



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 III

METODE PENELITIAN

3.1 Proses Penelitian

Fenomena genre zombie yang telah dibahas pada bagian latar belakang serta genre merupakan hasil observasi penulis di beberapa forum online, *blog*, dan situs berita online (CNN), yang memuat beberapa kajian fenomena *zombie* atau berita yang membahas popularitas *zombie*. Data yang didapat berupa dokumen (baik yang berbentuk pendapat para ahli, penelitian, dan laporan), data grafik mengenai popularitas game atau hal-hal yang berhubungan dengan *zombie* pada mesin pencari, serta video wawancara dengan pengarang buku, game, dan film bertema *zombie*.

Pengumpulan data pembaca komik melalui kuesioner online (<http://www.surveymonkey.com/s/STXL8CW>) tanggal 30 Mei – 8 Juni 2012 dan data dari situs penerbit komik cetak (elexmedia.co.id) dan digital (ngomik.com) dilakukan dengan tujuan melihat minat baca komik sesuai rentang usia responden. Pembaca komik digital pada situs ngomik.com dilihat dari jumlah *user* yang terdaftar sebagai *member*. Pembaca komik cetak terbitan *Elex Media Komputindo*, *M&C*, *Koloni*, dan *Level Comics* berdasarkan kategori umur dilihat dari hasil *polling* pembaca komik pada situs elexmedia.co.id pada Agustus 2011.

Pada tanggal 25 Mei 2012 (di ruang diskusi perpustakaan UMN, responden berjumlah 8 orang) penulis melakukan wawancara *focus group* yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran perilaku interaktivitas mahasiswa UMN saat membuka internet. Interaktivitas yang dimaksud lebih mengarah pada bagaimana reaksi responden terhadap sebuah situs yang memasukkan unsur interaktif seperti suara dan animasi, apakah responden merasa lebih tertarik atau malah merasa terganggu dengan adanya unsur interaktif tersebut. Wawancara juga bertujuan untuk melihat tipe perilaku pengguna internet dengan usia rata-rata 20-22 tahun, yang merupakan target pasar utama dari komik digital interaktif *Revenge of the Dead*. Responden yang terpilih berusia rata-rata 20-22 tahun, pengguna internet

dan minimal pernah membuka situs komik online atau komik interaktif. Beberapa diantaranya juga merupakan penggemar komik baik digital maupun cetak.

Pertanyaan yang diajukan terdiri dari tiga poin utama yaitu :

- a. Tipe Perilaku Pengguna Internet: ketika responden membuka *link* situs yang berisi teks, gambar atau video, apakah responden cenderung bersikap eksploratif, memiliki rasa keingintahuan untuk mencari tahu apa saja yang ada dalam situs tersebut ataukah responden hanya bersikap pasif, akan membuka situs berdasarkan tujuan hanya untuk melihat teks, gambar, atau video yang dirujuk dan setelah tujuan tercapai responden akan langsung menutup jendela situs tersebut (tidak mengeksplorasi lebih lanjut).
- b. Nilai Interaktivitas: apakah sebuah website yang mengandung unsur interaktivitas seperti suara dan animasi yang berjalan setelah diklik, atau game interaktif membuat responden lebih tertarik atau justru mengganggu, apakah sebuah interaktivitas menjadi nilai positif atau negatif dalam situs yang dikunjungi.
- c. Interaktivitas dalam Komik Digital: sampai sejauh mana interaktivitas dalam komik menambah daya tarik sebuah komik untuk dibaca dan diikuti.

Wawancara terakhir dilakukan untuk mengetahui teknik membuat komik digital interaktif. Teknik membuat komik digital interaktif yang dimaksud adalah bagaimana mengaplikasikan interaktivitas pada komik digital yang dapat memancing partisipasi pembaca dalam komik bertema *zombie* berjudul *Revenge of the Dead*. Proses penelitian yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan Gideon Frederick, dosen Universitas Multimedia Nusantara yang mengajar mata kuliah *Comic Making*. Wawancara dilakukan pada tanggal 30 Mei 2012 pukul 13.20-13.50 (ruang 520 gedung rektorat UMN). Penulis memberikan contoh sketsa komik yang sudah dikerjakan dan berdiskusi dengan narasumber tentang seperti apakah interaktivitas yang baik untuk ditampilkan pada komik *Revenge of the Dead*.

Pertanyaan yang diajukan terdiri dari enam poin yaitu :

