

PERANCANGAN *WEBCOMIC* TENTANG PANEMBAHAN RONGGOSUKOWATI DAN JOKOPITURUN

Alvianto Irfandi¹, Nova Kristiana²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: alvianto.17021264086@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Komik web sangat populer di masa pandemi seperti sekarang ini terutama dikalangan remaja penggemar komik. Komik web biasanya berisi cerita dengan berbagai macam genre, diantaranya bergenre Drama, Fantasi, Romantis dan Aksi yang terinspirasi dari film maupun berdasarkan hasil imajinasi pembuatnya. dalam cerita komik web sangat jarang yang mengangkat tentang cerita lokal termasuk cerita lokal Indonesia, Sehingga perlu cerita lokal Indonesia diangkat pada komik web supaya remaja mengenal dan bangga akan Negeranya. Salah satu cerita lokal Indonesia adalah cerita tentang Sejarah Pamekasan. Seorang tokoh yang sangat berpengaruh dalam sejarah berdirinya Pamekasan adalah Raja Ronggosukowati. Kisah perjuangan Raja Ronggosukowati harus direka ulang melalui pendekatan media yang digemari remaja masa kini, termasuk remaja di Pamekasan dalam bentuk komik web. Metode perancangan berupa pengumpulan data, identifikasi data, analisis 5W + 1H, visualisasi dan validasi. Tujuan perancangan ini yaitu mendeskripsikan konsep perancangan, mendeskripsikan proses perancangan, dan memvisualisasikan dalam bentuk komik web tentang cerita sejarah Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun. Hasil perancangan ini adalah komik genre aksi bertemakan sejarah Pamekasan dengan cerita berfokus pada kisah Raja Ronggosukowati dan keris pusaknya JokoPiturun dalam bentuk digital di *Platform Webtoon* secara *vertical* dari atas ke bawah. komik web terdiri dari 2 episode bersambung dengan gambar ilustrasi penuh warna.

Kata Kunci: Komik Web, Ronggosukowati, Webtoon, Sejarah, Madura.

Abstract

Web comics are very popular during the current pandemic, especially among young comic fans. Web comics usually contain stories with various genres, including the Drama, Fantasy, Romance and Action genres that are inspired by films or based on the imagination of the creator. In web comic stories, it is very rare that local stories include local Indonesian stories, so it is necessary that local Indonesian stories be raised in web comics so that teenagers know and are proud of their country. One of the local Indonesian stories is the story of the History of Pamekasan. A very influential figure in the history of the founding of Pamekasan was King Ronggosukowati. The story of the struggle of King Ronggosukowati must be reconstructed through a media approach favored by today's youth, including those in Pamekasan, in the form of a web comic. The design method is in the form of data collection, data identification, 5W + 1H analysis, visualization and validation. The purpose of this design is to describe the design concept, describe the design process, and visualize in the form of a web comic about the historical stories of Panembahan Ronggosukowati and Jokopiturun. The result of this design is an action genre comic with the theme of Pamekasan history with a story focusing on the story of King Ronggosukowati and his heirloom kris Joko Piturun in digital form on the Webtoon Platform vertically from top to bottom. The web comic consists of 2 serialized episodes with full color illustrations.

Keywords: *Web Comic, Ronggosukowati, Webtoon, History, Madura*

PENDAHULUAN

Komik adalah serangkaian gambar yang disusun sesuai dengan tujuan dan filosofi pencipta, dan sampai pesan cerita tersampaikan, komik biasanya berisi pesan-pesan yang diperlukan sesuai kebutuhan (M.S. Gumelar, 11:7). Komik menjadi sebuah hiburan bagi para pembaca atau penggemar suatu cerita atau kisah, cerita tersebut diaplikasikan di suatu media berupa gambar dua dimensi yang dimuat dalam unsur visual dan ilustrasi yang menarik yang juga dilengkapi dengan balon kata singkat dan jelas berbentuk panel (kotak komik) dan tersusun berurutan disetiap halamannya sehingga membuat pembacanya dengan mudah memahami pesan-pesan yang terdapat dalam komik tersebut.

Komik yang diakses atau dibaca para remaja sekarang ini, yaitu komik yang bergenre romantis dan aksi. berdasarkan data top genre dari halaman resmi *Line Webtoon* dalam kategori usia remaja pria dan wanita yang memuncaki top genre yaitu genre romantis dan genre aksi. Menurut data dari halaman resmi *Line Webtoon* 2021 komik *webtoon* dengan judul *Touch Touch You*, *The Real Lesson*, dan *Hight School Soldier* menjadi top genre bagi kategori remaja pria sedangkan untuk top genre remaja wanita diantaranya, *Must Be Happy Ending*, *True Beauty*, *Touch Touch You* dan *The Real Lesson*. dalam perancangan komik *Webtoon* perlu untuk menetapkan target sasaran komik agar cerita komik dibaca berdasarkan kategori usia pembaca komik.

Di masa pandemi seperti sekarang ini perlu dilakukan strategi khusus agar komik bisa tepat sasaran yaitu kepada remaja usia 13-19 tahun di Pamekasan, jika mengamati kehidupan sehari-hari usia remaja tidak akan pernah lepas dengan *gadget* mereka masing-masing terlebih di masa pandemi seperti saat ini, saat sekolah melakukan sistem pembelajaran secara daring, hal ini sangat efektif jika komik bisa diakses secara online contohnya komik web. dengan adanya komik web yang berbasis digital bisa dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun, komik web bermacam-macam ada yang bisa diakses secara gratis maupun berbayar contohnya seperti *Line Webtoon*. Pasar *Webtoon* semakin menjanjikan terlebih sebelum dan setelah

pandemi COVID-19 merebak di seluruh dunia. (Clara, 2020).

Line Webtoon adalah platform penerbitan digital yang tersedia di web dan seluler, di mana kartunis amatir dan profesional dapat mempresentasikan karya terbaik mereka kepada pecinta kartun di seluruh dunia secara gratis (Arifin, 2015). *Line Webtoon* merupakan platform penerbitan komik digital yang pertama kali ditemukan oleh Kim Junkoo dan pertama kali diluncurkan oleh Naver di Korea pada tahun 2004. Kim Junkoo membuat *Line Webtoon* karena industri komik Korea sedang mengalami penurunan akibat krisis ekonomi di Korea saat itu. Jadi Kim Junkoo mencari cara untuk mendistribusikan komik baru dan asli kepada publik secara gratis. *Line Webtoon* resmi dirilis di Indonesia pada April 2015. Kim Junkoo mengatakan saat ini ada 35 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. Indonesia adalah pasar terbesar dengan 6 juta pengguna aktif yang mengunduh *Line Webtoon* pada *Line Webtoon X Popcorn Asia Discussion 2016* yang diadakan di *Popcorn Asia*. *Line Webtoon* pada tahun 2016 meningkat menjadi 6 juta pembaca bulanan setiap tahun (Agnes, 2016).

