

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk masuk ke dalam suatu era dimana manusia dimudahkan fungsi sosialnya oleh kemajuan teknologi di ranah yang serba digital. Perkembangan teknologi terjadi dan terus berjalan dengan cepat yang dalam 80 tahun terakhir, semenjak manusia menciptakan komputer generasi pertama hingga dalam kisaran satu masa hidup manusia, kini komputer kecil dalam bentuk ponsel pintar sudah ada di genggam mayoritas masif individu di dunia. Era digitalisasi juga dapat dilihat dari perubahan budaya memorsasi orang-orang yang dulu dicatatkan dalam carik kertas menggunakan pena, dan tinta, berubah menjadi cetakan mesin ketik yang berupa logam dan tinta, hingga catatan hitam putih bahkan bewarna muncul di layar kecil yang digenggam mayoritas manusia di era sekarang. Media informasi dan media entertaining atau hibrida dari keduanya ada dalam satu wajah kaca bersinar, dan masyarakat mendapat segalanya dari sana, termasuk komik.

Pada tahun 1934 Superman yang merupakan tokoh karakter heroik dari media bergambar yang kisahnya dibawakan dari bingkai ke bingkai dengan balon kata yang berisi dialog atau narasi, dan dicetak diatas kertas diciptakan (McCollum, 2006). Namun DC sendiri sebagai studio komik pemilik hak cipta Superman, Batman, dan superhero lainnya memiliki kanal situs yang menyediakan komik-komik, entah yang awalnya dari cetakan kertas, atau memang yang dibuat secara

digital. Produk yang tercetak di atas kertas kini juga beradaptasi pada era digitalisasi.

Seperti halnya komik yang merupakan media penceritaan yang cara komunikasinya menggunakan visual gambar, seringkali mengambil rute penggambaran panel demi panel yang disusun sedemikian rupa untuk menarik peminat. Seringkali dalam produksinya, komik menggunakan perangkat-perangkat tekstual tertentu yang menjadi instrumen penarik atau penjelas seperti balon ucapan, keterangan, atau onomatope untuk menunjukkan dialog, narasi, juga efek suara sebagai suatu cara pemaparan informasi dalam penceritaan. Kemudian, dalam perkembangannya komik menjadi semakin beragam dengan kebutuhan dan penggunaan yang menyesuaikan zaman. Dari yang digunakan sebagai alat propaganda pada kegiatan tertentu hingga secara masif digunakan untuk media hiburan.

Salah satu bentuk revolusi baca dan penerapan dapat tercermin dari komik sendiri. Gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya dan diurutkan untuk menyampaikan informasi menghasilkan respon estetika dari pembaca (Cohn, 2014: 5). Hal ini juga memunculkan istilah baru yakni komik digital yang secara ringkas merupakan komik yang diproduksi secara digital. Terdiri dari karakter dalam bentuk kartun ataupun bentuk lebih sederhana dari keadaan aslinya yang memiliki cerita dengan menghubungkan beragam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. (Sudjana dan Rivai, 2002: 64).

Line Webtoon dari Naver adalah salah satu penyedia layanan komik digital. Webtoon merupakan *platform* komik digital dari Korea Selatan yang diluncurkan oleh Line Corporation dan Naver Corporation (Fatimah, 2018). Webtoon sendiri di Indonesia memiliki 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia (Agnes, 2016: 1). Webtoon menunjukkan peningkatan tajam dibandingkan komik cetak yang terus menurun.

Budaya Korea Selatan ini menjadi salah satu budaya populer yang menyebar di Asia, termasuk Indonesia. Di Korea sendiri Webtoon sebenarnya merupakan komik konvensional yang dibentuk sedemikian rupa menjadi digital, dikenal dengan nama *Manhwa* (Lestari, 2020). Beberapa judul *manhwa* atau web komik dari Korea Selatan terkenal di Indonesia seperti *Noblesse* karya Jeho Son dan Kwangsu Lee, *Solo Leveling* karya Chu-Gong, juga *Tower of God* karya Lee Jong-Hui, namun itu hanya sebagian kecil judul yang terkenal di Indonesia. Karena budaya ini terkesan masif, beberapa karya lokal dengan format web komik mulai masuk mencoba bersaing. Beberapa karya seperti *Born from Death* karya Tan Feli, *Nusantara Droid War* karya Vega Mandalika, dan beberapa karya lainnya memasuki pasar web komik ini. Namun karena terkesan sedikit, kurangnya apresiasi dan rasa cinta produk lokal, gambar yang kurang konsisten, sehingga komik lokal kurang diminati (Rasyida, 2012: 1).