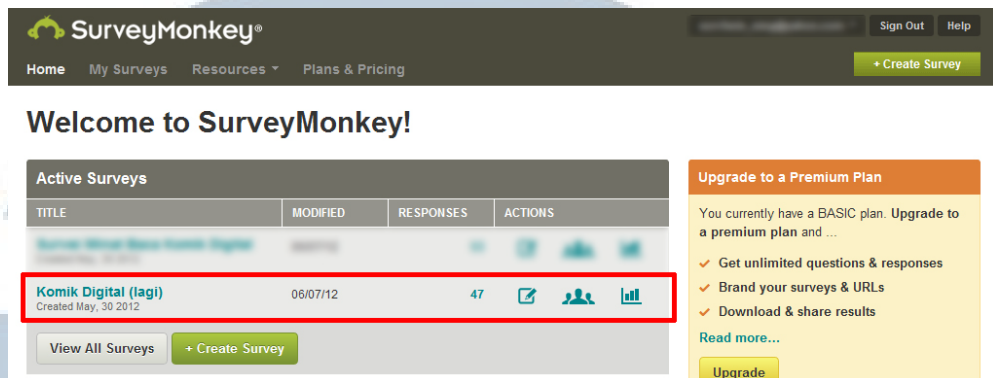
- a. Ukuran komik web dan perbedaannya dengan ukuran komik cetak
- b. Tampilan poin interaktif (pemilihan alur) dalam panel dan navigasi antar panel dan halaman
- c. Penggunaan animasi dan suara pada komik interaktif
- d. Bagaimana membangun elemen kejutan (*surprise*) sebagai daya tarik komik interaktif bertema *zombie*
- e. Tampilan *layout*, balon kata dan narasi, sudut pandang, dan panel komik yang mendukung imersi pembaca
- f. Kesan terhadap dunia komik digital Indonesia

Pengambilan referensi beberapa contoh komik interaktif yang menjadi sumber inspirasi dari internet dilakukan sebagai dasar pembuatan komik interaktif. Referensi juga mencakup gambar background serta beberapa benda yang diperlukan dalam komik untuk memperoleh gambaran yang nyata sesuai dengan pengalaman pembaca. Gambar mencakup *landscape* kota sub-urban serta benda-benda yang penting dalam cerita.

3.2 Hasil Penelitian

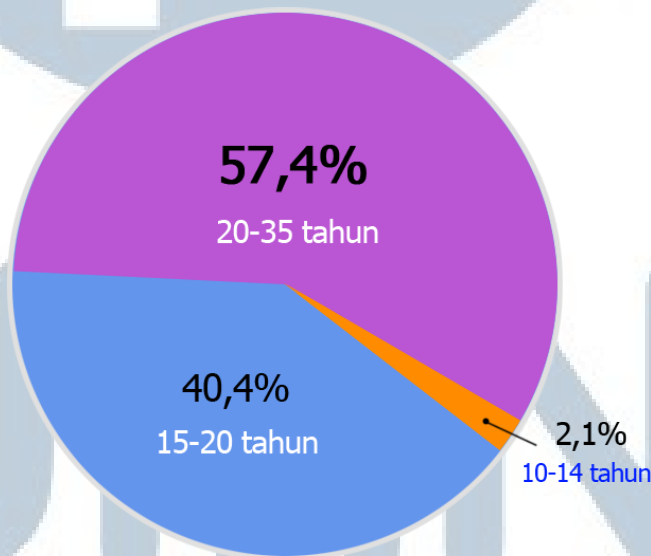
3.2.1 Minat Pembaca Komik Digital di Indonesia

Minat pembaca komik digital di Indonesia cukup tinggi dilihat dari jumlah anggota situs *ngomik.com* pada alamat website <http://www.ngomik.com/user> yang berjumlah 41.952 anggota. Data ini cukup valid mengingat situs tersebut hanya menyediakan bacaan komik digital buatan Indonesia secara utuh kepada member sehingga dapat dipastikan bahwa rata-rata pengguna internet yang terdaftar sebagai *member* atau anggota situs *ngomik.com* merupakan pembaca komik digital lokal dan memang bertujuan membaca komik digital.



Gambar 3.1 Screenshot Surveymonkey.com

Dari kuesioner online yang disebarakan melalui berbagai forum dan jejaring sosial pada <http://www.surveymonkey.com/s/STXL8CW>, penulis menyimpulkan dari total 47 responden, paling banyak berumur 20-35 tahun (57,4%).



Gambar 3.2 Hasil Kuesioner Online Umur Pembaca Komik Digital

3.2.2 Pengaruh Unsur Interaktivitas pada Web dan Komik Digital

Dari hasil wawancara untuk mengetahui perilaku interaktivitas di internet pada rentang usia 20-22 tahun, penulis menggunakan tiga poin pertanyaan sebagaimana

telah disebutkan pada sub-bab 3.1. Pertanyaan diajukan kepada delapan narasumber yang merupakan mahasiswa UMN yang aktif menggunakan internet.

Poin yang pertama bertujuan mengetahui ketertarikan narasumber untuk mengeksplorasi sebuah situs web (tabel 3.1). Sebagian besar narasumber menjawab tertarik, asal isi dan layoutnya menarik bagi narasumber dan tidak berisi virus (enam orang). Terdapat juga seorang narasumber yang menyatakan akan tetap mengeksplorasi walaupun layout websitenya tidak menarik (satu orang), dan seorang narasumber lainnya mengatakan bahwa ketertarikan dalam mengeksplorasi tergantung *mood*.