Line Webtoon saat ini telah menjadi salah satu jenis komik hiburan yang dinikmati generasi muda. Bersamaan dengan naiknya popularitas KPop diseluruh dunia, *Line Webtoon* Korea semakin dikenal semenjak ada serial komik *Webtoon* yang diangkat ke layar drama korea yang populer terbaru di tahun 2020 ke marini seperti, *Itaewon Class*, *True Beauty*, *Sweet Home* dan lainnya. Namun cerita mengenai sejarah dan budaya Indonesia belum banyak di *Webtoon*. Sehingga perlu adanya variasi cerita di dalam *Webtoon* mengenai sejarah yang ada di Indonesia supaya pembaca khususnya remaja mengenal dan paham dengan sejarah yang ada di kotanya. Kota Pamekasan mempunyai sejarah yang panjang, kisah sejarah di Pamekasan sangat penting untuk dipelajari terutama bagi pada masa kejayaan kerajaan Pamekasan masyarakat asli Pamekasan sendiri, tujuannya untuk mengetahui perjuangan pendahulu di Pamekasan saat membangun dan mempertahankan wilayah Pamekasan dari serangan musuh yang ingin menguasai Pamekasan, juga untuk mempelajari kunci keberhasilan pendahulu sehingga bisa

dirasakan di masa sekarang ini. Oleh karena itu, penulis merancang komik dengan tema cerita tentang sejarah kota Pamekasan sebagai upaya mengangkat cerita komik lokal asli dari Pamekasan. Tujuan perancangan ini yaitu mendiskripsikan konsep perancangan, mendiskripsikan proses perancangan, dan memvisualisasikan dalam bentuk komik web tentang Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun. Dalam perancangan komik yang bertemakan tentang sejarah berdirinya kota Pamekasan ini mengambil dari kisah sejarah saat Panembahan Ronggosukowati menjadikan kerajaan Pamellingan sebelumnya menjadi nama Pamekasan. *Platform Line Webtoon* sangat cocok sebagai media untuk mendukung perancangan komik web ini, agar menarik perhatian remaja khususnya di Pamekasan untuk mempelajari sejarah dengan suguhan media yang menarik dan mudah dipahami.

METODE PERANCANGAN

Metode yang penulis gunakan dalam melakukan perancangan ini yaitu metode kualitatif deskriptif, mengolah data dengan melakukan analisis data dari teknik pengambilan data kemudian mengkaji lebih dalam lagi. Ruang lingkup dalam perancangan komik digital yaitu cerita pada masa pemerintahan Panembahan Ronggosukowati dengan kerisnya yang diberi nama “JokoPiturun”. Sumber dalam perancangan ini didapatkan dari sumber lisan dan sumber tulisan, sumber data dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer diperoleh dari buku sebagai sumber data tertulis dalam buku sejarah Pamekasan yang berjudul Pamekasan Dalam Sejarah karya H. Kutwa Fath dan kawan-kawan yang disusun bersama A.Sulaiman Sadik, H.Chairil Basar, H.Muakmam, H.M.Dradjid, Sjamsuri, Bambang Hartono dan H.Sastro. Buku ini yang nantinya akan diadaptasikan kedalam bentuk komik web.

Sumber data secara lisan diambil dari wawancara Bapak A.Sulaiman Sadik selaku pemerhati budaya Madura tentang mengenal sosok Panembahan Ronggosukowati Raja Islam pertama di Pamekasan. Selain wawancara, penulis menyebarkan kuesioner melalui *googleform*

kepada remaja penggemar komik usia 13-19 tahun dengan beberapa pertanyaan mengenai kegemaran dan pengetahuan remaja di Pamekasan mengenai komik dan sejarah Pamekasan pada masa pemerintahan panembahan Ronggosukowati. Data sekunder kemudian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Menurut (Sugiyono, 2018), observasi sebagai metode pengumpulan data memiliki beberapa karakteristik dibandingkan dengan metode lain seperti wawancara dan angket. Jika wawancara dan kuisisioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka pengamatan tidak hanya berlaku untuk orang, tetapi juga untuk objek alam lainnya.

Observasi dilakukan di kota Pamekasan di tempat-tempat bekas pemerintahan kerajaan dan juga bangunan-bangunan bersejarah peninggalan panembahan Ronggosukowati.

Studi dokumentasi dalam perancangan ini penulis mendokumentasikan lokasi bekas pemerintahan keraton Pamekasan dahulu di masa pemerintahan Raja Bonorogo sampai pada pemerintahan Panembahan Ronggosukowati saat pemerintahan kerajaannya dipindahkan dari keraton Lawangan daya ke keraton Mandilaras.

Sasaran penelitian ini remaja pada umur 13 – 19 tahun dipilih karena kegemaran remaja dalam mengakses internet menjadi peluang besar dalam memperkenalkan komik Panembahan Ronggosukowati dan keris Jokopiturun yang berbasis digital *online* pada *Platform* digital *Webtoon*.

Saat melakukan proses analisis data, penulis menggunakan metode 5W+1H sebagai dasar dalam proses analisis data. Yaitu, apa (*what*), kapan (*when*), mengapa (*why*), siapa (*who*), di mana (*where*), bagaimana (*how*). Menggunakan metode 5W + 1H adalah pedoman dasar saat mengumpulkan informasi atau pemecahan masalah. Analisis Data *What* yaitu analisis data untuk mendeskripsikan apa yang akan dirancang. *Who* yaitu analisis data untuk mendeskripsikan pada siapa tokoh utamanya dan pada siapa target audiens komik. *Where* yaitu analisis data untuk mendeskripsikan dimana komik akan dipublikasikan. *When* yaitu kapan dipublikasikannya komik. *Why* yaitu mengapa memilih kisah panembahan Ronggosukowati dan

How yaitu bagaimana cara memvisualisasikan komik.

Setelah dianalisis tahap berikutnya yaitu konsep perancangan, terdiri dari konsep Kreatif, konsep Visual, dan konsep Media. Konsep Kreatif antara lain menentukan tema, judul dari tema yang diangkat, kemudian menyusun *Storyline* yang sesuai dengan judul dan tema yang akan dijadikan sebagai komik digital, dan menentukan alur cerita dan menyusun teks dialog.

Konsep Visual terdiri dari layout, gaya ilustrasi dan penggunaan tipografi. Konsep Media yaitu Penempatan komik web pada media *Webtoon*. Media publikasi komik web yaitu menggunakan *Line Webtoon* yang sebelumnya sudah terdaftar dan mempunyai akun di *Line Webtoon*.