Ada suatu budaya tertentu pada tema web komik populer seperti *Solo Leveling*, *Noblesse*, *Troll Trap*, atau beberapa judul lain yang tergolong dalam tema fantasi. Suatu tema yang menitik beratkan pada keajaiban, misteri, keanehan dengan ide cerita yang terbuka. Menggunakan penokohan yang unik dengan melibatkan

konsep waktu yang fleksibel dan bersifat fiktif (Nurul, 2022: 1) Tema ini memiliki potensi untuk terangkat karena menonjolkan kesan unik dengan hukum di dunianya yang memiliki perumusan tersendiri, seperti *Noblesse* yang memiliki hukum dunia vampir penghisap darah di dalamnya, *Troll Trap* dengan hukum organisasi pembasmi monster juga yang memberi keunikan pada tema ini. Meskipun terkesan memiliki konsep beragam, namun ada satu kesamaan yang menjadi garis besar rata-rata web komik fantasi, yakni masuknya fantasi ke dunia normal dan di era sekarang. Manhwa sendiri kadang mengabaikan berbagai tema dan terus mengangkat tema populer seperti reinkarnasi, permainan, yang kemudian dipadu dengan genre fantasi (Anom, 2023: 4).

Dengan material budaya yang lebih kental apabila konsep ini diadopsi di Indonesia yang masih kaya dengan budaya tradisi berhubungan erat dengan religi, sosial, dan hukum, maka karya komik dengan kearifan budaya lokal memiliki potensi untuk relevan dengan kebanyakan pembaca web komik yang sudah biasa dengan cerita dimana dunia fantasi atau budaya fantasi yang dibawa ke era modern. Budaya tradisi masih lekat di Indonesia di era sekarang dan material-material tertentu dapat digunakan untuk mewujudkan konsep yang segar jika hendak menggabungkan fantasi budaya lokal dengan era sekarang.

Budaya Batak memiliki potensi yang sama dalam pengembangan konsep fantasi. Budaya yang kental, unik, dan dikenal masyarakat luas karena budaya rantau orang Batak yang menyebar orang-orang Batak di penjuru Indonesia. Nilai-nilai Budaya Batak merupakan bagian dari nilai dan kebudayaan nasional Indonesia yang menjadi pondasi masyarakat Batak. Pengenalan budaya lokal sangat

diperlukan agar mampu menghayati budaya dan tradisi sendiri. Berbagai elemen tradisi dan budaya yang ada di Batak dapat dimanfaatkan untuk membuat konsep fantasi yang lebih segar.

Seperti halnya cerita yang pada dasarnya berisi konflik antar tokoh, dalam Budaya Batak memiliki tradisi yang keras terhadap anak terutama anak lelaki yang pola pengasuhan ini disebut sebagai pola pengasuhan *Authoritarian* (Altemeyer, 1996). Masyarakat memandang hal ini sebagai budaya yang terkadang terlalu keras, memojokkan, atau pandangan negatif lainnya terhadap konsep pola asuh kekeluargaan ini, namun pada dasarnya ada sedikit persepsi yang salah dan alasan yang mengakar terhadap kebudayaan ini. Dalam budaya Batak mengenal anak laki-laki sebagai yang lebih berharga secara turun temurun (Sianturi, 2017: 4) yang dalam budayanya, anak laki-laki yang akan membawa garis keturunan etnis nantinya. Didikan *Authoritarian* yang keras pada anak laki-laki didasari pada pemahaman anak laki-laki sebagai penerus garis keturunan yang diharapkan kesiapannya kelak saat dewasa sebagai seorang penerus nama keluarga yang sebenarnya memang menjadikan mental anak lebih tangguh di kemudian hari, namun ada isu keluarga yang tercipta karenanya, terutama isu terhadap ayah sebagai pelaku utama pola pengasuhan *Authoritarian* ini.

Kemudian, keragaman budaya Batak juga jarang dihidupkan dalam dunia komik, namun potensi audiens yang menyukai konsep kebudayaan Batak ada banyak. Beberapa karya seperti film *Ngeri-nger Sedap* atau *Toba Dreams* yang memiliki audiens yang cukup banyak dimana *Ngeri-nger Sedap* sudah mendapat 2,6 juta penonton dan menjadi salah satu calon nominasi di ajang film bergengsi

yakni ajang Piala Oscar (Khairam 2022: 1). Menunjukkan bahwa budaya Batak memiliki potensi untuk diangkat ke dalam konsep karya penceritaan visual yang juga dapat diterapkan dalam pembuatan komik. Dalam film ini juga mengenalkan penggunaan kain ulos sebagai keragaman budaya Batak yang dimana kain ulos sendiri merupakan hadiah seremonial yang diberikan pada masyarakat dalam tatanan strata sosial tertentu. Suku Batak sangat lekat dengan kain ulos yang dianggap sebagai simbol adat sakral dan memiliki corak tersendiri yang disebut rahi, yang memiliki makna dan fungsi tersendiri (Takari, 2009: 13).