Tabel 3.1 Perilaku Interaktivitas Responden Saat Membuka Situs

No.	Responden	Usia (th)	Jawaban
1.	A	21	Ya, kalau menarik isinya dan bukan berisi virus. Sebelum buka link website biasanya cari tau dulu keamanannya
2.	B	21	Ya, kalau menarik
3.	C	22	Ya, kalau menarik
4.	D	22	Ya, kalau isinya menarik untuk dilihat.
5.	E	21	Ya, lebih tertarik mengeksplorasi, meski layout buruk tetap ingin tau ini website apa.
6.	F	20	Ya, tapi tergantung <i>mood</i> . Kalau <i>mood</i> lagi bagus tertarik untuk eksplorasi. Kalau tidak biasanya langsung tutup kalau sudah selesai lihat konten utamanya.

7.	G	22	Ya, kalau menarik layoutnya dan memiliki unsur interaktif seperti mini game.
8.	H	22	Ya, kalau menarik dan isinya bukan virus seperti iklan-iklan yang tidak jelas di beberapa website.

Poin kedua bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari unsur interaktivitas yang diaplikasikan dalam situs web (misalnya animasi, efek suara, atau konten interaktif lainnya) terhadap ketertarikan pembaca (tabel 3.2). Jawaban yang diperoleh menunjukkan bahwa narasumber merasa lebih tertarik dengan situs yang mengandung unsur interaktivitas.

Tabel 3.2 Tanggapan Responden terhadap Unsur Interaktivitas dalam Web

No.	Responden	Usia (th)	Jawaban
1.	A	21	Lebih tertarik
2.	B	21	Lebih tertarik
3.	C	22	Lebih tertarik
4.	D	22	Lebih tertarik
5.	E	21	Lebih tertarik
6.	F	20	Lebih tertarik
7.	G	22	Lebih tertarik, pastinya.
8.	H	22	Lebih tertarik

Poin yang terakhir adalah mengenai tanggapan narasumber terhadap komik interaktif yang menggabungkan unsur animasi, suara, dan puzzle interaktif dengan alur yang bisa dipilih oleh pembaca (tabel 3.3). Tanggapan dari narasumber sebagian besar positif, bahwa hal tersebut cukup menarik. Pada poin ini sebagian narasumber menambahkan untuk unsur animasi diusahakan agar tidak terlalu berat karena kuota dan kecepatan internet terbatas, terutama di kalangan mahasiswa. Dalam hal penambahan suara, tujuh orang narasumber berpendapat bahwa suara dalam komik digital merupakan sesuatu nilai tambah asal dalam porsi yang tepat dan tidak berlebihan, sementara seorang lainnya beranggapan bahwa lebih baik komik digital tidak menggunakan suara sama sekali sehingga lebih bebas dalam mengimajinasikan adegan yang terlihat di tiap panelnya. Alur interaktif yang melibatkan pembaca mendapatkan tanggapan yang positif dari kedelapan narasumber namun hal tersebut akan sangat dipengaruhi oleh jalan cerita yang diikuti.

Tabel 3.3 Tanggapan Responden terhadap Unsur Interaktivitas dalam Komik Digital

No.	Responden	Usia (th)	Jawaban
1.	A	21	Menarik, tapi jangan berat2 animasinya karena kuota internet terbatas.
2.	B	21	Menarik, tapi harus memperhatikan bagian navigasi, jangan sampai dikira error oleh pembaca.
3.	C	22	Menarik, tapi animasinya harus berhubungan dengan cerita. Juga jangan berat2 animasinya, nanti lemot atau dikira error dan pembaca merasa malas melanjutkan.

4.	D	22	Menarik, memberi nilai positif
5.	E	21	Sound lebih baik tidak perlu dipakai karena terkesan tanggung. Soal komik yang bisa dipilih jalan cerita dan animasinya menurut saya menarik, dengan catatan animasinya jangan terlalu berat.
6.	F	20	Oke, tapi jangan berat2 animasinya, pembaca malas menunggu sehingga akhirnya menutup jendela situs.
7.	G	22	Menarik, selama berada dalam porsi yang pas, tidak berlebihan.
8.	H	22	Karena belum pernah lihat jadi sepertinya menarik.

Dari hasil wawancara dengan delapan orang narasumber mengenai perilaku interaktivitas dalam membuka situs web, ditarik tiga poin kesimpulan yaitu :

- a. Narasumber rata-rata merupakan tipe eksploratif saat membuka sebuah situs, meski urutan prioritasnya bervariasi. Urutan prioritas dilihat dari tujuan mereka membuka situs. Ada eksplorasi yang dilakukan langsung ketika situs dibuka, ada yang melakukan eksplorasi setelah melihat isi teks, gambar, atau video yang menjadi tujuan utama yang mendasari mereka untuk membuka situs tersebut.
- b. Narasumber menilai interaktivitas dalam sebuah situs menambahkan nilai positif, dengan kata lain menambah ketertarikan mereka untuk mengeksplorasi situs tersebut dengan catatan tidak terlalu berat karena rata-

rata menggunakan internet dengan kecepatan dan kuota yang tidak begitu stabil. Narasumber memiliki beberapa pendapat berbeda mengenai faktor tambahan yang mempengaruhi ketertarikan mereka dalam mengeksplorasi sebuah situs. Faktor yang pertama adalah layout situs. Sebagian mengatakan bahwa layout yang buruk dan terlalu ramai membuat mereka malas mengeksplorasi sementara yang lain memilih tetap mengeksplorasi atas dasar keingintahuan.

