

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI CANDI TIKUS DI MOJOKERTO

Citra Annisa Maharani¹, Joko Samodra², Arif Sutrisno³

^{1,2,3}Departemen Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Malang Jawa Timur, 65145

e-mail : citraannisam@gmail.com¹, joko.samodra.fs@um.ac.id², arif.sutrisno.fs@um.ac.id³

Paper received: 2022-12-03

revised: 2023-04-17

accepted: 2023-04-17

Abstract: Indonesia has various historical relics of the kingdom in the past, one of which is called the Majapahit Kingdom. The Majapahit Kingdom is one of the largest kingdoms in Indonesia, centered in the Trowulan area, Mojokerto Regency. This kingdom has various heritage sites. Starting from temples, bathing pools, and various other relics. One of the Majapahit heritage temples in Trowulan is the Tikus Temple. This temple was discovered below ground level in 1914 by residents. However, nowadays many teenagers or even adults are not aware of various historical heritage sites in their area. In designing the promotional media, the designer uses Tim Brown's Design Thinking method with stages starting from empathy, definition, idea, prototype, and test with the results uploaded in the webcomic Webtoon. From the results of the data obtained through the survey, the design of this digital comic is said to have a good category by showing an index score of 87, 58%. Therefore, it can be concluded that the design of digital comics as a promotional medium for Candi Tikus in Mojokerto can be an alternative promotional medium for teenagers and the general public.

Keywords: Comic, Digital Comic, Promotion, Tikus Temple.

Abstrak: Kerajaan Majapahit merupakan salah satu peninggalan sejarah kerajaan yang pernah ada di Indonesia. Salah satu kerajaan terbesar di Indonesia, Kerajaan Majapahit berkedudukan di kabupaten Trowulan, Kabupaten Mojokerto. Ada beberapa tempat bersejarah di kerajaan ini. mulai dari candi, area berenang, dan artefak lainnya. Candi Tikus merupakan salah satu candi bersejarah di Majapahit trowulan. Penduduk setempat di daerah ini membuat penemuan bawah tanah candi ini pada tahun 1914. Namun, banyak anak-anak dan bahkan orang dewasa saat ini tidak menyadari landmark bersejarah yang berbeda di lingkungan mereka. Metode Design Thinking dari Tim Brown digunakan oleh perancang untuk membuat materi media promosi. Langkah-langkahnya meliputi empati, definisi, ide, prototipe, dan tes, dengan hasil yang dipublikasikan ke webcomic Webtoon. Desain komik digital ini diklaim memiliki kategori sangat baik berdasarkan data yang dikumpulkan melalui polling, dengan skor indeks 87,58%. Alhasil, bisa dikatakan menggunakan komik digital untuk mempromosikan Candi Tikus di Mojokerto bisa menjadi alternatif jenis iklan bagi anak muda dan masyarakat luas.

Kata kunci: Komik, Komik Digital, Promosi, Candi Tikus.

1. Pendahuluan

Mojokerto merupakan salah satu wilayah di provinsi Jawa Timur. Wilayah Kabupaten Mojokerto memiliki luas secara keseluruhan 969.360 Km² atau sekitar 2,09% dari luas Propinsi Jawa Timur. Selain itu, wilayah Kabupaten Mojokerto juga terdiri dari 18 kecamatan, 229 desa dan 5 kelurahan. Di sebelah utara, Kabupaten Mojokerto berbatasan dengan Kabupaten Lamongan dan Gresik, di sebelah timur, Kabupaten Sidoarjo dan Pasuruan, di sebelah selatan, Kabupaten Malang dan Batu, dan di sebelah barat, Kabupaten Mojokerto berbatasan dengan Kabupaten Jombang. (Buku Bappeda 6, 2013).

Wilayah Kabupaten Mojokerto terkenal dengan banyaknya situs peninggalan Kerajaan Majapahit. Menurut Deny (2015) mengatakan bahwa Kerajaan Majapahit merupakan sebuah salah satu kerajaan kuno dengan masa jaya tertua yang ada di Indonesia dalam periode Hindu - Budha. Kerajaan ini didirikan sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Raden Wijaya adalah pendiri

kerajaan ini. Ia mempunyai gelar Kertarajasa Jayawardhana dan memerintah dari tahun 1293 sampai 1309 M. Puncak kejayaan kerajaan ini pada masa kepemimpinan Hayam Wuruk, tahun 1350 hingga 1389. Pusat Kerajaan Majapahit dipercaya berada di daerah Trowulan, karena ditemukan berbagai bangunan candi. Situs candi yang ditemukan di Trowulan diantaranya ada Candi Tikus, Candi Brahu, Candi Bajang Ratu, Candi Wringin Lawang, Candi Gentong, dan Candi Kedaton. Selain ditemukannya bangunan candi, di Trowulan juga ditemukan Kolam Segaran yang diduga merupakan sebuah pusat irigasi untuk aliran lahan pertanian di Kerajaan Majapahit (Khoiril Anwar, 2009).