Setelah konsep dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat desain karakter atau ilustrasi dalam komik dan juga membuat *Storyboard*, *line art*, pewarnaan, *editing* hingga *finishing*. Gambar ilustrasi dalam komik merupakan elemen penting selain teks karena aspek cerita akan terwujud secara jelas dan estetis (Maharsi, 2011). Sketsa desain dan desain akhir menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *Pentablet*. Keseluruhan ukuran komik yaitu 800pxl X25,600pxl untuk episode 1 dan 800pxl X25,600pxl episode 2.

Kemudian hasil visualisasi Komik *Webtoon* penulis meminta divalidasi oleh Razni Yukti Andiyani seorang *Illustrator* Buku dari Pamekasan yang sudah berpengalaman. Validasi dilakukan melalui isian angka penilaian, kesesuaian materi dan cerita pada komik, kejelasan alur, kesesuaian penggunaan materi dan dialog, kesesuaian materi dan penggunaan bahasa, cerita pada komik mudah dipahami. Hasil pemeriksaan digunakan sebagai kriteria koreksi menurut data dari validator profesional.

Ruang lingkup dalam perancangan komik digital yaitu cerita pada masa pemerintahan Panembahan Ronggosukowati dengan kerisnya yang diberi nama "JokoPiturun".

KERANGKA TEORETIK

Gaya ilustrasi webcomic untuk remaja

Ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah naskah, baik berupa konsep mendongeng

yang berupa gagasan maupun naskah cetak untuk tujuan tertentu (Maharsi, 2016).

Gaya ilustrasi *Webcomic* terdapat gaya amerika yang lebih sering menceritakan tentang kisah para pahlawan super, karakter utama pada komik rata-rata memiliki tubuh kekar berotot seperti contohnya Superman, Batman, Spiderman dan tokoh superhero lainnya.

Komik Eropa lebih kearah kartun, umumnya, ceritanya tidak bersambung hanya sekali baca saja. Contoh komik Eropa yaitu *Si Bob*, *Smuft*, *Tintin*, dan lainnya.

Manga adalah istilah yang digunakan di Jepang. memiliki ciri khas yang membedakan imajinasi pencipta dengan tokohnya. Alur cerita lebih detail dan mudah dipahami karena tidak ada cerita yang hilang (Arditya, 2020), seperti *Huter x Hunter*, *Jujutsu Kaisen*, dan *Kimetsu no Yaiba*.

Gaya ilustrasi *manga* yang sering dibaca oleh remaja di tahun 2021 yaitu *Kimetsu no Yaiba* di urutan kedua yaitu *Jujutsu Kaisen manga* ini meningkat setelah diadaptasi ke anime, setelah itu diurutan ketiga *Tokyo Revengers*.

Webcomic bagi remaja 13-19 tahun

Webtoon adalah cerita komik yang diterbitkan di situs web atau aplikasi tertentu yang dapat diakses dari Internet menggunakan *gadget*. Kemudahan dalam mengakses ini telah menarik perhatian banyak orang, terutama di kalangan remaja pecinta komik, karena *gadget* dapat memberi kemudahan akses untuk membaca dan membuat komik. Contoh *Webtoon* yang paling populer dikalangan remaja adalah *Line Webtoon*.

Line Webtoon di Indonesia sendiri juga sudah berkembang pesat, terutama karena kemudahan akses di *platform* tersebut. Pembaca dapat menikmati berbagai komik hanya dengan mengunduh aplikasi secara gratis. Hingga 2016, *Line Webtoon* memiliki 88 komik, 36 di antaranya adalah karya dalam negeri. Dari total *webtoon* lokal, 11 telah selesai dan 36 masih dalam proses. *Line Webtoon* telah menarik 6 juta pengguna aktif di Indonesia hanya dalam satu tahun. Dengan pencapaian tersebut, Indonesia menjadi pasar terbesar *Line Webtoon* pada tahun 2016 (Andika Putra, 2020).

Bagi remaja khususnya penggemar komik dengan adanya *webtoon* tidak usah lagi pergi ke toko buku untuk membeli komik, dengan adanya *webtoon* memudahkan pembaca dan semua jenis genre komik bisa di akses dengan *gadget* dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun. komik *webtoon* memiliki genre bermacam-macam, seperti genre *action* dan romantis yang sangat di gemari oleh kalangan remaja. gaya gambarnya yang bermacam dan penuh warna dapat menarik pembaca. selain itu tidak perlu mengklik lagi untuk melihat *chapter* atau episode berikutnya, hanya dengan *scroll* sampai bawah dan bisa lanjut ke episode selanjutnya. Selain itu dalam *webtoon* bisa memfilter komik berdasarkan kategori umur atau komik apa saja yang menjadi favorit pembaca. Bukan hanya itu saja pembaca juga bisa berinteraksi dengan kreatornya dengan disediakan kolom komentar di bawah, sehingga memungkinkan pembaca bisa membari kritik maupun saran agar bisa membangun semangat berkarya dari kreatornya.

Berdasarkan data dari halaman resmi *Webtoon* pada tanggal 19 Juli 2021 yang memuncaki top genre yaitu genre romantis dan genre aksi. yang memuncaki daftar top genre yang pertama “*True Beauty*” dengan genre romantis yang selanjutnya “*Must Be Happy Ending*” dan “*Touch Touch You*” dengan genre yang sama dan di posisi selanjutnya “*The Real Lesson*” yang bergenre aksi menempati urutan keempat dalam daftar top genre. Dan berdasarkan data Usia, kategori top genre bagi usia remaja laki laki yang pertama genre romantis yang berjudul “*Touch Touch You*” di urutan kedua “*The Real Lesson*” dengan genre aksi dan “*High School Soldier*” di posisi ketiga yang juga memiliki genre aksi. Sedangkan untuk data usia remaja perempuan komik web yang berjudul “*True Beauty*” yang menjadi top genre yang pertama, selanjutnya “*Must Be Happy Ending*” di posisi kedua dan posisi ketiga “*Touch Touch You*” yang juga bergenre romantis selanjutnya di posisi keempat “*The Real Lesson*” yang bergenre aksi. Berdasarkan data tersebut remaja laki-laki maupun remaja perempuan memiliki minat tinggi terhadap genre romantis dan genre aksi. Usia remaja 13 – 19 tahun lebih mudah dalam menerima dan mengelola informasi yang

didapat. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas remaja sangat terasa, pemikirannya menjadi lebih logis, abstrak, dan idealis, serta lebih banyak menghabiskan waktu di luar keluarga (Diananda, 2018).

