

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN KOMIK WEB ADAPTASI
TENTANG KEJUJURAN MELALUI SEJARAH
RATU SHIMA**



PERANCANGAN

Fransiska Regita Setianingrum

NIM : 2012661024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
2025**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN KOMIK WEB ADAPTASI
TENTANG KEJUJURAN MELALUI SEJARAH
RATU SHIMA**



PERANCANGAN

Fransiska Regita Setianingrum

NIM : 2012661024

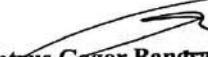
Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni
Indonesia Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam
Bidang Desain Komunikasi Visual

2025

LEMBAR PENGESAHAN

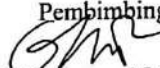
Tugas Akhir Perancangan berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB ADAPTASI TENTANG KEJUJURAN MELALUI SEJARAH RATU SHIMA** diajukan oleh **FRANSISKA REGITA SETIANINGRUM**, NIM 2012661024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 197001062008011017/NIDN 0006017002

Pembimbing II


Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 198104122006041004/NIDN 0012048103

Cognate


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

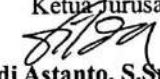
NIP 197802212005011002/ NIDN 0021027802

Koordinator Program Studi DKV


Fransisca Sherry Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


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

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197101101999031001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fransiska Regita Setianingrum

NIM : 2012661024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB ADAPTASI TENTANG KEJUJURAN MELALUI SEJARAH RATU SHIMA**. Asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya yang pernah diterbitkan atau ditulis oleh orang lain, kecuali yang tertulis dan diacu dalam laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar Pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

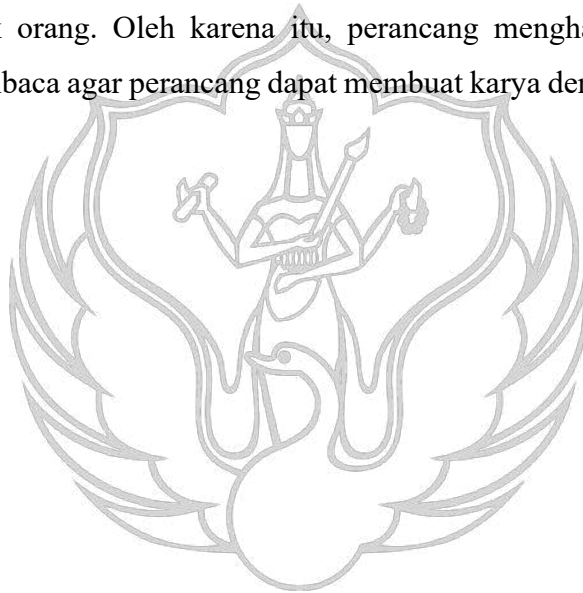


Fransiska Regita Setianingrum

NIM 2012661024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Mahakuasa atas kelancaran dalam pengerjaan dan kesehatan yang diberikan-Nya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK WEB ADAPTASI TENTANG KEJUJURAN MELALUI SEJARAH Ratu SHIMA”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada Tugas Akhir ini, perancang merancang webtun yang mengajarkan kejujuran. Walaupun masih banyak kekurangan, diharapkan perancangan ini dapat memberi pengaruh baik bagi banyak orang. Oleh karena itu, perancang mengharapkan kritik dan masukan dari pembaca agar perancang dapat membuat karya dengan lebih baik lagi kedepannya.

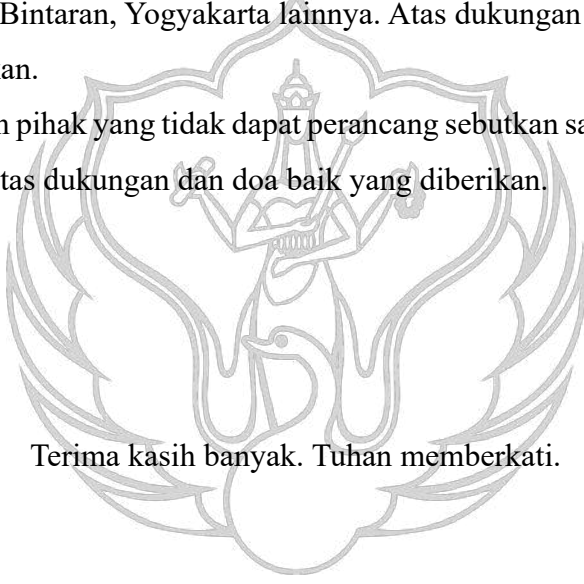


UCAPAN TERIMA KASIH

Perancang juga mengucapkan terima kasih atas bimbingan, saran, dukungan, dan doa baik yang diberikan selama pengerjaan Tugas Akhir ini, sehingga dapat berlangsung dengan lancar. Dengan begitu, perancang ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan yang Mahakuasa. Telah mendengarkan doa-doaku, atas kelancaran dalam pengerjaan dan kesehatan yang diberikan kepada perancang selama masa pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn.,M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi DKV Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn.,M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas waktu yang diberikan untuk bimbingan, masukan, serta arahan yang diberikan selama mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.
8. Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas waktu yang diberikan untuk bimbingan, masukan, serta arahan yang diberikan selama mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.
9. Mochamad Faizal Rochman, S.Sn.,M.T. selaku *Cognate* ketika sidang Tugas Akhir.
10. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali atas bimbingan selama kuliah sedari semester awal hingga akhir.
11. Seluruh dosen pengajar, karyawan, dan staf Prodi DKV ISI Yogyakarta. Atas ilmu yang diberikan selama perancang kuliah.

12. Papa, Mama, dan kedua adik perancang yang lucu-lucu. Atas cinta, dukungan, saran atau masukan, dan doa yang diberikan, sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
13. Almh. Anastasia Trikarya Hartati (nenek perancang). Atas doa baik yang diberikan semasa hidupnya, hingga meninggalnya pada Oktober 2024 lalu.
14. Rully, Jeni, Citra, dan seluruh teman-teman “PANDUWARA” DKV ISI Yogyakarta 2020. Atas kebersamaan dan kerja sama selama kami kuliah dan berorganisasi, juga saran dan masukan, dukungan, serta doa baik yang diberikan ketika Tugas Akhir.
15. Leo, Kevin, Rio, Raka, Eko, dan teman-teman KOMSOS Gereja Santo Yusup Bintaran, Yogyakarta lainnya. Atas dukungan dan doa baik yang diberikan.
16. Seluruh pihak yang tidak dapat perancang sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan doa baik yang diberikan.