- c. Unsur tambahan seperti animasi dan sound yang mendukung interaktivitas dalam komik digital dianggap menarik dalam proporsi yang pas (tidak berlebihan, hanya untuk menonjolkan adegan penting), dan unsur interaktivitas dalam hal melibatkan pembaca untuk memilih alur cerita merupakan sesuatu yang baru, yang menambah daya tarik dalam membaca komik.

3.2.3 Teknik yang Digunakan dalam Pembuatan Komik Interaktif

Dalam wawancara dengan Gideon Frederick, salah satu dosen mata kuliah *Comic Making* di Universitas Multimedia Nusantara, jawaban yang didapat berdasarkan enam poin pertanyaan yaitu :

- a. Ukuran komik web dan perbedaannya dengan ukuran komik cetak
Komik web tidak memiliki aturan tertentu seperti halnya komik cetak. Komik cetak umumnya dicetak dalam ukuran yang sesuai dengan ukuran kertas pada umumnya, karena akan dicetak berdasarkan ukuran kertas yang umum (A4, A5, atau B4). Ukuran komik web bebas, bahkan dimungkinkan menentukan ukuran sendiri yang berbeda dari yang ada selama ini. Tidak ada batasan dalam web.
- b. Tampilan poin interaktif (pemilihan alur) dalam panel dan navigasi antar panel dan halaman

Jangan terlalu dipandu, biarkan pembaca bebas mengeksplorasi. Kalau bisa berikan sesuatu yang menarik misalnya muncul jendela kecil baru di dekat atau dalam panel yang berisi gambar yang diperbesar dari salah satu bagian gambar panel tersebut.

- c. Penggunaan animasi dan suara pada komik interaktif yang sebaiknya diberikan pada komik interaktif?

Tergantung. Kalau pembaca manga hardcore biasanya lebih suka tanpa suara, dan membiarkan imajinasinya berjalan. Tapi memang suara sebaiknya dibatasi, mungkin hanya sampai efek, bukan kata-kata. Animasi dengan berbagai efek jangan terlalu banyak selain karena akan memberatkan, juga mengganggu, malah jatuhnya seperti anime. Cukup bagian yang ingin diberi penekanan saja.

- d. Bagaimana membangun elemen kejutan (*surprise*) sebagai daya tarik komik interaktif bertema *zombie*?

Berbagai macam teknik dapat dipakai. Misalnya animasi dalam panel dimana satu panel berisi gambar jendela di *zoom-in* pelan lalu tiba-tiba muncul *zombie*, atau 'memaksa' pembaca dengan menjalankan *scroll* tiba-tiba.

- e. Tampilan *layout*, balon kata dan narasi, sudut pandang, dan panel komik yang mendukung imersi pembaca

Imersi pembaca bisa dibangun dari beberapa hal dalam komik, salah satunya *layout*, agar pembaca seakan menggantikan peran tokoh utama yang menyaksikan kejadian dalam panel. Contohnya menghilangkan karakter utama, membuat pembaca tidak lagi sebagai orang ketiga yang pasif, tapi menjadi orang pertama yang menggantikan karakter. Bisa dilakukan dengan cara mengubah sudut pandang gambar.

- f. Kesan terhadap dunia komik digital Indonesia

Untuk komik digital interaktif, hal ini dapat menjadi sebuah langkah yang positif dalam hal memperkaya khazanah komik digital, namun perlu diperhatikan bahwa Indonesia saat ini masih memasuki masa konvergensi dalam hal digital. Umumnya masyarakat Indonesia yang fasih menggunakan teknologi masih terbatas di kota-kota besar sehingga pasarnya masih terbilang sedikit. Situs komik digital di Indonesia juga masih terbatas sehingga masih memerlukan waktu agar berkembang.

