

Perancangan Komik Digital Tentang Pahlawan Masa Kini Bagi Remaja Usia 12-14 Tahun

Alicia Christy¹, Prayanto Widyo Harsanto², Rebecca Milka Natalia B.³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: aliciachristy19@gmail.com

Abstrak

Pada masa kini, makna pahlawan telah mengalami pergeseran. Seorang pahlawan tidak lagi harus mengangkat senjata dan melawan penjajah seperti pada masa perjuangan. Semua orang bisa menjadi pahlawan, berawal dari rasa peduli terhadap sesama dan sikap mau menolong tanpa pamrih. Kepahlawanan ini perlu untuk dimaknai kembali oleh masyarakat, sehingga kebanggaan Indonesia, terutama Kota Surabaya sebagai kota pahlawan tidak terlupakan begitu saja. Oleh karena itu komik digital ini dirancang untuk menyampaikan pandangan mengenai pahlawan di masa kini, sekaligus mengajak remaja usia 12 sampai 14 tahun untuk memaknai kembali kepahlawanan di masa kini dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Komik, Digital, Pahlawan

Abstract

Title: Digital Comic Design About Today's Hero for 12-14 Years Old Adolescent

In the present, the meaning of hero has shifted. A hero no longer has to take up arms to fight the colonizer as they did during the war. Everyone can be a hero, starting from caring for each other and being selfless. This heroism needs to be reinterpreted by Indonesian people, so the pride of Indonesia, especially the city of Surabaya as a city of heroes won't be forgotten. Therefore, this digital comic is designed to deliver the message about today's hero, and also to invite 12-14 years old adolescent to reinterpret heroism in the present and apply it in daily life.

Keywords: Comic, Digital, Hero

Pendahuluan

Menurut Soekanto (1983), pahlawan adalah “pribadi yang menjadi lambang atau teladan peranan pada masa lampau atau masa kini dari aspek-aspek penting nilai-nilai suatu kebudayaan atau kebudayaan khusus” (p. 140). Dari penjelasan tersebut, pandangan mengenai sosok pahlawan dapat mengalami pergeseran sesuai dengan nilai kebudayaan di suatu tempat dan pada suatu waktu. Pada masa perjuangan di Indonesia, istilah pahlawan dikenal sebagai sosok yang berjuang melawan penjajah demi kemerdekaan bangsa. Sedangkan di masa kini, Indonesia sudah tidak lagi dijajah oleh negara lain yang ingin merebut kedaulatan negara. Namun, masih banyak permasalahan sosial yang dihadapi oleh negara ini, antara lain seperti kenakalan remaja, korupsi, masalah pendidikan, dan lain-lain. Permasalahan-permasalahan itulah yang menjadi

‘musuh tak terlihat’ yang ‘menjajah’ generasi bangsa Indonesia masa kini. Oleh karena itu, pada masa kini, istilah pahlawan juga mengalami pergeseran pandangan. Pahlawan di masa kini dianggap sebagai orang-orang yang berkorban demi kepentingan bersama dan berjuang untuk melawan permasalahan-permasalahan sosial tersebut. Menurut Rismaharini (2016), pahlawan di masa kini tidak harus saling tembak-menembak seperti dahulu, tetapi di setiap kesempatan selalu ada peluang untuk setiap orang bisa menjadi pahlawan (Faizal, Desember 11, 2016).

Permasalahan sosial yang ‘menjajah’ bangsa Indonesia tersebut tidak terkecuali juga terjadi di Kota Surabaya, kota yang dikenal dengan julukannya sebagai Kota Pahlawan. Julukan pahlawan dan ‘rasa kepahlawanan’ di kota Surabaya ini tampaknya mulai terlupakan seiring berjalannya

waktu. Surabaya lebih dikenal sebagai kota dengan bahasanya yang dianggap kasar oleh sebagian orang. Selain itu juga masih banyak terjadi tindak pelanggaran hukum. Oleh karena itu, masyarakat Surabaya perlu untuk meretrospeksi identitas kota Surabaya sebagai kota pahlawan untuk memerangi permasalahan-permasalahan tersebut. Dengan begitu, kebanggaan Kota Surabaya sebagai kota pahlawan juga dapat dibangkitkan kembali meskipun tidak harus ada peperangan.

Kesadaran untuk memaknai konsep kepahlawanan ini penting untuk ditanamkan sejak dini, terutama pada usia remaja. Menurut Gunarsa (1991), pada umumnya, pengelompokan tahapan perkembangan usia remaja dibagi menjadi remaja awal, yaitu usia 12 sampai 14 tahun, remaja, yaitu usia 15 sampai 17 tahun, dan remaja akhir, yaitu usia 18 sampai 21 tahun. Sedangkan Santrock (2003) menggolongkan masa remaja awal kira-kira sama dengan usia sekolah menengah pertama dan masa remaja akhir kira-kira setelah usia 15 tahun. Salah satu ciri umum remaja awal menurut Makmun (2000) adalah mengidentifikasi dirinya dengan tokoh-tokoh moralitas yang dipandang tepat dengan tipe idolanya. Oleh karena itu, pada usia 12 sampai 14 tahun, yaitu umumnya pada usia murid sekolah menengah pertama, adanya tokoh yang dapat dijadikan panutan secara populer oleh remaja menjadi sebuah hal yang penting. Kisah hidup dan sikap seorang tokoh dalam menghadapi tantangan dapat menginspirasi generasi remaja. Salah satu sosok yang menjadi panutan itu dapat dipakai sebagai visualisasi figur tentang 'pahlawan' pada masa kini.

