



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 II

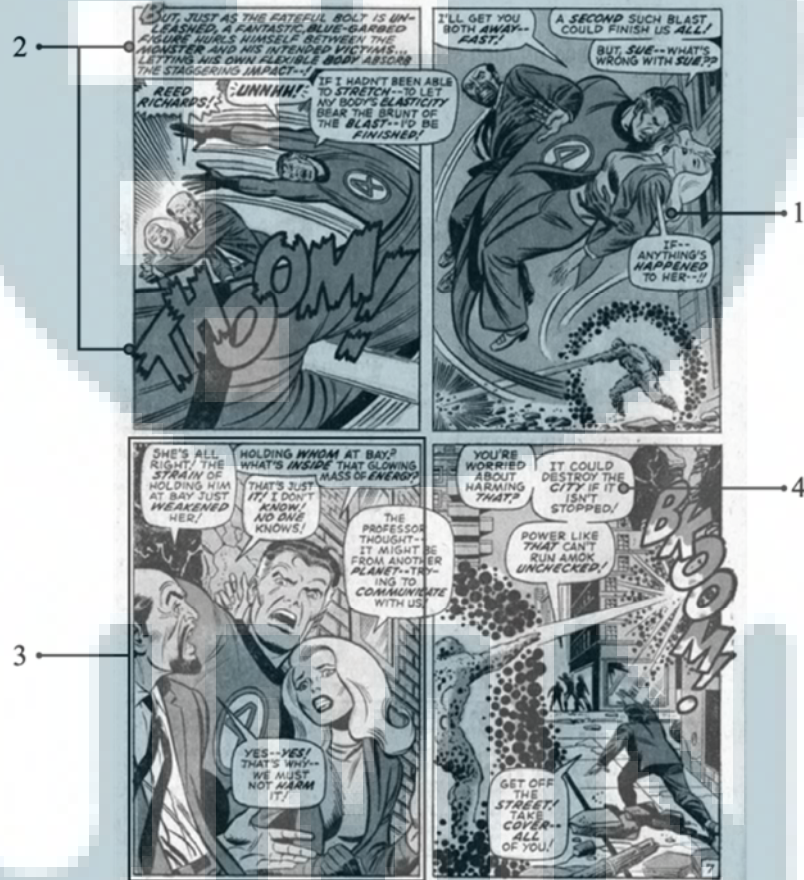
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Will Eisner menyebut komik sebagai *Sequential Art*, dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* (1985, p.5) mendefinisikan “*Sequential Art*” sebagai sebuah gambar atau susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sebuah cerita atau mendramatisir ide. Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* (1994, p.9) mendefinisikan komik sebagai menjajarkan gambar dan lainnya secara berurutan, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Sedangkan Robert C. Harvey dalam buku *The Language of Comics: Word and Image* (2001, p.76) mendefinisikan komik sebagai narasi bergambar atau eksposisi dimana kata-kata (merujuk kepada gambar dengan balon kata) biasanya berkontribusi mengartikan sebuah gambar dan sebaliknya.

Penelitian lintas budaya terhadap komik dipersulit oleh perbedaan besar dalam arti dan lingkup kata dari “*comics*” dalam berbagai bahasa. Sebuah bentuk seni yang menggunakan kumpulan gambar-gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita tertentu dapat didefinisikan sebagai komik. Masing-masing definisi di atas memiliki suatu keterkaitan dari sebuah narasi visual. Definisi Scott McCloud merupakan yang paling mendekati untuk menjadi suatu pemahaman tentang komik.

Komik terdiri dari gambar-gambar dan kata-kata yang tersusun rapih kemudian membentuk suatu cerita. Gambar-gambar dan kata-kata merupakan salah satu bagian dasar dari komik. Dwi Koendoro dalam bukunya Yuk, Bikin Komik (2007, p.31) menyebutkan elemen-elemen dasar pembentuk komik yang biasa dikenal oleh para komikus. Elemen tersebut adalah gambar atau ilustrasi, teks, *frame* dan balon kata (gambar 2.1).



Gambar 2.1 Elemen-elemen yang terdapat pada komik (<http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2010/01/exclamation1.jpg>)

1. Sosok Gambar atau Ilustrasi

Sosok Gambar atau Ilustrasi merupakan elemen yang penting dalam pembuatan komik. Ilustrasi yang ditampilkan sangat ditentukan oleh kreativitas dan kecakapan dari komikus. Ketajaman pandangan dalam memilih posisi yang paling pas sangat diperlukan.

2. Unsur Tulisan atau Teks

Biasanya dapat berupa dialog (percakapan antara dua orang atau lebih), monolog (berbicara seorang diri), narasi (keterangan / penceritaan sebuah adegan), dan efek suara. Teks juga dapat dipergunakan untuk memperkuat penampilan gambar dengan berubah menjadi efek suara. Dalam buku *The Encyclopedia of Cartooning Techniques* Steve Whitaker menyebutnya sebagai *sound-effect lettering*.

3. Unsur kotak (*Frame*)

Frame sering disebut sebagai ruang pengadeganan. Bentuk dari *frame* bisa beragam tergantung kreativitas dari komikus. Namun, biasanya *frame* berbentuk kotak persegi dan tersusun secara rapi, sehingga pembaca dapat mengikuti alur cerita dengan baik. Namun seiring berkembangnya teknologi, bentuk *frame* sudah sangat bervariasi. Bahkan sekarang ini gambar bisa diletakan diluar *frame*.

4. Balon Kata (*Balloon*)

Merupakan ruang untuk menaruh teks narasi atau kata-kata. Dalam penerapannya, balon merupakan bagian dari ilustrasi. Jadi letak maupun ukuran balon kata harus seimbang dengan gambar. Namun, balon kata tidak harus ada di setiap *frame*, yang terpenting adalah adanya keterkaitan antara *frame* satu dengan *frame* selanjutnya.

Dalam komik, komikus ingin agar pembaca mengerti apa yang disampaikan dan membujuk mereka agar tetap memperhatikan cerita hingga selesai. Agar tujuan tersebut tercapai, komikus perlu mempelajari tentang prinsip *communicating with clarity*. Agar tujuan tersebut bisa dicapai, Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Making Comics* (2006, p.10) membagi menjadi lima tipe dasar. Yaitu :

1. Pemilihan Momen

Pemilihan momen berhubungan dengan peralihan dari satu panel ke panel lain. Hal ini dimaksudkan agar komikus tidak harus menggunakan banyak panel untuk menyampaikan suatu cerita. Dalam beberapa panel saja pesan yang ingin disampaikan dapat lebih tepat sasaran, tanpa harus mengurangi maksud dari momen tersebut.

Scott McCloud (1993) membagi transisi antar panel menjadi enam macam,

yaitu :

Tabel 2.1 Tabel transisi antar panel

<p><i>Moment to Moment</i> (Momen ke Momen)</p>	<p>Perpindahan atau transisi panel ini digunakan untuk memperlambat suatu gerakan, meningkatkan ketegangan, dan menangkap perubahan kecil.</p>
<p>Gambar 2.2 Contoh Transisi <i>Moment to Moment</i> (http://www.cloudscapecomics.com/wordpress/wp-content/uploads/2011/07/drawing-graphic-novell.jpg)</p>	
<p><i>Action to Action</i> (Aksi ke Aksi)</p>	<p>Merupakan perpindahan yang efisien, karena komikus memilih satu momen per tindakan untuk membantu pergerakan plot sehingga alur cerita tetap terjaga. Transisi ini biasanya digunakan untuk menunjukkan sebuah subjek tunggal dengan serangkaian pergerakannya.</p>



Gambar 2.3 Contoh Transisi *Action to Action*
(<http://www.cloudscapecomics.com/wordpress/wp-content/uploads/2011/07/drawing-graphic-novel2.jpg>)

Subject to Subject
(Subjek ke Subjek)

Transisi ini menggambarkan perpindahan dari suatu subjek ke subjek yang lain. Biasanya digunakan untuk menggambarkan alur maju dengan mengubah fokus perhatian pembaca.

UMMN



Gambar 2.4 Contoh Transisi *Subject to Subject*
(*Garudayana* vol.3 – Is Yuniarto p.27)

Scene to Scene
(Adegan ke Adegan)

Perpindahan ini mengajak pembaca untuk melintasi ruang dan waktu. Biasanya digunakan untuk meringkas cerita dengan tetap memberi batas antara ruang dan waktu.

UMMN



Gambar 2.5 Contoh Transisi *Scene to Scene*
 (<http://www.cloudscapecomics.com/wordpress/wp-content/uploads/2011/07/drawing-graphic-novel4.jpg>)

Aspect to Aspect
 (Aspek ke Aspek)

Transisi ini memperlihatkan objek-objek yang berbeda, namun masih memiliki suatu benang merah untuk membangun suasana menggunakan objek-objek tersebut.

