# PERANCANGAN KOMIK *WEBTOON* SEBAGAI MEDIA CERITA PENCAK SILAT

**Julyan Adhiyoso Ashiddieq[1], Patra Aditya[2]**

[1,2] Universitas Telkom, Bandung
**julyanadhiyoso@student.telkomuniversity.ac.id[1]**, **patraaditya@telkomuniversity.ac.id[2]**,

**Abstrak**

**Pencak silat merupakan suatu warisan budaya melayu yang terbentuk dengan menghasilkan tindakan masyarakat saling tolong menolong, toleransi dan kebersamaan. Pada era digital sekarang ini salah satu cara untuk menampilkan suatu kebudayaan Indonesia dengan membuat suatu cerita menggunakan media digital seperti komik digital *webtoon*. *Webtoon* mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2015 dengan memiliki 60 juta pengguna di tahun 2020. Keunggulan dari *webtoon* yaitu dapat di akses secara gratis dan format komik yang dapat digulir ke bawah sehingga memudahkan pembaca dalam membaca terutama dalam menggunakan telepon pintar. Dengan adanya komik webtoon yang mengangkat cerita pencak silat diharapkan sebagai salah satu alternatif cerita yang diberikan kepada pembaca dengan memperhatikan target sasar pembaca, riset dalam segi informasi dan pembuatan komik digital, dan referensi judul komik *webtoon* sejenis sehingga dapat dikenalkan ke remaja di Indonesia.**

**Kata kunci : Komik digital, pencak silat, *webtoon,* budaya Indonesia**

***Abstract***
**Pencak silat *is a Malay cultural heritage that is formed by community actions to help each other, tolerance and togetherness. In today's digital era, one way to present an Indonesian culture is to create a story using digital media such as digital comic webtoons. Webtoon began to be known in Indonesia in 2015 by having 60 million users in 2020. The advantages of webtoons are that they can be accessed for free and in comic formats that can be scrolled down, making it easier for readers to read, especially using smartphones. With the existence of a webtoon comic that raises the story of* pencak silat*, it is hoped that it will be an alternative story given to readers by paying attention to the target audience, research in terms of information and digital comics creation, and references to similar webtoon comic titles so that they can be introduced to teenagers in Indonesia.***

***Keywords*:** Digital comic, pencak silat, *Indonesian cultural, webtoon.*

## 1. Pendahuluan

Pencak silat terbentuk dari kelompok masyarakat melayu yang memiliki budaya paguyuban seperti gotong royong, kekeluargaan dan menghargai sesama, pencak silat juga memiliki makna sebagai suatu keahlian atau permainan dan juga sebagai suatu seni bela diri yang mempunyai suatu keindahan dan gerakan dengan tangan kosong maupun dengan senjata, (Kriswanto, Setyo:2015).

Namun pencak silat kerap terjadinya konflik yang antar perguruan atau komunitas masyarakat lainnya dan masih dianggap kebudayaan kuno atau kampungan dikarenakan kerap terjadinya anggota pencak silat yang disahkan menjadi warga pencak silat terlalu muda atau tidak sesuai pada standar pengurusan sehingga mengakibatkan salah artian mengenai ajaran yang diperoleh dan minimnya pendidikan pembentukan karakter (Zakaria,2020), ditambah dengan keinginan untuk menjadi lebih kuat atau jagoan dengan menggunakan hal mistis yang kurang relevan pada zaman sekarang(Ediyono,2015).