Terima kasih banyak. Tuhan memberkati.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fransiska Regita Setianingrum

NIM : 2012661024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Karya Tugas Akhir Perancangan berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB ADAPTASI TENTANG KEJUJURAN MELALUI SEJARAH RATU SHIMA**. Dengan demikian perancang memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini saya buat.

Yogyakarta, 12 Juni 2025



Fransiska Regita Setianingrum

NIM 2012661024

ABSTRAK

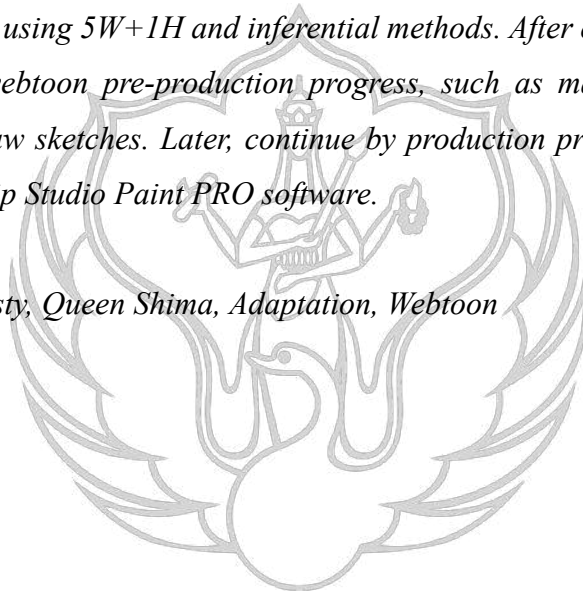
Kejujuran dianggap hal yang penting bagi banyak pihak, tapi sayangnya ada sebagian orang yang tidak jujur untuk kepentingannya sendiri. Di Indonesia, salah satu tokoh yang dikenal tegas menegakkan kejujuran adalah Ratu Shima. Agar lebih menarik bagi Gen Z, sejarah Ratu Shima diadaptasi menjadi cerita baru. Agar mudah dijangkau oleh Gen Z, media yang dipilih adalah webtoon karena merupakan konten visual yang dipublikasi di *internet*. Perancang kerap kali menemukan kasus kejujuran dan ketidakjujuran di lingkungan sekitar. Untuk memperkuat observasi, perancang menyebarkan kuesioner. Selain itu, perancang memperdalam sejarah Ratu Shima, yang dijadikan contoh baik dalam menegakkan kejujuran di perancangan ini, melalui *YouTube*. Untuk data visual, didapat dari *internet*. Setelah itu, data dianalisis menggunakan metode 5W+1H dan inferensial. Setelah data-data terkumpul, perancang memulai proses pra-produksi webtoon, yaitu membuat konsep, menulis *storyline*, dan menggambar sketsa. Kemudian, dilanjutkan dengan proses produksi webtoon yang dikerjakan secara *digital* menggunakan *software Clip Studio Paint PRO*.

Kata kunci : Kejujuran, Ratu Shima, Adaptasi, Webtoon

ABSTRACT

Honesty considered to be important by many parties, unfortunately there are some people who are dishonest for their own interests. In Indonesia, one of the figure who known for uphold honesty is Queen Shima. To make it more intresting for Gen Z, Queen Shima's history adapted into a new story. To be easily accessible to Gen Z, webtoon chosen as the media because of visual content which published on internet. Designer often found honest and dishonest cases in the neighbourhood. To strengthen the observation, the designer spread questionnaires. In addition, the designers learn from YouTube to extend Queen Shima's history who being good example of uphold honesty in this comic. Visual datas obtain from the internet. After that, datas analys using 5W+1H and inferential methods. After collected datas, the designer begin webtoon pre-production progress, such as make concept, write storyline, and draw sketches. Later, continue by production progress which work digitally using Clip Studio Paint PRO software.

Keywords : Honesty, Queen Shima, Adaptation, Webtoon



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
UCAPAN TERIMA KASIH	V
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	VII
ABSTRAK	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XVI
BAB I.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. BATASAN MASALAH.....	6
D. TUJUAN PERANCANGAN.....	7
E. MANFAAT PERANCANGAN.....	8
F. DEFINISI OPERASIONAL.....	8
G. METODE PERANCANGAN.....	9
H. SKEMATIKA PERANCANGAN	14
BAB II	15
A. TINJAUAN LITERATUR TENTANG WEBTUN	15
B. TINJAUAN WEBTUN YANG AKAN DIRANCANG	39
C. TINJAUAN KOMIK PESAING DI PASARAN.....	44
D. METODE PERANCANGAN KOMIK.....	51
E. ANALISIS.....	52
F. KESIMPULAN DAN PEMECAHAN MASALAH.....	54
BAB III.....	56
A. KONSEP KREATIF.....	56
B. PROGRAM KREATIF	65
BAB IV	98
A. PENJARINGAN IDE TOKOH UTAMA DAN PENDUKUNG.....	98
B. GSM	163
C. POSTER PAMERAN TUGAS AKHIR	166
D. KATALOG PAMERAN TUGAS AKHIR	166

