

**VISUALISASI KISAH ARYA SENTONG OLEH I GUSTI MADE RAI
LAKSANA DALAM BENTUK KOMIK**

Oleh:

I Gusti Made Rai Laksana

2012031013



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI DAN DESAIN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025



**VISUALISASI KISAH ARYA SENTONG OLEH I GUSTI MADE RAI
LAKSANA DALAM BENTUK KOMIK**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra**



**PROGRAM SRUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

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



Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196904091997031002

Drs. Gede Eka Harsana Koriawan, M.Erg.
NIP. 196012191990031001

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh I Gusti Made Rai Laksana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 29 Juli 2025

Dewan Penguji,



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



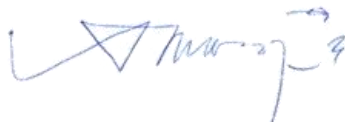
Dr. Langen Bronto Sutrisno, S.Sn., M.A (Anggota)
NIP. 198202062010122003



Drs. I Gusti Nengah Sura Ardana, M.Sn. (Anggota)
NIP. 196012311990031013



I Gusti Made Budiarta, S.Pd. M.Pd. (Anggota)
NIP. 196904091997031002



Drs. Gede Eka Harsana Koriawan, M.Erg. (Anggota)
NIP. 196012191990031001

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN
SKRIPSI**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Pada :
Hari : Senin
Tanggal : 11 Agustus 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian


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


Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn. M.,Si.
NIP. 197904272010121002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,


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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Tradisi Megibung Dalam Karya Lukis I Gede Wira Dananjaya” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, Kamis 7 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



I Gusti Made Rai Laksana

MOTTO

**“JANGAN PERNAH PELIT DENGAN DENGAN URUSAN PERUT
LAPAR”**



PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan anugerahnya pencipta dapat menyusun, melakukan perancangan dan menyelesaikan Skripsi yang berjudul “VISUALISASI KISAH ARYA SENTONG OLEH I GUSTI MADE RAI LAKSANA DALAM BENTUK KOMIK”.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini dapat saya kerjakan sampai selesai tentunya karena adanya bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M. Hum selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa S-1. Jurusan Seni dan Desain. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Dr. Langen Bronto Sutrisno, S.Sn., M.A. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs I Gusti Nengah Sura Ardana, M.Sn. selaku penguji II yang telah memberikan dukungan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Langen Bronto Sutrisno, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh keluarga terutama yang telah memberi semangat, dukungan serta doa sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Teman-teman Prodi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2020 yang telah memberikan motivasi, semangat dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Orang tua, terutama ibu yang telah memberikan doa-doa, dukungan, kerja kerasnya terima kasih untuk semuanya, itu saja sudah cukup bagi pencipta sehingga menjadi kekuatan terbesar sehingga bisa berada saat ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini dan dapat memberikan manfaat untuk semua pembaca.

Singaraja, 7 Agustus 2025



I Gusti Made Rai Laksana

Daftar Isi

PRAKATA.....	vii
Daftar Tabel	xi
Daftar Bagan	xi
Daftar Gambar.....	xi
GLOSARIUM.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Ide/Gagasan Penciptaan	4
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat Penciptaan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Istilah.....	7
2.1.1 Visualisasi	7
2.1.2 Kisah	7
2.1.3 Komik.....	7
2.1.4 Arya Sentong.....	8
2.1.5 Babad.....	8
2.2 Kajian Pustaka	8
2.2.1 Visualisasi	8
2.2.2 Konsep dan Proses Penciptaan Karya	9
2.2.3 Komik.....	10
2.2.4 Proses dan Tahapan Pembuatan Komik.....	11
2.2.5 Penciptaan Karya	12
2.2.6 Visual Komik	13
2.3 Hasil Penelitian Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Jenis Penelitian	17
3.2 Rancangan Penelitian	18
3.3 Sasaran Penelitian.....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20

3.4.1	Kepustakaan	21
3.4.2	Dokumentasi	21
3.5	Proses penciptaan karya komik	22
3.6	Kesimpulan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Proses Pembuatan Komik.....	23
4.1.1	Alat dan Bahan dalam Proses Pembuatan Komik.....	23
4.1.2	Proses Pembuatan Karya Komik.....	25
4.2	Hasil Visual Kisah Arya Sentong.....	33
4.2.1	Visual <i>Layout</i>	33
4.2.2	Visual Karakter	34
4.2.3	Visual <i>Background</i>	38
4.2.4	Hasil Karya.....	39
BAB V PENUTUP.....		56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran.....	57
DAFTARPUSTAKA.....		59
RIWAYAT HIDUP.....		61



Daftar Tabel

Tabel 1. Alat dan Bahan.....	23
------------------------------	----

Daftar Bagan

Bagan 1. Langkah Penelitian.....	19
----------------------------------	----

Daftar Gambar

Gambar 1. Storyboard Cerita Komik Arya Sentong	25
Gambar 2. Skrip Cerita Komik Arya Sentong	26
Gambar 3. Sketsa Karakter Arya Sentong	27
Gambar 4. Pembuatan Sketsa Adegan pada Halaman Komik	28
Gambar 5. Penebalan Sketsa Gambar dan Penintaan dengan Menggunakan Drawing Pen dan Brush Pen.	29
Gambar 6. Menghapus Bekas Goresan Sketsa yang Masih Tertinggal	30
Gambar 7. Pemberian Dialog Percakapan Melalui Aplikasi Photpshop.....	31
Gambar 8. Buku Komik yang Telah Selesai Dicitak	32
Gambar 9. Visual Layout Komik Arya Sentong.....	33
Gambar 10. Implementasi Visual Layout Komik Arya Sentong	34
Gambar 11. Visual Karakter Arya Sentong	35
Gambar 12. Visual Karakter Raiden Tameemon dalam Manga/Komik Record Of Ragnarok	35
Gambar 13. Visual Karakter Wanita pada Komik Arya Sentong	36
Gambar 14. Visual Karakter Rangiku Matsumoto dalam Manga/Komik Bleach	37
Gambar 15. Visual Background Komik Arya Sentong.....	38

