

**PERANCANGAN
KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN JUDUL
“SELAMATKAN ORANGUTAN”**



PENCIPTAAN

**Denny Ibnu Hajar
081 1786 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	A.388 / H/5 / 2014
KLAS	
TERIMA	21 Jan 2014 110 CH

**PERANCANGAN
KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN JUDUL
"SELAMATKAN ORANGUTAN"**



PENCIPTAAN

**Denny Ibnu Hajar
081 1786 024**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN
KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN JUDUL
“SELAMATKAN ORANGUTAN”**



PENCIPTAAN

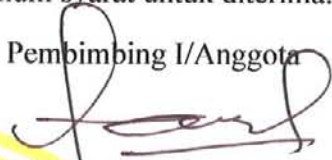
Denny Ibnu Hajar
NIM. 0811786024

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
2013

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN JUDUL “SELAMATKAN ORANGUTAN” diajukan oleh Denny Ibnu Hajar, NIM 081 1786 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 November 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP. 19780221 200501 1002

Pembimbing II/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn

NIP. 19720909 200812 1001

Cognate/Anggota



Terra Baraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

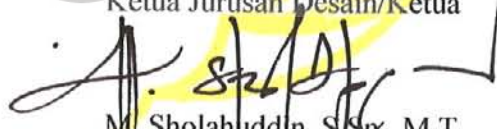
Ketua Program Studi/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



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

NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwati Matmodjo, M.Des.

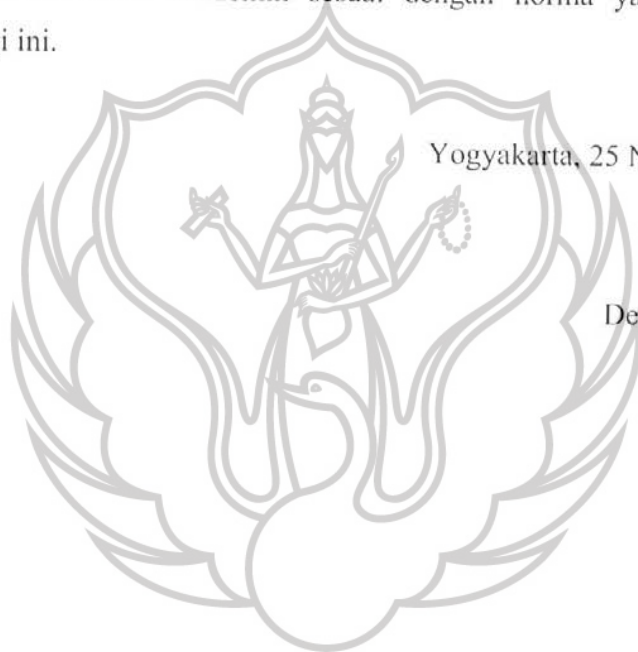
NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

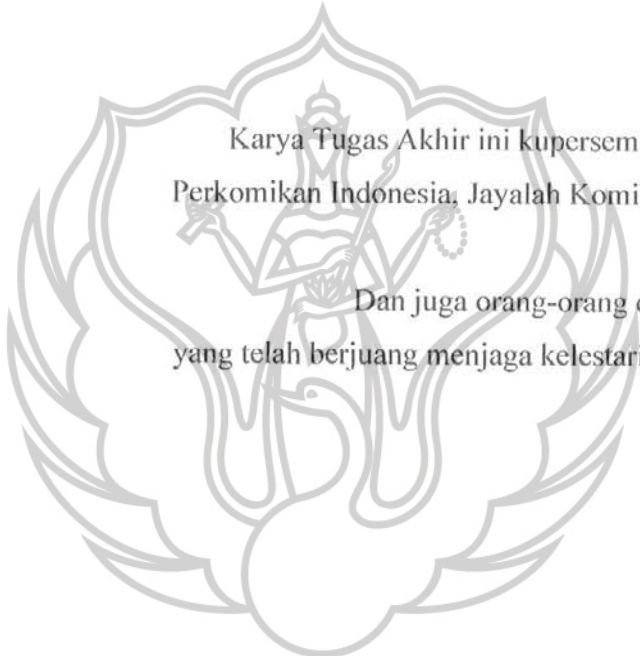
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN JUDUL “SELAMATKAN ORANGUTAN”** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 25 November 2013

Denny Ibnu Hajar



Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk,
Perkomikan Indonesia, Jayalah Komik Indonesia...