Faktor pendukung lainnya dapat dilihat dari budaya rantau Batak yang menghasilkan masyarakat Batak tersebar di banyak wilayah Indonesia. Terjadi migrasi besar-besaran orang Batak ke Jakarta pada kisaran tahun 1945, setelah kemerdekaan, karena masyarakat melihat potensi pendidikan dan kehidupan modern di Jakarta. Pada tahun 1930-an sudah ada 1.300 orang Batak yang menetap di Jakarta, berkembang di tahun 1963 menjadi 22.000 penduduk. Perkembangan migrasi yang besar pada jangka 30 tahunan dan terus berkembang hingga pada tahun 2010 masyarakat Batak di Jakarta berjumlah di kisaran 330.000 jiwa, belum termasuk Bogor, Tangerang, dan Bekasi (Patnistik, 2013: 1).

Namun budaya yang masif juga secara langsung akan menampakkan keseharian orang Batak di masyarakat. Pola asuh yang keras terhadap anak terutama anak laki-laki memiliki interpretasi yang sangat luas dan diartikan oleh banyak kepala, terkadang budaya ini diartikan penyiksaan terhadap anak karena adanya perlakuan ekstrim terhadap anak lelaki ketimbang perempuan (Aptiningsari, 2017: 1). Anak lelaki yang dianggap sebagai penerus marga lebih diutamakan sehingga meskipun

diperlakukan keras, hal itu malah akan melatih mental anak dan tak begitu merusak karena ada kompensasi pada fasilitas-fasilitas tertentu, sedangkan anak perempuan, meskipun ketika anak perempuan dipinang oleh lelaki marga lain, anak itu tetap menjadi anak orang tua yang melahirkan dan merawatnya sejak bayi namun beberapa fasilitas dibedakan ketimbang lelaki karena dianggap tak meneruskan marga. Ada beberapa konsep yang dikandung pola asuh Authoritarian yang dapat memberi dampak positif dalam halnya penyiapan terhadap keadaan mental di masa depan, pandangan masyarakat terhadap konsep otoriter yang terkesan negatif perlu diperbaiki, namun esensinya harus benar-benar diperhatikan karena dilakukannya pemilahan siapa yang akan menerima konsep ini dan tidak, dibutuhkan perhatian dalam pola asuh ini agar pola asuh ini tidak tergerus namun diperbaiki. Dalam era milenial dengan kebudayaan Batak yang mulai dikenal, butuh beberapa pelurusan dan koreksi terhadap konsepsi pandangan pola asuh keluarga Batak di mata masyarakat..

Penyebaran yang masif ini juga berpengaruh pada penyebaran budaya lainnya. Dapat dilihat di banyak titik area di pulau Jawa terdapat rumah makan khas Sumatra dengan embel-embel Padang, Minang, ataupun Batak. Potensi relevansi masyarakat luas pada budaya Batak dapat dilihat dari penyebaran masyarakatnya yang memang masif. Pengenalan lebih lanjut seperti budaya pakaian ataupun budaya religi dapat digunakan untuk kesan keunikan pada karya web komik. Penggunaan material pakaian khas Batak seperti ulos dan ampe-ampe dapat menjadi ciri khas yang memperkaya budaya dalam pembangunan dunia dalam penceritaan web komik. Konteks religi yang kental dalam kain ulos yang memiliki berbagai makna pada

tiap jenisnya memberi kedalaman dalam konsep fraksi fantasi ataupun beberapa upacara yang dapat diaplikasikan pada cerita.

Mengangkat tema Batak dalam bentuk web komik akan memberikan upaya promosi yang relevan pada zaman. Web komik dapat menjadi komoditi baru dalam ranah promosi budaya Batak ataupun budaya suku lain. 6 juta pengguna *Webtoon* aktif tercatat pada tahun 2015 telah menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar dalam kancah web komik (Agnes, 2016: 1). Masyarakat sudah mengenal web komik sejak tahun 2010-an dan semakin populer di era sekarang. Pemanfaatan media web komik dapat digunakan untuk upaya pengenalan budaya Batak dengan audiens yang cukup banyak bahkan sekedar untuk area Indonesia.

Manfaat penggunaan budaya komik untuk promosi komoditi lokal dapat menjadi pilihan karena audiensnya yang tersebar di seluruh Indonesia. Aplikasi web komik yang sudah menjalar seperti *Webtoon*, *Kakao Comic*, *Comic Toon*, dan berbagai aplikasi lainnya mengindikasikan jika Indonesia pasar yang bagus untuk penyebaran promosi budaya melalui komoditi komik. Makanan, pakaian, arsitektur yang dapat digambarkan melalui penceritaan web komik dapat dilakukan untuk pengenalan lebih luas, terutama budaya. Memperkenalkan budaya dengan penceritaan tertentu dan desain tertentu dapat dimanfaatkan sebagai penarik minat agar masyarakat lebih mengenal kebudayaan lokal, dengan mengenal kebudayaan lokal maka beberapa kesalahan persepsi terhadap kebudayaan lokal dapat dibenahi.

