

**JURNAL**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL**

**“WARAMERTA”**

**“LANGKAH AWAL”**



Diajukan sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni  
Jurusan Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh:

**IBRAHIM**

**C0710038**

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

**2015**



**Perancangan Komik Digital  
“Waramerta”  
“Langkah Awal”**

Ibrahim<sup>1</sup>

Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum.<sup>2</sup> Jazuli Abdin Munib, S. Sn.<sup>3</sup>

**ABSTRAKS**

*Ibrahim. 2015. Tugas Akhir ini berjudul Perancangan Komik Digital “Waramerta”. Adapun permasalahan yang dikaji adalah bagaimana merancang Komik Digital “Waramerta” yang kreatif, efektif, dan dapat diterima oleh masyarakat sasaraannya. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk mberikan sarana hiburan yang memiliki sisi edukasi sejarah. Untuk itu diperlukan perancangan perwajahan dan tata letak isi komik yang sesuai dengan sasaran yang dituju. Komik digital di dalam negeri masih sangat jarang terutama yang mengandung unsur edukasi yang bermanfaat. Dengan membaca komik digital “Waramerta” diharapkan dapat menambah wawasan sejarah pada zaman kerajaan Majapahit.*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan NIM. C0710038

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing Tugas Akhir I

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing Tugas Akhir II

**“Waramerta”  
“First Step”  
Digital Comic Designing**

Ibrahim<sup>1</sup>

Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum.<sup>2</sup> Jazuli Abdin Munib, S. Sn.<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*Ibrahim, 2015. This Final Project is entitled “Waramerta” Digital Comic Designing. The main problem of this project is how to design a digital comic entitled “Waramerta” in a creative and effective way, so it could be accepted by the target audiences. The main purpose of this designing project is to give the people a entertainment wich is also has historical educational inside it. To reach that goal, it’s required to design a digital comic with appropriate appearance and layouts for it’s target. Digital comic is still uncommon in Indonesia, especially the one that hase educational content. Hopefully, by reading this “Waramerta” the digital comic, the reader can get more insight about Majapahit period of kingdoms.*

---

<sup>1</sup> Student of Visual Communication Design Department, Faculty of Literature and Arts, Sebelas Maret University of Surakarta with student ID Number: C0710038

<sup>2</sup> First Final Project’s Guide Lecturer

<sup>3</sup> Second Final Project’s Guide Lecturer

## I. Pendahuluan

Indonesia telah mengalami banyak sekali peristiwa sejarah, diantaranya adalah masa ketika kerajaan-kerajaan berkuasa. Mulai dari kerajaan besar seperti Majapahit dan Sriwijaya, maupun kerajaan kecil seperti Sunda dan Pajang. Sejarah kerajaan yang paling menonjol dan berpengaruh dalam terbentuknya Nusantara adalah kisah tentang Sumpah Palapa yang diikrarkan oleh Patih Gajah Mada, salah satu tokoh besar kerajaan Majapahit.

Ilmu sejarah yang selama ini disampaikan telah menceritakan bagaimana hebatnya Patih Gajah Mada dalam mempersatukan Nusantara. Namun dalam pelajaran sekolah kisah yang disampaikan tidak begitu mendetil. Yang kita ketahui hanyalah kemahsyuran Sumpah Palapa yang telah diikrarkan Gajah Mada, tanpa melihat upaya apa saja yang dilakukannya untuk memenuhi Sumpah Palapa. Ternyata upaya terakhir Gajah Mada dalam menuntaskan sumpahnya telah menimbulkan tragedi yang cukup membekas. Perang bubat adalah perang yang terjadi ketika Gajah mada berusaha menaklukkan kerajaan sunda. Kejadian itu merenggut seluruh rombongan dari negeri Sunda yang hendak menikahkan putrid mereka, Dyah Pitaloka dengan Prabu Hayam Wuruk. Maka dari itu, diperlukan adanya kisah yang dapat melengkapi sejarah yang telah umum dipelajari tersebut.

Dalam menyampaikan sebuah cerita, banyak sekali media yang dapat digunakan. Pada cerita-cerita mengenai Gajah Mada, media yang paling sering digunakan adalah Novel. Disamping novel, banyak juga yang telah menggunakan komik sebagai media bercerita. Tak hanya media cetak, media elektronik seperti televisi juga digunakan. Pada salah satu stasiun TV juga disiarkan serial dengan Gajah Mada sebagai tokoh utamanya.