Dan juga orang-orang dan organisasi
yang telah berjuang menjaga kelestarian Orangutan



Why do we FALL?

So we can learn to pick ourselves UP

KATA PENGANTAR

Indonesia adalah negara yang kaya akan keanekaragaman hayati. Indonesia juga menjadi habitat bagi satwa endemik atau satwa yang hanya dapat ditemukan di Indonesia saja. Meskipun kaya akan keanekaragaman hayatinya, ternyata jumlah satwa liar di Indonesia semakin berkurang. Salah satu contohnya adalah Orangutan. Ada beberapa hal yang menyebabkan satwa liar ini terancam punah yaitu, berkurang dan rusaknya habitat satwa tersebut dan perdagangan satwa liar. Komik, diidentikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisi gambar-gambar dengan jalinan cerita. Komik bisa menjadi bentuk upaya pemecahan masalah bagi permasalahan yang tengah terjadi dimasyarakat, sebagai contohnya adalah populasi orangutan yang semakin berkurang akibat kurangnya kepedulian dari masyarakat.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat juga telah mempengaruhi bentuk-bentuk baru dari komik. Komik digital interaktif sebagai media penyampai pesan, diharapkan dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah diterima, santai dan juga menyenangkan.

Niat menanamkan rasa kepedulian terhadap satwa orangutan dengan media komik akan di bungkus dalam perancangan tugas akhir penulis. Tugas Akhir ini juga bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-I (S-I) di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Atas izin-Nya, semoga karya ini dapat memberi jawaban dari permasalahan yang ada dan memberi banyak manfaat kepada masyarakat luas.

Yogyakarta, 25 November 2013

Denny Ibnu Hajar

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua berupa kesehatan dan pikiran untuk terus berkarya sehingga kita diberi kesempatan membuat perancangan tugas akhir ini. Terimakasih kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW telah mengajarkan kesederhanaan, kesabaran dan ketabahan. Penulis juga merupakan manusia biasa yang tidak lepas dari kesalahan oleh karena itu karya ini jauh dari kata sempurna dan mohon maklum jika ada kekurangan.

Perjalanan yang panjang menuju Tugas Akhir penulis lalui tidak sendirian, maka dari itu kesempatan ini penulis akan mengungkapkan rasa terimakasihnya yang mendalam kepada semua yang turut andil dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, diantaranya:

1. Bapak dan Ibuku Tercinta, Kakak-kakakku Novi dan Bayu, terima kasih yang mendalam untuk kalian semua, berkat dukungan kalianlah Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku dosen pembimbing 1. Terima kasih atas bimbingan, saran, bantuan dan wawasan yang diberikan selama Tugas Akhir ini.
7. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing 2. Terima kasih atas masukan dan bantuan selama penggarapan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku cognate Tugas Akhir. Terima kasih atas masukan dan sarannya, dan juga semangat untuk menekuni dunia komik.

9. Bapak Drs. Endro Tri Susanto, S.Sn., selaku dosen wali yang telah banyak memberikan masukan untuk melanjutkan Tugas Akhir.
10. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
11. Segenap Karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman DKV yang istimewa, Rato sarjana patah hati yang super sibuk, Rembrandt buat pinjaman printernya, Abe dosen pembimbing 3 yang luar biasa, Vian teman sepermalasan, Sulton, Panji, Amirul, Mario, Adit, Budi, Udin, Danu, Nanda, Dipo, Risna, Tofa, Wiko, Ari, Pupa, Aryka, Endy, Rizki Nanda, Catur & semua teman-teman dari DKV ISI Yogyakarta, terima kasih banyak atas bantuan kalian semua.
13. Mas Yudhi yang di Denpasar, terima kasih atas pinjaman iPadnya. Dan juga kepada segenap Keluarga Besar dan Tetangga di Denpasar.
14. Penghuni Slamet Residence, Mas Daniel, Mas Burhan & Tomo, terimakasih untuk dukungan dan hiburannya.
15. Terima kasih kepada Kreavi & beasiswa kampus untuk bantuan finansialnya.
16. Musik-musik yang menjadi *soundtrack* Tugas Akhir, Oasis, Arctic Monkeys, Jake Bugg, Muse, Noel Gallagher, Monkey To Millionaire, Padi, Beady Eye, Daft Punk, Blur, Incubus dan masih banyak lagi.
17. Komikus dan ilustrator yang menjadi inspirasi dalam berkarya Ganes TH, Hans Jaladara, Matto, K.Jati, Galang Tirta, Sweta Kartika, Alex Irzaqi, Suryo Laksono, Master Inoue Takehiko, Osamu Tezuka, Bob Kane, & Bill Finger, Jim Lee, Lee Bermejo, Kim Jung Gi, Stanley 'Artgerm' Lau dan masih banyak lagi.
18. Last but not least, seluruh penghuni alam semesta yang bersembunyi diantara gelap tanpa batas.