Genre romantis sangat digemari mengingat usia remaja masuk pada usia baligh yang sudah mulai menyukai lawan jenis, kisah romantis yang ada dalam komik cenderung akan mempengaruhi seolah cerita tersebut adalah kisah nyata, kata kata romantis dan adegan-adegannya yang mendorong minatnya terhadap genre romantis. Selanjutnya pada genre aksi, karena genre aksi memperlihatkan aksi-aksi yang spektakuler dengan gambar visual efek yang menarik disertai adegan yang menegangkan memicu rasa penasarannya yang membuat mereka berfikir bahwa hal itu belum pernah terbayangkan sebelumnya Itu sebabnya mereka menjadi lebih ingin tahu tentang hal-hal yang belum pernah mereka lihat sebelumnya.

Oleh karena itu *Line Webtoon* sangat cocok untuk menjadi *platform* penerbitan perancangan komik web ini yang berjudul “Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun” untuk remaja 13-19 tahun yang akan divisualisasikan dengan cerita menarik dan ringan bergenre aksi sehingga mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi data

Cerita dalam komik berkisah tentang perjuangan panembahan Ronggosukowati bersama kerisnya yaitu Jokopiturun. Panembahan Ronggosukowati merupakan raja islam pertama di Pamekasan, Sewaktu Remaja beliau pernah berguru kepada sunan Giri yang dikenal raden Paku. Kepulangan beliau ke Pamellingan disertai seorang mubaligh yang dijuluki Kyai Ratoh oleh Masyarakat Pamekasan waktu itu oleh sunan Giri, Tujuannya agar Kyai Ratoh bisa membantu Panembahan Ronggosukowati dalam menyebarkan agama islam di Pamekasan. Nama pamekasan dahulunya adalah Pamelligan kemudian setelah Panembahan Ronggosukowati naik tahta menggantikan ayahnya diganti menjadi Pamekasan.

Beberapa hari setelah beliau naik tahta menggantikan ayahnya beliau kedatangan tamu yang tidak dikenal selama beberapa hari berturut-

turut yang mengaku berasal dari desa di Pamekasan, kemudian orang tersebut memberikan rangkaian keris sebagai hadiah kepada panembahan Ronggosukowati setelah naik tahta. Setelah rangkaian keris terkumpul ternyata keris tersebut menyatu satu dengan bagian lainnya kemudian panembahan Ronggosukowati memberi nama Keris Jokopiturun. Kesaktian Jokopiturun berhasil menewaskan dan menghidupkan kembali orang saat panembahan Ronggosukowati mencoba kerisnya kesalah satu tahanan di penjara. Dan dengan keris Jokopiturun beliau bisa menghancurkan pasukan Bali saat terjadi penyerangan terhadap raja-raja di Madura, akan tetapi keris tersebut hilang setelah dibuang ke rawa ko'ol oleh Panembahan Ronggosukowati setelah beliau kecewa dan merasa bersalah atas kematian panembahan Lemah Duwur yang masih kerabat dekat Panembahan Ronggosukowati.

Analisis data

Analisis Data Desain komik *Webtoon* Panembahan Ronggosukowati dan JokoPiturun Analisis sejarah berdirinya kota Pamekasan menggunakan teknik 5W+1H, yang menjawab pertanyaan yang memudahkan *What, Who, Where, When, Why*, dan bagaimana membantu penarikan kesimpulan yang dilakukan. Sebagai hasil dari mengumpulkan data yang dikumpulkan. Ini mengacu pada *webtoon* yang akan dikembangkan di masa depan, *webtoon* yang menceritakan perjuangan antara Panembahan Ronggosukowati dan Keris Jokopiturun miliknya. Komik web adalah komik yang diterbitkan di situs media internet.

Who yaitu Tokoh utama dan orang yang termasuk dalam kelompok sasaran. Tokoh utama dalam perancangan komik ini adalah Panembahan Ronggosukowati dan target pembacanya adalah remaja umur 13-19 tahun dari Pamekasan. *Where* menunjukkan dimana komik web akan di publikasikan. Komik akan dipublikasikan lewat aplikasi *Webtoon* *When* menunjukkan waktu *setting* cerita komik. Berdasarkan buku sejarah Pamekasan dan hasil wawancara menunjukkan bahwa cerita terjadi di masa pemerintahan panembahan Ronggosukowati yaitu pada tahun 1530-1616 M.

Why merujuk pada mengapa memilih kisah panembahan Ronggosukowati. Karena

panembahan Ronggosukowati merupakan tokoh raja islam pertama di Pamekasan dan juga mempunyai kisah tentang kesaktian keris pusaknya yaitu Jokopiturun. *How* yaitu mengacu pada bagaimana cara memvisualisasikan komik tersebut. Komik web panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun dibuat secara digital dengan format *Webtoon* dengan cara baca vertikal dari atas ke bawah. *Webtoon* dibagi menjadi 2 episode.

Konsep Perancangan

Konsep Perancangan, terdiri dari konsep Kreatif, konsep Visual, dan konsep Media. Konsep kreatif antara lain menentukan tema, kemudian judul dari tema yang diangkat, menyusun *Storyline* yang sesuai dengan judul dan tema yang akan dijadikan sebagai komik digital, tema dalam perancangan komik web ini adalah tentang cerita Sejarah kota Pamekasan yang mengambil dari kisah Kepemimpinan Panembahan Ronggosukowati di Pamekasan bersama kerisnya yang sakti yaitu Jokopiturun Maka penulis menentukan Judul dalam perancangan komik web yaitu "Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun".

Konsep Visual terdiri dari layout, gaya ilustrasi dan penggunaan tipografi. *layout* komik dalam perancangan ini akan disusun kebawah, hal ini dapat mempermudah pembaca dalam membaca komik. Dengan *layout* yang disusun kebawah, pembaca hanya butuh menggeser kebawah untuk membaca halaman selanjutnya. Gaya gambar yang akan dipakai dalam perancangan komik web yaitu gaya *manga*. Gaya *manga* terbilang lebih ekspresif dan alur ceritanya lebih detail bila dibandingkan dengan komik barat, Hal ini sangat sesuai dengan genre komik web yang ingin dirancang, genre yang akan di pakai dalam komik web yaitu genre *action* dan *history*, maka dari itu memerlukan alur cerita yang lebih detail dan gambar yang lebih ekspresif untuk mendukung komik web semakin menarik, dikombinasikan dengan pewarnaan yang menarik serta susunan balon kata yang singkat namun jelas maka hal itu akan meningkatkan minat pembaca.

Usia remaja cenderung menyukai gambar yang sangat menarik dan tidak monoton, lebih banyak gambar dibandingkan dengan tulisan, maka dari itu penulis menggunakan gaya ilustrasi dengan

penuh warna dan lebih banyak gambarnya daripada tulisannya demikian pula, warna yang digunakan sederhana dan bergaya seperti anime (animasi Jepang). Tata letak panel dan info sangat rapi, yang membuat manga ini lebih mudah dibaca. Isi teks di setiap balon teks sederhana dan dapat menyampaikan informasi yang diperlukan untuk melengkapi informasi visual yang disediakan dengan bantuan ilustrasi.