E. MEDIA PENDUKUNG	167
BAB V	172
A. KESIMPULAN.....	172
B. SARAN.....	174
DAFTAR PUSTAKA.....	175
LAMPIRAN.....	178



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik hasil kuesioner bahwa Gen Z mempelajari sesuatu melalui internet (sumber : grafik oleh Fransiska Regita).....	4
Gambar 1. 2 Grafik hasil kuesioner bahwa webtoon merupakan media efektif mempelajari kejujuran (sumber : grafik oleh Fransiska Regita).....	4
Gambar 2. 1 Komik "Panji Koming" yang terbit setiap hari Minggu pada koran Kompas (sumber : https://www.kompas.id/baca/hiburan/2019/01/27/panji-koming-385 diakses pada 2 Maret 2024)	17
Gambar 2. 2 Salah satu kartun komik karya Mice Cartoon pada buku "Indonesia 'gitu Banget" (sumber : di- scan oleh Fransiska Regita)	17
Gambar 2. 3 Serial buku komik "Asterix" karya Albert Uderzo dan René Goscinny (sumber : di- scan oleh Fransiska Regita).....	18
Gambar 2. 4 "A Contract with God", novel grafis oleh Will Eisner (sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/A_Contract_with_God diakses pada 2 Maret 2024)	18
Gambar 2. 5 Komik kompilasi "Melihat Jakarta" oleh Haryadi, Sheila, dan Mice (sumber : di- scan oleh Fransiska Regita)	19
Gambar 2. 6 "김부장" (Indonesia : “Manajer Kim”) komik web atau webtoon yang terbit pada platform digital Naver Webtoon (sumber : https://naver.me/xbwNyv4v diakses pada 2 Maret 2024)	19
Gambar 2. 7 Buku komik "Ruler of the Land" karya Jeon Keuk-jin dan Yang Jae-hyun (sumber : di- scan oleh Fransiska Regita)	22
Gambar 2. 8 Webtoon "무자비하게도" karya Lee Won-sik dan Park Jin-hwan (sumber : https://webtoon.kakao.com/viewer/무자비하게도-001/209189 diakses pada 4 Maret 2024)	22
Gambar 2. 9 Bentuk panel pada komik/ webtoon dapat bervariasi, tergantung kreasi pembuatnya. Pada contoh panel ini, berbentuk trapesium, bukan kotak (sumber : https://naver.me/xbwNyv4v diakses pada 13 April 2024)	23
Gambar 2. 10 Bird eye view	25
Gambar 2. 11 High angle	25
Gambar 2. 12 Eye level	25
Gambar 2. 13 Low angle	25
Gambar 2. 14 Frog eye	26
Gambar 2. 15 Close up	28
Gambar 2. 16 Extreme close up.....	28
Gambar 2. 17 Medium shot	28
Gambar 2. 18 Long shot	28
Gambar 2. 19 Extreme long shot	28
Gambar 2. 20 Parit berguna untuk membangun mood pada cerita dan emosi pembaca (sumber : https://www.webtoons.com/id/action/loser-life-2/list?title_no=60 diakses pada 8 April 2024).....	29
Gambar 2. 21 Balon ucapan	31
Gambar 2. 22 Balon pikiran	31

Gambar 2. 23 Balon pikiran tokoh pada komik/ webtoon Asia yang menyerupai "durian"	31
Gambar 2. 24 Caption.....	31
Gambar 2.25 a Bunyi huruf pada webtoon Korea yang terbit di Naver Webtoon sebelum diterjemahkan ke Bahasa Indonesia (sumber : https://naver.me/GYTOdlGQ diakses pada 8 April 2024)	32
Gambar 2.25 b Bunyi huruf pada webtoon Korea setelah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia (sumber : https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/serena/list?title_no=5001 diakses pada 8 April 2024).....	32
Gambar 2. 26 Garis gerak pada salah satu adegan di panel webtoon (sumber : https://www.webtoons.com/id/romance/marry-my-husband/list?title_no=3866 diakses pada 9 April 2024).....	32
Gambar 2. 27 Symbolia pada salah satu webtoon Korea yang berbentuk empat garis lengkungan. Symbolia ini mempresentasikan tokoh sedang tersinggung (sumber : https://www.webtoons.com/id/fantasy/nanyak/list?title_no=1693 diakses pada 28 November 2020)	33
Gambar 2. 28 Kop komik beserta ilustrasi salah satu tokohnya (sumber : https://www.webtoons.com/id/fantasy/nanyak/list?title_no=1693 diakses pada 9 April 2024).....	34
Gambar 2. 29 Iklan sebagai syarat membuka Preview Episode webtoon (sumber : https://www.webtoons.com/id/action/juvenile-offender/list?title_no=5424 diakses pada 9 April 2024).....	36
Gambar 2. 30 Iklan pada akhir episode webtoon (sumber : https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/serena/list?title_no=500 diakses pada 9 April 2024).....	36
Gambar 2. 31 Iklan berbentuk komik pada webtoon “Iseop’s Romance”, untuk mengiklankan parfum Oriflame (sumber : https://www.webtoons.com/id/romance/iseops-romance/list?title_no=5660 diakses pada 26 Maret 2024)	36
Gambar 2. 32 Motor-motor yang mengambil jalur lawan arahnya saat mengantre KA lewat. Perilaku ini selain tidak tertib, juga tidak jujur karena mengambil hak orang lain (sumber : foto oleh Fransiska Regita)	40
Gambar 2. 33 Beberapa Webtoon KANVAS yang mengajarkan hal baik ke pembacanya (sumber : https://www.webtoons.com/id/canvas diakses pada 9 Maret 2024)	43
Gambar 2. 34 Komik web "Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas" oleh Tika Rizkia (sumber : screenshot TA Tika Rizkia)	46
Gambar 2. 35 Grafik gaya ilustrasi komik/ webtoon yang disukai Gen Z (sumber : grafik oleh Fransiska Regita)	47
Gambar 2. 36 Grafik tampilan visual webtoon yang banyak disukai oleh Gen Z. Gambar 10 merupakan gambar salah satu panel pada webtoon "White Blood" (sumber : grafik oleh Fransiska Regita)	48
Gambar 2. 37 Tampilan visual webtoon “White Blood” oleh Lim Li-na (sumber : https://www.webtoons.com/id/fantasy/white-blood/list?title_no=1938 diakses pada 8 April 2024).....	48
Gambar 2. 38 Webtoon “Dedes” oleh Egestigi (sumber : https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/dedes/list?title_no=3938 diakses pada 8 April 2024).....	50