Perancang memilih menggunakan media komik, khususnya komik *digital* sebagai media perancangan. Dengan komik, sebuah kisah dapat dijelaskan dengan mudah dengan didukung adanya gambar, karena remaja cenderung belum dapat memahami bentuk tulisan yang terlalu rumit. Selain itu, remaja juga cenderung mudah bosan, oleh karena itu, adanya gambar dapat lebih menarik perhatian remaja. Adapun platform komik digital yang digunakan untuk perancangan ini adalah LINE Webtoon. LINE Webtoon dipilih karena merupakan media untuk komikus maupun penikmat komik digital yang cukup populer di Indonesia dan sedang berkembang dengan pesat. Berdasarkan data dari pihak Webtoon yang disampaikan oleh Btari Rahma, editor LINE Webtoon Indonesia, melalui seminar LINE Creators Roadshow yang diadakan pada tanggal 9 Juni 2017 di Universitas Kristen Petra Surabaya, pada bulan Desember 2016 pembaca LINE Webtoon Indonesia sudah mencapai 6 juta orang tiap bulan. Sedangkan tiap harinya, pembaca LINE Webtoon Indonesia mencapai sekitar 1 juta orang. Di samping itu, aplikasi untuk membaca LINE Webtoon dapat diunduh dengan gratis. Komikus yang ingin menerbitkan komik di LINE Webtoon juga dapat menerbitkan komik dengan mudah tanpa melalui proses yang rumit seperti jika ingin

menerbitkan komik melalui penerbit komik cetak. Hal ini tentu sangat memudahkan perancang maupun target perancangan.

Selain ditampilkan di dalam komik, tokoh fiktif yang menjadi pusat dalam cerita ini dapat menjadi figur ikonik yang menggambarkan sosok pahlawan pada masa kini. Figur ikonik ini nantinya dapat ditampilkan dalam berbagai media sehingga dapat diingat dengan mudah oleh masyarakat Surabaya, khususnya para remaja. Diharapkan adanya figur ikonik ini dapat terus mendorong para remaja, khususnya remaja di Kota Surabaya untuk memaknai konsep kepahlawanan di masa kini dan meneladani figur tersebut dalam menerapkan nilai-nilai kepahlawanannya.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam membuat perancangan ini adalah teknik wawancara, studi literatur. Data yang dibutuhkan untuk perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Perancang menggunakan teknik wawancara dan kuesioner untuk memperoleh data primer. Jenis wawancara yang dipakai adalah wawancara terstruktur. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pandangan remaja awal mengenai kepahlawanan di masa kini. Sedangkan tipe kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data adalah kuesioner tertutup, di mana kuesioner jenis ini meminta responden untuk memilih di antara satu set alternatif yang telah ditetapkan oleh peneliti (Silalahi, 2009). Kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penggunaan LINE Webtoon oleh remaja awal, misalnya mengenai genre dan gaya visual yang digemari remaja awal serta kebiasaan dalam menggunakan LINE Webtoon.

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara studi literatur. Perancang mencari data yang dibutuhkan dari sumber yang telah ditulis oleh orang lain, yaitu buku mengenai kepahlawanan, komik, dan psikologi remaja, serta artikel-artikel dalam surat kabar mengenai kepahlawanan di masa kini. Selain studi literatur, perancang juga memperoleh data sekunder mengenai LINE Webtoon melalui seminar yang disampaikan oleh pihak LINE Webtoon Indonesia.

Metode yang digunakan oleh perancang untuk mengolah data yang terkumpul adalah metode analisis 5W+1H, yaitu *what, who, when, where, why, dan how*. Metode ini digunakan untuk memperoleh jawaban-jawaban mengenai apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana, yang terkait dengan perancangan.

