

MERANCANG KOMIK DIGITAL

Panduan Lengkap Membuat Komik Digital
Dari Awal Hingga Publikasi Dan Monetisasi



Ayyub Hamdanu Budi Nurmana MS S.Sn.,M.Ds



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK



MERANCANG KOMIK DIGITAL

Panduan Lengkap Membuat Komik Digital
Dari Awal Hingga Publikasi Dan Monetisasi

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds



PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id



LOGIKA KOMPUTER

Penulis :

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds

ISBN : 978-634-7227-83-6 (PDF)

Editor :

Irdha Yuniarto, S.Ds.,M.Kom

Penyunting :

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Desain Sampul dan Tata Letak :

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds

Penebit :

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Anggota IKAPI No: 279 / ALB / JTE / 2023

Redaksi :

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. 08122925000

Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :**Universitas STEKOM**

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. 08122925000

Fax. 024-6710144

Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin dari penulis

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, berkah, dan bimbingan-Nya, kami dapat menyelesaikan buku ajar yang berjudul ***"MERANCANG KOMIK DIGITAL"***. Dengan segala bantuan-Nya, buku ajar ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunianya-Nya yang selalu menyertai penulis dalam perancangan buku ajar ini. Terimakasih pula kepada semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala dukungannya buku ini bisa selesai dengan sempurna. Buku ini disusun dengan tujuan memudahkan semua orang, khususnya bagi mahasiswa DKV, Desain, atau Seni Rupa dalam menguasai ilmu merancang buku komik dalam format digital. Buku ini berisi panduan lengkap membuat komik digital dari awal hingga akhir.

Komik merupakan media yang digemari oleh berbagai kalangan/berbagai segmentasi, komik bukan cuma digemari anak-anak, namun digemari remaja maupun orang dewasa, komik bukan hanya menjadi penyampai hiburan semata, namun negara maju menjadikan komik sebagai media penyampai budaya dan nilai bangsa, bahkan komik juga menjadi media edukasi. Oleh karena itu mahasiswa Desain Komunikasi Visual harus mampu menguasai ilmu komik secara menyeluruh, agar mereka dapat menciptakan karya komik yang original demi lahirnya komik yang memiliki mutu tinggi dan nilai lebih, menjadi solusi dari berbagai permasalahan sosial, terutama permasalahan yang hanya bisa diselesaikan oleh media desain khususnya dengan komik.

Semarang, Agustus 2025

Penulis

Ayyub H.B.N.MS. S.Sn.,M.Ds

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB 1 DASAR-DASAR KOMIK DIGITAL.....	1
1.1 Pengertian Komik Digital	1
1.2 Sejarah Dan Perkembangan Komik Digital	2
1.3 Jenis-Jenis Komik Digital	3
1.4 Platform Komik Digital Populer	4
BAB 2 PROSES PRODUKSI KOMIK DIGITAL	8
2.1 Merancang Ide Cerita	8
2.2 Menentukan Genre	8
2.3 Menulis Skrip Cerita	10
2.4 Merancang Storyline Dan Plot.....	11
2.5 Merancang Karakter Dan Storyboard.....	13
2.6 Menyelesaikan Tahap Final.....	25
BAB 3 PERANGKAT DAN SOFTWARE PENDUKUNG.....	27
3.1 Perangkat Keras (Hardware)	27
3.2 Software Umum Untuk Komik Digital.....	29
BAB 4 STRATEGI PUBLIKASI KOMIK DIGITAL	30
4.1 Menentukan Target Audiens	30
4.2 Memilih Platform Publikasi.....	32
4.3 Self Publishing Vs Platform Publisher	35
4.4 Membangun Branding Kreator	38
BAB 5 MONETISASI DAN DISTRIBUSI.....	43
5.1 Sistem Monetisasi Di Platform Komik	43
5.2 Cara Menjual E-Book Komik	44
5.3 Crowdfunding, Merchandising, Dan Royalti.....	45
5.4 Legalitas Dan Hak Cipta	46
BAB 6 STUDI KASUS DAN ANALISIS	48
6.1 Analisis Komik Sukses Di Platform Digital.....	48
6.2 Studi Kasus Komik Indonesia Yang Go Global.....	48
6.3 Tantangan Dan Solusi Produksi Komik Mandiri	49
BAB 7 LATIHAN DAN PROYEK AKHIR	51
7.1 Proyek Mini Komik Digital	51
7.2 Kesimpulan	84
DAFTAR PUSTAKA	87

BAB 1

DASAR-DASAR KOMIK DIGITAL

1.1 PENGERTIAN KOMIK DIGITAL

Komik merupakan suatu media visual tidak bergerak, komik memadukan antara seni gambar dan seni bercerita, di awal mula penciptaan media tersebut, komik hanya dinikmati di lembaran kertas, seiring berkembangnya teknologi dan peradaban zaman, komik mulai bisa dinikmati di berbagai gawai digital dan media sosial.

Kata “komik” sendiri berasal dari Bahasa Yunani yang berarti komikos, yang memiliki makna suatu media candaan. Komik memang sangat berkaitan erat dengan komedi namun seiring berkembangnya budaya dan selera zaman, komik bukan hanya media yang bertemakan komedi, namun juga memiliki berbagai genre yang sangat beragam, dan kadang memiliki unsur kisah yang berat dan syarat dengan kritik sosial, hal tersebut berdasarkan pendapat Setiawan G Sasongko. Sedangkan menurut pendapat Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul Dari Wayang beber sampai Komik Digital, komik merupakan rangkaian gambar bercerita, di mana media tersebut bisa berfungsi sebagai karya desain atau menjadi media luapan ekspresi dan luapan emosi dari penciptanya. Komik bukan hanya memiliki nilai estetika tapi menyampaikan sebuah kisah yang penuh makna.

Sedangkan menurut pakar komik terkemuka di dunia, Bernama Scott McCloud, komik merupakan urutan simbol dan bentuk gambar yang terjuktaposisi dalam sekwensi tertentu, yang bertujuan menyampaikan kesan estetis dan informasi tertentu. Bagi McCloud sekwensi gambar yang ada pada komik berbeda dengan media yang lain seperti pada film dan animasi. Sekwensi pada komik dipisahkan oleh dertan atau penataan panel-panel pada halaman komik, yang disusun saling berdampingan atau dia menyebutnya dengan istilah terjuktaposisi. Semua pernyataan tersebut ia paparkan dalam buku berjudul *Understanding Comics*, yang diterbitkan pada tahun 1993.

Lalu menurut pendapat Ricky W. Putra pada buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (2020), komik merupakan media visual yang memiliki ciri-ciri seperti berikut:

1. Komik memberikan kesan emosi bagi orang yang telah membaca karya tersebut, mereka seakan terlibat dalam kisah yang disampaikan di dalam komik tersebut.
2. Memiliki rangkaian dialog yang mendukung cerita pada komik, semua dialog tersebut disampaikan oleh tokoh-tokoh atau para karakter yang ditampilkan dalam cerita komik tersebut
3. Dari tokoh atau karakter tersebut disampaikan teladan yang baik yang mampu memberikan inspirasi bagi para pembaca komik, seperti semangat kepahlawanan, semangat menjadi orang yang selalu melakukan kebaikan, dan hal positif lainnya.
4. Dalam berbagai genre komik selalu dipadu dengan genre komedi yang mengundang gelak tawa atau senyum yang menandakan terhiburnya para pembaca yang telah membaca komik tersebut.

Jadi bisa disimpulkan bahwa komik merupakan paduan dari seni gambar dan seni menulis, tersusun dari panel-panel yang memiliki tutur gambar secara runtut, dan menampilkan tokoh untuk menyampaikan sebuah kisah.

Sedangkan pengertian digital yaitu, segala sesuai yang merujuk pada teknologi berbasis dua angka biner, yaitu angka 0 dan 1, dari angka tersebut akan menghasilkan proses komputasi, penyimpanan data atau informasi secara elektronik. Kata Digital berkaitan dengan berbagai peralatan atau gawai dengan system computer seperti PC, internet, smartphone, media sosial, AI, dan sebagainya.

Lalu bisa disimpulkan bahwa komik digital adalah suatu bentuk dari evolusi media komik yang berkembang ke dalam format digital dan bisa diakses di berbagai media elektronik atau beragam gawai, baik menggunakan akses internet atau tidak. Komik digital memiliki format yang bisa menyesuaikan platform digital tempat di mana komik tersebut ditampilkan, sqwensi gambarnya bisa disesuaikan dengan bentuk layar gawai para pembaca tanpa merubah prinsip tutur gambar khas komik seperti halnya dalam bentuk buku atau cetak.

1.2 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN KOMIK DIGITAL

Jika kita berbicara mengenai komik, selain memahami definisi komik, maka kita wajib pula memahami sejarahnya agar saat mendalami ilmu merancang komik digital kita memiliki wawasan mengenai evolusi komik, mengetahui latar belakang budaya dan menyesuaikan antara idealisme berkarya dan kebutuhan pasar, memperkuat identitas komik kita sebagai komikus yang memiliki nilai budaya kearifan lokal, dan meningkatkan kredibilitas bagi author pencipta komik. Sejarah komik digital berkaitan erat dengan perkembangan teknologi digital dalam menyediakan berbagai platform dan media untuk menyajikan komik bagi pembaca, yang pada mulanya komik hanya diproduksi dengan metode cetak tradisional seperti pada surat kabar, majalah, buku komik, dan media cetak lainnya. Sejak abad ke-19, komik strip sudah diterbitkan secara berkala pada surat kabar Amerika Serikat, salah satu yang terkenal yaitu *The Yellow Kid* karya Richard Outcault (1895) yang merupakan pioner sejarah komik modern.

Dari berkembangnya minat pembaca pada komik strip di berbagai media cetak maka berkembang pula pasar komik di dunia, sejak tahun 1930-an komik mulai dicetak dalam format buku, beberapa judul yang populer diantaranya adalah serial Superman dan Batman yang merupakan lambang masa keemasan industri komik dunia. Sedangkan di Indonesia media komik sudah berkembang sejak masa kolonialisme hingga masa kemerdekaan. Komik *Put On* karya Kho Wang Gie dan *Si Tolol* karya Keng Po merupakan pioner bagi perkembangan industri komik di Indonesia.

Seiring berjalannya waktu, pada abad ke-20 dan awal abad ke-21 dunia memasuki era digital. Hal ini mendorong para komikus untuk tidak menggantungkan diri kepada penerbitan komik cetak dalam proses publikasi, melalui internet mereka bisa langsung memamerkan atau bahkan menjual komik yang diciptakan ke para pembaca, melalui media sosial, atau situs pribadi mereka.

Line Webtoon, dengan format komik webtoon-nya menjadi tonggak penting berkembangnya format komik digital yang diminati para pembaca di dunia, Perusahaan milik

Korea Selatan tersebut berkembang sejak awal tahun 2000-an, yang mengenalkan para pembaca sistem membaca komik secara vertical scroll yang menyesuaikan dengan sistem baca pada layar ponsel. Sistem baca tersebut kemudian diikuti oleh berbagai platform komik digital lainnya sebagai bentuk adaptasi perkembangan media komik digital di masa depan.

Para komikus Indonesia mulai unjuk gigi dengan karya original mereka melalui platform-platform komik Digital yang mulai berkembang tersebut, seperti Line Webtoon, dan beberapa platform lainnya, mereka sukses mengembangkan karya mereka sampai diminati pembaca manca negara, bahkan beberapa karya mereka berhasil diangkat dalam bentuk Animasi dan film live action baik berupa serial maupun film layar lebar.

Dalam buku ajar berjudul Cara Mudah Merancang Buku Komik(2022) yang ditulis oleh Ayyub H.B.Nurmana, komik digital memungkinkan bagi para komikus atau bahkan desainer dalam berinovasi baik dari segi estetika maupun metode publikasi. Media digital mengubah sistematika produksi yang sebelumnya total dilakukan secara tradisional menuju proses yang melalui berbagai ragam metode digital, dari perancangan ide, penulisan skrip cerita, perancangan karakter, perancangan storyboard, dan semua tahap produksi lainnya hingga tahap publikasi.

Komik digital mampu memberikan berbagai macam peluang bagi komikus dari aspek publikasi, distribusi, dan monetisasi. Berbagai sistem bisa dilakukan dalam mendapatkan penghasilan dari komik, seperti menjual komik dalam bentuk e-book, sistem patreon untuk dukungan karya, termasuk ekosistem komik berorientasi NFT (Non Fungible Token). Semua hal tersebut membuka ruang ekonomi kreatif industri komik semakin luas dan berkembang.

Di era digital komikus bukan hanya berpeluang mempublikasi komik ke platform digital, perkembangan teknologi mendukung proses produksi komik dalam tiap tahapnya, para komikus mulai menggunakan perangkat lunak yang mempercepat dalam proses produksi komik dan menciptakan visual yang khas dan rapi. Perlengkapan perangkat keras yang didukung peralatan digital pun juga semakin berkembang, tidak perlu lagi menciptakan gambar di kertas, dan tidak perlu lagi melalui proses scanning dan perubahan format digital, semakin banyak perangkat keras yang memfasilitasi para komikus dalam memproduksi komik secara cepat dengan metode digital, diantara para komikus mulai menggunakan pen tablet dan beragam jenis PC tablet yang memungkinkan mereka langsung menggambar di layar perangkat dan tersimpan dalam format digital.

1.3 JENIS-JENIS KOMIK DIGITAL

(Webtoon, Webcomic, Motion Comic, Comic di Media Sosial, Komik E-book)

Semakin berkembangnya era teknologi dan internet mempengaruhi pula perkembangan berbagai format komik digital, Dimana setiap jenisnya memiliki ciri-ciri yang unik. Berikut adalah beberapa jenis komik digital:

1. Webtoon

Format komik digital dalam bentuk webtoon dirancang untuk para pembaca komik yang gemar membaca komik menggunakan gawai, sistematika baca komik tersebut

dengan metode scroll vertikal yang memungkinkan kenyamanan maksimal dalam membaca komik melalui ponsel.

2. Webcomic

Format webcomic merupakan komik digital yang disajikan dalam halaman website tertentu, setiap halamannya disajikan secara penuh di layar monitor, memungkinkan para author menyajikan secara ekspresif nilai estetika dari karya ciptaan mereka, dan para pembaca bisa menikmati komik tersebut dengan lebih puas karena webcomic menyajikan format visual yang maksimal.

3. Motion Comic

Bisa dibilang format komik ini mengadopsi animasi di dalamnya, format motion comic menyajikan komik dalam bentuk audio visual, ada animasi sederhana pada setiap adegannya, ada efek suara, ada instrument musik yang memberikan sensasi berbeda bagi para pembaca.

4. Comic di Media Sosial

Pada jenis ini komik disajikan pada platform media sosial populer, seperti Instagram, facebook, dan twitter. Tampilan komik ini disajikan kepada pembaca dalam bentuk carousel atau slide untuk mengakses setiap halaman yang ada. Format komik ini lebih sering menampilkan komik strip dengan tema yang dekat dengan kejadian yang tengah menjadi perbincangan di kalangan Masyarakat.

5. Komik E-book

Format komik ini mendigitalisasi buku komik yang sebelumnya dalam bentuk buku cetak, bertujuan melebarkan pasar komik, komik ini ditargetkan untuk para kolektor e-book. Format ini biasa dijual dengan harga terjangkau, menyajikan banyak pilihan komik dari berbagai judul dan genre. Komik dalam bentuk e-book biasa dipasarkan di Google Play Books, Amazon Kindle, atau platform e-book lokal.

1.4 PLATFORM KOMIK DIGITAL POPULER

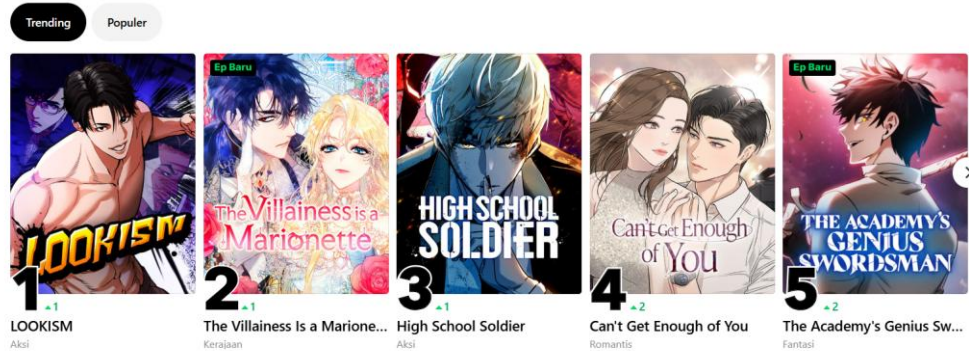
Seiring berkembangnya industri komik digital beragam pula berbagai platform untuk publikasi komik digital memberikan berbagai fasilitas bagi para komikus untuk menerbitkan komik yang mereka ciptakan melalui platform tersebut dengan mudah baik secara gratis ataupun berbayar. Berikut beberapa platform yang populer di dunia:

1. LINE Webtoon

Line Webtoon merupakan platform komik mobile yang berasal dari Korea Selatan, platform ini menjadi pioner karena format baca scroll pada gawai atau ponsel. Platform tersebut menyediakan dua jalur publikasi, yang pertama publikasi bebas bagi author siapapun, yang disebut dengan “Canvas”, yang kedua jalur official atau professional. Beberapa judul komik Line Webtoon yang sukses dari author Indonesia diantara ada si Juki dan Eggnoid.