Penggunaan tipografi yaitu huruf yang digunakan pada balon teks pada komik menggunakan font *laffayette Comic Pro*, font ini gratis dan bebas jika ingin dikomersilkan. selain itu font ini juga memiliki sifat yang tegas.

Penulis menggunakan media komik *Line webtoon* karena komik *Webtoon* merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. *Line Webtoon* sangat populer di kalangan remaja, selain itu *line webtoon* merupakan *plaform* komik digital yang sangat memudahkan para pembaca khususnya para remaja dalam mengakses komik secara daring lewat *gadget* kapanpun dan dimanapun, dan juga *Webtoon* mempunyai kategori *genre* komik yang bermacam-macam yang sangat menarik mulai dari genre aksi, romantis, komedi dan lainnya. Keseluruhan ukuran komik yaitu 800pxl X25,600pxl untuk episode 1 dan 800pxl X25,600pxl episode 2.

Media pendukung yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca menggunakan poster digital, hal ini karena selain sangat menghemat biaya publikasi juga sangat efektif digunakan dimasa pandemi seperti sekarang ini. mengingat target audiens adalah remaja yang rata-rata pembelajarannya masih secara daring, dan sering menggunakan *gadget* saat sedang belajar maupun hanya sekedar bermain di sosial medianya, maka poster digital ini sangat efektif digunakan sebagai media pendukung untuk mempublikasikan hasil perancangan komik web.

Visualisasi Karakter

Komik web yang berjudul tentang Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun, tokoh utamanya yaitu panembahan Ronggosukowati. Untuk tokoh pendukung sendiri ada 6, yaitu Pangeran Nugroho atau Raja Bonorogo, panembahan Lemah Duwur atau Raden Pranatu, Sunan Giri, Kyai Ratoh atau

Sayyid Abd.Rahman Bin Muhammad Bin Fatih,Fatimah dan Patih tokoh pendukung disesuaikan dengan karakter tokoh yang sudah ada di dalam cerita buku sejarah Pamekasan.

Untuk pakaian panembahan Ronggosukowati sendiri yaitu berdasarkan pakaian Raja Pamekasan terdahulu dan juga yang biasa dipakai Bupati Pamekasan saat pelantikan. Sebagai karakter utama Panembahan Ronggosukowati divisualkan sebagai tokoh yang tegas, tidak kenal takut untuk mempertahankan pamekasan dari para musuh yang ingin menjajah pamekasan, jujur dan bijaksana. Pakaian yang divisualisasikan kepada Panembahan Ronggosukowati berdasarkan pakaian Raja Pamekasan yang lebih disederhanakan dan pakaian tradisonal berdasarkan sumber di internet mengenai Raja-Raja yang ada di Madura.



Gambar 3. Referensi Visual P.Ronggosukowati
Sumber: sultansinindonesieblog.wordpress.com
www.liputanjatim.com



Gambar 4. Proses sketsa karakter P.Ronggosukowati sebelum dan sesudah menjadi raja
Sumber: Irfandi,2021.



Gambar 5. Desain akhir P.Ronggosukowati
Sumber: Irfandi,2021.

Karakter utama pada komik web yaitu Panembahan Ronggosukowati di visualkan

dengan kerisnya yaitu Jokopiturun. Yang memiliki karakter disegani oleh Raja-raja di Madura, bijaksana, jujur, pemberani, berwibawa dan sangat di hormati. Waktu pemerintahan panembahan Ronggosukowati Pamekasan banyak mengalami perubahan seperti masyarakatnya yang sudah mulai menganut agama islam, adanya pembangunan seperti asrama untuk para prajurit, penjara yang lebih manusiawi, pemukiman bagi keluarga kerajaan, di sebelah barat dibangun sebuah mesjid sebagai tempat ibadah, disebalah mesjid dibangun pasar dan di sebelah utara dibangun tempat perkuburan.

Sedangkan untuk pemeran pembantu seperti Ratu Fatimah atau yang biasa disebut ratu Inten (Intan) memiliki wajah yang cantik, anggun, baik hati. Pangeran Bonorogo atau yang lebih dikenal dengan Pangeran Nugroho merupakan ayahanda dari Panembahan Ronggosukowati, pemerintahannya berahir karena sudah cukup berumur dan pada akhirnya menyerahkan tahtanya kepada putranya Panembahan Ronggosukowati. Pemeran pembantu selanjutnya yaitu Kyai Ratoh atau Sayyid Abdurrahman bin Muhammad bin Fatih merupakan kepercayaan panembahan Ronggosukowati dalam menyebarkan agama islam dikalangan keraton dan juga masyarakat Pamekasan.

Patih kerajaan, merupakan Patih kepercayaan Panembahan Ronggosukowati dan juga sebagai tangan kanan kerajaan untuk mengetahui tentang masalah-masalah yang dihadapi masyarakat Pamekasan. Selanjutnya Panembahan Lemah Duwur di Arosbaya (Raden Pratanu) yang masih punya hubungan kerabat dekat dengan Panembahan Ronggosukowati yang memiliki karakter mudah tersinggung.



Gambar 6. Desain Karakter Pemeran Pembantu
Sumber: Irfandi, 2021.

Visualisasi Komik Web

Episode 1 berisi cerita tentang Panembahan Ronggosukowati sewaktu masih berguru kepada sunan Giri sebelum kembali ke Pamekasan. Pada Episode 1 terdiri dari 25 panel dengan gambar ilustrasi penuh warna. Visualisasi pada episode 1 diawal cerita terdapat karakter utama yaitu Panembahan Ronggosukowati yang sedang duduk dibawah pohon, kemudian dihampiri oleh Sunan Giri dari belakang yang memberitahukan bahwa Panembahan Ronggosukowati dirasa sudah cukup menimba ilmu padanya. Kemudian visualisasi pada panel ke-9 terdapat karakter patih kerajaan yang sedang menunggangi kuda menuju ketempat Sunan Giri untuk menyampaikan pesan dari kerajaan untuk Panembahan Ronggosukowati. Setelah mendapatkan pesan dari patih Panembahan Ronggosukowati segera kembali ke Pamellingan untuk menemui ayahandanya yang divisualisasikan pada panel terakhir.