Candi Tikus merupakan salah satu candi peninggalan Kerajaan Majapahit. Candi ini digunakan sebagai pemandian para Raja, Putri, dan permaisuri. Struktur Candi Tikus dianggap mewakili kesucian Gunung Mahameru, rumah para Dewa. Tirta Amerta menerima air dari Gunung Mahameru itu sendiri. Air pegunungan dianggap memiliki sifat mistis yang dapat bermanfaat. Para bangsawan Kerajaan Majapahit biasanya mandi di Candi Tikus sebelum diadakan upacara adat. Candi ini dinamakan Candi Tikus oleh warga sekitar karena saat ditemukan, tempat ini menjadi sarang tikus yang menyerang tanaman padi warga (Fadhilarsari, I. 2019).

Media promosi yang dilakukan oleh pengelola situs Candi Tikus berupa brosur. Hal ini kurang menarik peminat, apalagi jika saat melakukan kunjungan, brosur tersebut sedang tidak tersedia. Kegiatan promosi merupakan salah satu kegiatan pemasaran, dimana di dalamnya memberikan penjelasan yang menarik perhatian konsumen (Erliana, S. B. 2021). Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak positif bagi berbagai bidang, salah satu pemanfaatannya adalah media berbasis web sebagai media penyebaran informasi dan komunikasi (Samodra, J., Pahlevi, A. S., & Hermanto, Y. A. L. 2019). Dilihat dari permasalahan tersebut, sebuah media kreatif berupa komik digital dapat menjadi sebuah media yang dapat menarik minat remaja serta masyarakat yang ingin mempelajari sejarah bangunan Candi Tikus di daerah Trowulan.

Komik termasuk dalam sebuah karya sastra bergambar. Namun, pada masa lalu komik dianggap tidak mendidik dan beranggapan bahwa hanya anak-anak yang senang melihat gambar di komik tanpa berkeinginan membaca dan belajar (Muktiono, 2003:153). Tapi saat ini komik menjadi sebuah media komunikasi yang dapat berperan menjadi sebuah sarana hiburan dan juga dapat berkembang menjadi sebuah sarana iklan promosi, pendidikan, dan penyampaian lain yang dapat menyampaikan sebuah pesan. Salah satu contoh kesuksesan media kreatif komik ditandai dengan banyaknya film yang diangkat ceritanya melalui sebuah komik. Fenomena ini dapat memperlihatkan bahwa komik sudah mulai diterima di masyarakat luas (Soedarso, 2015).

Seiring berkembangnya teknologi, kini komik memiliki bentuk lain selain dalam wujud cetakan buku, yaitu komik digital atau web komik yang dapat dibaca melalui internet dan *smartphone* hal ini menyebabkan mereka terbiasa membaca melalui sosial media (Dhanti, N. S., Pramono, A., & Novica, D. R., 2020). Kini, komik digital sering dijumpai perkembangannya melalui pengguna ponsel pintar yang memiliki koneksi internet. Memasuki tahun ke-5, kini LINE Webtoon memiliki lebih dari dua juta pengguna aktif di Indonesia. sementara itu di dunia, platform ini memiliki 60 juta pengguna (indotekol.com, tahun 2020).

Hafiz Aziz Ahmad pada *"The Impacts of Visual of Manga on Indonesian Readers' Psychological and Behavioral Reaction"* tahun 2012, mengatakan bahwa kelebihan dari komik digital daripada cetak adalah komik digital memiliki kemampuan yang borderless atau tidak seperti kertas yang dibatasi oleh ukuran dan format, sehingga komik ini bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas. Selain itu komik digital tidak memiliki keterbatasan usia daya tahan kertas dan bisa ditransfer ke berbagai macam media penyimpanan.

Dalam Tugas Akhir dari Hayyu Primandita tahun 2016 dengan judul *"Perancangan Komik*

Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika". Terdapat keunggulan penulis yaitu berupa penggambaran arsitektur bergaya candi di Indonesia. Sehingga para pembaca dapat mengenali ciri-ciri bangunan kuno yang ada di daerahnya. Tetapi penulis perlu memaksimalkan bagian ilustrasi environment alami maupun buatan.

Sedangkan pada penelitian Tugas Akhir karya Arya Widyantoro tahun 2018 dengan judul "Perancangan Komik Digital tentang Cerita Panji sebagai Upaya Pelestarian Budaya Panji", dikatakan keunggulan penggunaan media digital yang mengangkat cerita budaya lokal dalam bentuk komik digital dapat menarik minat remaja usia 17-25 tahun untuk mengenal kebudayaan lokal lebih dalam. Namun, penulis mengungkapkan bahwa masih kurang menunjukkan karakteristik karakter dengan kostum yang dipakai.

Perancangan ini menggabungkan berbagai keunggulan di beberapa perancangan terdahulu berupa penggambaran candi sesuai dengan referensi asli, dengan hasil yang dimuat dalam web komik webtoon yang kebanyakan pengguna aktifnya berusia remaja, hingga komik yang bersifat mengajak para pembaca tertarik mengunjungi situs candi tikus.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah, bagaimana membuat media promosi berupa komik digital yang berisi tentang Candi Tikus dapat menarik remaja dan masyarakat umum.

