

**PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI
PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

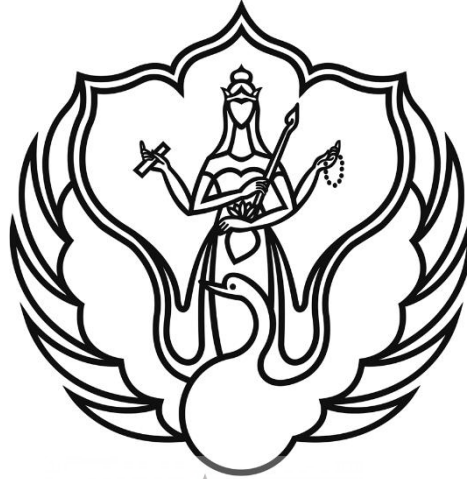
Khutmul Husna

NIM 1410120124

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

2019

**PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI
PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB**



PERANCANGAN/PENCIPTAAN

Oleh:

Khutmul Husna

NIM 1410120124

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB Diajukan oleh Khutmul Husna NIM 1410120124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **15 Januari 2019** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,



Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003


Pembimbing II/ Anggota,



Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota,



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001

Ketua Program Studi/ Ketua/
Anggota,



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.

NIP .19770315 200212 1 005



Mengetahui,
Dean Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khutmul Husna

NIM : 1410120124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 4 Januari 2019

Penulis,

Khutmul Husna
NIM. 1410120124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khutmul Husna

NIM : 1410120124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Penulis,

Khutmul Husna
NIM. 1410120124

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan/Penciptaan Karya Desain yang berjudul “Perancangan Komik Web sebagai Panduan dan Tips Membuat Komik Web”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada tugas akhir ini, penulis akan merancang sebuah komik web yang berisi tentang cara-cara dan tips membuat komik web untuk para komikus web pemula. Penulis merancang komik web tersebut, karena saat ini sangat banyak masyarakat yang mencoba membuat komik web tetapi belum memahami cara membuat komik web yang baik. Adapun, tugas akhir ini tentunya memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan ilmu tambahan dan bermanfaat bagi pembaca.



Yogyakarta, 4 Januari 2019

Penulis,

Khutmul Husna
NIM. 1410120124

“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar”

-Khalifah Umar



Tugas akhir ini saya persembahkan untuk ciptaan-Nya.

*Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa ada restu dan bantuan dari:
Allah SWT. yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian
Tugas Akhir ini.*

*Sholawat kepada junjungan salam Nabi Muhammad SAW. sebagai tauladan
dalam setiap aspek kehidupan.*

*Kedua Orangtua, Bapak Harsul Maddini dan Ibu Ernawati yang telah memberi
banyak dukungan riil, materiil serta doa yang tiada henti. Serta Keluarga yang
memberikan semangat.*

*Miftakhul Khairah, kakak yang selalu menemani dan membantu dalam
pengerjaan Tugas Akhir ini.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. dan Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang senantiasa memberi pengarahan dan kesabaran untuk kebaikan Tugas Akhir. Kritik dan saran, serta dukungan semangat selalu diberikan hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Yth. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selalu memberi pegetahuan untuk anak didiknya.
10. Seluruh Staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Staf Akmawa Seni Rupa, dan Karyawan Perpustakaan ISI Yogyakarta yang membantu melancarkan proses mendapatkan kesarjanaan di Desain Komunikasi Visual.
11. Labib Ahmadin Na'il, Gagas Nir Galing, Nico Dampitara, Meut Braniwati Lantera Nareswara dan teman-teman DKV angkatan 2014 yang saling menyemangati dan membantu.
12. Para Senior dan junior DKV, yang selalu menjadi motivasi dalam berkarya.

13. Matto Haq, Karin Khairunisa, Bonny Puspita Tyasti, Angellina, dan teman-teman komikus web lain yang telah menjadi narasumber.
14. Pihak staff LINE Webtoon Indonesia, kak Ghina, kak Btari, Kak Niel dan kak Taejoong yang telah membimbing selama bekerja di LINE Webtoon Indonesia.
15. Dan semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.