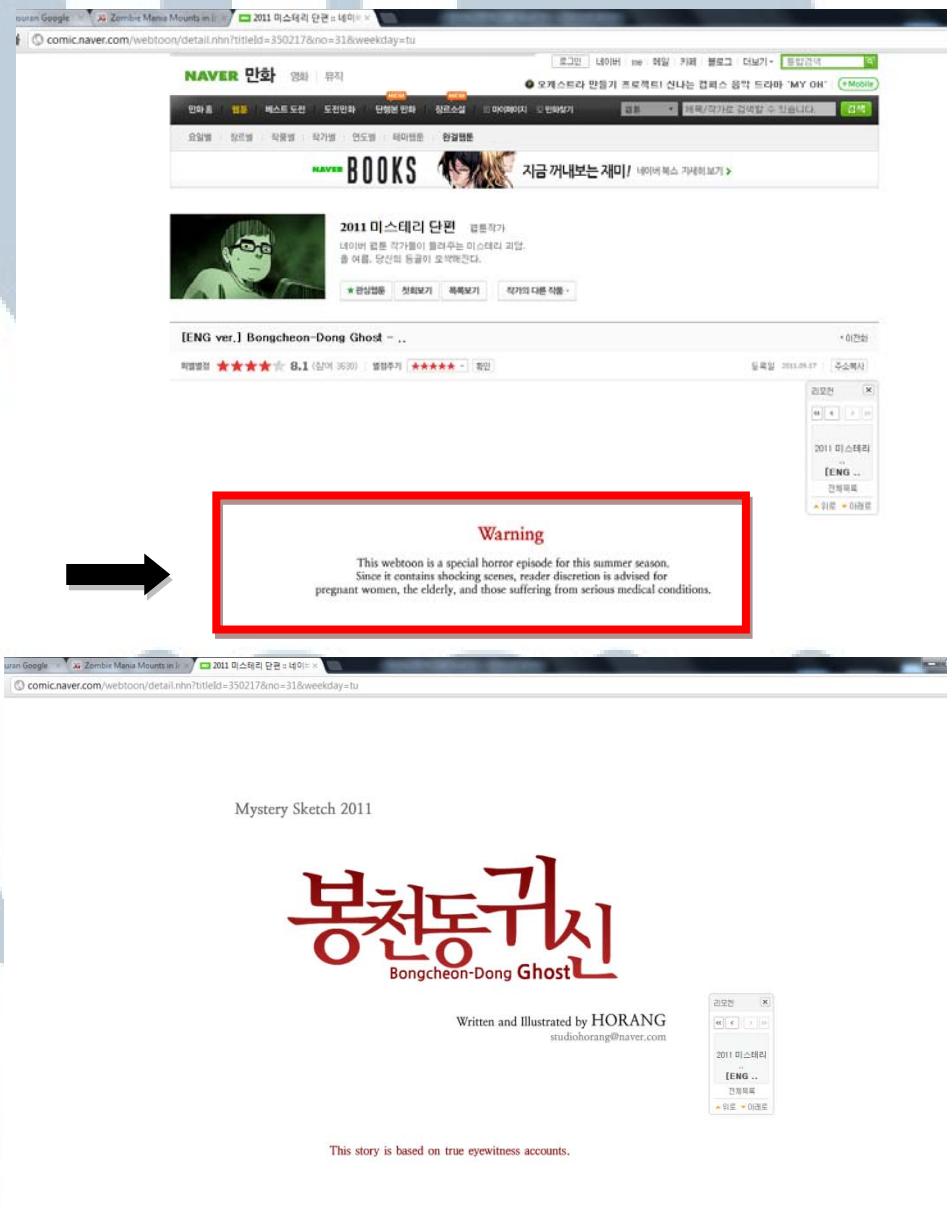
The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white graphic of a person's face with a grid of squares for eyes and a smile.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

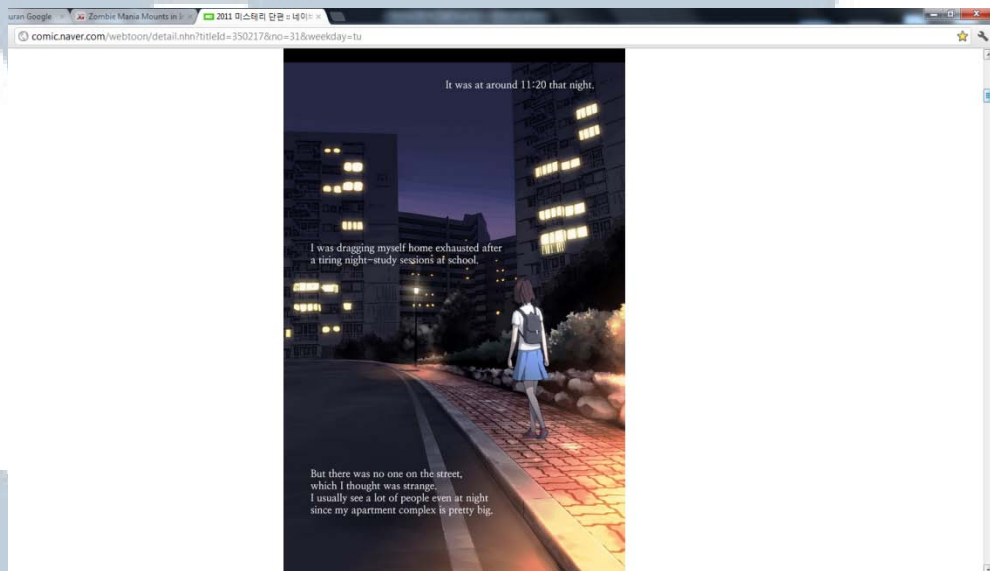
3.2.4 Referensi Komik Interaktif

Contoh komik interaktif yang menjadi referensi dalam pembuatan tugas akhir ini dapat dilihat pada situs <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31&weekday=tu> yang memiliki unsur animasi yang mengandung unsur ‘pemaksaan’, dimana pembaca dikejutkan dengan *scroll* yang bergerak otomatis ketika mencapai poin tertentu.