Sekali lagi terimakasih banyak telah mewarnai kehidupan penulis sampai tercipta karya ini. Harapan penulis kepada kita semua menjadi pribadi yang lebih baik, dilimpahi kesehatan dan kesuksesan (Amin).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Perancangan.....	7
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Sistematika Langkah-Langkah Perancangan	8
G. Skematika Perancangan	12
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	13
A. Tinjauan Tentang Orangutan	13
1. Orangutan dan Keadaannya Saat Ini.....	13
2. Populasi dan Habitat Orangutan	14
3. Langkah Kedepan Bagi Kehidupan Orangutan	16
4. Kebijakan dan Aturan Yang Terkait Dengan Orangutan	17
5. Ancaman Bagi Orangutan Indonesia	20
6. Tindakan Nyata Kepedulian Terhadap Orangutan	21
B. Tinjauan Literatur Tentang Komik	24
1. Pengertian Komik	24
2. Sejarah Komik	25
3. Bentuk dan Jenis Komik	27

4. Elemen Komik	36
5. Kategori Teknik Pembuatan Komik	43
6. Sistematika Perancangan Komik	44
7. Basis Media Komik	46
8. Komik Yang Membahas Tentang Orangutan	50
C. Tinjauan Tentang Komik Digital Interaktif	50
1. Tinjauan Tentang Komik Yang Ada di Pasaran	51
2. Tinjauan Tentang Komik Yang Akan Dirancang	55
D. Data Mengenai Tablet PC	55
1. Data Pengguna Tablet PC di Indonesia	55
2. Sistem Operasi Pada Tablet PC	56
3. Jenis-jenis Layar dan Resolusi Tablet PC	58
4. <i>Gesture</i> atau Gerakan Standar Untuk Tablet PC	59
E. Analisis Data	60
F. Simpulan Analisis Data	63
BAB III KONSEP PERANCANGAN	64
A. Konsep Media	64
1. Tujuan Media	64
2. Strategi Media	64
B. Konsep Kreatif	65
1. Tujuan Kreatif	65
2. Strategi Kreatif	65
3. <i>Target Audience</i>	66
4. Isi dan Tema Komik	66
5. Sinopsis	66
6. <i>Storyline</i>	68
7. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	111
8. Layout	113
9. Gaya Penulisan Naskah	113
10. Gaya Visualisasi	113
11. Studi Warna	114
12. Tipografi	116

13. Ikon Aplikasi	118
14. Cover.....	118
15. Media Pendukung	118
BAB IV VISUALISASI	119
A. Studi Visual	119
1. Studi Karakter Utama dan Pendukung	119
2. Studi Karakter Orangutan	131
3. Studi Tipografi	133
4. Studi Ikon Aplikasi	135
B. Perancangan Cover	136
1. Alternatif Sketsa Cover	136
2. Proses Perancangan Cover	137
3. Final Desain	138
C. Proses Perancangan Komik	139
1. Sketsa Kasar	139
2. Penintaan.....	144
3. Pewarnaan.....	152
4. Final Desain Komik.....	160
D. Media Pendukung	234
1. Layout Tampilan Aplikasi di <i>App Store</i> versi <i>Desktop</i>	234
2. Layout Tampilan Aplikasi di <i>App Store</i> versi <i>Mobile</i>	235
3. Layout Tampilan Aplikasi di <i>Google Play</i> versi <i>Desktop</i>	236
4. Layout Tampilan Aplikasi di <i>Google Play</i> versi <i>Mobile</i>	237
5. Tampilan Halaman <i>Facebook</i>	238
6. <i>Ad Banner</i>	239
BAB V PENUTUP.....	241
A. Kesimpulan	241
B. Saran.....	242
DAFTAR PUSTAKA	243
LAMPIRAN.....	245

