

**PERANCANGAN WEBTOON DENGAN
REPRESENTASI PEREMPUAN INDONESIA
SEBAGAI KARAKTER *HEROINE***



PERANCANGAN

Oleh:

Fitri Adisti Apta Waranggani

NIM 1912589024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN WEBTOON DENGAN
REPRESENTASI PEREMPUAN INDONESIA
SEBAGAI KARAKTER *HEROINE***



PERANCANGAN

Fitri Adisti Apta Waranggani

NIM 1912589024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN WEBTOON DENGAN REPRESENTASI PEREMPUAN INDONESIA SEBAGAI KARAKTER *HEROINE* diajukan oleh FITRI ADISTI APTA WARANGGANI, 1912589024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Pembimbing II


Indria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Cognate


Fransisca Sherly Taju, S.Sn, M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn, M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Adisti Apta Waranggani

NIM : 1912589024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Desain dengan judul **“PERANCANGAN WEBTOON DENGAN REPRESENTASI PEREMPUAN INDONESIA SEBAGAI KARAKTER *HEROINE*”** memuat hasil penelitian, pemaparan, dan perancangan yang orisinal dan bukan hasil plagiasi karya orang lain. Dicantumkan sumber yang jelas jika terdapat karya orang lain di dalam Laporan Tugas Akhir ini. Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan dalam pernyataan ini, penulis bersedia bertanggung jawab dan diberi sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 06 Januari 2025



Fitri Adisti Apta Waranggani
NIM 1912589024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Adisti Apta Waranggani

NIM : 1912589024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir Karya Desain dengan judul **“PERANCANGAN *WEBTOON* DENGAN REPRESENTASI PEREMPUAN INDONESIA SEBAGAI KARAKTER *HEROINE*”** sekaligus memberikan hak bebas *royalty* kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas sebagian maupun keseluruhan karya tersebut di atas. Saya juga memberikan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihmedia, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan ke media demi kepentingan akademis tanpa melibatkan izin dari saya selama mencantumkan nama saya selaku penulis karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 06 Januari 2025



Fitri Adisti Apta Waranggani
NIM 1912589024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Perancangan Webtoon dengan Representasi Perempuan Indonesia Sebagai Karakter Heroine*” dengan baik.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu sebagai pemenuhan persyaratan akademik kelulusan program pendidikan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selesainya tugas akhir ini tentu tidak luput dari masukan serta bantuan. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan perancangan ini.

Besar harapan penulis agar karya perancangan ini dapat memberikan manfaat atau inspirasi, baik bagi instansi, mahasiswa dan peminat komik di Indonesia. Penulis menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan serta menerima dengan baik kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan perancangan ini.

Salam

Yogyakarta, 06 Januari 2025



Fitri Adisti Apta Waranggani
NIM 1912589024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan berperan penting dalam pelaksanaan tugas akhir ini. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih khusus kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn, M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan *cognate* yang telah bersedia meluangkan waktunya menguji sidang tugas akhir serta memberikan masukan dan saran hingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta ilmunya sehingga perkuliahan ini berjalan dengan lancar.
6. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, ilmu, waktu, dukungan, dan motivasi hingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, ilmu, waktu, dukungan, dan motivasi hingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
8. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama perkuliahan berlangsung.
9. Pak Johan dan seluruh staf Fakultas Seni Rupa dan Desain dan rektorat Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu kelancaran selama perkuliahan.

10. Orangtua tercinta yang selalu mendampingi, membantu, memotivasi, memberikan dukungan, kasih sayang, serta doa yang melimpah dan tiada henti.
11. Keluarga besar serta saudara sepupu yang telah memberikan banyak perhatian serta dukungan materi dan moril selama penulis bersekolah di ISI Yogyakarta
12. Olaf, Olive dan Pepew, kucing-kucing yang selalu memberi hiburan kepada penulis, baik saat suka maupun duka.
13. Raditya Krishna, Salmadina, Awi, Dinda, Wahyu, Tathaka, Dila, Firdha, Satrio dan Aurel serta teman-teman Nyawening yang banyak membantu penulis saat proses menyusun tugas akhir hingga sidang
14. Lintang, Rayi, Leony, Nada, Fiona, Tiara, Alike, Beninc dan Rarabening serta sahabat-sahabat seperjuangan di DKV'19 yang menemani dalam suka dan duka baik di perkuliahan maupun di perantauan
15. Sahabat-sahabat teletabis dan dugong yang selalu memberi motivasi, semangat dan mendengarkan segala keluh kesah penulis selama berkuliah di ISI Yogyakarta
16. Laptop, pen, tablet yang setia dan kooperatif selama pengerjaan tugas akhir
17. Café-café di Yogyakarta yang telah menjadi tempat penulis mengerjakan tugas.
18. Seluruh pihak yang turut membantu namun tak bisa disebutkan semuanya di sini.