ABSTRAK

Khutmul Husna
1410120124

PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB

Komik web merupakan komik dengan sistem panel scrolling yang menampilkan keseluruhan komik dalam satu episode (*chapter*) dengan panel tersusun memanjang ke bawah. Komik ini ditampilkan secara *online* pada sebuah *platform* dengan cara baca menggulir layar (*scrolling*) dan dapat diakses melalui *handphone* dan PC. Secara harfiah *platform* merupakan tempat untuk berdiri, akan tetapi *platform* yang dimaksudkan dalam hal ini adalah sebuah wadah untuk menampilkan komik web.

Komik web merupakan salah satu jenis komik yang populer dikalangan masyarakat dunia termasuk Indonesia. Hal ini dikarenakan komik web memiliki akses yang mudah untuk membaca komik. selain akses komik berbayar, ada pula akses komik gratis dan akses layanan pada beberapa *platform*. Kemunculan banyaknya *platform* komik web di Indonesia membuka banyak peluang dan menarik minat masyarakat dalam membuat komik web. Namun, mereka belum memiliki pengetahuan tentang cara membuat komik web yang baik.

Berbekal literatur, wawancara dan dokumentasi, komik ini dirancang untuk membahas materi tentang membuat komik web, dari membuat premis hingga finishing komik yang dibagi menjadi sembilan episode (*chapter*). Tujuan perancangan komik ini yaitu sebagai panduan dan tips dalam membuat komik web yang diperuntukkan kepada para komikus web pemula. Menjelaskan materi melalui media komik web agar lebih mudah dipahami oleh *target audience* dan tidak terasa membosankan.

Kata kunci: Komik Web, Panduan, Tips

ABSTRACT

Khutmul Husna
1410120124

WEBCOMIC DESIGN AS GUIDELINES AND TIPS MAKE A WEB COMIC

Web comics are comics with a panel scrolling system that displays the entire comic in an episode (chapter) with a panel arranged lengthwise down. This comic is displayed online on a platform by reading scrolling and can be accessed via mobile phones and PCs. Literally the platform is a place to stand, but the platform intended in this case is a place to display web comics.

Web comics are one type of comic that is popular among the world community including Indonesia. This is because web comics have easy access to reading comics. Besides to access paid comics, there is also free comic access and service access on several platforms. The emergence of many web comic platforms in Indonesia opens up many opportunities and attracts public interest in making web comics. However, they do not yet have knowledge about how to make good web comics.

Armed with literature, interviews and documentation, this comic is designed to discuss material about making web comics, from making premises to finishing comics which are divided into nine episodes (chapters). The purpose of designing this comic is as a guide and tips for making web comics intended for beginner web comic artists. Explaining material through web comic media so that it is more easily understood by the target audience and does not feel boring.

Keywords: Web Comics, Guides, Tips



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Tahap Perancangan	8
J. Sistematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Komik.....	10
1. Pengertian Komik	11
2. Perkembangan Singkat Komik.....	14
3. Jenis-Jenis Komik	12
4. Elemen Komik	16

B. Komik Web (<i>Webcomic</i>)	27
1. Pengertian Komik Web	27
2. Perkembangan Komik Web di Indonesia	28
3. Aspek Komik Web	29
C. Tutorial Komik Web	34
1. Kosmik dan Elex Media Komputindo	34
2. Akhmad Fadly	35
3. LINE Webtoon	36
4. Komikus Web	37
D. Analisis Data Lapangan	38
BAB III KONSEP PERANCANGAN	39
A. Konsep Kreatif	39
1. Tujuan Kreatif	39
2. Strategi Kreatif	39
3. Strategi Media	44
B. Program Kreatif	45
1. Judul Komik	45
2. Sinopsis	45
3. <i>Storyline</i>	45
4. Deskripsi Karakter Utama	57
5. Gaya <i>Layout</i> dan Panel	58
6. Tone Warna	59
7. Tipografi	59
C. Program Perancangan	60
1. Program Kreatif	60
BAB IV PROSES DESAIN	62
A. Studi Visual Karakter	62
1. Karakter Utama (Thor Kaahusna)	62
2. Contoh Karakter dengan Gaya Visual Campuran	63
B. Logo Judul Komik	63
C. <i>Layout</i> Komik Web	64
1. <i>Storyboard</i>	64