Gambar 2. 39 Kartun komik "Timun" pada buku "Parodi Negeri Kami: 38 tahun Timun di Kompas (1985-2023)". (sumber : foto oleh Fransiska Regita)	51
Gaya visual perancangan webtun mengikuti selera target audiens, yaitu gaya ilustrasi menyerupai semi-realis Jepang. Berdasarkan grafik responden pada Gambar 2. 39 , terdapat 12 dari 51 orang responden (23,5%) menyukai dan tertarik dengan webtun bergaya ilustrasi ini. Gaya visual perancangan webtun dipilih mengikuti selera target audiens agar dapat lebih menarik secara visual bagi pembaca, terkhususnya Gen Z atau target audiens.	65
Gambar 3. 1 Contoh balon kata pada manga Jepang (sumber : scan oleh Fransiska Regita).....	96
Gambar 3. 2 Palet warna bumi (sumber : https://id.pinterest.com/pin/82964818131482038/ diakses pada 25 Mei 2024) ...	97
Gambar 3. 3 Font Anime Ace (sumber : Fransiska Regita).....	97
Gambar 4. 1 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Ellie" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	98
Gambar 4. 2 Turn around tokoh "Ellie" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)	99
Gambar 4. 3 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Ratu Shima" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	99
Gambar 4. 4 Turn around tokoh "Ratu Shima" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)	100
Gambar 4. 5 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Bagas" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	100
Gambar 4. 6 Turn around tokoh "Bagas" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	101
Gambar 4. 7 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Narayana" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	101
Gambar 4. 8 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Rendy" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	102
Gambar 4. 9 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Lia" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	102
Gambar 4. 10 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Chandra" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	103
Gambar 4. 11 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Yuna" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	103
Gambar 4. 12 Sketsa, lineart, dan finishing tokoh "Adit" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	104
Gambar 4. 13 Balon ucapan (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)	104
Gambar 4. 14 Balon ucapan ketika tokoh marah atau berteriak (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	104
Gambar 4. 15 Balon percakapan dalam telepon (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	104
Gambar 4. 16 Balon pikiran (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)	105
Gambar 4. 17 Balon pikiran menyerupai bentuk "durian" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	105

Gambar 4. 18 Caption (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)	105
Gambar 4. 19 Desain ruangan yang dibuat menggunakan SketchUp (sumber : screenshot oleh Fransiska Regita)	106
Gambar 4. 20 Proses sketsa tokoh perancangan webtun di Clip Studio Paint PRO (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	106
Gambar 4. 21 Proses lineart tokoh perancangan webtun (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	106
Gambar 4. 22 Proses lineart latar tempat perancangan webtun dengan cara men- tracing desain yang dibuat di SketchUp (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)	106
Gambar 4. 23 Perancangan webtun yang sudah di-finishing (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	106
Gambar 4. 24 Gambar yang diperintah dari https://dreamina.capcut.com/ai- tool/home (sumber : screenshot oleh Fransiska Regita pada 16 April 2024).....	107
Gambar 4. 25 Gambar yang dipilih sebagai latar tempat (sumber : https://dreamina.capcut.com/ai-tool/home diakses pada 7 Februari 2025).....	107
Gambar 4. 26 Gambar muncul di episode "PROLOG" (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	108
Gambar 4. 27 Gambar muncul di episode 2 (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	108
Gambar 4. 28 Gambar muncul di episode 3 (sumber : gambar oleh Fransiska Regita).....	108
Gambar 4. 29 Studi visual logo (sumber : https://ideogram.ai/t/explore diakses pada 27 September 2024).....	108
Gambar 4. 30 Proses sketsa logo (sumber : gambar oleh Fransiska Regita)....	109
Gambar 4. 31 Finishing logo perancangan webtun "Belajar Kejujuran dari Ratu Shima" (sumber : desain oleh Fransiska Regita)	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Referensi tokoh "Ellie"	86
Tabel 3. 2 Referensi tokoh "Ratu Shima"	88
Tabel 3. 3 Referensi tokoh "Bagas"	89
Tabel 3. 4 Referensi tokoh "Narayana"	90
Tabel 3. 5 Referensi tokoh "Rendy"	91
Tabel 3. 6 Referensi tokoh "Lia"	92
Tabel 3. 7 Referensi tokoh "Chandra"	93
Tabel 3. 8 Referensi tokoh "Yuna"	94
Tabel 3. 9 Referensi tokoh "Adit"	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, yang banyak orang ketahui tentang jujur adalah “tidak berbohong”. Hal tersebut selaras dengan pengertian kejujuran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, jujur berarti tidak berbohong atau lurus hati, serta tidak curang (<https://kbbi.web.id/jujur>). Fadillah berpendapat jujur adalah berperilaku patuh dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan (Anjani, 2019). Seorang pastor sekaligus pengajar filsafat dan penulis, Franz Magnis-Suseno, menjelaskan kejujuran dengan lebih detail lagi, yaitu sikap berani untuk menunjukkan siapa dia, juga mengatakan apa yang dimaksudnya dengan benar. Sikap jujur ditandai dengan melakukan perbuatan yang benar, mengatakan perkataan apa adanya tanpa mengurangi atau menambahkan apa yang ingin disampaikan, serta mengakui setiap perbuatan positif maupun negatif yang dilakukan (Suseno, 1987). Jujur juga berarti tidak mencuri atau mengambil hak/ milik orang lain (Chairilisyah, 2016).

Mengenai kejujuran juga diatur dalam hukum di Indonesia. Salah satunya menurut UU nomor 1 tahun 2023 pasal 263-264, jika seseorang menyiarkan atau menyebarkan berita bohong, tidak pasti, dilebih-lebihkan, atau tidak lengkap dan yang bersangkutan mengetahui atau patut diduga yang dapat menyebabkan kerusakan akan dikenai sanksi pidana penjara atau denda paling banyak kategori III, IV, V. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa jujur merupakan perbuatan yang tidak berbohong atau apa adanya, tanpa menambahkan atau mengurangi hal yang ada.

Kejujuran seharusnya diterapkan oleh setiap manusia, tetapi di Indonesia, masih banyak orang yang kurang dapat menerapkan kejujuran dengan baik, sehingga kasus ketidakjujuran masih sangat sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Jika perilaku kurang jujur tersebut dibiarkan, akan menimbulkan masalah yang lebih besar lagi. Misalnya, plagiarisme desain kemasan. Akibat meniru desain kemasan coklat KitKat bergambar

pemenang lomba “KitKat Brekreasi Design Challenge 2022” karya Jacqueline E., perusahaan Teh Manis Jumbo harus menanggung risiko dengan memberhentikan kerja desainer yang melakukan plagiasi, memberhentikan produksi dan penjualan *cup* plagiasi, serta menarik *cup* yang beredar dan menggantinya dengan desain baru (liputan6.com, 2023).