ABSTRAK

Dalam komik, karakter *Heroine* atau superhero perempuan ditampilkan sebagai representasi perempuan dalam sebuah cerita. Tidak terkecuali pada komik-komik yang beredar di Indonesia. Seiring berkembangnya kiblat pasar komik ke barat, Jepang dan Korea, Karakter *Heroine* seringkali digambarkan sebagai sosok yang berbeda dari karakteristik perempuan Indonesia pada umumnya. Dari segi penggambaran yang *provokatif*, latar belakang karakter serta kepribadian yang masih menggambarkan karakter perempuan mancanegara serta keterkaitan terhadap sudut pandang laki-laki di dalamnya, kemudian mengundang berbagai kritik dari peminat komik yang menilai ketidaksesuaian karakter-karakter *Heroine* tersebut terhadap representasi perempuan Indonesia. Meskipun demikian, hingga saat ini belum banyak komik Indonesia yang benar-benar mengangkat karakter *Heroine* yang terlepas dari stereotip dan merepresentasikan perempuan Indonesia tanpa mengandung unsur *male gaze* dengan mencerminkan fitur fisik serta kepribadian lokal. Dikarenakan banyaknya jenis karakter serupa yang beredar, kurangnya referensi karakter dalam cerita komik dikhawatirkan dapat memungkinkan repetisi pola karakter *Heroine* pada komik-komik kedepannya. Sehingga melalui perancangan Webtoon sebagai *platform* komik digital yang mudah diakses dan populer, diharapkan para peminat komik khususnya para komikus dapat menerima referensi baru dengan representasi perempuan Indonesia didalamnya. Metode yang digunakan penulis dalam menyusun tugas akhir perancangan adalah dengan menggunakan *design thinking* dalam mengumpulkan data. Tahapan metode penelitian diawali dengan cara mengobservasi berbagai komik yang beredar di Indonesia sehingga dapat mengetahui kaidah perancangan karakter komik yang tepat dari sudut pandang komikus. Tahap selanjutnya adalah mencocokkan riset dengan kebutuhan tujuan perancangan dengan cara menggali informasi dan teori melalui buku dan media yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan konsep karakter serta penyusunan Webtoon melalui pembuatan sketsa, paneling serta finishing. Setelah penyusunan, rancangan desain karakter akan diuji coba pada target audience. Tahap terakhir yaitu merevisi berdasarkan hasil uji coba.

Kata Kunci : *Heroine*, Representasi, Komik, Webtoon

ABSTRACT

In comics, the Heroine or female superhero character is portrayed as a representation of women within a story, including in comics circulated in Indonesia. Along with the shifting comic market trends towards Western, Japanese, and Korean styles, Heroine characters are often depicted in ways that differ from the characteristics of Indonesian women in general. These depictions include provocative visual portrayals, foreign character backgrounds, and personalities influenced by international female archetypes, often tied to male-centric perspectives. This has sparked criticism from comic enthusiasts who see these portrayals as misrepresenting Indonesian women. Despite this, few Indonesian comics have truly presented Heroine characters that break free from stereotypes and represent Indonesian women without elements of the male gaze, reflecting local physical and personality traits. Due to the abundance of similar characters in circulation, the lack of diverse Heroine references in comic stories raises concerns about potential repetition of such character patterns in future comics. Therefore, by designing a Webtoon as an easily accessible and popular digital comic platform, it is hoped that comic enthusiasts, particularly comic creators, can gain new references that represent Indonesian women. The author employs a design-thinking method to compile this final project. The research stages begin with observing various comics circulating in Indonesia to understand the principles of creating comic characters from the perspective of comic creators. The next step involves aligning the research findings with the project goals by gathering information and theories through books and media, followed by character concept creation and the development of a Webtoon, including sketching, paneling, and finishing. After completion, the character designs will be tested on the target audience. The final stage is revising based on the test results.

Keywords: *Heroine, Representation, Comics, Webtoon*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA..... | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| UCAPAN TERIMAKASIH..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| D. Tujuan Perancangan | 4 |
| E. Manfaat Perancangan | 5 |
| F. Definisi Operasional..... | 5 |
| G. Metode Perancangan | 6 |
| H. Konsep Perancangan | 7 |
| I. Skematika Perancangan | 9 |
| BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS..... | 10 |
| A. Tinjauan Umum Komik | 10 |
| 1. Pengertian Komik..... | 10 |
| 2. Elemen Dalam Komik..... | 11 |
| 3. Bentuk dan Tujuan Gaya Besar Komik | 13 |
| 4. Basis Media Komik..... | 16 |
| B. Tinjauan Umum Webtoon..... | 23 |
| 1. Profil Webtoon | 23 |
| 2. Jenis Webtoon | 27 |
| 3. Perbedaan Webtoon Sebagai Komik Web Dengan Komik Jenis Lain | 32 |

