

# Perancangan Komik Digital Tentang Gaming Disorder

**Nataniel Vincen Wijaya<sup>1</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>2</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>3</sup>**

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

Email : Vinsenwijaya1@gmail.com

## Abstrak

Nataniel Vincen Wijaya:

Perancangan Komik Digital Tentang Gaming Disorder

Perancangan ini bertema tentang kehidupan sehari-hari sosok remaja yang suka bermain game online di gawai yang menyebabkan ia menjadi pribadi yang anti sosial dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan upaya komunikasi visual melalui komik yang dianggap sesuai untuk kalangan anak remaja. Perancangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran remaja untuk dapat memilah waktu dengan baik serta menjelaskan efek negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan. Selain itu, komik digital ini juga menjadi cerminan remaja masa kini dalam hal penggunaan gawai.

**Kata kunci:** Komik Digital, Komunikasi Visual, Gaming Disorder

## Abstract

Nataniel Vincen Wijaya:

*Designing Digital Comic on Gaming Disorder*

*The theme of this digital comic design is about daily life of a teenager who likes to play online game in his mobile phone, thus made him into an anti social person and less interactive with his environment. This comic is a form of visual communication that is suitable to teenagers. This design is aimed to increase awareness on time management and explains about negative effects of overuse mobile phone. Furthermore, this design also illustrating today's situation on teenagers' habits on mobile phone usage.*

**Keywords:** Digital Comic, Visual Communication, Gaming Disorder

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi sekarang ini sangatlah pesat dan semakin modern. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan dan pada akhirnya membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, contohnya untuk bermain game. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet dikenal sebagai game online. Game online sudah menjadi sebuah tren yang banyak diminati anak remaja karena seseorang tidak lagi bermain sendiri (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang dari berbagai lokasi (multiplayer). Di zaman era teknologi modern

sekarang ini orang-orang sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang jauh, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai macam game yang tersambung dengan jaringan internet (online games) ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang banyak. Tidak hanya game komputer tetapi game gawai juga berkembang dengan pesat.

Sekarang pengguna gawai tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan umum termasuk kalangan pelajar sudah memanfaatkan gawai dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap anak remaja yang memanfaatkan gawai menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk bermain game gawai bisa disebut gaming disorder. Banyak menghabiskan waktu dengan bermain game dapat berpengaruh terhadap perilaku anak remaja adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidak mampuannya dalam

mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Perubahan perilaku pada anak remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua. (Tri Wahyuni, 2015)

Berdasarkan hasil observasi, kebanyakan tempat bersantai bersama seperti café, warung, dan tempat makan, kebanyakan dari mereka bermain game online dengan menggunakan media gawai. (observasi tanggal 28 Agustus 2019). Menurut Reza Indragiri selaku psikolog yang juga Ketua Bidang Pemenuhan Hak Anak LPA (Lembaga Perlindungan Anak) Indonesia, bermain game online dapat memberikan stimulus negatif bagi otak. Alhasil, seseorang dapat keranjingan bermain game. "Selain menjadikan seseorang adiktif, cara kerja otak juga jadi tidak maksimal," Reza juga mengingatkan bahwa ketagihan dalam bermain game dapat membuat seseorang memiliki kebiasaan buruk, seperti begadang, menunda makan, dan melewatkan waktu olahraga. "Seseorang yang sudah ketagihan dalam bermain game online, cenderung menjalani gaya hidup yang tidak sehat," dan terakhir Reza mengingatkan agar orang tua senantiasa mengawasi anak-anak ketika sedang bermain game. Pasalnya, tidak semua game memberikan dampak buruk kepada anak-anak. (Aditya Gema Pratomo, 2016).

Maka dari itu salah satu dampak negatif yang dapat dimiliki oleh anak remaja akibat Gaming disorder muncul dalam bentuk sikap anti sosial. Anti-sosial dapat membuat anak remaja berkurangnya rasa toleransi terhadap orang lain yaitu kurang rasa kepekaan terhadap orang lain, dan kurang rasa kepedulian buat menolong orang lain. Kebiasaan bermain game ini sering terjadi terhadap peserta didik yang masih suka mencari hiburan untuk menghilangkan rasa kebosanan dan menghindari belajar. (Rizky Chandra, 2018)