2. Metode (untuk artikel hasil penelitian)

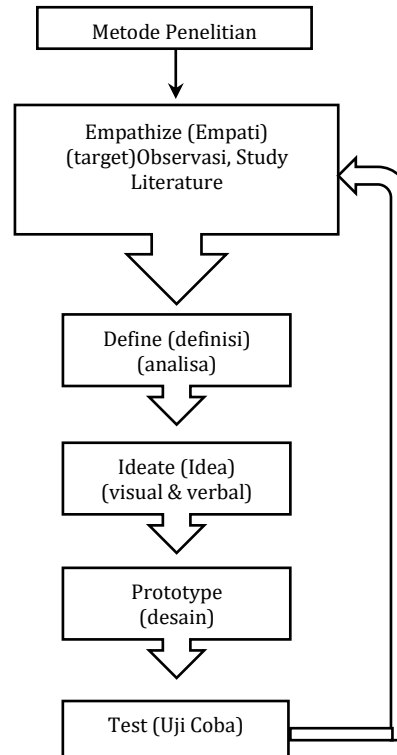
Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi. Observasi sendiri merupakan kegiatan mengamati yang memusatkan perhatian pada suatu objek dengan menggunakan seluruh panca indera. Selain itu dengan menggunakan observasi, menguntungkan peneliti untuk berhubungan langsung dengan subjek atau objek penelitian (Nazir, M. 1988). Teknik observasi dalam penelitian ini adalah dengan datang langsung ke situs candi tikus yang berada di Trowulan.

Selain itu, data yang diperoleh juga dikumpulkan menggunakan metode kualitatif sekunder, yang merupakan pengumpulan jenis data secara tidak langsung. Data ini diambil dari data yang sudah ada, diperoleh dari literatur, buku, dan karya terdahulu, untuk menunjang perancangan komik (Adib Burhan, M. B., Pujiyanto, P., & Hermanto, Y. A. L. . 2022).

Setelah memperoleh data yang digunakan sebagai variable, selanjutnya menganalisa data yang telah diperoleh. Analisa data merupakan proses pemeriksaan, pemilihan, dan penyederhanaan data yang telah diperoleh dengan tujuan menemukan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam perancangan. Perancangan ini menggunakan 5W1H sebagai metode analisis data. 5W1H adalah metode yang digunakan untuk mencari jawaban dengan pertanyaan berupa: apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Agar mendapat informasi dengan detail (Sarwono & Lubis, 2007:54).

Rancangan penelitian tugas akhir ini disusun menggunakan model perancangan prosedural. Metode prosedural sendiri menurut Moeljadi Pranata adalah penalaran yang berisi berbagai langkah prosedural yang bersifat sistematis dengan mencantumkan langkah langkah berdasarkan data atau referensi yang diperoleh sehingga menghasilkan sebuah konsep perancangan (Moeljadi P. 2002).

Metode perancangan prosedural ini menggunakan proses *design thinking*. Menurut Davis Kelley (2013) *Design thinking* sendiri merupakan cara menemukan suatu kebutuhan dan menciptakan solusi baru menggunakan alat dan pola pikir praktis desain. Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford mengatakan terdapat 5 tahapan dari *design thinking* ini yaitu, *Empathize* (Empati), *Define* (definisi), *Ideate* (Idea), *Prototype*, dan *Test* (Uji Coba).



Gambar 1. Rancangan metode penelitian

Design thinking dirasa tepat dalam perancangan ini, karena *design thinking* berupaya memahami serta berempati dengan masalah yang dihadapi. *design thinking* mencoba berempati dengan target yang dituju dengan melibatkan lima proses tahapan di atas. Berikut penjelasan singkat terkait tahapan dalam *design thinking*:

Empathize

Merupakan tahapan pertama dalam proses Design Thinking. Tahapan ini mendapat pemahaman dari masalah yang ingin diselesaikan dengan cara pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan dalam tahap ini melalui observasi dan bacaan atau *literature*. Dalam tugas akhir ini permasalahan yang diperoleh setelah pengumpulan data adalah promosi terhadap situs Candi Tikus, berupa komik digital.

Define

Menganalisa informasi yang diperoleh dari tahap Empathize untuk kemudian menemukan masalah intinya. Pada tahap ini penentuan masalah telah dilakukan sehingga sangat membantu masalah dari target audiens, karena dapat menghasilkan solusi sesuai dengan kebutuhan (Zaki & Sukoci, 2018). Tahap ini perancang akan menganalisa permasalahan dengan menggunakan 5W1H.

Ideate

Menghasilkan ide terjadi dalam tahapan ini, semua ide berupa tema, cerita serta desain karakter akan dipikirkan untuk mengatasi masalah yang telah dirumuskan dalam tahap Define. Ide dalam perancangan ini juga bisa disebut tahap pra produksi yang terdiri dari perancangan tema, naskah, layout, dan desain karakter.

Prototype

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari ideate. Dimana perancang akan mulai memproduksi komik dengan mengerjakan sketsa, *line art*, pewarnaan, hingga *finishing* komik dengan bantuan software komputer.

Test

Tahapan terakhir ini dilakukan pengujian dan evaluasi produk kepada target audiens dengan pengisian kuesioner dengan target audiens berumur 17 sampai 25 tahun dan sebanyak 30 orang. Pada tahap ini perancangan hasil dari tugas akhir akan diunggah dalam aplikasi webtoon dan akan terlihat seberapa banyak minat audiens yang membaca komik digital tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Menurut Denny (2013) kegiatan promosi merupakan jenis komunikasi yang memberikan penjelasan serta meyakinkan calon konsumen barang atau jasa. Kegiatan ini memiliki tujuan menarik perhatian, mendidik, mengingatkan, serta meyakinkan konsumen. Penelitian tugas akhir ini merancang sebuah komik digital yang digunakan sebagai media promosi situs Candi Tikus di Mojokerto. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dengan lima proses tahapan. Berikut tahapan dan penjelasan apa saja yang dilakukan dalam tiap tahap.