Komik digital merupakan perkembangan dari *e-book* atau buku elektronik, perbedaannya adalah komik digital dibuat menggunakan program animasi *flash*. Karenanya, komik digital memiliki banyak kelebihan dibanding komik konvensional. Komik digital juga memungkinkan pembaca untuk mengatur *timing* setiap adegan dengan meng-klik atau menekan sebuah tombol pada *keyboard*.

Beberapa fitur tersebut membuat komik digital dapat memberikan sebuah pengalaman membaca yang baru. Bisa dibilang, komik digital merupakan revolusi metode penceritaan. Dengan menggunakan media ini, tentu saja kisah yang akan disampaikan dapat disajikan dengan lebih menarik lagi.

Setelah melihat latar belakang yang telah disebutkan di atas, penulis mencoba mengangkat kisah perjalanan pangeran sunda, Prabu Anom Wastu Kancana ke dalam komik digital. Penulis mengangkat judul “Perancangan Komik Digital WARAMERTA” sebagai judul tugas akhir untuk menempuh gelar Sarjana seni. Dalam komik digital ini, penulis mencoba mengemas kisah sejarah dengan ilustrasi-ilustrasi perjalanan sang tokoh utama.

## II. Pembahasan

### 1. Target Audiens

- a. Geografis : Seluruh Indonesia
- b. Demografis
  - 1) Usia : 15-25 tahun
  - 2) Gender : Laki-laki dan perempuan
  - 3) Pendidikan : SMP – SMA
  - 4) Pekerjaan : Pelajar
  - 5) Psikografis : Pelajar SMP-SMA yang kurang menyukai cerita sejarah.

### 2. Komik

Komik, menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* dapat didefinisikan sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang yang diletakkan berdampingan dalam urutan tertentu bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca” (Scott McCloud, 2001:9).

Komik adalah sebuah dunia seni tutur-gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah atau alur sebuah cerita. Komik bukanlah cergam (cerita bergambar) seperti yang kita kenal selama ini. Dalam cergam,

gambar berperan sebagai ilustrasi pelengkap sebuah tulisan seperti halnya pada sebuah novel, sehingga sebetulnya tanpa hadirnya gambar pun cerita masih bisa dinikmati para pembacanya. Namun di dalam komik yang terjadi adalah sebaliknya, teks atau tulisan berperan sebagai pelengkap gambar. Sehingga sebuah komik kalau penggambarannya “canggih”, bisa saja tanpa kata-kata. (Toni Masdiono, 1998: 9).

### 3. Komik Digital

Saat ini, perkembangan bagi komik akan terus terjadi (Scott McCloud, 1998:212). Salah satu buktinya adalah munculnya komik digital di era modern ini. Komik digital atau *digital comic* berbeda dengan *webcomic* yang merupakan komik terputus atau bersambung yang diterbitkan pada sebuah situs internet. *Webcomic* dibaca melalui *browser* internet dan biasanya dapat dibaca dengan gratis. Meskipun sama-sama dapat dibaca menggunakan komputer ataupun perangkat *mobile*, keduanya memiliki beberapa perbedaan. Komik digital berbentuk *file*, yang mana dapat diunduh dan dibuka dengan komputer maupun *gadget*. *File* komik digital biasanya berformat CBR, CBZ, dan PDF, sehingga hanya dapat dibaca menggunakan aplikasi pembaca buku elektronik. Seiring berkembangnya bahasa pemrograman *website*, komik digital kini dapat dibaca melalui sebuah situs dengan pemrograman Flash ataupun HTML5.

### 4. Membuat Komik

Komik adalah sebuah teknik penceritaan tersendiri yang membutuhkan kemampuan ilustrasi dan bercerita. Untuk mempelajarinya, dibutuhkan proses yang berbeda pula dengan mempelajari teknik ilustrasi ataupun membuat karangan. Sampai sekarang, teknik pembuatan komik pun masih terus menerus dapat dieksplorasi. Komik menyusun setiap adegan, membungkainya dan menterjemahkannya ke dalam gambar. Komik adalah bagaimana memandu mata pembaca dan mempengaruhi pikirannya agar merasa terlibat dalam sebuah adegan. Seorang komikus harus dapat terhubung dengan pembaca melalui karakter, ekspresi dan bahasa tubuh.

Dalam pembuatan sebuah komik, tidak terdapat sebuah pakem yang pasti. Setiap komik dibuat berdasarkan *commit to user* dan tujuannya masing-masing.