| | |
|--|-----------|
| 4. Tahapan Publikasi Webtoon | 34 |
| C. Tinjauan Umum Karakter <i>Heroine</i> | 37 |
| 1. Pengertian Karakter <i>Heroine</i> | 37 |
| 2. Sejarah Munculnya Karakter <i>Heroine</i> | 40 |
| 3. Representasi Karakter <i>Heroine</i> Pada Komik Yang Beredar di Indonesia | 41 |
| D. Tinjauan Umum Representasi Perempuan Indonesia | 49 |
| 1. Karakteristik Umum Perempuan Indonesia | 49 |
| 2. Representasi Perempuan Indonesia Dalam Media Visual . | 52 |
| E. Tinjauan Pustaka | 53 |
| F. Analisis Data | 55 |
| G. Kesimpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah..... | 56 |
| BAB III. KONSEP DESAIN | 58 |
| A. Konsep Kreatif | 58 |
| 1. Tujuan Kreatif | 58 |
| 2. Strategi Kreatif | 58 |
| B. Program Kreatif..... | 61 |
| 1. Judul Komik..... | 61 |
| 2. Sinopsis | 61 |
| 3. Storyline | 63 |
| 4. Deskripsi Karakter Tokoh..... | 75 |
| 5. Gaya Layout/Panel/Balon | 76 |
| 6. Tone Warna..... | 76 |
| 7. Tipografi..... | 77 |
| BAB IV. PROSES DESAIN | 79 |
| A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung..... | 79 |
| 1. Studi Visual Latar Komik | 79 |
| 2. Studi Visual Karakter Utama dan Pendukung | 87 |
| 3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon | 91 |
| 4. Studi Visual Fauna | 92 |
| 5. Sketsa dan Lineart Komik..... | 94 |
| 6. Layout Komik | 98 |
| 7. Hasil Final Komik..... | 99 |
| B. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)..... | 114 |

| | |
|-------------------------------------|------------|
| C. Poster Pameran Tugas Akhir..... | 116 |
| D. Katalog Pameran Tugas Akhir..... | 116 |
| BAB V. PENUTUP..... | 118 |
| A. Kesimpulan | 118 |
| B. Saran..... | 119 |
| DAFTAR PUSTAKA | 120 |
| LAMPIRAN..... | 123 |

