

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL *SCRAMBLED EGG* SEBAGAI MEDIA EDUKASI KELUARGA *SINGLE PARENT*

Debora Audrey Sentosa

Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N no. 1, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151 - Jawa
Timur
Email: deboraudrey30@gmail.com

Abstraksi

Keluarga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak yang menjadi generasi penerus bangsa. Namun, maraknya fenomena perceraian menandai kegagalan keluarga dalam menjalankan peran tersebut. Hal tersebut dapat mengakibatkan para anak merasa kesepian, tidak bahagia, dan frustrasi, yang berujung pada perbuatan yang merugikan. Diperlukan kesadaran dari anak untuk menyelesaikan masalah tersebut, sehingga dirancang suatu media pembelajaran mengenai keluarga *single parent* yang efektif dan relevan bagi para remaja, yakni komik digital yang dapat diakses di LINE *Webtoon* berjudul *Scrambled Egg*. Adapun perancangan ini digunakan metode eksplorasi *synectic*, dengan mengunggah beberapa gagasan, baik tertulis maupun lisan untuk mengoptimalkan perancangan tampilan visual dan kerangka cerita *Scrambled Egg*. Perancangan ini menghasilkan cerita bertema konflik remaja dengan keluarga *single parent* yang dikemas dalam genre *slice of life* sejumlah lima episode, yang diterbitkan di LINE *Webtoon* setiap satu minggu sekali. Tampilan visual dikemas dengan gaya manga *bishoujo*, sedangkan dialognya menggunakan bahasa Indonesia berdialek Malang.

Kata kunci: *Single parent*, komik digital, *Scrambled Egg*, *Webtoon*.

Abstract

Family is required for children's character building, since they are the next generation of this world. However, many families nowadays failed in performing their task, indicated by the increasing numbers of marriage divorce in Indonesia. It has impacts drives them lonely, frustated, and depressed, leads them to do harmful things. Self-awareness is needed to solve this internal problem. Thus, the effective and efficient learning media of single parent family education is created in digital comics form, which will be published in LINE Webtoon. Synectics exploration method is applied, by receiving some written and verbal ideas to construct the visual appearance and Scrambled Egg's storyline. Therefore, the writer designed Scrambled Egg comics that contains the five episodes of slice of life story about adolescent conflicts under broken home family, published once a week in LINE Webtoon. It is drawn in bishoujo (girly) style and written in Bahasa, improved with Malang dialect.

Key words: *Single parent*, digital comics, *Scrambled Egg*, *Webtoon*

A. PENDAHULUAN

Keluarga adalah awal mula pembentukan individu dan kepribadian seorang anak, karena anak-anak tersebut diharapkan akan menjadi penerus bangsa. Akan tetapi, banyak keluarga yang gagal untuk menjalankan perannya. Hal tersebut tercermin melalui peningkatan angka perceraian di Indonesia. Sejak tahun 2009 hingga 2016, kenaikan angka perceraian meningkat 16-20 persen. Perceraian tentunya membawa dampak tersendiri pada sang anak. Ketidak-lengkapannya orang tua mempengaruhi komunikasi internal bersama keluarga dan dapat menimbulkan rasa kesepian, frustrasi, dan depresi bagi anak yang beranjak remaja (12-25 tahun), yang tengah mengalami proses perkembangan yang kompleks, karena tidak adanya tempat mencurahkan perasaan. Hal tersebut akan membuat para remaja merasa kurang disayangi sehingga terdorong untuk melakukan tindakan yang agresif.

Diperlukan kesadaran bagi kedua belah pihak untuk membangun hubungan erat melalui komunikasi efektif yang berkualitas, terutama bagi pihak remaja yang sering tidak stabil emosinya, untuk menyelesaikan masalah ini. Guna menimbulkan kesadaran bagi remaja, dirancang cerita bertema edukasi keluarga *single parent* yang dikemas dalam bentuk komik digital berjudul *Scrambled Egg*, yang dapat diakses melalui platform LINE *Webtoon*.