2. Final Komik Web	66
D. Media pendukung	95
1. Layout Media Pendukung	95
2. Aplikasi pada Media	96
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Perancangan	60
Tabel 3.2. Kebutuhan Peralatan	60
Tabel 3.3. Kebutuhan Software.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skematika Perancangan.....	9
Gambar 2.1.	Potongan Komik Web “Sekar X Popular”	15
Gambar 2.2.	<i>Layout</i> Panel dan Arah Baca Komik Cetak	17
Gambar 2.3.	<i>Layout</i> Panel dan Arah Baca Komik Web.....	17
Gambar 2.4.	Balon Kata.....	18
Gambar 2.5.	Onomatope	19
Gambar 2.6.	Lingkaran Warna	24
Gambar 2.7.	Jenis Huruf <i>Serif</i>	25
Gambar 2.8.	Jenis Huruf <i>Sans Serif</i>	26
Gambar 2.9.	<i>Layout</i> Panel dan Arah Baca Komik Cetak.....	27
Gambar 2.10.	<i>Layout</i> Panel dan Arah Baca Komik Web	27
Gambar 2.11.	Halaman Utama <i>Platform</i> LINE Webtoon.....	29
Gambar 2.12.	Halaman Komik “The Secret of Angel” di <i>Platform</i> LINE Webtoon.....	30
Gambar 2.13.	Halaman Komik versi apps <i>Platform</i> LINE Webtoon (kiri) dan Comico (kanan).....	30
Gambar 2.14.	Thumbnail Komik “The Secret of Angel”.....	31
Gambar 2.15.	Potongan Komik “ Girl’s World”	31
Gambar 2.16.	Macam-macam Iklan di <i>Platform</i> LINE Webtoon.....	33
Gambar 2.17.	Kolom Komentar komik “ The Secret of Angel”.....	34
Gambar 3.1.	Referensi Gaya Visual Sesi Author ”Spirit Fingers” karya Koungchal Han.....	41
Gambar 3.2	Referensi Gaya Visual Sesi Author ”I Am Gangnam Beauty” karya KMK.....	42
Gambar 3.3.	Referensi Gaya Visual “Tintin” karya Herge	42
Gambar 3.4.	Referensi Gaya Visual Manga “Yajirobee” karya Yamakawa Aiji.....	43
Gambar 3.5.	Referensi Gaya Visual Manhwa “Strawberry and Milktea” karya Ut Neun Hae	43
Gambar 3.6.	Referensi Gaya Visual Manhwa “Strawberry and Milktea”	

karya Ut Neun Hae	44
Gambar 3.7. Referensi Figur Pictogram.....	58
Gambar 3.8. Referensi Topi Kucing	58
Gambar 3.9. Referensi Figur Author.....	58
Gambar 3.10. Referensi Tas Pinggang.....	58
Gambar 3.11. Contoh Layout Panel	59
Gambar 3.12. Palet Warna Dominan.....	59
Gambar 3.13. Font Chinacat.....	60
Gambar 3.14. Font CC Astro City.....	62
Gambar 4.1. Desain Karakter Thor Kaahusna	62
Gambar 4.2. Desain Karakter dengan Gaya Visual Campuran.....	63
Gambar 4.3. Logo Judul Komik	63
Gambar 4.4. <i>Storyboard 1</i>	64
Gambar 4.5. <i>Storyboard 2</i>	64
Gambar 4.6. <i>Storyboard 3</i>	65
Gambar 4.7. <i>Storyboard 4</i>	65
Gambar 4.8. Episode 0.1	66
Gambar 4.9. Episode 0.2	67
Gambar 4.10. Episode 0.3	68
Gambar 4.11. Episode 1.1	68
Gambar 4.12. Episode 1.2	69
Gambar 4.13. Episode 1.3	70
Gambar 4.14. Episode 1.4	71
Gambar 4.15. Episode 1.5	72
Gambar 4.16. Episode 2.1	72
Gambar 4.17. Episode 2.2	73
Gambar 4.18. Episode 2.3	74
Gambar 4.19. Episode 2.4	75
Gambar 4.20. Episode 2.5	76
Gambar 4.21. Episode 3.1	77
Gambar 4.22. Episode 3.2	78
Gambar 4.23. Episode 3.3	79



