

PERANCANGAN WEB KOMIK “PEMBAWA CAHAYA” UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA BATAK

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Erlang Arsa Ridha Putra¹, Evelyne Henny Lukitasari², Yudi Wibowo³,

1. Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

2. Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

3. Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid

Surakartaerlangarsa@gmail.com

Perancangan komik Pembawa Cahaya ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kuantitas webkomik dengan tema budaya Batak, terutama pada genre aksi dan fantasi. Adapun pengangkatan tema, kecenderungan dalam pengangkatan tema yang bersifat visual yang sering ditekankan seperti pakaian adat ataupun rumah adat, sehingga tidak begitu terkesan sebagai budaya yang ada di Indonesia saat ini. Hal ini berakibat pada kurang diminatinya web komik dengan tema lokal. Perancangan ini bertujuan agar audiens lebih tertarik pada tema budaya lokal Indonesia. Web komik dipilih karena merupakan salah satu media hiburan yang relevan di era milenial dimana platform dan situs penyedia web komik banyak merambah di masyarakat. Pengangkatan cerita Pembawa Cahaya di desain agar cerita fantasi yang dibalut horor tetap relevan dengan penambahan unsur kekeluargaan dan budaya sosialisasi masyarakat lokal. Web komik lokal kebanyakan tidak begitu mengangkat isu sosial dan kebudayaan yang relevan dengan masyarakat sehingga peminatnya sedikit. Begitu pula isu pola asuh anak lelaki keluarga Batak yang keras meskipun ada alasan yang lebih mendasar terhadap apa yang sebenarnya terjadi, namun hal ini jarang dikoreksi pada kebanyakan karya cerita bertema Batak. Menggunakan tema yang lebih lokal dan relevan pada masyarakat ditujukan untuk mengangkat kembali minat masyarakat pada web komik lokal dan dapat memanfaatkan web komik sebagai salah satu media promosi budaya-budaya lokal yang juga sebagai pengenalan bagaimana konsep kebudayaan sesungguhnya berlaku, bukan semata yang diartikan masyarakat sendiri-sendiri. Perancangan ini menggunakan observasi pada berbagai bidang, dari platform penyediaannya seperti webtoon atau comic toon begitu pula dalam pengumpulan datanya yang didasarkan pada jurnal-jurnal yang relevan dengan tema yang diangkat. Konsep desain perancangan ini adalah “Budaya lokal di era modern” yang konsepnya didasari dengan cara menyatukan konsep modernisasi dengan kebudayaan lokal yang terkesan tradisional.

Kata kunci: Perancangan, web, komik, web komik, budaya

ABSTRACT

The design of the comic “Pembawa Cahaya” was motivated by the low quantity of Batak cultural web comics, especially in the action and fantasy genres. As for

themes, there is a tendency to emphasize visual themes, such as traditional clothing or traditional houses, so that they don't really seem like the culture that exists in Indonesia today. This results in less interest in web comics with local themes. This design aims to make the audience more interested in local Indonesian cultural themes. Web comics were chosen because they are

a relevant entertainment medium in the millennial era where platforms and sites providing web comics have penetrated society. The story of The "Pembawa Cahaya" is designed so that the fantasy story wrapped in horror remains relevant by adding elements of kinship and cultural socialization in the local community. Most local web comics do not really raise social and cultural issues that are relevant to society, so they have few fans. Likewise, the issue of the harsh upbringing of sons from Batak families, even though there is a more fundamental reason for what actually happened, is rarely corrected in most Batak-themed story works. Using themes that are more local and relevant to society is aimed at reviving public interest in local web comics and can use web comics as a medium for promoting local cultures which is also an introduction to how the concept of culture actually applies, not just what the community interprets for themselves. Alone. This design uses observations in various fields, from provider platforms such as webtoon or comic toon as well as in data collection which is based on journals that are relevant to the theme raised. The design concept for this design is "Local culture in the modern era" whose concept is based on combining the concept of modernization with local culture that seems traditional.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk masuk ke dalam suatu era dimana manusia memudahkan 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 genggaman mayoritas masif individu di dunia. Era digitalisasi juga dapat dilihat dari perubahan budaya memorisasi 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 berwarna 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.