Pada zaman sekarang yang serba digital ini, peran media sosial dan internet sangat berpengaruh sebagai pendukung dalam penganalan dan media edukasi terhadap kebudayaan Indonesia, kita juga dapat mengenal lebih

dalam soal pencak silat melalui internet maupun literasi buku cetak maupun digital dengan menikmati ilmu kesehatan atau bela diri atau sebagai cerita fiksi mengenai pencak silat., Salah satu media atau situs web yang populer di Indonesia salah satunya ialah *webtoon* yang mulai ada pada tahun 2015. Hingga tahun 2020, pengguna *webtoon* di Indonesia mencapai dua juta pengguna aktif dan terus bertambah (indotelko.com,2020) dengan rata-rata usia pengguna kisaran 18-25 tahun dengan memberikan berbagai genre sehingga mendapat segmen para pembaca yang bervariatif (Putri Maya,2018). Ciri komik *webtoon* yang paling mencolok dibandingkan komik lainnya dapat terlihat dari format komik yang dibaca secara vertikal dengan tujuan memudahkan pembaca dalam membaca komik yang diakses dari *mobile* maupun situs web, selain itu, *webtoon* juga didukung fitur tambahan multimedia seperti animasi dan efek suara dengan maksud memberikan kesan lebih dalam cerita (*Jang* dan *Song*, 2017).

Dari penjelasan latar belakang yang diberikan, peran media digital sangat diperlukan sebagai media pendukung dalam meningkatkan dan memahami salah satu budaya yang ada di Indonesia dengan menggunakan media cerita sebagai media pendukung terhadap usia remaja dengan memberikan nilai positif yang terkandung dalam bela diri pencak silat dan sebagai suatu referensi dari para pembaca.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dia antaranya wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Wawancara merupakan cara menggali informasi kepada narasumber dari segi pengalaman atau kejadian peristiwa yang sedang diinginkan (Soewardikun,2019). Informasi dari hasil wawancara berupa penjelasan atau sudut pandang narasumber dari segi pelatih pencak silat dan seorang komikus *webtoon* yang dilakukan secara daring maupun langsung. Kuesioner merupakan pengumpulan data dari hasil responden dengan waktu yang singkat dengan memberikan pertanyaan yang sesuai dalam topik yang diangkat (Soewardikun,2019). Kuesioner digunakan sebagai jumlah persentase dari hasil jumlah para responden terkait perancangan yang digarap. Dan studi pustaka yang merupakan pengolahan informasi dan teori pendukung dari buku, jurnal, situs web, dll. yang digunakan dalam pemahaman lebih mengenai teori komik, bercerita, serta elemen visual yang terkandung yang ada pada komik yang digarap.

Selain itu juga ditambah dengan hasil metode analisis data yang terdiri dari analisis data kuesioner dan matriks. Analisis dara kuesioner adalah penghitungan dari hasil kuesioner dengan menguraikan atau membandingkan antara hasil tertinggi dan terendah (Soewardikun,2019) dengan tujuan membandingkan hasil yang sudah didapat lalu disimpulkan. Analisis matriks yaitu membandingkan beberapa karya yang sudah ada sebelumnya untuk mencari atau meneliti karya tersebut sebagai analisis dari perancangan yang akan dibuat (Soewardikun,2019). Analisis matriks pada perancangan ini dengan meneliti dari hasil karya komik yang sesuai dengan genre komik yang dibuat lalu diteliti lebih mendalam.

## 3. Kajian Teori

### Bercerita

Bercerita merupakan cara penyampaian dengan menyusun suatu kisah atau kejadian penting dengan melibatkan makhluk hidup di dalamnya sehingga memiliki suatu pesan atau hasil dari kejadian tersebut (Frey,1987:54).

### Komik

Komik berupa sekumpulan potongan dari kata dan gambar yang disusun dari potongan tersebut hingga membentuk sebuah cerita berkelanjutan yang dapat dinikmati oleh pembaca (McCloud,2006:129) menurutnya, komik yang baik memiliki tujuan untuk komunikasi dan jelas. Sehingga perlu memerhatikan lima pemilihan unsur yang diterapkan dalam komik di antaranya pemilihan momen peristiwa yang sesuai dari yang diceritakan, pemilihan kerangka dengan menampilkan potongan sudut atau tampilan dalam suatu cerita, pemilihan gambar dengan menampilkan visual karakter atau latar dalam cerita yang digabungkan dengan kerangka untuk memperjelas tampilan pada komik, pemilihan kata sebagai informasi penting atau dialog pada komik dalam berkomunikasi, dan pemilihan alur baca agar memudahkan pembaca mengikuti cerita yang disampaikan (McCloud,2006:10)