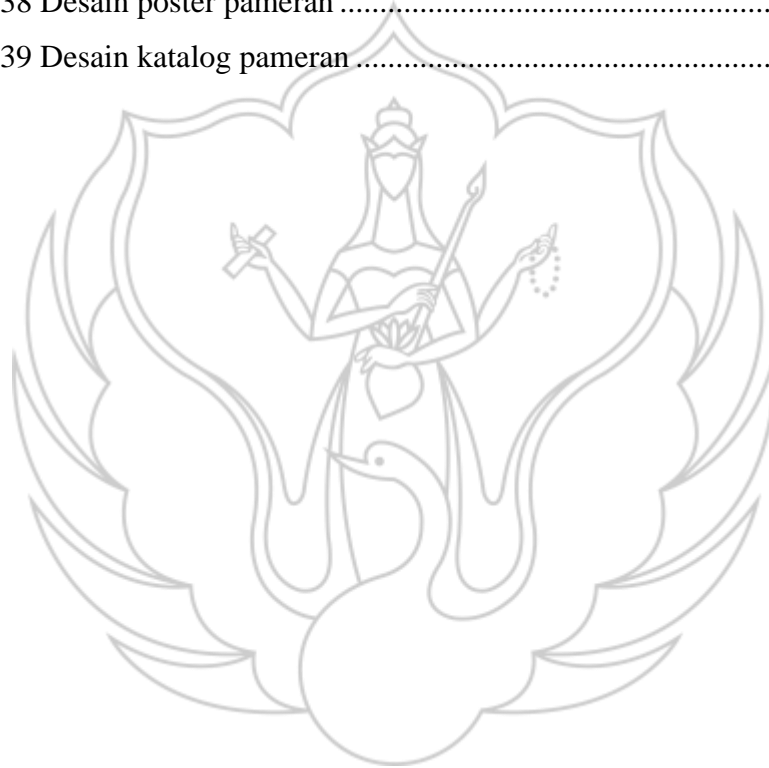


DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Panel Komik Strip <i>Doraemon</i> | 11 |
| Gambar 2.2 Contoh parit dalam komik..... | 11 |
| Gambar 2.3 Contoh dan penjelasan balon kata pada komik | 12 |
| Gambar 2.4 Komik Webtoon <i>Terlalu Tampan</i> | 14 |
| Gambar 2.5 Komik Lucky Luke | 14 |
| Gambar 2.6 Gaya komik Amerika | 15 |
| Gambar 2.7 Karakter manga dalam majalah <i>Shonen Jump</i> | 15 |
| Gambar 2.8 Contoh visualisasi karakter | 20 |
| Gambar 2.9 Contoh sketsa <i>storyboard manga</i> | 21 |
| Gambar 2.10 Contoh perbandingan halaman sketsa dan halaman yang ditinta dalam komik <i>New Mutants</i> | 21 |
| Gambar 2.11 Contoh proses pewarnaan komik web..... | 22 |
| Gambar 2.12 Contoh pembubuhan balon teks secara digital..... | 22 |
| Gambar 2.13 Komik <i>manga Kagurabachi</i> | 23 |
| Gambar 2.14 BEP oleh V-Live | 26 |
| Gambar 2.15 <i>Branded Webtoon</i> oleh Samsung | 27 |
| Gambar 2.16 Pengumuman program baru Webtoon Kanvas..... | 31 |
| Gambar 2.17 Bentuk vertikal tampilan LINE Webtoon | 33 |
| Gambar 2.18 Bentuk kolom komentar LINE Webtoon | 33 |
| Gambar 2.19 Bentuk tampilan Webtoon dengan tambahan suara | 34 |
| Gambar 2.20 Contoh tampilan aplikasi digital <i>Clip Studio Paint</i> yang dapat digunakan..... | 34 |
| Gambar 2.21 Tampilan kolom terbitkan Webtoon | 35 |
| Gambar 2.22 Tampilan kolom episode Webtoon | 36 |
| Gambar 2.23 Tombol untuk menerbitkan episode dan menyimpan | 37 |
| Gambar 2.24 Catwoman dalam komik..... | 39 |
| Gambar 2.25 Macam bentuk tubuh wanita | 47 |
| Gambar 2.26 Bentuk wajah perempuan asia tenggara | 50 |
| Gambar 3.1 Contoh panel Webtoon yang digunakan | 76 |
| Gambar 3.2 Jenis-Jenis Balon Kata yang Digunakan | 76 |
| Gambar 3.3 Warna palet komik | 77 |
| Gambar 3.4 Logo komik web <i>Solo Leveling</i> | 77 |