Pembahasan

Definisi Komik

Menurut McCloud (2009), definisi dari komik tidak hanya terbatas pada komik sebagai suatu objek seperti buku komik atau komik strip, melainkan komik adalah sebuah medium. Pada dasarnya, definisi komik adalah seni yang berurutan. Namun, secara lebih spesifik, McCloud (2009) mendefinisikan komik sebagai “gambar yang dijajar sedemikian rupa menjadi suatu urutan, dengan maksud untuk menyampaikan pesan dan/atau menghasilkan respon estetik pada pengamat” (p. 9). Sedangkan Kukkonen (2013) menjelaskan bahwa definisi dasar komik adalah “medium yang berkomunikasi melalui gambar, kata-kata, dan urutan” (p. 4). Dalam hal ini, istilah medium dibentuk oleh tiga cara, yaitu hal tersebut adalah cara untuk berkomunikasi, mengandalkan suatu rangkaian teknologi tertentu, dan sampai kepada masyarakat melalui sejumlah insitusi (Jensen, 2008). Meskipun begitu, komik juga bisa dipandang sebagai “bahasa visual”, dan tidak hanya sebagai medium. Hal ini berarti komik tidak selalu terikat pada teknologi tertentu atau institusi tertentu, misalnya saja *webcomic* yang menampilkan sebuah rangkaian teknologi baru, bukan lagi seperti buku komik ataupun novel grafis. Menurut Masdiono (2001), “komik adalah sebuah dunia-tutur-gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah” (p.9).

Komik Digital

Menurut Rahadian (2007), “komik digital adalah sebuah revolusi medium dalam penciptaan dan cara membaca komik” (p.18). Kebiasaan membaca komik dalam bentuk buku pun hilang saat pembaca memanfaatkan ruang maya yang tidak sesungguhnya terbatas oleh layar monitor. Kegiatan membaca komik jadi lebih interaktif, *multi windows*, dan *unlinear*. Komik bisa memanjang saat di-*scroll*, bahkan di ponsel pembaca dapat membaca komik tanpa harus menyalakan komputer, laptop, atau cetakan, serta bisa sambil mendengarkan *mood sound*, disertai *lighting* dan getaran.

Salah satu basis komik digital yang paling populer di Indonesia adalah LINE Webtoon. Nama LINE Webtoon sendiri merupakan singkatan dari web cartoon, yang berarti komik online. LINE Webtoon adalah platform komik digital gratis, yang dapat diakses melalui website LINE Webtoon sendiri dengan menggunakan laptop atau komputer, serta melalui aplikasi yang dapat di *download* untuk *gadget* seperti *handphone* dan *tablet*. Webtoon pun bekerja sebagai platform tidak hanya kepada para pembaca, namun juga sebagai sarana para seniman pemula yang ingin menjadi komikus.

LINE Webtoon menyediakan sarana bagi para komikus untuk dapat menerbitkan komiknya dengan sangat mudah, yaitu Webtoon Challenge. Webtoon

Challenge adalah layanan yang memungkinkan semua orang mengunggah dan menerbitkan komik mereka secara online untuk muncul di aplikasi dan situs LINE Webtoon (www.webtoons.com), agar dapat dinikmati para pembaca LINE Webtoon di seluruh dunia (“Apakah Webtoon Challenge Itu?”, August 26, 2015). Saat ini komik yang diterbitkan di dalam Webtoon Challenge sudah mencapai kurang lebih 24 ribu komik. Layanan Webtoon Challenge ini gratis dan terbuka bagi siapa saja yang berusia di atas 14 tahun untuk menerbitkan komiknya sendiri, tentunya dengan memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku. Di dalam aplikasi LINE Webtoon juga tersedia fitur kolom komentar sehingga penulis komik bisa mendapatkan masukan dari pembaca yang dapat dijadikan konsiderasi untuk membuat komiknya menjadi lebih baik. Hak cipta setiap komik yang diterbitkan dalam Webtoon Challenge sepenuhnya menjadi milik komikus, sehingga komikus dapat menerbitkan komik tersebut di situs atau media lain.

Pahlawan dan Kepahlawanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), Pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran: pejuang yang gagah berani; hero. Sedangkan kepahlawanan adalah adalah perihal sifat pahlawan (seperti keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, dan kekesatriaaan). Menurut Soekanto (1983), pahlawan adalah “pribadi yang menjadi lambang atau teladan peranan pada masa lampau atau masa kini dari aspek-aspek penting nilai-nilai suatu kebudayaan atau kebudayaan khusus” (p. 140). Sedangkan menurut Loeb dan Morris (2005), pahlawan adalah orang yang berkorban demi kepentingan orang lain, membela keadilan, melindungi yang lemah, membantu orang yang membutuhkan, dan melawan kejahatan dengan kebaikan. Loeb dan Morris berfokus pada salah satu definisi pahlawan yang dijelaskan oleh The Oxford English Dictionary yang menyebutkan bahwa pahlawan adalah orang yang dikagumi karena prestasi dan sifat mulianya. Pencapaian prestasi saja tidaklah cukup untuk membuat seseorang dianggap sebagai pahlawan, tetapi juga harus memiliki sifat mulia. Karena itu, konsep pahlawan merupakan kategori moral.