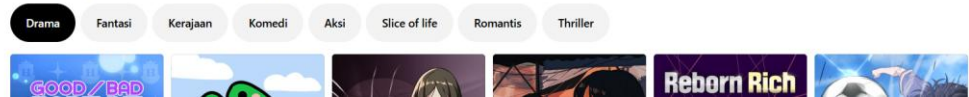
Serial Trending & Populer

Lihat semua >



Serial populer berdasarkan kategori

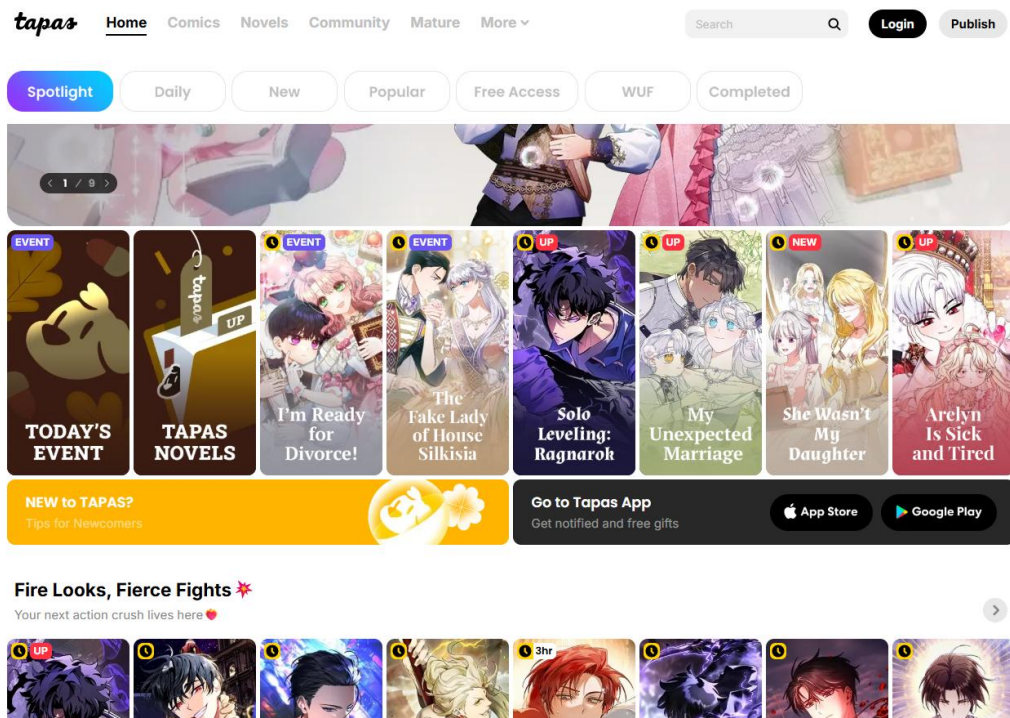
Lihat semua >



Gambar 1.1 Tampilan halaman Line Webtoon

2. Tapas

Tapas merupakan platform komik digital dari Amerika Serikat yang masih konsisten menyajikan format full halaman dengan tampilan vertikal. Sistem monetisasi yang disediakan bagi para komikusnya yaitu dengan kerja sama iklan dari sponsor dan sistem mata uang digital.



Gambar 1.2 Tampilan halaman Tapas

3. KaryaKarsa

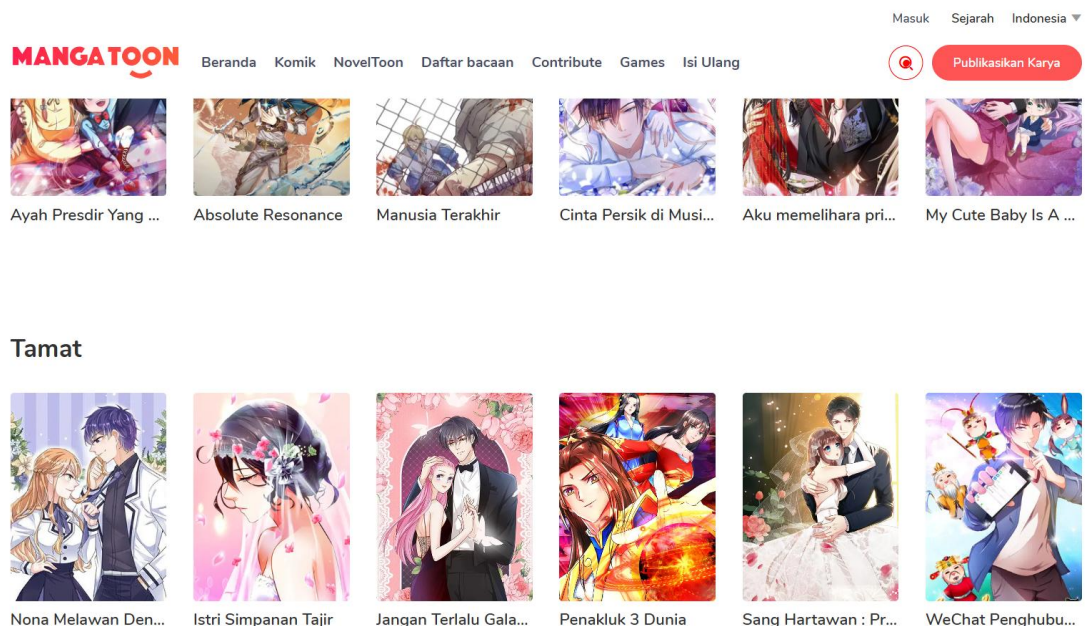
KaryaKarsa merupakan platform yang menyajikan wadah bagi para komikus dan author karya jenis lainnya untuk mendapatkan dukungan langsung dari para penggemarnya dengan menggunakan sistem pembayaran melalui membership dan konten eksklusif, platform tersebut sangat menguntungkan bagi para komikus yang mempublikasikan dengan metode independent.



Gambar 1.3 tampilan halaman Karya Karsa

4. Mangatoon

Platform bernama Mangatoon ini memiliki pasar yang besar di Kawasan ASEAN atau Asia Tenggara, komik yang disajikan dalam berbagai bahasa. Ada dua pilihan konten komik dalam platform ini, ada sistem baca gratis dan sistem baca dengan pembayaran dengan koin digital.



Gambar 1.4 Tampilan halaman mangatoon

5. Ciayo Comics (*sebelum tutup*)

Ciayo merupakan platform yang sangat berjasa membesarkan industri komik digital di Indonesia, format platformnya serupa dengan format komik webtoon, meskipun sekarang platform ini sudah tutup, perjuangannya akan selalu dikenang dan memberikan dampak perubahan yang besar bagi kemajuan industri komik lokal Indonesia.

6. Social Media Publishing

Dalam era informasi dan pesatnya kemajuan industri komik digital para komikus menggunakan berbagai platform berupa media sosial untuk mempublikasikan komik mereka, untuk bertujuan membangun pasar, berinteraksi dengan penggemar, bahkan sekedar untuk kepuasan berekspresi. Melalui facebook, X, TikTok, Instagram, para author bergerilya berunjuk gigi dengan karya-karya terbaik mereka, tidak jarang dari komik para author yang memiliki pasar yang semakin besar menjadi incaran para penerbit mayor untuk kerja sama menjadikan komik digital mereka menjadi format buku komik dan dijual dalam jumlah yang sangat besar.

BAB 2

PROSES PRODUKSI KOMIK DIGITAL

2.1 MERANCANG IDE CERITA

Hal yang wajib diperhatikan dalam perancangan komik digital yaitu dari langkah-langkah pembuatannya serupa dengan segala langkah yang dilalui dalam proses penciptaan komik tradisional, hanya saja perangkat yang digunakan bisa melibatkan peralatan digital atau perangkat lunak yang ada pada laptop, PC, atau gawai yang sesuai.

Tahap paling utama dalam perancangan komik yaitu menentukan ide cerita, kita bisa menyebutkan ide cerita ini dengan sebutan premis, premis bukan hanya penting dalam pembuatan komik, namun untuk kisah fiksi lainnya seperti novel, film, film animasi, drama pentas atau cabaret, dan lain sebagainya

Premis merupakan satu kalimat sederhana yang menyatakan tokoh utama dengan keinginan utama atau tujuan utama yang akan disajikan dalam cerita. Berikut contoh dari penyusunan premis:

Premis dari serial komik Doraemon:

“Kisah kucing dari masa depan yang ingin memperbaiki kehidupan anak kecil bernama Nobita yang selalu sial.”

Premis dari serial komik One Piece:

“Kisah Seorang Bajak Laut bernama Monkey D Luffy yang bertujuan mendapatkan One Piece Bersama seluruh awak kapalnya.”

Premis dari serial komik Ultimate Glad:

“Kisah seorang pria bernama Zetrow yang berambisi menjadi superhero meskipun dia tidak memiliki kekuatan super layaknya para superhero dunia.”

Berikut contoh penyusunan premis, ingatlah untuk menggunakan ide yang belum pernah digunakan oleh author manapun, tunjukkan keunikan dari ide yang akan kalian tulis dalam komik kalian.

2.2 MENENTUKAN GENRE

Menentukan genre cerita adalah hal yang wajib dilakukan dalam perancangan komik, sebelum kita melangkah ke tahapan selanjutnya. Setelah premis kita susun, maka genre wajib segera ditentukan, hal tersebut akan mempengaruhi warna cerita pada komik yang kita rancang, beberapa genre yang bisa digunakan dalam cerita komik:

- Horor

Pada genre ini kisah didominasi dengan adegan horor atau hal-hal yang menyeramkan, pembaca dibuat ketakutan sekaligus penasaran.

- Komedi

Pada genre ini kisah didominasi dengan adegan dan hal-hal yang lucu, pembaca dibuat tertawa hingga terpingkal.

- Fiksi Ilmiah

Pada genre ini kisah didominasi hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan tetapi hal ilmiah tersebut belum pernah terjadi di dunia nyata, namun berdasarkan teori ilmiah adegan yang ada pada genre ini bisa dibuktikan secara keilmuan.

- Fantasi

Pada genre ini kisah didominasi dengan hal penuh fantasi, baik dari karakternya atau universe yang menjadi setting cerita pada komik, sering kali pada genre ini bentuk karakter selalu unik dan berbeda dari kehidupan nyata, dan dunia yang menjadi latar cerita ditampilkan dengan sangat memukau, menggambarkan dunia fantasi yang belum pernah dikunjungi oleh satu orang pun.

- Aksi

Pada genre ini kisah didominasi dengan adegan aksi yang seru, pembaca diajak terlibat dalam kisah tokoh utama dalam melakukan berbagai aksinya.

- Romantis

Pada genre ini kisah didominasi dengan adegan kisah percintaan, pembaca diajak terlibat dalam konflik batin penuh romansa.

- Drama

Pada genre ini kisah didominasi dengan adegan drama yang menguras air mata dan melibatkan emosi para pembaca.

- Kisah Keseharian

Pada genre ini kisah didominasi dengan kisah keseharian yang ringan tapi syarat dengan makna dan sangat menghibur.

- Petualangan

Pada genre ini kisah didominasi dengan adegan petualangan, pembaca dibuat terlibat dalam berbagai petualangan penuh tantangan ke tempat-tempat yang tak terduga.

- Misteri

Pada genre ini kisah didominasi dengan plot penuh teka-teki yang sulit dipecahkan, pembaca dibuat penasaran untuk memecahkan masalah tersebut, penulis dituntut untuk melakukan riset yang mendalam dalam menciptakan plot misteri, sering kali tokoh utama dalam genre ini adalah seorang detektif.

Dalam ilmu storytelling yang makin berkembang, penulis sekarang terbiasa memadukan dua atau bahkan tiga genre sekaligus dalam cerita komiknya, contoh: memadukan genre aksi, komedi, dan romantis dalam satu cerita.

2.3 MENULIS SKRIP CERITA

Jangan pernah menganggap menulis naskah cerita atau skrip cerita dalam merancang komik adalah hal yang sia-sia. Dengan menulis naskah cerita berupa skrip kita bisa menuangkan segala ide yang ada untuk komik yang kita rancang, baik berkaitan dengan adegan, segala hal mengenai seluruh karakter pada komik, konflik apa yang ingin disampaikan, bagaimana mempersiapkan segala alur yang runtut hingga cerita tamat, semua merupakan rangkaian yang menjadi pondasi dasar dalam merancang komik kita. Sehingga saat menggambar komik kita bisa fokus ke kualitas visualnya tidak lagi dibebani oleh alur cerita yang belum selesai.

Dalam merancang naskah cerita metodenya sangat mudah, kita wajib membagi cerita ke dalam tiga babak utama, yaitu awal cerita, Tengah cerita, dan akhir cerita. Di awal cerita kita wajib memperkenalkan tokoh utama dalam cerita dan universe yang ada dalam komik kita, pada Tengah karakter mulai memiliki keinginan atau tujuan tertentu dan mengalami konflik atau halangan untuk meraih semua itu, dan di akhir cerita kita memiliki dua pilihan ending; yaitu happy ending _yang berarti tokoh utama berhasil mendapatkan apa yang dia inginkan, atau sad ending _yang berarti tokoh utama gagal mendapatkan apa yang dia inginkan. Berikut adalah contoh susunan skrip cerita dari serial komik Jagad Ultimate Glad:

Skrip Cerita The Great Warrior Saladin volume 1

Kapten Noise yang merupakan pangeran bangsa setan _mantan jendral organisasi kegelapan bernama Dark Coat_ menyadari bahwa Zetrow yang merupakan superhero beriman adalah ancaman besar bagi misi Iblis untuk menyesatkan manusia, tapi ancaman yg lebih besar ternyata adalah Saladin, Saladin merupakan sosok ustad muda bernama Yusuf Hidayat, dia yang banyak mengajarkan ilmu islam kepada Zetrow. Dia selalu percaya bahwa hamba yang Mukhlis tidak akan pernah kalah melawan Iblis, dia siap menghadapi segala tantangan dari para makhluk yang mengajak kepada kesesatan dan menciptakan kerusakan.

Sehingga Kapten Noise mempersiapkan 4 kesatria elit dari bangsa jin jahat untuk menyingkirkan Saladin, mereka adalah:

1. Jin Abyad. Seseorang yang sudah memiliki iman kuat pun masih sering digoda agar keimanannya runtuh. Mereka digoda oleh jin Abyad yang memiliki kemampuan yang untuk mengganggu pemuka agama.
(kekuatan super: teleport melalui lubang hitam)
2. Jin Masauth. Di bangsa jin ada Masauth yang bertugas mengadu domba agar manusia saling curiga dan akhirnya saling membenci. Jin ini biasanya suka mengadu domba hal kecil maupun hal besar.
(kekuatan super: badan melar)
3. Jin Tibbir. Jin ini memiliki tugas untuk menghasut manusia menjadi mudah emosi. Seseorang yang terkena hasutan tersebut ditandai dengan mudah tersulut emosi dan amarahnya. Selain itu, jin Tibbir juga sering menghasut manusia untuk melakukan kemaksiatan dan membuat perpecahan antar manusia.

(kekuatan super: basoka lava)

4. Jin Zalanbur. Tak sedikit manusia yang suka hidup boros. Hal tersebut membuat jin Zalanbur berhasil menjalankan tugasnya. Jin Zalanbur adalah jin yang bertugas membuat manusia hidup boros, padahal boros adalah sesuatu yang tidak disukai Allah SWT.

(kekuatan super: tubuh penuh pedang)

Noise dan para jin elit berisip melakukan serangan kepada Saladin, pertempuran terjadi di kawasan Brown Canyon yang merupakan Kawasan pertambangan pasir dan bebatuan.

Noise mendeklarasikan lahirnya Neo Dark Coat, setelah keruntuhan Dark Coat di pertempuran sebelumnya. Saladin sempat menang namun pasukan jin lain sangat kuat, hingga para kesatria Senterra datang membantu dan akhirnya mereka berhasil mengusir Kapten Noise dan semua pasukan Elitnya, namun sebelum kepergiannya Kapten Noise menunjukkan wujud lainnya dan melancarkan serangan yang membuat para Kesatria Senterra tidak berkutik.

Ternyata dalang dibalik semua rencana ini adalah Iblis, Noise menyusun rencana lain untuk menyesatkan seluruh umat manusia. Neo Dark Coat Bersama seluruh pasukan jin elit akan selalu berusaha menyesatkan seluruh manusia beriman. Saladin mengajak para pahlawan super mempersiapkan diri untuk pertempuran yang akan datang.

Mari Kita bedah tiga babak yang ada pada naskah cerita di atas:

Awal Cerita, menjelaskan siapa saja tokoh utama yang akan tampil dalam komik, dan setting cerita/latar tempat cerita:

Kapten Noise yang merupakan pangeran bangsa setan _mantan jendral organisasi kegelapan bernama Dark Coat_ menyadari bahwa Zetrow yang merupakan superhero beriman adalah ancaman besar bagi misi Iblis untuk menyesatkan manusia, tapi ancaman yg lebih besar ternyata adalah Saladin, Saladin merupakan sosok ustad muda bernama Yusuf Hidayat, dia yang banyak mengajarkan ilmu islam kepada Zetrow. Dia selalu percaya bahwa hamba yang Mukhlis tidak akan pernah kalah melawan Iblis, dia siap menghadapi segala tantangan dari para makhluk yang mengajak kepada kesesatan dan menciptakan kerusakan.

Akhir cerita yang menampilkan klimaks cerita:

Noise mendeklarasikan lahirnya Neo Dark Coat, setelah keruntuhan Dark Coat di pertempuran sebelumnya. Saladin sempat menang namun pasukan jin lain sangat kuat, hingga para kesatria Senterra datang membantu dan akhirnya mereka berhasil mengusir Kapten Noise dan semua pasukan Elitnya, namun sebelum kepergiannya Kapten Noise menunjukkan wujud lainnya dan melancarkan serangan yang membuat para Kesatria Senterra tidak berkutik.

Ternyata dalang dibalik semua rencana ini adalah Iblis, Noise menyusun rencana lain untuk menyesatkan seluruh umat manusia. Neo Dark Coat Bersama seluruh pasukan jin elit akan selalu berusaha menyesatkan seluruh manusia beriman. Saladin mengajak para pahlawan super mempersiapkan diri untuk pertempuran yang akan datang.

2.4 MERANCANG STORYLINE DAN PLOT

Storyline merupakan alur cerita yang menjelaskan keseluruhan urutan cerita dari pengenalan tokoh utama, pengenalan tujuan dari tokoh utama, hingga tokoh utama berhasil

atau tidaknya meraih tujuannya. Sedangkan plot merupakan pecahan dari berbagai babak utama dalam cerita, pada plot ini penulis bisa menentukan plot mana yang menjadi babak konflik, plot twist, atau ending cerita.

Cara mudah dalam menentukan storyline untuk diubah menjadi komik yaitu: kita pecah tiap kalimat yang berasal dari skrip cerita yang sudah kita susun sebelumnya, lalu kita bayangkan pecahan tadi siap menjadi visual halaman-halaman komik yang tuntas dan indah, berikut contohnya:

Storyline The Great Warrior Saladin volume 1:

Awal Cerita, menjelaskan siapa saja tokoh utama yang akan tampil dalam komik, dan setting cerita/latar tempat cerita:

Kapten Noise yang merupakan pangeran bangsa setan _mantan jendral organisasi kegelapan bernama Dark Coat_ menyadari bahwa Zetrow yang merupakan superhero beriman adalah ancaman besar bagi misi Iblis untuk menyesatkan manusia, tapi ancaman yg lebih besar ternyata adalah Saladin, Saladin merupakan sosok ustad muda bernama Yusuf Hidayat, dia yang banyak mengajarkan ilmu islam kepada Zetrow. Dia selalu percaya bahwa hamba yang Mukhlis tidak akan pernah kalah melawan Iblis, dia siap menghadapi segala tantangan dari para makhluk yang mengajak kepada kesesatan dan menciptakan kerusakan.