Hal pertama yang dikhawatirkan oleh orang tua zaman sekarang ialah anak yang menghabiskan waktu di kamar sendirian bermain game. Melihat keadaan tersebut cukup memprihatinkan keadaan anaknya yang kurang bersosialisasi terhadap lingkungan. Keadaan ini kurang baik buat anak remaja karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dan lingkungan sosialnya sebagai sarana untuk bersosialisasi. Walaupun dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Dari hasil yang didapatkan diketahui peminat komik di Indonesia masih sangat banyak. Komik buatan negeri sakura Jepang memiliki pangsa pasar tersendiri di tanah air. Indonesia menduduki peringkat pembaca

manga, atau komik Jepang, terbanyak kedua di dunia setelah Finlandia. Di Indonesia rata-rata seorang membaca 3,11 buku komik, sekitar 3 buku per orang. (Richard Susilo, 2013) maka dari itu solusi yang ditawarkan ialah komik digital, karena komik memberikan hiburan tersendiri bagi para pembaca, komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, setiap seri akan berubah tampilan, dan mudah diakses (McCloud, 2008) selain itu juga cepat dan praktis buat anak remaja yang suka membaca dan menyadari menjadi anti-sosial itu kurang baik buat mereka yang masih berstatus pelajar.

## Metode Perancangan

Data primer yang dibutuhkan dalam perancangan ini antara lain yaitu, teori komik, macam-macam komik, macam-macam genre, wawancara siswa yang bermain game online, dan wawancara ibunya.

Data sekunder yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah referensi mengenai buku-buku tentang pembelajaran moral, gaming disorder, referensi komik-komik, teori-teori tentang komik, memiliki ketertarikan membaca buku. Referensi ini dapat diperoleh melalui internet.

## Pembahasan

### Komik

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". Dalam bukunya Understanding Comics (1993) McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011: 4).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Adapun beberapa negara memiliki istilah 'komik' sendiri. Contohnya Jepang dengan Manga, Cina dengan Manhua, Korea dengan Manhwa dan Amerika dengan Comic. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar,

yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain. (Ilham Prastyana, 2019).

Kesimpulannya komik adalah gambar-gambar yang tersusun dan memiliki makna yang saling berkorelasi antara satu sama lain sehingga membentuk sebuah cerita dan dapat menyampaikan pesan.

Setiap media memiliki fungsi dan perannya masing-masing dalam kehidupan sosial, baik itu media cetak seperti komik, koran, majalah ataupun media digital seperti internet, dan komik digital. Komik sejak dahulu dikenal sebagai salah satu media hiburan oleh karena itulah sering kali komik diremehkan dan dipandang sebelah mata. Bahkan beberapa masyarakat awam salah persepsi dengan menyebut komik adalah bacaan untuk anak-anak. Sebenarnya, peranan komik lebih dari sekedar media hiburan. Ada beberapa manfaat dari keberadaan komik ketika pertama kali muncul di Indonesia, yaitu peran komik dalam membentuk kebiasaan membaca, dan keberadaan komik juga berperan sebagai alat penyebarluasan Bahasa Indonesia. (Boneff, 1998).

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang biasa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan, iklan, advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki fungsinya masing-masing yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Sastrawan serta jurnalis Mochtar Lubis sendiri memiliki pendapat bahwa komik adalah salah satu alat komunikasi massa yang memberikan pendidikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. (Boneff, 99).

Fungsi komik dalam kehidupan sosial pada umumnya adalah sebagai media untuk bercerita. Maksud dari komik untuk bercerita ialah cerita narasi dan elemen-elemen cerita tersebut seperti tokoh, setting, dunia karakter berada, dengan berbagai macam tema dan genre yang disajikan dalam bentuk gambar-gambar dan dialog komik. Komik juga dapat digunakan untuk grafis pelengkap berita. Misalnya berita tentang kasus pembunuhan, kronologis kejadian disajikan dalam bentuk komik. Komik juga dapat menyampaikan pesan yang tertera dalam iklan, baik itu iklan indomilk, pohon cabe ataupun iklan layanan masyarakat. Komik juga dapat digunakan untuk edukasi. Materi pelajaran, misalnya materi fisika atau biografi tokoh terkenal yang di sajikan dalam bentuk komik. Komik bahasa Inggris juga dapat menjadi media pembelajaran Bahasa asing bagi target audience. Komik juga dapat dijadikan pelajaran hidup, karena banyaknya komik yang mengandung pesan moral dan kata-kata bijak didalamnya seperti pesan “pantang menyerah” yang terdapat di komik

“Naruto”, kisah tentang menggapai mimpi di komik “5 cm”, atau kisah persahabatan yang terdapat di komik “doraemon”.

Berdasarkan wacana di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh komik lebih dari sekedar hiburan. Komik merupakan refleksi dari kebudayaan masyarakat, merupakan alat komunikasi massa yang juga dapat mendidik. Karya seni yang memiliki kemampuan untuk membuat pengaruh secara langsung. Tentunya dengan fungsi-fungsi ini, komik dapat memberikan pengaruh kuat baik positif maupun negative bagi masyarakat.

