

**LAPORAN PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI CERITA RAKYAT UNTUK
MELESTARIKAN CERITA RAKYAT BAGI GENERASI MUDA**



NATHAN BRIAN SOEGIARNO

21.L1.0040

DOSEN PEMBIMBING

LOUIS CAHYO KUMOLO BUNTARAN, S.Ds, MM.

NPP: 05812020390

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SEOGIJAPRANATA

SEMARANG 2025

**LAPORAN PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI CERITA RAKYAT UNTUK
MELESTARIKAN CERITA RAKYAT BAGI GENERASI MUDA**

**Diajukan Dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar S.Ds.**



NATHAN BRIAN SOEGJARNO

211L0040

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SEOGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki banyak budaya dan tradisinya masing-masing, namun beberapa tradisi mulai dilupakan oleh generasi muda. Tradisi-tradisi budaya seperti cerita rakyat mulai dilupakan oleh generasi muda yang lebih suka dengan melihat hiburan-hiburan yang di buat dari konten digital negara lain. Hal ini disebabkan karena budaya mendogeng cerita rakyat mulai dilupakan, serta karena media-media lain yang dipakai sekarang untuk memperkenalkan cerita rakyat tidak sesuai dengan prefrensi generasi muda. Sebab itu diperlukannya media baru untuk bisa memperkenalkan Kembali dan menarik minat generasi muda dalam perancangan ini, sebab itu media komik online/digital yang sekarang disukai generasimuda akan dipakai untuk tujuan tersebut. Dengan menggunakan metode perancangan Design Thinking, Didapatkannya perancangan komik online/digital yang mengadaptasi cerita rakyat Timun Mas menjadi cerita yang lebih sesuai dengan prefrensi generasi muda, tapi masih mempertahankan elemen-elemen dan pesan inti dari cerita rakyat asli, yang dibuat dalam media komik online/digital yang disukai generasi muda.

Keywords: Cerita Rakyat, Komik Online/Digital, Adaptasi, Generasi Muda

ABSTRACT

Indonesia is known as a country with many cultures and traditions of its own, but some traditions are beginning to be forgotten by the younger generation. Cultural traditions such as folklore are starting to be neglected, as younger people tend to prefer entertainment created from foreign digital content. This is due to the decline of the storytelling tradition, as well as the use of media that does not align with the preferences of the younger generation. Therefore, a new medium is needed to reintroduce and attract the interest of the younger generation. For this purpose, online/digital comics, which are currently popular among the youth, will be used. By using the Design Thinking method, this project resulted in the design of an online/digital comic that adapts the Timun Mas folklore into a story more suited to the preferences of the younger generation, while still preserving the core elements and messages of the original folklore. The story is presented through an online/digital comic format that appeals to modern youth.