

KOMIK DIGITAL ADAPTASI KISAH LEGENDA KI BARAK PANJI SAKTI DENGAN BERBASIS PLATFORM KARYAKARSA

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA (S1)
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- 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
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



- 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 BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

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



Menyetujui

Pembimbing I	I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si. NIP.196904231994031001
Pembimbing II	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002

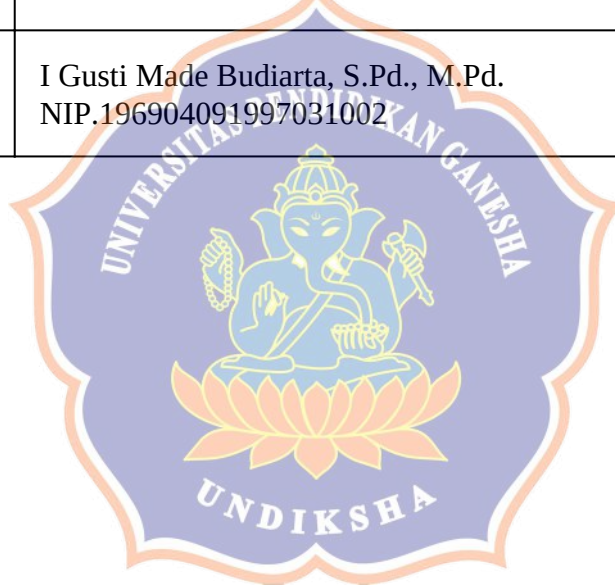


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi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

Skripsi oleh Made Ardy Suputra ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 23 September 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dra. Luh Suartini, M.Pd. NIP.196410031990032001
Anggota	Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.,Si. NIP.197904272010121002
Anggota	I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si. NIP.196904231994031001
Anggota	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002



- 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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

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



- 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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “KOMIK DIGITAL ADAPTASI KISAH LEGENDA KI BARAK PANJI SAKTI DENGAN BERBASIS PLATFORM KARYAKARSA” beserta seluruh isinya benar-benar merupakan karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini maupun adanya klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 23 September 2026

Yang membuat pernyataan



Made Ardy Suputra

NIM: 2212031001

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul **“KOMIK DIGITAL ADAPTASI KISAH LEGENDA KI BARAK PANJI SAKTI DENGAN BERBASIS PLATFORM KARYAKARSA”** dengan baik. Penyusunan skripsi tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh berbagai bentuk dukungan, bimbingan, motivasi, serta bantuan, baik secara moral maupun material, dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, MPd, selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana
2. Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana
3. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini
4. I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini terselesaikan.

5. I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dra. Luh Suartini, M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si. selaku Penguji II yang telah memberikan banyak arahan, motivasi, kritikan dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Staf dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa atas ilmu dan wawasan yang diberikan sebagai bahan penalaran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Serta yang terpenting Orang Tua, Keluarga dan sahabat, terima kasih atas doa dan dukungannya. Pencapaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada doa dan dukungan dari kalian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan, mengingat keterbatasan kemampuan serta pengalaman yang dimiliki dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Singaraja, 23 September 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
GLOSARIUM.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Penjelasan Istilah Judul.....	12
2.1.1 Komik Digital	12
2.1.2 Adaptasi	15
2.1.3 Babad Buleleng.....	16

2.1.4 Ki Barak Panji Sakti.....	19
2.1.5 Platform Karyakarsa	21
2.2. Kajian Teori.....	22
2.2.1 Teknologi Digital Dalam Produksi Seni Rupa.....	22
2.2.2 Otentisitas karya digital terhadap penggunaan AI.....	23
2.2.3 Pasar Seni Digital.....	25
2.2.4 Tahap-Tahap Perancangan Karya Komik Digital.....	26
2.2.5 Teori Estetika	28
2.3. Seniman Referensi.....	31
2.3.1 Andy Warhol.....	31
2.3.2 Roy Lichtenstein	32
2.3.3 Apri Kusbiantoro	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Metode penelitian.....	36
3.1.1 Identifikasi masalah	37
3.1.2 Mendeskripsikan Tujuan.....	38
3.1.3 Desain dan Pengembangan	39
3.1.4 Evaluasi.....	41
3.2 Metode penggalan data	42
3.2.1 Dokumentasi	42
3.2.2 Kepustakaan.....	44