Namun demikian, semua komik memiliki beberapa kesamaan. Hal-hal inilah yang dapat dipelajari sebagai dasar dalam pembuatan komik.

### III. Identifikasi Data

#### 1. Identifikasi Objek Perancangan

Komik yang akan dirancang sebagai sebuah karya dan produk adalah komik digital berjudul “Waramerta”. Komik digital ini menceritakan kisah perjalanan seorang pangeran kerajaan Sunda bernama Anggalarang dalam rangka menyempurnakan ilmunya sebelum memangku tahta. Anggalarang tidak lain adalah anak dari Raja Linggabuana serta adik dari Putri Dyah Pitaloka yang menjadi korban kekejaman Gajah Mada dalam perang Bubat. Kisah seperti ini belum banyak diketahui oleh masyarakat umum terutama pelajar.

“Waramerta” dalam bahasa Sansekerta berarti “pengampunan”, diambil sebagai judul untuk mewakili cerita pada komik ini. Pengampunan dalam hal ini adalah jiwa besar yang dimiliki oleh sang tokoh utama. Meskipun selama perjalanan hatinya diliputi dendam, namun pada akhirnya dia mampu menghapuskan segala dendamnya. Sedangkan bahasa Sansekerta dipilih karena bahasa yang umum dipakai pada masa itu adalah Sansekerta.

Karakter-karakter yang terdapat pada komik ini diambil dari kisah-kisah sejarah yang ada. Selain itu, beberapa karakter juga diadaptasi dari novel-novel yang menceritakan seputar kisah serupa. Penambahan karakter ini bertujuan untuk melengkapi kisah perjalanan sang tokoh utama. Selain itu, kostum-kostum yang dikenakan oleh karakter yang akan muncul nantinya dibuat sedemikian rupa agar lebih menyesuaikan selera *target audience*. Meskipun demikian, pengembangan tokoh dalam komik tidak akan mengganggu inti dari cerita yang disampaikan.

#### 2. Komparasi

- a. Komik Pangeran Diponegoro Pahlawan dari Gua Selarong
- b. Komik Dharmaputra Winehsuka

#### 3. *Unique Selling Proposition*

Karena berformat digital, komik ini memiliki peluang yang besar untuk dikembangkan lebih jauh lagi. Komik digital Waramerta memanfaatkan celah ini untuk mendapatkan kelebihan dari aplikasi komik lain yang telah beredar. Permainan panel yang digunakan membuat komik ini semakin dinamis dan

interaktif ketika dibaca. Metode ini sudah cukup lama dipakai oleh komik-komik luar, namun untuk di Indonesia metode ini bisa dibilang masih baru dikenal. Hal inilah yang dapat menjadikan komik digital Waramerta lebih unggul dari komik lain.

#### **4. Positioning**

Dari segi *positioning*, komik Indonesia juga sebenarnya sudah lama memiliki ciri khas tersendiri. Sejak dahulu, kebanyakan komik Indonesia mengambil tema pewayangan dan pendekar. Hal ini dipengaruhi oleh keberagaman budaya dan sejarah yang dimiliki Indonesia. Sebagai contohnya, sudah banyak sekali komik yang mengangkat cerita Mahabarata yang beredar, meskipun dengan sudut pandang cerita yang berbeda-beda. Komik yang berlatar kerajaan Majapahit pun sudah sangat banyak beredar sejak dulu. Kedua unsur ini sebenarnya sudah menjadi modal yang cukup untuk bersaing dengan komik-komik impor. Yang menjadi permasalahan adalah bagaimana mengemasnya agar dapat lebih diterima oleh konsumen.

### **IV. Konsep Perancangan**

#### **1. Cerita**

Komik digital “Waramerta” “Langkah Awal” dibagi menjadi dua bagian cerita, yaitu bagian pertama berjudul “Prolog” yang bercerita mengenai tragedi bubat yang akan menjadi dasar dari keseluruhan cerita di komik ini. Bagian kedua berjudul “Langkah Awal” yang bercerita mengenai awal mula perjalanan sang tokoh utama.

#### **2. Desain Karakter**

Perancang karakter yang akan muncul digambarkan dengan gaya non-realis. Tidak seperti komik sejarah pada umumnya, karakter yang digunakan dalam komik ini dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan target pasar. Namun demikian, perancangan karakter tetap akan memperhatikan referensi ciri fisik yang terdeskripsikan dalam sejarah. Untuk menonjolkan karakteristik setiap tokohnya, maka diberikan pula atribut yang akan menjadi ciri khas masing-masing

*commit to user*



tokoh. Tokoh-tokoh yang dirancang antara lain adalah Anggalarang, Prabu Linggabuwana, Dyah Pitaloka dan Gajah Mada.