**Karakter Desain**

Karakter desain dalam cerita menjadi sarana sebagai alat bercerita yang berada di dalam peristiwa dalam cerita, McCloud (2006:63) menjelaskan ada tiga unsur pada karakter desain di antaranya *inner life* yang merupakan suatu yang ada pada dalam diri karakter seperti kepribadian dan sifat pada karakter. Visual meliputi tampilan karakter sesuai pada *inner life* sehingga sesuai pada menampilkan cerita komik. Dan ekspresi atau bahasa tubuh yang dapat mendukung kepribadian atau watak dalam karakter.

**Ilustrasi**

Ilustrasi menurut Kusmiati dan Suptandar (dalam jurnal Aditya dan Noviyanti) menjelaskan sebagai visual dua dimensi yang mengandung suatu cerita atau pesan yang dapat diingat oleh seseorang karena otak kita menerima rangsangan lebih terhadap visual dibandingkan teks atau tulisan. Loomis (1947) menjabarkan ada tiga komponen dalam ilustrasi di antaranya visualisasi sebagai penjabaran dari sesuatu atau pemikiran abstrak menjadi sebuah gambar, dramatisasi dengan menampilkan bahasa atau gerak tubuh sehingga memberikan sebuah emosi pada ilustrasi. Karakterisasi yaitu tampilan tokoh atau karakter yang jelas pada gambar.

**Tipografi**

Tipografi merupakan salah satu bentuk seni tulisan yang memiliki sebuah emosional pada sebuah tulisan dari pembentukan estetik sehingga menciptakan suatu ikon grafis dengan memiliki karakter tertentu (Solomon,1994:11)

**Warna**

Warna hasil dari refleksi pantulan cahaya yang dilihat dan dirasakan pada indra penglihatan sehingga membentuk suatu persepsi dalam otak sebagai gambaran penglihatan pada mata (Swasty, dan Utama,2017)

## 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan komik yang digarap menjabarkan beberapa konsep yang ada dalam komik *webtoon* sehingga dapat membantu dalam proses perancangan atau penyusunan komik.

**Konsep pesan**

Konsep pesan pada pembuatan komik digital dengan cerita pencak silat menggunakan kata kunci “persaudaraan” yang ditambah dengan konflik dan sudut pandang mengenai nilai pencak silat pada karakter yang berbeda.

Tujuan dari komik *webtoon* ini diharapkan dapat menambah referensi atau pengetahuan mengenai nilai positif dalam pencak silat dengan memberikan contoh nilai yang dapat di terapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Perencanaan dalam memberikan pesan terhadap pembaca berupa menanamkan suatu pemikiran atau pemahaman berbeda kepada karakter mengenai pencak silat di dalam cerita dengan memberikan unsur kearifan lokal sehingga latar tempat yang diberikan terasa dekat dengan pembaca lokal.

Judul yang akan digunakan pada komik yaitu “*Highschool Stray Dogs*” yang didapat dari pemilihan latar cerita yang dibuat dengan maksud menganalogikan anak sekolah yang ada dalam komik yang ada dalam cerita seperti anjing liar di mana mereka suka berkelompok dan bertengkar satu sama lain demi mendapatkan kekuasaan lebih dan mempunyai sifat liar dan anarkis.

**Konsep Kreatif**

Konsep kreatif pada komik yang dirancang dengan memerhatikan target pembaca pada komik yang dirancang yaitu remaja laki-laki di antaranya pemilihan latar di suatu SMK yang memiliki lingkungan kebanyakan siswanya mempelajari bela diri pencak silat, maraknya kenakalan remaja, kekerasan, dan kericuhan. Nama setiap karakter memiliki nama julukan masing-masing dan menambahkan unsur *fashion* tambahan sebagai daya tarik tambahan. Genre komedi diberikan ke dalam cerita sebagai penyegar atau memberikan kesan cerita supaya tidak terlalu menegangkan. Unsur penting dalam cerita memberikan konflik dengan adegan aksi seni bela diri pencak silat dan pola pikir setiap karakter yang berbeda-beda sehingga pembaca dapat memahami sifat dan tujuan dari karakter dalam cerita.