Penggolongan Usia Remaja

Menurut Powell (1963), pada umumnya dalam berbagai literatur, usia remaja digolongkan menjadi remaja yang lebih muda dan remaja yang lebih tua, atau remaja awal dan remaja akhir. Seringkali penggolongan ini didasarkan pada jenjang sekolah, di mana tingkat sekolah menengah pertama digolongkan menjadi remaja awal dan tingkat sekolah menengah atas digolongkan menjadi remaja akhir. Penggolongan ini juga terkadang berhubungan dengan usia, misalnya Milner (1949); Valadian *et al*,

(1961) yang menggolongkan remaja berusia 10-14 tahun sebagai golongan usia remaja awal dan usia 15-19 tahun sebagai usia remaja akhir. Hurlock (1955) menggolongkan usia remaja menjadi tiga tahap, yaitu praremaja mulai usia sepuluh sampai dua belas tahun, remaja awal mulai usia tiga belas sampai enam belas tahun, dan remaja akhir mulai usia tujuh belas sampai dua puluh satu tahun. Santrock (2003) menggolongkan masa remaja awal kira-kira sama dengan usia sekolah menengah pertama dan masa remaja akhir kira-kira setelah usia 15 tahun. Sedangkan menurut Gunarsa (1991), pada umumnya, pengelompokan tahapan perkembangan usia remaja dibagi menjadi remaja awal, yaitu usia 12 sampai 14 tahun, remaja, yaitu usia 15 sampai 17 tahun, dan remaja akhir, yaitu usia 18 sampai 21 tahun.

Identitas Diri Remaja

Menurut Makmun (2000) salah satu ciri remaja awal adalah mengidentifikasi dirinya dengan tokoh-tokoh moralitas yang dipandang tepat dengan tipe idolanya. Sedangkan menurut Powell (1963), pengembangan konsep diri yang positif tampaknya merupakan sebuah kesulitan besar bagi remaja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh MacDonald (1954), ketika ia meminta sejumlah besar laki-laki dan perempuan pada usia sembilan sampai enam belas tahun untuk menulis tentang mereka ingin menjadi orang yang seperti apa, secara keseluruhan kelompok usia tersebut memilih sosok orang tua, orang dewasa yang glamor, orang dewasa yang menarik yang mereka ketahui, dan tokoh gabungan atau imajiner. Glockel (1960) melakukan penelitian dengan pertanyaan serupa kepada kelompok remaja berusia 10 sampai 21 tahun. Dalam penelitian ini, Glockel mengelompokkan jawabannya menjadi tiga, yaitu (1) orang yang memiliki kontak langsung dengan subjek penelitian, (2) orang terkenal, baik nyata maupun fiktif, dan (3) generalisasi dan abstraksi yang tidak berkaitan dengan sosok individu tertentu. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa anak yang lebih muda, wanita, dan anak di tingkat sekolah lebih banyak memilih kategori pertama. Sedangkan anak yang lebih tua, laki-laki, dan anak di tingkat sekolah menengah lebih banyak memilih kategori kedua sebagai diri ideal mereka. Menurut Powell, remaja muda dapat menjelaskan karakteristik yang tidak mereka sukai atau tidak ingin mereka tiru dibandingkan dengan karakteristik yang ingin mereka tiru. Hal ini menunjukkan bahwa remaja pada golongan usia tersebut belum memperoleh bentuk yang jelas mengenai gambar diri mereka yang ideal, tetapi mereka sudah tahu apa yang ingin mereka hindari.

Konsep Perancangan

Konsep utama dari perancangan ini adalah semangat kepahlawanan di masa kini. Semangat kepahlawanan yang dimaksud di sini adalah bagaimana setiap orang bisa memaknai dan

terinspirasi oleh sikap-sikap kepahlawanan. Sedangkan semangat kepahlawanan ini adalah untuk diterapkan di masa kini, di mana semua orang bisa menjadi pahlawan, tidak harus mengangkat senjata seperti pada masa penjajahan dahulu, tidak harus menjadi orang hebat dan terkenal. Semangat ini mendorong orang untuk peduli dan bertindak menolong orang lain yang membutuhkan, bahkan jika harus mengorbankan hal yang berharga.

Target audience dari perancangan ini yaitu remaja usia 12-14 tahun, laki-laki maupun perempuan. Perancangan ini ditujukan untuk pembaca yang tinggal di Indonesia, khususnya Surabaya. Target audience perancangan ini pada umumnya sering menggunakan ponsel, suka membaca komik, menyukai hal-hal baru, menyukai hal praktis, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Format untuk komik ini dihitung menggunakan satuan pixel, karena merupakan komik digital. Sesuai dengan ketentuan dari pihak LINE Webtoon, tiap halaman komik memiliki dimensi maksimal lebar 800px dan tinggi 1280px. Tiap halaman bisa berisi satu atau lebih panel, sesuai dengan kreativitas komikus dalam menyusun *layout* komik. Halaman-halaman komik ini kemudian akan otomatis disusun secara vertikal sehingga pembaca dapat memanfaatkan fitur *scrolling* pada gawai untuk membaca komik. Adapun ukuran gambar *thumbnail* untuk tiap episode adalah 160px (lebar) x 151px (tinggi), sedangkan *thumbnail* komik untuk ditampilkan pada etalase adalah 436px x 436px dengan ukuran gambar maksimal adalah 500 kb. Semua gambar menggunakan format JPEG (Joint Photographic Experts Group). Warna untuk komik ini menggunakan format RGB. Komik ini akan berisi total delapan episode dengan rincian, yaitu satu episode prolog dan tujuh episode utama.