Seperti halnya komik yang merupakan media penceritaan yang cara komunikasinya menggunakan visual gambar, seringnya 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.

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 menarik berfokus 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-neri Sedap* atau *Toba Dreams* yang memiliki audiens yang cukup banyak dimana *Ngeri-neri 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 *ragi*, yang memiliki makna dan fungsi tersendiri (Takari, 2009: 13).

Namun budaya yang masif juga secara langsung akan menampilkan 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, namun esensinya agak berkurang 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.

Referensi konsep kebudayaan Batak dapat dilihat dari beberapa jurnal seperti Nilai-nilai Budaya BatakToba sebagai Sumber Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Wawasan Kebangsaan dari Eka

Susanti, atau Jurnal Simbol dalam Kain Ulos pada Suku Batak Toba buatan Inestya Fitri Desiani. Dalam pembuatan komik, dapat direferensikan dari jurnal Workshop Membuat Komik untuk Siswa SMA/Sederajadnya buatan Santoso Haryono, S.Kar, M.Sn

B. 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 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.

Komik merupakan salah satu media promosi yang cukup efektif dengan memanfaatkan gambar, teks, dan alur cerita mengikuti zaman, dengan tekniknya ataupun proses pembuatannya, begitulah penjelasan dari jurnal 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 dititikberatkan dalam segi ceritanya.

Jurnal 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

menggaetdemografi yang lebih luas hingga remaja dewasa yang termasuk lelaki juga.

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 emosional kedua karakter. Dalam jurnal ini menjelaskan posisi anak lelaki dalam keluarga Batak sedang dalam karya tugas akhir akan lebih menitik beratkan respon emosi anak terhadap pola asuh orang tua yang keras.

Dalihan no Tolu yang merupakan falsafah dalam mengejar cita-cita agar bersandar pada nilai kerja keras dan kejujuran. Jurnal 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.

Pola pengasuhan suku Batak memiliki ciri khas dari pola pengasuhan *Authoritarian* yang dijelaskan di Jurnal 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 dramakeluarga 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.

2. KONSEP PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

1) Ide

Perancangan yang tersusun dalam pikiran, gagasan, juga cita-cita, begitulah "Ide" yang diartikan dalam KBBI. Dasar yang nantinya akan dikembangkan menjadi suatu gagasan. Ide untuk membuat web komik Pembawa Cahaya didasarkan pada potensi kebudayaan lokal khususnya Batak, sebagai salah satu tema fantasi yang dapat dikembangkan dalam bentuk web komik. Sebagaimana kebudayaan Batak, web komik sendiri menjadi potensi adaptasi yang relevan pada zaman sekarang, dimana penggunaan ponsel pintar yang semakin wajar. Masyarakat yang kurang mengapresiasi produk lokal dan kurangnya kuota pada produk web komik lokal itu sendiri menjadi suatu alasan yang mendasari ide web komik dengan kebudayaan Batak. Kebudayaan Batak sendiri diangkat karena Budaya ini mulai naik dalam industri kreatif meski tak se masif budaya Jawa, namun masyarakat menunjukkan ketertarikan pada beberapa produk kreatif seperti film

2) Observasi

Observasi adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi apapun dari suatu peristiwa dengan cara mengamati secara langsung. Seperti yang diketahui, ilmu pengetahuan merupakan dasar dari semua peristiwa atau aktivitas yang terjadi baik di dalam lingkup kecil ataupun dalam lingkup yang lebih besar. Webtoon sendiri memberikan akses yang mudah untuk melihat jumlah pembaca di tiap judul sehingga

data dapat diakses secara *real-time* sehingga informasi yang didapatkan dari situs Webtoon memang diperbaharui di tiap harinya. Kemudian terdapat berbagai jurnal yang dapat digunakan untuk menghasilkan opini, gagasan, juga paparan sesuai dengan tujuan pembuatan komik.