**Konsep Visual**

Dalam konsep visual yang digarap, pemilihan penggayaan gambar dan ilustrasi dalam komik digital memakai penggayaan semi realis atau pertengahan antara kartun dan realis, selain itu juga didukung dengan judul komik sejenis dan kemampuan dari pembuat. lalu pewarnaan dengan memerhatikan anatomi dan nilai pada gambar sehingga dapat menyesuaikan dengan judul-judul yang sudah ada pada *webtoon* dengan tujuan menarik minat dan menyesuaikan pasar antara target pembaca dan gambar yang ditampilkan.

Konsep pada warna yang diberikan komik berwarna pada karakter yang diberikan, teknik pewarnaan *cell shading* juga digunakan untuk memberikan volume pada gambar lebih efisien dan jelas, dan pemberian warna hitam sebagai penegas pada gambar.

**Gambar 1.** (contoh visual gambar penggayaan semi realis dan pewarnaan *cell chading)*

Sumber : https://twitter.com/xxgojoxx/status/1372225979054125056/photo/1

Penggunaan *font* pada komik di gunakan pada balon komik sebagai teks dialog dan narasi dalam cerita. dari hasil analisis yang didapat disimpulkan font yang sesuai dengan komik merupakan berjenis sans serif "*Lafayette Comic Pro*" karena sesuai dan memiliki karakter yang sering digunakan pada komikus dalam membuat komik.

**Gambar 2.** (*font sans serif "lafayette comic pro")*

Sumber : https://id.pinterest.com/pin/290411875942117067/

Sedangkan efek tulisan pada komik biasanya diletakkan pada dalam gambar pada panel dengan tujuan membantu menerjemahkan adegan pada komik. Karakter font yang digunakan berupa jenis yang tebal dan besar degan maksud memberikan kesan lebih dramatis dan dapat terlihat di dalam panel. Jenis font yang digunakan jenis sans serif "Bangers".

**Gambar 3.** (*font bangers)*

Sumber : https://id.pinterest.com/pin/365636063466720434/

Pada peletakan *layout* komik dengan membuat alur membaca dari atas ke bawah dan juga alur pembuatan panel gambar, jarak antar panel juga diperhatikan untuk memberikan kesan emosional kepada pembaca menjadi menarik.

**Konsep Media**

Komik yang digarap akan diunggah ke dalam situs web *webtoon* karena merupakan salah satu media digital komik yang diminati di Indonesia terutama di kalangan remaja. *Webtoon* juga memberikan kebebasan kepada pembuat dan pembaca secara gratis sehingga memudahkan dalam segi keuangan dan tidak memberatkan pada pembaca.

**Konsep Bisnis**

Konsep bisnis dalam perancangan komik digital dengan tujuan menambah dan meningkatkan pemasukan keuangan seperti pembuatan *merchandise* sebagai mendukung dalam pembuatan komik digital.

Salah satu contoh media bisnis yang dapat mendukung pembuatan konsep bisnis di antaranya :

Tabel 1. (Estimasi biaya *merchandise)*

| Jenis Barang | Harga Cetak | Harga Jual | Estimasi Keuntungan |
|---|---|---|---|
| Kaos | Rp.70.000 /satuan | Rp 110.000 | Rp 40.000 |
| Pin | Rp. 5000 / satuan | Rp 10.000 | Rp 5000 |
| Gantungan Kunci | Rp. 20.000/ satuan | Rp 30.000 | Rp 10.000 |

**Hasil Perancangan**

Dalam pembuatan komik digital, hasil dari pembuatan karakter desain yang digunakan dalam penokohan dalam komik digital yang dibuat di antaranya:

**Gambar 4.** (hasil pembuatan karakter desain)

Sumber : dokumen pribadi

Dalam pembuatan komik digital juga menampilkan beberapa proses perancangan yang dibuat secara digital mulai dari tahapan pertama *line art* hingga terakhir dalam tahap editing.