### 3. Detail Teknis Karya

#### a. Logotype

Agar memiliki ciri khas, *logotype* komik digital “Waramerta” tidak menggunakan jenis font yang tersedia. Penulis membentuk sedemikian rupa berdasarkan kata “Waramerta” sehingga menjadi *logotype* yang simetris. Gradasi warna kuning dipilih agar member kesan keemasan, dan pemberian bidang luar berwarna hitam ditujukan agar mudah terbaca ketika ditempatkan pada *background* berwarna terang.

#### b. Desain *User Interface*

Karena komik ini nantinya akan dikemas dalam bentuk aplikasi, maka diperlukan adanya *User Interface* yang berfungsi sebagai tombol-tombol navigasi dalam aplikasi komik ini.

#### c. Perancangan Visual Halaman Komik

Komik ini berisi 50 halaman berwarna dengan ukuran 840 x 460 piksel dan berorientasi *landscape*. Sedangkan arah baca yang digunakan adalah dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Tipografi yang digunakan dalam percakapan adalah “Anime Ace 2.0 BB”, sedangkan yang digunakan untuk efek suara dibuat dengan manual.

#### d. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan penulis adalah non-realis, disesuaikan dengan *target audience*. Penggunaan gaya gambar ini juga dimaksudkan untuk mengurangi bobot dari cerita komik itu sendiri. Cerita sejarah yang notabene berat akan lebih mudah diterima apabila menggunakan ilustrasi yang lebih ringan. Gaya gambar non-realis juga cocok digunakan pada komik digital, karena memang lebih mementingkan efek transisi panel daripada kerumitan gambar. Selain itu, penulis juga lebih nyaman dengan menggunakan gaya non-realis.

*commit to user*

e. Pewarnaan

Komik “Waramerta” menggunakan pewarnaan *full colour*, namun variasi warna yang dipakai tidak terlalu banyak agar tiap objek memiliki karakter yang mudah dikenali. Penggunaan teknik ini juga dimaksudkan agar komik digital lebih mudah dibaca dan tidak terlalu rumit ketika dilihat. Selain itu, teknik ini juga mempermudah penulis dalam membuat komik ini.

f. Desain Properti

Penggunaan properti pada komik ini mengacu pada komik-komik silat pada umumnya namun ditambahkan sedikit modifikasi. Hal ini dimaksudkan agar pembaca yang ditargetkan berusia remaja lebih tertarik. Meskipun demikian latar tempat yang digunakan tetap disesuaikan dengan sejarah.

g. Lingkungan

Dalam komik ini, terdapat beberapa latar yang digunakan, diantaranya adalah latar kerajaan, pemukiman penduduk serta alam yang berupa hutan, gunung dan ladang.

#### 4. Media Pendukung

- a. *Website banner*
- b. Majalah digital
- c. *Banner aplikasi*
- d. Sponsor komik strip
- e. *Facebook fanpage*
- f. *Video trailer*
- g. Stiker
- h. Pin
- i. Kaos

#### V. Penutup

Setelah melalui berbagai proses dalam perancangan komik digital “Waramerta”, penulis memahami bahwa dalam pembuatan sebuah komik, khususnya komik digital diperlukan adanya perencanaan yang sangat matang.

Tidak hanya dari segi teknis, namun yang lebih utama adalah bagaimana agar kisah yang ingin diceritakan dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

Selain itu, yang tak kalah penting adalah perancangan media pendukung harus direncanakan dengan baik. Karena komik yang dibuat adalah berformat digital, maka metode promosinya pun tidak dapat disamakan dengan komik cetak. Setelah ditentukan media apa saja yang dapat mendukung publikasi komik digital, barulah dirancang visualisasi dari media-media tersebut.

Dari apa yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya proses pembuatan komik digital tidak jauh berbeda dengan komik konvensional. Namun terdapat perbedaan yang cukup besar pada pemilihan media serta saluran publikasinya. Selain itu perancangan media pendukung juga harus direncanakan secara tepat sesuai dengan kaidah Desain Komunikasi Visual agar tujuan perancangan komik digital ini dapat tercapai dengan baik.

