

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PADA APLIKASI *LINE* WEBTOON TENTANG PROBLEMATIKA HIDUP ANAK KOS DI BANDUNG

Yurif Setya Darmawan¹, Hadah Muallimah², Aisha Salma Aulia Salsabil³
Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya¹, Sekolah Tinggi Teknologi Bandung^{2,3}
yurif@its.ac.id¹, hadahmuallimah@sttbandung.ac.id², aishasalma.as02@gmail.com³

Abstrak

Problematika yang sering terjadi pada anak kos merupakan masalah-masalah yang dialami anak kos seperti masalah keuangan, kesehatan, masalah sesama penghuni, manajemen diri dan homesick yang terlihat sepele namun apabila tidak diselesaikan dapat menimbulkan masalah besar hingga berakibat fatal. Oleh karena hal tersebut, perancang berupaya untuk membuat komik digital mengenai problematika kehidupan anak kos beserta tips nya sebagai salah satu bentuk penyelesaian masalah. Dalam membuat komik digital ini perancang melakukan penyebaran kuesioner kepada anak kos baik itu kalangan mahasiswa ataupun mahasiswi di kota Bandung untuk mendapatkan konsep cerita dan visual. Teknik yang akan digunakan untuk perancangan komik digital ini adalah Scott McCloud dengan urutan pengerjaan dimulai dengan tahap perencanaan komik dan proses akhir. Pembuatan komik ini dilakukan secara hybrid serta akan didistribusikan melalui aplikasi *LINE Webtoon* agar orang-orang mudah mengakses cerita tersebut melalui ponsel dengan gratis. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan kertas HVS, pensil, scanner, laptop, mouse, pen tablet dan program menggambar *Autodesk Sketchbook* dan *Adobe Photoshop*. Harapan dari penulis setelah perancangan komik digital ini dibuat diantaranya bagi perancang selanjutnya untuk lebih fokus mendalami satu permasalahan anak kos dan bagi anak kos diharapkan dapat memahami informasi tips yang terkandung dalam komik digital serta bisa berguna untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. Kata kunci : Komik Digital, *LINE Webtoon*, Problematika Anak Kos

Abstract

Problems that often occur in boarding school children are problems experienced by boarding school children such as financial problems, health, problems with fellow residents, self-management and homesickness which seem trivial but if not resolved can cause major problems to be fatal. Therefore, the designer strives to create a digital comic about the problems of children's lives and their tips as a form of problem solving. In making this digital comic, the designer distributed questionnaires to boarding school children, both students and students in the city of Bandung to get story and visual concepts. The technique that will be used for the design of this digital comic is Scott McCloud with the sequence of work starting with the comic planning stage and the final process. The creation of this comic is done in a hybrid manner and will be distributed through the *LINE Webtoon* application so that people can easily access the story via mobile phones for free. The media used in this role is using HVS paper, pencils, scanners, laptops, mice, pen tablets and drawing programs *Autodesk Sketchbook* and *Adobe Photoshop*. The hope of the author after designing this digital comic was made, among others, for the next designer to focus more on exploring one problem of boarding school children and for boarding school children, it is hoped that they can understand the tips information contained in digital comics and can be useful to be applied in everyday life.

Keywords : Digital Comics, *LINE Webtoon*, Boarder Life Problems

I. PENDAHULUAN

Indekos merupakan kamar yang disewa dalam batas waktu tertentu, biasanya bulanan hingga tahunan. Sedangkan “anak kos” adalah sebutan bagi mereka yang tinggal di indekos dan biasanya anak kos berstatus mahasiswa/i hingga pekerja. Selama tinggal di indekos terjadi proses perubahan cara hidup anak kos yang mempengaruhi perilakunya, termasuk dituntut untuk belajar menyelesaikan berbagai problematika hidup yang sedang dihadapi. Problematika anak kos merupakan hal-hal yang masih menimbulkan masalah bagi anak kos dan belum bisa diselesaikan, yaitu masalah keuangan, kesehatan, manajemen diri, *homesick* dan antar penghuni. Terlihat sepele, namun berawal dari permasalahan kecil itulah lama-kelamaan menimbulkan stress, tidak kunjung menemukan jalan keluar dan dapat menyebabkan depresi hingga berakibat fatal yaitu kematian.