**Gambar 5.** (tahapan perancangan komik digital)

Sumber : dokumen pribadi

***Thumnail***

**Gambar 6.** (visual gambar *thumnail)*

Sumber : dokumen pribadi

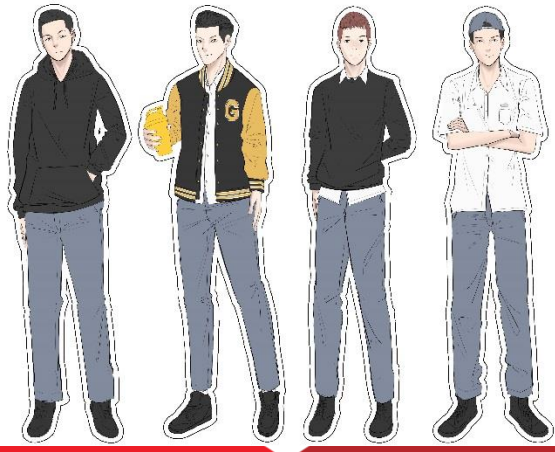
***Merchandise***

**Gambar 7.** (desain kaos hitam)

Sumber : dokumen pribadi

**Gambar 8.** (desain kaos putih)

Sumber : dokumen pribadi



**Gambar 9.** ( desain stiker)

Sumber : dokumen pribadi

**Gambar 10.** (desain gantungan kunci)

Sumber : dokumen pribadi

**5. Kesimpulan [10 pts/Bold]**

Perancangan komik *webtoon* sebagai media cerita pencak silat dibuat dengan tujuan sebagai media bercerita dengan memberikan informasi pada pencak silat dengan memberikan nilai-nilai yang ada dalam pencak silat , Maka komik digital dibuat dengan tujuan memberikan informasi dan nilai yang terkandung dalam pencak silat.

Oleh karena itu, diperlukan riset mendalam mengenai pencak silat yang diangkat, menyesuaikan tema dan latar yang sesuai dengan genre dan target pembaca yaitu remaja usia 15 - 25 tahun. Dari hasil pengerjaan komik digital dilakukan terdapat beberapa proses terdiri dari *line art*, warna dasar, *detailing*, dan *editing*.

Dengan perancangan komik digital yang dibuat, diharapkan hasil komik digital yang dibuat, diharapkan dapat memberikan pesan dan nilai positif yang terkandung dalam pencak silat sehingga dapat memberikan informasi atau referensi kepada pembaca.

**Referensi**

[1] Ediyono. (2015). *Educational Concept of* Perguruan Pencak Silat i*n Digital Era*. Universitas Sebelas Maret.

[2] Frey, N.James. (1987). How to Write A Damn Good Novel. New York. Martin Press.

[3] Indotelko. (2020). *Line Webtoon* Miliki Dua Juta Pengguna Aktif di Indonesia. indotelko.com . diakses 22 April 2021.

[4] Jang dan Song. (2017). *Webtoon As a new korean Wave in The Process Of Globalization.* http://journals.ateneo.edu/ojs/kk/ .

[5] Kriswanto, Setyo. (2015). Pencak Silat. Yogyakarta. Pustaka Baru *Press.*

[6] Loomis . (1947). Creative Illustration. The Viking. New York.

[7] Maya, Putri. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Jurnal Ilmu Komunikasi. 6(2): 134-148.

[8] McCloud. (2006). Making Comics : Storytellyng Secrets of Comics, Manga, and Ghraphic Novel. Harper. New york.

[9] Soewardikoen, Didit W. (2013). Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung. CV Dinamika Komunika.

[10] Solomon. (1994). The Art of Typography. USA. New york.

[11] Swasty dan Utama. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. Andharupa. 3(01) : 1-16.

[12] Zakaria. (2020). Studi Tentang Konflik Antar Pengurus Silat PSHT dan IKSPI-Kera Sakti di Desa Sumur Agung Kabupaten Bojonegoro. Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik. 2(1) : 1-73.