

**ADAPTASI KOMIK *FANFICTION* “KISAH
KELAHIRAN KRESNA” KE FORMAT WEBTOON**



OLEH :

I PUTU EGGA PUTRA ADNYANA

NIM 2112031022

POGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI DAN DESAIN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

SKRIPSI

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



Pembimbing I	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002
Pembimbing II	Dr. I Nyoman Sila, M.Hum. NIP.196412311989031022

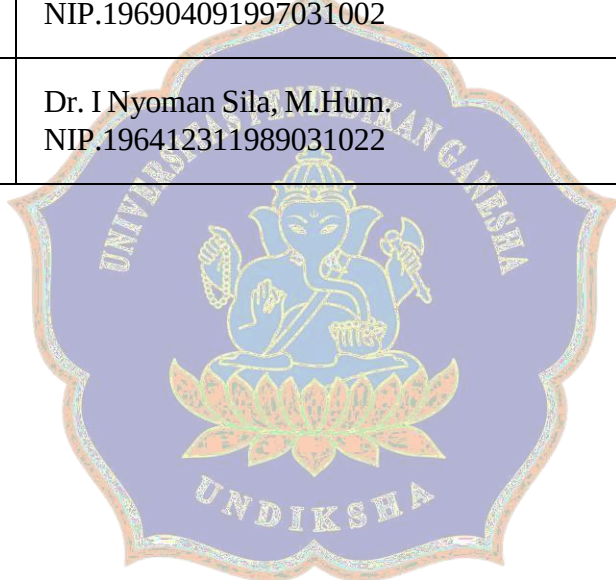


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh I Putu Egga Putra Adnyana ini telah
dipertahankan di depan dewan penguji Pada tanggal
03 Juni 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dra. Luh Suartini, M.Pd. NIP.196410031990032001
Anggota	Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.,Si. NIP.197904272010121002
Anggota	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002
Anggota	Dr. I Nyoman Sila, M.Hum. NIP.196412311989031022



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha

guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd. NIP.198104192006042002
Sekretaris Ujian	Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.,Si. NIP.197904272010121002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis berjudul “**ADAPTASI KOMIK FANFICTION “KISAH KELAHIRAN KRESNA” KE FORMAT WEBTOON**” beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya atau klaimterhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 3 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



I Putu Egga Putra Adnyana
NIM 2112031022

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan dengan judul “ADAPTASI KOMIK *FANFICTION* ‘KISAH KELAHIRAN KRESNA’ KE FORMAT *WEBTOON*” ini dengan baik dan tepat waktu.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
4. I Nyoman Rediasa, S.Sn, M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Bapak I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama, yang telah meluangkan waktu, energi, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta motivasi di tengah kesibukan beliau dari awal hingga akhir proses penciptaan karya ini.
6. Bapak Dr. I Nyoman Sila, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan dan koreksi yang mendalam sehingga kualitas karya ini dapat terwujud secara optimal.

7. Pegawai Fakultas Bahasa dan Seni, yang telah membantu atas segala keperluan selama menjalani aktifitas sebagai mahasiswa.
8. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Seni rupa yang telah memberikan bekal ilmu dan fasilitas selama masa perkuliahan.
9. Sahabat, rekan seperjuangan Gamasea angkatan 2021, atas dukungan, diskusi yang mencerahkan, dan semangat kebersamaan yang telah terjalin.
10. Dan terakhir terimakasih kepada orang tua dan keluarga, atas doa dan dukungannya. Saya tidak akan dapat mewujudkan karya ini sampai pada titik ini.