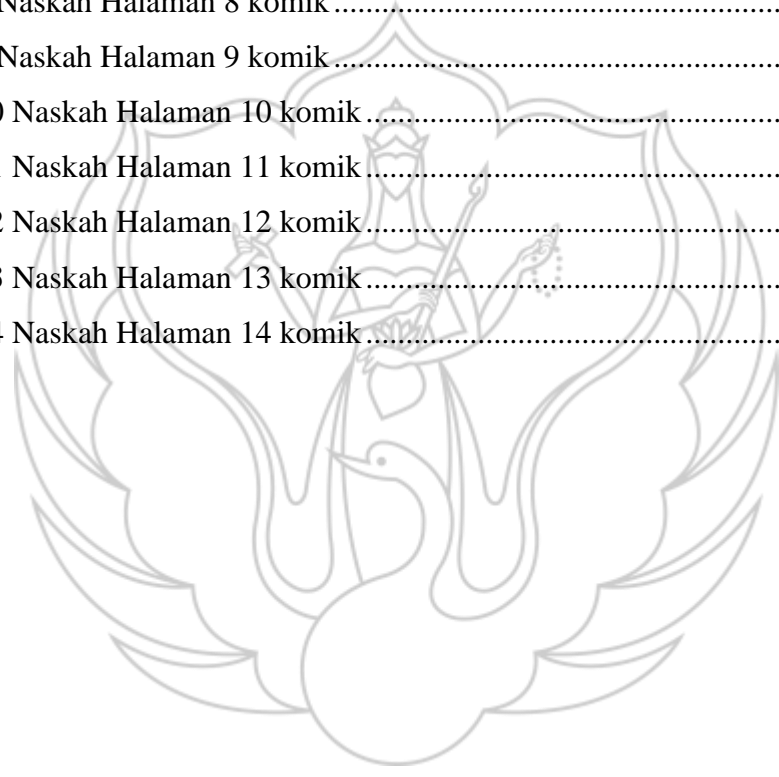
| | |
|---|----|
| Gambar 3.5 Logo <i>MMORPG Echo of Soul</i> | 77 |
| Gambar 3.6 Logo komik | 78 |
| Gambar 3.7 Font JC Koelbert | 78 |
| Gambar 4.1 Referensi kota <i>Magama</i> , kota <i>Orth</i> , dalam <i>Manga Made in Abyss</i> | 79 |
| Gambar 4.2 Referensi kota bawah tanah <i>Ember city</i> , dalam film <i>The City of Ember</i> | 80 |
| Gambar 4.3 Desain awal kota bawah tanah <i>Magama</i> | 80 |
| Gambar 4.4 Ilustrasi kota bawah tanah <i>Magama</i> dalam komik..... | 80 |
| Gambar 4.5 <i>Piltover City</i> , dalam film animasi <i>Arcane</i> | 81 |
| Gambar 4.6 Gambar desain awal salah satu kota pada satelit <i>Gaia</i> | 81 |
| Gambar 4.7 Gambar satelit bila berjejer dengan bumi dan bulan..... | 82 |
| Gambar 4.8 Referensi berupa kota Majapahit di masa lampau | 82 |
| Gambar 4.9 Gambar desain awal salah satu kota di negara <i>Dvipantara</i> | 83 |
| Gambar 4.10 Batu mulia rubi..... | 83 |
| Gambar 4.11 Wadah jin milik Sinbad..... | 83 |
| Gambar 4.12 Referensi prasasti pada prasasti candi Palusawah..... | 84 |
| Gambar 4.13 Gambar prasasti dalam komik..... | 84 |
| Gambar 4.14 Komplek candi Prambanan | 85 |
| Gambar 4.15 Gambar candi dalam komik | 85 |
| Gambar 4.16 Interior candi Prambanan | 86 |
| Gambar 4.17 Interior candi pada komik | 86 |
| Gambar 4.18 Garuda kencana Bali | 86 |
| Gambar 4.19 Arca kendedes | 86 |
| Gambar 4.20 Arca garuda yang berjejer di lorong candi pada komik | 87 |
| Gambar 4.21 bentuk arca garuda pada lorong candi..... | 87 |
| Gambar 4.22 Referensi model karakter Anja..... | 88 |
| Gambar 4.23 Desain karakter Anja..... | 88 |
| Gambar 4.24 Referensi model karakter Hara..... | 88 |
| Gambar 4.25 Desain karakter Hara..... | 89 |
| Gambar 4.26 Referensi patung garuda, lambang garuda pancasila | 90 |
| Gambar 4.27 Referensi patung garuda, Malaikat seraphim..... | 90 |
| Gambar 4.28 Desain awal garuda | 90 |
| Gambar 4.29 Desain patung garuda besar..... | 91 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.30 Contoh panel dan balon kata komik web <i>Solo Leveling</i> | 91 |
| Gambar 4.31 Contoh panel dan balon kata <i>Manga Magi : The Labyrinth of Magic</i> | 92 |
| Gambar 4.32 Referensi burung api, burung <i>phoenix</i> dalam novel <i>Harry Potter</i> | 92 |
| Gambar 4.33 Referensi burung api, elang jawa | 92 |
| Gambar 4.34 Ilustrasi burung api pada komik | 93 |
| Gambar 4.35 Desain pembatas buku..... | 113 |
| Gambar 4.36 Desain postcard | 114 |
| Gambar 4.37 Desain GSM | 114 |
| Gambar 4.38 Desain poster pameran | 116 |
| Gambar 4.39 Desain katalog pameran | 117 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Daftar reward Webtoon Kanvas berdasarkan <i>monthly page view</i> ... | 32 |
| Tabel 3.1 Naskah Halaman 1 komik | 64 |
| Tabel 3.2 Naskah Halaman 2 komik | 64 |
| Tabel 3.3 Naskah Halaman 3 komik | 64 |
| Tabel 3.4 Naskah Halaman 4 komik | 65 |
| Tabel 3.5 Naskah Halaman 5 komik | 66 |
| Tabel 3.6 Naskah Halaman 6 komik | 67 |
| Tabel 3.7 Naskah Halaman 7 komik | 67 |
| Tabel 3.8 Naskah Halaman 8 komik | 69 |
| Tabel 3.9 Naskah Halaman 9 komik | 70 |
| Tabel 3.10 Naskah Halaman 10 komik | 71 |
| Tabel 3.11 Naskah Halaman 11 komik | 72 |
| Tabel 3.12 Naskah Halaman 12 komik | 73 |
| Tabel 3.13 Naskah Halaman 13 komik | 74 |
| Tabel 3.14 Naskah Halaman 14 komik | 75 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komik merupakan karya seni tidak bergerak yang terdiri dari rangkaian cerita yang dibuat dengan gambar dan teks. Komik merupakan rangkaian gambar dengan fungsi menyampaikan informasi yang menghasilkan respon estetik bagi penikmatnya. Teks cerita tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal) (McCloud, 2002:9).

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer di belahan dunia. Dalam sejarahnya, komik seringkali menggambarkan karakter atau tokoh yang memiliki kekuatan luar biasa. Tokoh utamanya seringkali berjenis kelamin laki-laki. Namun dalam beberapa dekade terakhir, muncul tokoh utama yang berjenis kelamin perempuan yang membawa perubahan signifikan dalam penggambaran peran gender dalam komik.