Tengah cerita, yang menjelaskan tokoh utama yang memperjuangkan tujuannya:

Sehingga Kapten Noise mempersiapkan 4 kesatria elit dari bangsa jin jahat Untuk menyingkirkan Saladin, mereka adalah:

1. Jin Abyad. Seseorang yang sudah memiliki iman kuat pun masih sering digoda agar keimanannya runtuh. Mereka digoda oleh jin Abyad yang memiliki kemampuan yang untuk mengganggu pemuka agama.
(kekuatan super: teleport melalui lubang hitam)
2. Jin Masauth. Di bangsa jin ada Masauth yang bertugas mengadu domba agar manusia saling curiga dan akhirnya saling membenci. Jin ini biasanya suka mengadu domba hal kecil maupun hal besar.
(kekuatan super: badan melar)
3. Jin Tibbir. Jin ini memiliki tugas untuk menghasut manusia menjadi mudah emosi. Seseorang yang terkena hasutan tersebut ditandai dengan mudah tersulut emosi dan amarahnya. Selain itu, jin Tibbir juga sering menghasut manusia untuk melakukan kemaksiatan dan membuat perpecahan antar manusia.
(kekuatan super: basoka lava)
4. Jin Zalanbur. Tak sedikit manusia yang suka hidup boros. Hal tersebut membuat jin Zalanbur berhasil menjalankan tugasnya. Jin Zalanbur adalah jin yang bertugas membuat manusia hidup boros, padahal boros adalah sesuatu yang tidak disukai Allah SWT.
(kekuatan super: tubuh penuh pedang)

Noise dan para jin elit berisip melakukan serangan kepada Saladin, pertempuran terjadi di kawasan Brown Canyon yang merupakan Kawasan pertambangan pasir dan bebatuan.

Akhir cerita yang menampilkan klimaks cerita:

Noise mendeklarasikan lahirnya Neo Dark Coat, setelah keruntuhan Dark Coat di pertempuran sebelumnya. Saladin sempat menang namun pasukan jin lain sangat kuat, hingga para kesatria Senterra datang membantu dan akhirnya mereka berhasil mengusir Kapten Noise dan semua pasukan Elitnya, namun sebelum kepergiannya Kapten Noise menunjukkan wujud lainnya dan melancarkan serangan yang membuat para Kesatria Senterra tidak berkutik. Ternyata dalang dibalik semua rencana ini adalah Iblis, Noise menyusun rencana lain untuk menyesatkan seluruh umat manusia.

Neo Dark Coat Bersama seluruh pasukan jin elit akan selalu berusaha menyesatkan seluruh manusia beriman. Saladin mengajak para pahlawan super mempersiapkan diri untuk pertempuran yang akan datang.

Dari pecahan storyline di atas kita bisa mengembangkan lagi adegannya sehingga kita bisa menyesuaikan jumlah halaman yang kita inginkan, untuk standar industri bagi komik cetak full color total halaman komik minimal 60 halaman, dan bagi komik hitam putih atau grayscale total minimal halaman komik adalah 120 halaman.

Bayangkan dalam setiap pecahan kita menggambar halaman komik yang fix, berimajinasilah dalam satu kalimat tersebut apakah sesuai divisualkan dalam satu halaman atau harus dipecah ke dalam beberapa halaman lagi.

Misalkan, di skrip yang kita susun adegan pertarungan hanya dijelaskan secara singkat, dalam satu pecahan storyline adegan pertarungan kita bisa memecah untuk visualisasi beberapa halaman adegan pertarungan, karena tidak mungkin kita hanya menyediakan dua halaman saja untuk menampilkan adegan pertarungan yang epik. Dalam berimajinasi ke bentuk halaman komik kita wajib menggunakan hati dan perasaan agar adegan komik kita lebih memiliki nilai cita rasa seni yang tinggi. Kunci utamanya adalah berimajinasilah bahwa tulisan itu bisa sesuai untuk dijadikan halaman komik yang terbaik.

2.5 MERANCANG KARAKTER DAN STORYBOARD

Tahap selanjutnya dalam merancang komik digital setelah semua langkah sebelumnya tuntas yaitu merancang storyboard. Storyboard merupakan sketsa yang menggambarkan semua urutan adegan komik, baik dari segi angle kamera, komposisi karakter dan latar cerita, termasuk layout tata letak balon kata yang menjadi ruang bagi dialog.

Tahap perancangan storyboard adalah Langkah yang wajib dilalui agar pikiran kita bisa fokus ke semua tahap urutan adegan komik, angle kamera, komposisi karakter dan latar cerita, termasuk layout tata letak balon kata yang menjadi ruang bagi dialog, agar saat kita menyelesaikan tahap akhir perancangan komik, kita bisa lebih mencurahkan tenaga untuk memaksimalkan kualitas keindahan visual komik.

Sebelum merancang storyboard, kita juga wajib merancang semua karakter utama dalam komik yang kita rancang, termasuk konsep visual latar tempat yang menjadi berbagai latar utama dalam kisah komik kita.

Berikut contoh perancangan karakter yang lengkap, menunjukkan visual karakter dari kepala sampai kaki tampak depan, samping, atau belakang, menjelaskan juga profil singkatnya, dan beberapa keterangan mengenai karakter yang kita rancang:

Atau kalian juga bisa menggunakan metode perancangan karakter dengan menambahkan deskripsi atau histori lengkap karakternya secara singkat seperti contoh di bawah ini, hal ini lebih praktis dan memudahkan rekan kerja untuk membantu anda dalam pengerjaan proyek komik, jika proyek komik tersebut dikerjakan Bersama tim:



Gambar 2.1 Studi karakter Metal Beat dalam serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.2 perancangan universe serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.3 Perancangan karakter Eternal pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.4 Perancangan karakter Destroyer pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.5 perancangan karakter Saladin pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.6 perancangan karakter Mobius pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.7 perancangan karakter Armorz pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.8 perancangan karakter Beat pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.9 perancangan karakter Beyond pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.10 perancangan karakter Ray pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.11 perancangan karakter Silver Rider pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.12 perancangan karakter Protector pada serial jagad Ultimate Glad



Gambar 2.13 perancangan karakter Varin pada serial jagad Ultimate Glad

Selanjutnya, berikut contoh perancangan konsep visual latar tempat yang akan digunakan dalam berbagai adegan penting dalam komik, konsep ini akan menjadi panduan bagi penggambaran background dalam komik yang kita rancang:



Gambar 2.14 Kota Senterra_ibukota Multiworld, yang menjadi latar utama kisah komik jagad Ultimate Glad



Gambar 2.15 Kota Retro, yang menjadi latar utama kisah Armorz dalam serial komik jagad Ultimate Glad

Hal yang tidak kalah penting yaitu perancangan titel, baik untuk judul keseluruhan komik atau titel yang berkaitan dengan universe atau karakter, kalian bisa menggunakan metode tradisional, digital, atau metode gabungan untuk menciptakan titel yang sesuai, gunakan tipografi yang sesuai dengan tema karakter atau tema visual, tambahkan pemilihan warna yang sesuai dengan konsep dan pemberian efek yang tidak berlebihan, berikut beberapa contoh titel yang dirancang untuk jagad Ultimate Glad:



Gambar 2.16 Titel Rofiur Royah

Titel di atas merupakan desain titel untuk tim Rofiur Royah yang ada dalam jagad Ultimate Glad. Titel ini memadukan tulisan arab dan gaya font sans serif untuk menghasilkan titel bertema tokusatsu dengan nuansa relijius, pemilihan warna panas memberikan representasi semangat yang membara pada tim tersebut.



Gambar 2.17 Titel Silver Sentinel

Titel di atas merupakan desain titel untuk karakter Silver Sentinel yang ada dalam jagad Ultimate Glad, karakter ini merupakan redesain dari karakter Silver Rider, karena dari penamaan hampir menyerupai karakter fiksi milik Toei Company, yaitu karakter Kamen Rider, sehingga untuk pendaftaran hak cipta nama wajib diganti, begitu juga dengan desain helm karakter mengalami perubahan. Titel ini merepresentasikan konsep karakter yang bertema teknologi, sehingga dipilih font tegas dan bold, dengan aksesoris warna yang diambil dari karakter asalnya.



Gambar 2.18 Titel Destroyer

Titel di atas merupakan desain titel untuk karakter Destroyer yang ada dalam jagad Ultimate Glad, pemilihan font, warna, dan efek disesuaikan dengan konsep karakter yang telah dirancang. Karakter Destroyer merupakan pahlawan super dengan kekuatan militer bersenjata berat, sehingga diberikan efek lubang peluru pada titel untuk memperkuat kesan kekuatan yang dimiliki oleh sang tokoh, pemberian tekstur metal dipilih dengan jenis tekstur yang identik dengan militer, dan warna biru menyesuaikan warna karakter Destroyer itu sendiri. Font yang dipilih merupakan jenis sans serif dengan ketebalan yang cukup berisi dengan kerapatan antar font yang rapat, memungkinkan kesan patriotik tergambar pada titel tersebut.



Gambar 2.19 Titel Eternal

Titel di atas merupakan desain titel untuk karakter Eternal yang ada dalam jagad Ultimate Glad, pemilihan font, warna, dan efek disesuaikan dengan konsep karakter yang telah dirancang. Karakter Eternal merupakan tokoh fiksi pahlawan super yang memiliki kekuatan bertema teknologi, yaitu kekuatan nano robot, warna tokoh adalah abu-abu, silver, hitam, dengan visor berwarna biru pada topeng. Pemilihan warna biru pada font mewakili asal-usul kekuatan karakter tersebut yang dalam kisahnya identic dengan sinar berwarna biru, pemilihan font dengan pemberian efek sirkuit rangkaian elektronik memberikan kesan robotik pada titel agar representasi pada titel sesuai dengan konsep pada karakter fiksi yang telah dirancang.



Gambar 2.20 Titel protector

Titel di atas merupakan desain titel untuk karakter Protektor yang ada dalam jagad Ultimate Glad, pemilihan font, warna, dan efek disesuaikan dengan konsep karakter yang telah dirancang. Karakter Protektor digambarkan sebagai pahlawan dengan konsep pria sederhana biasa tanpa kekuatan super dengan perlengkapan persenjataan yang dia rakit sendiri, Protector adalah nama hero bagi karakter Zetrow yang merupakan tokoh utama dalam serial Ultimate Glad. Pemilihan warna silver untuk memberikan kesan besi yang kuat dan tak mudah dipatahkan seperti halnya semangat dari sang tokoh tersebut, bentuk font disesuaikan dengan tema teknologi yang sesuai dengan karakter pada tokoh, dan gradasi warna magenta merepresentasikan warna milik robot asisten yang merupakan rak senjata milik Zetrow yang selalu menemani dia dalam setiap aksinya.



Gambar 2.21 Titel Sulthon Corporation

Titel di atas merupakan desain titel untuk Perusahaan yang bergerak di bidang teknologi bernama Sulthon Corporation yang ada dalam jagad Ultimate Glad, pemilihan font, warna, dan efek disesuaikan dengan konsep karakter yang telah dirancang. Huruf “S” menjadi logo utama pada desain Perusahaan, diambil dari huruf awal nama perusahaan, Sulthon dalam kitab suci Al-Quran bermakna Ilmu Pengetahuan dan teknologi, pada inisial logo menggambarkan kabel USB yang merepresetasikan salah satu perangkat yang berkaitan dengan teknologi, warna siver kehitaman merepresentasikan teknologi masa depan yang penuh dengan kemajuan

Selanjutnya adalah bagaimana cara merancang storyboard dengan mudah. Cara mudah merancang storyboard adalah memvisualisasikan semua storyline yang sudah kita rancang sebelumnya, berikut contoh dari storyboard berdasarkan storyline yang telah di rancang pada bab 2.4, fokuslah untuk menggambarkan sudut pandang kamera, penataan panel, dan visualisasi adegan yang sesuai :



Gambar 2.4 Sampel storyboard komik The Great Warrior Saladin volume 1 halaman 1 dan 2

Beberapa komikus menggambarkan storyboard dengan visual yang sangat sederhana, tapi bagi mereka yang bekerja dalam bentuk tim, visual pada storyboard wajib jelas dan mudah dipahami.

2.6 MENYELESAIKAN TAHAP FINAL

Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam rangkaian produksi karya komik, dalam buku ini akan dijelaskan cara mudah dalam menyelesaikan langkah atau tahapan ini. Metode yang paling mudah adalah, kita membuat storyboard ke visual komik yang tuntas, jadi kita wajib melalui tahap penintaan, pewarnaan, dan layout teks dan efek suara. Berikut tahapan dalam memperdetail setiap halaman komik:

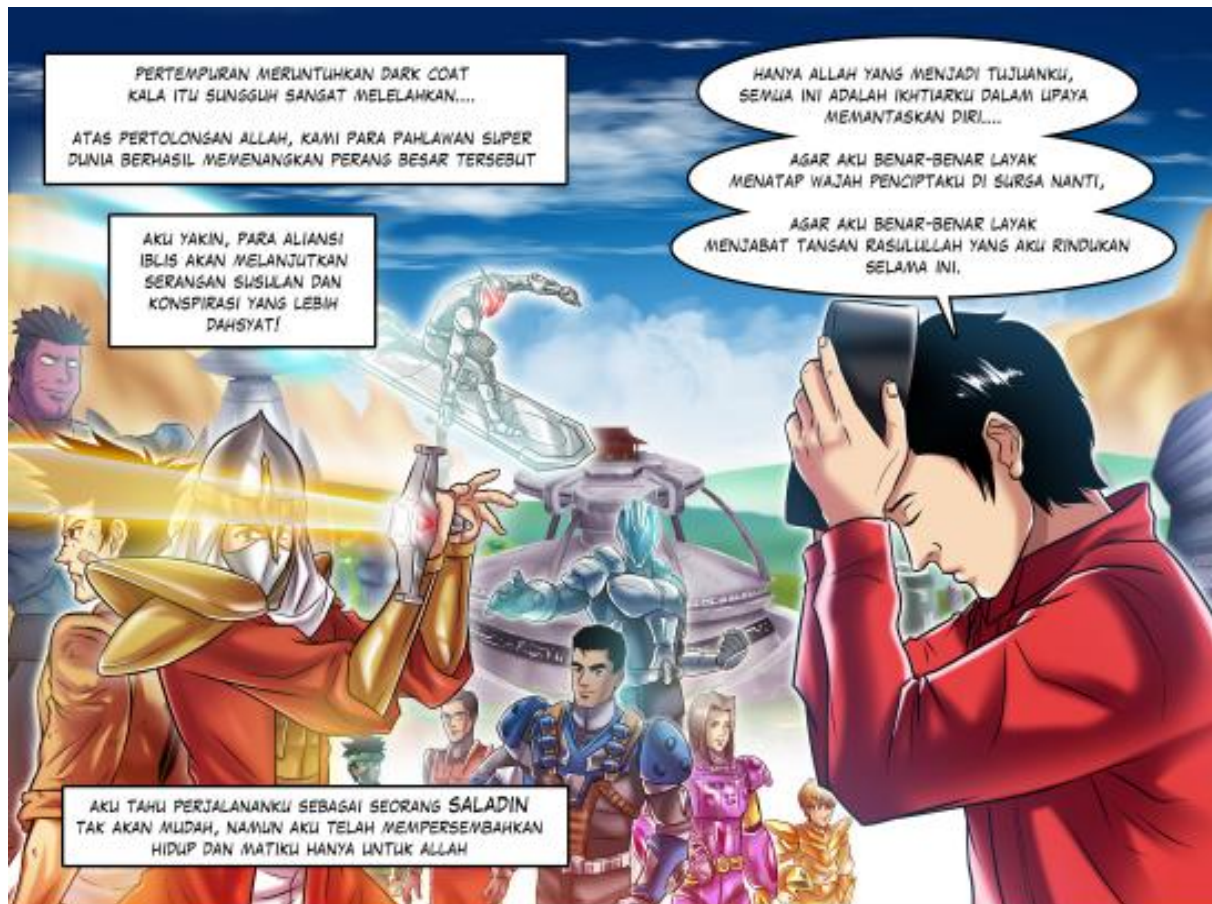
1. Tinta line art hingga rapi
2. Susun paneling
3. Berikan teks dan balon kata
4. Tambahkan efek suara berupa teks dengan sentuhan seni
5. Beri tone atau warna yang sesuai

Tuntaskan setiap tahapnya secara sungguh-sungguh, terapkan semua ilmu yang kita pelajari pada materi gambar bentuk, perdalam ilmu yang kita pelajari pada materi merancang buku komik.

Terapkan ilmu nirmana pada proses komposisi objek desain, terapkan ilmu estetika dalam menghasilkan kualitas visual yang terbaik, dan gunakan ilmu semiotika dalam penyampaian pesan visualnya. Berikut contoh komparasi antara storyboard dan komik yang tuntas:



Gambar 2.5 storyboard komik The Great Warrior Saladin volume 1 halaman 1 dan 2



Gambar 2.6 Halaman komik The Great Warrior Saladin volume 1 halaman 1 dan 2

BAB 3

PERANGKAT DAN SOFTWARE PENDUKUNG

3.1 PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

Perangkat keras menjadi faktor yang sangat penting dalam proses perancangan komik digital, terlebih pada proses menggambar, yang termasuk pada tahapan tersebut diantaranya: tahap perancangan karakter, perancangan storyboard, penintaan digital, pewarnaan digital, perancangan layout komik, perancangan cover, dan tahap lainnya. Berikut ini merupakan perangkat keras yang sering digunakan oleh para author beserta dijelaskan mengenai spesifikasi standar grafis dan keterangan lengkapnya.

1. Komputer / Laptop

Komputer atau laptop adalah peralatan utama dan pokok bagi para komikus digital, memilih perangkat yang tepat untuk proses produksi komik digital akan menentukan keberhasilan dari komikus tersebut dalam menciptakan karya yang baik, salah satu alasan kenapa hal tersebut menjadi penentu karena banyak dari perangkat lunak yang digunakan bagi komikus membutuhkan spesifikasi komputer atau laptop yang mumpuni.

Spesifikasi standar grafis untuk komikus:

- **Prosesor (CPU):** Minimal Intel i5 / AMD Ryzen 5 (direkomendasikan i7 / Ryzen 7).
- **RAM:** Minimal 8 GB (direkomendasikan 16–32 GB untuk pekerjaan berat).
- **Graphic Card (GPU):** NVIDIA GTX 1050 ke atas atau AMD Radeon setara (lebih baik RTX series untuk rendering cepat).
- **Storage:** SSD 256 GB (direkomendasikan SSD 512 GB + HDD tambahan untuk file besar).
- **Layar:** Resolusi minimal Full HD (1920x1080), direkomendasikan layar IPS dengan 100% sRGB.

Perbedaan PC desktop vs Laptop untuk komikus:

- **PC Desktop:** Kuat, bisa di-upgrade, cocok untuk studio.
- **Laptop:** Fleksibel, mudah dibawa, namun harga lebih mahal untuk spesifikasi setara desktop.

2. Tablet Grafis (Pen Tablet)

Pen tablet memungkinkan bagi para komikus untuk menghasilkan goresan pena atau kuas digital secara natural menyerupai hasil goresan pada metode tradisional, hal ini yang menjadi penentu apakah karyanya bisa mencapai Tingkat artistic dan estetik yang tinggi atau tidak.

Jenis-jenis tablet grafis:

1. Pen Tablet tanpa layar

- Contoh: Wacom Intuos, Huion H640P.
- **Kelebihan:** Harga terjangkau, ringan, mudah digunakan.