Gambar 4.24. Episode 3.4	80
Gambar 4.25. Episode 3.5	81
Gambar 4.26. Episode 3.6	82
Gambar 4.27. Episode 4.1	82
Gambar 4.28. Episode 4.2	83
Gambar 4.29. Episode 4.3	84
Gambar 4.30. Episode 5.1	84
Gambar 4.31. Episode 5.2	85
Gambar 4.32. Episode 5.3	86
Gambar 4.33. Episode 6.1	87
Gambar 4.34. Episode 6.2	88
Gambar 4.35. Episode 6.3	89
Gambar 4.36. Episode 7.1	90
Gambar 4.38. Episode 7.2	91
Gambar 4.39. Episode 7.3	92
Gambar 4.40. Episode 8.1	92
Gambar 4.41. Episode 8.2	93
Gambar 4.42. Episode 8.3	94
Gambar 4.43. Layout Insta Feed dan Insta Story	95
Gambar 4.44. Layout Stiker	95
Gambar 4.45. Layout Kartu Barcode	96
Gambar 4.46. Mockup Insta Story, Insta Feed, dan Komik Web	96
Gambar 4.47. Mockup Kartu Barcode	97
Gambar 4.48. Mockup Stiker	97



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan sebuah seni yang menggunakan gambar dan teks untuk menceritakan suatu kisah. Menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comic* (2008: 12), komik sebagai penyusunan gambar-gambar dalam sebuah urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk penyampaian pesan dan menimbulkan suatu nilai estetis pada penampilannya. Menurut Maharsi (2011:7), komik merupakan gambar yang membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat.

Dalam komik pada umumnya memiliki tiga daya, yaitu daya tipografi, daya penyampaian cerita, dan daya penggambaran teknik. Daya tipografi yang terdiri dari teks dialog maupun narasi dan onomatope (efek suara). Teks yang digunakan dalam komik berbentuk dialog dan narasi berfungsi untuk menceritakan dialog antara tokoh satu dengan yang lain ketika berinteraksi, sedangkan onomatope digunakan untuk menggambarkan efek suara yang ada di dalam komik. Daya penyampaian cerita dapat menggambarkan cerita dengan tragis, dramatis, romantisme, dan futuristik. Daya penggambaran teknik yaitu memperlihatkan bagaimana karakteristik dan fisik tokoh-tokohnya, ekspresi, latar belakang tempat sekaligus menyajikan adegan-adegan yang mampu membangun suasana dan menyampaikan sebuah cerita. Daya penggambaran cerita ini dapat disebut dengan istilah bahasa gambar. Cara penyajian cerita dengan menggunakan bahasa gambar menjadi daya tarik utama komik, sebab adanya visualisasi tiap adegan membuat pembaca lebih mudah memahami isi komik dan tidak mudah merasa bosan.