## Konsep Perancangan

Komik ini adalah berbentuk komik digital yang diunggah melalui aplikasi komik digital LINE Webtoon, tentang kehidupan sehari-hari dan cara menyampaikan cerita mengenai gaming disorder kepada anak remaja dengan cara yang fun, santai dan menghibur.

Target Audiencenya adalah anak yang masih berstatus pelajar yang berusia 12-18 tahun, ses A-C, berdomisili di Surabaya, Indonesia, memiliki sikap suka bermain game online dari gawai, anti sosial, dan suka menyendiri.

Judul komiknya adalah Parasite dimana ceritanya mengenai seorang anak remaja laki-laki yang kecanduan bermain game sehingga melupakan pentingnya interaksi disekitarnya, yang membuat dia dijauhin sama teman-teman baiknya. Sehingga ia jatuh kejalan yang salah dan merasa tidak memerlukan teman karena dia bisa terhibur hanya dengan gawainya. Seiring berjalannya waktu ia menyadari tanpa temannya dia tidak bisa mendapatkan apa yang namanya kesenangan. Sejak kehilangan teman baiknya ia sering mendapat kesialan dihidupnya yang akhirnya membuat ia sadar ternyata ia tidak bisa hidup sendiri dan ia sadar akan kesalahannya terhadap teman baiknya. Kemudian dia meminta maaf kepada teman-temannya dan mereka balik seperti sahabat yang biasanya. Dia baru memahami apa yang namanya sahabat baik.

## Proses Desain

### Penjaringan Ide

Proses penjaringan ide untuk desain karakter berasal dari studi visual beberapa kostum anak sekolah menengah akhir beserta ilustrasi yang berkaitan dengan anak remaja yang masih menduduki bangku SMA. Ilustrasi yang diamati visual dan desainnya banyak berasal dari komik, webtoon, anime, manga, film, maupun ilustrasi yang dibuat oleh beberapa ilustrator.

Konsep utama dalam karakter desain dibagi menjadi dua, yaitu karakter utama protagonist dan antagonis serta karakter pendukung pendamping tokoh utama teman baiknya protagonist dimana zona nyamannya beserta karakter guru dan gadis idaman karakter utama.

Karakter utama dalam komik Parasite yaitu Jordan, yang dibuat mirip dengan target audiens agar mereka merasa dekat dengan komik ini, Karakter ini awalnya mulai kehidupan normal kemudian sejak mengenal game gawai membuat ia ketagihan sehingga melupakan sekitarnya hingga ia kehilangan teman baiknya dan dihianati dengan orang yang baru ia kenal dan ia anggap dekat, kejadian ini mulai mengubah karakternya menjadi anti sosial, susah untuk berinteraksi dengan orang sekitarnya dan kurang percayanya terhadap orang baru yang ia kenal atas kejadian yang menimpanya.

Sedangkan karakter pendukung yakni sahabat dalam komik ini ada 2 yaitu Billy dan Albert memiliki desain karakter yang secara fisik yang ideal karena mereka masih memperhatikan perkembangan tubuhnya dan lebih bisa mengontrol dirinya dalam bermain game dan juga mereka orangnya aktif berolahraga tidak seperti karakter utama. Untuk kostumnya semuanya kurang lebih sama karena masih menduduki bangku SMA tetapi waktu bersantai di luar Billy dan Albert lebih fashionable dibanding karakter utama. Yang membedakan karakter pendukung dan karakter antagonis adalah antagonis shape muka lebih tajam, tampilan orang nakal seperti tidak memenuhi aturan sekolah, sering bolos, dan baju tidak distel dalam dibanding karakter pendukung dan juga karakter utama. Hal ini dimaksud untuk memberi perbedaan antar karakter sehingga jalan cerita dan pihak yang berkonflik dalam cerita komik bisa dibedakan dengan jelas dan tidak membingungkan para pembaca.