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Gambar Orangutan Kalimantan dan Orangutan Sumatra	13
Gambar 2: Hutan di Kalimantan	15
Gambar 3: Penangkaran Orangutan	23
Gambar 4: Komik Panji Koming	29
Gambar 5: Novel Grafis V For Vendetta dan The Dark Knight Return	30
Gambar 6: Komik Koloni Jagoan 5	30
Gambar 7: Komik Garudayana	34
Gambar 8: Contoh Komik Silat Indonesia	35
Gambar 9: Komik Dengan Gaya Ilustrasi Realis	41
Gambar 10: Komik Digital Interaktif Nawlz.com	49
Gambar 11: Komik The Avenger: Iron Man Mark VII	51
Gambar 12: Komik Garuda Riders	52
Gambar 13: Tampilan menu utama dan halaman isi komik Iron Man	52
Gambar 14: Ilustrasi komik Iron Man dan scene pada film Iron Man	54
Gambar 15: Gambar ilustrasi kartun Jepang dan Amerika	113
Gambar 16: Seragam anak SD dan pakaian sehari-hari	119
Gambar 17: Alternatif sketsa karakter Bimo	119
Gambar 18: Karakter Bimo	120
Gambar 19: Pakaian Petugas Penangkaran Orangutan	121
Gambar 20: Alternatif Sketsa Karakter Bayu	121
Gambar 21: Karakter Bayu	122
Gambar 22: Pakaian Pengusaha dan kostum Cowboy	123
Gambar 23: Alternatif sketsa karakter Bos Makmur	123
Gambar 24: Karakter Bos Makmur	124
Gambar 25: Seragam anak SD	125
Gambar 26: Alternatif sketsa karakter Nina dan Rudi	125
Gambar 27: Karakter Nina dan Rudi	126
Gambar 28: Pakaian <i>casual</i> pria dan wanita	127
Gambar 29: Alternatif sketsa ibu dan ayah Bimo	127
Gambar 30: Karakter Ayah dan Ibu Bimo	128

Gambar 31: Pakaian Pekerja Kasar.....	129
Gambar 32: Alternatif sketsa karakter Bono dan Jono	129
Gambar 33: Karakter Bono dan Jono.....	130
Gambar 34: Bayi, orangutan muda, orangutan betina, orangutan jantan.....	131
Gambar 35: Sketsa Karakter Orangutan	131
Gambar 36: Karakter Orangutan Kalimantan dan Sumatra	132
Gambar 37: Alternatif Sketsa Tipografi Judul Komik.....	133
Gambar 38: Final Desain Tipografi Judul Komik	133
Gambar 39: Alternatif Sketsa Ikon Aplikasi Komik.....	135
Gambar 40: Final Desain Ikon Aplikasi Komik	135
Gambar 41: Alternatif Sketsa Cover Komik.....	136
Gambar 42: Proses Perancangan Cover Komik.....	137
Gambar 43: Final Desain Cover Komik	138
Gambar 44: Sketsa Kasar Halaman Komik	143
Gambar 45: Proses Penintaan Halaman Komik.....	151
Gambar 46: Proses Pewarnaan Halaman Komik.....	159
Gambar 47: Final Desain Halaman Komik.....	233
Gambar 48: Sketsa kasar versi <i>Desktop App Store</i>	234
Gambar 49: Final Desain versi <i>Desktop App Store</i>	234
Gambar 50: Sketsa kasar versi <i>Mobile App Store</i>	235
Gambar 51: Final Desain versi <i>Mobile App Store</i>	235
Gambar 52: Sketsa Kasar versi <i>Desktop Google Play</i>	236
Gambar 53: Final Desain versi <i>Desktop Google Play</i>	236
Gambar 54: Sketsa kasar versi <i>Mobile Google Play</i>	237
Gambar 55: Final Desain versi <i>Mobile Google Play</i>	237
Gambar 56: Sketsa Kasar Halaman <i>Facebook</i>	238
Gambar 57: Final Desain Halaman <i>Facebook</i>	238
Gambar 58: Sketsa Kasar <i>Ad Banner</i> ukuran 728 x 60.....	239
Gambar 59: Sketsa Kasar <i>Ad Banner</i> ukuran 500 x 500.....	239
Gambar 60: Sketsa Kasar <i>Ad Banner</i> ukuran 160 x 600.....	239
Gambar 61: Final Desain <i>Ad Banner</i> ukuran 728 x 60 px	240
Gambar 62: Final Desain <i>Ad Banner</i> ukuran 500 x 500 px	240