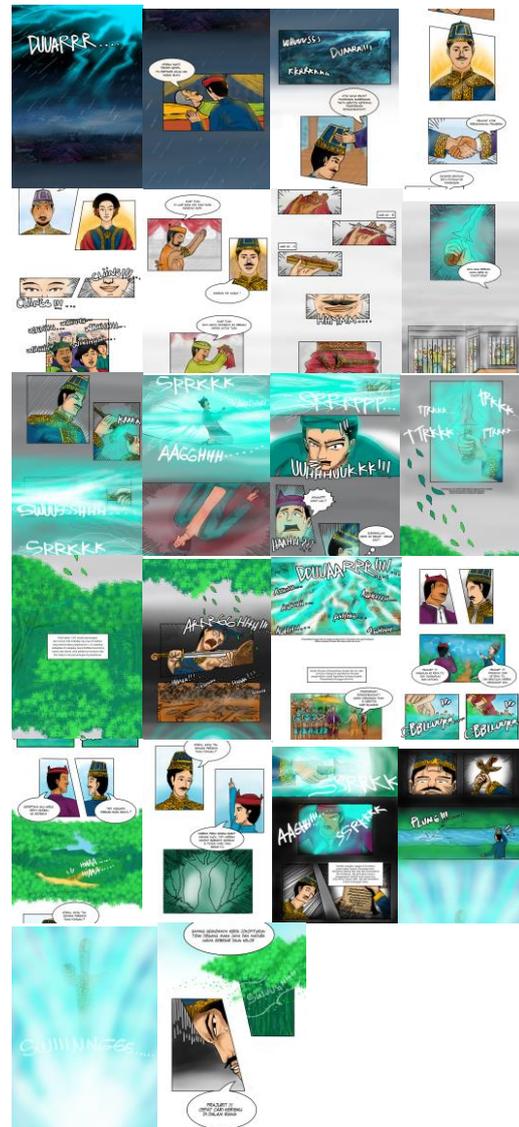




Gambar 7. Visualisasi Episode 1
Sumber: Irfandi,2021.

Episode 2 berisi cerita yang diawali dari sebelum Panembahan Ronggosukowati diangkat menjadi raja menggantikan tahta ayahnya pada episode 2 ini terdiri dari 48 panel. Pada episode 2 yang berjudul kekuatan dan kelamahan menjelaskan tentang asal mula Panembahan Ronggosukowati mendapatkan keris pusakanya yaitu Jokopiturun. Pada panel halaman pertama terdapat visualisi dari cerita sebelum dan pada saat Panembahan Ronggosukowati diangkat menjadi raja menggantikan ayahnya, kemudian Panembahan Ronggosukowati mengganti nama Pamellingan menjadi Pamekasan. Panel ke 11 masuk pada inti cerita yaitu berisi cerita yang divisualisasikan saat keris Jokopiturun diserahkan kepada Panembahan Ronggosukowati oleh seseorang sebagai bentuk hadiah atas diangkatnya Panembahan Ronggosukowati sebagai raja baru yang merupakan raja islam pertama di pamekasan.

Pada panel ke 21 terdapat visualisasi cerita awal mula keris jokopiturun diuji kesaktiannya oleh Panembahan Ronggosukowati kepada salah satu tahanan kerajaan, keris itu terbukti mempunyai kekuatan yang bisa membunuh tanpa menyentuh kemudian bisa menghidupkan kembali. Puncak masalah terdapat pada panel ke 40 sampai terakhir terdapat visualisasi dari pertemuan Panembahan Lemah duwur di Pamekasan, dan pada pertemuan ini menimbulkan tragedi terbunuhnya Panembahan Lemah duwur yang disebabkan oleh keris jokopiturun dan hilangnya keris jokopiturun saat Panembahan Ronggosukowati membuangnya ke rawa ko'ol. Akibatnya Panembahan Ronggosukowati menyesali semua perbuatannya sekaligus harus kehilangan keris saktinya tersebut.



Gambar 8. Visualisasi Episode 2
Sumber: Irfandi,2021.

Story board

Visualisasi diawali dengan membuat *storyboard*, sketsa dilakukan secara digital dikomputer, setelah membuat sketsa desain akhir dilakukan pewarnaan untuk memperindah tampilan komik menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *Pentablet* agar menarik minat pembaca. Keseluruhan ukuran komik yaitu 800pxl X25,600pxl untuk episode 1 dan 800pxl X25,600pxl untuk episode 2.

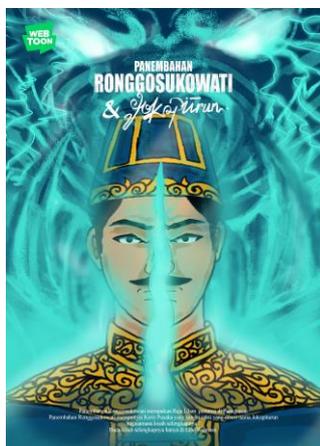
Tumbnail cover

Sampul *thumbnail* komik web menggunakan ukuran yang ditentukan oleh *Webtoon*. Ukuran sampul komik *Webtoon* yang

ditentukan yaitu berukuran 436x436 piksel. Ukuran *thumbnail* yang digunakan untuk sampul *thumbnail* episode berbeda dengan ukuran *thumbnail* sampul. *Thumbnail* episode komik web yang berjudul Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun berukuran 160x160 piksel.

Media Pendukung

Media promosi komik web yang berjudul “Panembahan Ronggosukowati Dan Joko Piturun” yaitu menggunakan Poster digital yang di publikasikan di media sosial *Instagram* dan *Whatsapp*, kedua media ini sangat efektif digunakan karena dimasa pandemi seperti sekarang ini anak remaja cenderung sering menggunakan *gadget*. Desain Poster di publikasikan menggunakan ukuran A4 21x29,7 cm dan juga menggunakan ukuran *instastory Instagram* dan *Whatsapp* yaitu sebesar 1080 x 1920 pixel dengan aspek rasio sebesar 9:16. Bentuk visualisasi desain poster terdapat gambar tokoh utama yaitu Panembahan Ronggosukowati dan keris saktinya yaitu jokopiturun dengan elemen aura kekuatan dari keris jokopiturun, menggunakan *font impact*, *times new roman* dan hasil tulisan tangan sendiri keseluruhan *font* berwarna putih. Poster lebih dominan warna biru, warna biru merupakan *symbol* dari empat hal yakni kepercayaan, loyalitas, tanggung jawab dan keamanan seperti halnya karakter dari Panembahan Ronggosukowati dalam poster terdapat logo *Webtoon* yang menjelaskan bahwa cerita Panembahan Ronggosukowati dipublikasikan dan bisa dibaca di *platform Webtoon*.



Gambar 9. Desain Poster Media Promosi

Sumber: Irfandi,2021

Validasi Desain

Validasi dilakukan sebelum proses publikasi, validasi yang dilakukan penulis meminta saran dan masukan untuk mengembangkan hasil perancangan Komik Web, dalam hal ini penulis meminta saran atau penilaian kepada Razni Yukti Andiyani seorang Ilustrator Buku dari Pamekasan yang sudah berpengalaman. Berikut ini karya-karya yang pernah dia buat diantaranya, Ilustrasi Novel Anak yang berjudul “Kereta Malam Menuju Harlok”, “Panggung Untuk Palestina”, “Mencari Peta Nehan” dan “Buku Saku Panduan Gratifikasi KPK”.