GLOSARIUM

Arya	: Gelar bangsawan atau kesatria, dalam konteks ini merujuk pada keturunan bangsawan Majapahit yang menetap di Bali.
Trah	: Kelompok masyarakat yang memiliki hubungan kekerabatan atau keturunan dari leluhur yang sama.
Babad	: Naskah atau kitab sejarah tradisional yang berisi kisah leluhur, asal-usul kerajaan, atau tokoh penting masa lalu.
Komik	: Media visual berbentuk ilustrasi bergambar dan teks yang menyampaikan cerita atau narasi, biasanya dalam bentuk panel-panel.
Komikus	: Seseorang yang menggambar atau membuat cerita dalam bentuk komik.
Majapahit	: Kerajaan besar yang pernah berkuasa di Nusantara, pusatnya berada di Jawa Timur, berjaya pada abad ke-13 hingga 15.
Gajah Mada	: Patih (perdana menteri) Kerajaan Majapahit yang terkenal dengan Sumpah Palapa dan ekspedisinya menyatukan Nusantara.
Puri Agung	: Istana atau tempat tinggal raja yang didirikan oleh I Gusti Ngurah Pacung (Arya Sentong) di Tabanan, Bali.
Perean	
Visualisasi	: Proses menggambarkan ide atau cerita menjadi bentuk visual seperti ilustrasi, gambar, atau komik.
Ilustrasi	: Gambar atau lukisan yang menjelaskan, memperjelas, atau memperindah suatu cerita atau konsep.
Geguritan	: Karya sastra dalam bentuk puisi tradisional Bali, sering digunakan untuk menyampaikan cerita sejarah atau nilai-nilai budaya.
Manga	: Komik bergaya Jepang, yang ditandai dengan kekuatan visual yang dominan dan penggunaan teks yang minimal.
Panel	: Kotak atau bingkai dalam komik yang menampilkan adegan cerita dalam urutan tertentu.

Visual Dramatik	: Gaya penyajian visual yang menekankan pada adegan-adegan menegangkan, emosional, atau epik untuk memperkuat narasi.
Eksistensi	: Keberadaan atau pengakuan terhadap suatu hal, dalam konteks ini merujuk pada keberadaan kisah Arya dalam sejarah dan budaya.
Representasi	: Penyajian atau penggambaran suatu konsep, cerita, atau identitas dalam bentuk media tertentu.
Identitas Budaya	: Ciri khas atau nilai-nilai yang dimiliki suatu kelompok masyarakat berdasarkan warisan sejarah dan budaya.
Kiblat (komik)	: Acuan atau pusat pengaruh dalam dunia komik, dalam hal ini Jepang menjadi kiblat bagi komik modern.
Penokohan	: Proses menciptakan dan menggambarkan karakter atau tokoh dalam sebuah cerita.
Narasi	: Cerita atau alur kejadian yang disusun secara kronologis untuk disampaikan kepada pembaca atau penonton.
Kisah	: Cerita atau peristiwa masa lalu yang diceritakan kembali berdasarkan ingatan dan penafsiran seseorang.
Storyboard	: Sketsa awal atau rancangan visual yang menunjukkan alur cerita, penempatan panel, dan dialog dalam komik.
Sketsa	: Gambar kasar awal yang menunjukkan bentuk atau komposisi dasar dalam proses pembuatan karya seni.
Inking (Penintaan)	: Proses mempertegas garis gambar dengan tinta, baik secara manual maupun digital.
Dialog	: Percakapan antar tokoh dalam komik yang ditulis dalam balon kata.
Scaner	: Alat atau proses memindai gambar fisik menjadi format digital untuk penyuntingan atau distribusi.
Pencetakan	: Proses menghasilkan karya dalam bentuk fisik (buku) dari versi digital.
Seni Rupa	: Cabang seni yang karya-karyanya dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan peraba.

Seni Murni	: Karya seni yang dibuat untuk keindahan atau ekspresi pribadi, bukan untuk fungsi praktis.
Seni Kriya	: Seni terapan yang memadukan aspek keindahan dan fungsi, seperti kerajinan tangan.
Seni Desain	: Proses merancang karya seni dengan memperhatikan fungsi, estetika, dan pesan visual.
Unsur Seni Rupa	: Elemen dasar pembentuk karya seni rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.
Visual Komik	: Aspek visual dalam komik yang mencakup gaya gambar, komposisi panel, warna, dan efek visual.
Estetika	: Cabang filsafat yang mempelajari keindahan dan nilai artistik dalam sebuah karya.
Gaya Visual	: Karakteristik atau ciri khas dalam penyajian gambar dalam komik.
Ilustrasi	: Gambar yang memperkuat atau menjelaskan narasi atau cerita.
Layout	: Tata letak panel, teks, dan elemen visual lainnya dalam halaman komik.
Garis dan Warna	: Unsur visual yang digunakan untuk memperkuat suasana dan emosi dalam komik.
Efek Visual	: Elemen tambahan seperti efek suara, gerak, dan bentuk balon kata untuk memperkuat ekspresi cerita.
Cerita Rakyat	: Cerita yang berasal dari tradisi lisan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun.
Webtoon	: Platform digital yang menyajikan komik secara daring dengan format panjang vertikal.