Kemudian, dalam aplikasi *Webtoon* sendiri menghadirkan data *insight* yang dapat dilihat dan diobservasi untuk mendapat data segmentasi konsep fantasi yang

disukai di kanal *webtoon* ini. *Manhwa Troll Trap* karya U.bi memiliki 767.300 akun yang memfavoritkan karya ini dan total sudah dibaca sebanyak 120 juta kali, dapat dilihat di halaman awal kanal *Troll Trap* di aplikasi *Webtoon* itu sendiri (2023). Rating dari karya ini adalah 9,84 dari 10 yang ulasannya dapat dilihat pada kolom komentar di tiap *chapter*-nya. Konsep fantasi yang menggabungkan kisah *Dokkaebi* atau makhluk mitologi Korea Selatan yang digabungkan dengan era sekarang. Dengan mengobservasi langsung ke aplikasi *Webtoon* dapat ditemukan beberapa data yang dapat digunakan untuk merancang karya.

Referensi konsep kebudayaan Batak dapat dilihat dari beberapa jurnal seperti Nilai-nilai Budaya Batak Toba sebagai Sumber Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Wawasan Kebangsaan dari Eka Susanti, atau Jurnal Simbol dalam Kain Ulos pada Suku Batak Toba buatan Inestyia Fitri Desiani. Dalam pembuatan komik, dapat direferensikan dari jurnal Workshop Membuat Komik untuk Siswa SMA/Sederajadnya buatan Santoso Haryono, S.Kar, M.Sn.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep web komik yang memperkenalkan budaya Batak agar relevan di era sekarang?.
2. Bagaimana perancangan web komik Pembawa Cahaya untuk memperkenalkan budaya Batak yang relevan dengan zaman?

C. Tujuan

1. Menciptakan konsep web komik yang berupaya memperkenalkan Budaya Batak yang relevan dengan zaman.

2. Merancang web komik Pembawa Cahaya dengan tujuan memperkenalkan budaya Batak dan sesuai dengan relevansi era sekarang.

D. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan budaya komik lokal khas Batak. Perancangan media web komik dijadikan tugas akhir dengan harapan dapat memberikan berbagai manfaat seperti berikut:

1. Masyarakat lebih meminati web komik dengan tema Batak yang kaya kearifan budaya yang kental, entah secara visual, penceritaan, maupun penokohan.
2. Lebih banyak kreator komik lokal yang memandang web komik sebagai sarana pengenalan budaya Batak sehingga akan lebih banyak model web komik yang mengangkat tema serupa.
3. Terbukanya budaya pasar baru yang ada pada situs-situs penyedia layanan hiburan seperti web komik yang nantinya diharapkan terjadi pergesaran budaya pembaca yang akan lebih menyukai komik bertema lokal seperti Batak ketimbang produk negara lain..

E. Tinjauan Pustaka

Penegasan dan batasan pada karya ilmiah dapat ditinjau dan berpatokan pada karya-karya yang sebelumnya telah dibuat, dengan mempelajari dan berpatokan pada berbagai karya yang luas pula, sehingga jelas pula kepustakaan yang digunakan untuk pembuatan karya tugas akhir ini. Maka, jelas dibutuhkan studi kepustakaan serupa yang telah dilakukan sebelumnya dalam patokan variabel yang

digunakan dalam penulisan nanti, memberi batasan, efisiensi dalam analisa data, kemudian meyakinkan pembaca pada karya yang sedang dibuat ini.

Jurnal berjudul *Workshop Membuat Komik untuk Siswa SMA/Sederajadnya* karya Santoso Haryono, S.Kar, M.Sn menjelaskan bahwa komik adalah bagian dari dunia seni, dalam perkembangannya menjadi sangat aktif dalam mengekspresikan emosi dan pesan-pesan dari pengarangnya. Terdapat penjelasan dari jenis-jenis komik yang dapat digunakan untuk sarana konsumsi remaja dengan metode juga cara pembuatannya yang terbagi menjadi beberapa tahap. Jurnal ini dapat memberi gambaran pada langkah-langkah yang dapat digunakan dalam pembuatan komik, kemudian gambaran pada jenis-jenis gaya komik yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya. Dalam jurnal ini, cenderung menekankan gaya *manga* atau komik hitam putih khas Jepang dengan panel yang dibaca dari samping kanan ke kiri sedangkan karya tugas akhir ini akan mengangkat gaya web komik yang cenderung berwarna dan cara bacanya menggunakan panel yang bergulir dari atas ke bawah. (Santoso Haryono. 2016)