Tujuan dari perancangan ini adalah mendapatkan rancangan konsep berupa alur, penokohan dan perwatakan, tema, *storyboard/name*; serta visualisasi berupa panel, ilustrasi, balon kata, dalam bentuk komik digital *Scrambled Egg* dengan sasaran pembaca remaja melalui platform *Webtoon*. Komik ini akan dirancang dalam bahasa Indonesia yang berkisah tentang konflik kehidupan remaja perempuan dengan latar belakang keluarga *single parent* dalam format ukuran 700x1000 px, yang merupakan standar internasional komik LINE *Webtoon*. Metode perancangan yang akan diterapkan adalah metode eksplorasi *synectics*, dengan strategi berputar atau juga disebut sebagai *cyclic strategy*.

Pada perancangan ini, dilakukan studi terdahulu pada artikel ilmiah berjudul Perancangan Komik Digital Berjudul "Mimpi Cho" Dengan Tema Konservasi Alam oleh Eileen Tania Wijaya (2013), yang menjadi sumber referensi metode perancangan komik digital, serta proses visualisasinya. Kelemahan dari perancangan sebelumnya adalah proses visualisasi komik yang masih belum spesifik, sehingga masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Studi terdahulu juga dilakukan pada artikel ilmiah berjudul Kesepian Ditinjau Dari Kualitas Komunikasi Pada Remaja Dengan Orang Tua Tunggal oleh Rizqa Ayu Savitri dan Ratna Syifa'a Rahmana. (2009), guna memperoleh lebih banyak data terkait pola perilaku anak yang hidup bersama orang tua tunggal.

Komik dibentuk oleh beberapa elemen, seperti panel, sudut pandang dan ukuran gambar, parit (sela panel), balon kata, bunyi huruf (*sound lettering*), ilustrasi, cerita, *splash*, garis gerak, symbolia, dan kop komik. Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. (Maharsi, 2011). Sedangkan McCloud (2008), menjelaskan panel bahwa panel merupakan petunjuk umum untuk waktu/ruang yang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut daripada panel itu sendiri. Bentuk panel (bingkai panel) bermacam-macam, tidak selalu konvensional (kotak), tetapi bisa juga berbentuk bundar atau malah menjadi latar belakang dari halaman komik yang bersangkutan.

Komik juga dikatakan sebagai citra visual yang filmis sehingga logika gerak-gerik kamera film dapat diterapkan dalam visualisasi komik. Berikut ini adalah beberapa macam sudut pandang penggambaran komik: *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye/worm eye*. Sifat filmis yang terdapat dalam komik ini juga menjadikan komik sebagai suatu gambar bercerita yang beradegan. Guna menampilkan adegan, ukuran gambar perlu diperhatikan. Adapun ukuran gambar komik adalah sebagai berikut : *close up*, *extreme close up/italian shot*, *medium shot/intermediate shot*, *long shot/wide shot*, dan *extreme long shot/extreme wide shot*.

Peletakkan panel memegang peran dalam komik untuk menghubungkan pembaca pada jalan cerita. Maka dari itu dibutuhkan sela di antara panel, atau yang disebut sebagai parit. Parit atau ruang sela inilah yang menimbulkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel diolah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud, 2008 cit. Maharsi, 2011).

Dalam runtunan gambar yang bercerita, para tokoh 'dibiarkan' untuk berbicara dengan dialog. Dibutuhkan balon kata untuk mewadahi percakapan dan narasi. Berdasarkan bentuknya, balon kata dibagi menjadi 3, yakni balon ucapan (berisi dialog terucap), balon pikiran (berisi dialog dalam hati yang tidak terucap), dan keterangan/*captions* (berisi narasi non-dialog). Selain dialog dan narasi, juga terdapat bunyi huruf/*sound lettering*, yang berupa ekspresi yang keluar dari obyek. Kegunaannya adalah untuk mendramatisir suatu adegan. Bunyi huruf terdiri dari suara non-dialog, seperti tertawa, menangis, atau juga suara hewan (melolong, mengaum), dan suara benda mati (meledak, pecah).

Ilustrasi atau gambar tentunya adalah elemen terpenting dalam komik. Terdapat dua jenis ilustrasi komik, yaitu kartun dan realis. McCloud (2008) berpendapat bahwa ilustrasi kartun cenderung kelihatan abstrak dan sederhana, sehingga makin jauh dari citra foto yang asli. Sedangkan gambar realis adalah ikon yang paling mirip dengan manusia atau obyek

aslinya.