Tema dari cerita ini berfokus pada tindakan-tindakan kepahlawanan pada masa kini yang dapat dipahami dengan mudah pesan moralnya oleh *target audience*. Isi dari komik ini bercerita seputar kehidupan tokoh utama yang merupakan salah satu siswa SMA di Surabaya dengan berbagai konflik di sekitarnya yang memberikan banyak pelajaran moral kepadanya mengenai tindakan kepahlawanan pada masa kini. Secara keseluruhan, komik ini berusaha membangkitkan rasa peduli dan menyadarkan pembaca bahwa di masa kini, setiap orang dapat menjadi pahlawan melalui tindakan-tindakan dan usahanya untuk membantu orang lain.

Gaya visual yang digunakan dalam komik ini terpengaruh gaya *manga* namun juga sedikit terpengaruh oleh gaya realisme, sehingga penggambaran fitur wajah karakter cenderung lebih detail dibandingkan dengan gaya *manga*. Gambar dalam komik ini memiliki *outline* yang luwes namun

terlihat jelas. Pewarnaan untuk komik ini menggunakan warna penuh (tidak hitam-putih), dengan gaya pewarnaan yang cenderung sederhana, tidak terlalu banyak gradasi, dan lebih berfokus pada *shadow* dan *highlight* saja.

Judul dari komik ini adalah “Bukan Superhero”. Judul ini menggambarkan isi cerita dan pesan dari komik ini, yaitu walaupun tokoh utama dalam cerita ini hanyalah anak SMP biasa yang tidak memiliki kekuatan super apapun, namun mereka tetap memiliki kepedulian untuk dapat membantu sesama sehingga patut untuk dijuluki sebagai pahlawan.



Gambar 1. Logo Judul

Surya, Rachel, Bayu, dan Yasmine adalah 4 orang sahabat yang awalnya tidak begitu akrab karena mereka memiliki latar belakang yang sangat berbeda satu sama lain. Namun suatu hari mereka harus mengesampingkan perbedaan mereka untuk dapat bekerja sama dalam tugas kelompok untuk membuat video mengenai pahlawan. Pada awalnya, Surya memiliki pandangan yang berbeda mengenai kepahlawanan dibandingkan ketiga temannya. Ia berpandangan bahwa pahlawan itu seharusnya keren, disanjung orang, dan terkenal karena perbuatan baiknya. Namun pengalaman-pengalaman pahitnya di masa lalu ketika ia hendak menolong orang lain bertolak belakang dengan pemikirannya tentang bagaimana mewahnya kehidupan seorang pahlawan, sehingga ia menjadi anak yang cuek dan hanya peduli dengan kepopulerannya.

Keempat anak ini kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok mereka, terutama karena Surya dan Yasmine yang terus berselisih. Namun pada akhirnya, pengertian Yasmine tentang menolong orang dapat menyadarkan Surya bahwa pandangannya selama ini salah. Ia akhirnya mulai membuka diri untuk memperbaiki sikapnya dan mencoba untuk dapat lebih bekerja sama dengan teman-temannya itu. Akhirnya mereka dapat menyelesaikan tugas kelompok tersebut meskipun tidak maksimal.

Proses Desain

Karakter tokoh utama merupakan karakter seorang anak SMP, yang merupakan target market dari perancangan ini. Hal ini dimaksudkan agar target

market dapat lebih merasa relevan dengan jalan cerita sehingga dapat lebih mudah menerapkan pesan dari perancangan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan sifat dan latar belakang dari keempat tokoh utama merupakan tipe-tipe anak remaja yang sering dijumpai, misalnya remaja yang suka bermain *game*, remaja atletis dan populer, remaja yang sering dinilai sebagai murid teladan, dan remaja penggemar idola Korea. Sementara itu, tokoh pendukung dalam perancangan ini adalah tokoh-tokoh yang biasanya mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari remaja, yaitu guru, sopir, pedagang makanan, satpam sekolah, dan orang tua. Tokoh-tokoh pendukung ini berperan sebagai karakter yang berinteraksi dengan karakter utama untuk mendukung jalannya cerita. Pencarian referensi karakter tokoh utama dimulai dengan mengidentifikasi sifat-sifat yang menonjol dari karakter utama. Selanjutnya, referensi visual yang digunakan untuk perancangan ini adalah anak-anak yang duduk di jenjang SMP dengan sifat yang menyerupai tokoh utama.

Tokoh utama dalam komik ini adalah Surya, Rachel, Bayu, dan Yasmine. Surya adalah seorang remaja yang tinggal di kota Surabaya. Ia bersekolah di SMP x di Surabaya dan tinggal bersama orang tuanya. Keluarganya memiliki tingkat perekonomian menengah ke atas. Ayahnya adalah orang yang keras dan sering berselisih dengan Surya karena nilai akademisnya. Secara penampilan, Surya memiliki tubuh yang atletis dengan tinggi 170 cm. Surya pun menyukai olahraga, terutama basket. Sayangnya nilainya dalam pelajaran akademis tidak terlalu bagus. Ia cukup susah menangkap pelajaran akademis, terutama pelajaran matematika. Surya juga memperhatikan penampilannya. Ia merasa bahwa dirinya populer dan merasa harus menjaga reputasi tersebut dengan baik.