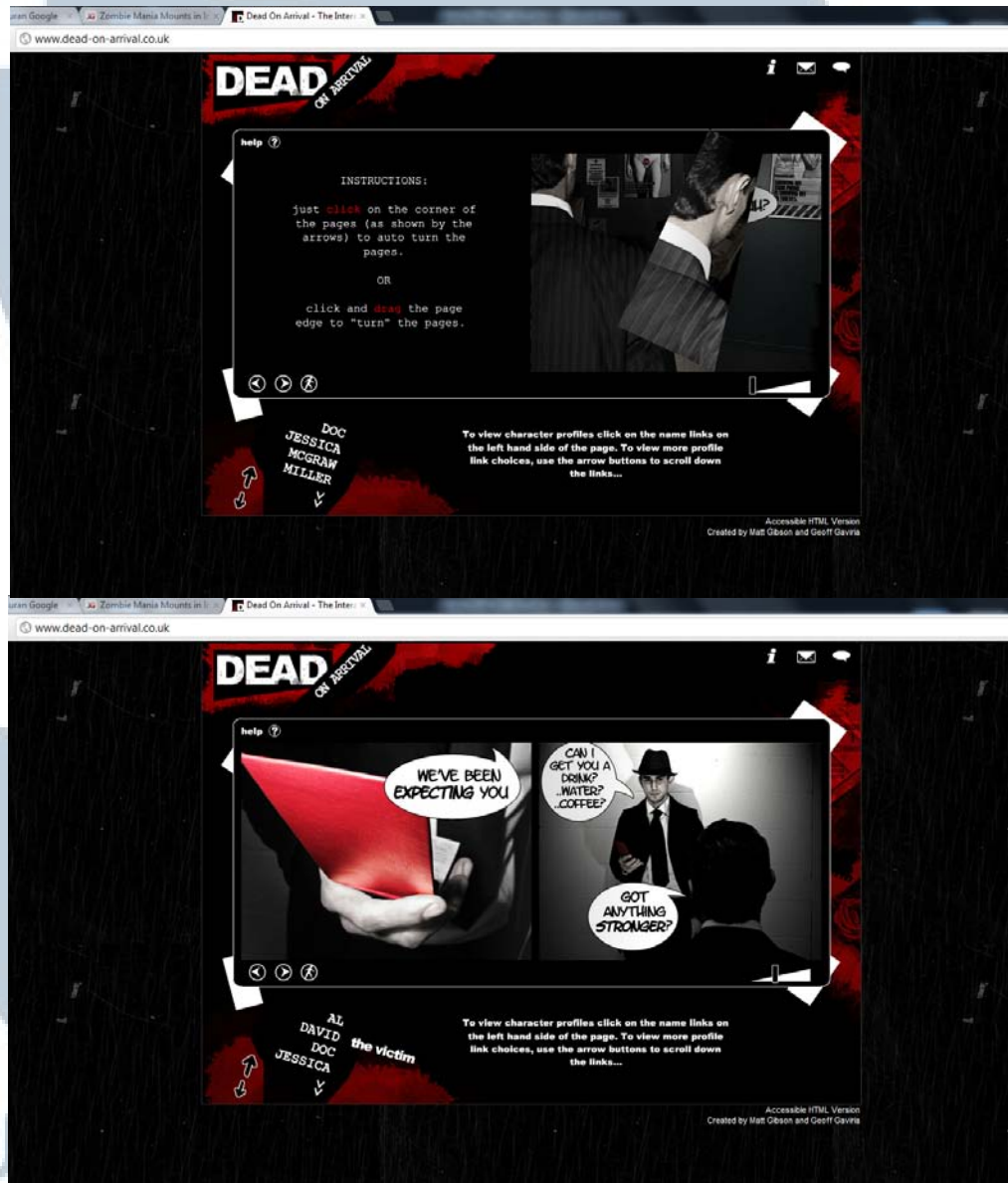
Gambar 3.3 Screenshot Komik dari Website Comic Naver (<http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31&weekday=tu>)

Komik asal Korea ini tergolong singkat, hanya terdiri dari 1 halaman web. Cara bacanya memanfaatkan *scrolling* yang dapat memberi efek kejutan bagi pembaca sehingga memiliki daya tarik yang unik. Scroll yang dijalankan secara otomatis dengan cepat bergerak melalui panel-panel sekuen gambar yang memberi kesan bergerak (animasi). Pembagian panel komik ini monoton dari atas ke bawah. Nilai lebih komik ini terdapat pada keberhasilannya membangun suasana tegang disusul kejutan dengan memanfaatkan *auto scroll*, unsur utama dalam komik bergenre *horror* (sangat tidak disarankan untuk dibuka bagi penderita penyakit jantung).