3.1. Empathize (Empati)

Empathize adalah tahap awal dalam perancangan. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data, data-data tersebut dikumpulkan melalui dua cara. Pertama data dikumpulkan dengan observasi langsung ke situs Candi Tikus. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi berupa foto dan video. Pada Gambar 2 adalah tampilan candi tikus yang difoto dari berbagai sisi.



Gambar . Hasil Observasi Candi Tikus

Kedua, data dikumpulkan dengan mengambil sumber dari buku, jurnal, brosur data ini bertujuan sebagai tambahan informasi untuk perancangan.

3.2. Define (Analisa Data)

Setelah melakukan pengumpulan data melalui observasi dan sumber literatur untuk perancangan komik Candi Tikus. Data tersebut akan dianalisa menggunakan 5W1H untuk menjawab pertanyaan berupa *what*, *where*, *when*, *why*, *who*, dan *how*. Hal ini digunakan untuk mempermudah penentuan tujuan dari perancangan.

a) *What* (Apa)

Apa yang melatar belakangi perancangan komik digital situs Candi Tikus sebagai upaya media promosi? Latar belakang perancangan ini karena media promosi seperti brosur

tidak memiliki jangkauan yang luas dan hanya jika mereka berkunjung, mereka akan mendapatkannya. Namun, bahkan ada yang tidak mendapat brosur dikarenakan tidak memiliki banyak stok.

b) *Why* (Kenapa)

Kenapa memilih media komik digital sebagai media yang akan dibuat? Komik digital memiliki jangkauan yang luas, karena memiliki banyak peminat dan penggunaan yang mudah serta tidak mengeluarkan banyak biaya untuk membacanya. Selain itu, target audiens untuk perancangan ini juga rata-rata memiliki minat yang tinggi untuk membaca komik digital seperti webtoon.

c) *Who* (Siapa)

Siapa target audiens yang dituju dalam perancangan komik digital promosi situs Candi Tikus? Remaja yang berusia 17 sampai 25 tahun serta masyarakat luas yang aktif membaca komik digital.

d) *Where* (Dimana)

Dimana hasil perancangan komik digital ini akan dipublikasikan atau disebar? Perancangan komik digital ini akan dipublikasikan melalui webtoon sehingga mencapai target audiens yang diinginkan.

e) *When* (Kapan)

Kapan komik digital tentang promosi situs Candi Tikus ini di publikasikan? Komik digital tersebut dipublikasikan setelah menyelesaikan 2 episode dan telah disetujui oleh dosen pembimbing.

f) *How* (Bagaimana)

Bagaimana kegiatan proses perancangan komik digital yang bertujuan untuk promosi situs Candi Tikus bagi remaja? Dalam perancangan komik digital ini, pertama menentukan permasalahan yang terjadi disekitar. Karena perancang kebetulan berasal dari Mojokerto, perancang mengungkap masalah promosi terhadap situs Candi Tikus yang ada di Trowulan, Mojokerto. Selanjutnya dalam tahap perancangan, menggunakan metode *Design Thinking* yang diusung oleh Tim Brown. Proses perancangan ini diawali dengan pengumpulan data, audiens, dan tujuan perancangan yaitu promosi untuk target audiens. Setelah itu dilanjutkan dengan menentukan solusi atas permasalahan dan data yang telah diperoleh, dengan hasil berupa perancangan promosi menggunakan media komik digital. Kemudian penentuan ide, sketsa, dan cerita atau bisa disebut tahap pra produksi untuk selanjutnya dilanjutkan dengan tahap produksi. Lalu hasil akhirnya akan diajukan kepada target audiens sehingga mendapatkan *feedback*, *feedback* tersebut akan berguna sebagai saran perbaikan untuk komik digital promosi situs Candi Tikus.

3.3. *Ideate*

Tahap *ideate* juga bisa disebut tahap pra produksi dalam perancangan komik digital. Dalam tahap ini, dilakukan pemilihan ide dari konsep yang akan dirancang. Awal mula dari tahap ini adalah mencari referensi sebanyak mungkin. Mulai dari mencari tema yang cocok untuk perancangan ini, struktur atau sinopsis cerita, hingga pemilihan layout yang akan digunakan.

Tema

Tema menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sebuah pokok pikiran atau dasar sebuah cerita. Tema yang diangkat dalam komik adalah terkait dengan permasalahan kurangnya pengetahuan remaja terhadap situs bersejarah di daerahnya. Dengan karakteristik seorang siswa laki-laki sekolah menengah atas yang malas belajar di kelas, dan seorang siswa perempuan yang menemukan solusi belajar yang menyenangkan.