Unsur cerita atau sastra juga menduduki unsur yang penting selain gambar (Visual Art, 2007 cit. Maharsi, 2011). Cerita selalu memiliki tema, yang menjadi unsur dasar yang terdapat dalam sebuah cerita dan harus mampu membuat orang berpikir tentang kehidupan ini, baik tentang dirinya sendiri maupun orang lain. Terdapat 4 hal yang menjadi dasar terciptanya suatu cerita:

- 1) Aktualitas: sesuatu yang sedang 'hangat' menjadi perbincangan masyarakat.
- 2) Proksimitas: segala sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial yang menjadi perhatian pembaca.
- 3) Human Interest: masalah-masalah yang mampu menyentuh batin kemanusiaan seseorang.
- 4) Kelangkaan: sesuatu yang hanya ada secara khas.

Suatu momentum yang penting tentunya harus digambarkan dengan lebih menonjol daripada peristiwa lainnya. Maka dari itu, adegan yang penting akan digambar paling besar untuk menguasai halaman komik, yang divisualisasikan dengan *splash*. Ada beberapa jenis *splash*, yakni *splash* halaman, yang juga berfungsi sebagai prolog halaman. Lalu, *splash* panel/*interior splash* panel yang letaknya tidak hanya di halaman pertama seperti *splash* halaman, dan *splash* ganda yang berupa panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman lain.

Tokoh yang divisualisasikan dalam komik harus terlihat dinamis untuk menghidupkan cerita. Maka pergerakan tokoh digambarkan dengan garis gerak, yang berfungsi mewakili gerakan tokoh/obyek, baik gerakan cepat maupun lambat. Ekspresi tokoh juga perlu didramatisir dengan elemen *symbolia*, yakni representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun, yang tervisual dalam benda-benda ataupun huruf. Wujud *symbolia* diantaranya adalah: *plewds* (berkeringat karena bekerja keras/stress); *squeans* (pusing/sakit); *emanata* (kaget); *briffits* (pergeseran tempat karakter secara mendadak dari tempat semula); dan *gawlixes* (perasaan tidak hormat, tidak senang, kata-kata tidak karuan yang bernada kasar).

Terakhir, elemen yang terkandung pada komik adalah kop komik. Kop komik merupakan bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang, dan hanya dipakai untuk komik satu halaman dan sangat umum dipakai dalam pembuatan komik strip maupun komik promosi. Selain judul dan nama komikusnya, kadang di dalam kop komik disertakan pula karakter tokoh dari cerita dalam komik tersebut.

Meski komikus lokal cukup handal dalam bidang visualisasi komik, masih ada kelemahan seperti kurang uniknya watak setiap tokoh, konflik dan penyelesaian yang tidak tereksploitasi dengan baik, dan deskripsi visual latar (baik tempat maupun suasana) belum dioptimalkan oleh komikus Indonesia. Maka dari itu, sebagai solusi untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, Maki (2002) menyarankan beberapa poin berikut guna merancang jalan cerita komik yang menarik:

- 1) Keunikan jalan cerita.
- 2) Alur cerita yang masuk akal.
- 3) Jalinan cerita yang rapi dan jelas.
- 4) Kesederhanaan plot.
- 5) Watak tokoh yang realistis.
- 6) Kejutan dalam cerita.
- 7) Misteri dalam cerita.
- 8) Bermain dengan perasaan pembaca.
- 9) Cerita menyenangkan untuk dilihat.

Poin-poin di atas dapat dilakukan dengan menggali unsur intrinsik yang membentuknya. Unsur intrinsik terdiri dari hal-hal sebagai berikut :

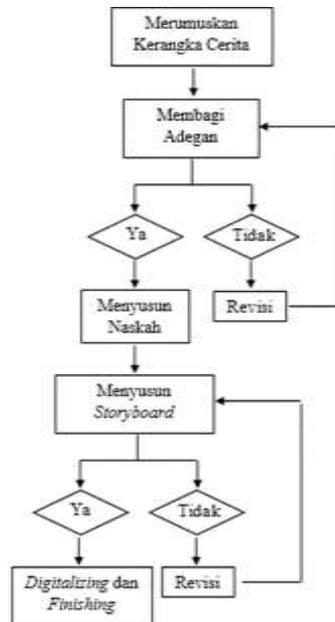
- 1) Tema: Merupakan makna pusat dalam sebuah cerita. Satu tema inti dalam cerita dapat didukung oleh beberapa tema lainnya yang sejalan dengan penambahan *subplot*.