Contoh kasus dari mahasiswi ITB berinisial STI (21) ditemukan tiga hari setelah meninggal di kamar kos, di Jln. Plesiran, Taman Sari, Bandung yang meninggal akibat sakit maag kronis. September lalu, MA (24), seorang mahasiswa pasca-sarjana Sekolah Teknik Elektro dan Informatika (STEI) Institut Teknologi Bandung (ITB) ditemukan gantung diri di kamar kosnya di Bandung karena mengalami depresi. Kemudian mahasiswa berinisial AR (21) Universitas Telkom di Bandung yang ditemukan tewas gantung diri di kamar kos karena merasa bersalah selama dua tahun jarang masuk kuliah, korban seharusnya sudah mengikuti sidang namun tidak dapat terpenuhi lantaran masih banyak mata kuliah yang harus diselesaikan.

Permasalahan anak kos dapat diselesaikan melalui diskusi dengan orang tua, saling berbagi pengalaman dari orang lain termasuk dari media. Saat ini banyak media digital yang menyajikan informasi dengan visual yang menarik dan dapat diterima juga diminati oleh masyarakat khususnya kalangan remaja, salah satunya adalah komik digital dari *LINE Webtoon*. *LINE Webtoon* menyajikan berbagai genre komik yang chapternya selalu update tiap minggu dan dapat dibaca

gratis. Selain mempermudah anak kos untuk membaca, hal tersebut dapat menjadi peluang komik digital sebagai media penyampaian tips problematika hidup anak kos hanya dengan mengunjungi *website* resmi milik *LINE Webtoon* atau mengunduh aplikasi *LINE Webtoon* di *Playstore* atau *Appstore* pada *smartphone* miliknya. Perancangan komik digital diharapkan dapat menyajikan tips yang menginspirasi anak kos untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Komik akan didistribusikan melalui *platform LINE Webtoon*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Komik Digital

Komik digital adalah komik yang dibuat dengan tablet grafis pada program melukis, didistribusikan melalui internet[1]. Komik terdiri dari pilihan pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, *gesture* dan masih banyak lagi. Pilihan-pilihan tersebut kemudian dikelompokkan menjadi 5 (lima) tipe dasar, diantaranya sebagai berikut:

1. Pilihan momen: menentukan momen mana saja yang akan dimasukkan dalam cerita dan mana momen yang tidak perlu untuk dibuang, berkaitan dengan proses pembuatan naskah, panel dan transisi antar panel atau *closure*.
2. Pilihan bingkai: memilih jarak dan sudut pandang untuk momen yang telah dipilih dan cara memotongnya (panel). Bingkai harus menunjukkan pusat perhatian dari momen tersebut.
3. Pilihan citra: merancang karakter, obyek dan *background* dengan jelas untuk dimasukkan kedalam bingkai.
4. Pilihan kata: menyusun kata yang menambah informasi dan terkait dengan citra di sekelilingnya seperti balon kata maupun efek suara.
5. Pilihan alur: arah baca atau menuntun pembaca mengikuti urutan panel dalam halaman ataupun layar terkait layout.

Lima pilihan diatas diperlukan dalam berkomunikasi melalui komik, berkomunikasi dengan kejelasan berarti membuat para pembaca memahami apa tujuan dari pembuatan komik itu sendiri.

2. Problematika Kehidupan Anak Kos

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia problematik berarti masih menimbulkan masalah, hal yang masih belum dapat dipecahkan, permasalahan. Kehidupan berasal dari kata 'hidup' yang berarti masih terus ada, bergerak, dan bekerja sebagaimana mestinya (tentang manusia, binatang, tumbuhan, dan sebagainya). Dapat disimpulkan bahwa problematika kehidupan anak kos adalah permasalahan yang dialami oleh anak kos yang berasal dari diri sendiri maupun orang lain dan belum terselesaikan. Problematika atau permasalahan anak kos biasanya terkait hal finansial atau keuangan, kesehatan, pemilik dan penghuni kos, manajemen diri dan *homesick*.