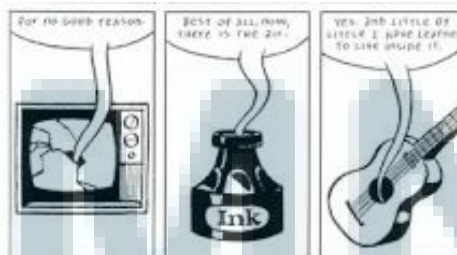
UMMN



Gambar 2.6 Contoh Transisi *Aspect to Aspect*
 (http://lmc.gatech.edu/~gthomas6/2720/design/narrative/examples/html/experimentation/exp_aspect.html)

Non-sequitur

Pada transisi jenis ini antara panel satu ke panel lainnya tidak memiliki hubungan yang jelas, sehingga tiap bagiannya tidak berkaitan satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.7 Contoh Transisi *Non-sequitur*
 (https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRxxKL113Cn1Wfku8P-h3YT1ldJxhhKcbzDC1qR-UGu-I4Bmmi7_OarNc0)

2. Pemilihan *Frame*

Setelah menentukan adegan dan transisi atau perpindahan panelnya, hal selanjutnya adalah menentukan sudut pandang pada gambar dan proporsi atau keseimbangan dalam gambar antara objek satu dengan yang lain. Melihat hal ini, maka diperlukan teknik dalam pengambilan sudut pandang dan jarak pandang dalam gambar.

a. Jarak Pandang

Sama halnya dengan teknik pengambilan gambar dalam sebuah film, Dwi Koendoro dalam bukunya yang berjudul *Yuk, Bikin Komik* (2007) membagi pengambilan jarak pandang menjadi seperti berikut *Long Shot* (Jarak Pandang Jauh), *Full Shot* (Jarak Pandang Utuh), *Medium Shot* (Jarak Pandang Menengah), *Close Up* (Jarak Pandang Dekat) dan *Extreme Close Up* (Jarak Pandang Sangat Dekat).

b. Sudut Pandang

Dwi Koendoro (2007) membagi pengambilan sudut pandang menjadi seperti berikut *Low Angle* (Sudut Pandang dari Bawah), *Eye Level* (Sudut Pandang Sejajar), *High Angle* (Sudut Pandang Atas), *Bird's Eye View* (Sudut Pandang Burung)

3. Pemilihan *Image* (Citra yang ditampilkan)

Tahap dimana komikus mengisi frame dengan menggunakan gambar dan membawa cerita lebih terasa hidup dalam segi visual. Tidak peduli gaya gambar apa yang akan dipilih oleh komikus, yang terpenting adalah gambar tersebut harus dapat berkomunikasi dengan jelas dan cepat dipahami oleh pembaca. Bahkan dalam gaya minimalis sekalipun, komikus harus bisa menggambar sespesifik mungkin.

Teknik gambar seperti anatomi dan perspektif dapat membantu dalam membuat sebuah bentuk nyata, namun dalam komik karakter dan objek pun bisa jauh lebih dari sekedar gambar yang bagus. Misalnya dalam gambar 2.8, komikus dapat memberitahu pembaca banyak hal tentang karakter yang tinggal di dalamnya. Bahkan detail kecil pun dapat meramalkan perkembangan utama sebuah cerita.



Gambar 2.8 Pemilihan *Image*

(<http://fc08.deviantart.net/fs70/f/2011/228/6/8/6896d4bcd04c3372b9886068bb526b6d-d46t1re.jpg>)

Walaupun ditunjang dengan gambar yang bagus apabila tidak dapat berkomunikasi dengan pembaca, hal tersebut tidak ada apa-apanya bila dibandingkan dengan gambar yang kasar namun dapat berkomunikasi dengan baik, hal inilah yang disenangi oleh pembaca.

4. Pemilihan Kata

Dalam sebuah komik, faktor keseimbangan merupakan salah satu yang dinamis. Terkadang kata-kata yang lebih dominan, atau terkadang gambarlah yang lebih mengambil peran. Namun kedua aspek tersebut saling bekerjasama untuk menjadikan cerita tetap berjalan. Dalam prosesnya, pembaca akan menggabungkan kedua hal tersebut saat mereka membaca dan mengalami cerita yang disajikan secara terus-menerus. Pengalaman inilah yang membuat membaca terasa seperti hidup.

Scott McCloud (2006) menyebutkan ada tujuh kategori penggabungan teks dan gambar, yaitu :

1. Kata – Spesifik

Kata-kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sedangkan gambar menggambarkan aspek dari adegan yang digambarkan.



Gambar 2.9 Contoh Kata - Spesifik
(*Making Comics* – Scott McCloud p.131)

2. Gambar – Spesifik

Ini merupakan kebalikan dari Gambar – Spesifik, dimana gambar menyediakan semua yang pembaca perlu ketahui, sedangkan kata-kata menonjolkan aspek dari adegan yang ditampilkan.

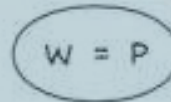


Gambar 2.10 Contoh Gambar - Spesifik
(*Making Comics* – Scott McCloud p.133)

UMMN

3. Duo – Spesifik

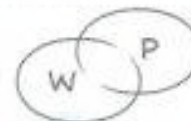
Baik kata-kata maupun gambar memberikan pesan yang hampir sama.



Gambar 2.11 Contoh Duo - Spesifik
(*Making Comics* – Scott McCloud p.135)

4. Berpotongan

Kata-kata dan gambar bekerjasama, namun tetap memberikan informasi di masing-masing aspek.



Gambar 2.12 Contoh kata berpotongan
(*Making Comics* – Scott McCloud p.136)

5. Saling Tergantung

Kata-kata dan gambar bergabung untuk menyampaikan sebuah ide, yang tidak bisa disampaikan oleh gambar atau kata-kata saja.



Gambar 2.13 Contoh kata Saling tergantung
(*Making Comics* – Scott McCloud p.137)

6. Paralel

Kata-kata dan gambar mengikuti alur yang tampak berbeda tanpa berpotongan.



Gambar 2.14 Contoh kata Paralel
(*Making Comics* – Scott McCloud p.138)

7. Montase

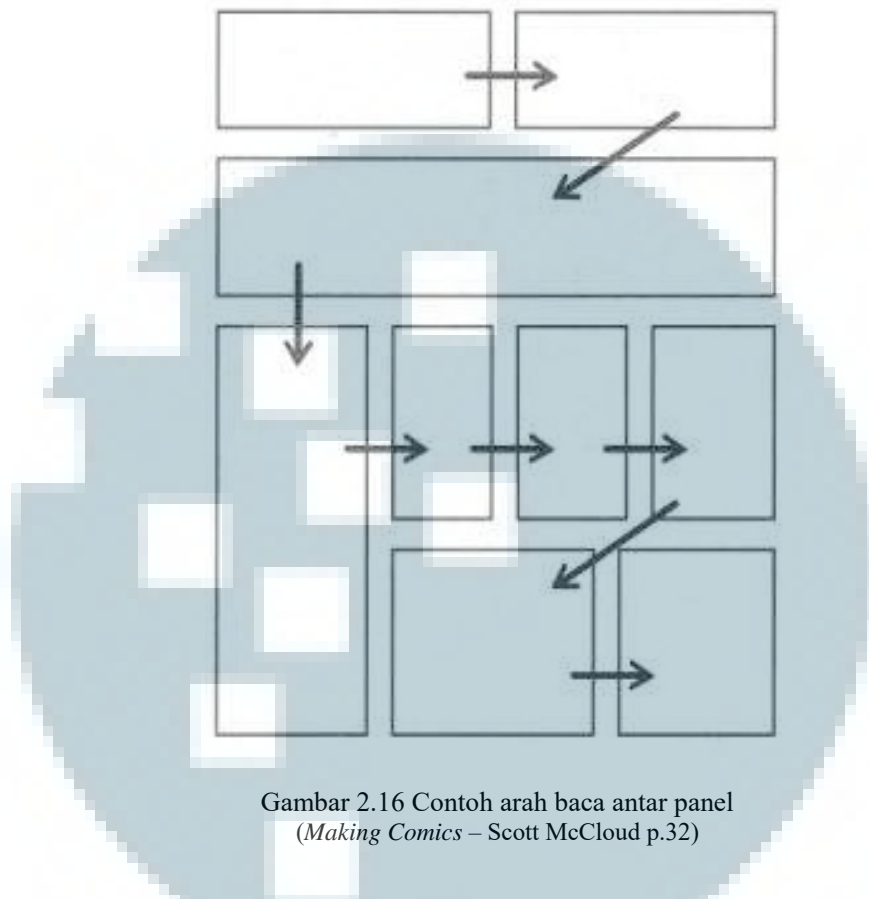
Kata-kata dan gambar bergabung menjadi satu menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.15 Contoh kata Montase
(*Making Comics* – Scott McCloud p.139)

5. Pemilihan *Flow*(Alur Panel)

Dalam hal ini komikus mengarahkan pembaca agar membaca dengan urutan yang tepat sehingga dapat mengikuti cerita dari awal hingga akhir. Sebagian besar komik memiliki arah baca dari kiri ke kanan, lalu dari atas ke bawah gambar (gambar 2.16). Namun beberapa komikus ada yang membuat dengan arah yang berbeda, hal seperti ini biasa dilakukan oleh komikus yang berpengalaman. Mereka mencoba bereksperimen dengan merubah frame dari panel ke panel, namun pembaca tetap dapat mengikuti cerita dari awal hingga akhir dengan arah yang tepat.