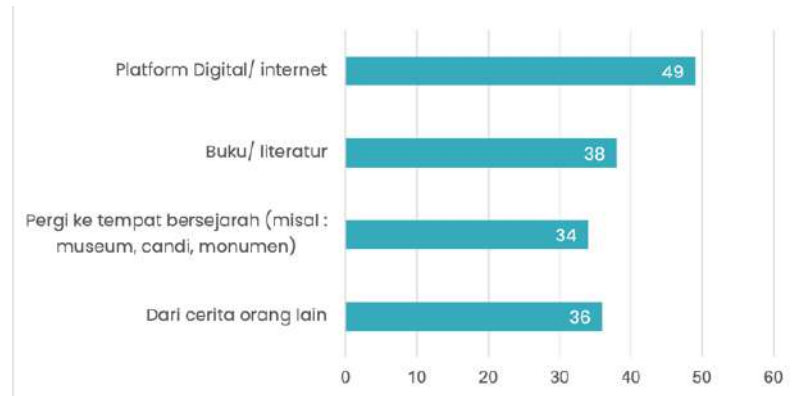
Perbuatan kurang jujur lainnya yang menyebabkan masalah besar adalah kasus Nur Afifah Balqis, seorang Bendahara Umum DPC Partai Demokrat Balikpapan, yang ditetapkan sebagai tersangka akibat diduga mengelola uang hasil suap. Padahal usianya 24 tahun dan masih tergolong muda (nasional.kompas.com, 2022). Akibatnya, dia menjalani hukuman pidana selama 4 tahun 6 bulan di Lapas Perempuan Tenggarong, Kalimantan Timur, dikurangi lamanya masa penahanan saat proses penyidikan, juga membayar denda sebesar Rp300.000.000 subsidi 4 bulan kurungan (kaltimtoday.co, 2022). Selain itu, menurut hasil kuesioner *Google Form* yang sebelumnya perancang sebar ke 51 orang Generasi Z, Gen Z sudah cukup tahu tentang kejujuran dan cukup dapat menerapkan kejujuran dengan baik, tapi kejujuran dalam perilaku masih kurang dapat mereka terapkan dengan baik. Kejujuran dalam perilaku tersebut, antara lain : meminjam/ mengambil barang milik orang lain tanpa izin (49% responden pernah melakukannya), sering terlambat (51% responden pernah melakukannya), berpura-pura berperilaku baik/ memberi hadiah ke seseorang agar mendapat perlakuan spesial (47% responden pernah melakukannya), dan menerobos *traffic light*/ palang pintu KA (42% responden pernah melakukannya). Dengan adanya permasalahan tersebut, kejujuran masyarakat Indonesia perlu diarahkan agar menjadi lebih baik lagi, salah satu caranya melalui belajar dari seseorang yang dikenal tegas menegakkan kejujuran dengan baik.

Di Indonesia, salah satu tokoh yang dikenal menegakkan kejujuran ialah Ratu Shima. Dia merupakan seorang Maharani yang memimpin sebuah kerajaan di Pulau Jawa pada abad ke-7 M. Ratu Shima ialah seorang pemimpin yang termasyhur di Jawa karena peraturan kejam yang dia terapkan pada segala bentuk pencurian, hal itulah yang membuat

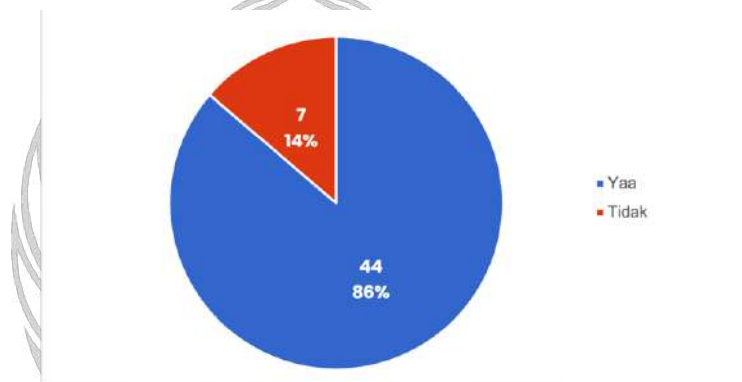
masyarakatnya menjadi jujur dan senantiasa memihak pada keadilan (detikJateng, 2023). Menurut catatan dinasti Tang (Tiongkok), salah satu keputusan yang kemudian membuat *geger* seisi kerajaan adalah ketika Ratu Shima menghukum mati Putra Mahkota, yang tanpa sengaja ketahuan melangkahi tas berisi emas yang tergeletak di jalan dekat perbatasan. Para dewan memohon-mohon untuk tidak menghukum mati Sang Putra Mahkota. Setelah banyak bernegosiasi, akhirnya dibuatlah keputusan untuk memotong ibu jari kaki Putra Mahkota, yang merupakan bagian yang menyentuh kantung tersebut. Ketegasannya dalam menerapkan kejujuran dan keadilan tanpa pandang bulu itulah yang melegenda hingga berabad-abad lamanya (ASISI Channel, 2023), bahkan sudah ada mahasiswi Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang membuat komik *digital* dengan muatan karakter baik melalui sejarah atau cerita rakyat Ratu Shima sebagai Tugas Akhirnya. Dengan begitu, sejarahnya dapat dijadikan contoh baik dalam pembelajaran tentang kejujuran.