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Gambar Orangutan Kalimantan dan Orangutan Sumatra	13
Tabel 2: Hutan di Kalimantan.....	15



BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Komik, diidentikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisi gambar-gambar dengan jalinan cerita. Menurut Will Eisner Komikus Senior dari Amerika dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu yang mendramatisasi suatu ide”. Pada tahun 1996 dalam bukunya yang berjudul *Graphic Storytelling* mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik”. Sedikit berbeda dengan Will Eisner, Komikus Scott McCloud memiliki pandangan sendiri tentang komik. Dalam bukunya *Understanding Comics* (1993) McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011: 4).

Dari sini dapat sedikit disimpulkan bahwa definisi komik begitu beragam dan hingga saat ini pun masih belum ada kesepakatan secara global mengenai apa pengertian atau definisi yang sesuai untuk Komik. Masalah ini juga tidak terlepas dari para peneliti atau pemerhati komik maupun juga komikus yang mempunyai pandangan tentang definisi komik itu sendiri. Keberagaman pemahaman ini juga berpengaruh terhadap istilah yang dipakai untuk komik itu sendiri, istilah-istilah tersebut menyesuaikan dengan budaya, negara dan bahasanya. Seperti penyebutan *Manga* untuk komik di negara Jepang dan *Bande Dessinee* di negara Perancis.

Tidak hanya keberagaman tentang definisi komik itu saja, bentuk-bentuk dan jenis dari komik seiring dengan perkembangan zaman juga semakin banyak dan beragam. Dalam buku *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* yang dibuat oleh Indiria Maharsi Bentuk komik dibagi menjadi 5 kategori, yaitu Komik Strip, Buku Komik, Novel Grafis, Komik Kompilasi

dan *Web Comic* atau Komik Online. Komik Strip adalah sebuah bentuk komik yang terdiri dari tiga atau empat panel saja, komik strip biasanya muncul dalam surat kabar atau majalah. Komik Strip mempunyai dua turunan lagi, yaitu komik strip bersambung dan kartun komik. Komik strip bersambung merupakan komik yang biasanya terdiri dari tiga atau empat panel dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya, komik ini biasanya terbit di surat kabar atau majalah. Cerita yang bersambung dari edisi satu ke edisi berikutnya mengharuskan pembacanya untuk membeli atau berlangganan media massa untuk mengikuti jalinan cerita dari komik tersebut. Dari segi penyusunan panel-panel komiknya mungkin Komik strip bersambung dengan Kartun komik tidak memiliki perbedaan, tetapi sebenarnya kedua komik ini memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaan kedua bentuk komik ini adalah dari segi konten komik tersebut, kartun komik cenderung berupa protes sosial yang tengah terjadi di tengah masyarakat dengan penyampaian yang berupa lelucon atau banyol yang menghibur namun kritis. Selanjutnya ada bentuk kedua yaitu buku komik, bentuk komik ini adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku cetak, kemasan buku ini lebih menyerupai majalah, ada yang terbit secara rutin namun adapula yang terbit hanya satu atau beberapa edisi saja. Bentuk yang ketiga adalah Novel Grafis dan ada hal yang membedakan antara novel grafis dengan komik lainnya. Novel Grafis cenderung lebih mengambil tema cerita yang lebih serius dan ditujukan bagi pembaca yang lebih dewasa. Komik Kompilasi, komik ini merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan dari komikus yang berbeda. *Web comic*, komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan menggunakan situs web maka komik jenis ini relatif lebih murah jika dibandingkan komik versi cetak. Selain bentuk komik, jenis komik juga tidak kalah banyak ragamnya dari komik edukasi, komik fantasi, komik silat, komik promosi, komik humor dan masih banyak lagi (Maharsi, 2011: 15-20).

Seiring dengan perkembangan zaman, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan dan menyebarluaskan komik.