Gambar 2. Tokoh Surya

Rachel adalah anak yang lahir dan besar di Surabaya. Keluarga Rachel berada pada tingkat perekonomian menengah ke bawah. Rachel adalah

anak yang baik dan perhatian terhadap orang tuanya. Rachel menyukai artis-artis *K-pop* dan berusaha mengikuti trend yang sedang berkembang di kalangan penggemar *k-pop*. Meski begitu, gaya hidup penggemar *K-pop* bukanlah gaya hidup yang mudah diikuti oleh Rachel yang perekonomiannya pas-pasan. Oleh karena itu Rachel berusaha mencari uang sendiri. Untungnya Rachel memiliki bakat menggambar sejak kecil. Ia menjual gambar-gambarnya untuk mendapatkan uang. Rachel memiliki sifat ceria dan ramai. Rachel tidak teralu menyukai gaya feminin, sebaliknya, gayanya lebih terpengaruh oleh gaya hiphop artis-artis idolanya sehingga ia terlihat agak tomboy. Rachel pergi ke sekolah apa adanya, tidak teralu banyak berdandan dan menata rambutnya. Ia bahkan memilih potongan rambut yang cukup pendek ketika teman-teman



perempuannya mengikuti trend rambut panjang.

Gambar 3. Tokoh Rachel

Bayu berasal dari sebuah keluarga yang mapan. Perekonomian keluarganya berada pada tingkat atas. Bayu suka bermain *game*. Meskipun kaya, Bayu tidak terlalu menunjukkannya. Dilihat dari penampilannya, Bayu terlihat seperti anak yang sederhana. Bayu memakai kacamata yang cukup tebal karena terlalu banyak melihat layar. Berkebalikan dari Surya, Bayu tidak begitu mengikuti trend dalam hal berpenampilan. Ia ke sekolah hanya menyisir rambut seadanya, ia tidak suka menata rambut bermacam-macam karena menurutnya tidak nyaman. Bayu juga merupakan anak yang introvert dan pendiam. Ia tidak terlalu suka berkenalan dengan orang baru. Bayu juga cukup pintar, terutama dalam pelajaran matematika.



Gambar 4. Tokoh Bayu

Yasmine adalah anak yang lahir dan besar di Surabaya. Perekonomian keluarga Yasmine berada pada tingkat ekonomi menengah ke atas. Yasmine adalah anak yang rajin belajar dan suka membaca buku. Yasmine adalah tipe murid teladan yang banyak dikenal oleh guru dan dipercaya guru untuk dimintai bantuan. Karena kepintarannya ini, ia memiliki cukup banyak teman. Yasmine memiliki sifat feminin namun tegas. Ia juga memiliki jiwa pemimpin. Karena ketegasannya ini, ia sering berbicara dengan sangat terusan sehingga seringkali kata-katanya justru terdengar menyakitkan atau membuat orang lain tersinggung. Meskipun begitu, sebenarnya Yasmine adalah anak yang baik dan sangat peduli terhadap orang di sekitarnya.



Gambar 5. Tokoh Yasmine

Terdapat dua macam *thumbnail* yang ditampilkan pada serial Webtoon, yaitu *thumbnail* serial dan *thumbnail* episode. *Thumbnail* serial adalah gambar kecil yang akan ditampilkan bersama dengan judul serial ketika pembaca melakukan pencarian terhadap judul serial pada aplikasi LINE Webtoon. Ukuran *thumbnail* serial ini adalah 436x436 pixel dengan format gambar JPG. *Thumbnail* serial ini fungsinya sama seperti *cover* pada buku komik cetak.



Gambar 6. *Thumbnail* Serial Webtoon “Bukan Superhero”

Sedangkan *thumbnail* episode adalah gambar kecil yang akan ditampilkan bersamaan dengan judul episode setelah pembaca masuk ke halaman serial. *Thumbnail* episode ini berukuran 160x151 pixel dengan format gambar JPG. *Thumbnail* episode ini mewakili isi dari episode dan bertujuan untuk membuat pembaca merasa ingin tahu keseluruhan dari episode.