Kekuatan bercerita menggunakan bahasa gambar ini menjadikan komik digemari oleh masyarakat dunia. Salah satu komik yang sukses digemari masyarakat dunia adalah komik Jepang dengan judul “*One Piece*” karya Eiichiro Oda yang dipublikasikan oleh majalah komik *Weekly Shonen Jump* terbitan

Shuiesha. Komik *One Piece* meraih penghargaan *The most copies published for the same comic book series by a single author* (komik yang paling banyak diterbitkan oleh satu penulis) dari lembaga *Guinness World Record*. Pada bulan Oktober 2017, komik ini telah terjual lebih dari 430 juta kopi di seluruh dunia, menjadikannya serial komik terlaris sepanjang sejarah (Moeka, Anime News Network, 2015). Hal ini membuktikan kesuksesan dunia perkomikan Jepang di mata masyarakat dunia, tidak terkecuali di Indonesia.

Komik Jepang (Manga) sampai saat ini masih menjadi kontributor komik utama di toko buku yang ada di Indonesia. Hal ini bisa dilihat banyaknya jejeran manga terpajang di toko buku Gramedia dan toko buku lainnya. Meskipun belum sebanyak manga, saat ini komik lokal buatan komikus Indonesia sudah lebih banyak terpajang di rak toko buku, seperti majalah komik Re:ON, Kosmik, Koloni, dan lain-lain. Komik-komik buatan komikus Indonesia saat ini mulai mengambil banyak perhatian bagi masyarakat umum. Masyarakat Indonesia juga mulai mengenal dan menikmati komik lokal melalui berbagai media, yaitu media tradisional seperti komik cetak maupun media yang diperoleh dari perkembangan teknologi seperti komik web.

Secara umum, kehadiran komik web memberikan dampak besar bagi perkomikan Indonesia. Hal ini dikarenakan komik web memiliki akses yang mudah untuk membaca komik sehingga komik web tersebut menjadi populer di kalangan masyarakat dunia. Selain itu, hal yang menunjang populernya komik web tersebut yaitu adanya akses komik gratis dan akses layanan berbayar yang memiliki ketentuan yang berlaku pada beberapa *platform*. Kepopuleran komik web dapat dilihat dari jumlah pembaca *platform* aplikasi komik web LINE Webtoon tahun 2016 mencapai 35 juta pembaca aktif (Agnes, detikHOT, 2016). Sampai saat ini *platform* aplikasi komik web yang masuk di Indonesia ada empat, yaitu: LINE Webtoon yang berasal dari negara Korea, Comica dan *Webcomics* yang berasal dari Korea juga, *Ciayo Comics* yang berasal dari Indonesia, dan Comico yang berasal dari Jepang. Menariknya, ada kesamaan dari ke-empat *platform* tersebut, yaitu komik web dengan tampilan isi komik disusun ke bawah dengan cara membaca digulir (*scroll view*) yang sering disebut dengan webtoon.

Sama seperti komik cetak, komik web juga populer di masyarakat dunia. contohnya seperti webtoon *ReLIFE* karya Yayoi Sou yang ditayangkan oleh *platform* asal Jepang, yaitu comico. Webtoon *ReLIFE* masuk kedalam nominasi *Best General Manga* (Manga Umum Terbaik) di *the 39th Kodansha Manga Awards* (Natalie, Anime News Work, 2015). Selain itu sampai tanggal 8 februari 2016 webtoon tersebut dicetak dan terjual sebanyak 1 juta kopi, sedangkan pada bulan oktober 2016, webtoon *ReLIFE* telah diunduh lebih dari 20 juta kali. (Komatsu, Crunchyroll, 2016). Tidak hanya webtoon dari Jepang yang populer, akan tetapi webtoon Indonesia memiliki beberapa judul yang populer di kalangan masyarakat dunia. salah satunya adalah webtoon *Eggnoid* karya Archie The Red Cat yang di tayangkan di *platform* LINE Webtoon Indonesia dan sudah diterjemahkan dan tayang secara resmi di berbagai negara seperti, China, Inggris, Taiwan, dan Thailand. (LINE Webtoon, 2018).