3) Brief

Brief adalah ringkasan atau laporan singkat yang memberi penjelasan detail tentang suatu hal yang nantinya dibutuhkan dalam perancangan karya. Dengan begitu, brief dapat diartikan sebagai ringkasan terkait detail-detail apa yang akan dilakukan saat melakukan proses pembuatan suatu karya. Memanfaatkan brief sebagai acuan segmentasi dan konsep diperlukan untuk mendapatkan karya yang sesuai dengan minat target pasaran.

4) Brainstorming

Mengeluarkan pendapat dan mencoba menyelaraskan pemikiran untuk menyelesaikan masalah dengan tepat yang dapat juga dilakukan dengan melakukan konsultasi pada pembimbing.

5) Creative Brief

Creative Brief merupakan arsip data yang dibuat atau juga dikumpulkan oleh perancang sebagai langkah awal dalam pembuatan suatu proyek. Berpatokan pada brief yang kemudian diwujudkan dalam bentuk visual. Penggunaan ilustrasi yang tepat, kemudian perangkat lunak yang dikuasai untuk menunjang pembuatan. Ilustrasi akan dibuat menyesuaikan dengan brief untuk menghasilkan desain ilustrasi *prototype* yang sesuai.

6) Desain

Desain, secara umum merupakan perencanaan atau perancangan yang dilakukan dalam membuat suatu hal, objek, benda, komponen, ataupun struktur.

7) Evaluasi

Simpulan dari perancangan karya yang nantinya ditinjau apakah karya sudah sesuai dengan tujuan pembuatannya juga sudahkah memberi solusi dari permasalahan yang dibahas?

B. Analisa Data

1) Segmentasi

a) Demografi

Umur : 16-20 tahun

Jenis Kelamin : Lelaki dan

PerempuanEkonomi : Menengah

Pendidikan : SMA sederajat dan

PerkuliahanAgama : Agama Abrahamik

b) Geografi

Kota-kota besar di Indonesia (Terutama kota dengan banyak penyebaran masyarakat

Batak seperti Sumatera Utara, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah).

c) Psikografi

Masyarakat yang memiliki kesenangan untuk menjelajahi hal-hal baru terutama dalam tema fantasi dan kebudayaan local.

d) Behavior

Masyarakat yang membaca komik fantasi untuk media hiburan sekaligus untuk bersosialisasi dengan orang terdekat.

e) USP

Konsep budaya pola asuh yang memiliki beberapa diferensiasi dengan budaya-budaya pola asuh di Indonesia terutama budaya pola asuh memiliki perbedaan mencolok dengan pola asuh di kebanyakan keluarga Indonesia yang konsep authoritarian di Batak lebih lugas dan terus terang ketimbang pola asuh yang mengedepankan tata krama kesopanan. Konteks pola asuh yang terkesan lebih keras ketimbang budaya pola asuh di lainnya memberi diferensiasi sekaligus konektivitas pada konsep authoritariannya. Kemudian dalam hal visual, penggunaan kain ulos lebih disakralkan dan terkesan eksklusif ketimbang kain yang dipakai kebanyakan pakaian Indonesia seperti batik yang polanya dapat ditemui di pakaian kemeja biasa, kesan eksklusif dari diferensiasi ini dapat menguatkan gaya visual dari karakter- karakternya.

f) ESP

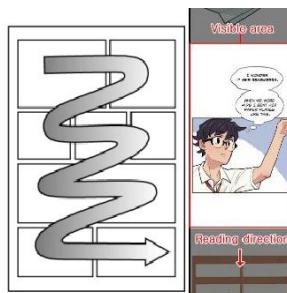
Adanya relevansi dan rasa terwakilkan masyarakat Batak pada perasaan kekeluargaan, nostalgia masa kecil, dan teringat kerasnya pola asuh authoritarian yang akan mempererat hubungan antar karya dan masyarakat yang secara lebih luasnya di Asia terutama di Indonesia akan merasa diwakilkan dalam bentuk pola asuh yang diusung yakni pola asuh authoritarian.