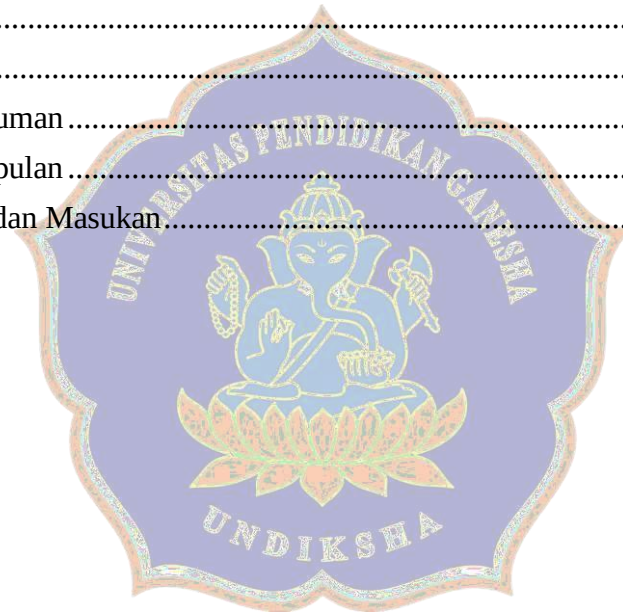
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi Penciptaan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media visual, khususnya di bidang adaptasi dan penciptaan komik digital. Kritik dan saran yang membangun akan senantiasa penulis terima dengan tangan terbuka demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga amal baik semua pihak yang telah membantu mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Pengasih. Semoga karya ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan seni.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang Penciptaan	3
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penciptaan.....	7
1.6 Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Penjelasan Istilah	9
2.1.1 Adaptasi	9
2.1.2 Komik	9
2.1.3 Komik <i>Fanfiction</i>	10
2.1.4 Komik <i>Webtoon</i>	11
2.1.5 Mahabharata	11
2.2 Teori Aliran	11
2.3 Seniman Referensi	12
2.3.1 Tupai Kidal	12
2.3.2 R.A Kosasih	14
BAB III.....	16
METODE PENGALIAN IDE	16
3.1 Metode Penggalian Ide	16
3.1.1 <i>Desain</i>	17
3.1.2 Pengalaman Pribadi.....	22
BAB IV	23
PEMBAHASAN	23
4.1 Peroses Penciptaan.....	23
4.1.1 Alat dan Bahan	24

4.1.2	Proses Pembuatan.....	27
4.2	Hasil Visualisasi Dari Komik <i>Fanfiction</i> “Kisah Kelahiran Kresna” ke Format <i>Webtoon</i>	31
4.2.1	Chapter 1 (Prolog).....	32
4.2.2	Chapter 2 (Flashback)	52
4.2.3	Chapter 3 (Rebirth)	61
4.2.4	Chapter 4.....	74
4.2.5	Chapter 5.....	83
BAB V		96
PENUTUPAN		96
5.1	Rangkuman	96
5.2	Kesimpulan	97
5.3	Saran dan Masukan.....	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1(Sampul Komik <i>Webtoon</i> LARAS(S)HATI oleh TupaiKidal).....	13
Gambar 2. 2(Sampul Buku Komik yang di Gambar oleh R.A Kosasih)	14
Gambar 3. 1(desain awal kresna pada komik <i>prototype</i> awal).....	18
Gambar 3. 2(desain final dari karakter Kresna)	19
Gambar 3. 3(desain awal karakter Kangsa dalam komik <i>prototype</i> awal).....	20
Gambar 3. 4(desain Kangsa pada komik terbaru, kiri Kangsa muda dan kanan Kangsa Dewasa)	21
Gambar 4. 1(Alat yang Digunakan Untuk Membuat Komik).....	25
Gambar 4. 2(<i>Stylus Pen</i> yang digunakan membuat komik)	26
Gambar 4. 3(Contoh Penggunaan Penggunaan Model 3D Dalam Pembuatan Background)	27
Gambar 4. 4(Pembuatan Gaya Anatomi Menggunakan 3D Asset)	28
Gambar 4. 5(Gambar <i>Line Art</i> yang Telah Dibuat).....	29
Gambar 4. 6(Contoh Hasil Gambar yang Telah Diwarnai).....	30
Gambar 4. 7(Hasil Shading yang Telah Dibuat)	30
Gambar 4. 8(Hasil Light yang Telah di Aplikasikan)	31
Gambar 4. 9(Gambar Gedung Dharma Negara Alaya pada Komik Kisah Kelahiran Kresna).....	34
Gambar 4. 10(Gambar Raka yang Sedang Membaca Buku Cerita Mahabharata)	35
Gambar 4. 11(Gambar Raka yang Sedang Bergumam Mengenai Cerita Mahabharata)	36
Gambar 4. 12(Gambar Tokoh Raka yang Baru Saja Keluar dari Gedung Dharma Negara Alaya).....	37
Gambar 4. 13(Gambar Raka di Mana Ia Ingin Hidup di Zaman Mahabharata)....	38
Gambar 4. 14(Gambar Raka yang Sedang Melihat Ponsel Sambil Menunggu Jemputannya).....	39
Gambar 4. 15(Gambar Raka yang Terkejut Mendengar Suara Mendecit di Sekitarnya).....	40
Gambar 4. 16(Gambar Pengemudi yang Sedang Terburu Mengendarai Mobilnya)	41