- 2) Alur (*plot*): alur dibentuk oleh struktur sebagai berikut :
- Tahap awal (perkenalan).
 - Tahap tengah (pertikaian): yang terdiri dari konflik elemental (fisik) dan konflik internal (kejiwaan).
 - Tahap akhir (peleraian).
- Selain itu, terdapat beberapa jenis alur cerita :
- Progresif* (maju).
 - Regresif* (mundur).
 - Flashback* (sorot balik).
 - Backtracking* (tarik balik).
- 3) Latar: merupakan lingkungan tempat terjadinya sebuah peristiwa. Unsur latar dibedakan menjadi tiga, yaitu :
- Tempat: lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan.
 - Waktu: berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa tersebut.
 - Sosial: hal-hal yang berhubungan dengan perilaku hubungan sosial masyarakat di suatu tempat, seperti kebiasaan dan adat istiadat.
- 4) Tokoh dan Penokohan:
- Tokoh: pelaku cerita yang dapat berupa manusia, hewan, atau benda yang dimanusiakan. Tokoh dapat berupa fiktif, tapi juga bisa memiliki kemiripan dengan individu tertentu. Berdasarkan tingkat kepentingan tokoh dibedakan menjadi sebagai berikut:
 - Tokoh utama.
 - Tokoh tambahan.
- Berdasarkan fungsi penampilan, tokoh dibedakan menjadi sebagai berikut:
- Protagonis.
 - Antagonis.
- Berdasarkan perwatakannya, tokoh dibedakan menjadi sebagai berikut:
- Tokoh sederhana.
 - Tokoh bulat (kompleks).
- b) Penokohan: sering disamakan dengan perwatakan, tapi sebenarnya penokohan lebih luas pemahamannya daripada perwatakan. Penokohan merujuk pada perwujudan dan pengembangan tokoh dalam cerita. Menurut Kosasih (2012, cit. Milawasri, 2017) ada dua cara untuk melukiskan watak atau karakter tokoh cerita:
- teknik analitik (ekspositori): pelukisan tokoh cerita secara langsung dengan memberikan deskripsi atau uraian (dalam novel atau cerpen).
 - teknik dramatik: pelukisan tokoh secara tidak langsung, tetapi melalui ucapan, perbuatan, dan penilaian tokoh cerita. Penggambaran dengan teknik dramatik meliputi hal-hal sebagai berikut:
 - Ciri-ciri fisik tokoh.
 - Perilaku tokoh.
 - Latar tempat di sekitar tokoh.
 - Tata bahasa (karakteristik) tokoh.
 - Jalan pikiran atau perasaan tokoh.
 - Teknik arus kesadaran.
 - Penggambaran dari sudut pandang tokoh lainnya.

B. METODE

Metode yang diterapkan dalam perancangan komik digital *Scrambled Egg* adalah metode eksplorasi *synectics*. Eksplorasi dilakukan dengan mengunggah gagasan-gagasan dari sekumpulan sumber terpilih berupa individu dengan keahlian di bidang sastra, beberapa pustaka terkait teknik visualisasi komik, dan komik-komik *Webtoon* yang temanya masih berkaitan dengan perancangan. (Sarwono & Lubis, 2007).

Strategi yang diterapkan adalah *cyclic strategy* atau strategi berputar. Ditetapkan suatu urutan logis pada tahapan perancangan *Scrambled Egg*. Namun, ada satu tahapan dalam urutan tertentu yang diulang kembali guna menampung dan meninjau umpan balik atau *feedback*, sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Berikut ini adalah strategi perancangan *Scrambled Egg*.