- **Kekurangan:** Membutuhkan koordinasi tangan-mata (gambar di tablet, lihat di monitor).

2. Pen Display Tablet (dengan layar)

- Contoh: Wacom Cintiq, XP-Pen Artist, Huion Kamvas.
- **Kelebihan:** Lebih intuitif, gambar langsung di layar.
- **Kekurangan:** Harga lebih mahal, butuh port daya lebih banyak.

Spesifikasi grafis standar tablet:

- **Pressure Sensitivity:** Minimal 2048 tingkat (direkomendasikan 8192 tingkat).
- **Tilt Recognition:** 60° untuk respons goresan natural.
- **Layar (untuk pen display):** Resolusi minimal Full HD, preferensi IPS dengan akurasi warna 100% sRGB.

3. Tablet PC / iPad dengan Stylus

Tablet PC atau iPad dengan Stylus merupakan alternatif bagi komikus yang ingin fleksibilitas tinggi, karena dengan peralatan terdapat komikus bisa berkarya di manapun dan kapanpun.

- **iPad Pro + Apple Pencil:** Respons sangat baik, software populer (Procreate, Clip Studio Paint).
- **Samsung Galaxy Tab S Series:** Mendukung S-Pen dengan tingkat sensitivitas tinggi.
- **Microsoft Surface Pro:** Dilengkapi Windows penuh, bisa menjalankan Photoshop/Clip Studio Paint langsung.

Kelebihan: Portabel, all-in-one, cocok untuk sketsa dan produksi penuh.

Kekurangan: Harga relatif mahal, daya baterai terbatas.

4. Monitor Tambahan

Monitor tambahan sering dibutuhkan bagi para komikus yang dituntut untuk menampilkan berbagai banyak program dalam proses menggambar, sehingga membutuhkan desktop dengan ukuran besar untuk proses menggambar dan pemantauan perlengkapan lainnya dalam bentuk program digital.

Spesifikasi monitor standar grafis:

- **Panel:** IPS (lebih akurat untuk warna dibanding TN/VA).
- **Resolusi:** Minimal Full HD (1920x1080), direkomendasikan 2K atau 4K.
- **Color Gamut:** 100% sRGB, idealnya 99% Adobe RGB untuk akurasi cetak.
- **Kalibrasi Warna:** Mendukung hardware calibration agar konsisten.
- **Ukuran:** 24–27 inci untuk area kerja nyaman.

5. Scanner (Opsional)

Peralatan berupa alat pemindai gambar atau scanner wajib dimiliki bagi para komikus yang lebih nyaman menggambar dengan metode tradisional tapi ingin mengkonversi karyanya ke dalam bentuk digital.

- **Resolusi:** Minimal 600 dpi untuk hasil detail.
- **Fungsi:** Memindai sketsa, lalu dibersihkan dan di-*inking* digital.

6. Perangkat Pendukung

Adapun berbagai peralatan pendukung yang menunjang komikus dalam proses perancangan komik digital:

- **Keyboard Shortcut:** Mempercepat workflow saat menggunakan software (misalnya Clip Studio Paint, Photoshop).
- **Drawing Glove:** Mengurangi gesekan tangan di layar tablet, menghindari sentuhan tidak sengaja.
- **Mouse Ergonomis:** Untuk editing detail dan navigasi.
- **Storage:**
 - **Harddisk eksternal:** Backup data besar.
 - **SSD eksternal:** Akses cepat untuk file proyek.
 - **Cloud storage (Google Drive, Dropbox, OneDrive):** Backup otomatis dan kolaborasi.

3.2 SOFTWARE UMUM UNTUK KOMIK DIGITAL

Berikut merupakan daftar dari berbagai perangkat lunak yang bisa digunakan dalam proses produksi komik secara digital, ada klasifikasi dan fungsi dari masing-masing program, berikut penjelasannya:

1. Software Khusus Komik

○ Clip Studio Paint

Program ini merupakan program yang dijadikan standar industri kebanyakan studio komik di dunia, karena dilengkapi penataan layout paneling komik, perlengkapan balon kata pada komik, berbagai efek dan tone yang bisa digunakan, dan referensi pose yang bisa digunakan sesuai kebutuhan.

○ MediBang Paint

Program ini disediakan secara gratis bagi para komikus, memiliki fitur sederhana dan mudah digunakan.

○ Comic Draw (iPad)

Program yang disediakan pada iPad untuk mengerjakan komik digital secara mudah.

2. Software Ilustrasi Umum

○ Adobe Photoshop

Program ini dalam proses komik digital sering digunakan dalam proses cleaning dan menyesuaikan resolusi gambar dan image, sering pula digunakan dalam proses digital coloring dan pemberian efek pada setiap halaman komik.

3. Software 3D Pendukung

○ Blender atau SketchUp

Dalam pembuatan komik program ini sering digunakan dalam perancangan background dalam bentuk bangunan atau perkotaan, agar komikus lebih mudah dalam mempersiapkan segala asset background, tidak jarang digunakan untuk perancangan kendaraan yang sulit Digambar dalam metode freehand.

BAB 4

STRATEGI PUBLIKASI KOMIK DIGITAL

4.1 MENENTUKAN TARGET AUDIENS

Tahapan yang menjadi penentu keberhasilan suatu komik untuk diterima khalayak yaitu mengetahui target pembaca atau mengetahui segmentasi dari komik kita, segmentasi merupakan suatu kelompok pembaca yang menjadi calon penggemar dari karya komik yang kita ciptakan. Sekelompok calon penggemar ini harus kita ketahui dari awal sebagai sasaran segmentasi komik kita karena kedepan akan berpengaruh pada konsep, dan jenis komik seperti apa yang akan kita ciptakan nantinya. Komik sebagus apapun itu jika dari awal tidak ditentukan target pasarnya bisa berakhir dengan kegagalan.

Komik merupakan suatu karya desain bukan hanya suatu karya seni yang meluapkan ekspresi dan emosi, berarti dari awal wajib ditentukan target pembacanya, baru kita bisa menentukan ide cerita, konsep, dan visual yang sesuai. Target pasar merupakan sekelompok orang yang memiliki kesamaan karakteristik demografi, psikografis, kebiasaan, dan kebutuhan akan komik yang ingin dia baca, itulah kriteria pembaca setia potensial kita kedepan.

Berbagai Faktor yang Menjadi Penentu Bagi Segmentasi Pasar Komik Digital

1. Usia

Aspek usia memengaruhi minat, gaya bahasa, serta tingkat kompleksitas cerita.

- **Anak-anak (7–12 tahun):**

Anak-anak di usia tersebut lebih nyaman membaca cerita dengan alur yang ringan dan mudah dipahami. Visualisasi tiap gambar pada panel komik cenderung menggunakan warna yang cukup cerah beserta tokoh-tokoh utama yang menarik dengan desain yang imajinatif. Genre komedi, edukasi, petualangan, dan kisah Sejarah menjadi genre yang sering digemari oleh anak usia tersebut.

- **Remaja (13–18 tahun):**

Pembaca usia remaja rentang 13 hingga 18 tahun merupakan segmentasi usia terbesar pembaca komik digital hampir di semua platform, terutama platform yang mudah diakses pada gawai. Karakter yang muncul dalam kisah komik segmentasi usia ini harus disajikan dalam bentuk penokohan yang dekat dengan keseharian dan keadaan emosional remaja di usia tersebut. Genre cerita romantis kerap menjadi sasaran utama pembaca remaja perempuan, meski tak jarang mereka menggemari genre lain seperti yang disukai remaja laki-laki, seperti genre aksi, komedi, kehidupan sehari-hari, fantasi, atau bahkan horor

- **Dewasa (18 tahun ke atas):**

Segmentasi dewasa harus dipahami dengan bijaksana, bukan berarti membolehkan hal berbau pornografi, paradigma orang dewasa diijinkan menikmati konten porno merupakan suatu salah kaprah yang tidak boleh dinormalisasi, karena pornografi hal yang dilarang secara moral, sosial, termasuk dilarang oleh semua agama.

Pada segmentasi ini pembaca lebih tertarik dengan cerita yang berat dan berbobot, plot yang lebih rumit dengan kejutan tidak terduga. Genre yang sering dikonsumsi oleh segmen dewasa antara drama sosial, politik, misteri, romansa, dan lain sebagainya. Gaya seni pada komik segmentasi dewasa dituntut menyajikan cita rasa visual kelas tinggi.

2. Genre Favorit

Genre adalah faktor penting karena sering kali menjadi alasan utama seseorang membaca komik.

- **Horor:** Genre ini disukai oleh segmentasi pembaca usia remaja hingga usia dewasa, rasa takut yang disajikan dalam komik menjadi candu meski kadang membuat mereka tidak nyaman, perasaan takut dan penasaran melebur menjadi satu saat membaca komik genre tersebut.
- **Aksi/Fantasi:** Genre ini memiliki segmentasi yang sangat luas, dari anak hingga dewasa hampir mampu menikmati dengan nyaman komik bergenre aksi atau fantasi, karena menampilkan tokoh-tokoh dengan visual yang sangat unik dan berbeda di dunianya, pertempuran disajikan secara fantastis, dan penggambaran pada dunia tampak memanjakan mata dan menimbulkan decak kagum.
- **Komedi:** Karena genre ini sangat ringan, menghibur, dan mengundang gelak tawa, maka tidak aneh jika semua segmentasi bisa masuk menjadi penggemar komik bernuansa komedi.
- **Romansa:** Genre ini sangat menarik diikuti oleh para remaja maupun dewasa, bukan hanya dari kalangan wanita, pria pun menggemari genre jenis ini karena menyajikan hubungan hangat dan penuh konflik batin antara tokoh pria dan wanita yang disajikan dalam deretan plot pada komik berkisah romantis tersebut.
- **Drama:** Genre ini mampu mengaduk-aduk emosi para pembacanya, dan seringkali kisah pada komik ini sangat dekat dengan kehidupan manusia pada umumnya.
- **Fiksi Ilmiah (Sci-Fi):** genre ini digemari oleh mereka yang memiliki minat tinggi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, komik bergenre fiksi ilmiah menjadi hiburan utama bagi mereka para pencinta ilmu pengetahuan di tengah penatnya kegiatan mereka dalam mendalami ilmu yang mereka sukai.

3. Kebiasaan Membaca

Perbedaan gaya hidup digital menciptakan pola konsumsi komik yang beragam.

- **Pengguna aplikasi khusus komik (misalnya Webtoon, Tapas):** terbiasa membaca format scroll vertikal. Seringkali pembaca komik format webtoon adalah mereka yang sebelumnya tidak tertarik sama sekali dengan komik dalam format buku, komik dalam gawai mereka sangat mudah diakses dan menarik mata sehingga tanpa sadar mereka mulai gemar dengan komik.
- **Pengguna media sosial (Instagram, Facebook, TikTok):** lebih menyukai format strip pendek, carousel, atau potongan panel yang ringkas dan cepat dikonsumsi.
- **Pembaca e-book:** cenderung mencari komik dalam format PDF atau ePub yang bisa dibaca di perangkat Kindle, tablet, atau aplikasi e-reader. Mereka mencari keuntungan

dengan memiliki banyak koleksi buku tanpa membutuhkan tempat khusus, tanpa takut lusuh, tanpa khawatir karena serangan rayap dan hal lainnya.

4. Konteks Budaya dan Lokalitas

Konteks budaya memengaruhi daya terima audiens terhadap cerita.

- **Pembaca Indonesia:** lebih dekat dengan kisah sehari-hari, cerita islami, humor lokal, atau kisah remaja dengan latar sekolah. Visual bisa lebih ekspresif dengan gaya *manga-inspired*. Menurut riset dan penelitian, karena gairah literasi di bangs aini sangat rendah, komik menjadi opsi yang mereka pilih untuk bisa mengakses berbagai informasi dalam media komik meski dibalut dengan unsur fiksi.
- **Audiens Global:** lebih menyukai cerita universal dengan nilai yang mudah dipahami lintas budaya, misalnya tema persahabatan, perjuangan, atau fantasi yang tidak terlalu spesifik pada satu kultur. Target pembaca ini dituntut untuk disajikan suatu komik dengan tampilan budaya yang lebih mainstream dan universal, tidak hanya memihak dari satu dominasi budaya saja, tapi lebih ke selera global, meski tidak ada larangan jika menampilkan budaya setempat sebagai ide atau konsep dasar dalam visualisasi karakter atau universe pada komik dengan audiens tersebut.

Manfaat Menentukan Target Audiens

1. **Mengarahkan konsep cerita** → kreator atau komikus mampu menyusun suatu perancangan urutan semua alur cerita yang sesuai preferensi pembaca sasaran.
2. **Menentukan gaya visual** → gaya gambar yang sederhana atau simpel cocok untuk anak-anak, sedangkan visual yang detail seperti gaya realisme atau western comic style yang sangat realistis lebih menarik bagi pembaca dewasa.
3. **Membantu memilih platform** → misalnya karya untuk remaja, atau genre komedi, romatis, kehidupan keseharian lebih cocok di Webtoon, sedangkan karya edukasi dan karya dewasa dengan tema serius bisa dipublikasikan dalam bentuk e-book atau Tapas.
4. **Efisiensi promosi** → strategi pemasaran bisa diarahkan pada komunitas yang relevan, misalnya grup komik remaja di media sosial atau forum pembaca dewasa di platform diskusi tertentu.

4.2 MEMILIH PLATFORM PUBLIKASI

Tahap selanjutnya dari perancangan komik digital setelah tuntas melalui tahap penentuan target audiens yaitu kita wajib menentukan platform publikasi bagi komik yang telah kita rancang, bagi komikus platform adalah panggung yang menjadi tempat komik kita berinteraksi langsung dengan pembaca, pemilihan platform yang sesuai akan menentukan keberhasilan dari komik yang dipublikasikan dari aspek interaksi, apresiasi, bahkan berkaitan dengan monetisasi. Publikasikan komikmu ke pilihan platform yang kamu pilih, cermati halaman platform tersebut, siapkan karyamu dan publikasikan sesuai format yang dibutuhkan platform, baca pada keterangan atau menu petunjuk publikasi yang terdapat pada platform. Beberapa faktor penting dalam memilih platform publikasi antara lain:

1. **Jenis audiens** yang paling aktif di platform tersebut. Dari audiens tersebut komik kita berpotensi mendapatkan interaksi, apresiasi bahkan memperbesar kemungkinan untuk kearah monetisasi
2. **Format komik** yang didukung (scroll vertikal, strip pendek, halaman cetak digital).
3. **Sistem monetisasi** atau penghargaan untuk kreator.
4. **Kemudahan distribusi global** atau fokus pada audiens lokal.
5. **Hak cipta dan lisensi**, apakah karya masih sepenuhnya milik kreator atau ada ketentuan khusus. Kita bisa mendaftarkan judul buku dan setiap karakter yang ada pada komik kita ke lembaga yang berwenang mencatat dan memberikan sertifikat hak cipta agar karya kita memiliki perlindungan hukum dan tidak sembarangan diplagiat oleh orang lain.

Berikut adalah penjelasan tiga platform populer yang sering digunakan komikus digital di Indonesia maupun global:

1. LINE Webtoon

- **Profil Platform:**

Line Webtoon adalah suatu platform komik yang didirikan oleh Korea Selatan, didirikan bertujuan untuk menjadi media komik digital yang mudah diakses oleh semua sekmntasi melalui gawai atau smartphone, platform ini termasuk pelopor metode membaca komik dengan cara scroll vertical, bukan slide seperti layaknya e-book.

- **Kelebihan:**

Kelebihan yang dimiliki dari platform ini yaitu memiliki jumlah pembaca yang sangat bnesar, hampir semua sekmntasi ada di sini, dari anak, remaja, hingga dewasa. Platform ini menyediakan genre yang segar dan dekat dengan pembaca seperti genre romantic, keseharian, komedi, aksi, hingga horror. Pada Line Webtoon tersedia pilihan Webtoon Canvas yang menjadi media unjuk gigi bagi para komikus pemula yang tidak ingin ada seleksi ketat untuk menampilkan karya mereka. Kesempatan monetisasi pada platform ini dengan cara terpilih pada program Webtoon Originals yang tentunya ada kontrak Kerjasama internasional untuk monetisasinya.

- **Kekurangan:**

Kekurangan yang dimiliki oleh platform ini yaitu, ketatnya persaingan antara author dengan author lainnya, Tingkat kesulitannya ditambah dengan ribuat author atau komikus baru yang selalu mendaftarkan karyanya setiap hari. Algoritma pada Line Wbtoon tentu saja mengutamakan komik-komik dengan tingkat engagement yang sangat tinggi.

2. Tapas

- **Profil Platform:**

Tapas merupakan platform yang dimiliki oleh Amerika Serikat yang menyajikan dua pilihan tipe metode baca pada setiap komiknya, ada metode scroll vertical dan system slide halaman tradisional. Tapas merupakan platform komik yang dikenal sangat mendukung authornya dalam mempublikasikan komik, terutama komik indie.

- **Kelebihan:**

Tapas memiliki berbagai kelebihan seperti berikut, platform ini sangat berperan mendukung komik yang dipublikasikan secara independent atau tanpa naungan penerbit mayor. Menyediakan monetisasi dengan bagi hasil dari biaya iklan pada platform, bagi hasil dari dana pembaca, dan menyediakan program premium. Menjadi platform yang menyediakan komik dengan berbagai ragam pilihan bagi pembaca sekala internasional, pilihan komik lebih banyak daripada platform lainnya. Dengan platform ini komikus bisa mempublikasikan komik dengan menggunakan Bahasa Inggris untuk mendapatkan audiens bersekala internasional.

- **Kekurangan:**

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh platform ini yakni, basis pembaca Tapas di negara Indonesia cenderung lebih kecil jika disbanding dengan platform komik lain yang populer di Indonesia. Komik yang dipublikasikan yang menggunakan Bahasa Inggris saja yang berpotensi memiliki jangkauan pembaca yang lebih luas.

3. Karyakarsa

- **Profil Platform:**

- Karyakarsa merupakan platform komik digital yang bersal dari negara asal kita yaitu Indonesia, metode monetisasi komik bagi komikusnya yaitu dengan berfokus pada dukungan langsung dari para pembaca yang menjadi penggemar setia kepada beberapa komikus atau author di dalam platform tersebut, istilah dari kegiatan donasi para fans tersebut yaitu fan based support. Komikus atau author memiliki peluang besar untuk mempublikasikan dan menawarkan komik, ilustrasi, atau konten eksklusif lainnya.

- **Kelebihan:**

Platform ini menjadi angin segar bagi para komikus dan kreator lokal karena menjadi wadah yang mendukung berkembangnya komik lokal di Indonesia. Monetisasi yang diperoleh oleh para komikus pada member platform ini yaitu dengan mendapatkan donasi dari penggemar secara langsung, bahkan author atau kreator bebas menentukan mode dan harga dukungan bagi para penggemar yang menikmati atau berlangganan.

