

JURNAL TUGAS AKHIR

**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**

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PERANCANGAN/PENCIPTAAN

Oleh:

Khutmul Husna

NIM 1410120124

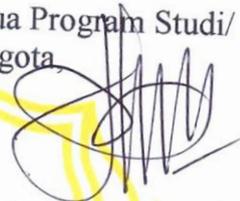
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

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.

Ketua Program Studi/ Ketua/
Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001



A. Abstrak

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



B. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

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 dari Korea, Comica dan *Webcomics* yang berasal dari Korea, *Ciayo Comics* dari Indonesia, dan Comico 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.

Saat ini komik web 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). Tidak hanya webtoon dari Jepang yang populer, akan tetapi webtoon Indonesia memiliki beberapa judul yang populer di kalangan masyarakat dunia. Salah satunya adalah webtoon *Eggnoïd* 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 Muhammansyah 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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:

- a. Perancangan ini akan membahas seputar tentang komik web.
- b. 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.
- c. Target Audience adalah komikus web pemula yang sudah memahami cara pengoperasian gambar digital.

4. Tujuan Perancangan

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

5. Teori dan Metode

- a. Teori
 - 1) Komik

Menurut maestro komik Will Eisner dalam buku *Understanding Comic* (2008) oleh Scott McCloud, menjelaskan komik adalah seni berurutan. Sebuah gambar tetapi gambar, akan tetapi jika disusun sebagai turutan, walaupun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi

seni komik (McCloud, 2008: 5). McCloud mendefinisikan komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 2008: 7-9).

Menurut Darmawan dan Yunanto dalam buku *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (2011) oleh Indiria Maharsi, mengatakan komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke ruang-ruang imajinasi baru. Melalui tokoh-tokoh komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan tokoh-tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut. Lewat ekspresi muka para tokoh yang terlihat dalam ilustrasi dan reaksi verbal yang terungkap dalam balon teks, maka pembaca dibawa ke dalam situasi yang menghadirkan imaji-imaji visual yang bebas sesuai dengan impresi dan apresiasi dari tiap pembaca. Keterlibatan secara emosional kadang kala terasa dalam dialektika tersebut, apalagi jika alur cerita yang disajikan bersinggungan secara langsung dengan pengalaman empiris yang dialami pembaca. Sehingga komik menjadi lebih baik mutu dan muatannya jika masyarakat pembaca komik dapat melihat dirinya sendiri di dalam cerita komik tersebut. Hal itu mewakili harapan, fantasi, kenyataan ataupun kekalahan yang dialami sesuai dengan konteks zamannya (Maharsi, 2011: 8-9).

2) Komik Web (*Webcomic*)

Komik web merupakan komik yang menggunakan media internet dalam mempublikasikannya. Komik web menggunakan biaya relatif lebih murah dari komik cetak karena publikasinya yang menggunakan situs web dan memiliki jangkauan yang sangat luas (Maharsi, 2011: 20). Komik web atau komik *online* merujuk pada komik yang ditampilkan secara *online* dengan menggunakan website maupun aplikasi yang ada di perangkat komputer dan *handphone*.

Pada awalnya sebutan komik web merujuk pada komik berbasis cetak yang dipublikasikan secara *online*. Namun pada masa ini, sebutan komik web sudah merujuk kepada komik yang memiliki sistem panel memanjang ke bawah (*panel scrolling*). Komik web dengan sistem panel *scrolling* 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*). Komik jenis ini juga sering disebut dengan “Webtoon” (*Web Cartoon*).

Secara harfiah *platform* merupakan tempat untuk berdiri, akan tetapi *platform* yang dimaksudkan dalam hal ini adalah sebuah wadah untuk menampilkan komik web. Sampai saat ini, *platform* komik web yang telah masuk di Indonesia adalah LINE Webtoon, Comica, Webcomics, Ciayo Comics, dan Comico.

3) Tutorial Komik Web

Pada dasarnya cara membuat komik web memiliki langkah-langkah yang hampir sama dengan membuat komik cetak. Hal yang membedakannya adalah letak *layout* panel, pewarnaan, dan format *output* komik. Pada komik cetak memiliki *layout* panel sejajar bersampingan dan dari atas ke bawah, teknik pewarnaan yang paling umum adalah hitam dan putih, dan memiliki format buku cetak. Sedangkan pada komik web memiliki *layout* panel memanjang ke bawah, teknik pewarnaan yang sering digunakan adalah *Fullcolor*, dan format *output* JPEG dengan resolusi *pixel* tertentu tiap potongannya. Dalam membuat komik, tiap-tiap komikus memiliki versi cara membuat komik masing-masing, contohnya: Premis, *Plotting*, Desain, *Scriptwriting*, *Pencilling*, *Lineart*, *Coloring*, dan *Texting*.

b. Analisis

Dengan menggunakan metode analisis 5W+1H maka analisis perancangan komik digital sebagai berikut:

1) Apa (*What*)

Banyak komikus pemula yang belum mengetahui cara membuat komik web yang benar.

2) Siapa (*Who*)

Perancangan ini ditujukan kepada komikus web pemula atau masyarakat yang ingin membuat komik web yang telah memahami proses pengoperasian gambar digital, terutama umur 12-35 tahun.