## **Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung**

### **Jordan Lilin Kurnia (Tokoh Utama Protagonis)**

Karakter utama dalam komik Parasite yaitu Jordan, karakter ini awalnya mulai kehidupan normal kemudian sejak mengenal game gawai membuat ia ketagihan sehingga melupakan sekitarnya hingga ia kehilangan teman baiknya. Sejak itu banyak kejadian buruk yang menimpa dia dan ia jatuh ke jalan yang salah dan dihianati dengan orang yang baru ia kenal dan ia anggap dekat, kejadian ini mulai mengubah karakternya menjadi anti sosial, susah untuk berinteraksi dengan orang sekitarnya dan kurang percayanya terhadap orang baru yang ia kenal atas kejadian yang menimpanya. Karakter utama ini memiliki fisik yang berbeda dari teman baiknya

karena ia terlalu fokusnya bermain sehingga tidak memerhatikan kesehatan dan bentuk tubuhnya. Bentuk tubuh dan mukanya bulat mengartikan bahwa karakter ini orang baik terhadap orang disekitarnya tetapi ketika ia disakiti ia menjadi tidak peduli dengan sekitarnya. Sedangkan bab terakhir ia kembali bersama teman baiknya sehingga membuat ia kembali ke zona nyamannya bersama teman-temannya lagi. Disini juga ia belajar untuk mengimbangkan waktu kapan bersama teman-temannya kapan waktu sendirinya dalam bermain gawainya dan menjadi pemain terbaik. Ia mempelajari banyak hal sejak banyak kejadian buruk yang menimpanya.

### **Vincensius Billy (Tokoh Pendamping Protagonis)**

Karakter pendamping karakter utama ini adalah Billy teman baiknya Jordan sejak ia masih menduduki bangku sekolah dasar. Dimana mereka selalu pergi bersenang-senang menghabiskan waktu bersama, dimana karakter ini sangat berperan banyak untuk menolong Jordan dan selalu mengingatkan Jordan tiap kali ia melupakan sesuatu. Karakter ini selalu menolong karakter utama ketika ia kesusahan. Tanpa karakter pendamping ini karakter utama akan lebih banyak masalah. Karakter pendukung ini memiliki fisik yang ideal dan lebih tinggi dari karakter utama karena ia pemain basket disekolah dan bisa mengontrol diri dalam bermain game.

### **Albert Surya Kurniawan (Tokoh Pendamping Protagonis Kedua)**

Karakter pendamping karakter utama yang lain ini adalah Albert teman baiknya Billy mereka berkenalan sejak Albert tahan kelas. Albert sebenarnya berumur 17 tahun lebih tua dibanding teman-teman dikelasnya. Albert memiliki hobi berenang karena hal tersebut ia memiliki julukan tersendiri di kelasnya sebagai “tiang” karena ia yang tertinggi dikelas. Selain itu juga ia memiliki hobi bermain game dan baru-baru ini menekuni hobi barunya yaitu fotografi. Jordan mengenal Albert dari Billy dan mereka sering pergi bersama dan ia suka mengejek Jordan dalam konteks bercanda agar kelompok kecilnya tetap hidup dan lebih seru.

### **Adi Putranto (Tokoh Utama Antagonis)**

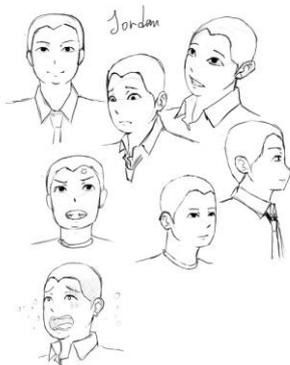
Adi Putranto adalah tokoh antagonis yang berasal dari keluarga sederhana. Dia mendekati Jordan agar bisa mendapat keuntungan dari Jordan. Adi adalah teman sekelasnya Jordan. Ia sangat suka memanfaatkan orang lain terlebihnya kepada orang yang suka menyendiri dikelas. Dia selalu mencari kesempatan untuk mendekati orang yang sendirian karena ketidak cupukan dari keluarganya ia terpaksa harus memanfaatkan orang. Ia juga adalah anak nakal disekolahnya sering bolos tidak memenuhi aturan sekolah, suka mencuri dan lain-lain.

### Cindy Aurelia (Tokoh Pendukung)

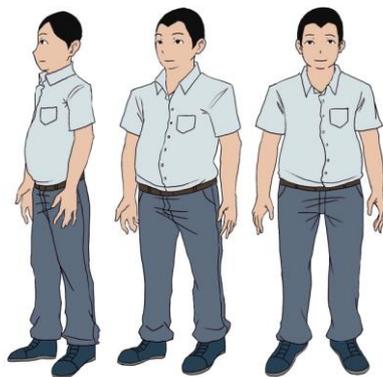
Cindy Aurelia adalah tokoh pendukung yang membuat Jordan semangat untuk ke sekolah meski ia kehilangan teman baik dan teman barunya. Cindy berasal dari luar kota Surabaya ia pindahan dari sekolahnya di Bali. Ia adalah siswi berumur 16 tahun dan memiliki sifat yang periang, aktif dan inisiatif. Ia memiliki hobi bermain bulu tangkis sejak ia kecil. Ia pernah menjadi juara disekolahnya.

## Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung

### Jordan Lilin Kurnia (Tokoh Utama Protagonis)



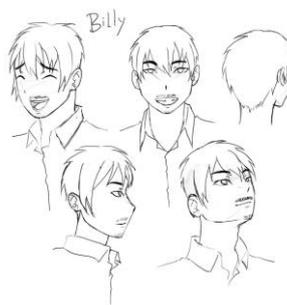
Gambar 4.1 Sketsa Desain Karakter Jordan Lilin Kurnia  
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.2 Konsep Karakter Jordan Lilin Kurnia  
Sumber : Dokumen Pribadi

Melihat karakter ini sangat menginspirasi karakter Jordan lilin Kurnia karakter utama dari komik ini. Memiliki bentuk yang bulat kepala dan juga badannya melambungkan orang baik yang mudah dimanfaatkan oleh antagonisnya.

### Vincensius Billy (Tokoh Pendamping Protagonis)



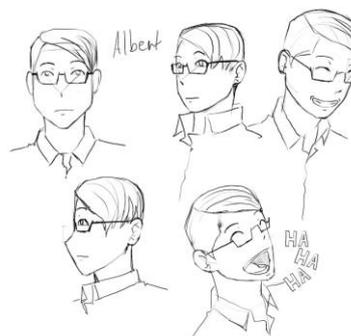
Gambar 4.4 Sketsa Desain Karakter Vincensius Billy  
Sumber : Dokumen Pribadi



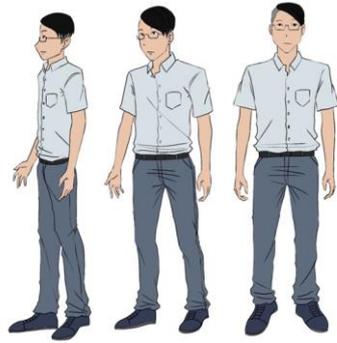
Gambar 4.5 Konsep Karakter Vincensius Billy  
Sumber : Dokumen Pribadi

Karakter ini rambutnya menginspirasi karakter pendamping protagonist karena rambutnya yang acak-acak lebih fokus berolahraga dan tidak fokus kepada rambutnya sendiri sehingga rambutnya cukup panjang dan dari fisik yang ideal dan lebih tinggi dari pada karakter utama.

### Albert Surya Kurniawan (Tokoh Pendamping Protagonis Kedua)



Gambar 4.7 Sketsa Desain Karakter Albert Surya Kurniawan  
Sumber : Dokumen Pribadi



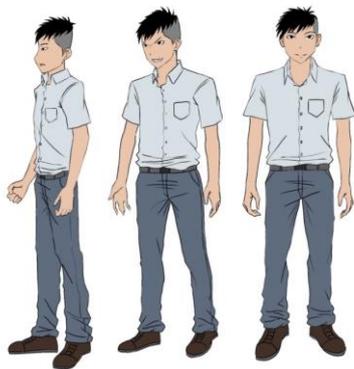
Gambar 4.8 Konsep Karakter Albert Surya Kurniawan  
Sumber : Dokumen Pribadi

Karakter ini terinspirasi dari referensi yang ada di atas tetapi dikembangkan lagi hingga menjadi karakter yang perfeksionis dan rapi secara penampilan. Albert ini suka renang disekolahnya yang membuat ia lebih tinggi dari karakter lainnya. Karakter ini yang biasanya membuat grup tetap hidup dan aktif.

#### Adi Putranto (Tokoh Utama Antagonis)



Gambar 4.10 Sketsa Desain Karakter Adi Putranto  
Sumber : Dokumen Pribadi

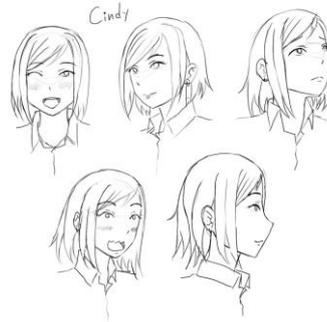


Gambar 4.11 Konsep Karakter Adi Putranto  
Sumber : Dokumen Pribadi

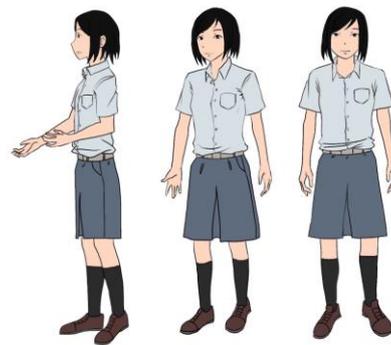
Karakter Antagonis terinspirasi dari karakter anime dari Boku no Hero Academia dimana karakter antagonis memiliki rambut yang bentuknya tajam karena dari bentuknya sendiri bisa berarti ancaman

bagi karakter lainnya. Sehingga karakter ini yang memanfaatkan karakter utama dari komik ini.