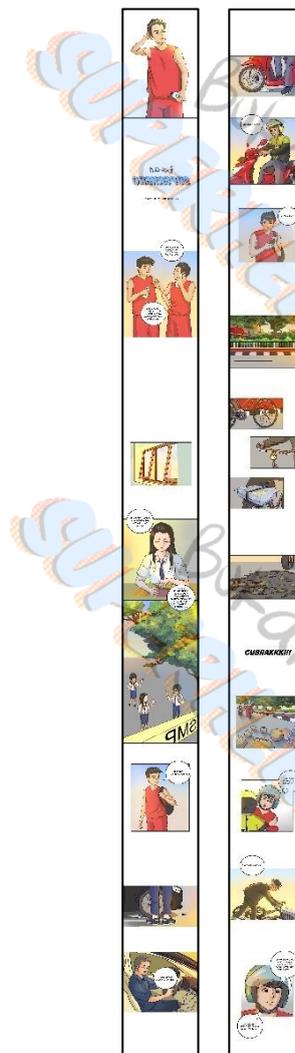


Gambar 7. *Thumbnail* Episode Prolog

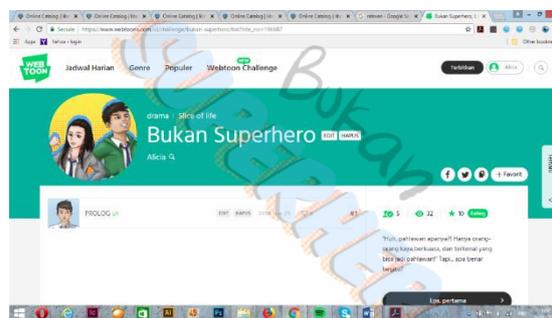
Layout komik Webtoon memanjang secara vertikal, dimaksudkan untuk fitur *scrolling* pada gawai. Meskipun *layout* memanjang ketika sudah diterbitkan, proses pengunggahan gambar terpisah-pisah dengan ukuran per gambar adalah 800x1280 pixel dan format gambar JPG.



Gambar 8.
Layout Halaman Webtoon yang Sudah Dipotong-potong



Gambar 9.
Layout Tampilan Webtoon Memanjang



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama pada PC atau Laptop



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama pada Ponsel

Serial komik “Bukan Superhero” juga dibuat dalam bentuk cetak dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm). *Layout* komik disusun ulang agar pembaca lebih nyaman dalam mengikuti alur panel dalam komik cetak.



Gambar 12. Desain Cover Buku Cetak



Gambar 13. *Layout* Buku Cetak

Media Pendukung



Gambar 14. Desain X-Banner



Gambar 15. Desain Pin



Gambar 16. Desain Baju



Gambar 17. Desain Gantungan Kunci

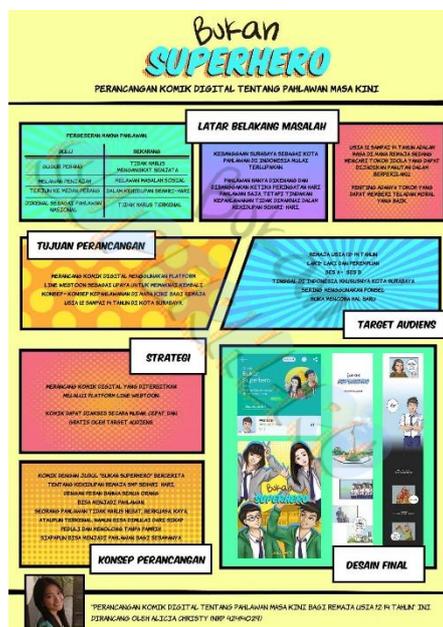
Kelengkapan Karya



Gambar 20. Desain Katalog



Gambar 18. Desain Standee



Gambar 20. Desain Poster Konsep



Gambar 19. Desain Pembatas Buku

Kesimpulan

Makna pahlawan di masa kini dan masa lalu telah mengalami pergeseran. Di masa ini orang sudah tidak perlu mengangkat senjata untuk menjadi pahlawan. Setiap orang bisa menjadi pahlawan dengan apa yang dimiliki. Oleh karena itu, diperlukan retrospeksi mengenai makna kepahlawanan bagi masyarakat Indonesia. Pemahaman mengenai sosok pahlawan ini sangat dibutuhkan oleh usia remaja awal, karena pada masa tersebut, seorang remaja mulai mencari tokoh yang dijadikan panutan moral. Oleh karena itu, penting adanya pengenalan mengenai tokoh yang memberikan dampak positif bagi remaja, salah satunya adalah tokoh pahlawan.

Dari hal tersebut, perancang membuat tokoh-tokoh fiksi yang memiliki sifat, latar belakang, dan cerita yang tidak jauh dari kehidupan remaja awal. Cerita mengenai tokoh ini disampaikan melalui komik

digital yang diterbitkan melalui platform LINE Webtoon. Platform ini dapat diakses dengan mudah, gratis, dan cepat, sehingga memungkinkan cakupan pembaca yang luas, terutama pada lingkup *target audience*. Diharapkan dengan adanya komik ini, remaja usia awal dapat memiliki tokoh yang dapat dijadikan panutan dalam memaknai kembali kepahlawanan.