Gambar 2.16 Contoh arah baca antar panel
(*Making Comics* – Scott McCloud p.32)

Menurut Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* (1985, p.41) pembaca (budaya barat) dilatih untuk membaca setiap halaman secara mandiri dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Hal ini merupakan suatu pengaturan dalam panel yang mengalir secara normal dari mata pembaca. Namun, penerapan ini tidaklah mutlak. Bagaimana perubahan frame dari panel ke panel juga dapat mempengaruhi aliran membaca.

Dengan memutar sudut pandang terlalu jauh antar panel, karakter bisa beralih tempat dan menciptakan kebingungan. Tidak semua gambar dalam panel dibuat sama, pembaca biasanya fokus pada bidang perubahan dan relevansi dengan cerita, sedangkan latarbelakang dan elemen lain yang diulang memudar

dari pandangan dan sering diabaikan. Namun dengan seiring pengalaman, komikus dapat memprediksi apa yang akan diperhatikan oleh pembaca.

2.2. Komik Wayang Indonesia

Di Indonesia, industri komik pernah mencapai level yang fenomenal. Marcel Bonneff dalam bukunya yang berjudul *Komik Indonesia* (1998) menyebutkan bahwa di akhir tahun 1940-an banyak komik-komik dari barat yang masuk ke Indonesia melalui media surat kabar. Hal itu mendorong komikus Indonesia untuk membuat tokoh komik dengan mengadaptasi cerita dari komik barat. Namun sayangnya, kalangan pendidik menentang komik dari barat serta tokoh yang mengadaptasinya.

Marcel Bonneff menerangkan bahwa sekitar tahun 1954-1955 lahirlah komik jenis baru yang disebut “Komik Wayang”, yang diawali dengan munculnya komik *Lahirnya Gatotkatja (Keng Po)*, dan seri *mahabharata* karya R.A Kosasih. Komik tersebut merupakan buah pikiran dari penggalan sumber “Kebudayaan Nasional” yang nantinya dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan kepribadian bangsa. Cerita dari komik wayang banyak diadaptasi dari kisah *Ramayana* dan *Mahabharata*. Komik Wayang pun berhasil menggeser kedudukan komik barat di Indonesia. Komik wayang sudah diakui sebagai bagian dari karya budaya populer. Dengan luasnya Dunia Pewayangan sehingga banyak sekali manfaat yang bisa di dapat sesuai dengan tingkat kemampuan dan minatnya.

2.3 Komik Digital

Istilah komik digital sudah semakin terkenal karena keberadaannya yang dapat dilihat melalui internet. Komik digital telah memiliki pasar tersendiri yang berkembang beberapa tahun terakhir ini seiring dengan munculnya ponsel layar sentuh dan perangkat komputer tablet. Perangkat ini dapat menjadi sebuah toko buku digital yang menjual komik dalam format elektronik yang dapat disimpan dan dilihat melalui perangkat tersebut atau dapat melalui perangkat komputer.

Scott McCloud dalam bukunya berjudul *Reinventing Comics* (2000, p.203) menyebutkan bahwa komik *online* merupakan komik digital dalam pengertian teknis, namun diantaranya masih berupa cetakan komik yang dimodifikasi atau dikonversi dari analog menjadi digital. Menurutnya batas antara komik tradisional dan digital tidak terlalu jelas dalam dunia komik modern. Sehingga hal tersebut menimbulkan pengertian yang berbeda pada komik digital. Komik digital dapat berupa komik yang secara keseluruhan dibuat secara digital atau komik digital hanya merupakan komik yang dipublikasikan dalam bentuk digital.

Sekarang ini, komik digital dapat diakses melalui komputer, *gadget*, atau perangkat lain yang terhubung dengan internet. Hal tersebut memberikan kontribusi yang baik terhadap pendistribusian komik digital. Dalam situs *comicsalliance.com* (2010 : 13 Februari 2014) Mielton Griep CEO dari ICv2 mengatakan di Amerika dan Kanada penjualan komik digital naik dari \$500.000 pada tahun 2009 menjadi sekitar \$ 6 – 8 juta dolar di paruh tahun kedua 2010. Hal tersebut menunjukkan bahwa penjualan komik digital naik hampir sepuluh kali lipat dibanding tahun sebelumnya. Dalam buku *Comics, Manga, and Graphic*

Novels: A History of Graphic Narratives (2011, p.230) disebutkan bahwa penerbitan komik melalui *web* jauh lebih murah dari pada mencetak komik secara fisik dan berpotensi untuk menjangkau cakupan secara luas.

2.4 Kisah Dewa Ruci

Dewa Ruci merupakan cerita asli pewayangan Jawa yang menggambarkan tentang keharmonisan antar manusia dengan sang penciptanya, yang diperankan oleh tokoh Bima dan Dewa Ruci. Menurut situs karatonsurakarta.com, Cerita ini berbentuk tembang (kakawin) dari Pujangga Surakarta, Yosodipuro berjudul “Serat Dewaruci Kidung” yang disampaikan dalam bentuk macapat, dengan menggunakan bahasa yang halus yaitu bahasa Kawi, Sanskerta dan Jawa Kuno.

Kisah Dewa Ruci ini secara filosofis melambangkan tentang bagaimana manusia harus menjalani perjalanan batin untuk menemukan identitas dirinya, dimana kisah ini menceritakan tentang Bima yang diutus oleh gurunya yaitu Resi Durna untuk mencari Tirta Prawitasari yang terletak di Hutan Tribasara, di bawah Gandawedana, di Gunung Candramuka. Rupanya apa yang Bima cari tidak ada di dalam Hutan itu, melainkan Bima Harus menghadapi dua raksasa yang bernama Rukmuka dan Rukmakala. Lalu Bima diperintahkan untuk mencari kedalam samudera, di dalam samudera itu Bima berhadapan dengan Ular Naga. Setelah berhasil mengalahkan ular naga tersebut, Bima pun bertemu dengan Dewa Ruci.

Kisah Dewa Ruci memiliki banyak nilai-nilai edukatif. Nilai-nilai edukatif tersebut dapat dijadikan panutan atau teladan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti

yang disebutkan oleh Rahayu Supanggah (2002: halaman 17-18) nilai-nilai edukatif tersebut antara lain :

1. Pentingnya nilai ketekunan, kegigihan, keyakinan, dan kepercayaan seseorang terhadap suatu bidang ilmu pengetahuan, profesi, instansi pendidikan dan guru hanya sebagai fasilitator dan sarana agar tujuan pendidikan tersebut tercapai.
2. Serius dan bersungguh-sungguh dalam melakukan suatu pekerjaan, dan berani mengambil segala resiko atas jalan yang telah dipilih hingga berhasil.

2.5 Visual Storytelling

Storytelling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui anak (Asfandiyar, 2007:2). Dalam pelaksanaannya, kita dapat menuangkan ide atau gagasan kepada orang lain secara lisan. Beberapa orang biasanya menggunakan suatu media untuk menuangkan suatu ide, gagasan, pesan mereka kedalam sebuah ringkasan cerita. Salah satu media yang biasa digunakan adalah media visual. *Visual Storytelling* merupakan sebuah perpaduan antara teknik bercerita atau menuangkan suatu ide dan gagasan kepada orang lain dengan sebuah media visual.

Dalam *Visual Storytelling*, sebuah gambar mempunyai peranan yang sangat penting. John Berger dalam bukunya *Ways of Seeing* (1972, p.7) mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan, “*Seeing comes before words. The child looks and recognizes before it can speak*”. Dengan melihat atau memperhatikan sebuah gambar, seseorang mampu menceritakan tentang apa yang ia lihat, maupun tentang cerita apa yang terkandung dari dalam gambar tersebut. Karena, secara tidak langsung, sebuah gambar telah bercerita kepada orang yang melihatnya.

Seiring dengan kemajuan teknologi, perkembangan dalam teknologi komunikasi dan informasi sangatlah pesat. Teknik bercerita pun sekarang ini mulai beralih dari cara konvensional ke arah digital, sehingga berkembanglah istilah *Digital Storytelling*. Dalam buku *Digital Storytelling* (2008) Knut Lundby mengartikan *Digital Storytelling* sebagai bentuk baru dalam era digital dalam skala yang kecil, berdurasi pendek dan dibuat menggunakan teknik yang sederhana. *Digital Storytelling* biasanya lebih mengandalkan gambar, suara, dan narasi secara bersamaan, sehingga menimbulkan dimensi yang lebih mendalam.