Gambar 1. Strategi Perancangan *Scrambled Egg*

Dalam perancangan ini, ditetapkan target pembaca yang spesifik untuk memberi batasan perancangan. Target demografi untuk perancangan ini adalah remaja perempuan berusia 15-23 tahun, berstatus sosial menengah ke atas, dan rentang pendidikannya adalah SMP hingga jenjang S1. Sedangkan target geografi dibedakan menjadi primer dan sekunder berdasarkan prioritas perancangan, yakni warga Malang Raya (primer) dan warga negara Indonesia, serta WNA yang dapat berbahasa Indonesia (sekunder).

Selain menetapkan target, indikator juga ditetapkan sebagai acuan keberhasilan dari perancangan ini. Target ditentukan berdasarkan pada 2 komik yang dijadikan sebagai referensi perancangan, yakni *Cheese in The Trap* dan *Lara(s)Hati*.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Perancangan *Scrambled Egg*

Indikator	Kuantitas ¹ (Per Episode)	Kualitas
Panel	20-70	Rapi dan runtut.
Tokoh	5-10	Masing-masing tokoh memiliki karakter yang wajar dan konsisten.
Adegan	5-10	Kronologis dan memiliki unsur intrinsik.
Balon Kata	20-90	Dialog pantas dan mendukung jalan cerita. Bentuk yang dipilih sesuai dan mendukung dengan dialog.
Ilustrasi	-	Rapi dan jelas.
Alur Cerita	-	Masuk akal dan sesuai tema cerita.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Scrambled Egg mengangkat genre *slice of life*. Genre ini menyerupai drama atau melodrama, tetapi sedikit absurd karena terdapat perpaduan peristiwa yang dramatis dan jenaka di dalamnya (Brenner, 2007), sehingga *Scrambled Egg* dapat disajikan dengan lebih jenaka, tetapi tetap menceritakan inti temanya secara dramatis. Dalam penyusunan alur cerita, digunakan alur maju atau progresif untuk plot utama, sedangkan pengisahan subplot menggunakan alur tarik balik atau *backtracking*, yang ditandai dengan perubahan warna panel dan halaman.

Umumnya, komik *Webtoon* diterbitkan setiap seminggu sekali, sehingga ada jeda yang cukup panjang dari satu episode ke episode lainnya. Maka, setiap episode baru akan selalu diawali beberapa potong cerita dari akhir episode sebelumnya sebagai pengingat untuk pembaca.

Perancangan ini telah menghasilkan sebanyak 5 episode yang diterbitkan pada platform LINE *Webtoon*. Berikut ini adalah kelima judul episode *Scrambled Egg*:

1. Episode 0: Prolog.
2. Episode 1: Usaha Mungkin Membuahkan Hasil.
3. Episode 2: Substitusi.
4. Episode 3: Kehilangan.
5. Episode 4: Pergi Tanpa Pamit.

Dalam kelima episode tersebut, telah dilibatkan sebanyak 8 karakter yang terdiri dari 1 tokoh utama dengan 7 tokoh pendamping, 1 diantaranya adalah tokoh antagonis. Berikut ini adalah nama kedelapan tokoh *Scrambled Egg* beserta dengan deskripsi singkatnya:

1. Perpetua Mariel Candriawan/Mari: tokoh utama.
2. dr. Hendra Candriawan, SpOT/dokter Hendra: ayah kandung Mari.
3. Bonifacio Desmond Mario Candriawan/Boni/Rio: kakak kandung Mari.
4. Paula/Pau-pau: sahabat Mari.
5. Laura: teman Mari.
6. Felix: kakak kelas Mari.
7. Suster Henrietta: biarawati di sekolah Mari.



Gambar 2. Visualisasi Mariel

Setiap episode tentunya terdiri dari beberapa adegan. Satu episode *Scrambled Egg* dapat memuat 2-4 adegan, dengan jumlah rata-rata panel sebanyak 34 buah panel. Adapun format perancangan *Scrambled Egg* adalah sebagai berikut:

1. Media

- 1) Medium: LINE *Webtoon*.
- 2) File format: JPEG.
- 3) Ukuran: 700x1000 px (standar platform LINE *Webtoon*).

2. Visual

- 1) Sumber: ilustrasi digital.
- 2) *Software*: Photoshop CC, LINE *Webtoon*, *Easy Poser*.
- 3) *Hardware*: Laptop Lenovo ThinkPad E455, Wacom Intuos CTL-490.