## VI. Karya

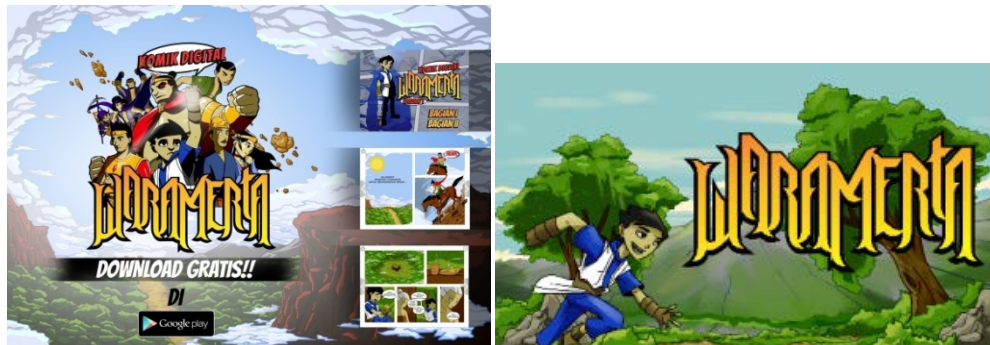


Komik



Banner Website

*commit to user*



Iklan Majalah Digital

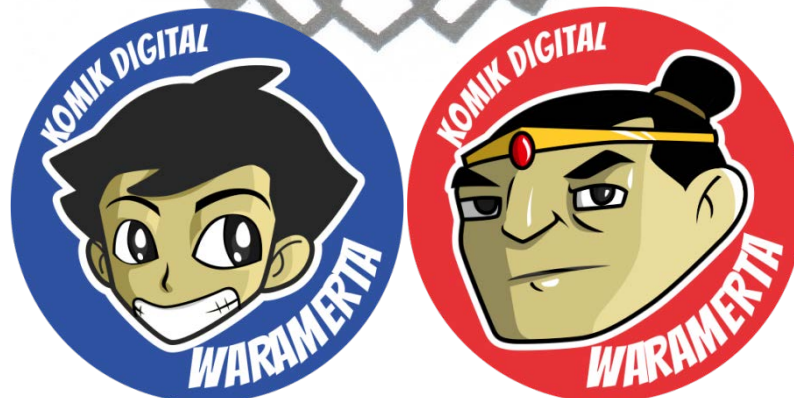
Video Trailer



Banner Aplikasi



Sponsor Komik Strip



Pin

*commit to user*





*commit to user*

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan, . 2008. *Niskala Gajah Mada Musuhku*. Yogyakarta: Bentang Pustaka. Davis Howard & Walton Paul. Bahasa, Citra, Media. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. Haryono, Tulus. 2012. *Manajemen Promosi*. Surakarta: UNS Press.
- Burhan Bungin. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Djajasudarma, Fatimah. 1993. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Eresco.
- Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Masdiono, Toni. 2000. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- Mcloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta : K.P Gramedia.
- Mcloud, Scott. 2006. *Making Comics*. New York : HarperCollins Publishers.
- Merdeka Permana, Aan. 2009. *Perang Bubat*. Bandung: Qanita.

### Tugas Akhir dan Skripsi

- Dhien, Kurnia. 2006. *Perancangan Komik Hyang Dalam Menumbuhkan Apresiasi Generasi Muda Kepada Kesenian Wayang*. Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Jati Kusuma, Adhityas. 2009. *Perancangan Buku Photo-Illustrasi Denawa Melalui Media Fotografi dan Digital Imaging di Surakarta*. Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Putra, Bramantya Perdana. 2011. *Visualisasi Cerita Sejarah Sumpah Palapa Melalui Media Komik*. Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

*commit to user*



### Artikel Internet

- Bigerel, Yves. 2009. *About Digital Comics*,  
<http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>, (Diakses pada Jumat, 27 September 2013 Pukul 17.30 WIB).
- Cerita Silat. 2011. *Perang Bubat dan Kidung Sunda*,  
<https://amhay73.wordpress.com/cerita-silat/indonesia/perang-bubat/>, (Diakses pada Selasa, 25 Februari 2014 Pukul 21.20 WIB).
- Garrity, Shaenon. 2011. *The History of Webcomics*, <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>, (Diakses pada Selasa, 26 Februari 2014 Pukul 00.25 WIB).
- Jagoan Comic. 2007. *Bentuk Rupa Jenis-jenis Komik*.  
[http://www.jagoancomic.com/tulisan\\_tutorial\\_jenis\\_rupa\\_komik.html](http://www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html), (Diakses pada Selasa, 25 Februari 2014 Pukul 23.45 WIB).