#### Cindy Aurelia (Tokoh Pendukung)



Gambar 4.13 Sketsa Desain Karakter Cindy Aurelia  
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.14 Konsep Karakter Cindy Aurelia  
Sumber : Dokumen Pribadi

Karakter Cindy ini sendiri terinspirasi dari film animasi yang berjudul new game di mana karakter tersebut pindahan dari tempat yang jauh ke tempat tersebut.

#### Studi Visual Unsur Properti

Beberapa property dari perancangan komik ini berasal dari studi visual dan studi pustaka dari beberapa buku-buku desain logo dan komik yang memang bertema tentang kehidupan sehari-hari dan cerita yang mirip dengan dunia yang digambarkan dalam komik ini. Logo yang akan dirancang untuk anak remaja yang masih menduduki bangku SMA. Kemudian juga ada properti lainnya seperti kotak pensil, gawai. Kemudian dari referensi diatas penulis mengembangkan menjadi 4 final dengan berbagai variasi dan yang penulis pilih adalah logo yang paling terakhir yaitu ini.



Gambar 4.17 Variasi Logo SMA

Gambar 4.18 Final Logo SMA

Sumber : Dokumen Pribadi

### Studi Visual Bentuk Panel dan Balon

Dalam perancangan komik digital ini, studi bentuk panel dan balon diwujudkan dalam bentuk layout webcomic / webtoon pada umumnya. Untuk bentuk panel dan balon tiap halamannya cukup bervariasi baik dari segi bentuk, ukuran dan alur penempatan sesuai dengan kegiatan yang ada. Bentuk panel yang berbentuk persegi panjang biasanya digunakan untuk narasi cerita atau narasi tanpa menggunakan panel.



Gambar 4.19 Contoh bentuk panel dan narasi

Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar diatas merupakan contoh balon yang digunakan dalam percakapan pada umumnya dan juga terdapat narasi tanpa menggunakan frame. Kemudian ada juga balon bentuknya tajam yang mengartikan berbicara dengan suara keras.

### Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan

Dalam perancangan komik digital ini, studi arsitektural diwujudkan dalam bentuk desain perkotaan yang terinspirasi dari film anime pada umumnya yang terdapat pada awal pengenalan cerita

karena latar belakang komik sesuai keadaan saat ini dan juga referensi dari kota Surabaya dimasa kini.



Gambar 4.20 Referensi bangunan

Sumber :

<https://www.pinterest.co.uk/pin/306526318371681315/?lp=true>



Gambar 4.21 Perkotaan

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.22 Referensi Surabaya

Sumber :

<https://www.facebook.com/suroboyokuthoroso/>

Gambar 4.23 Gambar Surabaya

Sumber : Dokumen Pribadi

### Cover Webtoon

Cover Webtoon Berukuran 436 x 436 px. Ini adalah gambar cover pada webtoon.



Gambar 4.24 Thumbnail Komik Pada Webtoon

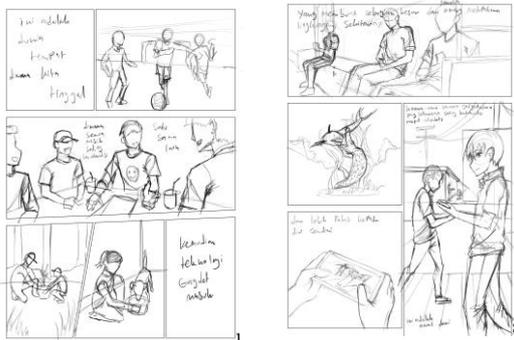
**Cover Episode**

Cover berukuran 160 x 151 px ini digunakan untuk menandai setiap episode.