Kemunculan banyaknya *platform* komik web di Indonesia membuka banyak peluang dan menarik minat masyarakat dalam membuat komik web. Minat masyarakat ini dapat dilihat dari jumlah peserta yang ikut dalam kontes LINE Creativate 2016 dengan kategori webtoon mencapai 6000 peserta dari seluruh Indonesia (Amalia, metrotvnews.com, 2017). Masyarakat tersebut yang memiliki minat menjadi komikus web, namun belum memiliki pengetahuan tentang cara membuat komik web dapat disebut sebagai komikus web pemula.

Banyaknya masyarakat yang menjadi komikus web pemula belum mengetahui cara membuat komik web yang baik sehingga pembaca belum memahami isi komiknya, hal ini berdasarkan perkataan Beny Maulana, manajer komik *Ciayo Comics* dalam *talkshow* web komik di acara Mangafest, tanggal 26 november 2017. Salah satu contoh kasusnya adalah komik web berjudul *Still Alone* karya AI_LIS yang diunggah di Webtoon *Challenge* pada *platform* LINE Webtoon Indonesia masih terdapat beberapa masalah, seperti: arah baca yang berlawanan dari arah baca yang diterapkan di Indonesia, susunan panel yang menumpuk, tata letak seperti komik cetak, jarak antar panel yang terlalu sempit, dan pemilihan tipografi yang kurang cocok. Contoh lainnya adalah komik web *RAY* karya Arif Muharammansyah yang juga memiliki banyak masalah. Adapun masalahnya yaitu: jarak antar panel yang terlalu sempit, penggunaan panel yang

terlalu banyak dalam 1 layar, penggunaan tipografi yang tidak sesuai, arah baca yang membingungkan, dan ukuran panel yang terlalu kecil. Adapun plot cerita yang kurang baik, teknik pewarnaan yang kurang cocok dan desain karakter yang kurang baik pula banyak ditemui di Webtoon *Challenge*, seperti: *Magical Love* karya My_PINKku, *DJAKARTA* karya M Ziyad Z, dan lain-lain.

Berdasarkan contoh yang telah disebutkan, hal-hal yang belum diketahui komikus pemula dalam membuat komik web, antara lain: cara yang tepat dalam mengelola premis, storyline, merancang karakter, teknik menggambar dan mewarnai, penyusunan panel dan kata, dan lain-lainnya. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah panduan yang mudah dimengerti dan dapat menuntun komikus web pemula dalam berkarya. Maka dari itu, dibuat perancangan komik web yang dapat dijadikan panduan dalam membuat komik web.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik web yang menjadi panduan dan tips membuat komik web yang menarik, informatif, dan komunikatif untuk para komikus web pemula?



C. Batasan Masalah

Agar perancangan komik yang dikerjakan tidak menyimpang dari tujuan semula yang direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka batasan masalahnya, yaitu:

1. Perancangan ini akan membahas seputar tentang komik web.
2. Membahas teknik-teknik dan tips dalam membuat komik web, yaitu format komik web, teknik gambar digital (komposisi panel *scroll* dan balon kata, teknik *lineart*, dan teknik pewarnaan), dan prinsip-prinsip tipografi dalam komik web.
3. Target Audience adalah komikus web pemula yang sudah memahami cara pengoperasian gambar digital.

D. Tujuan Perancangan

1. Membagikan pengetahuan bersifat panduan tentang cara membuat komik web khususnya kepada pembaca yang berumur 12-35 tahun.
2. Sebagai media pembelajaran kepada pembaca dari yang kurang bisa membuat komik web menjadi bisa membuat komik web.
3. Menyebarkan semangat dan motivasi untuk menjadi komikus web.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*
Sebagai media pembelajaran dan motivasi cara membuat komik web yang informatif dan atraktif
2. Bagi Akademis Desain Komunikasi Visual
Sebagai referensi dan menambah wawasan dalam menciptakan media komik yang menarik dan cara membuat komik web yang baik
3. Bagi Masyarakat Secara Umum
Menambah pengetahuan dan referensi tentang cara membuat komik web.

F. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul perancangan komik web sebagai panduan dan tips membuat komik web, maka dapat ditarik beberapa definisi. Definisi pertama adalah komik. Menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comic* (2008: 12), komik sebagai penyusunan gambar-gambar dalam sebuah urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk penyampaian pesan dan menimbulkan suatu nilai estetis pada penampilannya. Jenis perancangan komik yang dimaksudkan adalah komik yang dipublikasi secara digital dengan media tambahan komik cetak. Kedua, mengenai panduan dan tips, yang dimaksudkan disini adalah petunjuk atau arahan dan saran-saran yang praktis untuk membuat komik web. Ketiga, komik web yang dimaksudkan adalah komik-komik yang dipublikasi secara digital dengan format *scroll view mode* yang dapat dibaca melalui *handphone* maupun komputer. Adapun target audience perancangan ini adalah komikus web pemula. Komikus web pemula yang dimaksudkan adalah orang yang baru

memulai belajar membuat komik web tapi sudah memahami cara pengoperasian gambar digital.

G. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan

a. Data primer

Data lapangan dan literatur seperti buku-buku (teori) tentang cara membuat komik. Data tentang komik, penulisan dialog, layout panel dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data-data yang diperoleh dan digunakan untuk mendukung data, informasi data primer. Adapun data sekundernya adalah sumber *online*, seperti *website* dan blog yang berisikan data mengenai cara membuat komik dan aturan komik web tampilan *scroll view*.

c. Data Visual

Dokumentasi foto, gambar, maupun video yang mendukung dalam proses membuat komik.

2. Metode Pengumpulan data

a. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai data yang dibutuhkan melalui buku, majalah, karya ilmiah, internet, video dan sebagainya.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data dari para narasumber.

c. Dokumentasi elektronik

Dokumentasi elektronik dibutuhkan untuk mencari referensi cara membuat komik web, acuan desain karakter dalam perancangan komik ini.



3. Instrument Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data meliputi kamera, komputer, *Handphone*, dan alat tulis. Sedangkan alat gambar yang digunakan adalah komputer, *software* dan *pen tablet*, kertas, pensil, penghapus dan Scanner.

4. Metode Pembuatan Komik

Perancangan ini menggunakan metode membuat komik oleh Scott McCloud. Menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Membuat Komik* (2008: 10), terdapat lima tipe dasar dalam membuat komik, yaitu:

a. Pilihan Momen

Menentukan momen yang akan dimasukkan ke dalam cerita dan momen yang harus dibuang.

b. Pilihan Bingkai

Memilih jarak dan sudut pandang yang tepat untuk momen yang telah dipilih.

c. Pilihan Citra

Menggambar karakter, objek dan lingkungan dengan jelas dalam bingkai.

d. Pilihan Kata

Menyusun kata yang menambah informasi penting dan menyatu dengan citra di sekeliling mereka.

e. Pilihan Alur

Menuntun pembaca mengikuti urutan panel dalam halaman atau layar.



H. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*). Analisis 5W+1H adalah metode analisis yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Dengan metode ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih mendalam terkait kelemahan dan kelebihan dalam karya yang akan dibuat, sehingga karya yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan perancangan ini. Adapun pola analisis metode 5W+1H, yaitu:

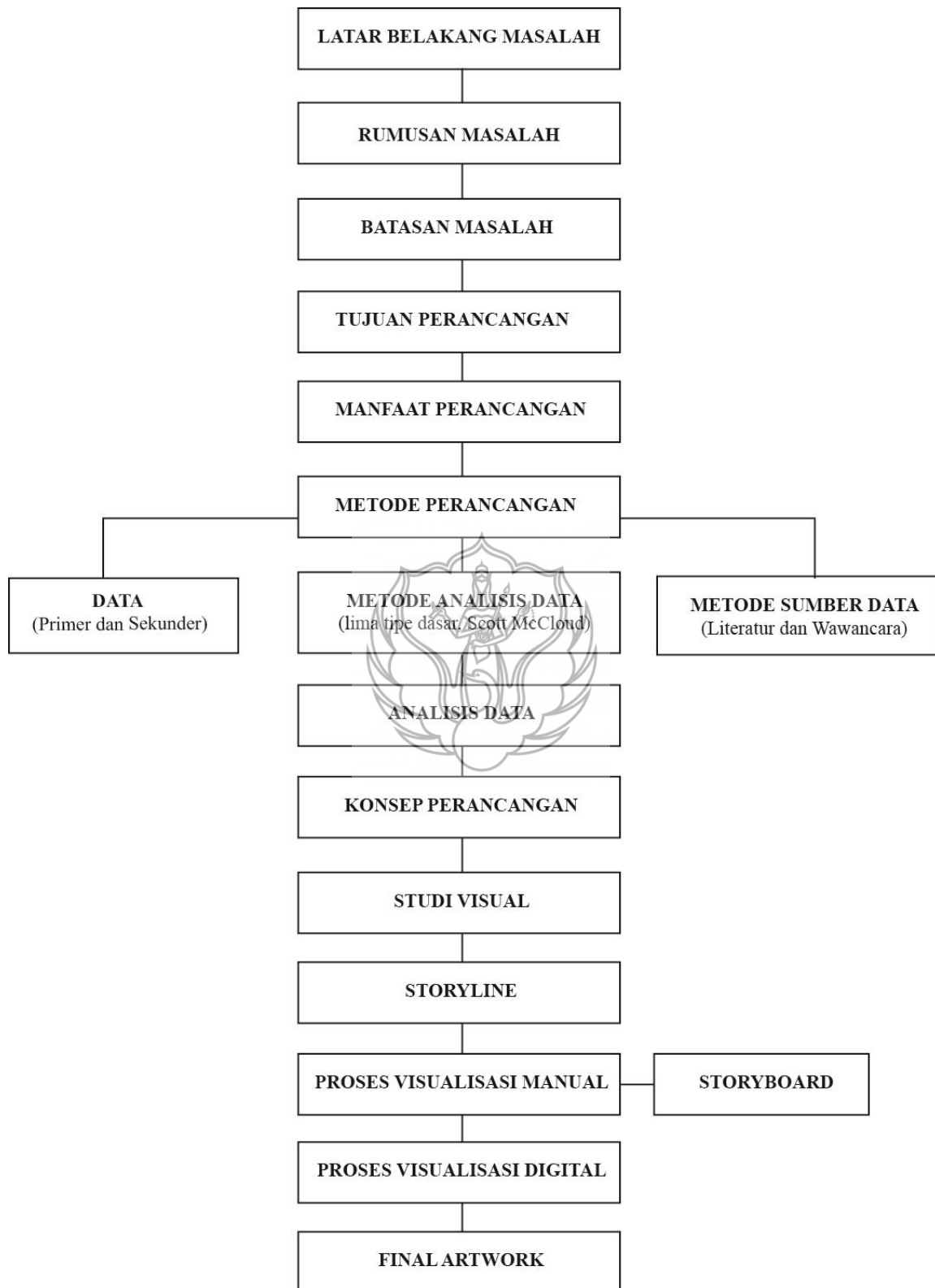
1. *What* : Apa permasalahan yang terjadi?
2. *Who* : Siapa target perancangan ini?
3. *Where* : Dimana perancangan ini akan dipublikasikan?
4. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan dan dipublikasikan?
5. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?
6. *How* : Bagaimana cara merancangnya?

I. Tahap Perancangan

Untuk kelancaran dalam proses perancangan, maka dibutuhkan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan data-data yang sudah dikumpulkan dan dilakukannya analisis data.
2. Membuat kerangka cerita (*storyline*) yang disesuaikan dengan data yang ada.
3. Berkesperimen desain ilustrasi komik web.
4. Membuat sketsa kasar *storyboard* menggunakan media tradisional.
5. Membuat sketsa detail, *inking*, dan *coloring* dengan media digital.
6. Penambahan teks secara digital.
7. Final desain dan penayangan.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Sumber: Penulis)