Karakter utama perempuan dalam komik biasanya disebut dengan istilah *Heroine*, sedangkan *Hero* adalah tokoh utama dalam komik yang berjenis kelamin laki-laki. Kedua karakter ini biasanya sangat dekat satu sama lain dan memiliki andil besar dalam sebuah cerita. *Hero* dan *Heroine* umumnya digambarkan sebagai sosok yang muda, cantik atau tampan, penuh cinta, perjuangan keras, mengalami cobaan berat, keteguhan dan sebagainya (Eriyanto, 2015:74).

Awalnya, superhero dalam komik didominasi oleh tokoh pahlawan laki-laki seperti Superman, Batman atau Captain America. Namun, pada tahun-tahun berikutnya, karakter perempuan mulai muncul meskipun sangat terbatas. Karakter *Heroine* pada awalnya tercipta untuk mendorong perempuan turut andil dalam perang.

Kemunculan tokoh utama *Heroine* pada awal abad 20 mengalami perkembangan pesat. Pada tahun 1930an – 1940an mulai muncul beberapa karakter perempuan super yang kuat, independen serta memiliki latar belakang sendiri. Pada tahun 1941 William Moulton Marston membuat karakter *Heroine* Wonder Woman di DC Comics. Wonder woman menjadi salah satu karakter pertama yang benar-benar menonjol sebagai pahlawan wanita dalam komik superhero. Menurut penciptanya, Wonder Woman digambarkan sebagai karakter yang “cantik bak Aphrodite, bijak seperti Athena, dengan kecepatan seperti Merkurius dan kekuatan layaknya Hercules”, Wonder woman diciptakan dengan tujuan untuk menciptakan alternatif dari “maskulinitas mengerikan” pada komik kontemporer

serta menginspirasi para perempuan agar turut berperan besar dalam perang dunia ke 2 (Cocca, 2016:7-16).

Selain Wonder Woman, Tarpe' Mills menciptakan Miss Fury. Miss Fury digambarkan sebagai perempuan yang ahli beladiri dan menggunakan kecerdasannya dalam mengungkapkan kejahatan, namun dia lebih bersifat detektif daripada pahlawan super.

Pada era 1950-an hingga 1970-an, tokoh pahlawan laki-laki tetap menjadi pusat perhatian walaupun karakter perempuan mulai memiliki peran yang lebih besar. Pada masa ini beberapa karakter *Heroine* masih sering digambarkan sebagai *male gaze* dalam arti sebagai pendamping atau peran tradisional yang lebih "lembut" dan seringkali dalam posisi sebagai penyelamat atau pasangan dari tokoh utama pria. Peran ini dapat terlihat pada karakter Batgirl (1967), yang digambarkan sebagai wanita cerdas, mandiri dan pemberani, walaupun pada awalnya Batgirl lebih berperan sebagai pendamping Batman.

Pada era modern, representasi tokoh utama *Heroine* dalam komik semakin berkembang. Karakter-karakter perempuan tidak hanya menjadi simbol kekuatan fisik tetapi juga mengalami perkembangan karakter yang lebih mendalam. Penciptaan dan penerimaan karakter *Heroine* dalam komik pada masa ini seringkali dipengaruhi oleh pergerakan feminisme, yang mendorong kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan di banyak bidang, termasuk media komik.

Karakter-karakter *Heroine* dalam komik Indonesia mulai muncul sejak era awal perkembangan komik, dan terus berkembang seiring waktu dan perubahan masyarakat serta semakin berkembangnya budaya pop Indonesia. Perkembangan komik di Indonesia dipengaruhi oleh budaya Barat, khususnya dari komik superhero Amerika dan Eropa.

Komik superhero perempuan pertama di Indonesia adalah Sri Asih, yang diciptakan oleh R.A. Kosasih. Sri Asih memiliki kekuatan super, kekuatan fisik yang luar biasa, dan kemampuan untuk berubah menjadi sosok yang lebih kuat. Dengan karakter ini, R.A. Kosasih ingin menghadirkan tokoh perempuan yang berani, kuat dan mandiri, walaupun Sri Asih juga seringkali dikaitkan dengan nilai-nilai moral dan keluarga, serta dianggap sebagai simbol dari idealisme perempuan yang berusaha mengatasi ketidakadilan.

Perubahan sosial yang terjadi di Indonesia, termasuk peningkatan kesadaran terhadap isu-isu gender, mulai berimbas pada penciptaan karakter-karakter *Heroine* yang lebih beragam dan lebih kompleks. Karakter Saraswati tercipta akibat perubahan sosial yang terjadi. Saraswati diciptakan oleh Ari Junaedi dan Oka Rusmini pada tahun 1990-an. Saraswati digambarkan memiliki kekuatan fisik dan intelektual, serta menggambarkan

tokoh perempuan yang memiliki kompleksitas yang lebih tinggi daripada karakter *Heroine* konvensional.