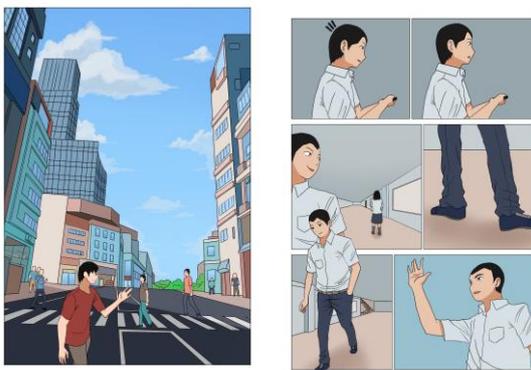
Gambar 4.25 Thumbnail Setiap Episode Pada Webtoon

**Thumbnail Komik**



Gambar 4.26 Contoh Thumbnail dari Komik  
Sumber : Dokumen Pribadi

**Tighttissue Komik**



Gambar 4.27 Contoh Tighttissue dari Komik  
Sumber : Dokumen Pribadi

**Layout Komik Secara Keseluruhan**



INI ADALAH KOTA  
TEMPAT DIMANA KITA TINGGAL



DIMANA SEMUA MASIH SALING  
BERINTERAKSI!

MENJADI INDIVIDUALIS



INI ADALAH  
AWAL DARI!



SATU SAMA LAINNYA



KEMUDIAN TEKNOLOGI GADGET  
MULAI MENJELAJAH

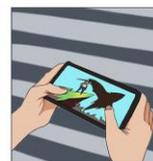


**PARASITE**  
STORY AND ART : VINCEN

YANG MEMBUAT SEBAGIAN BESAR DARI  
MANUSIA MELUPAKAN  
LINGKUNGAN SEKITARNYA



DAN LEBIH FOKUS  
KEPADA DIRI SENDIRI!



KEMANA-MANA BERMAIN GADGET  
DUNIA YANG SEHARUSNYA  
SALING BERINTERAKSI!

Gambar 4.28 Kumpulan Final Komik Digital “Parasite” Prolog

**Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang**

Tampilan depan menggambarkan Jordan sedang menggunakan alat Virtual Reality yang mengartikan dia berfokus terhadap permainannya sehingga melupakan sekitarnya sedangkan gambar di belakang menggambarkan awan-awan.



Gambar 4.38 Sampul Depan Komik Dan Sampul Belakang Komik

**Tampilan Dalam Webtoon di PC & HP**



**Pembatas Buku**



Gambar 4.41 Pembatas Buku Depan dan Belakang

**Poster Karya A4**



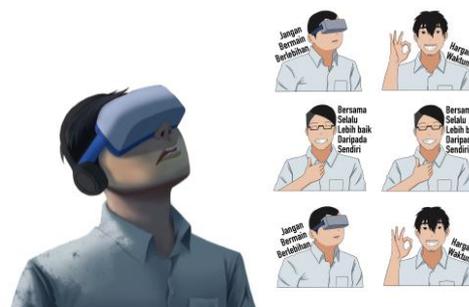
Gambar 4.42 Poster Karya Komik A4

**X-Banner**



Gambar 4.43 X-Banner

**Gantungan Kunci & Stiker**



Gambar 4.44 Gantungan Kunci  
Gambar 4.45 Stiker

**Notes**



Gambar 4.46 Notes

**Kartu Nama**



Gambar 4.47 Kartu Nama

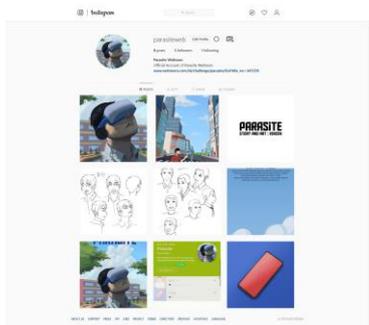
**Fan Page Facebook**



Gambar 4.48 Halaman Fanpage Facebook “Parasite”

Fanpage facebook dimana audiens bisa memantau update komik tersebut dimana akan selalu update setiap rilis chapter baru beserta dengan linknya sehingga mempermudah audiens untuk masuk dalam website.

**Akun Instagram**



Gambar 4.49 Halaman Instagram “Parasite”

Akun Instagram digunakan untuk audiens bisa memantau update komik tersebut dimana akan selalu update setiap rilis chapter baru beserta dengan linknya sehingga mempermudah audiens untuk masuk dalam website.

**Poster Diri Pameran Tugas Akhir**



Gambar 4.51 Poster Konsep

**Katalog Pameran Tugas Akhir**



Gambar 4.52 Katalog

**Penutup**

**Kesimpulan**

Perancangan komik digital dengan judul “Parasite” bertujuan untuk menyadarkan dan mengedukasi anak remaja yang menyepelekan masalah tentang gaming disorder itu sendiri. Komik ini dibuat dengan rentan usia remaja 12-18 tahun dimana pada usia tersebut masih menduduki bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Akhir (SMA). Maka dari itu komik ini akan membahas seputar pengaruh game online terhadap perubahan perilaku generasi milenial yang mencakup perilaku-perilaku seseorang terhadap teknologi. Komik ini dibuat dengan menggunakan pendekatan permasalahan yang dihadapi oleh anak remaja saat ini dan menggabungkannya kedalam kisah nyata. Dalam komik tersebut, terdapat seorang karakter buatan penulis yang memiliki kesamaan sifat dan sikap dengan target audiens. Hal ini dibuat dengan tujuan ketika remaja membaca komik ini seolah-olah mereka terbawa masuk ke dalam kisah ini. Sehingga dengan harapannya anak remaja yang membaca komik ini, mereka dapat memahami bahayanya gaming disorder terhadap kehidupan mereka.