UMMN

BAB III

METODOLOGI

3.1. Proses Penelitian

Penulis membuat komik digital berdasarkan kisah pewayangan yang berjudul Dewa Ruci yang pada awalnya biasa disebut Nawaruci. Komik digital ini diperuntukan untuk remaja berusia antara 13-22 tahun, namun tidak menutup kemungkinan untuk usia di atasnya dan tidak dibatasi oleh *gender*. Dalam buku *Kitab Dewarutji* dikatakan bahwa kisah ini berasal dari akhir zaman Hindu di Pulau Jawa, yaitu zaman Majapahit. Penyebaran komik ini dilakukan secara luas, karena menggunakan media internet dalam proses penyebarannya.

Pengumpulan data pembaca komik dilakukan menggunakan kuisisioner secara *online* melalui situs www.surveymonkey.com pada tanggal 3 – 10 Februari 2014 yang dilakukan untuk mengetahui minat baca dan pengetahuan mengenai komik digital sesuai dengan target responden. Pada tanggal 8 April 2014 penulis melakukan observasi terhadap lima orang responden, yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai komik digital yang digemari oleh responden. Melalui observasi penulis berusaha mencari tahu penempatan panel pada komik, penggunaan teks dan bentuk dari komik digital. Responden yang dipilih berusia antara 19 – 22 tahun, penggemar komik dan pernah membaca komik digital baik melalui situs atau aplikasi *mobile*.

Selain mengumpulkan data, penulis juga melakukan pengambilan referensi dari beberapa komik digital yang digunakan sebagai acuan dan sumber inspirasi dalam pembuatan komik digital. Referensi juga termasuk dalam mencari bentuk dan karakteristik tokoh pewayangan yang digunakan dalam penggambaran karakter dalam cerita pewayangan yang diangkat.

3.1 Hasil Penelitian

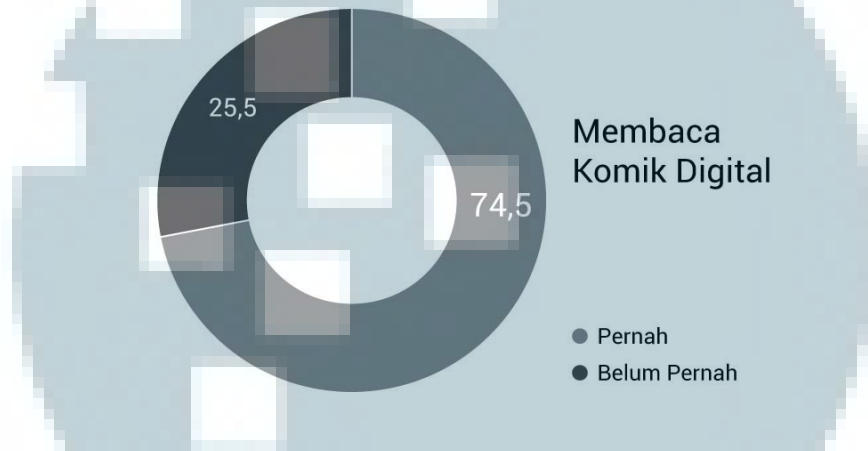
Penulis akan menyajikan hasil survei dan observasi yang dilakukan selama penelitian. Penulis membagi menjadi dua bagian, bagian pertama merupakan hasil yang diperoleh melalui survei dan bagian kedua merupakan hasil yang diperoleh dari observasi.

3.1.1 Minat membaca komik pada remaja

Kuisisioner dilakukan oleh penulis melalui media *online* yaitu <https://www.surveymonkey.com/s/8WW7NGQ>. Total responden yang didapat melalui kuisisioner ini sebanyak 43 responden. Melalui kuisisioner ini, penulis ingin mengetahui minat baca dan pengetahuan mengenai komik digital dikalangan target responden. Dalam kuisisioner ini terdapat empat pertanyaan.

Pertanyaan pertama ditujukan untuk mengetahui jumlah responden yang pernah membaca dan mengetahui komik digital.

1. Apakah Anda pernah membaca Komik Digital?

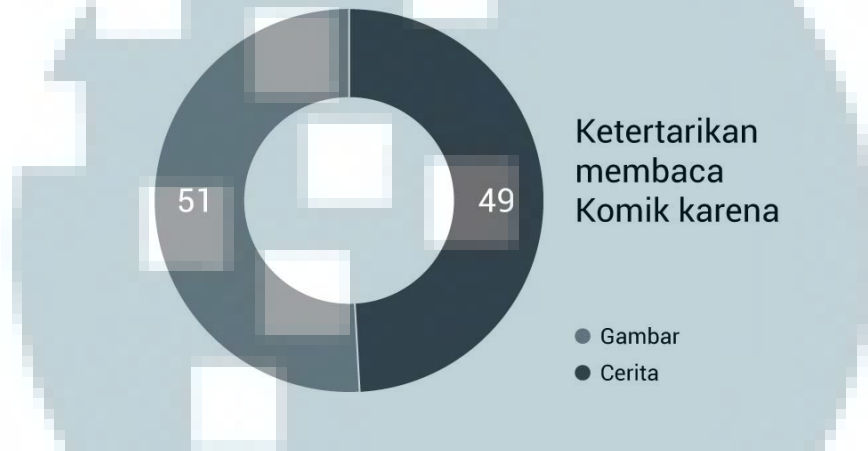


Grafik 3.1. Pengalaman responden membaca komik digital

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar (74,5%) responden pernah membaca komik digital. Sebanyak 32 orang dari 43 responden menjawab pernah membaca dan mengetahui komik digital, sedangkan untuk sisanya mereka belum pernah membaca komik digital. Data ini dapat menjadi bukti bahwa komik digital cukup *familiar* dikalangan remaja.

Pertanyaan kedua ditujukan untuk mengetahui faktor yang membuat responden tertarik untuk membaca komik.

2. Hal apakah yang membuat Anda tertarik untuk membaca komik?



Grafik 3.2. Faktor ketertarikan responden membaca komik

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa gambar dan cerita merupakan faktor yang dapat membuat responden tertarik untuk membaca komik. Sebanyak 27 responden menyatakan mereka tertarik membaca komik karena komik tersebut memiliki tampilan gambar yang baik, sedangkan sisanya menyatakan bahwa cerita yang menariklah yang dapat membuat mereka untuk membaca komik.

Pertanyaan ketiga ditujukan untuk mengetahui komik yang disukai oleh responden.

3. Komik seperti apa yang Anda sukai?

Dari data yg didapat, penulis dapat menyimpulkan bahwa responden menyukai komik fantasi yang bertemakan petualangan, mendidik, dan berwarna.

Pertanyaan terakhir adalah untuk mengetahui seperti apa komik yang baik menurut responden.

4. Seperti apakah Komik yang baik menurut Anda?

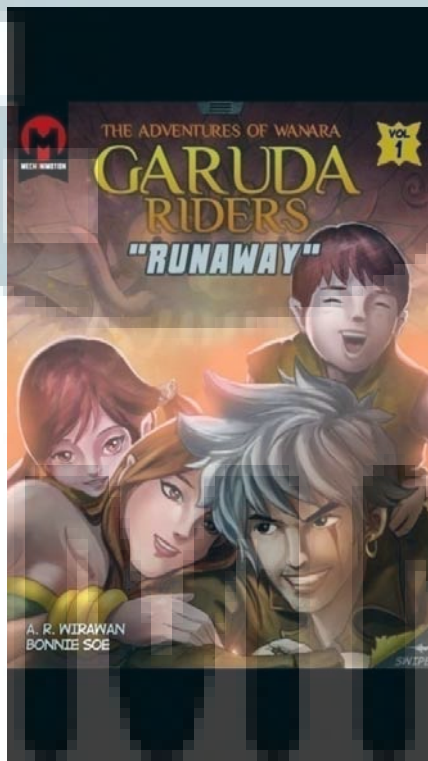
Penulis menyimpulkan bahwa komik yang baik menurut responden adalah komik yang dapat menghibur pembaca dengan memiliki kualitas cerita yang menarik dan kualitas gambar yang baik. Selain menghibur, komik tersebut juga dapat memberikan pesan moral bagi pembacanya.

3.1.2 Gambaran mengenai komik digital

Penulis melakukan observasi untuk mendapatkan gambaran mengenai komik digital seperti apa yang sesuai dengan responden. Penulis melakukan observasi terhadap lima orang responden, berusia 19-22 tahun, dan merupakan penggemar komik dan pernah membaca komik digital.

Dalam observasi ini, penulis menggunakan tiga buah komik digital sebagai acuan, komik tersebut adalah : *Garuda Riders* yang dibuat oleh Mechanimotion, *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* yang dibuat oleh Loudcrow Interactive, dan komik *Zantoro* yang dibuat oleh Jagoan Comic.

Pada tahap pertama, penulis memperlihatkan komik digital *Garuda Riders* (gambar 3.1) kepada responden. Sebagian besar responden memberikan respon yang baik pada komik ini, namun dalam hal penggunaan panel komik ini masih dirasa kurang. Karena penggunaan panel yang minim, komik digital ini dirasa lebih menyerupai buku ilustrasi dibandingkan komik.



