gambar 4.11 Proses menoreh dengan diatas daun lontar.....	54
Gambar 4.12 Proses pewarnaan dengan menggunakan kemiri.....	54
Gambar 4.13 Hasil setelah ditoreh dan setelah proses pewarnaan.....	55
Gambar 4.14 Proses pembuatan bingkai dengan teknik paspartu.....	56
Gambar 4.15 Proses penempelan kain penutup karton.....	57
Gambar 4.16 Proses pemasangan bingkai.....	58
Gambar 4.17 Proses penjilidan setiap panel karya.....	59
Gambar 4.18 Proses penempelan cetakan stiker pada logam.....	61
Gambar 4.19 Proses teknik etsa dengan penggunaan campuran cairan $FeCl_3$ dengan Hcl dan air.....	61
Gambar 4.20 Proses pembuatan stand display.....	63
Gambar 4.21 Proses penambahan profil kayu.....	64
Gambar 4. 22 Proses finishing menggunakan cat berjenis woodstains.....	65
Gambar 4. 23 Sampul karya pertama.....	68
Gambar 4. 24 Sampul karya kedua.....	72
Gambar 4. 25 Sampul karya ketiga.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Alat dan bahan proses pembuatan karya prasi.....	49
Tabel 5.1 Hasil karya episode ke 1.....	67
Tabel 5.2 Hasil karya episode ke 2.....	71
Tabel 5.3 Hasil karya episode ke 3.....	74



GLOSARIUM

<i>komik</i>	: cerita bergambar dengan dialog.
<i>sapuh leger</i>	: ritual Penglukatan (pembersihan) terhadap anak yang lahir pada wuku wayang menurut kalender bali.
<i>mala</i>	: keadaan kotor secara rohani yang dialami oleh seseorang.
<i>wayang</i>	: seni pertunjukan klasik tradisional yang menampilkan bayangan sebagai seni pertunjukan.
<i>mangku dalang</i>	: orang suci yang memiliki kemampuan untuk membersihkan seseorang dalam ritual penglukatan.
<i>tirta</i>	: air yang sudah disucikan dengan mantra oleh seorang sulinggih.
<i>tirta panglukatan</i>	: air suci yang digunakan untuk ritual pembersihan
<i>pengruwatan</i>	: ritual pembersihan bagi anak yang <i>mala</i> (kotor) secara rohani.
<i>tumpek</i>	: hari yang terakhir dalam pertemuan sapncawara, saptawara, wuku pada kalender bali.
<i>display</i>	: penataan suatu barang atau karya di tempat tertentu untuk bertujuan menarik minat pengunjung.
<i>kelir</i>	: kain putih sebagai pembatas seorang dalang dan penonton dan tempat bayangan dari wayang.
<i>pangrupak</i>	: pisau tradisional khas bali.
<i>paspartu</i>	: pembingkain dengan karton yang mengelilingi suatu karya.
<i>panel</i>	: kotak sebagai pemisah adegan dalam komik .
<i>estetika</i>	: ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan kesenian dan keindahan.

- wuku wayang* : hari dalam siklus kalenter bali.
- visual* : segala yang bisa dilihat dengan indra pengelihatan.
- artbook* : buku sebagai medua ungkapan ekspresi dari seorang seniman.
- manga* : komik atau novel yang berasal dan di buat di jepang, sesuai degan gaya jepang.
- toreh* : teknik dalam berkesenian dengan melukai media yan digunakan.
- jineng* : tempat penyimpana padi dan tempat untuk beristirahat.



MOTTO

Jika esok bangun pagi, tidur lebih awal atau tidak sama sekali