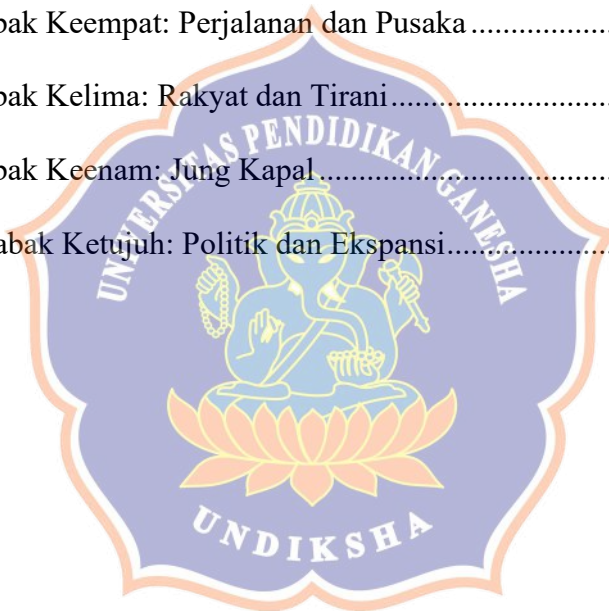
3.2.3 Observasi.....	46
3.2.4 Analisis Data.....	48
3.3. Proses Penciptaan Awal.....	49
BAB IV PEMBAHASAN.....	51
4.1. Konsep Komik Digital Adaptasi Kisah Legenda Ki Barak Panji Sakti.....	51
4.2. Proses Komik Digital Adaptasi Kisah Legenda Ki Barak Panji Sakti.....	52
4.2.1. Desain Karakter Utama.....	58
1) Visual I Barak Masa Kanak-Kanak.....	58
2) Visual I Barak Dewasa.....	61
4.2.2 Desain Karakter Sampingan.....	63
1) Visual Luh Pasek.....	63
2) Visual Patih Arya Jelantik.....	64
3) Visual Raja Dalem Segening.....	66
4) Visual Raksasa Panji Landung.....	67
5) Visual Ki Pungakan Gendis.....	69
6) Visual Empu Awang.....	71
4.2.3 Visual Tiap Adegan.....	72
4.2.4 Desain Panel Adegan.....	74
4.2.5 Penggambaran Ekspresi.....	76
4.3. Hasil Komik Digital Adaptasi Kisah Legenda Ki Barak Panji Sakti.....	87
4.3.1 Babak 1.....	91

4.3.2.Babak 2	93
4.3.3 Babak 3	94
4.3.4 Babak 4	96
4.3.5 Babak 5	99
4.3.6 Babak 6	101
4.3.7 Babak 7	103
4.3.8 Presentasi Akhir Karya Komik Digital.	105
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Rangkuman.....	107
5.2 Kesimpulan.....	110
5.3 Saran dan Masukan.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	119



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Proses Visualisasi Garis Pada Gambar AI	78
Tabel 4. 2 Proses Pemberian Warna Dengan Teknik <i>Digital Painting</i>	83
Tabel 4. 3 Proses Penambahan Teks Dialog Pada Komik	86
Tabel 4. 4 Babak Pertama: Takdir Sebelum Kelahiran.....	91
Tabel 4. 5 Babak Kedua: Benih Kepemimpinan.....	93
Tabel 4. 6 Babak Ketiga: Ujian Takdir	94
Tabel 4. 7 Babak Keempat: Perjalanan dan Pusaka	96
Tabel 4. 8 Babak Kelima: Rakyat dan Tirani.....	99
Tabel 4. 9 Babak Keenam: Jung Kapal.....	101
Tabel 4. 10 Babak Ketujuh: Politik dan Ekspansi.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 “Marilyn Diptych”, poster pada kertas, 28,5x21,5, 1962.....	32
Gambar 2. 2 “Drowning Girl”, Cat Minyak pada Kanvas, 1963	33
Gambar 2. 3 “Whaam!”, Cat Minyak pada Kanvas, 1963	34
Gambar 2. 4 Buku Komik Elang Jawa: Bandit Pasar Setan, 2025	35
Gambar 3. 1 Foto Gusti Ketut Jelantik.....	43
Gambar 3. 2 Foto Gusti Ketut Jelantik bersama pengiringnya	43
Gambar 3. 3 Buku “I Gusti Anglurah Panji Sakti Raja Buleleng 1599 – 1680” ..	45
Gambar 3. 4 Relief Ukiran Taman I Gusti Anglurah Panji Sakti	47
Gambar 3. 5 Patung I Gusti Anglurah Panji Sakti	47
Gambar 4. 1 Perangkat Tablet.....	53
Gambar 4. 2 <i>Stylus Pen</i>	54
Gambar 4. 3 ChatGPT	55
Gambar 4. 4 LM Arena AI.....	55
Gambar 4. 5 Perangkat Lunak Ibis Paint X.....	56
Gambar 4. 6 Desain Awal I Barak Masa Kanak-Kanak	59
Gambar 4. 7 Desain Akhir I Barak Masa Kanak-Kanak.....	60
Gambar 4. 8 Desain I Barak Masa Remaja	61
Gambar 4. 9 Desain I Barak Dewasa	62
Gambar 4. 10 Desain Luh Pasek	64
Gambar 4. 11 Desain Patih Arya Jelantik	66
Gambar 4. 12 Desain Raja Dalem Segening	67
Gambar 4. 13 Desain Raksasa Panji Landung	69

Gambar 4. 14 Desain Ki Pungkakan Gendis.....	70
Gambar 4. 15 Desain Empu Awang.....	72
Gambar 4. 16 Visual Awal Tiap Adegan	73
Gambar 4. 17 Visual Akhir Tiap Adegan	74
Gambar 4. 18 Desain Panel Adegan Komik	76
Gambar 4. 19 Desain Sampul Depan Komik	87
Gambar 4. 20 Desain Sampul Belakang Komik	88
Gambar 4. 21 Halaman Informasi Penulis Komik.....	89
Gambar 4. 22 Halaman Kata Pengantar dan Halaman Daftar Isi pada Komik.....	89
Gambar 4. 23 Publikasi Karya Komik Digital Pada Platform Karyakarsa	106
Gambar 5. 1 Tampilan Komik pada Platform Karyakarsa.....	119
Gambar 5. 2 Tampilan Tiap Babak Komik Pada Platform Karyakarsa	119
Gambar 5. 3 Tampilan Salah satu Babak Komik Pada Platform Karyakarsa	120
Gambar 5. 4 Tampilan Video Animasi Komik Pada Platform Karyakarsa	120