g) Positioning

Pembawa Cahaya menggunakan konsep gaya visual khas komik Amerika untuk memberikan diferensiasi sebagaimana tema Batak yang jarang diangkat di Webtoon, menggunakan gaya Amerika terkesan baru namun tetap relevan dengan kebanyakan web komik di Webtoon dengan pewarnaannya. Menggunakan konsep visual komik Amerika yang terkesan mengangkat heroisme juga untuk memperkuat kesan ketegasan yang diangkat sebagaimana tema authoritarian Batak yang terkesan lebih tegas. Kemudian menggunakan gaya visual komik Amerika untuk memberi relevansi lainnya kepada masyarakat karena gaya komik Amerika memiliki kedekatan di masyarakat Indonesia sebagaimana konsep visual komik Gundala atau Si Buta besutan Bumi Langit.

C. Strategi Perancangan

1) Layout



Gambar 1. . Layout Komik Amerika, Sumber (envatotuts+, <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179>), Kanan – Layout Komik Korea, Sumber (artrocket,

[https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157055\)](https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157055)

Komik Amerika pembacaan kiri ke kanan, atas ke bawah. Pembacaan kiri ke kanan karena budaya orang Indonesia yang dalam membaca memang dari kiri ke kanan kemudian atas ke bawah untuk mengikuti format komik di Webtoon. Dalam format panelnya ketimbang menumpuk tiap panel dalam garis horisontal ke kanan yang apabila penuh kemudian panel berikutnya diturunkan, panel dibuat sesuai format webtoon yang satu per satu dari atas ke bawah

2) Warna



Gambar 2. Blue Gloomy Pallette Sumber (Color-Hex, <https://www.color-hex.com/color-palette/27328>)

Biru Gelap terkesan gloomy untuk menunjang tema fantasi yang dikesankan sedih dan dramatik. Penggunaan tema biru gelap dengan usungan keluarga yang diniatkan dramatik karena tema keluarga yang tujuannya melakukan kritik serta memperjelas konsep pola asuh Authoritarian yang memiliki dampak positif dan negatif dengan konklusi yang kejam agar pesan terkesan lebih jelas.

3) Typografi

Penggunaan font komik yang sederhana agar mudah dibaca dibutuhkan karena formatnya sendiri yang berupa web-komik agar relevan dengan konsep komik yang diusung dalam pembuatan karya.

a) Anime Ace

Font yang sering dipakai dalam kebanyakan web-komik. Digunakan saat karakter dalam cerita tengah melakukan komunikasi atau berdialog. Font juga dapat digunakan saat karakter tengah berpikir.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4

5 6 7 8 9 0

b) Komika Axis

Font yang berfungsi sebagai konteks onomatopoeia atau dalam khasnya komik lebih dikenal sebagai sound effect. Font digunakan ketika ada efek yang dihasilkan oleh adegan tertentu

seperti “DUG!” ketika ada adegan pemukulan.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1

2 3 4 5 6 7 8 9 0

c) Maiandra GD

Digunakan ketika sudut pandang ketiga sedang menjelaskan situasi yang terjadi dalam cerita selayaknyanarasi seorang pendongeng.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4) Ilustrasi



Gambar 3. Web Komik Pembawa Cahaya

Komik amerika khas dengan konsep heroisme seperti komik The Dark Knight Returns. Komik the DarkKnight Returns juga mengusung konsep warna biru gelap yang menunjang kesan dramatis dan kejam. Kemudian penggunaan komik amerika untuk mengusung tema yang segar dalam web-toon yang khas dengan komik gaya Korea Selatan sendiri, namun konsep komik Amerika cukup tenar di Indonesia dengan karya seperti Gundala atau Si Buta dari Goa Hantu.