- **Kekurangan:**

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh platform ini yaitu jangkauan audiens masih lebih kecil jika dibandingkan dengan platform internasional yang ada di dunia. Platform ini membutuhkan berbagai macam metode promosi kreatif secara terus-menerus dan aktif untuk menarik lebih banyak pembaca demi mengakses komik melalui platform tersebut.

4.3 SELF PUBLISHING VS PLATFORM PUBLISHER

Metode penerbitan atau publikasi karya komik digital para author/komikus/kreator dibagi menjadi dua metode, yaitu jalur self publishing dan melalui platform publisher. Self publishing berarti menerbitkan komik secara mandiri, sedangkan metode platform publisher dengan cara bekerja sama menerbitkan komik melalui penerbit resmi. Pemilihan salah satu metode tersebut akan berpengaruh besar terhadap jumlah atau jangkauan pembaca, potensi monetisasi, kebebasan dalam proses kreatif, dan reputasi para author komik digital.

1. *Self Publishing* (Publikasi Mandiri)

Self publishing merupakan metode di mana para author atau kreator komik digital menerbitkan atau mendistribusikan komik mereka secara pribadi, mereka menanggung semua proses produksi dan semua biaya produksinya sendiri, tanpa melibatkan penerbit mayor dalam proses cetak, distribusi, termasuk promosi. Komikus memiliki kebebasan dalam menentukan isi komik, dan mendapatkan keuntungan penuh dari hasil penjualan komiknya.

Bentuk-bentuk Self Publishing:

a. **Media Sosial**

- Bagi komikus yang mempublikasikan komiknya melalui Instagram seringkali menampilkan komiknya ke dalam bentuk carousel atau potongan panel, tidak jarang bagi mereka yang sudah memiliki banyak followes mendapatkan kerja sama endorsmen dengan produk atau Perusahaan tertentu untuk kerja sama iklan.
- Bagi komikus yang mempublikasikan komiknya melalui TikTok seringkali menampilkan komiknya ke dalam motion komik berdurasi pendek, hampir sama dengan publikasi di Instagram, bagi mereka yang sudah memiliki banyak followes mendapatkan kerja sama endorsmen dengan produk atau Perusahaan tertentu untuk kerja sama iklan.
- Bagi komikus yang mempublikasikan komiknya melalui facebook seringkali menampilkan komiknya ke dalam album bersisi halaman-halaman komik yang sudah dikategorikan per chapter atau per judul, hampir sama dengan publikasi di Instagram dan TikTok, bagi mereka yang sudah memiliki banyak followes mendapatkan kerja sama endorsmen dengan produk atau Perusahaan tertentu untuk kerja sama iklan.

b. **Web/Blog Pribadi**

- Melalui blog pribadi para komikus menciptakan situs pribadi mereka sendiri untuk mempublikasikan komiknya agar tersampaikan ke para pembaca.

c. **Platform Dukungan Finansial**

- Melalui Patreon, Karyakarsa, dan platform dukungan finansial lainnya, para komikus mendapatkan dukungan dari pembaca berupa donasi biaya agar mereka bisa berlangganan komik dari author favorit mereka.

d. E-book Mandiri

- Begituytu banyak pilihan platform berupa E-book, seperti **Google Play Books**, **Amazon Kindle**, atau marketplace lokal (Shopee, Tokopedia). Para komikus menjual komik digital mereka dalam bentuk E-book ke semua wadah tersebut.

Kelebihan Self Publishing:

Kreator mampu memiliki kebebasan dalam berekspresi dalam karya indie mereka tanpa harus mendapatkan tekanan dari editor, jadwal para author dalam berkarya menjadi sangat fleksibel atau tidak terlalu ketat seperti halnya saat bekerja sama dengan penerbit mayor, author memiliki kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan pembaca melalui kolom komen atau fitur pesan digital. Dan kreator bisa mencoba berbagai format (strip, 4-panel, scroll).

Kekurangan Self Publishing:

Jangkauan pembaca sangat terbatas karena tidak ada pihak penerbit yang sudah terbiasa berkecimpung di dunia industry komik. Membutuhkan kepandaian dalam Teknik promosi, jika tidak maka komikus tidak akan menemukan target pasarnya. Monetisasi bisa sangat tidak stabil karena donasi bisa saja bersifat fluktuatif. Karya lebih mudah dicuri/diunggah ulang tanpa izin.

Contoh Praktik di Indonesia:

- Komikus strip Instagram seperti *Tahilalats* awalnya self publishing sebelum masuk ke penerbit besar.
- Banyak komikus indie memanfaatkan Karyakarsa untuk menjual konten eksklusif ke fans.

2. Platform Publisher (Penerbit Digital Resmi)

Menerbitkan melalui Platform Publisher merupakan metode di mana para author atau kreator komik digital menerbitkan atau mendistribusikan komik mereka melalui penerbit komik digital yang resmi, penerbit terlibat dalam pembiayaan proses produksi atau proses promosi, komik yang akan terbit melalui tahap kurasi atau editorial yang ketat sebelum resmi diterbitkan. Komikus mendapatkan prosentasi royalti dari seluruh hasil penjualan komik yang diterbitkan atau sejumlah honor bulanan dari komik yang terbit bersama penerbit resmi.

Kelebihan Platform Publisher:

Kelebihan dari menerbitkan melalui publisher resmi yaitu calon audiens amat sangat luas karena berasal dari jutaan orang dari berbagai belahan dunia. Prosedur dan proses monetisasi lebih jelas karena ada kontrak bermatrei antara penerbit dan author, baik monetisasi dalam bentuk honor bulanan, pembagian keuntungan, dan system royalty. Memiliki kesempatan lebih luas bagi author untuk mendapatkan algoritma yang tersistem untuk keperluan promosi karya dan tersampainya komik kita ke khalayak umum. Dengan bekerja sama dengan penerbit resmi kita bisa menjadi komikus yang beruptasi karena memiliki kredibilitas tinggi yang ditunjukkan dengan diterimanya kontrak Kerjasama antara penerbit resmi dan author.

Kekurangan Platform Publisher:

Adapun kekurangan jika kita bekerja sama dengan penerbit mayor yaitu: Seleksi sangat ketat karena bersaing dengan ribuan atau bahkan jutaan komikus yang ada dipenjuru negara, atau bahkan dunia. Kebebasan komikus dalam berkarya wajib dibatasi karena harus sesuai dengan kebutuhan pasar dan hasil keputusan para dewan editorial dan redaksi dari aspek cerita dan visual komik yang komikus ciptakan. Karena adanya ikatan kontrak kita wajib mengikuti semua aturan yang telah disepakati, misalkan deadline yang singkat dan revisi yang ketat.

Contoh Praktik di Indonesia:

- Webtoon Originals Indonesia banyak melahirkan komikus profesional (contoh: *Tahilalats, Flawless, My Pre-Wedding*).
- Tapas membuka peluang bagi kreator Indonesia untuk menjangkau audiens global dengan karya berbahasa Inggris.

3. Perbandingan menerbitkan melalui Self Publishing vs Platform Publisher

Berikut adalah komparasi antara metode menerbitkan melalui Self Publishing vs Platform Publisher dari aspek control kreatif, jangkauan audiens, monetisasi, promosi, seleksi, jadwal produksi, resiko, dan potensi karir:

Tabel 4.1 Perbedaan Self Publishing vs Platform Publisher

Aspek	Self Publishing	Platform Publisher
Kontrol Kreatif	Penuh di tangan kreator	Terbatas, mengikuti standar & kontrak platform
Jangkauan Audiens	Terbatas, butuh promosi mandiri	Luas, jutaan pengguna aktif di seluruh dunia
Monetisasi	Donasi, iklan mandiri, penjualan e-book	Honorarium, bagi hasil iklan, royalti, konten premium
Promosi	Harus dilakukan kreator sendiri (SEO, media sosial)	Didukung algoritma, promosi resmi, bahkan kampanye iklan platform
Seleksi	Tidak ada, semua orang bisa publikasi	Bisa seleksi ketat melalui pitching atau kompetisi
Jadwal Produksi	Fleksibel, sesuai kemampuan kreator	Mingguan/dua mingguan
Risiko	Tinggi (pembajakan, gagal promosi)	Rendah (karya dilindungi kontrak, tapi tekanan kerja tinggi)
Potensi Karier	Awal yang baik untuk membangun portofolio & komunitas pembaca	Lebih profesional, membuka peluang kolaborasi & adaptasi media

4. Strategi Kombinasi

Banyak dari para kreator atau komikus yang menggunakan strategi kombinasi dalam memaksimalkan peluang meningkatkan jumlah pembaca atau Upaya monetisasi dalam berkarya, mereka mengkombinasikan beberapa tahapan untuk meraih tujuan yang diharapkan, berikut pemaparannya:

Pada awal mula berkarir sebagai komikus, mereka menggunakan metode menerbitkan secara indie atau self publishing, bisa melalui platform webtoon canvas, mengunggah untuk dibaca gratis di Instagram, bahkan mengunggah karya mereka di platform karyakarsa, semua itu bertujuan untung membangun basis penggemar yang loyal.

Setelah semua Langkah tersebut dijalani secara konsisten dalam beberapa tahun, maka terbentuklah basis penggemar bagi author tersebut, barulah dimulai tahap selanjutnya yaitu mengajukan karya komik mereka ke platform penerbitan resmi seperti Webtoon original, Tapas Premium untuk semakin memperluas jangkauan dan meraih capaian monetisasi dari karya yang mereka ciptakan. Meskipun sudah memiliki penggemar yang banyak dan loyal, para komikus/author/kreator wajib menjaga hubungan baik dengan para penggemar, dengan cara menjalin interaksi di media sosial dan memberikan respon pada apresiasi atau komentar para penggemar yang mereka sematkan dalam postingan komik digital yang telah terunggah.

4.4 MEMBANGUN BRANDING KREATOR

Dalam dunia perkomikan terutama dalam dunia industry komik digital, kualitas karya dari seorang komikus belum tentu menjadi parameter utama jaminan kesuksesan para komikus komik digital dalam berkarir di industry komik. Para pembaca yang menggemari komik digital kita bukan hanya ingin terpuaskan dengan kualitas visual dari komik yang mereka cintai, bukan hanya ingin terpuaskan dari kehebatan cerita komik yang mereka cintai, bukan hanya ingin sekedar mengagumi tokoh-tokoh utama dari komik yang mereka cintai, namun mereka juga ingin mengenal siapa kreator dibalik karya komik yang mereka cintai tersebut. Oleh sebab itu, self branding pada diri kreator menjadi aspek yang wajib dilakukan dan menjadi hal yang penting agar karya komik digital yang diciptakan mampu dikenal lebih luas, diingat, serta mendukung keberlanjutan karier.

Self branding yang dilakukan oleh komikus berarti menunjukkan seluruh potensi yang dimiliki oleh kreator tersebut, dari aspek identitas profesionalnya, termasuk identitas personal yang benar-benar ditunjukkan kepada para penggemar, Dimana semua hal yang melekat pada komikus tersebut bisa ditunjukkan untuk menarik pembaca dan membuat mereka setia mengoleksi karya komik kita, cakupan dari aspek identitas personal dan professional tersebut diantaranya gaya visual sang komikus, cara komikus berkomunikasi dengan pembaca, hingga citra diri yang dibangun di dunia maya. Self Branding yang kuat dan konsisten memungkinkan kreator/author/komikus digital tidak hanya diingat melalui satu karya, tetapi juga diakui secara konsisten pada karya-karya berikutnya.

1. Elemen-Element Branding Kreator

a. Identitas Visual

Gaya gambar khas: Hal ini bisa dilakukan dengan cara menunjukan visual khas atau gaya gambar khas yang dimiliki oleh sang artis atau komikus, di mana gaya gambar tersebut adalah identitas dari sang komikus, gaya tersebut tidak dimiliki oleh artis lainnya, dan orang atau para pembaca langsung mengenali author dibalik komik dengan gaya gambar yang khas tersebut.

Perancangan Karakter: Pada aspek ini komikus bisa merancang tokoh-tokoh utama yang dekat dengan pembaca, menampilkan hal-hal dari aspek visual tokoh dan pewatakan tokoh yang manusiawi dan masuk akal, dan apa yang mereka alami dalam kehidupan juga dialami oleh hampir semua orang, diupayakan juga para

tokoh fiksi tersebut menjadi symbol budaya yang mewakili budaya setempat. Hal-hal tersebut membuat karakter lebih mudah dikenang dan diterima para pembaca. *Desain logo/tanda tangan digital*: Berguna sebagai watermark atau penanda resmi karya.

b. Gaya Cerita

Gaya cerita yang dirancang oleh komikus haruslah dekat dan mampu menyentuh hati para pembaca, ada beberapa hal yang wajib menjadi perhatian serius berkaitan dalam penulisan cerita, diantaranya:

Genre yang ada pada satu cerita atau judul haruslah konsisten, misal author memilih satu jenis genre dalam kisahnya, bisa memilih genre horor, komedi, atau aksi. Bisa juga author memadukan dua ngenre sekaligus dalam kisah, pemilihan genre yang dipadu dengan genre yang lain menjadi opsi agar alur cerita yang kita ciptakan kedepan tidak monoton dan membosankan, misalnya horor komedi, romansa remaja, atau fantasi islami).

Yang kedua yaitu, terdapat tema naratif yang berulang, dimana tema tersebut berkaitan dengan premis atau pesan utama yang disampaikan dalam komik yang kita suguhkan kepada para pembaca. Contoh tema naratif yang berulang diantaranya, seperti persahabatan, perjuangan, atau isu sosial.

Yang terakhir yaitu struktur storytelling atau gaya penceritaan wajib menarik dan memikat hati para pembaca, kita wajib menentukan kapan alurnya lambat atau cepat, kapan kita bisa membubuhkan cliffhanger (plot yang menggantung dan membuat penasaran) dalam sebuah cerita, kapan kita menambahkan plottwist dalam cerita, dan kapan kita menambahkan humor singkat dalam cerita. Semuanya wajib dilakukan dengan baik dan tepat.

c. Persona Kreator

Kreator wajib mebranding diri menjadi sosok yang dekat dengan pembaca, bertujuan untuk mampu dengan mudah menyuguhkan komik untuk diterima para pembaca dan fans setia.

Komikus wajib dengan baik membawakan diri mereka di media sosial bahkan di kehidupan kesehariannya, segala hal wajib diperhitungkan terutama mengenai sikap dan attitude, author tidak perlu menjelek-jelekkan tokoh atau hal di media sosial, tidak perlu menyebarkan hal yang sia-sia di media sosial, intinya wajib menjaga persona diri yang baik secara konsisten dan berkelanjutan.

Bagi author yang ingin menyembunyikan sosok aslinya dia cukup aktif di media sosial dengan persona baik yang dia tampilkan, tentukan pilihanmu berkaitan dengan sikapmu terhadap audiens: ramah, misterius, humoris, atau inspiratif, pastikan semua sikap itu adalah persona yang baik dan sesuai dengan nilai moral yang berlaku

d. Platform Kehadiran

Author atau kreator wajib aktif di semua lini media sosial yang ada, untuk menunjukkan keseriusannya dalam membawakan komik dan semua karya yang dia

ciptakan agar tersampaikan kepada pembaca dengan menggunakan persona komikus yang baik, berikut berbagai pilihan lini media sosial yang sering digunakan dan diakses oleh calon pembaca, agar author juga bisa aktif berinteraksi dan berkegiatan self branding di beberapa media berikut:

- Media sosial utama: Instagram, TikTok, Twitter/X, YouTube
- Komunitas pembaca :Discord, Telegram, Facebook Group
- Bisa juga author membangun situs resmi atau portofolio digital.

2. Strategi Membangun Branding Kreator

a. Konsistensi Visual dan Cerita

Untuk membangun branding komikus wajib menggunakan gaya gambar yang konsisten, karena itulah ciri khas dan identitas dari seorang komikus, meskipun genre yang kamu ciptakan berbeda tetaplah menggunakan gaya gambar yang serupa.

b. Aktif di Media Sosial

Untuk strategi selanjutnya yaitu, komikus bisa aktif mengunggah work in progress dari proyek yang akan diterbitkan, namun jangan berlebihan dalam unggahan, jangan juga terlalu sering mengunggah hasil work in progress karena justru akan menimbulkan Kesan membosankan bagi para fans. Boleh juga para komikus melakukan kegiatan live streaming saat melakukan tahap produksi atau menggambar. Gunakan caption yang mengundang interaksi: ajakan diskusi, pertanyaan ke pembaca. Memanfaatkan **algoritma platform** dengan rutin update (misalnya 2–3 kali seminggu di Instagram atau TikTok).

c. Membangun Interaksi dengan Pembaca

Komikus wajib memberikan balasan dari komentar yang ada di media sosial, selenggarakan tanya jawab atau polling untuk karakter favorit para pembaca atau hal yang berkaitan dengan komik yang kita ciptakan. Adakan event kecil, seperti kuis hadiah atau kontes fanart yang mempublikasikan hasil karya terbaik para fans, pembaca harus merasa berkontribusi dalam perkembangan karya para komikus.

d. Menciptakan Konten Tambahan

Komikus juga bisa menciptakan konten tambahan seperti, menunjukkan proses dibalik layer penciptaan komik, memberikan edukasi mengenai penciptaan komik, atau mempromosikan semua merchandise dari komik yang kita ciptakan.

e. Kolaborasi

Hal menarik lainnya yang bisa dilakukan komikus yaitu berkolaborasi dengan author lain dalam memadukan kedua IP masing-masing ke dalam satu judul atau cerita komik, hal tersebut mampu menambah jumlah fans dan pembaca. Komikus juga bisa mengajukan diri atau bergabung ke dalam **antologi komik digital** atau event komunitas, seringkali hasil eksekusi karya berupa kompilasi komik dari banyak author dengan IP terbaik mereka. Komikus bisa juga melakukan olaborasi lintas bidang (misalnya dengan musisi, animator, atau influencer).

f. **Membangun Citra Profesional**

Komikus wajib memiliki susunan portofolio yang rapi dan menarik baik untuk dibaca/dinikmati secara fisik atau online. Komikus juga harus menyediakan kontak untuk bisa dihubungi berkaitan dengan Kerjasama atau hal penting lainnya, bisa dengan email atau nomer telepon khusus untuk urusan pekerjaan sebagai komikus. Wajib selalu menunjukkan aktifitas berkarya dan mempromosikan karya terbaru untuk menunjukkan reputasi profesional dari sang komikus.