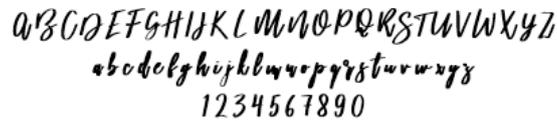
Keterlibatan *font* juga diperlukan dalam perancangan ini untuk membuat judul yang tertera pada kop komik dan menulis dialog.



Gambar 3. Kop Komik *Scrambled Egg*

Font yang digunakan untuk menulis judul di atas adalah *Beautiful Bloom*. Kegunaannya adalah untuk menunjukkan kesan elegan dan *girly* dalam cerita. Sedangkan dialog ditulis dengan *font*

Smack Attack BB untuk menekankan kepentingan kata-kata yang diucapkan tokoh. *Font* tersebut juga digunakan untuk bunyi huruf yang terdengar keras dan dominan. Kemudian, untuk dialog dan bunyi huruf yang bersuara pelan ditulis dengan *font Comic Sans MS*.

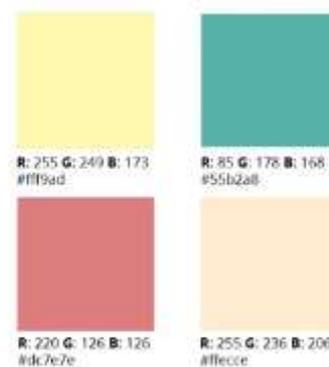


Gambar 4. Font Beautiful Bloom



Gambar 5. Font Comic Sans MS

Pemilihan warna juga perlu diperhatikan untuk menunjang *girly style* yang ingin ditampilkan dalam komik. Palet yang digunakan adalah bernuansa pastel yang lembut dan muda. Selain itu, nuansa warna ini dapat diterima oleh target pembaca yang merupakan remaja perempuan.



Gambar 6. Palet Warna *Scrambled Egg*

Gaya gambar yang dipilih adalah *bishoujo* manga dengan berpandu pada serial *Webtoon Lara(s)Hati*. *Bishoujo* manga sendiri adalah manga yang diciptakan untuk perempuan pada 1940an, dengan menitikberatkan pada penampilan ideal perempuan yang terlihat cantik atau imut, tetapi kecantikannya tidak alamiah seperti perempuan di dunia nyata (Petersen, 2011). Hal tersebut yang menjadi alasan pemilihan gaya gambar ini, yakni target pembaca remaja perempuan. Kedua, secara teknis penggambarannya lebih sederhana dan mudah dibandingkan dengan gaya realis (McCloud, 2008). Kedua, pesan jenaka dapat dengan mudah digambarkan dengan gaya kartun, seperti diungkap oleh Noerhadi (1989, cit. Maharsi, 2011).



Gambar 7. Salah Satu Visualisasi Komik *Scrambled Egg* di Episode 1



Gambar 8. Salah Satu Visualisasi Komik *Scrambled Egg* di Episode 4

LINE *Webtoon* adalah platform yang dipilih dari sekian banyak *platform* komik digital *online* yang ada. Alasan dari dipilihnya LINE *Webtoon* adalah, selain karena tingginya jumlah pembaca LINE *Webtoon* yang berasal dari Indonesia, LINE *Webtoon* juga memiliki beberapa cabang yang tersebar di dunia, salah satunya Amerika Serikat, sehingga *Webtoon* dikenal lebih luas oleh masyarakat dunia. LINE *Webtoon* juga menyediakan genre *slice of life* yang menjadi genre utama *Scrambled Egg*.

Perlu diingat bahwa durasi untuk mengerjakan komik, karena adanya jadwal untuk mengunggah komik secara berkala. Guna mempermudah dan mempersingkat durasi pengerjaan komik, proses sketsa dilakukan bersamaan dengan penyusunan *storyboard*. Selain itu, digunakan alat peraga untuk mempercepat proses sketsa, yakni dengan aplikasi *Easy Poser* yang mulai diterapkan pada saat pengerjaan episode 4.