Perancangan yang terdiri dari satu episode prolog dan tujuh episode lainnya ini diunggah ke LINE Webtoon sejak tanggal 25 Juni 2018. Sampai tanggal 3 Juli 2018, serial “Bukan Superhero” sudah memiliki 1700 pembaca, 69 orang yang menambahkan sebagai favorit, dan mencapai rating 9,82. Semua pencapaian ini diperoleh hanya dalam kurun waktu satu minggu saja, yang menunjukkan bahwa akses untuk komik digital yang diterbitkan melalui LINE Webtoon sangatlah mudah, dengan cakupan jumlah pembaca yang luas.

Tujuan dari komik ini untuk menyampaikan pesan mengenai makna pahlawan di masa kini masih dalam proses, karena jumlah pembaca dari komik ini masih dapat terus bertambah seiring berjalannya waktu. Meskipun begitu, perancang menyimpulkan bahwa sejauh ini tujuan tersebut telah tercapai kurang lebih sebanyak 40%. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya komentar yang menanggapi tentang pesan kepahlawanan dan sebagian besar komentar lain yang berisi dukungan maupun tanggapan terhadap hal-hal minor dalam cerita.

Daftar Referensi

- Apakah Webtoon Challenge Itu?*. (August 28, 2015). Retrieved April 13, 2018, from <https://help.naver.com/support/contents/content.nhn?serviceNo=10541&categoryNo=12291>
- Apakah Webtoon Saya Menjadi Miliki LINE Webtoon?* (26 August, 2015). Retrieved April 13, 2018, from <https://help.naver.com/support/contents/content.nhn?serviceNo=10541&categoryNo=12298>
- Bentuk Rupa Jenis-Jenis Komik*. (March 27, 2007). Retrieved April 13, 2018, from http://www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html
- Chandra, C. J. (2016). *Perancangan buku ilustrasi dengan teknik aquarelle sebagai upaya mengenalkan tokoh pahlawan 10 November kepada siswa SMP di Surabaya*. Unpublished undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Doyle, M.E. (2003). *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna: Keterampilan dan teknik menggambar desain untuk arsitek, arsitek lansekap, dan desainer interior* (Ed. 2). Jakarta: Erlangga
- Ermawati, F. (2004). *Perancangan komik untuk menanamkan kesadaran nilai sejarah pada bangunan cagar budaya di Surabaya sebagai Kota Pahlawan*. (TA No. 279/DKV/2004). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Faizal, A. (November 10, 2016). Risma: Pahlawan Masa Kini Bukan Lagi Tembak-tembakan. *KOMPAS.com*. Retrieved February, 6th, from <http://regional.kompas.com/read/2016/11/10/13351651/risma.pahlawan.masa.kini.bukan.lagi.tembak-tembakan>
- Gunarsa, S.D. (1991). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hoddinott, B. & Combs, J. (n.d.). *How to Identify Common Drawing Styles*. Retrieved from <http://www.dummies.com/art-center/performing-arts/drawing/how-to-identify-common-drawing-styles/>
- ImagineFX Manga: The Ultimate Guide of Mastering Digital Painting Techniques*. (2011). London: Collins & Brown.
- KBBI Daring. (2016). Kepahlawanan. Retrieved February, 1st, 2018, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kepahlawanan>
- KBBI Daring. (2016). Komik. Retrieved February, 1st, 2018, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komik>
- KBBI Daring. (2016). Pahlawan. Retrieved February, 1st, 2018, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pahlawan>

- Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. West Sussex, UK: John Wiley & Sons, Ltd.
- Makmun, A.S. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masdiono, T. (2001). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: CREATIV MEDIA.
- Masdiono, T., Okky. (2007). Cergam a.k.a. Komik. *Concept vol. 04 edisi 20'*, 20-25
- Morris, T. & Morris, M. (Eds.). (2012). *Superheroes and Philosophy*. Chicago: Carus Publishing Company.
- Oyasujiwo. (2007). Geliat Cergam Generasi Baru. *Concept vol. 04 edisi 20'*, 26-29
- Powell, M. (1963). *The Psychology of Adolescence*. United States of America: Bobbs-Merrill Company, Inc.
- Purwanto, S. (2016). *Perancangan komik fantasy "Ngalam Oreh" sebagai langkah awal untuk mempopulerkan karakter superhero bertema budaya Malang*. (TA No. 00022864/DKV/2016). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Rahardian, Beng. (2007). Comic. *Concept vol. 04 edisi 20'*, 18
- Rahma, B. (2017, June). *LINE Webtoon Challenge*. Paper Presented at the LINE Creators Roadshow, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Rodriguez, A. (August 27, 2012). *Composition 101-Laying Out Your Comic Page*. Retrieved from <http://webcomicalliance.com/featured-news/composition-101-laying-out-your-comic-page/>
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescent: Perkembangan Remaja Ed. 6*. Jakarta: Erlangga
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Soekanto, S. (1983). *Kamus Sosiologi*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Withrow, S. , John, B. (2005). *Webcomic: Tools and Techniques for Digital Cartooning*. United Kingdom: ILEX.
- Zagobelna, M. (August 1, 2014). *Realism, Photorealism, and Style in Drawing*. Retrieved from <https://design.tutsplus.com/articles/realism-photorealism-and-style-in-drawing--cms-21630>