Gambar 4. 17(Gambar Pengemudi yang Telah Membanting Kemudi)	42
Gambar 4. 18(Gambar Seorang Anak Kecil yang Sedang Mengejar Bolanya)	43
Gambar 4. 19(Gambar Mobil yang Melaju Kencang dan Kehilangan Kendali)...	44
Gambar 4. 20(Gambar Anak Kecil yang Baru Menyadari Bahaya Mendekatinya)	45
Gambar 4. 21(Gambar Raka yang Berlari ke Arah Anak Kecil).....	46
Gambar 4. 22(Gambar Raka yang Berhasil Menyelamatkan Anak Kecil Namun Mengorbankan Nyawanya)	48
Gambar 4. 23(Gambar Raka yang Mengorbankan Dirinya Demi Anak Kecil)	49
Gambar 4. 24(Gambar Raka yang Terkapar Setelah Di Tabrak Oleh Pengemudi Mobil).....	50
Gambar 4. 25(Gambar Tubuh Raka yang Mengalami <i>Glitch</i>).....	51
Gambar 4. 26(Gambar Pengumuman Mengenai Jiwa Raka yang Akan di Transfer Ke Dunia Mahabharata).....	54
Gambar 4. 27(Gambar Transisi Cahaya).....	55
Gambar 4. 28(Gambar Kilasbalik Dari Beberapa Karakter di Dalam Komik)	56
Gambar 4. 29(Gambar Raka yang Memecah Realita yang Akan Beralih ke Dunia Mahabharata).....	58
Gambar 4. 30(Gambar Basudewa dan Dewaki saat Kresna Baru Dilahirkan).....	59
Gambar 4. 31(Gambar Kresna saat Baru Sampai di Dunia Mahabharata).....	60
Gambar 4. 32(Gambar di Mana Basudewa dan Dewaki Ditahan)	63
Gambar 4. 33(Gambar Lorong Penjara Dewaki dan Basudewa)	64
Gambar 4. 34(Gambar Dewaki Sedang Memberikan Petuah Hidup ke Kresna Kecil).....	65
Gambar 4. 35(Gambar Dewaki yang Sedih Akan Kelangsungan Hidup Kresna)	67
Gambar 4. 36(Gambar Basudewa yang Merasa Pasrah Akan Hidupnya).....	68
Gambar 4. 37(Gambar Basudewa yang Mendengar Sebuah Bisikan)	69
Gambar 4. 38(Gambar Basudewa yang Menanyakan Asal – Usul Dari Bisikan itu ke Dewaki)	70
Gambar 4. 39(Gambar Basudewa Terkejut yang Disebabkan Oleh Bisikan Misterius itu)	71

Gambar 4. 40(Gambar Kemunculan Sosok Misterius yang Membisiki Basudewa)	72
Gambar 4. 41(Gambar Sosok Bisikan Tersebut yang Ternyata Adalah Dewa Wisnu)	74
Gambar 4. 42(Gambar Kastil Melayang yang Memancarkan Energi Kegelapan)	76
Gambar 4. 43(Gambar Sosok Misterius yang Beremayam di Kastil Melayang) ..	77
Gambar 4. 44(Gambar Kemunculan Sosok Hitam Dibelakang Sosok Misterius ini)	78
Gambar 4. 45(Gambar Sosok Misterius yang Memangil Sosok Dibelakangnya Sebagai Kangsa)	79
Gambar 4. 46(Gambar Kangsa Muda yang menjawab Perintah dari Sosok Misterius ini)	80
Gambar 4. 47(Gambar Ekspresi Kangsa Muda)	81
Gambar 4. 48(Gambar Sosok Misteerius yang Menyebut Dirinya Vyagra Sang Pengubah Takdir)	83
Gambar 4. 49(Gambar Padang Rumput yang Damai Dengan Alunan Suara yang Merdu)	85
Gambar 4. 50(Gambar Sekelompok Domba yang Dilewati oleh Suara Musik yang Merdu)	86
Gambar 4. 51(Gambar Salah Satu Domba yang Mengetahui Asal Suara)	87
Gambar 4. 52(Gambar Pemuda yang Sedang Bersajak)	88
Gambar 4. 53(Gambar Pemuda yang Melanjutkan Bermain Serulingnya)	89
Gambar 4. 54(Gambar Full dari Sang Pemuda yang Sedang Bermain Seruling).	90
Gambar 4. 55(Gambar Domba yang Menghampiri sang Pemuda Dengan Bunga Dimulitnya)	91
Gambar 4. 56(Gambar sang Domba yang Meletakan Bunga di Paha Pemuda itu)	92
Gambar 4. 57(Gambar Pemuda Pemain Seruling itu Bernama Kresna sang Pengembala)	94
Gambar 4. 58(Gambar Pengumuman Bahaya Tentang Manifestasi Cahaya dan Kegelapan)	95