Komik merupakan salah satu media promosi yang cukup efektif dengan memanfaatkan gambar, teks, dan alur cerita mengikuti zaman, dengan tekhniknya ataupun proses pembuatannya, begitulah penjelasan dari jurnal berjudul *Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial* karya Gede Lingga Ananta Kusuma Putra dan Gede Pesek Putra Adnyana Yasa. Jurnal ini menjelaskan tentang tujuan dari promosi itu sendiri yang diterapkan dalam media komik. Ada banyak media promosi seperti koran atau pamflet, namun panel dalam komik juga dapat digunakan sesuai jenis dan bentuk promosinya. Dengan jurnal ini ada

pemahaman konsep yang lebih mendalam terhadap pola promosi media sosial menggunakan komik. Dalam jurnal lebih ditekankan pada aspek komik strip yang hanya sekitar 4 sampai 6 panel dengan cerita yang sangat ringan sedangkan dalam rancangan karya tugas akhir akan menggunakan konsep web komik yang cenderung lebih panjang dengan elemen yang lebih di titik beratkan dalam segi ceritanya. (Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, 2019)

Jurnal berjudul *Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital* karya Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah menjelaskan dalam perubahan industri karena internet yang merubah banyak bentuk industri kreatif seperti komik. Komik konvensional mulai bergeser ke komik digital yang salah satunya dipopulerkan oleh Webtoon (Anom, 2019: 4). Jurnal ini mengemas materi pengetahuan mengenai profil hingga perkembangan dari Webtoon sendiri. Terdapat penjelasan tentang budaya baca Webtoon yang ada di Indonesia dan fitur-fitur yang ada dalam Webtoon sendiri seperti *sound effect* atau *interactive motion*. Jurnal ini juga mencakup tren pembaca Webtoon di Indonesia yang dapat menjadi acuan dalam segmentasi karya tugas akhir ini. Dalam jurnal ini menunjukkan budaya Webtoon Indonesia yang dimana demografinya lebih menasar remaja perempuan dengan karya-karya bercerita drama romansa remaja sedangkan dalam karya tugas akhir ini akan menggunakan tema drama keluarga untuk menggaet demografi yang lebih luas hingga remaja dewasa yang termasuk lelaki juga. (Annisa Fitriana Lestari, Irwansyah. 2020)

Jurnal berjudul *Makna Anak Laki-laki di Masyarakat Batak Toba* buatan Judika N Sianturi berisi analisa terhadap anak laki-laki di Kabupaten Dairi yang pada

budayanya anak laki-laki dianggap sebagai penerus garis keturunan etnis. Anak dianggap sebagai salah satu wujud wibawa orang tua terutama anak laki-laki sehingga ada pola tertentu dalam memberlakukan anak lelaki sebagai keluarga. Jurnal ini menjelaskan konsep dasar posisi anak lelaki dalam keluarga Batak yang dapat dijadikan acuan respon, pola asuh, dan komunikasi orang tua terhadap anak laki-laki mereka yang dibutuhkan dalam membangun relasi emosi antar kedua karakter. Dalam jurnal ini menjelaskan posisi anak lelaki dalam keluarga Batak sedangkan dalam karya tugas akhir akan lebih menitik beratkan respon emosi anak terhadap pola asuh orang tua yang keras. (Judika N Sianturi, 2017)

Dalihan no Tolu yang merupakan falasfah dalam mengejar cita-cita agar bersandar pada nilai kerja keras dan kejujuran. Jurnal berjudul *Nilai-nilai Budaya Batak Toba sebagai Sumber Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Wawasan Kebangsaan* karya Eka Susanti yang menjelaskan kajian mozaik kehidupan sosial-budaya Batak Toba beserta nilai-nilai kebudayaannya yang dapat menjadi sumber belajar teoritis dengan kenyataan praktis. Dalam jurnal ini menjelaskan nilai-nilai budaya Batak yang dapat diterapkan juga sebagai wawasan kebangsaan dalam pembelajaran IPS. Sebagaimana IPS yang merupakan mata pelajaran remaja awal atau demografi SMP, jurnal ini dapat digunakan sebagai acuan material budaya yang sesuai digunakan untuk menggaet remaja. Dalam jurnal, kaidah budaya ini cenderung di posisikan dalam pembelajaran IPS, namun dalam karya tugas akhir ini budaya Batak akan diterapkan dalam komik. (Eka Susanti, 2014)