Gambar 3.4 Screenshot Komik Horor Interaktif
(<http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31&weekday=tu>)

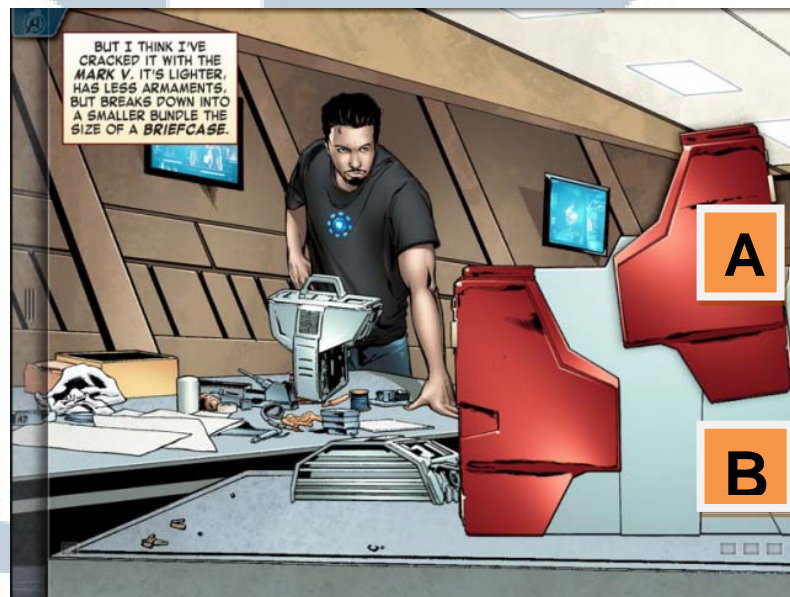
Contoh referensi komik interaktif berikutnya dapat dilihat di <http://www.dead-on-arrival.co.uk/> - yang bergenre detektif. Di sini pembaca ditempatkan sebagai detektif sebuah kasus pembunuhan dan dapat menebak siapa pelakunya dari kesaksian para saksi di tempat kejadian.



Gambar 3.5 Screenshot Komik Interaktif *Dead on Arrival* (<http://www.dead-on-arrival.co.uk/>)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Komik ini memasukkan nilai interaktivitas dimana pembaca dapat berperan langsung menunjuk siapa pelaku dari kasus tersebut berdasarkan cerita yang dituturkan oleh para saksi. Selain itu komik ini menampilkan animasi sederhana *panning*, *zoom-in* atau *zoom-out* di tiap panelnya dan tampilan grafis menarik yang memanfaatkan fotografi. Pemanfaatan teknologi seperti ini hanya memungkinkan jika dibuat dan dipublikasikan dalam bentuk digital. Contoh lain adalah komik interaktif *Marvel's the Avengers: Iron Man - Mark VII* yang dibuat oleh Loud Crow Interactive Inc. pada tahun 2012. Komik ini menggabungkan unsur animasi dan suara, serta ditambah permainan interaktif seperti memasang *puzzle* dalam beberapa panel sebagai syarat untuk pergi ke halaman selanjutnya. Permainan puzzle ini seperti yang terlihat pada gambar 3.6 dimana bagian A harus dipasang ke bagian B.



Gambar 3.6 *Puzzle games* komik interaktif *Marvel's the Avengers: Iron Man - Mark VII* (<http://www.appadvice.com/appnn/2012/04/quickadvice-ironman-markvii>)

Pada halaman depan terdapat beberapa konten interaktif dan pengaturan yang dapat disesuaikan sendiri oleh pembaca dengan tampilan yang menarik (gambar 3.7). Komik ini juga menggabungkan unsur suara

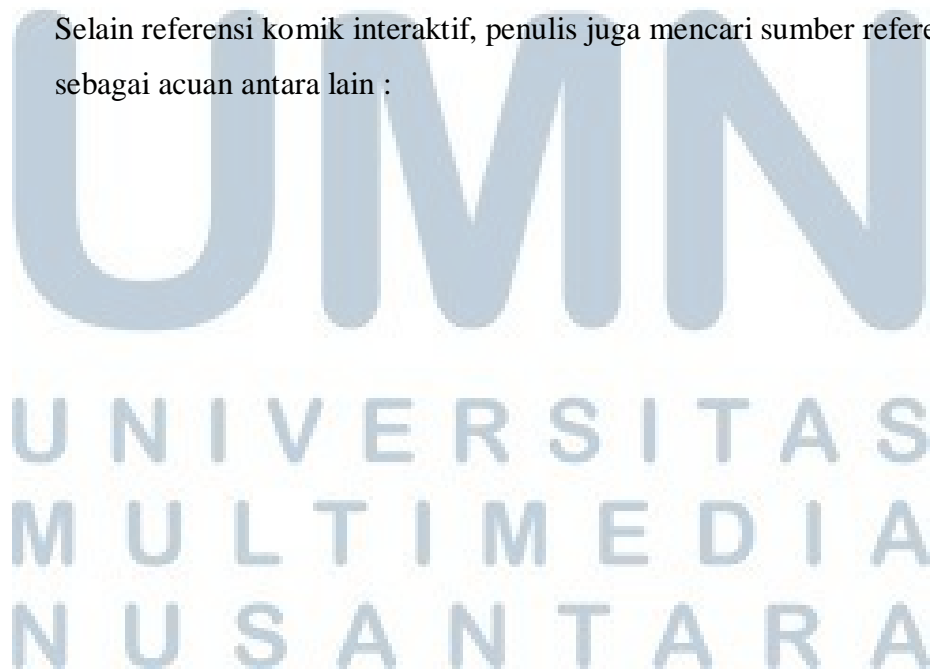
baik dalam segi efek dan juga kata. Narasi dan dialog disampaikan baik dalam bentuk tulisan pada balon kata maupun kata-kata secara lisan.