Gambar 3.1. Cover komik *Garuda Riders*
(*Garuda Riders* – Mecahnimotion 2013)

Tabel 3.1 Tabel responden komik 1

Responden	Usia	Respon
A	22 thn	<p>+: Teks mudah dibaca. Variasi panel berbentuk ornamen</p> <p>- : Style gambar untuk karakter kurang suka, tapi untuk environment sangat bagus.</p>
B	19 thn	<p>+: Menggunakan gaya gambar dan pewarnaan yang bagus</p> <p>- : Minimnya penggunaan panel, terkesan seperti buku ilustrasi.</p>
C	22 thn	<p>+: Gambarnya sangat halus dan detail.</p> <p>- : Terlalu banyak narasi.</p>
D	22 thn	<p>+: Penggunaan warna dan detail yang bagus.</p> <p>- : Style gambar untuk karakter kurang suka, tapi untuk environment sangat bagus.</p>

E	22 thn	+ : Ceritanya bisa tersampaikan melalui gambar. - : Lebih mirip buku cerita bergambar, karena satu halaman hanya terdapat satu panel.
---	--------	--

Pada tahap kedua, penulis memperlihatkan komik digital *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* (Gambar 3.2) kepada responden. Komik ini dinilai baik dalam segi penampilan, karena dalam komik ini terdapat berbagai efek-efek. Dalam komik ini penggunaan text sangat minim, namun gambar yang ditampilkan mampu memberikan jalan cerita dengan baik.



Gambar 3.2. Cover komik *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* (*Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* – Loudcrow Interactive 2012)

Tabel 3.2 Tabel responden komik 2

Responden	Usia	Respon
A	22 thn	<p>+ :</p> <p>Gambar cukup detail.</p> <p>- :</p> <p>Mood warna kurang dan <i>lineart</i> terlalu seragam.</p>
B	19 thn	<p>+ :</p> <p>Gaya visual yang baik dan terdapat berbagai efek.</p> <p>- :</p> <p>Cerita kurang jelas untuk dipahami.</p>
C	22 thn	<p>+ :</p> <p>Kata-kata pas, pembaca dapat mengerti cerita melalui gambar.</p> <p>- :</p> <p>Gambar terlalu kasar dan detailnya kurang.</p>
D	22 thn	<p>+ :</p> <p>Tema cerita menarik.</p> <p>- :</p> <p>-</p>

E	22 thn	+ : Dapat berimajinasi melalui visual yang ditampilkan. - : Adegan yang ditampilkan hanya sebagian, sehingga mengurangi ketegangan dalam membaca.
---	--------	--

Tahap terakhir, penulis memperlihatkan komik digital *Zantoro* (Gambar 3.3) kepada responden. Komik ini dinilai sebagai cerminan dari komik pada umumnya. Namun dalam komik ini terlalu banyak menggunakan panel pada tiap halamannya, sehingga pembaca mengalami kesulitan dalam membaca. Panel dalam komik ini juga dinilai terlalu monoton, karena selalu berbentuk persegi.



Gambar 3.3. Cover komik *Zantoro* (*Zantoro – Jagoan comic 2011*)

Tabel 3.3 Tabel responden komik 3

Responden	Usia	Respon
A	22 thn	<p>+ :</p> <p>Alur baca rapih dan dinamis.</p> <p>- :</p> <p>Perlu eksplorasi panel, terlalu monoton.</p>
B	19 thn	<p>+ :</p> <p>Pergerakan karakter sangat jelas, karena menggunakan banyak panel.</p> <p>- :</p> <p>Terlalu banyak panel juga dapat membuat pusing.</p>
C	22 thn	<p>+ :</p> <p>Gambar sangat baik, dan pemilihan kata pas.</p> <p>- :</p> <p>Panel gambar terlalu banyak, sehingga sulit untuk membaca.</p>
D	22 thn	<p>+ :</p> <p>Menggunakan alur cerita dalam tiap panel, sehingga menarik dalam membaca</p> <p>- :</p> <p>-</p>

E	22 thn	+ : Dapat dietail ditiap adegan. - : -
---	--------	---

Setelah melakukan semua tahap di atas, penulis menarik beberapa kesimpulan. Yaitu :

- a. Responden menyukai komik digital yang memiliki cukup panel pada tiap halamannya. Tidak terlalu banyak namun seimbang. Responden juga lebih senang melihat panel yang berbentuk dinamis, tidak selalu berbentuk kotak pada umumnya dan terdapat sesuatu yang unik pada panel tersebut.
- b. Dalam segi tampilan, responden menginginkan ada beberapa efek di dalam komik tersebut. Selain terdapat efek, komik tersebut juga memiliki pemilihan gambar yang baik. Gambar yang di tampilkan juga menggunakan perpaduan warna yang menarik dan meiliki detail di beberapa bagian.
- c. Penggunaan kata-kata dan gambar pun harus seimbang. Tidak harus terlalu menggunakan teks, teks digunakan hanya sebagai pendamping dari cerita, sedangkan pada gambar itu sendiri harus bisa menjelaskan jalan cerita.

3.1.3 Referensi Komik Interaktif

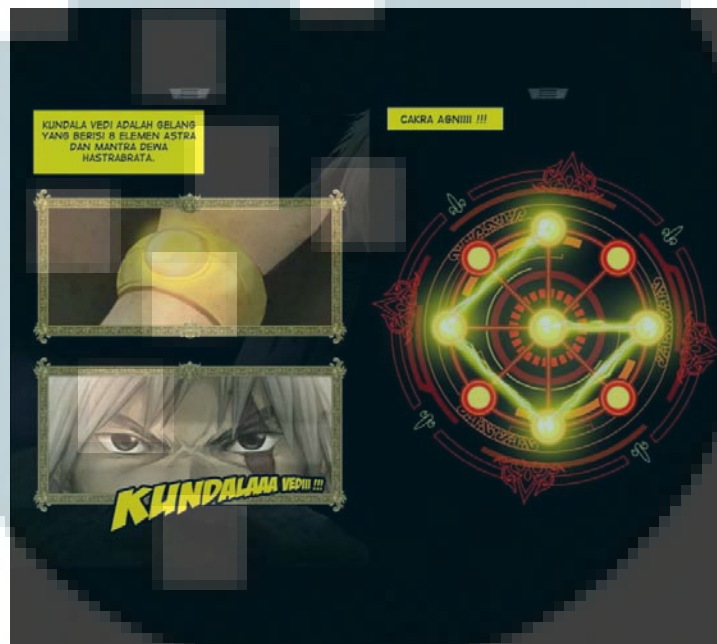
Komik digital yang dijadikan referensi oleh penulis adalah dari *Garuda Riders* yang dibuat oleh Mechanimotion. Komik ini menggabungkan unsur animasi dan interaktif seperti yang terlihat pada gambar 3.4. Dalam komik ini ada beberapa bagian yang menggunakan animasi sebagai pendukung dari gambar tersebut, sehingga mampu memberikan efek bergerak. Animasi ini sangat mendukung dalam jalannya cerita.



Gambar 3.4. komik *Garuda Riders*
(*Garuda Riders* – Mechanimotion 2013)

Selain menyisipkan animasi, komik ini juga menggunakan *background music*. Dalam komik ini, musik digunakan untuk menambahkan kesan dramatis

dalam setiap adegannya. Tiap adegan memiliki musik yang berbeda. Pada setiap animasi disisipkan berbagai *sound effect*, agar animasi tersebut lebih terkesan hidup.



Gambar 3.5. komik *Garuda Riders* interaktif
(*Garuda Riders* – Mechanimotion 2013)

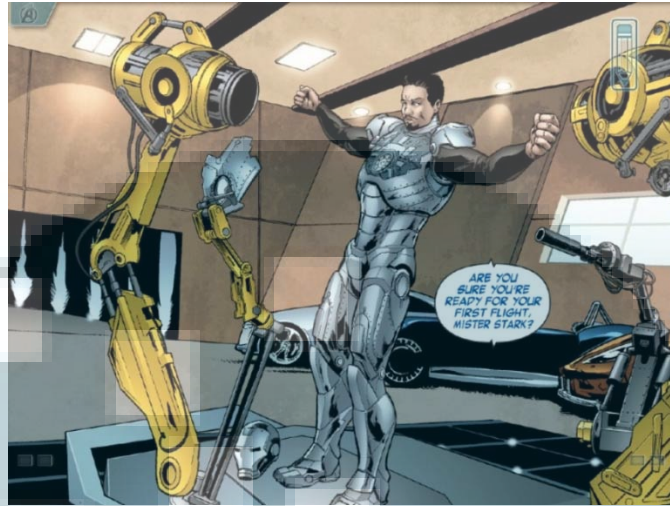
Di halaman tertentu, ada beberapa panel pendukung yang muncul. Seperti yang terlihat pada gambar 3.5 diatas. Panel tersebut bertujuan untuk memberikan detail suatu adegan, dan pembaca diajak untuk ikut serta dalam terjadinya adegan tersebut. Komik berikut yang dijadikan acuan oleh penulis adalah komik digital *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* yang dibuat oleh Loudcrow Interactive (gambar 3.6). Komik ini mengajak pembaca secara penuh untuk ikut serta

mengikuti jalan cerita. Di tiap halamannya, pembaca di arahkan untuk mencari sesuatu agar cerita dapat berlanjut, seperti yang terlihat pada gambar 3.7 .