Menurut Scott McCloud dalam bukunya *Reinventing Comics* menuliskan pandangannya secara umum yang dapat menjadi panduan kita dalam mencermati persoalan komik digital ini, yaitu : *Digital Production*, *Digital Delivery* dan *Digital Comic*. *Digital Production* adalah pengerjaan komik yang menggunakan software dengan output berupa susunan piksel. Produksi komik digital ini bukan hanya pemindaian dari image nyata (sketsa) menjadi file yang kemudian diolah menggunakan fasilitas *software* grafis, tapi pengerjaannya pun sama sekali tak memerlukan kertas. Kemudian *Digital Delivery* adalah sistem pendistribusian komik melalui koneksi internet dengan cara diunduh (*download*) ke komputer atau ponsel. *Digital Comics* adalah sebuah revolusi medium dalam penciptaan dan cara membaca komik. Kebiasaan kita membaca komik dalam format buku yang dicetak dengan ukuran yang nyata yang terbatas, kini menjadi hilang saat kita memanfaatkan dunia maya yang sesungguhnya tidak terbatas. (majalah Concept, 2007: 28)

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, perangkat keras yang digunakan pun juga semakin *mobile* mengikuti kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Komik sudah bisa dinikmati melalui Komputer jinjing atau laptop, smartphone dan juga tablet pc yang semakin menjamur diseluruh dunia. Ditunjang dengan adanya koneksi internet, pembaca bisa mengakses komik yang diinginkan kapan saja dan dimana saja. Saat ini ada berbagai macam bentuk perluasan dari komik khususnya media digital, seperti contoh mulai menjamurnya *web comic*, kemudian munculnya *motion comic* dan juga komik interaktif. Komik Interaktif adalah salah satu bentuk komik digital yang menjanjikan di masa depan seiring dengan menjamurnya penggunaan tablet pc di seluruh dunia. Karena komik Interaktif adalah salah satu komik yang masih tergolong baru, belum banyak informasi ataupun definisi tentang komik interaktif ini. Disebuah situs web komik Nawlz.com, dijelaskan sekelumit tentang komik interaktif, intinya komik interaktif yang

didefinisikan oleh web ini adalah komik yang menggunakan kombinasi antara animasi, interaktifitas, musik dan juga teks untuk menciptakan sebuah komik dengan format digital yang belum ada sebelumnya.

Jumlah komik interaktif yang telah beredar sebenarnya masih belum cukup banyak, sebagai contoh pada layanan *Google Play Store*, Marvel Comic mengunggah aplikasi komik Interaktif Avengers: IronMan MarkVII, ada pula komik interaktif dari game *The Witcher* dan juga film *Brave* yang dapat diunduh di *App Store*. Komik-komik interaktif ini berupa aplikasi yang hanya bisa diakses di tablet pc. Selain Tablet pc, ada beberapa komik interaktif lain yang dapat diakses melalui membuka situs tertentu, seperti contoh komik interaktif *Nawlz.com* yang menceritakan tentang kehidupan urban di era digital dan *The Reign Of Megamind* yang menjadi prequel dari film *Megamind*. Komik Interaktif yang masih baru dan dalam tahap pengenalan ini mungkin bisa menjadi celah baru bagi para komikus di seluruh dunia khususnya Indonesia untuk menghasilkan karya-karya komik yang lebih bervariasi.

Komik sebenarnya tidak sekedar untuk menghibur yang membaca, tetapi komik juga dapat memberikan sesuatu yang lebih bagi para pembacanya. Konten itu bisa bermuatan positif, seperti contoh menyelipkan informasi yang sifatnya mengedukasi pembaca dan tema yang dibahas bisa berisi ilmu pengetahuan dan pendidikan. Dengan adanya komik interaktif yang menawarkan adanya interaksi antara pembaca dengan komik, dengan adanya interaksi ini akan membuat komik menjadi lebih menarik lagi untuk dinikmati. Dengan kelebihan ini komik interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran atau pendidikan karena dengan komik interaktif ilmu-ilmu pengetahuan yang terkadang terasa membosankan untuk dipelajari bisa menjadi lebih menarik dan mengasyikkan. Sebagai contoh adalah komik yang menceritakan sejarah pahlawan, komik yang membahas ilmu sains, kemudian bisa juga komik dengan genre petualang namun secara tidak langsung membahas tentang ilmu pengetahuan alam. Dari sini dapat disimpulkan bahwa komik bisa digunakan untuk berbagai tujuan, dari tujuan yang

berbagai bentuk tersebut menyebabkan adanya transformasi tujuan dari komik itu sendiri dimana komik bisa menjadi media yang informatif dan edukatif.