Pola pengasuhan suku Batak memiliki ciri khas dari pola pengasuhan *Authoritarian* yang dijelaskan di Jurnal berjudul *Pola Pengasuhan pada Suku Batak*

karya *Dania Aptiningsari*. Pola pengasuhan secara *Authoritarian* dijelaskan sebagai pola pengasuhan yang memiliki karakteristik otoriter, keras, tanpa kompromi, dan cenderung bersikap menolak. Jurnal ini dapat menambah wawasan penceritaan dan proses karakterisasi sifat tokoh dalam web komik *Pembawa Cahaya* yang mengangkat persoalan drama keluarga Batak dalam genre fantasi. Ada perbedaan dalam jurnal karena jurnal *Pola Pengasuhan pada Suku Batak* berfokus pada penjelasan pola pengasuhan *Authoritarian* dan kekurangannya, namun dalam sudut pandang lain ada beberapa kelebihan pola pengasuhan *Authoritarian* yang akan digunakan dalam web komik yang sekaligus digunakan sebagai koreksi terhadap pola pengasuhan ini yang terkesan usang. (Dania Aptiningsari, 2017)

Salas satu kebudayaan bijak dari warga Batak Toba yang tergambar pada kain Ulos, yang menunjukkan konsep tradisi, simbol, dan pesan-pesan tertentu. Dalam jurnal berjudul *Simbol dalam Kain Ulos pada Suku Batak Toba* karya *Inestyia Fitri Desiani*, berisi kebudayaan Batak yang lekat dengan kain ulos, yang merupakan simbol adat warga. Ada berbagai jenis kain ulos beserta penggunaannya yang beragam dengan kesan simbolik yang berbeda-beda dijelaskan dalam jurnal ini. Dengan jurnal ini, salah satu budaya khas Batak yakni kain Ulos dapat dimanfaatkan dalam karya-karya lain seperti karya komik digital ini yang pemanfaatannya berdasarkan kaidah budaya yang telah dipaparkan. Dalam penerapannya sesuai yang dijelaskan dalam jurnal, kain ulos digunakan pada upacara atau kejadian-kejadian tertentu yang dalam rancangan karya tugas akhir ini, penggunaan kain ulos akan lebih aktif sebagai kain harian namun tetap berdasarkan pemaknaan yang sudah di jelaskan dalam jurnal. (Inestyia Fitri Desiani. 2022)

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Menurut KBBI sendiri, rancang berarti bangun yang menjelaskan bahwa perancangan berarti juga pembangunan yang merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan merancang sesuatu. Dapat diartikan dengan konsep yang lebih relevan yakni “desain”. Perancangan dibutuhkan untuk mendesain suatu kegiatan agar bisa mencapai tujuan atau mendapatkan tujuan itu sendiri, dan hal ini akan mempermudah menyelesaikan masalah karena usaha akan lebih terstruktur dengan berbagai alternatif sistematis yang dapat dipilih untuk mendapat cara terbaik. Dengan perancangan yang tepat akan ditemukan berbagai alternatif pilihan untuk mempersiapkan segala atau banyak kemungkinan pada perancangan nanti (Hidayat, 2016: 49) yang berarti perancangan merupakan kumpulan dari alternatif pilihan yang dapat diterapkan pada suatu karya. Dalam pembuatan komik, ada banyak alternatif pilihan yang ada pada penerapannya seperti tema dan gaya visual yang beragam, namun dengan perancangan yang tepat akan ditemukan tema dan gaya visual yang sesuai dengan karya tugas akhir ini. Teori ini dapat digunakan sebagai dasar penggunaan ragam referensi yang banyak nantinya untuk merancang cerita dari segi desain karakter, lokasi, ataupun bentuk visual ceritanya nanti.

Dalam menghasilkan rancangan tentu menyangkut prinsip dan alat-alat teknik yang kalau dilaksanakan akan memenuhi sistem kebutuhan manusia yang baru terus-menerus (Suyuti, 2018: 5). Alat-alat teknik atau prinsip tertentu dapat mempermudah perancangan suatu karya yang membantu

kebutuhan manusia. Ada berbagai alat penceritaan dalam pembuatan karya yang basisnya ada di *storytelling* seperti konsep kerangka orientasi, komplikasi, dan resolusi yang dengan alat-alat penceritaan ini akan didapatkan cerita yang terstruktur dan dapat dipahami pesannya oleh pembaca. Teori ini menjadi patokan pembuatan cerita atau desain visual cerita agar tetap relevan dengan permasalahan pembaca nantinya.

2. Web

Web atau *website* tempat informasi yang ada dalam internet. *Website* pada dasarnya digunakan untuk menyebar informasi. Jika dimisalkan dalam situs web komik, situs web komik akan menyebarkan informasi berupa gambar dan cerita komik sedangkan pembaca akan menyebarkan informasi tentang minat bacanya terhadap komik. *Website* saling terhubung dengan file terkait seperti situs komik yang terhubung dengan komiknya dan terdiri dari berbagai halaman. (Vermaat, 2018: 70). *Website* adalah konsep halaman demi halaman dengan informasi yang terhubung di banyak tempat. Berbeda dengan menjual di toko buku komik, ketika menjual komik akan sulit untuk melacak minat asli dari pembaca, namun dengan konsep dasar *website* yang mempermudah pembaca memberikan informasi minat secara sadar ataupun tak sadar maka dengan *website* akan lebih mudah memahami minat pasar.