Walaupun telah banyak muncul karakter *Heroine* dalam komik menurut Amanda Shendruk dalam *Analysing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters* (2017), penggambaran karakter *Heroine* dalam komik dibandingkan dengan karakter Superhero lainnya hanyalah gender dan penampilannya sebagai perempuan cantik yang mengenakan pakaian seksi. Hal ini kemudian dianggap kontradiktif sebagai representasi perempuan karena dinilai hiperseksual dan stereotipikal.

R.A Kosasih merepresentasikan Sri Asih sebagai seorang yang dapat terbang, cantik dan bertutur kata lemah lembut seperti putri keraton. Secara fisik, penggambaran tokoh perempuan dalam komik Indonesia masih mengacu pada perspektif barat atau jepang. Perempuan dalam komik Indonesia digambarkan dengan tubuh tinggi, langsing, berkulit cerah, hidung dan mulut yang kecil serta mata bulat. Karakter *Heroine* dalam komik Indonesia tidak hanya lebih kuat secara fisik, tetapi juga sering digambarkan dengan kompleksitas emosional dan kedalaman psikologis yang lebih besar.

Dalam dekade terakhir, komik Indonesia mengalami perubahan yang sangat besar, terutama dengan munculnya komik web dan penerbitan mandiri (*Indie Comics*). Era digital ini membuka peluang bagi banyak pencipta komik web independen untuk menciptakan karya yang lebih bebas dan beragam.

Selain cerita, kekuatan karakter dan ilustrasi, dalam pembuatan sebuah komik web media publikasi merupakan hal yang penting untuk mencapai target pembaca. Media yang mudah diakses dan dapat menjangkau banyak pembaca membuat sebuah komik semakin populer. Webtoon sebagai *platform* digunakan sebagai media populer, melihat peminatnya yang berjumlah besar di Indonesia yaitu mencapai 60 juta lebih di tahun 2020 (CNN Indonesia, 2020) serta 85,6 juta pengguna secara keseluruhan Internasional hingga tahun 2022 (statistika, 2022). Dengan memakai situs web, maka komik jenis digital ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak serta jangkauannya sangat luas dan tak terbatas (Maharsi, 2011:15).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merancang komik dengan karakter *Heroine* yang memiliki ciri dan mempresentasikan perempuan Indonesia dengan menggunakan media publikasi Webtoon.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter Heroine dalam komik sebagai representasi perempuan Indonesia dalam media Webtoon?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Perancangan ini membahas tentang penggambaran karakter representasi perempuan Indonesia yang berasal dari berbagai budaya dan memiliki sudut pandang yang beragam dalam menghadapi masalah di negaranya, yang kemudian dikemas menjadi sebuah cerita komik.
2. Target audiens dari perancangan ini adalah para pembaca komik pada rentang usia 14 tahun hingga 26 tahun sebagai target primer dan rentang usia 27 tahun hingga 40 tahun sebagai target audiens sekunder.
3. Hasil akhir berupa *prototype* cerita pembuka komik memuat karakter *Heroine* berlatar belakang sosial budaya Indonesia dengan format *long-strip* Webtoon bahasa Indonesia yang nantinya akan diunggah pada *platform*, apabila sudah melewati uji coba dan perombakan cerita.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah komik web dalam format Webtoon yang menghadirkan representasi perempuan Indonesia, sehingga dapat menjadi referensi tambahan bagi para penggemar komik di Indonesia, terutama bagi para pembuat komik.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Perancangan Bagi Masyarakat Umum
 - a. Sebagai pengenalan karakter *Heroine* yang merepresentasikan perempuan Indonesia kepada para pembaca komik.
 - b. Sebagai implementasi hak feminisme perempuan Indonesia dalam penggambaran representasi perempuan sebagai karakter *Heroine* komik.
2. Manfaat Perancangan Bagi Mahasiswa DKV
 - a. Sebagai tambahan wawasan serta referensi bagi mahasiswa peminat komik yang hendak merancang desain karakternya atau menyusun tugas akhir.

- b. Sebagai inspirasi penelitian tugas akhir selanjutnya tentang perancangan desain karakter yang mengangkat representasi perempuan.
3. Manfaat Perancangan Bagi Instansi
 - a. Sebagai referensi yang dapat memberikan informasi untuk memperluas pengetahuan mahasiswa.
 - b. Memberikan masukan serta referensi bagi instansi yang berurusan dengan perancangan desain karakter di Indonesia.
4. Manfaat Perancangan Bagi Industri Komik di Indonesia
 - a. Sebagai penambah media referensi dan masukan bagi penulis komik atau pembaca komik mengenai penggambaran tokoh *Heroine* yang merepresentasikan perempuan Indonesia.
 - b. Sebagai inspirasi penggambaran karya di masa depan yang mengangkat isu feminisme dan representasi perempuan.
5. Manfaat Perancangan Bagi Target Audiens
 - a. Memberikan pandangan lebih kepada para pembaca dan komikus tentang penggambaran representasi perempuan Indonesia berdasarkan hak perempuan dan fakta yang ada.
 - b. Sebagai media hiburan bagi pembaca, khususnya peminat komik web.
 - c. Sebagai media penyampaian aspirasi bagi pembaca perempuan yang merasa kurang dalam pemenuhan representasi perempuan Indonesia pada sebuah cerita komik.