Ratu Shima merupakan salah satu tokoh sejarah yang menerapkan contoh baik dalam hal kejujuran. Namun sayangnya menurut penelitian para ahli pada Kompas.com, mempelajari sesuatu melalui tulisan atau secara verbal saja kurang efektif bagi Generasi Z, target sasaran perancang, karena Gen Z lebih efektif mempelajari sesuatu dan menyaring informasi dalam bentuk visual (2021). Hal tersebut, antara lain dalam bentuk: video, gambar/ ilustrasi, ataupun komik. Itulah sebabnya, konten visual unggul sebagai media penyampaian informasi, terkhususnya konten visual yang ada pada *platform digital*. Berdasarkan grafik hasil kuesioner yang ada pada Gambar 1. 1, 96% responden (49 orang) mengetahui dan mempelajari sejarah melalui *platform digital/ internet*, adapun 74% responden (38 orang) lainnya melalui buku/ literatur. Menurut hasil kuesioner, 96% dari mereka pun juga setuju jika ada konten sejarah yang dibuat menarik dalam bentuk webtun di *platform digital*, mereka akan tertarik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, salah satu konten visual pada *platform digital* yang dikenal dan unggul bagi Gen Z juga seluruh responden adalah komik web atau webtun (Bahasa Inggris : *webtoon*). Menurut mereka, komik atau webtun

dapat menjadi media efektif untuk mempelajari sesuatu dan menambah wawasan, terkhususnya webtun karena dirilis di *internet*, sehingga mudah untuk dijangkau dan dibaca Gen Z.



Gambar 1. 1 Grafik hasil kuesioner bahwa Gen Z mempelajari sesuatu melalui *internet* (sumber : grafik oleh Fransiska Regita)



Gambar 1. 2 Grafik hasil kuesioner bahwa webtun merupakan media efektif mempelajari kejujuran (sumber : grafik oleh Fransiska Regita)

Komik didefinisikan oleh Scott McCloud sebagai “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/ or to produce an aesthetic response in the viewer*”—mendekatkan gambar ke gambar lainnya dalam urutan yang disengaja untuk menyampaikan suatu informasi atau membuat respons estetik kepada audiensnya (McCloud, 1993 : 9). Namun seiring berkembangnya waktu, buku komik atau komik cetak mulai beralih menggunakan *internet* sebagai media cetaknya, sehingga terciptalah komik web atau webtun (Maharsi, 2011: 20).

Webtun merupakan perpaduan dari kata “*web*” dan “*cartoon*” yang berarti kartun atau komik yang dapat dibaca secara *online* dalam bentuk *website* (help.naver.com). Menurut Dal Yong Jin, awal mula webtun tercipta

pada akhir tahun 1990-an di Korea Selatan. Beberapa komikus mulai menerbitkan karyanya pada halaman *website* mereka dengan mengubah *layout* komik menjadi mudah dibaca pada layar. Tujuan mereka menerbitkan komiknya di halaman *website* agar menghemat biaya produksi dan pemasaran. Pada tahun 2003, Daum (perusahaan portal web di Korea Selatan) mulai meluncurkan komik-komik web karya Yoon Tae-ho dan Kang Full. Dua tahun setelahnya, pesaing Daum, Naver, meluncurkan layanan webtoonnya sendiri dengan nama “Naver Webtoon” (Park, 2021 : 56) yang kemudian diterjemahkan dan dirilis secara global melalui aplikasi LINE WEBTOON mulai tahun 2010 (Ujianto, 2017). LINE WEBTOON dirilis dan dapat dibaca oleh pembaca di Indonesia pada tahun 2015 melalui LINE WEBTOON ID, dengan beragam genre dan cerita yang berbeda pada *platform digital* tersebut.

Ada ribuan webtoon dengan berbagai macam genre pada LINE WEBTOON ID, antara lain genre: aksi, fantasi, drama, kerajaan, komedi, *slice of life*, romantis, *thriller*, dan horor. Masing-masing genre memiliki jalan ceritanya sendiri sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh pengarangnya, termasuk untuk menyampaikan cerita yang diadaptasi dari novel, drama, kasus-kasus yang terjadi, sejarah, ataupun cerita rakyat setempat. Adaptasi adalah cara untuk menuliskan kembali cerita yang sama dengan sudut pandang yang berbeda, sehingga adaptasi memiliki “aura”-nya tersendiri. Adaptasi merujuk pada hal-hal berikut ini, yaitu:

1. Memindahkan suatu karya ke karya dalam wujud lain dengan sudut pandang yang berbeda
2. Proses kreatif yang selalu melibatkan reinterpretasi dan mengkreasikan ulang
3. Sebagai suatu bentuk intertekstualitas (Hutcheon, 2013)

Beberapa webtoon yang merupakan cerita adaptasi pada LINE WEBTOON ID, antara lain: “Dedes” (adaptasi dari sejarah “Ken Dedes”); “Wanthong yang Tegas” (Thai: วันทองไว้ใจ—adaptasi dari cerita rakyat “*Khun Chang Khun Phaen*”); “Marry My Husband” (Korea: 내 남편과 결혼해줘—adaptasi dari *webnovel* dengan judul yang sama). Dengan adanya adaptasi,

terciptalah cerita baru serta informasi yang sesuai dengan sudut pandang dan pesan yang ingin disampaikan pengadaptasinya, termasuk adaptasi dari sejarah, maka adaptasi dari sejarah Ratu Shima dapat dijadikan teknik bercerita dalam perancangan webtun ini agar dapat mengedukasi kejujuran masyarakat Indonesia juga target audiens.

Melalui persoalan pada paragraf-paragraf sebelumnya, yang menjadi fokus perancangan adalah webtun adaptasi tentang kejujuran melalui sejarah Ratu Shima, dengan target sasaran Generasi Z (usia 11-26 tahun). Alasan kejujuran sebagai topik utama perancangan adalah karena masih banyak masyarakat Indonesia kurang berperilaku jujur, padahal mereka sudah tahu tentang kejujuran. Kejujuran dalam hal lain pun sudah dapat diterapkan dengan cukup baik. Ratu Shima unggul sebagai salah satu tokoh dalam mempelajari kejujuran karena dia merupakan seseorang yang dikenal oleh banyak orang di Indonesia. Sejarahnya begitu melegenda, banyak cerita dan artikel yang menceritakan tentangnya hingga saat ini. Cara penyampaian kejujuran dari sejarah Ratu Shima adalah dengan cara mengadaptasi sejarahnya menjadi sebuah ide cerita baru pada webtun. Keunggulan adaptasi sebagai teknik bercerita agar dapat menghasilkan sebuah cerita baru yang lebih menarik dan tetap informatif. Dengan dibuatnya webtun adaptasi tentang kejujuran melalui sejarah Ratu Shima, diharapkan dapat menjadi media efektif dalam mempelajari kejujuran.