3. Psikologi Remaja

Usia Remaja menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia[3] adalah mulai dewasa. Kategori usia remaja menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia[4] adalah mereka yang berusia 12-16 tahun tergolong masa remaja awal dan 17-25 tahun tergolong masa remaja akhir. Ada tiga tahap perkembangan karakter remaja, yaitu:

1. Remaja awal;
2. Remaja madya;
3. Remaja akhir.

Penyesuaian yang harus dilakukan remaja agar bisa menyesuaikan diri dan mengendalikan emosi adalah dengan belajar menerima perubahan fisik, dapat memposisikan dirinya di lingkungan, bertanggung jawab pada diri sendiri dan mau belajar menyelesaikan masalah.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Strategi Kreatif

1. Target Audience

- a. Demografis : *Anak kos* dengan status mahasiswa/i, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, berusia 17-25 tahun dengan SES C.
- b. Geografis : Kota Bandung.
- c. Psikografis : Masih bergantung pada orang tua, terbuka dengan hal baru, tertarik dengan hal yang gratis dan praktis.
- d. Behavior : Pengguna *gadget*, *update* sosial media, suka membaca komik digital pada *LINE Webtoon*.

2. Judul Komik

Komik digital akan diberi judul "PROBLEMATIKOS" yang berasal dari singkatan problematika anak kos dan bisa diartikan sebagai problematika tina kosan (bahasa sunda) yang artinya problematika dari indeks.

3. Sinopsis

Komik digital akan bercerita tentang sebuah reuni sekelompok mahasiswa/i yang menceritakan kembali mengenai kehidupan mereka saat dahulu tinggal di indekos dengan latar belakang dan permasalahan hidup yang berbeda dan bagaimana cara mereka saling membantu menyelesaikan masalah satu sama lain.

4. Isi Komik

- Prolog: Reuni
- Episode 1: Aku kehabisan uang!
- Episode 2: Gawat! Silvi sakit!
- Episode 3: Azka VS Yohan!
- Episode 4: Yohan, next year!
- Episode 5: Delia rindu rumah!
- Ending: Hari kelulusan
- Epilog

5. Konsep Warna

Warna dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Setiap warna memiliki sifat dan emosi juga merangsang secara psikologis manusia dan terasosiasi kedalam beberapa hal secara pribadi (Marian L. David dikutip sulasmi, 2002). Warna komik digital menggunakan palet dari copic pada aplikasi menggambar Autodesk Sketchbook. Adapun warna utama dalam perancangan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

#f9c000	R : 255 G : 156 B : 0	C : 0% Y : 46% M : 100% K : 0%	#98222e	R : 152 G : 34 B : 46	C : 26% Y : 97% M : 83% K : 23%
#bb00cb	R : 187 G : 0 B : 203	C : 43% Y : 88% M : 0% K : 0%	#cc842f	R : 204 G : 132 B : 47	C : 18% Y : 52% M : 98% K : 3%
#7aa1bc	R : 122 G : 161 B : 190	C : 54% Y : 27% M : 15% K : 0%	#000000	R : 0 G : 0 B : 0	C : 75% Y : 68% M : 67% K : 90%
#bb3e44	R : 187 G : 62 B : 68	C : 19% Y : 89% M : 73% K : 7%			
#fba392	R : 251 G : 162 B : 146	C : 0% Y : 44% M : 36% K : 0%			

Gambar 1. Konsep Warna

6. Layout

Arah baca dari panel komik digital ini adalah dari kanan ke kiri serta dari atas ke bawah (vertikal). Panel menggunakan bentuk persegi dengan maksimal penggunaan 2-4 panel tiap scroll down sesuai kebutuhan cerita. Kemudian font pada komik yang digunakan berukuran 10 point. Lineart yang digunakan adalah fixed width untuk panel, ingking pen brush 10 pixel untuk gambar berjarak normal, 15 pixel untuk jarak dekat dan 5 pixel untuk detail kecil.