Menurut Razni Yukti Andiyani Kesesuaian cerita sudah dinilai sudah baik, penggunaan huruf font Poster dan pengguna teks kata pada dialog komik cukup baik, kesesuaian ilustrasi dan kejelasan tulisan sudah baik, kemudian untuk kemudahan dalam memahami alur cerita meskipun ada bagian yang masih dinilai kurang tetapi masih dinilai cukup dimengerti, untuk komposisi warna masih dinilai kurang bervariasi. Beliau menyarankan kepada penulis untuk memberikan variasi warna yang lebih menarik untuk menunjang gambar pada komik, dan juga menyarankan kepada penulis untuk meningkatkan lagi variasi gambar dalam pengambilan sudut pandang gambar dalam komik dengan menggunakan teknik perspektif, dan untuk lebih memperbanyak Ilustrasinya daripada teksnya agar lebih menarik.

Mock up



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama Webcomic di PC
Sumber: www.webtoon.com



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama Webcomic di Smartphone

Sumber: www.webtoon.com



Gambar 12. Poster Promosi di Media Sosial
Sumber: Irfandi,2021.

Hasil Publikasi *Webcomic*

Perancangan komik digital menggunakan media *platform Line Webtoon*. mengangkat tema tentang Sejarah Pamekasan dalam serial Komik *Webtoon* yang berjudul “Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun”, dengan 2 *chapter* atau 2 episode bergenre *History* dan *Action*. Target publikasinya yaitu remaja usia 13-19 tahun khususnya di Pamekasan.

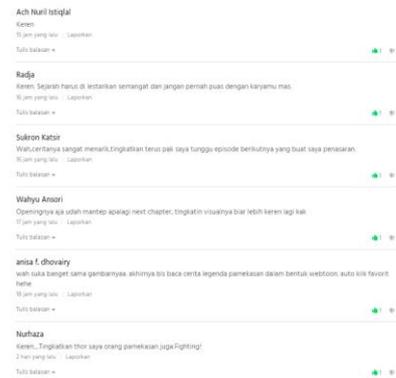
Teknik yang digunakan dalam merancang komik digital menggunakan teknik digital *painting*, menggunakan laptop dengan *software Adobe Photoshop*. Huruf-huruf yang digunakan dalam balon kata dalam komik menggunakan *font Lafayette Comic Pro*. Komik yang diserialisasikan dalam *webtoon* disusun secara vertikal menggunakan lebar 800 piksel yang sama dengan lebar layar *smartphone*, sehingga dapat diubah ukurannya agar sesuai dengan *smartphone* saat ditampilkan.

Setelah mengunggah hasil dari perancangan komik web di *platform Line Webtoon* yang berjudul Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun mendapatkan cukup banyak apresiasi dari penikmat komik maupun remaja khususnya di Pamekasan. Di publikasikan pada tanggal 15 Juli 2021 dan pada tanggal 22 Juli 2021 data yang mengunjungi dan membaca serial komik web yang berjudul Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun yaitu sebanyak 370 orang dan memperoleh jumlah rate 4,20 dengan jumlah yang memasukkan dalam daftar favorit 13 orang dan memperoleh jumlah 12 suka pada episode 1 dan 10 suka pada episode 2.

Selain itu pembaca memberikan beberapa tanggapan dalam kolom komentar pada episode 1 diantaranya yaitu mereka sangat suka dengan hasil gambarnya. Dan mereka akhirnya bisa membaca cerita legenda pamekasan dalam

bentuk *webtoon*, ada juga yang ingin episodenya ditambahkan lagi karena masih ingin terus membaca cerita sejarah Pamekasan yaitu cerita tentang Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun yang dikemas dalam bentuk komik web,selain

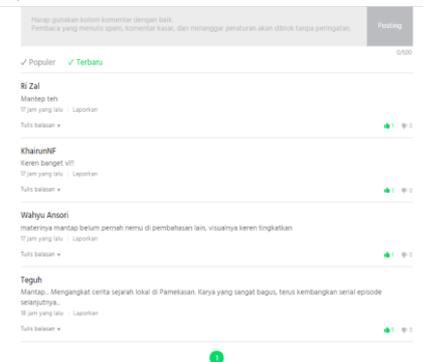
itu ada beberapa masukan untuk lebih meningkat lagi segi visualnya dan juga fontnya agar lebih di besarkan lagi. Dari hasil perancangan yang diunggah di *platform Line Webtoon* berhasil dan mendapatkan begitu banyak apresiasi dari berbagai kalangan dan juga mendapatkan kritikan dan saran untuk mendukung berkembangnya karya yang penulis buat.



Gambar 13. Tanggapan Pembaca dalam kolom Komentar Episode 1

Sumber: www.webtoon.com

Pada episode 2 selain seperti komentar di episode 1 diantaranya yaitu dengan adanya komik ini tidak perlu lagi membaca buku sejarah, ada juga yang berkomentar akhirnya ada cerita tentang pamekasan di *webtoon*. Mereka sangat kagum dan merasakan bangga karena cerita sejarah kotanya diangkat kedalam komik *webtoon*.



Gambar 14. Tanggapan Pembaca dalam kolom Komentar Episode 2

Sumber: www.webtoon.com

SIMPULAN DAN SARAN

Konsep dalam perancangan komik web tentang Sejarah Kota Pamekasan yang berjudul "Panembahan Ronggosukowati dan Jokopiturun" terdiri dari konsep Kreatif, konsep Visual, dan konsep Media.

Komik ini dibuat secara digital dibuka dan di baca secara vertikal dari atas ke bawah dalam format *webtoon*. Genre sejarah dan dan genre aksi. Ini adalah *Webtoon* yang diserialisasikan pada *platform Line Webtoon* dan terdiri dari total dua episode. Cerita berpusat pada kisah Panembahan Ronggosukowati dan keris pusaka saktinya yaitu Jokopiturun. Panembahan Ronggosukowati merupakan Raja Islam Pertama di Pamekasan yang menggantikan tahta ayahnya yaitu pangeran Bonorogo.

Proses pembuatan komik web ini dapat disimpulkan pertama proses pengumpulan data dimulai dengan melakukan wawancara, dokumentasi, kuesioner online, observasi, dan studi literatur yang relevan, serta melengkapi pengumpulan informasi tentang Sejarah Pamekasan. Kemudian menganalisis data yang dikumpulkan menggunakan analisis 5W + 1H. Proses pembuatan komik dimulai dari definisi plot, *scripting*, dan membuat desain karakter hingga desain akhir menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *pentablet*. Hasil perancangan komik web dapat dilihat secara online di *platform* komik digital *Line Webtoon*.