B. Rumusan Masalah

Melalui permasalahan yang dijabarkan pada bagian sebelumnya, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah bagaimana merancang webtun tentang kejujuran melalui adaptasi sejarah Ratu Shima yang menarik bagi Gen Z?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Konten

- a. Perancangan ini membahas tentang kejujuran melalui sejarah Ratu Shima. Benang merah dari sejarah Ratu Shima perancang pelajari

dari *YouTube channel* ASISI Channel karena sumber tersebut menjelaskan sejarah Ratu Shima dengan lengkap juga singkat.

- b. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya ilustrasi menyerupai semi-realis Jepang karena paling banyak disukai Gen Z.

2. Batasan Media

- a. Fokus utama media perancangan ini melalui media komik web/webtun.
- b. Proses pembuatan webtun menggunakan *software* menggambar *digital*, yaitu *Clip Studio Paint PRO*.
- c. Untuk dapat membaca webtun ini, diperlukan meng-*install* aplikasi LINE WEBTOON dengan OS wajib minimal Android 6.0 atau versi yang lebih baru. Sedangkan untuk pengguna *iPhone*, *iPad*, dan *iPod touch*, diperlukan meng-*install* aplikasi LINE WEBTOON dengan minimal iOS 14.0 atau versi yang lebih baru.

3. Khalayak Sasaran

Target sasaran perancangan ini untuk Generasi Z dengan rentang usia 15-26 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Melihat kejujuran di Indonesia yang masih perlu diarahkan, masyarakat Indonesia perlu diedukasi melalui perancangan ini, menggunakan media komik web atau webtun yang dibuat menarik tentang kejujuran melalui sejarah Ratu Shima. Tujuannya agar masyarakat Indonesia dapat belajar untuk lebih menerapkan perilaku jujur, melalui sejarah Ratu Shima yang dikenal tegas menegakkan kejujuran. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, dapat menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai kejujuran, sehingga dapat diterapkan dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari mereka.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Menambah wawasan dan mengedukasi Generasi Z agar dapat lebih berperilaku jujur. Menanamkan perbuatan jujur sejak dini, sehingga diharapkan dapat belajar untuk menerapkan perilaku jujur dengan lebih baik lagi.

2. Bagi Dunia Perkomikan dan Buku Bacaan Indonesia

Menambah wawasan dan mengedukasi seluruh pembaca LINE WEBTOON Indonesia agar dapat lebih berbuat jujur.

3. Bagi Mahasiswa DKV

Menambah wawasan dan mengedukasi mahasiswa Desain Komunikasi Visual agar dapat berperilaku lebih jujur, terutama bagi yang kurang dapat melakukan perbuatan jujur dengan baik.

4. Bagi Masyarakat

Mengajarkan masyarakat umum agar dapat berbuat jujur, tidak mengambil sesuatu yang bukan miliknya, tidak berbohong akan suatu hal termasuk pada dirinya sendiri, juga lebih tertib dan disiplin. Karena melalui kejujuran, akan tercipta rasa kepercayaan dan hubungan yang baik dengan orang lain.

F. Definisi Operasional

1. Kejujuran

Sikap jujur ditandai dengan melakukan perbuatan yang benar, mengatakan perkataan apa adanya tanpa mengurangi atau menambahkan apa yang ingin disampaikan, serta mengakui setiap perbuatan positif maupun negatif yang dilakukan (Suseno, 1987). Namun sayangnya, masyarakat Indonesia masih belum dapat menerapkan perilaku tersebut dengan baik, sehingga perlu belajar untuk menerapkannya dengan lebih baik lagi.

2. Ratu Shima

Seorang Maharani yang memimpin sebuah kerajaan di pulau Jawa pada abad ke-7 Masehi. Ratu Shima menerapkan peraturan hukuman

mati bagi segala bentuk pencurian (ketidakjujuran) (ASISI Channel, 2023). Itu sebabnya, hingga saat ini dia dikenal sebagai ratu yang tegas dalam menegakkan kejujuran. Dengan begitu, Ratu Shima dapat dijadikan teladan dalam mempelajari kejujuran pada perancangan ini.

3. Adaptasi

Cara untuk menuliskan kembali cerita yang sama dengan sudut pandang yang berbeda (Hutcheon, 2013), sehingga memungkinkan apabila cerita baru yang sudah diadaptasi agak atau berbeda dengan cerita aslinya. Adaptasi sejarah Ratu Shima dipakai untuk bercerita dengan sudut pandang perancang guna mengedukasi tentang kejujuran.

4. Webtun

Perpaduan dari kata “*web*” dan “*cartoon*” yang berarti kartun atau komik yang dapat dibaca secara *online* dalam bentuk *website* (help.naver.com). Selain berguna untuk menghibur pembacanya, webtun dapat menambah wawasan dan mengedukasi pembacanya melalui cerita yang disampaikan. Dalam hal perancangan ini, webtun dapat mengajarkan kejujuran.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Primer

Data primer yang digunakan dalam perancangan ini melalui observasi kasus-kasus kejujuran/ ketidakjujuran di lingkungan sekitar perancang, termasuk hasil kuesioner yang perancang sebar ke Gen Z melalui *Google Form*. Untuk mempelajari sejarah Ratu Shima, membutuhkan data dari video *YouTube* ASISI Channel berjudul “*The Secret of Queen Shima & the Kalingga Kingdom—Anti Dynastic Politics? Respected by China?*”.

b. Data Sekunder

Data sekunder mengenai UU yang menyangkut kejujuran, teori-teori kejujuran, psikologi kejujuran, komik, *webtoon*, dan teori adaptasi didapat dari jurnal-jurnal yang perancang *download* dari E-

Lib beberapa universitas di Indonesia, serta buku cetak dan *eBook*. Adapun referensi visual latar tempat didapat dari *internet* melalui ilustrasi dan peninggalan sejarah yang hampir sezaman dengan masa pemerintahan Ratu Shima, sebab peninggalan sejarah asli pada masa itu sangat sedikit.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Mengobservasi kasus kejujuran/ ketidakjujuran yang ada pada lingkungan sekitar perancang.

b. Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner *Google Form* yang perancang sebarakan secara acak ke Gen Z. Pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner terdiri dari empat bagian, yaitu: Kejujuran, Sejarah dan Anak Muda tertarik dengan Hapé, *Webtoon* sebagai Media untuk Mempelajari Kejujuran, dan Gaya Ilustrasi yang Akan Dipilih.

c. *Video Based Learning*

Sejarah Ratu Shima perancang dapatkan melalui video berjudul “*The Secret of Queen Shima & the Kalingga Kingdom—Anti Dynastic Politics? Respected by China?*” pada *channel* YouTube ASISI Channel yang diunggah pada 1 November 2023.

d. Studi Literatur

Studi literatur tentang UU yang menyangkut kejujuran, teori-teori kejujuran dan psikologi kejujuran perancang dapatkan melalui jurnal-jurnal yang di-*download* dari *eLibrary* universitas di Indonesia serta *eBook*.

3. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data meliputi laptop, ponsel pintar, buku cetak, dan alat tulis. Alat yang digunakan untuk menggambar adalah Laptop, *Pen Display*, dan *software* untuk menggambar.

4. Kajian Pustaka

Kejujuran sudah banyak diangkat menjadi topik utama dalam skripsi mahasiswa, komik-komik edukasi, dan cerita pendek. Namun dari banyaknya skripsi, komik, dan cerpen tersebut, yang paling relevan dengan perancangan di antaranya sebagai berikut ini. Salah satu komik web yang mengajarkan tentang kejujuran adalah komik *flipbook* “Panca dan Sila—Jujur” yang dipublikasi oleh Pusdatin Dokumen pada <https://fliphtml5.com/dqntt/bwwe/basic>. Isi komik tersebut menceritakan tentang kejujuran untuk tidak mengambil barang yang bukan miliknya, yang dalam cerita ini untuk tidak mengambil uang pada dompet yang terjatuh di jalan. Di dalam cerita juga diselipkan unsur keagamaan. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun, dengan target audiens anak-anak. *Layout* pada komik pun disusun sederhana seperti buku komik anak. Adapun komik web lainnya yang salah satu episodenya mengajarkan kejujuran adalah “Komik Skimata” karya rainn185, dipublikasi di *Webtoon KANVAS comics* LINE WEBTOON ID. Episode tersebut mengajarkan tentang kejujuran dalam menyampaikan pendapat, yang dalam cerita ini me-review poster lomba teman dengan jujur. *Layout* webtoon dalam bentuk *scroll* yang terdiri dari lima panel dengan gaya ilustrasi kartun.

Kejujuran memuat nilai baik dalam kehidupan, sehingga memiliki hubungan dengan sejarah Ratu Shima yang dikenal tegas dalam menegakkan kejujuran dan keadilan, akibatnya juga banyak dijadikan objek dalam skripsi atau ide bercerita dalam perancangan Tugas Akhir mahasiswa. Salah satunya Tugas Akhir oleh seorang mahasiswi Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang merancang komik web tentang Ratu Shima. Namun, fokus perancangannya adalah mengenalkan cerita rakyat Nusantara dan memperkenalkan nilai-nilai karakter baik pada cerita rakyat tersebut. Karakter baik yang ingin diajarkan pada komik tersebut, yaitu : keadilan, sopan santun, kasih sayang, dan tanggung jawab. *Layout* komik web seperti buku komik, bukan dalam bentuk *scroll* seperti webtoon pada umumnya.

Selain komik atau perancangan komik, ada juga cerita pendek anak pada <https://online.fliphtml5.com/olnww/efdl/#p=3> karya peserta “*Anti-Corruption Teacher Supercamp 2016 : Guru Menulis Antikorupsi*”. Ada empat cerita pada cerpen *online* tersebut dengan diselipkan beberapa ilustrasi menggunakan gaya kartun, salah satu ceritanya yang ditulis oleh Suyono menceritakan tentang mengakui kesalahan dan berani bertanggung jawab atas kesalahan. Diceritakan tokoh utama mengikuti lomba dayung perahu naga di sungai Mahakam, tanpa sengaja perahu timnya menabrak perahu salah satu lawannya hingga ada orang yang terjatuh dari perahu lawan. Dua orang dari tim tokoh utama menolong orang-orang yang jatuh untuk bertanggung jawab atas kesalahan mereka, akibatnya mereka tidak menjadi juara satu.

5. Metode Pembuatan Komik

Metode perancangan webtoon dikerjakan sepenuhnya secara *digital* (*digital production*), mulai dari sketsa, penulisan teks, hingga *finishing* semuanya dikerjakan secara *digital* menggunakan bantuan laptop dan *display pen*. Berikut merupakan tahapan proses pembuatan komik yang dikerjakan secara *digital* menurut Maharsi (2011) :

a. Sketsa Kasar *Layout* Panel, Teks, dan Ilustrasi

Sketsa masih dilakukan secara kasar pada tahap ini, untuk menentukan bentuk panel dan gambar adegan yang akan dibuat pada setiap panel. Warna tinta pada sketsa kasar biasanya menggunakan warna terang agar nantinya tidak bertabrakan dengan warna tinta di tahap selanjutnya.

b. Sketsa Final

Sketsa final merupakan tahap mendetailkan sketsa kasar menggunakan tinta warna hitam. Tahap ini bisa juga disebut sebagai *inking*.

c. Pewarnaan

Pewarnaan atau *colouring* secara *digital* biasanya dikerjakan secara terpisah masing-masing panel, sehingga gambar-gambar tidak diwarnai dalam satu kesatuan halaman komik atau *scroll* webtun.

d. Finalisasi Layout

1) *Layout* Panel

Gambar-gambar yang sudah diwarnai secara terpisah pada tahap sebelumnya digabung menjadi satu ke dalam sebuah halaman komik atau *scroll* webtun.

2) *Layout* Teks Dalam Panel

Terakhir, me-*layout* atau memasukkan tulisan ke dalam balon kata pada komik atau webtun.



H. Skematika Perancangan