Gambar 3.6. komik *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII*
(*Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* – Loudcrow Interactive 2012)

Gambar dibawah memperlihatkan bahwa agar dapat berlanjut ke halaman berikutnya, kita harus merakit jubah *ironman* hingga menjadi *ironman* secara utuh. Penggunaan kata-kata dalam komik ini pun sangat minim, namun pembaca dapat mengerti jalan cerita melalui gambar yang ditampilkan.



Gambar 3.7. komik *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII suit* (*Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* – Loudcrow Interactive 2012)

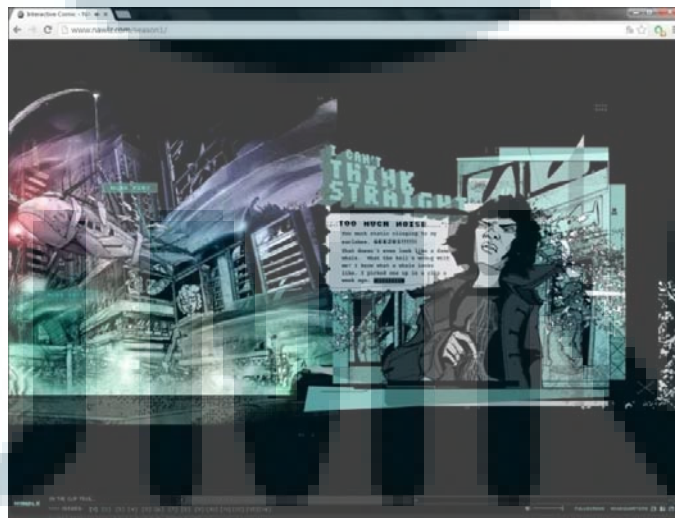
Komik terakhir yang menjadi acuan penulis adalah komik *Nawlz*, dari www.nawlz.com yang ditulis oleh Stu Campbell (gambar 3.8). Komik digital ini berbentuk *website* interaktif dimana pembaca diajak untuk terjun langsung ke dalam cerita. Komik ini menggunakan banyak ilustrasi dan memanfaatkan permainan kata-kata, sehingga komik ini sangat mudah dibaca. Dalam komik ini juga terdapat banyak sekali animasi, animasi tersebut merupakan kesatuan dari komik tersebut.

UMMN



Gambar 3.8. *Nawlz*
(<http://www.nawlz.com/>)

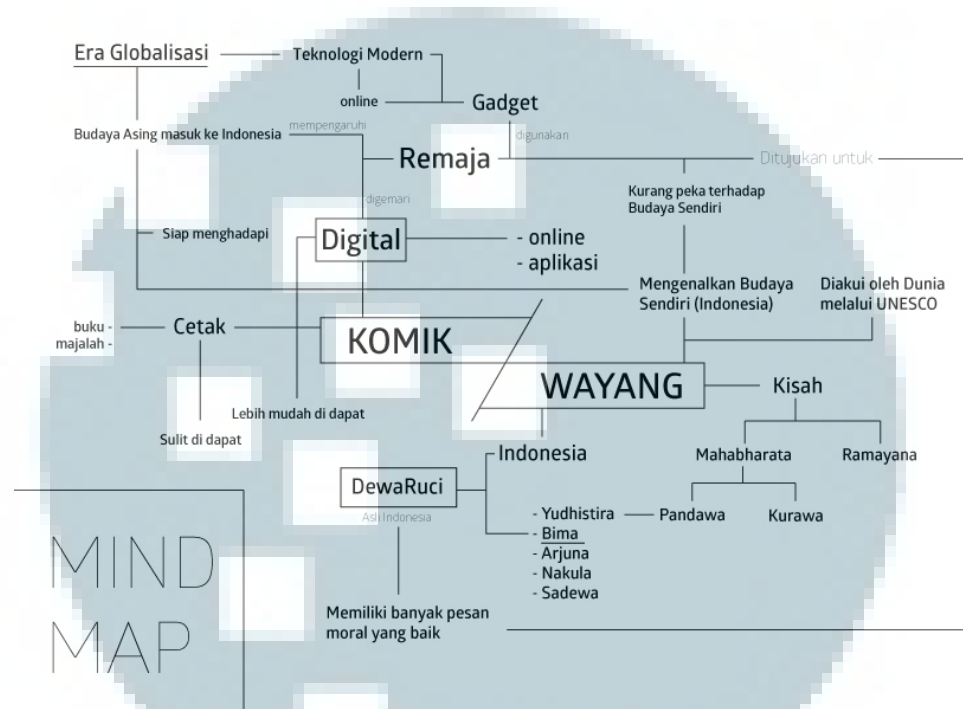
Untuk dapat membaca kehalaman berikutnya, pembaca harus menekan tombol yang tersedia. Setiap pembaca menekan tombol, terdapat animasi yang muncul. Seperti yang terlihat pada gambar 3.9, dengan adanya animasi pada gambar, gambar yang ditampilkan terkesan lebih hidup.



Gambar 3.9. *Nawlz*
(<http://www.nawlz.com/>)

3.2 Proses Perancangan Karya

3.2.1 Mindmap



Gambar 3.10. Mindmap

3.2.2 Judul Cerita

Judul dari perancangan komik digital ini adalah : “Dewa Ruci”

3.2.3 Tema Cerita

Judul dari perancangan komik digital ini adalah : “Dewa Ruci”. Judul ini dipilih berdasarkan cerita pewayangan asli Indonesia yang berjudul sama yaitu Dewa Ruci yang bercerita tentang Bima. Selain itu komik ini memang menceritakan kisah tentang Dewa Ruci yang dalam penggambarannya berdasarkan dengan pakem dari kisah asli Dewa Ruci yang dimainkan dalam pewayangan. Dewa Ruci itu sendiri merupakan seorang Dewa penjelmaan dari sosok Bima.

3.2.4 Sinopsis

Bima diperintahkan oleh gurunya Resi Drona untuk mencari air suci Tirta Pawitra. Resi Drona memberi tahu lokasi air suci tersebut yaitu berada dalam Gua Bukit Candramuka di daerah Hutan Tibrasara, di kaki Gunung Gadamadan. Bima pun segera berangkat ke Hutan Tibrasara.

Setibanya Bima di sana, ia pun segera mencari air suci tersebut. Hutan Tibrasara pun di obrak-abrik oleh Bima hingga dua raksasa bernama Rukmuka dan Rukmakala pun murka. Maka terjadilah pertarungan sengit antara Bima dan kedua raksasa tersebut, yang berakhir dengan kemenangan Bima. Ternyata kedua raksasa tersebut merupakan jelmaan dari Batara Indrabayu, ia berkata kepada Bima bahwa yang ia cari tidak ada di hutan itu. Ia memberikan saran kepada Bima untuk kembali dan menanyakan lokasi air suci yang sebenarnya kepada Resi Drona.

Sekembalinya Bima, ia langsung menghadap sang guru. Resi Drona mengatakan bahwa ia menyuruh Bima ke Hutan Tibrasara hanya untuk menguji kesetiaan Bima kepada gurunya, ia mengatakan bahwa air suci tersebut dapat ditemukan didasar pusat samudera. Mendengar hal itu, segeralah Bima berangkat menuju samudera.

Setibanya Bima di pantai, Bima menerapkan Aji Jalasanagara, yang membuat Bima dapat berjalan diatas samudera seperti berjalan diatas darat. Di tengah perjalanannya diatas samudera, Bima diserang oleh naga laut dan terjadilah

pertarungan antara Bima dan naga laut. Bima berhasil mengalahkan naga laut tersebut dengan menggunakan kuku pancanaka.

Setelah bertarung dengan ular naga, Bima bertemu dengan sesosok anak kecil yang menyerupai dirinya. Ternyata sosok anak kecil itu adalah Dewa Ruci. Bima diperintahkan oleh Dewa Ruci untuk masuk ke dalam tubuhnya melalui telinga kiri. Awalnya Bima ragu, namun akhirnya menruti dan berhasil masuk ke dalam tubuh Dewa Ruci.

Di dalam tubuh Dewa Ruci atau biasa disebut gua-garba. Gua-garba Dewa Ruci merupakan tempat yang sangat luas, bagai smudera yang membentang. Di dalam gua-garba Dewa Ruci, Bima memdapatkan 'wejangan' dari Dewa Ruci yaitu : Pancamaya, Caturwarna, Pramana, dan penyatuan diri dengan Sang-Khalik. Hingga akhirnya ketika Bima keluar dari gua-garba Dewa Ruci, Bima pun menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

3.2.5 Penokohan

Bima

Bima / Werkudara / Bratasena adalah tokoh dalam kisah mahabharata. Bima merupakan putra dari Dewa Kunti dan Pandu, namun Dewa Bayu merupakan ayah dari Bima yang sebenarnya. Bima memiliki lima saudara yang biasa disebut dengan Pandawa. Bima merupakan yang kedua dari Pandawa. Bima selalu kasar dan menakutkan bagi musuhnya, namun sebenarnya Bima memiliki hati yang baik dan lembut.