Gambar 9. Proses Sketsa Dengan Bantuan Aplikasi *Easy Poser*

Bahasa yang digunakan untuk dialog adalah bahasa Indonesia sehari-hari yang dipakai di kota Malang. Tujuannya adalah untuk memperkuat latar tempat dan latar sosial yang ada dalam cerita ini, yakni di kota Malang, Jawa Timur, Indonesia. Bahasa yang tidak formal juga dipilih agar lebih sesuai untuk target pembaca, sehingga pembaca dapat 'berinteraksi' dengan jalan cerita.

D. KESIMPULAN

Perancangan komik digital *Scrambled Egg* telah memenuhi tujuan perancangan. Komik bertema edukasi keluarga *single parent* ini dikemas dalam genre *slice of life*, dan disalurkan secara digital melalui *platform* LINE *Webtoon* untuk remaja, khususnya perempuan dengan format ukuran 700x1000 px. Alur cerita dikisahkan dengan teknik tarik balik atau *backtracking*, divisualisasikan dengan gaya manga *bishoujo*. Latar tempat yang digunakan

adalah kota Malang, Indonesia, maka dari itu bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dengan diperkuat oleh bahasa Jawa, khususnya dialek Malang.

Komik digital *Scrambled Egg* juga telah memenuhi sebagian besar dari indikator keberhasilan. Jumlah panel keseluruhan telah memenuhi indikator keberhasilan, dimana terdapat 34 buah panel dalam 1 *episode*. Jumlah tokoh juga sudah memenuhi indikator, yakni terdapat 8 tokoh. Pada satu *episode* terdiri dari 30-60 buah balon kata, maka jumlah balon kata dapat dikatakan telah memenuhi jumlah minimum yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yakni 20 buah. Namun, jumlah adegan tidak memenuhi syarat, karena jumlah adegan terbanyak hanya mencapai empat adegan, sedangkan pada indikator keberhasilan jumlah minimum adegan paling sedikit adalah lima adegan. Meski demikian, dari segi kualitas komik digital *Scrambled Egg* dapat dikatakan telah memenuhi indikator keberhasilan dengan adanya beberapa tanggapan positif dari pembaca yang menunggu kelanjutan dari cerita ini.

Maka dari itu, diharapkan agar perancang selanjutnya dapat memperbanyak sumber literatur yang dapat memperkaya perumusan kerangka cerita dan pembagian adegan, seperti novel dan komik yang berasal dari *Webtoon* lainnya. Selain itu, perancang harus mempertimbangkan kesesuaian kemampuan dengan target yang ingin dicapai untuk memaksimalkan dan mengefisienkan tahap perancangan. Penggunaan alat peraga dapat dilakukan untuk memudahkan dan mempersingkat waktu dan proses pengerjaan, contohnya dengan mengambil beberapa tangkapan layar dari aplikasi *Easy Poser* sebagai dasar anatomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Brenner RE 2007, *Understanding Manga and Anime*. Connecticut, London: Libraries Unlimited.
- Kneece M 2015, *The Art of Comic Book Writing*. New York: Watson-Gupill.
- Maharsi I 2011, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maki T 2002, *How To Draw & Create Manga Vol.2: Storytelling*. Jakarta Barat: Nexx Media, Inc..
- McCloud S 2008, *Understanding Comics*. Bogor: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Milawasri FA 2017, *Analisis Karakter Tokoh Utama Wanita dalam Cerpen "Mendiang"* Karya S. N. Ratmana. *Jurnal Bindo Sastra*.
- Natadjaja L, Setiawan D, dan Limantara H 2005, *Analisis Sudut Pandang Kamera (Studi Kasus: Film Jelangkung dan Film The Ring 1)*. Nirmana.
- Nurgiyantoro B 2005, *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Petersen RS 2011, *Comics, and Manga, Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, LLC.
- Salfia N 2015, *Nilai Moral dalam Novel "5 Cm"* Karya Donny Dirghantoro. *Humanika*.
- Sarwono J dan Lubis H 2007, *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Savitri RA & Rahmahana RS 2009, *Psikologika. Kesepian Ditinjau Dari Kualitas Komunikasi Pada Remaja Dengan Orang Tua Tunggal*.
- Triaadmaja I dan Nurviana N 2012, *Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008*. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*.