3. **Branding sebagai Strategi Monetisasi**

Saat komikus digital memiliki branding yang kuat, hal tersebut bukan hanya mampu membangun identitas seorang kreator, namun mampu juga untuk memperkuat segala potensi monetisasi, Dimana beberapa potensi tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

a. **Monetisasi langsung:**

Monetisasi ini bisa berasal dari donasi para penggemar, misal dari platform Patreon atau Karyakarsa, dari hasil menjual komik dalam bentuk e-book, atau bagi hasil dari iklan yang ditampilkan di platform tempat kita mempublikasikan komik.

b. **Merchandise:**

Monetisasi untuk para komikus bisa juga berasal dari penjualan merchandise, merchandise bisa diangkat dari semua IP(kekayaan intelektual) potensial berupa karakter fiksi pada serial komik yang diangkat ke dalam bentuk mainan atau action figure, komikus juga bisa menjual artbook dari komik-komik yang diciptakan, menjual kaos dari ilustrasi berdasarkan komik yang diciptakan, dan berbagai potensi merchandise lainnya.

c. **Kolaborasi bisnis:**

bekerja sama dengan penerbit, brand, atau event. Monetisasi bisa berasal dari hasil Kerjasama dengan penerbit, kerja sama dengan brand yang menggunakan jasa komikus untuk promosi produk mereka, atau segala event yang melibatkan komikus.

d. **Adaptasi media:**

Jika komikus memiliki pasar yang sangat besar dan beruntung, komiknya bisa diangkat ke dalam serial animasi, film live action, bahkan menjadi game.

4. **Tantangan dalam Membangun Branding**

Berikut berbagai tantangan dalam membangun brand bagi para komikus pada proses konsistensi berkarya melalui komik digital, beberapa hal menjadi kendala juga bagi para komikus pada umumnya, berikut penjajarannya:

a. **Inkonsistensi:** gaya gambar komikus kadang bisa berubah-ubah, sehingga membuat para pembaca cukup sulit mengenali identitas kreator. Hal ini bisa diatasi dengan melatih kebiasaan menggambar satu demi satu karakter utama dalam komik kita diluar produksi komik.

b. **Burnout:** tekanan untuk selalu aktif di media sosial bisa menguras energi. Terkadang ada beberapa komentar yang tidak menyenangkan yang membuat

menghilangkan semangat dalam terus eksis di media sosial, hal tersebut wajib diatasi dengan memantapkan tujuan jangka panjang kita dalam berkarya, kita para komikus harus ingat bahwa komentar jelek tidak seberapa dibandingkan dengan konsistensi kita dalam meraih pembaca yang lebih banyak demi meraih kesuksesan.

- c. **Negatif branding:** interaksi yang kurang bijak dengan pembaca dapat merusak reputasi. Kadang perkataan menyakitkan dari pembaca bisa mempengaruhi perasaan kita, terutama bagi orang yang memiliki watak selain sanguni, plegmatis, atau koleris, yaitu watak melankolis yang dikelan sebagai watak yang perasa dan mudah sakit hati, hal tersebut bisa diatasi dengan mengalihkan focus kita dengan komentar yang positif dan mendukung, pada dasarnya kita memiliki kendali dalam memilih mana yang penting dan yang tidak penting untuk mengisi hati dan pikiran kita, tetap fokuslah memilih segala sesuatu yang penting untuk mengisi hati dan pikiran kita.
- d. **Plagiarisme:** terkadang terjadi hal yang tidak menyenangkan yang sering dialami oleh para komikus, yaitu gaya khas kita bisa saja ditiru kreator lain; penting melindungi karya dengan watermark dan hak cipta. Tetapi jika kita konsiten, pembaca lambat laun akan mengetahui siapa pemilik gaya art yang sebenarnya, dan siapa yang lebih memiliki nilai lebih sebagai komikus.

BAB 5

MONETISASI DAN DISTRIBUSI

5.1 SISTEM MONETISASI DI PLATFORM KOMIK

Monetisasi adalah suatu cara di mana dari karya komik para kreator yang diterbitkan melalui suatu platform mampu menghasilkan keuntungan secara materi atau finansial bagi para author/komikus/kreatornya. Metode monetisasi dalam setiap platform bisa sangat beragam atau berbeda. Tujuan dari monetisasi bukan hanya memberikan keuntungan bagi para komikus namun bermanfaat juga bagi platform agar tetap selalu ada karya yang dikonsumsi oleh target pasar sehingga antara kreator dan platform sama-sama terjalin simbiosis mutualisme.

Beberapa sistem monetisasi yang umum digunakan pada platform komik digital antara lain:

1. Sistem Bagi Hasil (Revenue Sharing)

Sistem bagi hasil biasa digunakan oleh platform kapital seperti Line Webtoon dan Tapas, sistem tersebut memiliki prosedur sebagai berikut: kreator mendapatkan bagian atau persentase dari pendapatan iklan yang menjadi sponsor pada platform, saat iklan tersebut muncul pada laman platform dan tampil di komik para author.

Pendapatan ini bersumber dari:

- Iklan banner dan video.
- Program partner atau premium reader.
- Program afiliasi dengan brand.

2. Sistem Pembelian Koin atau Mata Uang Digital

Metode selanjutnya yaitu sistem pembagian koin atau mata uang digital, Dimana pada sistem ini, para penggemar atau pembaca komik membeli mata uang dalam bentuk digital, seperti "Coin", "Ink", atau "KaryaKoin", agar mereka bisa mengakses setiap episode komik yang ingin mereka baca. Para Author atau komikus akan mendapatkan bagian dari semua keuntungan pembelian uang digital tersebut sesuai persentase yang telah disepakati oleh platform.

3. Dukungan Langsung (Fan-Based Support)

Dukungan dari penggemar secara langsung merupakan sistem yang sangat menguntungkan. Sistem ini memungkinkan pembaca memberikan dukungan finansial langsung kepada komikus melalui:

- **Membership / Subscription** → Pembaca berlangganan konten eksklusif bulanan.
- **Donation / Tip Jar** → Pembaca memberikan donasi sukarela untuk mendukung karya favoritnya.

Contoh: **Karyakarsa**, **Patreon**, atau **BuyMeACoffee**.

4. Monetisasi Premium dan Lisensi

Selanjutnya yaitu Monetisasi dan Lisensi, komik yang telah meraih tingkat kepopuleran yang luar biasa berpotensi untuk dilisensikan ke pihak ketiga untuk diproduksi ke dalam

berbagai bentuk media pendukung IP utama seperti game, serial animasi, bahkan film. Author atau kreator akan menerima royalti atau bayaran lisensi dari kerja sama ini.

5. Iklan dan Endorsement

Selanjutnya yaitu iklan dan endorsement, komik yang telah meraih tingkat kepopuleran yang luar biasa berpotensi untuk mendapatkan penghasilan dari promosi produk atau brand tertentu (endorsement). Strategi ini biasanya digunakan oleh kreator indie di platform seperti Instagram, TikTok, atau YouTube.

6. Penjualan Merchandise Digital

Selanjutnya yaitu penjualan merchandise secara fisik atau merchandise digital, hampir serupa dengan system lisensi, komik yang telah meraih tingkat kepopuleran yang luar biasa berpotensi untuk melakukan penjualan merchandise secara fisik atau merchandise digital. Beberapa platform modern menyediakan fitur tambahan seperti penjualan **stiker digital**, **emoji karakter**, atau **ilustrasi eksklusif** sebagai sumber tambahan pendapatan.

5.2 CARA MENJUAL E-BOOK KOMIK

Cara populer yang digunakan dalam menjual komik dalam bentuk digital yaitu melalui bentuk e-book, format tersebut memungkinkan para pembaca untuk bisa mengakses atau membaca di berbagai gawai yang mereka miliki. Berikut langkah-langkah menjual e-book komik digital:

1. Menentukan Format File

Format umum untuk e-book komik antara lain:

- **PDF (Portable Document Format)** – mudah diakses di semua perangkat.
- **ePub (Electronic Publication)** – kompatibel dengan berbagai aplikasi e-reader.
- **MOBI / AZW3** – format standar untuk Amazon Kindle.

2. Menyiapkan File Berkualitas Tinggi

Tentukan resolusi yang tinggi pada setiap halaman komik yang akan dikonversi menjadi format e-book, resolusi minimal yaitu 300 dpi, pastikan format e-book sesuai dengan format platform yang kita tuju, ciptakan kualitas cover dengan nilai estetika tinggi dan resolusi yang tinggi juga (minimal 300 dpi).

3. Menentukan Platform Penjualan

Platform populer untuk menjual e-book komik digital:

- **Google Play Books** → mudah diakses pengguna Android, sistem bagi hasil transparan.
- **Amazon Kindle Direct Publishing (KDP)** → menjangkau pasar internasional.
- **Kobo dan Smashwords** → mendukung distribusi global.
- **Platform lokal** → seperti Gramedia Digital, Karyakarsa, dan Tokopedia Digital.

4. Menetapkan Harga

Hal yang paling penting dalam penjualan, termasuk menjual komik digital yaitu penentuan harga, hal tersebut memberikan informasi ke target pasar kita untuk mengetahui berapa nilai uang yang wajib dibayarkan untuk bisa membaca komik karya kita. Harga ditentukan berdasarkan panjang komik, kualitas visual, dan popularitas kreator. Untuk pasar Indonesia, kisaran harga umum:

- Komik pendek (20–40 halaman): Rp10.000–Rp25.000.
- Komik volume panjang (60–120 halaman): Rp25.000–Rp50.000.
- Seri eksklusif dengan tambahan konten bonus dapat dihargai lebih tinggi.

5. Promosi dan Distribusi

Promosi merupakan hal wajib yang dilakukan para kreator atau komikus dalam proses menjual karyanya agar sampai kepada target pasar, Promosi yang dilakukan bisa dengan berbagai metode kreatif sang author. Cara yang paling mudah yaitu mempromosikan e-book di media sosial dengan menampilkan cuplikan panel, video trailer, atau testimoni pembaca. Gunakan link langsung ke toko digital agar memudahkan pembelian.

5.3 CROWDFUNDING, MERCHANDISING, DAN ROYALTY

Sumber penghasilan tambahan yang dilakukan oleh para komikus digital selain menggunakan platform komik dan e-book untuk publikasi dan menjual komik, berikut opsi lainnya:

1. Crowdfunding

Crowdfunding merupakan suatu system dimana para komikus melakukan Upaya agar para pembaca yang menjadi penggemar karya mereka rela memberikan support dana agar para author tetap bisa berkarya dan mendapatkan penghasilan. Berikut beberapa platform crowdfunding:

- **Kickstarter** (internasional)
- **Karyakarsa Project Support** (lokal)
- **Indiegogo** (internasional)

Silakan akses beberapa platform tersebut dan silakan ikuti instruksinya agar para komikus bisa mendapatkan dukungan dari karya yang telah diciptakan. Beberapa prosedur agar komik yang diciptakan para author berhasil mendapatkan dukungan dari penggemar. Yang pertama yaitu, komikus wajib mempersiapkan seluruh konsep proyek dan susunan proposal yang menarik. Kedua, untuk mendapatkan minat para penggemar, berikan hadiah menarik bagi mereka, seperti artbook, tandatangan basah pada karya komik mereka atau merchandise menarik untuk mereka miliki, diharapkan mereka bisa menjadi donator jangka Panjang bagi para komikus agar tetap bisa produktif berkarya. Ketiga adalah menunjukkan laporan produksi atau laporan work in progress pada karya yang telah diciptakan para komikus, agar membangun kredibilitas komikus di hadapan para donator.

2. Merchandising

Jika para penggemar semakin loyal, sudah waktunya bagi para author atau para komikus digital membangun atau memproduksi berbagai macam merchandise yang sesuai dengan selera pasar atau pembaca, merchandise menjadi sumber penghasilan jangka Panjang bagi para komikus yang berkreasi melalui komiknya, diibaratkan merchandise adalah deretan media pendukung yang diangkat dari kekayaan intelektual yang berasal dari komik yang dibangun para author. Berbagai macam bentuk merchandise adalah sebagai berikut:

- Kaos, hoodie, dan totebag dengan desain karakter komik.
- Poster, stiker, artbook, dan postcard.

- Action figure, mini diorama, atau figur resin untuk penggemar kolektor.

Strategi penjualan merchandise:

- Gunakan toko daring seperti Shopee, Tokopedia, Etsy, atau platform print-on-demand seperti Redbubble.
- Promosikan melalui media sosial dan event seperti *Comic Frontier*, *Popcon Asia*, atau *Creativepreneur Fest*.

3. Royalti

Royalti merupakan upah dari suatu Lembaga, karena Lembaga atau pihak tertentu menggunakan karya yang kita ciptakan untuk tujuan komersial, contoh kasus dimana author atau komikus digital wajib mendapatkan royalti dari penggunaan karyanya;

- Adaptasi yang dilakukan oleh suatu studio, penerbit, atau rumah produksi yang diangkat dari komik menjadi animasi, film, atau novel.
- Penjualan ulang lisensi ke penerbit internasional.
- Distribusi ulang ke platform lain dengan perjanjian lisensi terbatas.

Persentase royalti umumnya berkisar antara **10%–30%** dari harga jual bersih, tergantung perjanjian kerja sama.

5.4 LEGALITAS DAN HAK CIPTA

Yang dimaksud dengan legalitas dan hak cipta yaitu, terbuktinya keaslian karya kita dan karya kita yang memiliki perlindungan hukum dari berbagai upala plagiarisme atau penyalahgunaan asset visual. Sangat berbahaya jika karya atau kekayaan intelektual yang kita miliki, baik yang berupa tokoh fiksi atau asset visual lainnya digunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab untuk keperluan komersial dan kita tidak mendapatkan hak yang seharusnya, ibarat mereka mengambil keuntungan dengan cara yang tidak beretika, oleh karena itu para author atau para komikus wajib mendaftarkan karyanya kepada Lembaga berwenang untuk memiliki perlindungan hak cipta, dengan catatan karya kita adalah karya orisinal milik kita sendiri dan belum pernah ada sebelumnya, berikut penjelasan mengenai legalitas dan hak cipta:

1. Pengertian Hak Cipta

Menurut **Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**, hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Komik termasuk dalam kategori karya seni rupa dan sastra yang dilindungi secara penuh oleh hukum.

2. Jenis Hak dalam Komik

- **Hak Moral:** Hak yang melekat secara pribadi pada kreator, seperti hak untuk dicantumkan namanya.
- **Hak Ekonomi:** Hak untuk mendapatkan keuntungan finansial dari hasil ciptaan (penjualan, lisensi, adaptasi, dll).

3. Cara Melindungi Karya Komik

- Daftarkan karya komik di **Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI)**, Kementerian Hukum dan HAM RI.

- Sertakan **judul komik, nama kreator, karakter utama, dan tanggal publikasi**.
- Simpan semua file orisinal (sketsa, naskah, draft storyboard) sebagai bukti autentik penciptaan.

4. Perjanjian dan Lisensi

Hal terpenting yang wajib dilakukan oleh para author dalam prosedur kerja sama dengan berbagai platform penerbitan komik, para author wajib memastikan kontrak yang mencantumkan semua aspek berikut ini:

- Persentase pembagian keuntungan.
- Lama masa berlaku lisensi.
- Ketentuan jika karya diadaptasi ke media lain.
- Hak untuk menarik kembali karya setelah kontrak berakhir.

5. Etika Profesional dan Plagiarisme

Komikus wajib menjunjung tinggi etika dan profesionalisme dalam berkarya, beberapa hal yang menjadi perhatian berkaitan dengan etika dan tanggung jawab tersebut diantaranya adalah:

- Tidak melakukan plagiarisme dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun.
- Tidak menggunakan musik, foto, atau aset visual tanpa izin, dimana hal tersebut akan melanggar hukum mengenai perlindungan hak cipta yang telah diatur Undang-Undang
- Menghormati rekan kreator dan audiens dalam setiap bentuk publikasi.

BAB 6

STUDI KASUS DAN ANALISIS

6.1 ANALISIS KOMIK SUKSES DI PLATFORM DIGITAL

Parameter keberhasilan suatu karya atau judul komik digital bukan hanya diukur dari banyaknya jumlah pembaca, tetapi ada beberapa faktor lain yang menentukan keberhasilan dari komik digital tersebut, diantaranya: wajib memiliki basis penggemar yang loyal dan memberikan dukungan penuh, kedua mampu mendapatkan monetisasi yang mencukupi kebutuhan hidup komikusnya, dan dari karya dan tokoh fiksi yang terdapat dalam kisah komik memberikan dampak positif pada kebudayaan sekitar atau bahkan budaya pop dunia. Analisis berikut berfokus pada aspek naratif, visual, serta strategi publikasi:

1. Tower of God (SIU – Webtoon)

- **Genre:** Aksi, fantasi, petualangan
- **Keberhasilan:** Diadaptasi menjadi anime, diterjemahkan ke banyak bahasa, jutaan pembaca global.
- **Faktor Kesuksesan:**
 - Worldbuilding mendalam dengan timeline dan tokoh kompleks
 - Konsisten update dalam jangka panjang
 - Penggunaan pacing yang terkelola dengan baik
 - Visual berkembang signifikan dari season ke season

2. Lore Olympus (Rachel Smythe – Webtoon)

- **Genre:** Romansa-mitologi modern
- **Ciri khas visual:** Warna kontras neon yang dramatis
- **Faktor Kesuksesan:**
 - Interpretasi modern mitologi Yunani → menarik audiens global
 - Penggambaran isu dewasa seperti trauma & relasi toksik secara sensitif
 - branding kuat & merchandising internasional

3. The Boxer (JH – Webtoon Korea)

- **Genre:** Drama olahraga, psikologi
- **Faktor Kesuksesan:**
 - Pendekatan naratif unik (melankolis, introspektif)
 - Penggambaran karakter antagonis-protagonis yang tak biasa
 - Partisipasi pembaca tinggi → banyak diskusi & teori fanbase

6.2 STUDI KASUS KOMIK INDONESIA YANG GO GLOBAL

Komik Indonesia mengalami masa keemasan di tahun 70an, dimana saat itu genre berkisah tentang cerita rakyat, perwayangan, dan pahlawan super yang terinspirasi dari Marvel ataupun DC, sejak tahun 90an perkomikan Indonesia sempat mati suri karena gempuran komik impor yang tidak terbendung jumlahnya, namun seiring berkembangnya teknologi, sejak

memasuki era digital dan informasi komik Indonesia mulai bergeliat untuk bangkit dari tidur panjangnya, beberapa komikus muda berupaya mengikuti selera jaman dan perkembangan teknologi untuk memilih tema dan media yang tepat dalam membangun komik mereka, berikut beberapa komik digital yang berhasil sukses:

A. Si Juki (Faza Meonk)

- **Platform:** Media sosial → Webtoon → Cetak → Film animasi
- **Poin Penting:** Evolusi dari komik strip online ke IP besar nasional
- **Faktor Keberhasilan:**
 - Humor kontekstual budaya Indonesia
 - Branding karakter yang kuat & mudah dikenali
 - Ekspansi ke merchandise dan animasi layar lebar

B. Eggnoid (Archie The RedCat – Webtoon)

- **Genre:** Romansa sci-fi
- **Adaptasi:** Film live-action & novelisasi
- **Kunci sukses:**
 - Gaya visual estetik, cocok untuk pasar remaja
 - Cerita ringan yang universal

C. Tahilalats (Gump n Hell)

- **Platform:** Instagram → Webtoon
- **Keunggulan:**
 - Humor absurd, format panel pendek mudah dibagikan
 - Viral marketing → fans global

D. Imperfect / Adaptasi IP Komik ke Film

Imperfect merupakan salah satu komik digital yang membuktikan kemampuannya untuk memiliki jumlah penggemar yang sangat banyak sehingga memenuhi kriteria untuk diangkat ke dalam film. Dari contoh fenomena ini kita bisa mengetahui bahwa komik bukan hanya menjadi media Tunggal yang dibaca di dalam platform namun mampu dikembangkan dalam media lainnya yaitu film.