Bima memiliki sifat jujur, kuat, dan gagah berani. Bima memiliki senjata khas berupa gada yang bernama Rujakpala. Bima juga memiliki senjata lain yaitu Kuku Pancanaka, Alugara, Bargawa, dan Bargawasta.



Gambar 3.11. wayang kulit Bima

(http://www.4shared.com/photo/dvDam3FN/Bimasena-_buku_Siswoharsojo_19.html)

3.2.5.1 Resi Durna / Drona

Resi Durna adalah putra dari Resi Baratmadya dan Dewi Kumbini. Sewaktu muda Resi Durna bernama Bambang Kumbayana. Resi Durna memiliki saudara yang bernama Arya Kumbayaka dan dewi Kumbayani.

Resi Durna memiliki istri bernama Dewi Krepi dan memiliki seorang anak yang bernama Bambang Aswatama. Resi Durna sangat sakti dan memiliki ilmu yang tinggi. Oleh karena itu, dia diangkat menjadi guru dari Pandawa dan Kurawa. Resi Durna juga berhasil mendirikan sekolah Sokalima setelah berhasil mengalahkan Prabu Drupada.

Resi Durna memiliki watak tinggi hati, sombong, banyak bicara namun memiliki kecerdasan dan kepandaian yang luar biasa terutama dalam hal penggunaan senjata dan strategi perang.



Resi Durna

Gambar 3.12. wayang kulit Durna
(sumber : wayang.wordpress.com)

3.2.5.2 Dewa Ruci

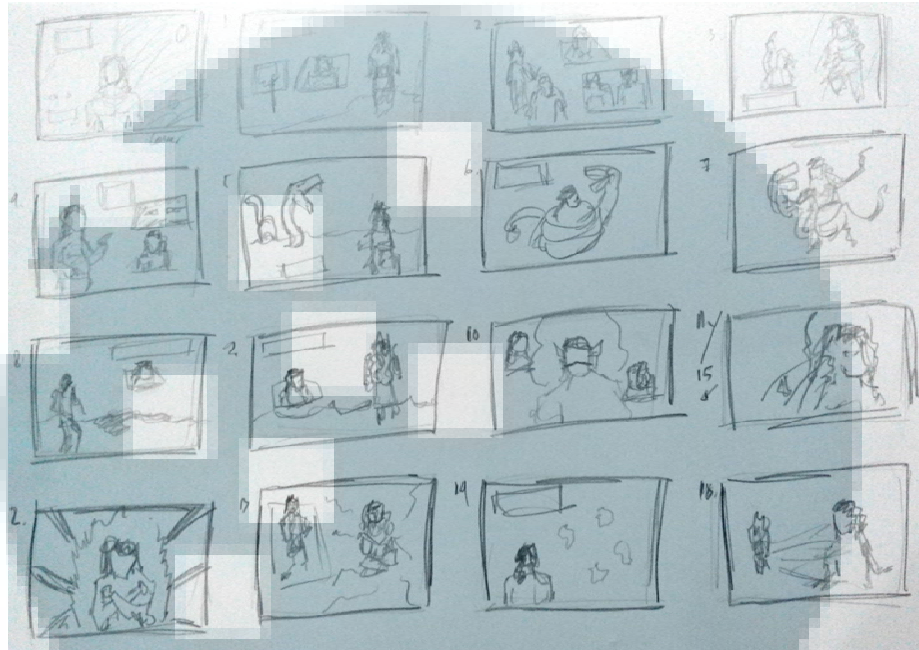
Ruci memiliki arti halus. Maka Dewa Ruci dapat diartikan sebagai Dewa yang halus. Dewa Ruci merupakan Dewa dari Bima, dalam hal ini Dewa Ruci merupakan perwujudan Bima dalam bentuk halus. Dewa Ruci memiliki rupa yang sama dengan Bima, namun memiliki tubuh yang sangat kecil.



Gambar 3.13. Wayang kulit Dewaruci
(<http://www.ki-demang.com/>)

3.2.6 *Storyboard dan Script*

Perancangan *storyboard* dengan menggambar sketsa tiap-tiap halaman dari komik yang berisikan panel dan ilustrasi. Sketsa dibuat diatas kertas dengan menggunakan pensil, dibuat seukuran *thumbnail*. Sketsa menjadi acuan dalam proses pembuatan komik yang dibuat secara digital menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Adobe Flash*.



Gambar 3.14. *Storyboard*

Halaman 1

Melihat samudera yang luas membentang, Bima ragu-ragu sejenak. Tetapi Bima adalah seorang kesatria. Ia telah berjanji untuk mentaati perintah gurunya. Bagi seorang kesatria pantang untuk mengingkari janji.

Halaman 2

Merupakan Flashback ketika Bima diperintahkan oleh Resi Durna untuk mencari air suci tirtapawitra. Berlokasi di dalam hastinapura.

Halaman 3

Bima bangkit dan teringat akan kesaktiannya. Segera Bima mengeluarkan Ajian “JALASANGARA” yang dapat membuat bima berjalan diatas air. Bima pun segera melompat ke samudera dengan gagah.

Halaman 4

Berkat ajian JALASANGARA, Bima dapat berjalan diatas air. Bima berjalan menuju ketengah samudera. Tanpa ia sadari, sesuatu pun muncul dihadapannya.

Halaman 5

Tiba-tiba muncul seekor naga laut yang meluncur ke arahnya. Dengan mata merah yang menyala, dan mulutnya terbuka memperlihatkan taringnya yang tajam siap menerkam tubuh Bima.

Halaman 6

Bima mencoba melepaskan tubuhnya dari lilitan sang naga. Namun semakin ia mencoba, semakin kuat lilitan sang naga tersebut.

Halaman 7

Bima putus asa dibuatnya. Sesaat timbul dibenaknya bahwa ajal segera menemuinya. Namun, ingatlah Bima bahwa ia memiliki kuku Pancanaka. Bima segera mengumpulkan sisa tenaganya.

Halaman 8

Sang naga pun meregang nyawa dengan kuku pancanaka tertancap di lehernya.

Tubuh sang naga pun tercabik-cabik. Seketika lautan menjadi merah darah.

Halaman 9

Setelah terus berjalan, Bima pun bingung harus kemana lagi melangkah mencari air suci. Tiba-tiba dari kejauhan terlihat sosok anak kecil yang sedang melayang-layang diatas samudera yang luas.

Halaman 10

Bima berhadapan dengan sosok nak kecil itu dan terheran. Sosok anak kecil itu pun serupa dengan diri Bima. Dengan penuh keheranan Bima menegur sosok anak kecil itu.

Halaman 11

Dewa Ruci memerintahkan Bima untuk masuk kedalam tubuhnya. Sejenak Bima terkejut dan bingung. Namun Bima menuruti perintah Dewa Ruci, Bima pun ternyata dapat masuk melalui telinga kiri.

Halaman 12

Gua Garba Dewa Ruci bagaikan angkasa yang luas. Tidak jelas arah utara, timur, barat dan selatan. Gua Garba ibarat sebuah rahim yang merupakan tempat bayi yang masih suci. Bima telah menjadi suci lahir dan batin.

Halaman 13

Di dalam Gua Garba, Bima melihat empat cahaya yang berbeda warna. Ada warna Hitam, Merah, Kuning, dan putih. Dewa Ruci Pun memberitahukan mengenai keempat cahaya tersebut.

Halaman 14

Bima merasakan ketentraman yang luar biasa, membuatnya ingin tinggal lebih lama disana. Namun atas petunjuk dari Dewa Ruci, Bima akhirnya menuruti perkataannya untuk keluar dari dalam Gua Garbanya.

Halaman 15

Dewa Ruci menyatu dengan raga Bima.

Halaman 16

Setelah bertemu Dewa Ruci, Bima merasa dirinya telah suci kembali. Dan Bima bersiap untuk segera pulang ke hastinapura untuk bertemu dengan guru dan saudara-saudaranya.

3.2.7 Pemilihan Karakter Bima

Dalam penelitian ini penulis mengangkat kisah pewayangan yaitu Kisah Dewa Ruci yang di lakoni oleh tokoh Bima ke dalam sebuah komik digital. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan cerita pewayangan kepada khalayak luas, terutama kepada kalangan remaja sebagai generasi penerus bangsa agar kesenian wayang ini tetap lestari. Selain itu, kisah Dewa Ruci ini dinilai memiliki banyak nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam Kisah Dewa Ruci ini terdapat satu tokoh utama yaitu Bima. Bima merupakan salah satu tokoh pewayangan yang berasal dari kisah mahabharata. Karakter Bima digambarkan memiliki tubuh yang besar dan kekar, dengan rambut yang panjang dan memiliki kulit berwarna kuning bersih. Bima juga memiliki sifat yang jujur, kuat dan gagah berani. Maka tak heran jika Bima bisa disejajarkan dengan tokoh-tokoh *superhero*. Sejalan dengan hal di atas, penulis menggambarkan Bima sebagai salah satu tokoh *superhero*.