3) Dimana (*Where*)

Perancangan ini akan dipublikasikan secara digital melalui di Webtoon Challenge pada *platform* LINE Webtoon Indonesia.

4) Kapan (*When*)

Perancangan ini dilakukan selama 6 bulan dari mulai pra produksi dan akan dipublikasikan pada tahun 2019.

5) Kenapa (*Why*)

Perancangan ini perlu dilakukan karena banyaknya masyarakat dan komikus web pemula yang belum mengetahui cara membuat komik web yang benar, sehingga dapat menghasilkan karya komik yang menarik.

6) Bagaimana (*How*)

Perancangan ini dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi ialah mengumpulkan sumber verbal dan visual yang menjadi pedoman dalam perancangan. Tahap produksi ialah merancang material komik berdasarkan sumber yang telah dikumpulkan, meliputi: perancangan plot, desain karakter, *scriptwriting*, *storyboard*, dan lain-lain. Terakhir tahap pasca produksi yaitu komik yang sudah jadi akan dipublikasikan melalui media digital.

C. Konsep

1. Konsep Perancangan

Perancangan komik web ini memiliki tujuan untuk menjadi karya yang dapat memberikan pengetahuan tentang cara membuat komik web. Adapun konsep perancangan dari komik web ini yaitu menggunakan karakter Author sebagai narasumber dan menjelaskan materi kepada

pembaca. Pengemasan materi tentang cara membuat komik web dibuat dengan rinci, memberikan informasi dan tips seputar materi akan tetapi tidak terkesan menggurui. Karya ini dirancang menggunakan dua gaya visual, yaitu gaya kartun yang sederhana sebagai gaya visual utamanya, dan campuran dari gaya visual manhwa dan manga sebagai gaya visual pendukung. Gaya visual kartun sederhana ini sering digunakan oleh para komikus web saat “sesi author” (sesi di saat author menampilkan avatarnya untuk menjelaskan sesuatu kepada pembaca). di sesi author tersebut juga menampilkan contoh karakter-karakternya dengan gaya gambar yang digunakan dalam komik web, seperti gaya manhwa dan manga.

Dalam proses perancangan, komik web ini dikerjakan melalui dua tahap yaitu tahap pengerjaan tradisional dan tahap pengerjaan digital. Tahap pengerjaan tradisional dilakukan saat pembuatan *storyboard* menggunakan kertas dan pensil, setelah itu dilanjutkan ke tahap pengerjaan digital, yaitu dimulai dari sketsa komik, *lineart*, *coloring*, *lettering*, *onomatope* hingga *finishing*.

2. Judul Komik

Judul perancangan komik web adalah “Let’s Make Webcomics!” Pemilihan judul ini berdasarkan cerita yang membagikan pengetahuan seputar pembuatan komik web.

3. Sinopsis

Komik web ini menceritakan tentang karakter utama yang membagikan informasi kepada pembaca tentang tips dan cara membuat komik web. Komik web ini akan dibagi menjadi sembilan episode dimulai dari episode pertama yaitu prolog, kedua yaitu premis dan logline, ketiga yaitu plot point, keempat yaitu desain, kelima yaitu penulisan skrip, keenam yaitu format komik web, ketujuh yaitu *storyboard*, sketsa, dan *lineart*, kedelapan yaitu *coloring*, dan yang terakhir yaitu *lettering*, *onomatope* dan *finishing*.