6.3 TANTANGAN DAN SOLUSI PRODUKSI KOMIK MANDIRI

Metode publikasi secara independent atau self publishing akan memberikan tantangan yang sangat besar. Komikus memikul tanggung jawab dari semua aspek, baik pra produksi atau pada saat pasca produksi, karena semua tahap perancangan karya, promosi, distribusi, dan penjualan diurus secara pribadi oleh sang komikus. Table di bawah menjelaskan secara mudah berbagai masalah dan strategi dalam publikasi dengan metode self publishing:

Tabel 6.1 Kendala dan Solusi Komik

Tantangan	Penjelasan	Solusi yang Disarankan
Keterbatasan SDM	Pengerjaan dilakukan sendiri, menghabiskan waktu dan energi	Kolaborasi dengan asisten; outsourcing background/flat color
Promosi minim	Komik sulit dilihat pembaca baru	Bangun komunitas media sosial, kolaborasi, posting rutin
Keterbatasan alat & software	Hardware/software mahal	Gunakan aplikasi gratis/open-source, manfaatkan gaya art minimalis
Monetisasi tidak stabil	Bergantung donasi atau viewers sedikit	Diversifikasi pendapatan (ebook, merch, crowdfunding)
Manajemen waktu buruk → burnout	Tekanan update mingguan	Buat buffer episode, workflow lebih efisien
Rentan plagiarisme	Karya bisa dicuri saat publikasi online	Watermark, register hak cipta ke DJKI

Oleh karena itu, berikut adalah tahapan mudah untuk memulai dan meraih keberhasilan bagi para komikus yang ingin menggunakan metode self publishing dalam memasarkan komik ciptannya:

- Mulai dari skala kecil, berkembang bertahap
- Fokus pada segmentasi audiens sejak awal
- Bangun portofolio yang rapi dan kredibel
- Perkuat personal branding kreator

Mindset yang wajib dimiliki oleh para Komikus Mandiri dalam Berkarya yaitu bertujuan untuk membangun IP, bukan hanya satu judul komik. IP atau *Intellectual Property* yang berarti kekayaan intelektual baik berupa ide, konsep, karakter fiksi, atau karya visual lainnya yang bisa dikembangkan dalam berbagai media, adalah pondasi keberlanjutan karier kreator.

BAB 7

LATIHAN DAN PROYEK AKHIR

7.1 PROYEK MINI KOMIK DIGITAL

Bab ini merupakan penghujung dari semua materi yang kita pelajari dalam buku ajar ini, siswa atau mahasiswa diwajibkan mengaplikasikan ilmu dari aspek teoritis maupun pragmatis ke dalam karya komik digital yang akan dirancang.

1. Proyek Mini Komik Digital: Aplikasi Konsep dari Halaman ke Platform

Proyek ini melatih kalian untuk menerapkan setiap tahap perancangan komik digital dari awal sampai akhir dan mempublikasikannya ke platform yang kalian tuju sesuai sekmentasi yang sudah ditentukan sedari awal.

- **Tujuan Proyek Integrasi Pengetahuan:** Mengaplikasikan seluruh tahapan produksi komik digital secara holistik (Pra-produksi, Produksi, Pasca-produksi) yang telah dibahas dalam Bab 2 dan Bab 3.
- **Penerapan Strategi:** Menerapkan konsep penentuan target audiens (Bab 4) dan pemilihan platform publikasi (Bab 1) sebagai bagian integral dari proses kreatif.
- **Penguasaan Teknis:** Mendemonstrasikan penguasaan perangkat lunak (Bab 3) dan teknik visual (*Line art, coloring, lettering, paneling*) sesuai standar komik digital.
- **Simulasi Profesionalisme:** Menyajikan karya yang siap dipublikasikan dengan mempertimbangkan aspek Hak Cipta (Bab 5) dan *personal branding* (Bab 6).

2. Tugas Merancang Proyek Komik Digital

Buatlah satu chapter komik, untuk kalian terbitkan ke dalam platform yang kalian tuju, berawal dari menentukan segala konsep dan sekemtasi komik, lalu menerapkan semua teknik dalam tahap produksi dari menentukan ide cerita, genre, hingga menyelesaikan setiap halaman komik hingga tuntas, ulangi lagi setiap materi yang ada dalam buku ajar ini saat kalian lupa.

Berikut merupakan contoh karya komik digital dalam bentuk e-book, untuk bisa dijadikan referensi atau bahan pembanding. Karya berikut merupakan ciptaan dari komikus Indonesia bernama Ayyub Nurmana(Ayyub Hamdanu Budi Nurmana MS) dimana dari serial Jagad Ultimate Glad yang dia rancang sudah berhasil mendapatkan monetisasi dan komikus telah menerbitkan 5 volume buku komik, berikut adalah contoh potongan chapter dari buku komiknya yang ke 5 yang berjudul “The Great Warrior Saladin volume 1”:



Gambar 7.1 sampel halaman ke 1 komik The Great Warrior Saladin volume 1



Gambar 7.2 sampel halaman ke 2 komik The Great Warrior Saladin volume 1



Gambar 7.3 sampel halaman ke 3 komik The Great Warrior Saladin volume 1



Gambar 7.4 sampel halaman ke 4 komik The Great Warrior Saladin volume 1

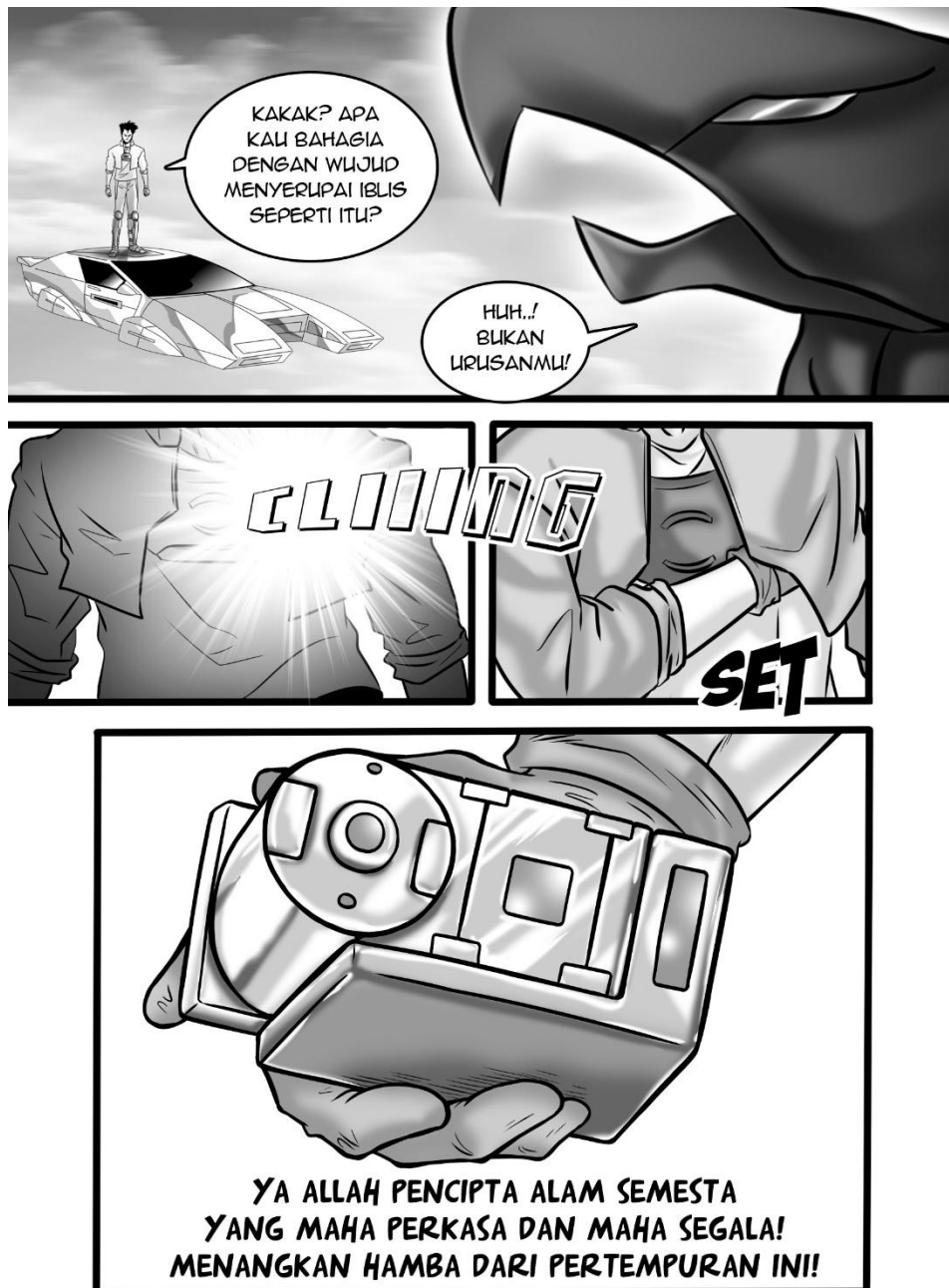


Gambar 7.5 sampel halaman ke 5 komik The Great Warrior Saladin volume 1

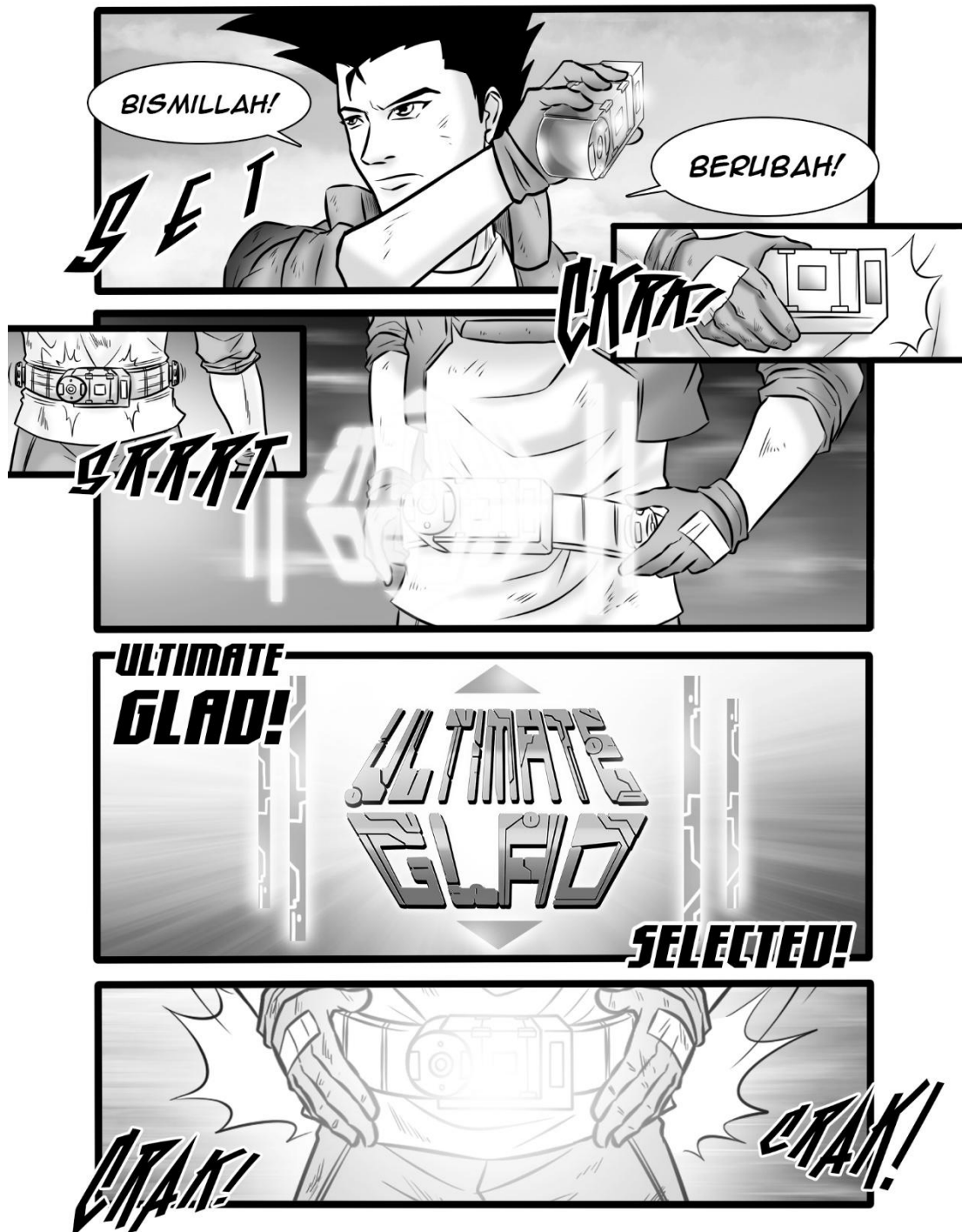


Gambar 7.6 sampel halaman ke 6 komik The Great Warrior Saladin volume 1

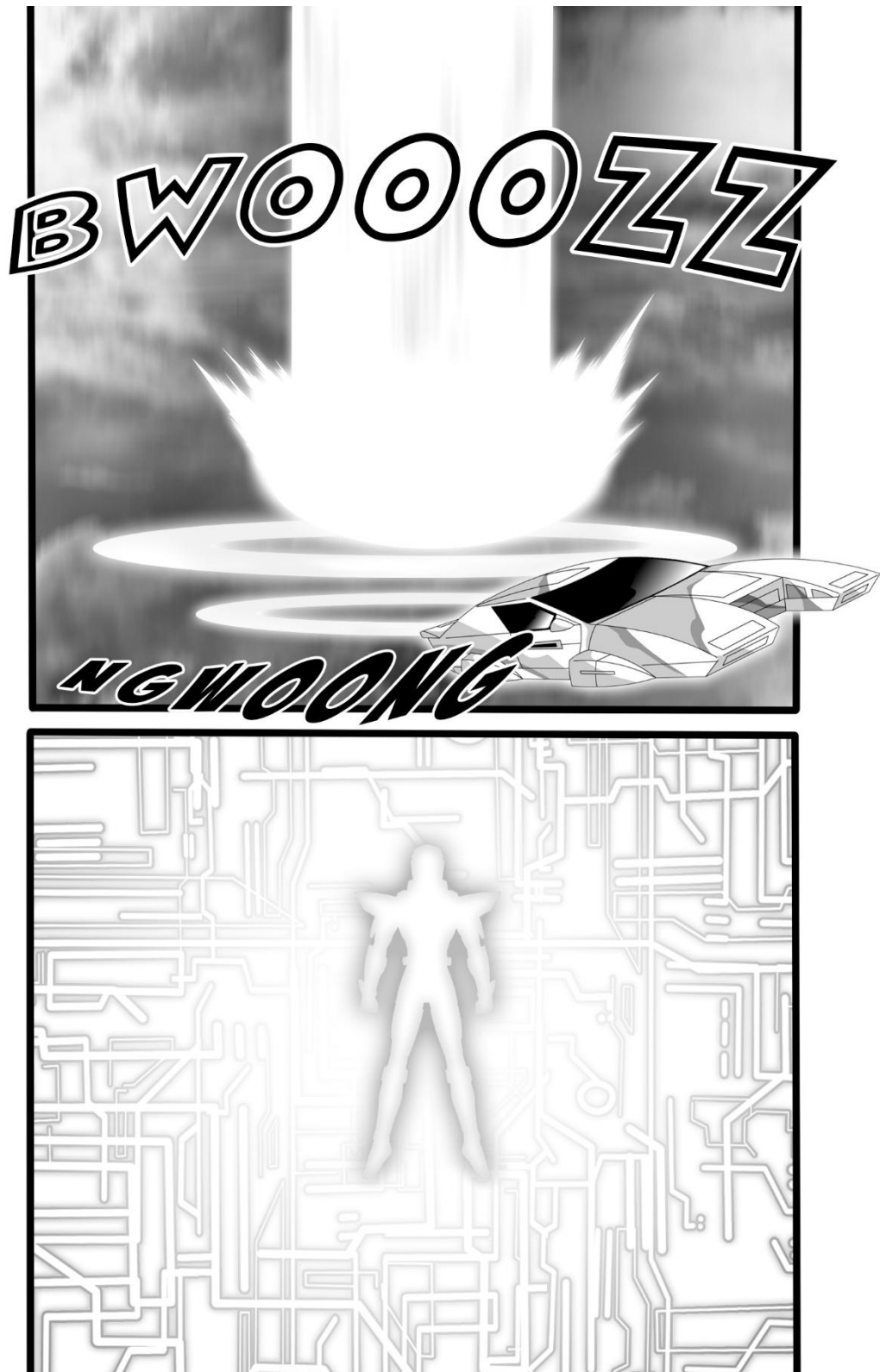
Berikut merupakan contoh karya komik digital dalam bentuk e-book, untuk bisa dijadikan referensi atau bahan pembandingan. Karya berikut merupakan ciptaan dari komikus Indonesia bernama Ayyub Nurmana (Ayyub Hamdanu Budi Nurmana MS) dimana dari serial Jagad Ultimate Glad yang dia rancang sudah berhasil mendapatkan monetisasi dan komikus telah menerbitkan 5 volume buku komik, berikut adalah contoh potongan chapter dari buku komiknya yang ke 4 yang berjudul “Ultimate GLAD – Sang Mujahid”:



Gambar 7.7 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.8 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.9 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.10 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



