



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

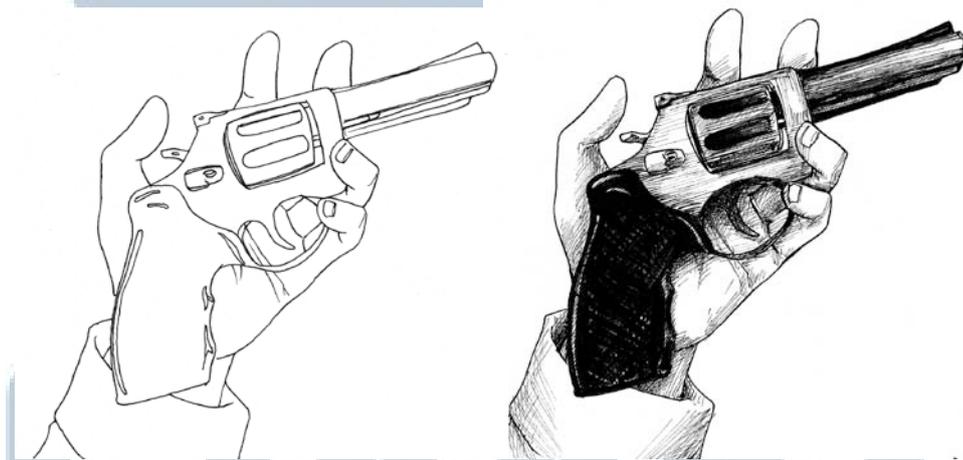
### KESIMPULAN

Tugas akhir yang dibuat penulis adalah sebuah komik digital interaktif berjudul *Revenge of the Dead* yang bertema *zombie*. Gaya yang digunakan adalah *manga* atau komik Jepang, karena gaya *manga* bersifat dinamis sehingga dapat memancing partisipasi pembaca untuk berada dalam cerita, dengan kata lain memancing imersi yang merupakan salah satu kunci utama interaktivitas yang diterapkan dalam komik interaktif.

Proses perancangan komik interaktif *Revenge of the Dead* meliputi perancangan alur, perancangan interaktivitas, dan perancangan komik secara visual dalam bentuk dua dimensi pada media *web*. Perancangan alur komik interaktif ini diikuti dengan perancangan karakter yang memainkan jalan cerita serta *setting*, dunia tempat karakter tumbuh dan berkembang. Perancangan komik secara visual mengacu pada perancangan tata pandang atau *layout* elemen-elemen komik lainnya yaitu panel, kata, dan balon kata dalam satu halaman *web*. Interaktivitas dalam komik *Revenge of the Dead* diterapkan dalam animasi, *sound effect*, *hidden object*, dan pemilihan alur dimana pembaca diberikan kebebasan dalam memilih alur cerita yang akan diikutinya. Percabangan alur cerita ditempatkan pada *Chapter 1*.

Penulis mempertahankan bentuk peta temporal komik dalam perancangan komik secara visual, mengacu pada pengertian Scott McCloud mengenai komik, yaitu gambar-gambar serta lambang-lambang lain, yang terjukstaposisi – atau diletakkan bersisian dalam urutan tertentu. Pembaca akan menjelajahi satu halaman dengan bantuan sistem *scrolling* pada halaman *web*. Pada akhir halaman ditempatkan adegan *rising*, atau adegan yang memiliki tingkat ketegangan meninggi untuk memancing rasa penasaran pembaca untuk membuka halaman berikutnya. Adegan yang mengharuskan pembaca untuk memilih alur cerita merupakan salah satu contoh adegan *rising* yang mengundang keingintahuan pembaca untuk mengikuti kelanjutan cerita.

Proses pembuatan komik *Revenge of the Dead* dimulai dengan cara manual-tradisional, melalui proses pembuatan sketsa (*sketching*), penintaan (*inking*), dan penyelesaian akhir (*finishing*) dengan komputer. Pada proses penintaan, ditemukan bahwa teknik penintaan yang paling cocok diterapkan dalam komik *Revenge of the Dead* adalah teknik arsir dengan tinta, yang dapat menimbulkan efek kontras yang kuat, serta kesan kasar dan menyeramkan sesuai dengan tema cerita yaitu *zombie*. Efek kontras yang kuat antara hitam dan putih menambah kengerian ketika diterapkan pada gambar *zombie*, serta dapat memberikan dimensi, atau kesan kedalaman pada gambar, sehingga tidak berkesan datar atau *flat* (lihat perbandingannya pada gambar 5.1). Proses *finishing* mencakup pembuatan kata dan balon kata, penempatan panel, dan pembagian panel.



Gambar 5.1 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penerapan Teknik Arsir

Penambahan interaktivitas yang mencakup pembuatan animasi, *sound*, *scripting*, dan penempatannya dalam media *web* dilakukan setelah proses *finishing*. Perancangan interaktivitas dalam komik interaktif *Revenge of the Dead* menjadi kunci penempatan panel, pembagian halaman, serta sudut pandang gambar di tiap panel yang dirancang untuk mendukung imersi pembaca. Kemunculan animasi, *sound*, dan pilihan alur interaktif diatur dengan bahasa pemrograman HTML, untuk memelihara unsur kejutan agar respon pembaca tetap terpelihara dalam interaksi antara pembaca dan komik interaktif yang dibacanya.