Dengan adanya komik ini, diharapkan penderita gaming disorder dapat membiasakan diri untuk bermain game dengan waktu yang secukupnya dan lebih memprioritaskan kegiatan sehari-harinya yang lebih positif. Dengan rentan umur remaja 12-18 tahun paling memungkinkan bagi remaja untuk bermain game yang berlebihan. Target marketnya lebih ke orang yang tertutup atau istilah lainnya introvert dan sulit membuka diri terhadap sekitarnya, di mana masa-masa tersebut mereka masih belum bisa mempercayai teman-teman dan mereka menyimpan semua perasaannya sendiri karena sulit mengekspresikan dirinya pada teman-temannya. Dan perilaku yang akan sering dilakukan biasanya mencari tempat yang membuat dia nyaman yaitu dengan bermain game pada gawainya. Komik ini tidak hanya menyadarkan tetapi juga mengubah perilaku penderita gaming disorder seperti bisa mengontrol diri lebih untuk tidak bermain terlalu lama karena masa remaja adalah masa dimana mereka masih mencari jati diri dan zona nyamannya. Dimana contoh dalam komik dikhianati teman yang ia anggap dekat bisa menjadi salah satu faktor yang mendorong remaja tersebut untuk mencari tempat pelarian yaitu bermain game. Akan tetapi pemilihan media komik ini saja tidak

cukup untuk menyadarkan dan mengedukasi anak remaja tersebut. Karena jika dengan menggunakan media komik saja kurang berdampak besar bagi anak remaja tersebut.

### Saran

Berdasarkan hasil perancangan “Komik digital tentang gaming disorder” pada anak remaja berikut adalah saran yang kiranya dapat diterapkan :

a. Agar lebih berdampak bagi anak remaja yang berusia 12-18 tahun ini, selain komik perlu juga dibentuk kampanye sosial tentang awareness akan gaming disorder, yang dapat berdampak langsung kepada Target Audience.

b. Pembentukan Konsep alur cerita pada pembuatan komik digital tentang gaming disorder ini bisa lebih menfokuskan ke penderita gaming disorder bukan hanya faktor lingkungan, tetapi juga faktor kesehatan mental, kesehatan fisik dan lain-lain.

c. Merencanakan semuanya lebih awal mulai dari ide cerita, plot, karakter, poster, dll sehingga tidak dikejar-kejar oleh deadline.

d. Memperhatikan deadline dan membagi waktu dalam mengerjakan semua karyanya.

### Daftar Referensi

Adica, W. (2016). Akibat Menjadi Antisosial Retrieved from <https://www.kompasiana.com/adica.wirawan/5792c6b041afbdec093e3f64/akibat-menjadi-antisosial?page=all>

Aisha, S. (2019). Komik Webtoon Egnoid Difilmkan, Ini Daftar Pemainnya Retrieved from <https://seleb.tempo.co/read/1224697/komik-webtoon-eggnoid-difilmkan-ini-daftar-pemainnya/full&view=ok>

Amanda, M. (2018). Internet Gaming Disorder Retrieved from Binus University Research Website <http://parent.binus.ac.id/2018/04/internet-gaming-disorder/>

Anung, S, M.Kes, (2018). Kemenkes Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku Retrieved from <http://www.depkes.go.id/article/view/18062500003/ministry-of-health-game-addiction-is-behavior-disorder.html>

Bayu, A. P. (2018). Geliat Komik Indonesia di Dunia Digital. Retrieved from <http://www.harnas.co/2018/04/25/geliat-komik-indonesia-di-dunia-digital>

Bonneff, M. (1998). Komik Indonesia. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Ilham, P. (2019). Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik dan Jenis Jenis Komik Retrieved from <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>

Ita, I. (2019). Adiksi Online di Indonesia: Sampai Bawa Pispot ke Kamar karena Kecanduan Game Retrieved from <https://news.detik.com/abc-australia/d-4586036/adiksi-online-di-indonesia-sampai-bawa-pispot-ke-kamar-karena-kecanduan-game>