F. Definisi Operasional

1. *Heroine*

Menurut *Dictionary of Cambridge*, *Heroine* atau Hero perempuan didefinisikan sebagai karakter perempuan dalam komik yang dikenal baik dan dikagumi serta memiliki peran yang penting dalam cerita tersebut.

2. Representasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili. Representasi adalah wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan lainnya yang mewakili ide, emosi hingga fakta.

3. Komik

Adalah seni gambar berurutan yang terjuktaposisi (terpisah antar ruang dan waktu serta saling berdampingan) dan membentuk urutan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita atau informasi (McCloud, 1993:9).

4. Webtoon

Menurut NAVER, Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘web’ dan ‘cartoon’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati *online* dalam bentuk website. LINE Webtoon adalah layanan luncuran NAVER, dimana komik web terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Pengamatan atau Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui berbagai karakteristik karakter *Heroine* yang ditemukan pada beberapa judul komik yang beredar di Indonesia serta karakteristik perempuan Indonesia dari berbagai daerah dengan mengambil sampel mahasiswa dan pendatang di lingkungan sekitar penulis.

b. Studi Kepustakaan

Membantu dalam proses analisis data yang berguna sebagai dasar pengembangan karakter *Heroine*, cerita, teknik menggambar komik dan literasi. Studi kepustakaan didapat melalui jurnal, internet dan beberapa judul buku yang ditulis oleh beberapa narasumber.

2. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang memiliki peran penting dalam penelitian ilmu social dan pendidikan karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena sosial dan masalah manusia dengan cara yang lebih mendalam dan kompleks. Metode ini juga memperkaya hasil penelitian kuantitatif dengan memberikan pemahaman yang lebih dalam dan kontekstual tentang fenomena yang diteliti (Iskandar, 2009:11).

Metode analisis data dikemas dalam pedoman pendekatan yang dikenal dengan konsep 5W+1H sebagai berikut:

a. What (Apa)

Apa yang akan dirancang?

b. Why (Mengapa)

Mengapa perancangan tersebut dibuat?

c. Who (Siapa)

Siapa target audiens perancangan yang dibuat?

d. Where (Dimana)

Dimana latar tempat dalam perancangan yang dibuat

e. When (Kapan)

Kapan latar waktu dalam perancangan yang dibuat?

f. How (Bagaimana)

Bagaimana perancangan ini mengatasi permasalahan dengan komunikatif, informatif dan menarik?

H. Konsep Perancangan

1. Latar Belakang Masalah

Memahami dan mengetahui dasar permasalahan merupakan langkah awal dalam memulai perancangan. Aspek yang melatarbelakangi mencakup gambaran umum tentang objek yang akan dirancang, masalah yang dihadapi, serta argumen yang didukung oleh teori dan data yang kemudian digunakan sebagai dasar dari tujuan perancangan tersebut.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berupa pertanyaan yang menggambarkan cara peneliti atau perancang menyelesaikan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah melalui suatu perancangan. Setelah masalah dirumuskan, akan dijelaskan pula batasan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat dari perancangan tersebut.

3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan berisi penjelasan tentang solusi dan masalah atau hal-hal yang ingin dicapai.

4. Metode Perancangan

Metode perancangan mencakup langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mencapai tujuan perancangan.

5. Identifikasi Data

Identifikasi data mencakup proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari, memperoleh, dan mengumpulkan data, baik yang bersifat primer maupun sekunder.

6. Analisis Data

Setelah proses identifikasi, tahap selanjutnya adalah analisis atau pengolahan data, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan untuk menyelesaikan permasalahan.

7. Konsep Perancangan

Menyusun konsep perancangan desain yang mencakup perencanaan konsep kreatif, tujuan kreatif, strategi kreatif, program kreatif, dan anggaran kreatif.

8. Visualisasi

Tahap visualisasi merupakan tahap dalam proses desain yang dimulai dengan studi visual terhadap setiap elemen dalam perancangan, tata letak dan desain akhir.

9. Final Desain

Proses desain memasuki tahap evaluasi untuk menilai sejauh mana karya efektif dalam menyampaikan pesan dalam elemen estetikanya. Setelah itu, tahap akhir pengkaryaan adalah desain final yang siap untuk diproduksi dan diunggah.



I. Skematika Perancangan