Gambar 3.7 Komik Interaktif *Marvel's The Avengers: Iron Man - Mark VII*
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.marvelavengers>)

3.2.5 Referensi Gambar

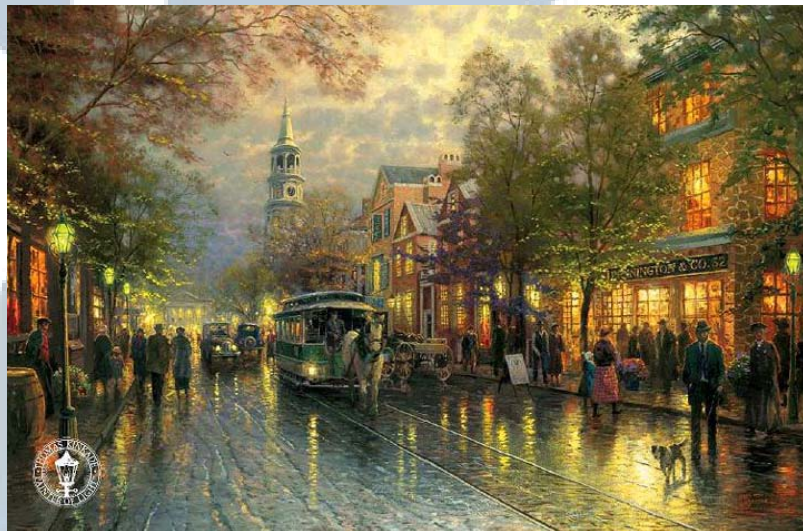
Selain referensi komik interaktif, penulis juga mencari sumber referensi sebagai acuan antara lain :



a. Background



Gambar 3.8 Referensi *Background 1*
(http://www.freefoto.com/images/1215/19/1215_19_7---Cable-Car--North-Beach-District-San-Francisco--California_web.jpg)



Gambar 3.9 Referensi *Background 2*
(<http://www.americanartgalleryandgifts.com/images/gallery/kinkadee1-new.jpg>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Revolver



Gambar3.10 Referensi Senjata 1
(<http://nggotho.files.wordpress.com/2011/02/revolver.jpg>)



Gambar 3.11 Referensi Senjata 2
(<http://automated-aircraft.blogspot.com/2011/07/revolver-wallpapers.html>)

c. Zombie



Gambar 3.12 Referensi *Zombie 1*
(<http://media.photobucket.com/image/zombie/lordbolwerk/zombie.jpg>)



Gambar 3.13 Referensi *Zombie 2*
(<http://projectumbrella.net/files/Zombie.jpg>)

d. Lentera / *Lantern*



Gambar 3.14 Referensi Lentera 1
(http://www.hotref.com/category/0907/High-sierra-4--l-e-d--super-bright-lantern_5563_r.jpg)



Gambar 3.15 Referensi Lentera 2
(http://www.hotref.com/category/032609/Garity-12-led-multi-function-dynamo-lantern_1225-93.jpg)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

e. Pondok / *Lodge* (eksterior dan interior)



Gambar 3.16 Referensi *Lodge* 1
(http://www.overseaspropertymall.com/wp-content/gallery/chile/lodge_from_hill.jpg)



Gambar 3.17 Referensi *Lodge* 2
(<http://www.southern-edge.com/wp-content/uploads/interior209A.jpg>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18 Referensi *Lodge 3*
(<http://www.allstottconstruction.com/interiors/cabint1.jpg>)

3.3 Eksplorasi Desain

Komik digital yang sering dijumpai biasanya hanya sebatas komik yang dibaca melalui media digital, dengan interaktivitas yang terbatas pada fungsi klik dan *scroll* pada *mouse* untuk membaca halaman selanjutnya. Fungsi klik terdapat pada komik yang mengacu pada ukuran cetak atau komik cetak yang telah dikonversi menjadi data digital. Fungsi *scroll* digunakan pada komik digital yang disusun memanjang ke bawah, biasanya terdapat pada komik web.

Dari beberapa contoh referensi yang menjadi acuan pembuatan komik digital interaktif berjudul *Revenge of the Dead*, penulis mencoba menggabungkan unsur *puzzle*, komik, animasi, dan suara dengan tetap mempertahankan apa yang disebut sebagai peta temporal oleh Scott McCloud, yaitu panel-panel komik yang disusun dengan alur baca tertentu, bukan hanya satu panel per tampilan.

Interaktivitas dalam alur cerita sangat bergantung pada komposisi gambar dalam panel serta pengaturan alur baca antar panel. Kebanyakan panel menggunakan komposisi *off-center* untuk memberi aksen ruang yang memancing eksplorasi pembaca. Eksplorasi yang paling banyak dilakukan dalam hal mengatur komposisi layout adegan dalam panel, mengatur posisi yang mengaitkan panel yang satu dengan yang lain, serta keseimbangan kontras antar panel.