3. KESIMPULAN

A. Simpulan

Dari apa yang diuraikan pada ke-empat bab sebelumnya, ada kesimpulan yang dapat diraih berupa suatu fenomena yang tengah terjadi di masyarakat berupa peralihan dari media buku konvensional ke media buku digital. Konsep karya seperti buku komik mulai beralih ke komik digital seperti web komik ataupun kanal penyedia komik. Seperti khasnya zaman, masyarakat yang cenderung mengikuti zaman ialah khalayak muda. Masyarakat remaja dan dewasa awal di era ini menggandrungi berbagai web komik yang beberapa judul tersedia di kanal penyedia web komik seperti *Webtoon*. Hal ini menjadikan *Webtoon* sebagai salah satu kanal yang besar untuk meletakkan karya web komik ke dalamnya.

Di sisi lain, hal ini dapat menjadi kesempatan untuk mempromosikan budaya khas Batak yang jarang dikemukakan melalui media web komik. “Pembawa Cahaya” adalah judul dari web komik yang dimaksudkan untuk mempromosikan satu tema khas Batak yang cenderung pada pola asuh dalam keluarga Batak itu sendiri, yakni tema *authoritarian*. *Authoritarian* yang merupakan pola asuh yang cenderung keras dan kaku khas keluarga Batak jarang diangkat dalam karya, padahal dalam konsep cerita dengan berbagai penggaliannya, konsep *authoritarian* Batak dapat menjadi pondasi kuat yang menarik karena menyangkut budaya dan kekeluargaan.

Namun, pola asuh ini sering kali dipandang hanya dari sudut yang menganggapnya salah dan usang, kendatipun ada beberapa hal yang mendasari kenapa secara alamiah hal ini bisa terjadi. Perilaku yang keras jadi nampak kejam jika dipandang dari sisi pola asuh di era sekarang, sehingga pola asuh ini jadi cenderung nampak kasar. Pada dasarnya, *authoritarian* hanyalah variasi dari sistem pola asuh yang sifatnya memang kaku, namun pola kekerasan yang mencederai tentu tidak masuk dalam pola asuh apapun. Stigma negatif masyarakat pada pola asuh khas Batak butuh penjelasan lebih lanjut agar masyarakat memahami dasar dari pola asuh ini.

Perancangan web komik “Pembawa Cahaya” ditujukan untuk menceritakan konsep pola asuh *authoritarian* sesuai pemahaman penulis. Kisah ini diharapkan untuk memperjelas masyarakat mengenai pola asuh yang dianggap usang, sejatinya di beberapa sisi dapat diterapkan dan dalam beberapa sisi ada yang sepatutnya dikritik. Tujuan utama dari web komik “Pembawa Cahaya” sendiri sebagaimana tertera yakni untuk mempromosikan budaya Batak. *Authoritarian* tak lain sebagai pondasi kuat yang nantinya dapat memperkenalkan budaya-budaya lain seperti bangunan, masyarakat, ataupun kain khas Batak yakni Ulos.

Web komik “Pembawa Cahaya” dirancang dengan metode yang didasari dari Ide yang kemudian dikembangkan menjadi gagasan. Kemudian dilakukan observasi dari pengembangan gagasan itu untuk mencari data yang dapat digunakan dalam perancangan. Lalu untuk menentukan hal yang nantinya dibutuhkan dalam perancangan karya dilakukan melalui tahapan brief yang dilanjutkan tahap *brainstorming* untuk mengeluarkan pendapat dan menyelaraskannya agar sesuai dengan tujuan. *Brainstorming* dilakukan dengan konsultasi pada pihak pembimbing. Kemudian perancangan ilustrasi, tipografi, dan pewarnaan didasarkan pada saat *creative brief* yang berpatokan pada brief awal kemudian dilanjutkan dengan tahapan desain yang berarti perancangan komponen-komponennya. Diakhiri dengan evaluasi yang berisi peninjauan apakah karya sudah sesuai dan memberi solusi terhadap masalah yang dibahas.