Sinopsis Cerita

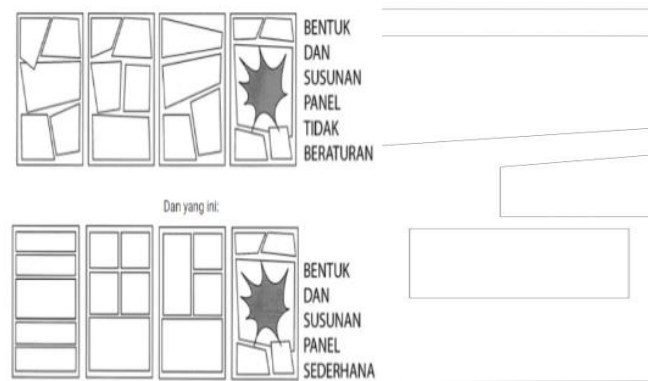
Merupakan salah satu hal penting dalam sebuah tahapan ide karena dapat membentuk cerita yang utuh. Perancangan ini akan mengangkat pesan bahwa pentingnya belajar sejarah terutama peninggalan sejarah yang ada di daerahnya. Selain itu, komik ini juga diselipkan kalimat promosi terhadap situs peninggalan sejarah tersebut. Agar lebih mudah mengaplikasikan cerita tersebut, maka komik ini akan dibagi menjadi empat episode.

Tabel 1. Sinopsis Cerita

Episode 1	Awal mula cerita menampilkan permasalahan awal karakter siswa laki-laki pada komik yaitu kurangnya pengetahuan terhadap candi tikus.
Episode 2	Karakter siswa perempuan membantu karakter siswa laki-laki untuk mempelajari situs candi tikus.
Episode 3	Dua karakter utama mendatangi situs candi tikus untuk belajar langsung
Episode 4	Dua karakter utama bertemu karakter pendamping yang berperan menjelaskan lebih rinci terkait candi tikus. Tidak lupa diselipkan kalimat promosi.

Layout atau Tata Letak

Layout atau bisa disebut juga tata letak. *Layout* berfungsi sebagai penghubung antar panel. Dalam pembuatan komik, *layout* penting karena dengan menggunakan tata letak yang benar, gambar akan lebih mudah dinikmati. *Layout* memiliki dua jenis yaitu, *layout* dengan panel sederhana dan *layout* dengan susunan panel tidak beraturan. Namun, dalam pembuatan komik webtoon ini akan menggunakan tata letak sederhana arah vertikal Perbandingan jenis layout tergambar pada gambar 3.



Gambar 3. Jenis-jenis layout (Kiri), Layout Komik (Kanan) (sumber: kaskus.com)

3.4. Prototype

Prototype adalah tahap mewujudkan ide yang berasal dari tahap sebelumnya menjadi nyata. Perancangan komik digital ini akan dikerjakan dengan menggunakan teknik *digital painting* dengan *software* komputer MediBang Paint. Karena akan dipublikasikan dalam web komik webtoon, maka format panel akan mengarah ke bawah atau *scroll down* dengan ukuran kanvas 800px x 20000px.

Tahap perancangan komik ini diawali dengan membuat naskah, desain karakter, sketsa kasar dan mengatur tata letak. Selanjutnya membuat sketsa rapi atau *line art* agar gambar terlihat lebih rapi, kemudian dilanjutkan dengan proses *coloring*. Terakhir dilakukan sentuhan final berupa penambahan tekstur dan pencahayaan.

Naskah

Naskah menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sebuah karangan yang ditulis dengan tangan atau dengan bantuan mesin ketik. Pada perancangan ini, naskah ditulis dengan menjabarkan gerakan yang dilakukan tokoh, dan sedikit dialog agar pembaca tidak merasa bosan (Gambar 4).



Gambar 4. Naskah Komik Digital

Desain Karakter

Karakter merupakan sebuah bagian yang berpesan dalam penyampaian cerita. Sebuah cerita tidak lengkap jika tidak memiliki karakter. Setiap karakter memiliki peran masing masing dalam cerita. Dalam perancangan komik digital sebagai media promosi Candi Tikus ini, perancang membuat dua karakter utama dan dua karakter pendukung yang perannya masing-masing. Dua karakter utama adalah Pita, seorang murid yang bertugas menerangkan secara singkat tentang Candi Tikus dan Kesi, seorang murid yang mendapat hukuman menjelaskan tentang situs Candi Tikus). Sedangkan dua peran pendukung ada pak guru, seseorang yang memberikan Kesi hukuman dan Reyna yang berperan sebagai teman dari Pita dan Kesi. Karakter dalam perancangan ini dibuat dengan dua versi, yaitu chibi dan anime style. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat waktu pembuatan komik. Karena dengan style chibi akan lebih cepat pengerjaannya. Penggambaran Karakter dapat dilihat pada gambar 5.







Gambar 5. Desain Karakter Pita (Kiri), Kesi (Tengah), Pak Guru (Kanan)

Dalam pembuatan desain karakter, terdapat lima tahapan. Mulai dari mengumpulkan referensi, membuat sketsa, *line art*, *coloring*, dan hasil akhir. Berikut tahap pembuatan karakter.