Selain itu komik bisa menjadi bentuk upaya pemecahan masalah bagi permasalahan yang tengah terjadi dimasyarakat. Permasalahan yang mungkin tentunya masih cukup hangat tentang peristiwa memilukan satwa langka Indonesia, Orangutan. Satwa langka khas kepulauan Kalimantan ini dibakar oleh warga sekitar. Peristiwa ini tentunya terjadi karena kurangnya penyuluhan dan pengetahuan tentang bagaimana pentingnya menjaga kelestarian satwa langka tersebut.

Dikutip dari Katalog Strategi dan Rencana Aksi Konservasi Orangutan Indonesia 2007-2017 Orangutan merupakan satu-satunya kera besar yang hidup di Asia, sementara tiga kerabat lainnya yaitu Gorila, Simpanse dan Bonobo hidup di Afrika. Diperkirakan kurang dari 20.000 tahun yang lalu orangutan dapat dijumpai di seluruh Asia Tenggara, dari pulau Jawa di ujung selatan sampai ujung utara Pegunungan Himalaya dan Cina bagian selatan. Akan tetapi, saat ini jenis kera besar itu hanya ditemukan di Sumatera dan Borneo (Kalimantan), 90% ada di Indonesia. Penyebab utama mengapa terjadi penyempitan daerah sebaran adalah karena manusia dan orangutan menyukai tempat hidup yang sama, terutama dataran *alluvial* di sekitar daerah aliran sungai dan hutan rawa gambut. Pemanfaatan lahan tersebut untuk aktivitas sosial, ekonomi dan budaya manusia umumnya berakibat fatal bagi pihak orangutan.

Para ahli primata saat ini sepakat untuk menggolongkan orangutan yang hidup di Sumatera sebagai *Pongo abelli* yang erbeda dengan *Pongo pygmaeus* yang menempati hutan-hutan di daerah Borneo. Dibandingkan dengan kerabatnya di Borneo, orangutan Sumatra menempati daerah sebaran yang lebih sempit. Orangutan di Borneo dikelompokkan ke dalam tiga anak jenis, yaitu *pongo pygmaeus pygmaeus* yang berada di bagian utara Sungai Kapuas sampai ke timur laut Sarawak; *Pongo pygmaeus wurmbill* yang ditemukan mulai dari selatan Sungai Kapuas hingga bagian barat Sungai

Barito: dan *Pongo pygmaeus morio* yang tersebar mulai dari Sabah sampai ke selatan mencapai Sungai Mahakam di Kalimantan Timur. Orangutan dapat dijadikan “umbrella species” (spesies payung) untuk meningkatkan kesadaran konservasi masyarakat. Kelestarian orangutan menjamin kelestarian hutan yang menjadi habitatnya, sehingga diharapkan kelestarian makhluk hidup lain ikut terjaga pula. Sebagai pemakan buah, orangutan merupakan agen penyebar biji yang efektif untuk menjamin regenerasi hutan. Orangutan sebagai satu-satunya kera besar yang hidup di Asia, orangutan memiliki potensi menjadi ikon pariwisata untuk Indonesia.

Dengan media komik ini, yaitu komik digital interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Diharapkan dapat menjadi alternatif baru untuk menyampaikan sebuah pesan dengan konten yang mengedukasi mengenai satwa orangutan, untuk menambah kepedulian terhadap satwa langka khas Indonesia ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah komik digital interaktif dengan judul Selamatkan Orangutan, yang memiliki unsur informatif, edukatif dan tentunya menghibur dengan tema cerita tentang bagaimana upaya pelestarian orangutan?

C. Batasan Masalah

Perancangan komik ini dibatasi hanya pada bagaimana membuat sebuah komik digital interaktif yang menarik, informatif dan edukatif dengan konten yang berisi tentang upaya pelestarian orangutan.

Perancangan ini nantinya ditujukan kepada anak-anak usia sekolah dasar dengan kisaran umur 7-10 tahun, dimana komik banyak dinikmati oleh anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Dan Komik bisa menjadi media pembelajaran yang lebih mengasyikkan dibandingkan dengan buku-buku pelajaran yang terkadang membuat jenuh.