Website juga menghubungkan halaman demi halaman yang didokumentasikan ringkas hingga mudah dijamah (Vermaat, 2018: 70) yang mengartikan jangkauan informasi *website* mencakup area yang fleksibel. Pengertian web komik sendiri yang merupakan komik yang ditaruh di kanal

website mengartikan jika web komik ditujukan untuk lingkup yang luas sehingga penggunaan *website* memang cocok pada formatnya.

3. Komik

Secara singkat, komik merupakan suatu upaya untuk mencapai definisi bentuk dari karakter-karakter kartun yang memerankan suatu cerita dengan format gambar (Sudjana dan Rivai, 2002: 64) dengan kata lain komik merupakan karya cerita yang karakter dalam ceritanya di ilustrasikan dengan situasi dan material pendukungnya. Dibutuhkan desain karena penciptaan karakter memiliki beberapa aspek yang berpatok pada tema dan nuansa suatu karya agar mendapatkan definisi yang tepat dalam memerankan ceritanya. Bentuk tubuh, gaya visual, pose, ekspresi, ataupun gaya busana membutuhkan perhatian pada proses perancangannya agar sesuai dengan tujuan penceritaan. Format komik yang sederhana dan familiar untuk banyak kalangan sehingga penggunaan komik sebagai media penyampaian cerita adalah bentuk yang relevan.

Komik juga merupakan gambar demi gambar yang di sandingkan untuk memberi kesan estetika, informatif, ataupun kontinuitas yang menimbulkan respon pada pembaca (Gumelar, 2011: 6). Komik membutuhkan berbagai material pendukung untuk mendapatkan respon minat pembaca. Ada beberapa material pendukung yang dapat digunakan dalam rancangan komik seperti:

a. Tema

Menentukan tema akan menjadi pengaruh mayor pada penciptaan karakter. Nuansa yang dihadirkan dalam penokohan akan berdampak besar dalam cerita sehingga dibutuhkan penentuan tema yang kongkrit agar tak terjadi distorsi pada visual karakter yang berlebih. Misalkan penggunaan tema horror akan menciptakan karakter yang lebih terkesan ‘gelap’ atau melankolis. Namun pada perkembangannya, selalu ada tema bertumpuk yang menyebabkan distorsi kecil pada lapisan tema yang dimisalkan, jika tema horror bercampur aksi maka karakter akan membutuhkan proporsi tubuh yang meyakinkan untuk bergerak secara leluasa.

Satu teknik yang cukup terkenal adalah menentukan satu kata yang paling menggambarkan karakter kemudian dipadukan dengan tema yang ditentukan. Misalkan kata itu adalah “Pejuang” maka karakter dalam karya horror dapat digambarkan seperti seorang yang baru bangkit dari kubur namun membawa pedang ksatria.

b. Gaya Visual

Dalam komik, ada berbagai gaya visual yang datang dari beragam budaya sebagai penunjang relevansi pada masyarakat agar kumpulan gambar yang disatukan dalam 1 karya dapat dengan mudah dimengerti maksud pembuatannya. Ada beberapa gaya visual yang digunakan dalam komik yaitu:

1) Kartun



Gambar 1. Gaya Kartun

Sumber (gambarlucune)

Gaya gambar yang biasanya memberikan kesan lucu jenaka yang pada awalnya ditujukan untuk menarik minat anak-anak. Beberapa konsep kartun terkenal seperti *Mickey Mouse* atau *Looney Tones* menjadi suatu ciri kartun fabel humor yang pemodelannya masih digunakan pada beragam karya hingga sekarang.

2) Semi Kartun



Gambar 2. Gaya Semi Kartun

Sumber (Twitter/SawungKampret)

Arah pengertian *semi* pada subjek ini mendasar pada realis, lebih tepatnya setengah realis dan setengah kartun. Hal ini ditandai dengan anatomi yang lebih biasa dengan beberapa penyederhanaan detail. Kebanyakan gaya ini digunakan pada komik era sekarang seperti *The Boys* atau komik Jepang (*Manga*) kebanyakan seperti *Naruto* atau *Bleach*.