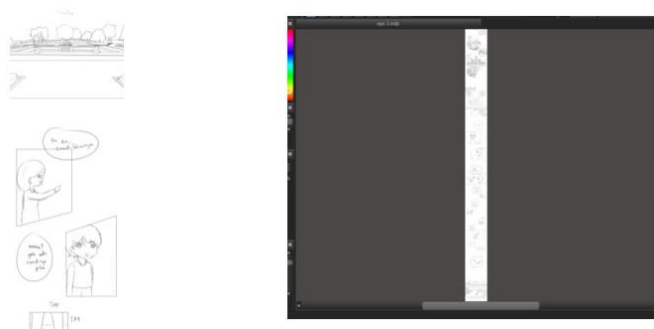
Tabel 2. Proses Pembuatan Karakter

No	Proses Pembuatan Karakter	Keterangan
1	 <p>Sumber: https://www.polresmojo.kerto.id/</p> <p>Sumber: https://www.herworld.co.id/</p> <p>Sumber: https://id.theasianparent.com/</p> <p>Sumber: https://www.7-star.kr/</p> <p>Sumber: https://hello-jadoo.fandom.com/</p>	<p>Tahap pertama yaitu mengumpulkan referensi berupa seragam sekolah berwarna putih hitam yang dikenakan murid smk. Dan referensi gambar rambut yang akan digunakan sebagai desain <i>style</i> rambut pada karakter.</p>

2		<p>Sketsa kasar dimulai dengan menggunakan software medibang paint yang digambar sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan.</p>
3		<p>Setelah membuat sketsa dilanjutkan membuat <i>line art</i>. Dengan merapikan garis-garis menjadi serapi mungkin.</p>
4		<p>Setelah menyelesaikan line art, kemudian mulai mewarna karakter yang telah dibuat.</p>
5		<p>Dan pada tahap akhir dilakukan <i>finishing</i>, yaitu memberikan pencahayaan pada karakter.</p>

Sketsa kasar

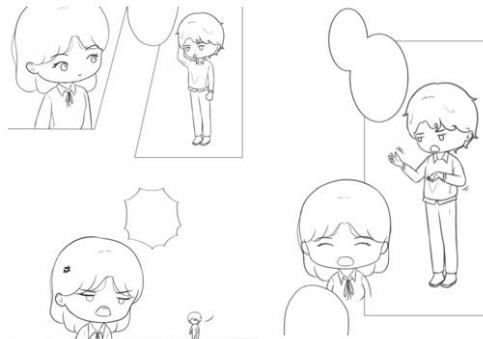
Setelah membuat panel pada tahap *ideate*, panel tersebut diisi dengan sketsa gambar yang disesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat. Karena akan dipublikasikan melalui Webtoon, maka panel dirancang vertikal. Pada tahap ini juga dilakukan penyesuaian gambar pada panel agar komik lebih enak dipandang (Gambar 6).



Gambar 6. Sketsa Karakter dan Gambar Panel

Line art

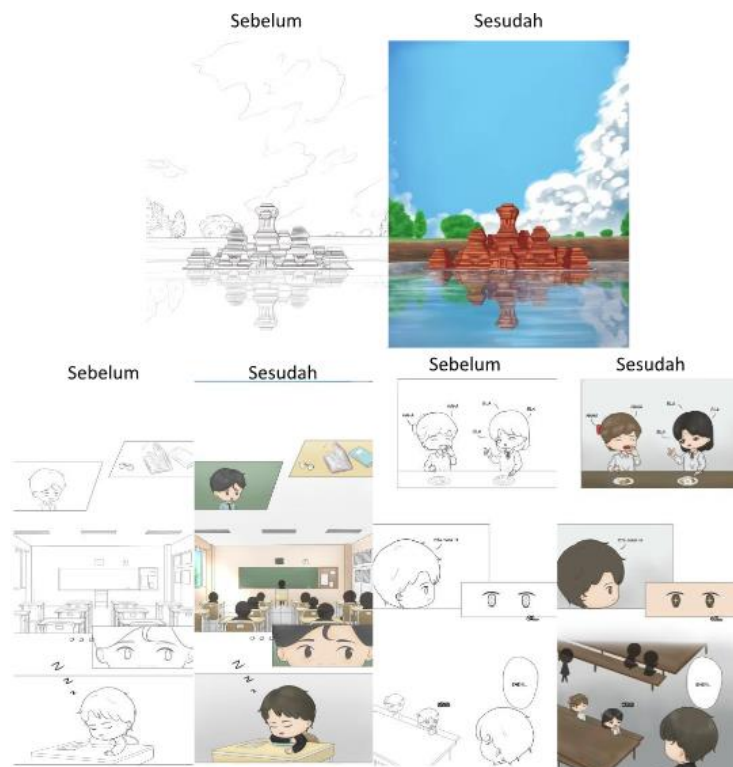
Line art atau sketsa rapi dilakukan saat semua gambar dan tata letak dirasa cukup menarik. Pada tahap ini gambar dibuat serapi mungkin (Gambar 7).



Gambar 7. Line Art

Coloring (Pewarnaan)

Karena karakter yang digunakan mempunyai *style* chibi, maka warna yang digunakan dibagi menjadi tiga *tone* warna, yaitu warna utama, warna terang (pencahayaan), dan warna bayangan. Pemberian warna juga disesuaikan dengan gambar latar. Warna cerah digunakan untuk suasana yang lebih terang seperti siang hari. Dan warna *kalem* digunakan untuk suasana dalam ruangan seperti di dalam kantin. Ketiga sketsa dan desain akhir tergambar pada gambar 8.



Gambar 8. Warna Suasana Terang (Atas), Warna Sesuai Latar (Kiri), Warna Suasana Kantin (Kanan)

Final

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan gambar, dengan menambahkan berbagai tekstur pendukung dan pencahayaan untuk lebih memperkuat suasana. setelah selesai, gambar-gambar tersebut diunggah pada web komik Webtoon dan selanjutnya diuji cobakan.