D. Karya

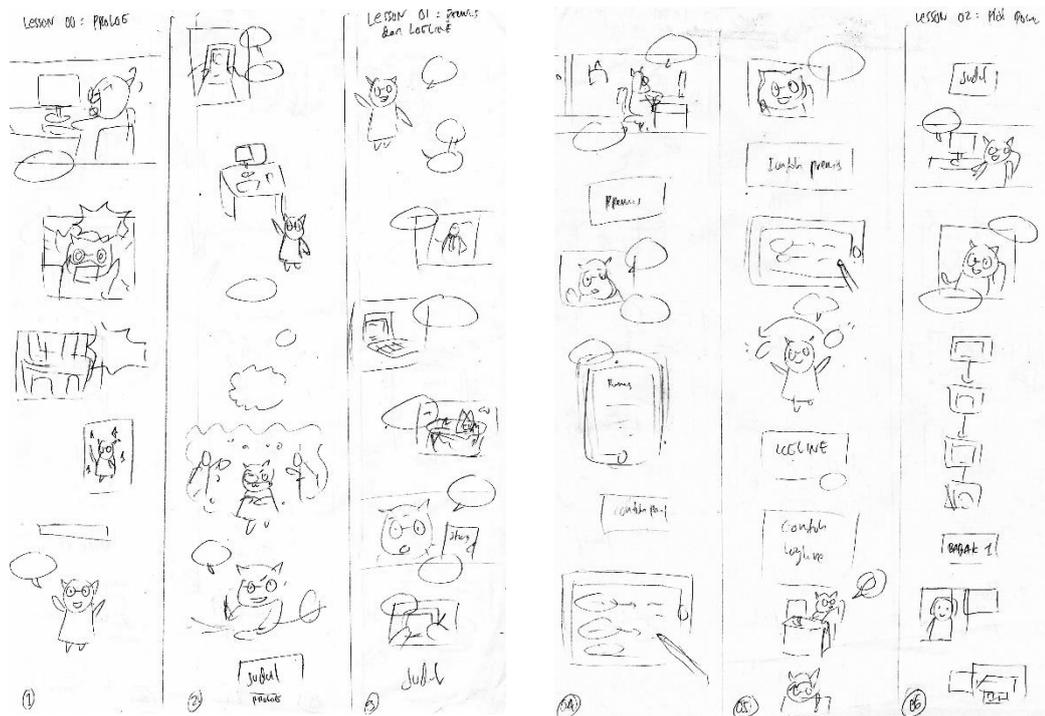


Gambar 1. Desain Karakter Thor Kaahusna



Gambar 2. Desain Karakter dengan Gaya Visual Campuran.

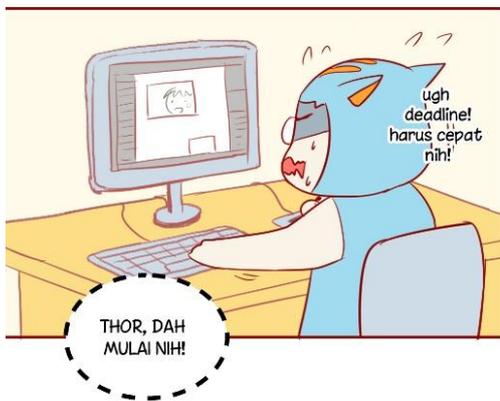
Gambar 3. Logo Judul Komik



Gambar 4. Storyboard 1



Gambar 5. Storyboard 2



BEBERAPA SAAT KEMUDIAN



HALO,
DI SINI THOR
KAAHUSNA!



maaf ya
tadi ada
kesalahan
teknis!
hehe..



Gambar 6. Final Komik Web



Gambar 7. Media Pendukung
(Insta Feed, Insta Story, Stiker, dan Kartu Barcode)

E. Kesimpulan

Kehadiran komik web memberikan dampak besar bagi perkomikan Indonesia. Hal ini dikarenakan komik web memiliki akses yang mudah untuk dibaca, sehingga komik web tersebut menjadi lebih populer di kalangan masyarakat Indonesia. Banyaknya *platform* yang masuk ke Indonesia membuat minat masyarakat dalam membuat komik web menjadi tinggi, namun masyarakat perlu mengetahui cara membuat komik web yang baik. Solusi yang baik untuk menangani hal ini adalah menyampaikan materi cara membuat komik melalui media komik web itu sendiri.

Untuk mendapatkan data yang akurat, dalam proses perancangan komik web dilakukan beberapa riset untuk mengumpulkan data, yaitu: dilakukan studi literatur tentang cara membuat komik web, mewawancarai para komikus web yang berpengalaman, mengikuti seminar yang dilaksanakan oleh platform-platform komik web, dan mengikuti kursus online membuat komik. Berdasarkan data yang diperoleh, pembuatan komik web yang baik secara umum memiliki langkah-langkah yang harus diikuti, seperti: pembuatan premis, *logline*, pembuatan plot point, mendesain karakter dan latar, menulis skrip, format komik web meliputi panel dan arah baca, pembuatan *storyboard*, sketsa, *lineart*, *coloring*, *lettering*, *onomatope* dan *finishing*.

Komik web mampu menampilkan materi dengan cara yang menarik. Penggunaan warna yang cerah, penggunaan gaya visual sederhana dan gaya visual campuran, serta adanya ilustrasi objek dan tokoh yang menjelaskan secara langsung membuat *target audience* menjadi lebih paham dan tidak mudah merasa bosan. Setelah memublikasi komik web yang telah dirancang ke *Webtoon Challenge*, tanggapan yang positif dan responsif didapatkan dari pembaca. pembaca menjadi lebih mengerti dan antusias untuk membuat komik web dan sudah mencoba membuat premis dan *logline* di kolom komentar sesuai petunjuk komik web yang dirancang.

F. Daftar Pustaka

1. Buku

Maharsi, Indiria (2011) *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott (2008) *Membuat Komik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

2. Webtografi

Anime News Network. Terakhir diakses 07 Maret 2018, 08.12 WIB.
<https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-03/39th-annual-kodansha-manga-awards-nominees-announced/.86698>

Crunchyroll. Terakhir diakses 07 Maret 2018, 08.19 WIB.
<http://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/10/04-1/relife-live-action-film-adaptation-scheduled-for-april-15-2017?r=0>

detikHOT. Terakhir diakses 05 Februari 2018, 04.40 WIB.
<https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>

LINE WEBTOON. Terakhir di akses 06 Januari 2019, 09.00 WIB.
<http://www.webtoons.com/id/>

Metro TV News.com. Terakhir diakses pada 03 Februari 2017, 09.00 WIB.
<http://teknologi.metrotvnews.com/poptech/wkBqajqb-pemenang-lomba-komik-digital-rilis-di-webtoon>