7. Tipografi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,?!"';
YOU ARE SO DONE YOU ARE SO DONE

Gambar 2. Tipografi Teks Dialog Komik
Sumber: <https://www.1001freefonts.com/>

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,?!"';
YOU ARE SO DONE you are so done

Gambar 2. Tipografi Teks Video, Konten Media Sosial, Game, Aplikasi
Sumber: <https://www.1001freefonts.com/>

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,?!";

YOU ARE SO DONE you are so done

Gambar 3. Tipografi Teks Narasi
Sumber: <https://www.1001freefonts.com/>

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,?!"; YOU ARE SO DONE

Gambar 4. Tipografi Judul
Sumber: <https://www.1001freefonts.com/>

8. Harga

LINE Webtoon merupakan aplikasi yang dapat diunduh dengan gratis sehingga pembaca tidak akan dikenakan biaya. Untuk pemasukan didapat dari penjualan merchandise dan apabila komik digital menjadi komik resmi di LINE Webtoon.

9. Visual Karakter



Gambar 5. Visual Karakter
Sumber : Dokumentasi Penulis

10. Media Utama



Gambar 6. Media Utama
Sumber : Dokumentasi Penulis

11. Media Pendukung



Gambar 7. Media Pendukung
Sumber : Dokumentasi Penulis

IV. KESIMPULAN

Problematika *anak kos* dikalangan mahasiswa biasanya seputar masalah keuangan, kesehatan, masalah dengan sesama penghuni, manajemen diri dan *homesick*. Salah satu solusi untuk menangani hal tersebut adalah dengan menyampaikan informasi penyelesaian masalah melalui perancangan komik digital pada *LINE Webtoon*. Dalam proses perancangan komik digital dilakukan tahap perencanaan yaitu riset untuk mengumpulkan data, diantaranya: kuesioner yang dibagikan pada *anak kos*, studi literatur, mewawancarai psikolog remaja, dokter umum, editor komik dan *anak kos*, membuat konsep komik dan membuat naskah cerita (*script*), dilanjutkan proses akhir yaitu mendesain karakter, membuat sketsa komik hingga komik jadi pada program menggambar. Komik digital mampu menyajikan informasi secara menarik melalui penggunaan warna, gaya visual serta adanya tokoh karakter komik yang menceritakan masalah hidup serta menjelaskan bagaimana cara menyelesaikannya dan dapat membuat *target audience* menjadi lebih mudah memahami informasi juga tidak mudah merasa bosan.

Dalam perancangan komik digital ada beberapa faktor pendukung maupun penghambat. Faktor penghambat dalam perancangan komik digital ini adalah kurangnya data literatur yang fokus membahas permasalahan *anak kos*, sehingga data mengenai hal-hal terkait *anak kos* dan permasalahannya hanya diperoleh dari satu buku saja. Perancang mendapat banyak pengetahuan baru serta pengalaman seperti bagaimana caranya membuat komik berdasarkan permasalahan hidup yang nyata dan benar-benar dialami oleh *anak kos*, bagaimana caranya membuat komik berdasarkan teori yang benar dan bagaimana cara membuat komik yang disesuaikan dengan minat *target audience*. Kemudian komik digital "*PROBLEMATIKOS*" telah didistribusikan melalui *LINE Webtoon* dan tercatat sudah dibaca oleh *target audience* sebanyak 4.500, mendapat *feedback* 500 *like* serta *rating* 9,95 dari 10.

REFERENSI

- [1] McCloud, S. (2008). *Membuat Komik: Rahasia dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [2] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/problematik>
- [3] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/remaja>
- [4] Depkes RI. (2009). *Klasifikasi Umur Menurut Kategori*. Jakarta: Depkes.