3.5. Test

Uji coba atau *test* adalah tahap terakhir dalam metode *design thinking*, pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap responden dengan skala kelompok kecil yang berisi 30 remaja yang memiliki usia 17 sampai 25 tahun. Kemudian uji coba dilanjutkan dengan observasi media Webtoon sebagai penerbit komik digital ini.

a) Hasil uji coba pada remaja kelompok skala kecil

Pada perancangan ini terdapat 30 responden yang dipilih sebagai target audiens dengan kriteria remaja berusia 17 sampai 25 tahun dan membaca rancangan komik Candi Tikus. Perancangan tersebut mendapat 30 responden karena adanya keterbatasan waktu. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan dengan diberi skor nilai 1 sampai 4, setelah target audiens membaca komik digital yang terdapat pada web komik Webtoon. Berikut hasil penilaian yang diperoleh.

Tabel 3. Hasil penilaian komik digital

No	Butir Penilaian	Total Skor
1	Penyajian cerita yang terdapat pada komik berfokus pada tujuan penulis	108
2	Penyajian kalimat atau ujaran pada cerita mudah dipahami	107
3	Setiap kosakata dalam kalimat atau ujaran pada cerita sudah benar	102
4	Pemilihan jenis font sesuai digunakan untuk sebuah komik promosi	111
5	Pemilihan kombinasi warna dalam komik menarik	103
6	Media komik yang digunakan mudah diakses	115
7	Cerita dalam komik menarik pembaca	100
8	Karakter dalam komik menarik	101
9	Keseluruhan tampilan gambar dalam komik menarik	102
10	Setelah membaca komik, pembaca menjadi lebih tertarik dengan situs Candi Tikus	102
Indeks Skor (%) = (Total Skor / Skor Maksimum) x 100 = (1051 / 1200) x 100 = 87,58%		87,58%
Kriteria Penilaian		Baik

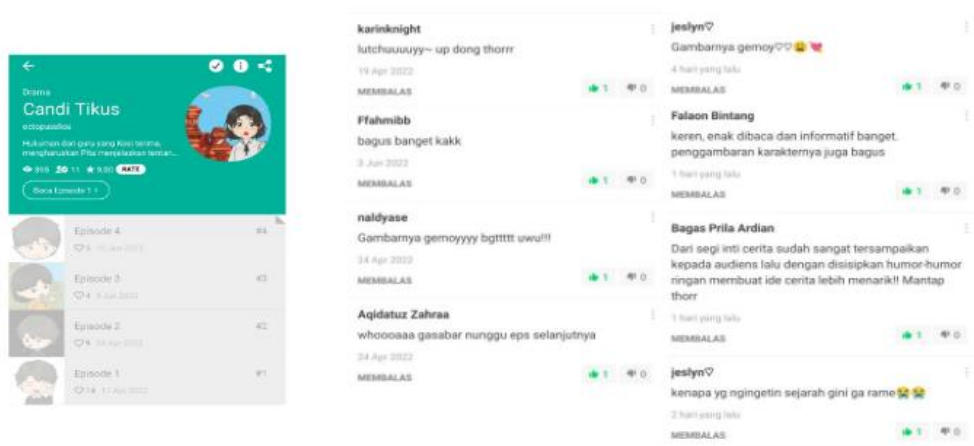
Dari data tabel 1 di atas, disimpulkan bahwa komik digital promosi situs Candi Tikus memiliki cerita yang fokus pada tujuan perancang dengan sajian gambar yang menarik dan dalam penggunaannya mudah diakses. Selain itu para pembaca juga menjadi lebih tertarik

dengan adanya situs Candi Tikus ini. Sehingga penilaian pada kelompok pembaca skala kecil, mendapat indeks skor 87,58% yang berarti perancangan komik digital ini berkategori baik.

b) Hasil uji coba dari observasi media komik webtoon

Uji coba selanjutnya adalah observasi hasil yang dilakukan dari media perancangan komik digital Webtoon. Proses ini diawali dengan melakukan pendaftaran dalam web komik secara *online*. Selanjutnya dilakukan pengisian gambar, judul, genre, dan ringkasan cerita. Kemudian perancang akan mengirim episode komik yang akan diterbitkan.

Pada tahap test atau uji coba, komik digital yang dirancang mendapat sebanyak 395 pembaca, 11 orang pengikut, dan rating 9/10. Komik ini juga mendapat beberapa respon positif dari pembaca (Gambar 9). Sehingga dapat dikatakan komik ini cukup dapat menarik para pembaca atau pengguna web komik webtoon.



Gambar 9. Hasil Respon Pembaca

4. Simpulan

Perancangan komik digital sebagai media promosi situs Candi Tikus, dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan berupa, *empathy*, *define* (penentuan), *idea* (gagasan), *prototype*, dan *test* (uji coba). Perancangan ini menghasilkan empat episode komik digital yang di *upload* atau diunggah di Webtoon. Hasil tersebut kemudian diujikan kepada target pembaca dengan kelompok skala kecil yang berjumlah 30 orang melalui *Google form* yang disebar melalui media sosial *WhatsApp* dan *Twitter*. Dari pengujian tersebut, perancangan ini mendapat kategori baik dengan persentase indeks skor 87,58%. Selanjutnya, hasil perancangan komik digital sebagai media promosi Candi Tikus di Mojokerto ini diharapkan dapat menggunakan kembali hasil tersebut kepada kelompok target audiens berskala besar.