Dengan dirancangnya komik web tentang sejarah Pamekasan ini diharapkan remaja di pamekasan mulai suka dan tertarik untuk mempelajari sejarah kotanya sendiri, bukan hanya itu saja remaja di pamekasan khususnya para remaja pecinta komik dengan adanya komik ini dapat mengerti bahwa kebudayaan dan kisah-kisah sejarah dan kebudayaan yang ada di indonesia juga bisa dijadikan komik yang bisa di kemas dengan cerita yang sangat menarik dan dengan media yang inovatif, Dari hasil unggahan perancangan komik web ini mendapatkan hasil yang baik dan mendapatkan begitu banyak apresiasi. Bagi penelitalain yang ingin mengembangkan tentang sejarah kota Pamekasan atau tentang cerita sejarah Panembahan Ronggosukowati,

peneliti bisa mengembangkan cerita tentang invasi kerajaan Mataram di Pamekasan dan juga runtuhnya pemerintahan kerajaan yang di pimpin oleh Panembahan Ronggosukowati atau tentang sejarah Pamekasan yang lain. Peneliti juga dapat mengembangkan media kreatif lainnya dalam memperkenalkan kembali tentang cerita Sejarah Pamekasan, seperti menggunakan media animasi, videografi, buku pop up atau media kreatif lainnya.

REFERENSI

- Agnes, Tia. 2016. "*Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*". Jakarta Dalam <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> Diakses 10 Mei 2021.
- Akbar, Muslim. (2015). "*Perbedaan Komik Barat dan Jepang*". Dalam <https://www.kompasiana.com/akbarmuslim/551b5813a333115b28b6593b/komik-jepang-dan-komik-amerika-apa-bedanya> Diakses 10 Juli 2021.
- Andika Putra, Muhammad. (2020). "*Alasan Webtoon Paling Laris Di Indonesia*". Dalam <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtoon-paling-laris-di-indonesia> Diakses 20 Juli 2021
- Arditya, Andik. (2020). "*Apa Perbedaan Komik dan Manga?*". Dalam <https://carakomik1.blogspot.com/2020/05/perbedaan-komik-dan-manga.html> Diakses 13 Juli 2021.
- Arifin, Choirul. (2015). "*Line Webtoon, Cara Enak Baca Komik Lewat Ponsel*". Dalam <https://www.tribunnews.com/techno/2015/05/18/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel> Diakses 13 Juli 2021.
- Diananda, Amita. 2018. "*Psikologi Remaja dan Permasalahannya*". Dalam <https://scholar.google.co.id/citations?user=Ofa1dUEAAAAJ&hl=id> Diakses 14 April 2021.
- Ermaningtiastuti, Clara. 2020. "*Mengintip Popularitas Webtoon Yang Terus Tumbuh*". Dalam <https://www.marketeers.com/mengintip->

- popularitas-webtoon-yang-terus-tumbuh/ Diakses 10 Juli 2021.
- Fath, Kutwa dkk. 2016.” *Pamekasan Dalam Sejarah*”.Pamekasan : Bagian Humas dan Protokol Sekretariat Daerah Kabupaten Pamekasan.
- Febrian ,dkk.(2020).“*Perancangan Webcomic Sebagai Media Edukasi Anti Cyberbullying Di Kalangan Remaja*” .Telkom University. Dalam https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/161160/jurnal_eproc/perancangan-webcomic-sebagai-media-edukasi-anti-cyberbullying-di-kalangan-remaja.pdf Diunduh 12 Juli 2021
- Fitriyanti,Dwi Irma.(2016).”*Studi I Self – Efficiency Melalui Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar Berbentuk Komik Si Kabayan Sub Konsep Pencemaran Lingkungan Pada Siswa SMA Kelas X*”. Universitas Pasundan Bandung. Dalam <http://repository.unpas.ac.id/10249/> Diunduh 10 Juli 2021.
- Gumelar, M.S. 2011. *Membuat Komik*.Jakarta:PT.INDEKS Permata PURI MEDIA
- Khairina, Atikah. 2018. “*Pengaruh Aplikasi Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital*”. Universitas Lampung. Dalam <http://digilib.unila.ac.id/31921/16/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> diunduh 22 Mei 2021.
- Kusuma Putra, Aditya. 2020. “*Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya*”. Universitas Negeri Surabaya Dalam <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35903> diunduh 20 Mei 2021.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik*, Yogyakarta : Dwi-Quantum
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*, Yogyakarta : Dwi-Quantum.
- Mahira, Fikria. 2014. “*Komik Juga Punya Gaya*”. Dalam <http://fikriamahira.blogspot.com/2014/03/komik-juga-punya-gaya.html> Diakses 14 Juli 2021
- Putiamary,Anggie.(2015).”*Perancangan Webcomic Interaktif Horror Stories Of Indonesia*”.Institut Teknologi Bandung. Dalam https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10797/pdf_77 Diakses 10 Juli 2021
- Ramdhan,Wahyu.(2020).”*Cara Membuat Desain Karakter*”.Dalam <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/desain-karakter/> diakses 10 juli 2021.
- Regi M, Dean.(2018).” *Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge Melalui Media Komik Digital*”. Universitas Komputer Indonesia. Dalam <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-deanregimn-39022> Diakses 11 Juli 2021
- Riadi, Muchlisin. 2020.” *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan)*” Dalam <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html> Diakses 23 Juni 2021.
- Rustan, 2014: h.16). *Font And Typography*.. Jakarta. Gramedia.
- Sishertanto ,Tytton. 2016. *Latih Gambar Dasar-Dasar Komik*. Jakarta : PT.Gramedia
- Sugiyono.2017. “*Metode Penelitian Kombinasi(Mixed Methods)*”. Dalam <https://www.asikbelajar.com/observasi-pada-teknik-pengumpulan-data-menurut-sugiyono/> Diakses 23 Juni 2021.
- Tri Rahadian, Bambang. 2017. “*Revolusi Komik Di Media Sosial*”. Jakarta Dalam <http://repository.ikj.ac.id/216/1/Komik%20Digital%20Revolusi%20Komik%20Di%20Media%20Sosial.pdf> di akses 5 Juni 2021. Diunduh 11 Juli 2021 Diakses 10 Juli 2021
- Wati, Widia.(2020).”*Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon Pada Genre Di Aplikasi Webtoon*”. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam <http://repository.radenfatah.ac.id/7927/1/>

skripsi%20BAB%20I.pdf Diakses 12

Juli 2021

Wulandari, Niken Ayu. 2020. "*Perancangan Komik Web Jokotole Melawan Dempo Awang Untuk Remaja Umur 13-17 Tahun*". Universitas Negeri Surabaya dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/35874> diunduh 19 Mei 2021.