Saat ini di Indonesia tokoh *superhero* dari luar negeri lebih banyak digemari dan dikenali oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan film-film dan komik *superhero* yang merambah kedalam negeri. Hal tersebut membuat tokoh *superhero* dalam negeri menjadi kurang diminati bahkan terlupakan oleh masyarakat. Penulis mengangkat tokoh Bima sebagai sosok *superhero* karena tokoh Bima tidak kalah dari *superhero* yang berasal dari luar negeri.

Superhero luar negeri biasanya digambarkan memiliki kekuatan yang luar biasa, bersifat penolong, memiliki berbagai senjata canggih dan bahkan kostum yang dikenakan pun menjadi salah satu ciri khas *superhero* tersebut. Dalam kisah

pewayangan Bima memiliki kekuatan yang luar biasa. Bima juga memiliki berbagai kesaktian atau biasa disebut ajian dan memiliki beberapa senjata. Dalam hal ini Bima memiliki beberapa kesamaan dengan *superhero* luar negeri. Contohnya, dalam serial komik atau film *The Avenger*, memiliki karakter bernama *Hulk*. *Hulk* memiliki ukuran badan yang besar dan kekuatan yang luar biasa. Dalam pewayangan Bima juga memiliki ukuran badan yang besar serta kekuatan yang luar biasa. Contoh lainnya pada karakter yang terdapat di *The Avenger* adalah *Thor*.



Gambar 3.15. *Thor*
(<http://1.bp.blogspot.com/-fziZgzCzdNg/Tf96uKBtJzI/AAAAAAAAAQ8/H-DEYB8Cbqw/s1600/donar.jpg>)

Thor merupakan tokoh yang di angkat dari Mitologi Nordik yang merupakan dewa petir. *Thor* merupakan anak dari seorang raja yang bernama *Odin* yang merupakan pemimpin dari pada dewa dan memiliki kerajaan yang bernama *Asgard*. Menurut Mitologi Nordik, *Thor* memiliki kekuatan yang hebat. *Thor* juga memiliki senjata berupa palu yang bernama *Mjolnir*, palu ini sangat kuat dan mampu mengeluarkan petir.



Gambar 3.16. Bima relief
(http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b4/BHIMA%27S_STATUE-Dr.Murali_Mohan_Gurram_%282%29.jpg)

Melihat uraian diatas, Bima tidak jauh berbeda dengan karakter *Thor*. Bima merupakan tokoh yang diangkat dari kisah Mahabharata. Bima adalah anak kedua dari Raja Pandu dari kerajaan Hastinapura, walaupun sebenarnya Bima adalah keturunan langsung dari Dewa Bayu (Dewa Angin). Bima memiliki

kekuatan yang luar biasa, Bima juga memiliki senjata sebuah Gada yang bernama Rujakpala.

Dari penjabaran diatas, Bima dan *Thor* memiliki berbagai kesamaan. Keduanya memiliki kekuatan yang digunakan untuk melindungi kerajaan mereka. Maka menurut penulis Bima mampu disejajarkan dengan *superhero* dari luar negeri. Karena tokoh Bima itu sendiri memiliki berbagai hal yang dimiliki oleh *superhero* kebanyakan.

3.2.8 Refrensi Komik Digital

Dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang ini, banyak sekali kemajuan yang didapat dari berbagai macam sektor. Salah satu sektor yang mendapatkan kemajuan tersebut adalah komik. Sekarang ini komik telah mengalami perkembangan. Dari komik yang awalnya hanya muncul pada harian koran, hingga berkembang menjadi sebuah buku, dan sekarang ini komik telah merambah ke dalam bentuk digital. Saat ini telah beredar banyak komik digital dipasaran dengan berbagai judul. Salah satu yang menarik perhatian penulis adalah komik digital *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* yang dibuat oleh *Loudcrow Interactive*.



Gambar 3.17. Komik *marvel The Avenger*
(*Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* – Loudcrow Interactive 2012)

Komik ini memiliki visual yang sangat baik. Pembaca diajak berinteraksi langsung di dalam komik ini. Komik ini juga didukung dengan *sound effect* yang membuat komik ini menjadi sangat menarik. Visual dari komik ini kebanyakan digambar secara *horizontal*, dengan ilustrasi yang di gambar dengan datar. Dengan begitu, pembaca dapat melihat langsung adegan yang disajikan, dengan adanya interaktifitas dengan pembaca hal ini juga mempermudah pembaca untuk berinteraksi secara langsung. Gaya gambar yang digunakan tentu saja menggunakan gaya gambar komik Amerika yang biasanya realis dan garis yang tegas.

Dalam pembuatan komik digital ini, penulis melakukan beberapa pendekatan dengan komik digital *Marvel The Avengers : Ironman-Mark VII* yang dibuat oleh *Loudcrow Interactive*. Penulis menggunakan tampilan secara horizontal dan ilustrasi yang digambar secara datar. Hal ini dilakukan agar pembaca lebih terasa nyaman dalam membaca tiap halamannya.



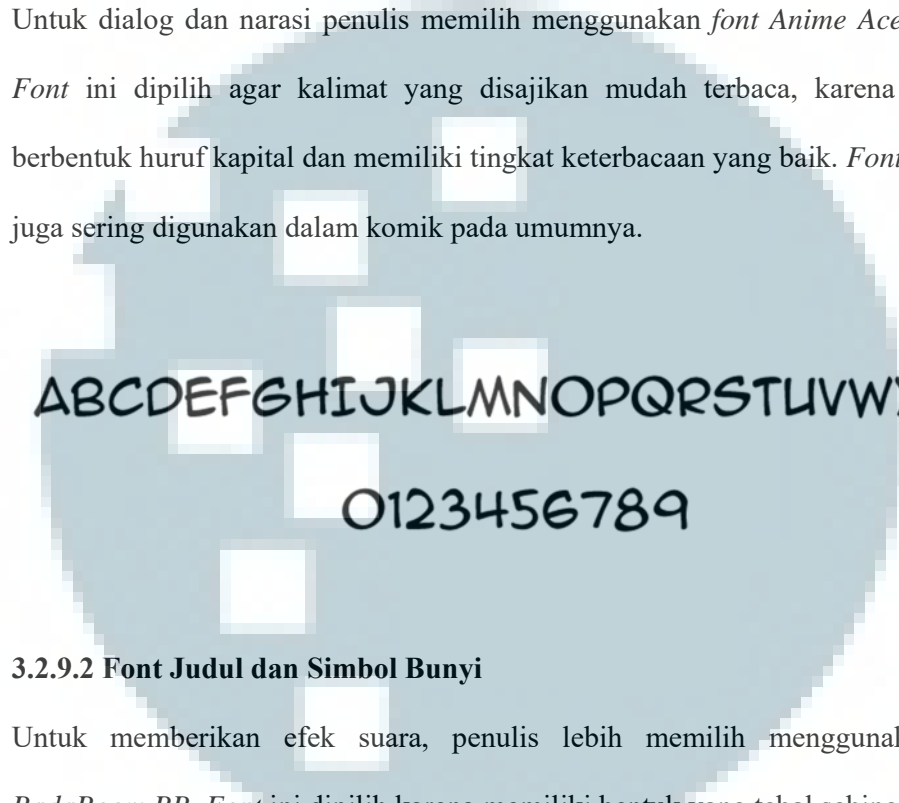
Gambar 3.18. Komik Digital Kisah Dewa Ruci halaman pertama

Dalam hal gaya gambar, penulis menggabungkan gaya gambar komik Amerika dengan gaya gambar komik Jepang sehingga menghasilkan gaya gambar tersendiri dari penulis. Namun gambar yang dihasilkan lebih mendekati ke arah komik Amerika. Karena gambar yang dihasilkan lebih menuju ke arah realis. Penulis menggunakan warna yang dapat menimbulkan kesan klasik dan *effect sephia* karena penulis ingin menyampaikan kesan yang dramatis komik ini kepada pembaca.

3.2.9 Pemilihan *Font*

3.2.9.1 Font Dialog dan Narasi

Untuk dialog dan narasi penulis memilih menggunakan *font Anime Ace 2.0 BB*. *Font* ini dipilih agar kalimat yang disajikan mudah terbaca, karena *font* ini berbentuk huruf kapital dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik. *Font* jenis ini juga sering digunakan dalam komik pada umumnya.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

3.2.9.2 Font Judul dan Simbol Bunyi

Untuk memberikan efek suara, penulis lebih memilih menggunakan *font BadaBoom BB*. *Font* ini dipilih karena memiliki bentuk yang tebal sehingga cocok digunakan sebagai efek dari suara.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789