3) Realis



Gambar 3. Gaya Realis

Sumber (steemit)

Gaya yang cenderung lebih proporsional dengan memperhatikan banyak desain nyata yang penyederhanaannya cenderung digunakan untuk dramatisasi saja. Anatomi dan wajah yang lebih normal dengan beberapa contoh seperti; *Trigan*, *Justice*, atau *City Hunter*.

c. Latar Belakang Karakter

“Siapa yang menginginkan apa dari siapa? Apa yang terjadi jika mereka tidak mendapatkannya? Mengapa terjadi sekarang?” merupakan kumpulan pertanyaan untuk menciptakan suatu latar belakang. Latar belakang yang kaya dan jelas akan mengarahkan karakter pada alur cerita yang jelas dan

tidak terlalu berbelok-belok. Latar belakang yang jelas dibutuhkan untuk menciptakan relevansi emosi terhadap audiens dan juga pemahaman audiens untuk menciptakan beberapa ekspektasi yang dapat dimanfaatkan menjadi daya tarik hubungan antar karakter dan audiens, atau menjadi efek kejutan yang diindikasikan melalui pematahan ekspektasi tadi.

d. Bentuk karakter

Tema yang jauh lebih serius dengan pendasaran pada realitas yang cukup dekat akan menghadirkan bentuk karakter yang lebih proporsional sesuai dengan bentuk makhluk karakternya secara di dunia nyata. Tergantung pada tujuannya dan audiens macam apa yang hendak diraih, bentuk karakter yang akan digunakan akan didistorsi sampai pada level tertentu agar lebih relevan dengan audiens. Penentuan bentuk karakter diperlukan karena hal ini juga menjadi materi kontinuitas pada penciptaan karakter-karakter pendukung lainnya.

e. Warna

Unsur yang fatal dalam komik terkecuali pada beberapa adaptasi tertentu yang hanya menggunakan kedalaman pencahayaan atau bayangan, dengan kata lain komik hitam putih. Namun, dalam web komik lebih terkenal penggunaan warna di tiap panelnya sehingga dibutuhkan pewarnaan yang nantinya ditujukan sebagai penciptaan nuansa dan kedalaman di tiap adegannya.

4. Web Komik

Gaya publikasi komik di media sosial yang kemudian membuat suatu ciri khas tersendiri ketimbang komik-komik konvensional seperti khasnya yang berupa panel bergulir dari atas kebawah bukan halaman demi halaman. Komik digital sederhananya merupakan komik yang di letakkan pada kanal situs digital. Komik yang dipublikasikan secara digital dengan gambar tunggal atau tersusun beberapa bagian yang dilengkapi simbol seperti balon kata juga gaya tulisan yangn mengkomunikasikan makna visualnya, sebagaimana komik yang merupakan karya penceritaan menggunakan karakter kartun yang ditujukan sebagai hiburan (Sudjana & Rivai, 2002: 64)) Format ini sudah lumrah dalam dunia Web Komik termasuk di China ataupun Korea Selatan. Pada dasarnya komik digital adalah karya gambar panel ke panel menggunakan balon kata atau efek ekspresif yang diilustrasikan dan di publikasi di media digital. Penggunaan gaya ini memberi relevansi pada masyarakat di era sekarang yang lebih familiar dengan media digital.

Web komik adalah kartun digital, komik strip, atau ilustrasi cerita yang dibuat dan dipublikasikan di situs atau *website* (Hope, 2019). Pada dasarnya web komik merupakan komik yang ada di situs, yang dengan jangkauannya yang luas, penggunaan situs sebagai media pengenalan komik adalah bentuk yang relevan dan sederhana dalam penggunaannya.

5. Budaya

Sistem kompleks yang disebut budaya dengan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat, kemampuan, serta kebiasaan yang didapat

manusia sebagai anggota masyarakat (Larsen, 1960: 467) sebagaimana konsep fantasi yang memiliki aturan kompleks sendiri yang kebanyakan tak mengikuti konsep norma dan aturan di dunia nyata konsep Budaya juga memiliki aturan sendiri yang terkadang tidak ada sangkut pautnya pada kehidupan yang sedang dialami. Aturan yang terpisah dari aturan mayoritas manusia karena aturan adat memiliki wilayahnya sebagaimana aturan budaya dalam karya fantasi yang hanya berlaku pada karyanya. Konsep budaya yang memiliki relevansi lekat dengan konsep fantasi dapat digunakan sebagai ciri khas yang sebenarnya konsep lama namun terkesan segar karena tidak begitu sering di bawa ke ranah masyarakat pada umumnya.

Kebudayaan juga merupakan pandangan hidup sekelompok orang yang berbentuk perilaku, nilai, dan simbol-simbol yang mereka dapatkan tanpa sadar melalui pewarisan lewat komunikasi antar generasi (Liliweri, 2002: 8) yang berarti suatu budaya familiar untuk segala kalangan. Beberapa konsep budaya Indonesia seperti tidak duduk di depan pintu atau makan menggunakan tangan familiar untuk mayoritas masyarakat, penggunaan budaya sebagai salah satu tema memiliki nilai relevansi pada masyarakat yang membuat karya terkesan unik namun mudah dikenal untuk masyarakat yang di awal sudah familiar dengan konsep budaya setempat.