Nantinya komik ini hanya akan sebatas *preview* yang bisa dilihat melalui iPad dan tablet Android dengan menggunakan bantuan aplikasi *Adobe Content Viewer*.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan komik ini adalah :

Merancang sebuah komik digital interaktif dengan judul Selamatkan Orangutan, yang lebih informatif dan edukatif sesuai dengan kaedah ilmu Desain Komunikasi Visual.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Diharapkan melalui hasil komik ini masyarakat mengerti bahwa komik tidak hanya sekedar untuk hiburan saja tapi juga mempunyai nilai edukatif bagi penikmatnya.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Melalui perancangan ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk mahasiswa dalam penggarapan sebuah komik interaktif.

3. Bagi Dunia Perkomikan Indonesia

Dengan perancangan jenis komik digital ini yaitu komik interaktif diharapkan menjadi bentuk perluasan dari dunia perkomikan Indonesia, dan diharapkan melalui perancangan komik interaktif ini nantinya

berdampak pada semakin berkembang bentuk-bentuk kreativitas yang baru dari komik-komik Indonesia.

4. Bagi *Target Audience*

Dengan konten yang dibahas dalam perancangan komik interaktif ini diharapkan memberi dampak positif dan mengedukasi secara tidak langsung bagi para penikmat komik ini nantinya.

F. Sistematika Langkah-Langkah Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- 
- A. Latar Belakang Masalah
 - B. Rumusan Masalah
 - C. Batasan Masalah
 - D. Tujuan Perancangan
 - E. Manfaat Perancangan
 - 1. Bagi Masyarakat
 - 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - 3. Bagi Dunia Perkomikan Indonesia
 - 4. Bagi *Target Audience*
 - F. Sistematika Langkah-Langkah Perancangan
 - G. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Tinjauan Tentang Orangutan
 - 1. Orangutan dan Keadaannya Saat Ini
 - 2. Populasi dan Habitat Orangutan
 - 3. Langkah Kedepan Bagi Kehidupan Orangutan
 - 4. Kebijakan dan Aturan Yang Terkait Dengan Orangutan
 - 5. Ancaman Bagi Orangutan Indonesia
 - 6. Tindakan Nyata Kepedulian Terhadap Orangutan
- B. Tinjauan Literatur Tentang Komik
 - 1. Pengertian Komik

2. Sejarah Komik
 3. Bentuk dan Jenis Komik
 4. Elemen Komik
 5. Kategori Teknik Pembuatan Komik
 6. Sistematika Perancangan Komik
 7. Basis Media Komik
 8. Komik Yang Membahas Tentang Orangutan
- C. Tinjauan Tentang Komik Digital Interaktif
1. Tinjauan Tentang Komik Yang Ada di Pasaran
 2. Tinjauan Tentang Komik Yang Akan Dirancang
- D. Data Mengenai Tablet PC
1. Data Pengguna Tablet PC di Indonesia
 2. Sistem Operasi Pada Tablet PC
 3. Jenis-jenis Layar dan Resolusi Tablet PC
 4. Gesture atau Gerakan Standar Untuk Tablet PC
- E. Analisis Data
- F. Simpulan Analisis Data
- BAB III. KONSEP PERANCANGAN**
- A. Konsep Media
1. Tujuan Media
 2. Strategi Media
- B. Konsep Kreatif
1. Tujuan Kreatif
 2. Strategi Kreatif
 3. *Target Audience*
 4. Isi dan Tema Komik
 5. Sinopsis
 6. *Storyline*
 7. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
 8. Layout
 9. Gaya Penulisan Naskah

10. Gaya Visualisasi
11. Studi Warna
12. Tipografi
13. Ikon Aplikasi
14. Cover
15. Media Pendukung

BAB IV. VISUALISASI

A. Studi Visual

1. Studi Karakter Utama dan Pendukung
2. Studi Karakter Orangutan
3. Studi Setting
4. Studi Tipografi
5. Studi Ikon Aplikasi

B. Perancangan Cover Komik

1. Alternatif Sketsa Cover
2. Proses Perancangan Cover
3. Final Desain

C. Proses Perancangan Komik

1. Sketsa Kasar
2. Inking
3. Pewarnaan
4. Final Desain Komik

D. Media Pendukung

1. Layout Tampilan Aplikasi di *App Store* versi *Desktop*
2. Layout Tampilan Aplikasi di *App Store* versi *Mobile*
3. Layout Tampilan Aplikasi di *Google Play* versi *Desktop*
4. Layout Tampilan Aplikasi di *Google Play* versi *Mobile*
5. Tampilan Halaman *Facebook*
6. *Ad Banner*

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



G. Skematika Perancangan