Dari tahapan-tahapan perancangan, dihasilkan karya web komik “Pembawa Cahaya” beserta beberapa media pendukung untuk menunjang promosi dan peminatnya. Karya utama berupa

karya web komik berwarna panjang yang berpanel-panel diletakkan dalam kanal daring penyedia web komik yakni webtoon. Media pendukung yang dibuat untuk menunjang media utama antara lain komik fisik, kaus, gantungan kunci, stiker, spanduk gulung, poster, wadah pensil, tas jinjing, dan buku nota.

Karya ini dapat menjadi salah satu wujud contoh promosi budaya melalui kanal daring, salah satunya media web komik yakni Webtoon. Web komik "Pembawa Cahaya" dapat digunakan masyarakat

terutama remaja dan dewasa awal sebagai media yang memberikan informasi dalam bentuk penceritaan mengenai beragam Budaya Batak sekaligus dapat menjadi suatu bentuk pembuktian bahwa ragam budaya Batak dapat dipaparkan dalam bentuk yang lebih remaja dan dengan ragam tema apapun bahkan fantasi

B. Saran

Web komik "Pembawa Cahaya" dapat menjadi salah satu contoh yang mana mahasiswa seni rupa sendiri dapat memberdayakan tugas akhir ke karya sebagai sarana untuk mempelajari lagi konsep dan kegiatan perancangan suatu media kreatif sebagaimana nantinya divisualisasikan dalam rancangan lebih terencana dan sesuai dengan penerapan ilmu komunikasi visual yang pada akhirnya menciptakan karya berkualitas sebagai bagian dari buah hasil pembelajaran akademik.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Fitriana Lestari, Irwansyah. Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, (Online), (<http://jurnal.utu.ac.id/jsour/article/view/1609>, diakses 3 Mei 2023).
- Dania Aptiningsari. Pola Pengasuhan Pada Suku Batak. *Jurnal Budaya*, (Online), (<http://daniaaptiningsari.blogspot.com/2017/03/pola-pengasuhan-pada-suku-batak.html>, diakses 16 Mei 2023)
- Eka Susanti. Nilai-nilai Budaya Batak Toba sebagai Sumber Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Ilmu tarbiyah dan Keguruan*, (Online), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/view/10691>, diakses 6 Mei 2023).
- Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. Komik sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, (Online), (<https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/1>, diakses 1 Mei 2023).
- Inestya Fitri Desiani. Simbol dalam Kain Ulos pada Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmu Budaya*, (Online), (<https://journal.unilak.ac.id/index.php/jib/article/view/9466>, diakses 6 Mei 2023)
- Judika N Sianturi. Makna Anak Laki-laki di Masyarakat Batak Toba. *Jurnal Sosiologi*, (Online), (<https://media.neliti.com/media/publications/125688-ID-makna-anak-laki-laki-di-masyarakat-batak.pdf>, diakses 19 Mei 2023).
- Santoso Haryono, S.Kar, M.Sn. Workshop Membuat Komik untuk Siswa SMA/Sederajatnya. *Jurnal Workshop Desain*, (Online), (<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/abdiseni/article/view/29>, diakses 1 Mei 2023).
- Good News From Indonesia. 2023. *Mengenal Suku Batak dari Sejarah hingga Kebudayaannya*, (Online), (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/02/06/mengenal-lebih-dekat-suku-batak-dari-sejarah-hingga-kebudayaannya>, diakses 20 Mei 2023).
- Tirto.id. 2021. *Mengenal Kebudayaan Suku Batak: Sistem Kekerabatan hingga Agama*, (Online), (<https://tirto.id/mengenal-kebudayaan-suku-batak-sistem-kekerabatan-hingga-agama-giSW>, diakses 20 Mei 2023).