Daftar Rujukan

Ahmad, Hafidz Aziz. (2012). *The Impacts of Visual of Manga on Indonesian Readers' Psychological and Behavioral Reaction*. Thesis. Chiba University. *Published*.

Anugrah, S. P. (2018). *Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember). Dari <https://repository.its.ac.id/51240/1/3412100065-Undergraduate-Theses.pdf>

Anwar, K. (2009). *Potensi wisata budaya situs sejarah peninggalan Kerajaan Majapahit di Trowulan Mojokerto*. Dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/16138/MzEyMzk=/Potensi-wisata->

[budaya-situs-sejarah-peninggalan-Kerajaan-Majapahit-di-Trowulan-Mojokerto-abstrak.pdf](#)

- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Buku Bappeda 6. (2013). *Potensi dan Produk Unggulan Jawa Timur*. <http://bappeda.jatimprov.go.id/bappeda/wp-content/uploads/potensi-kab-kota-2013/kab-mojokerto-2013.pdf> . Diakses pada tanggal 07 maret 2022
- Burhan, M. B. A., Pujiyanto, P., & Hermanto, Y. A. L. (2022). Perancangan Komik Berjudul Painting Picture Inside My Head sebagai Media Pengembangan Diri bagi Kalangan Emerging Adulthood. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1), 91-112. Dari <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/1180/1268>
- Denny, D. (2013). Promosi Dan Kualitas Layanan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Konsumen Menggunakan Jasa Pembiayaan Pada Pt. Bess Finance Manado. *Issn*, 1(4), 51–59.
- Dhanti, N. S., Pramono, A., & Novica, D. R. (2020). WEBCOMIC DESIGN “THE IMPORTANCE OF ENVIRONMENTAL AWARENESS” FOR TEENAGER. In *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*. Dari <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/514>
- Erliana, S. B. (2021). *PENERAPAN MEDIA PROMOSI TERHADAP MINAT ANGGOTA KOPERASI KUD BERKAH DAMANDIRI PESANTUNAN* (Doctoral dissertation, Politeknik Harapan Bersama Tegal).
- Fadhiliasari, I. (2019). Legenda Kolam Petirtaan di Kabupaten Mojokerto: Kajian Sosiologi Sastra Lisan. *SULUK: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(1), 19-30. Dari <http://jurnalfahum.uinsby.ac.id/index.php/Suluk/article/download/264/150>
- Ishak, R. M. (2021). *TA: Perancangan Media Pembelajaran Candi Tikus dengan Teknik Augmented Reality untuk Anak SMA Kelas 10* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). Dari <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5895/13/17420100038-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9. Dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072/12029>
- Line Today. (2020). *Line Webtoon Miliki Dua Juta Pengguna Aktif di Indonesia*. <https://today.line.me/id/v2/article/azY3OP>. Diakses pada tanggal 16 maret 2022.
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pramesti, A. N. Memecahkan Masalah Menggunakan DESIGN THINKING. Dari https://www.academia.edu/download/64521606/Tugas_Petemuan_Ke_4_Artikel_Memecahkan_M.pdf
- Pranata, M. (2002). Perspektif Penalaran Fungsional Desain Visual Ikon. *Nirmana*, 4(2). Dari http://203.189.121.7/~puslit2_ejournal/ejournal/index.php/dkv/article/viewFile/16084/16076
- Primandita, H. (2016). *Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya). Dari https://repository.its.ac.id/76399/1/3412100165-Undergraduate_Thesis.pdf
- Rabbani, A. R. (2021). Penerapan Design Thinking Terhadap Usaha Baju Di Toko Setal Pangkalpinang Dengan Menggunakan Website Sebagai Salah Satu Solusi. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 3(3), 167-175. Dari <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/download/6046/3219>

- Rahayu, P. D. *Desain Perancangan Buku Pop-up Perancangan Buku Pop-up Mengenal Candi Bajang Ratu Trowulan* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya). Dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/13857/12665>
- Samodra, J., Pahlevi, A. S., & Hermanto, Y. A. L. (2019). Pasar Desa Digital Berbasis Web Sebagai Media Promosi Bagi Umkm. *J. KARINOV*, 2(3), 177. Dari https://www.researchgate.net/profile/Andreas-Syah-Pahlevi/publication/339144147_PASAR_DESA_DIGITAL_BERBASIS_WEB_SEBAGAI_MEDIA_PROMOSI_BAGI_UMKM/links/5e554484a6fdccbeba01755d/PASAR-DESA-DIGITAL-BERBASIS-WEB-SEBAGAI-MEDIA-PROMOSI-BAGI-UMKM.pdf
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). Metode riset untuk desain komunikasi visual. Yogyakarta: Andi.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506. Dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3378/2757>
- Wahyudi, D. Y. (2015). Kerajaan Majapahit: dinamika dalam sejarah Nusantara. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 88-95. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/4739/2270>
- Widyantoro, A. (2018). *Perancangan Komik Digital tentang Cerita Panji sebagai Upaya Pelestarian Budaya Panji* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember). Dari https://repository.its.ac.id/59374/1/3413100108-Undergraduate_Theses.pdf
- Zaki, A., & Sukoco, I. (2018). Use Of Design Thinking At Digital Technology Consultant Company Indie Labtek Bandung. *AdBispreneur*, 3(2), 123–129. doi: <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.1846>