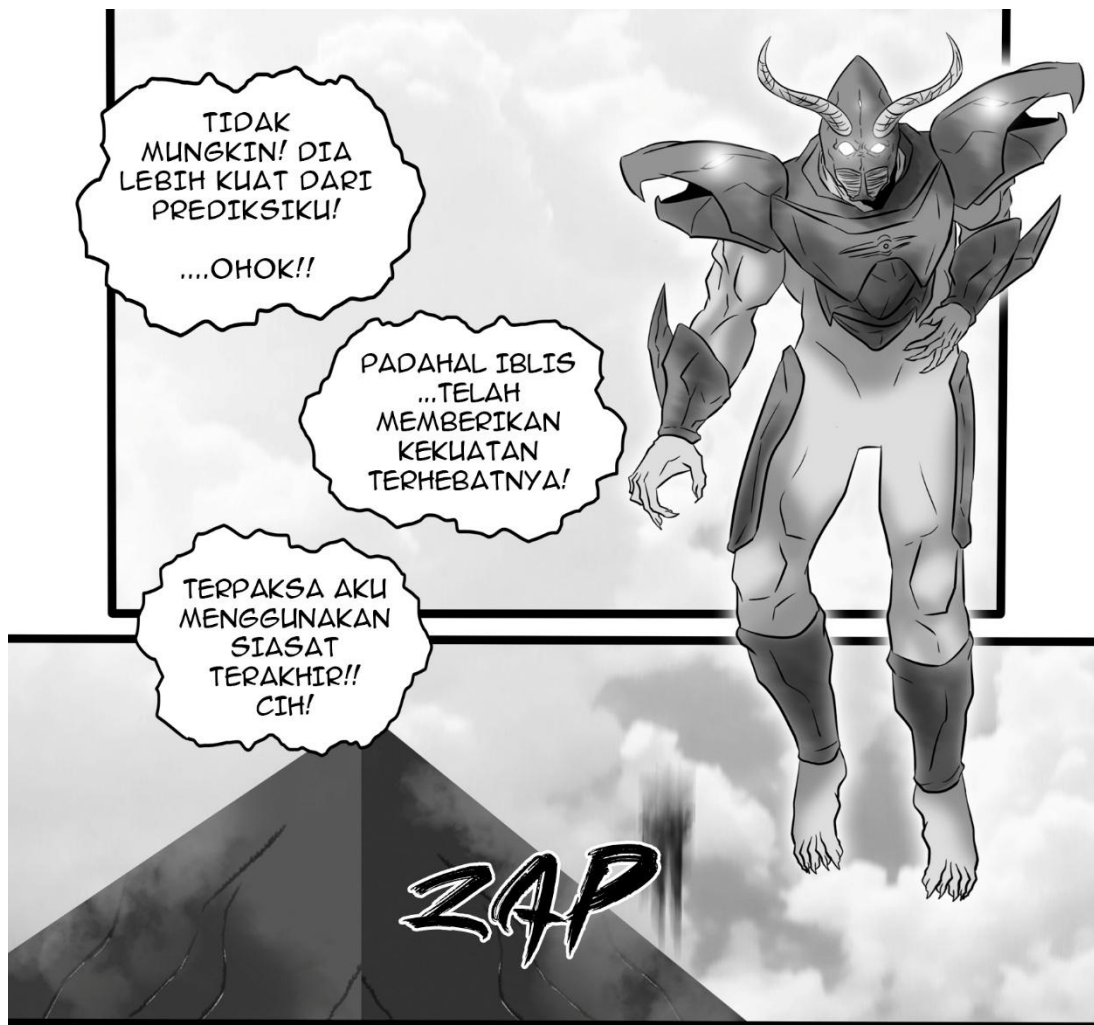
Gambar 7.11 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.12 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.13 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.14 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.15 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.16 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



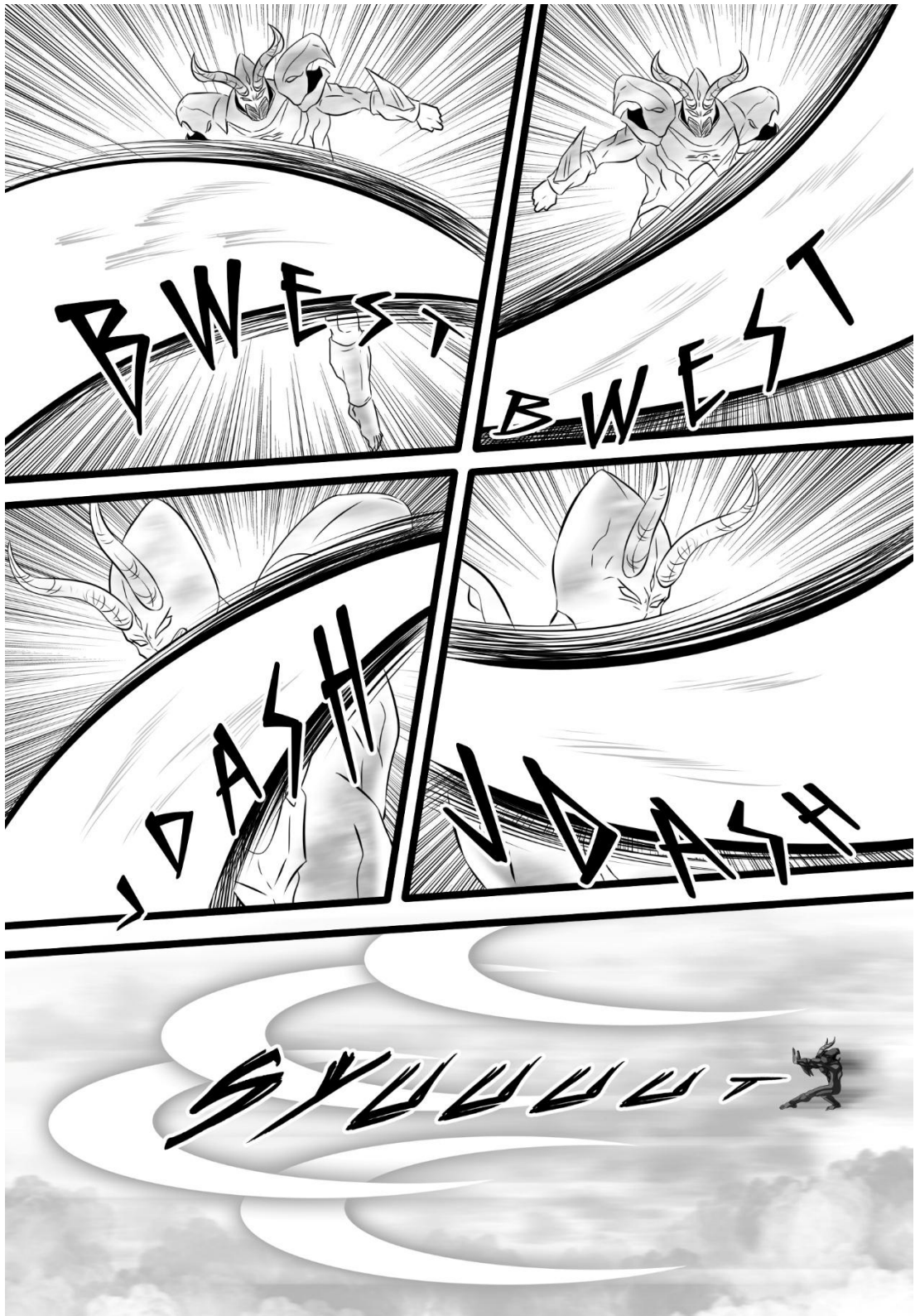
Gambar 7.17 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.18 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.19 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.20 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.21 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.22 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 3.23 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



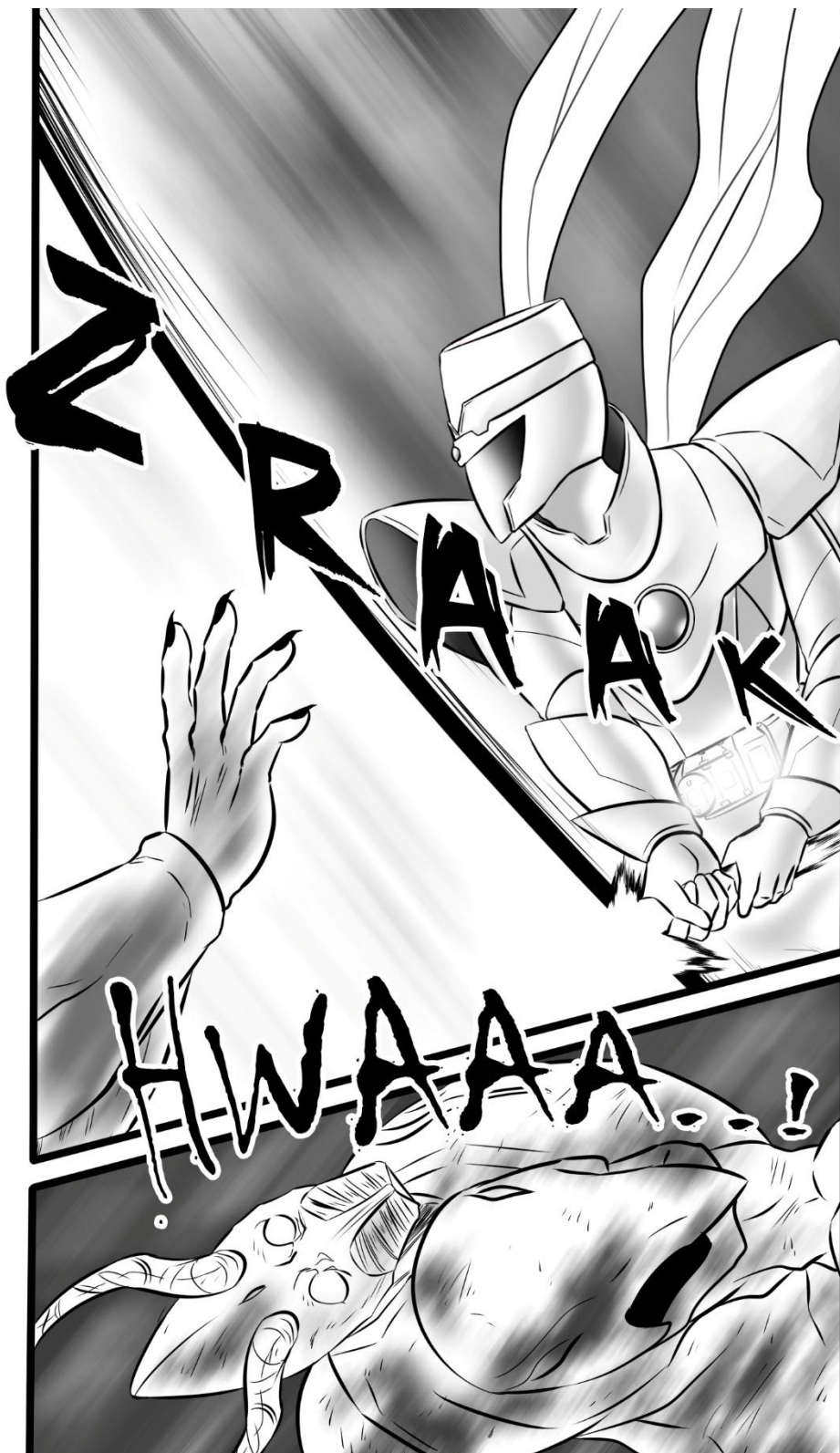
Gambar 7.24 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.25 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.26 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.27 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.28 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.30 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid



Gambar 7.31 sampel halaman komik Ultimate GLAD – Sang Mujahid

Jangan lupa lakukan perancangan cover dengan konsep yang matang, pastikan cover menggambarkan hal paling menarik yang ada dalam cerita komik yang diwakilkan dengan cover tersebut, tanpa melihat isi komik, pembaca wajib mampu merepresentasikan isi komik hanya dengan melihat cover, perdalami ilmu estetika dan semiotika untuk merancang cover

yang menarik dan memiliki nilai jual yang tinggi, lakukan pemilihan warna, komposisi, dan desain layout yang baik dan benar, karena pembaca menilai pertama kali komik yang kalian rancang berdasarkan cover, gagalnya perancangan cover maka akan gagal pula dalam kita menjual komik kita. Berikut beberapa galeri cover pada serial jagad Ultimate Glad yang bisa untuk kalian jadikan pembandingan:



Gambar 7.32 cover The Great Warrior Saladin



Gambar 7.33 cover Ultimate Glad volume 3



Gambar 7.34 cover Ultimate Glad volume 4



Gambar 7.35 cover Ultimate Glad volume 2



Gambar 7.36 cover Ultimate Glad volume 1

7.2 KESIMPULAN

Kesimpulan dari buku ajar ini, komik digital bukan hanya diproduksi dengan mengandalkan teknologi semata, namun wajib menerapkan semua tahapan dalam proses produksi komik. Dan tidak cukup sampai di situ saja, menjadi komikus digital yang sukses bukan

hanya sekedar menguasai segala ilmu tentang bagaimana menciptakan komik yang estetik, namun komik yang kita rancang harus memiliki pasar yang sesuai, dan kita wajib memilih platform yang sesuai pula. Dalam dunia komik, kita sering kali dihadapkan pada dua pilihan jalan yang sama-sama berharga. Jika fokus utama Anda saat ini adalah stabilitas finansial yang cepat, melirik pasar luar negeri adalah langkah yang sangat logis. Bekerja dengan klien internasional memungkinkan Anda dibayar dengan mata uang dolar yang nilainya jauh di atas rupiah. Menariknya, dengan beban kerja yang relatif sama dengan proyek lokal, Anda bisa mengantongi keuntungan dua kali lipat atau bahkan lebih. Ini adalah cara efektif untuk "menjemput" kesejahteraan finansial dalam waktu singkat.

Namun, jika hati Anda terpanggil untuk membangun warisan, maka bersabarlah dalam merintis kekayaan intelektual (IP) lokal. Menghidupkan tokoh fiksi dalam negeri memang membutuhkan napas panjang dan kesabaran ekstra, tetapi jika berhasil dimonitisasi, hasilnya tidak hanya berupa materi yang melimpah, tapi juga kebanggaan identitas. Tentu saja, Anda tidak harus memilih salah satu. Anda bisa menjalankan keduanya secara berdampingan: mencari modal dari klien luar sembari membesarkan karya idealis Anda sendiri. Kuncinya hanya satu, yaitu seni mengelola waktu. Dengan disiplin yang baik, Anda bisa tetap sejahtera secara finansial sekaligus menjadi pahlawan bagi industri kreatif lokal.

1. Tiga Pilar Utama Komik Digital

- a. *Keterampilan Artistik (The Artist)*: Komikus wajib menguasai semua teknik pembuatan komik digital, berawal dari menguasai teknik menggambar secara lengkap yang mencakup keahlian teknik tarikan garis, teknik arsiran, menciptakan anatomi karakter yang proporsional, memberikan warna sesuai dengan skema warna yang sesuai, menggambar latar dengan teknik yang tepat, kemudian wajib juga menguasai semua teknik pendukung lainnya, baik metode memproduksi komik dengan cara full digital atau dengan metode campuran. Komikus wajib menciptakan komik yang artistik dan estetik.
- b. *Kekuatan Narasi (The Storyteller)*: Kekuatan dalam komik adalah pada ceritanya, oleh karena itu komikus wajib menguasai ilmu seni bercerita secara menyeluruh dan tuntas, agar kisah yang ditawarkan ke pembaca mampu menyentuh emosi dan memberikan kesan yang mendalam bagi pembaca. Komikus wajib mengingat kembali dan memahami teknik penceritaan, dimulai dari menulis skrip cerita lengkap dengan 3 babak, yaitu babak awal, tengah, dan akhir/ending cerita, menambahkan plottwist dalam kisah, dan mendesain tokoh atau karakter yang menarik dari segi visual dan penokohan.
- c. *Strategi Digital (The Entrepreneur)*: Komikus wajib mengetahui dari awal siapa saja target pasar atau target pembaca pada komik yang dia rancang, apa saja kebiasaan dari para pembaca, di mana kerumunan pembaca itu berada, bagaimana cara menarik pembaca untuk menginvestasikan uangnya demi mengikuti seri komik kita, dan segala hal yang berkaitan dengan strategi bisnis komik kita. Pada era digital ini tidak cukup hanya dengan kemampuan kreatif, namun wajib memadukan strategi publikasi yang solid.

2. Pesan Penutup

Buku ajar ini merupakan sandaran ilmu untuk membimbing agar pembaca buku ajar ini mampu merancang komik digital dengan baik dan benar ,dari Langkah awal sampai akhir, dari proses membangun konsep hingga publikasi. Industri di dunia akan selalu berkembang dan berubah, termasuk industry komik digital, akan selalu berevolusi mengikuti perkembangan zaman. Beberapa tips meraih keberhasilan menjadi komikus digital diantaranya: wajib menjaga konsistensi dalam berkarya, selalu beradaptasi dengan selera pasar, fokuslah untuk membesarkan kekayaan intelektual yang telah susah payah dibangun. Tetap berjuang dalam berkarya, pastikan karyamu memiliki nilai lebih dibanding karya komik digital lainnya.

Jika anda menginginkan profit yang cepat maka carilah proyek komik dari luar negeri, karena setiap proyek anda bisa menemukan klien dari asal negara dengan menggunakan mata uang dolar, tentu mata uang dolar memiliki nilai yang lebih besar daripada rupiah, hal tersebut memungkinkan kalian untuk meraup keuntungan yang lebih besar, dengan pekerjaan yang sama dengan klien lokal anda mampu mendapatkan keuntungan dua atau bahkan berkalilipat daripada harga klien lokal, dengan beban yang sama dengan klien lokal kalian bisa mendapatkan keuntungan finansial lebih besar.

Namun jika anda peduli dengan bertambahnya kekayaan intelektual lokal berupa tokoh fiksi berjuanglah dengan sabar, jika berhasil monetisasi anda juga berhasil memiliki pemasukan yang tidak kalah besar, atau selain membesarkan kekayaan intelektual anda juga bekerja untuk klien luar, hal tersebut bisa saja dilakukan tapi dengan catatan, kalian wajib pandai membagi waktu dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananza, O. P.** (2016). *Pendidikan Nilai Moral Dalam Film Tokusatsu “Kamen Rider Decade”* (Skripsi). Universitas Darma Persada.
- Apriyatno, V.** (n.d.). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Azizah, D. N.** (2020). Konsep Cahaya dalam Al-Qur’an: Kajian Semantik. *Tafhim Al-‘Ilmi*, 11(2), 293–304. <https://jurnal.stitau.ac.id/index.php/tafhim/article/view/53>
- Cecep Kusnandi & Sujipto, B.** (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Febfrin, Y.** (2014). *Konsep Heroisme dalam Serial Kamen Rider W* (Skripsi). Universitas Telkom.
- GreenScene.** (2025, 8 Februari). *7 Tokusatsu dengan Cerita Religi*. Diakses 4 Juli 2025 dari <https://www.greenscene.co.id/2025/02/08/7-tokusatsu-dengan-cerita-religi/7/>
- Hadi, A. N.** (2020). Tokusatsu: Serial TV yang Tak Hilang Zaman dan Penggemar. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/naufalhd/5efb48d2097f3640257ab3c3/>
- Henry, H. M.** (2013). Spiritual energy of Islamic prayers as a catalyst for psychotherapy. *Journal of Religion and Health*. <https://doi.org/10.1007/s10943-013-9780-4>
- Ismiyanto.** (n.d.). *Strategi dan Model Pembelajaran Seni*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khan, M. R., Mohamed Zin, Z. B., & Wan Fakhrudin, W. F. W.** (2025). Media Representations of Islam and Muslims in Global Contexts (2002–2022): A Systematic Literature Review. *Studies in Media and Communication*, 13(1), 284–294. <https://doi.org/10.11114/smc.v13i1.6520>
- Kumparan.** (2024, 19 Februari). *Arti warna emas beserta filosofi dan fakta menariknya*. Diakses 3 Juli 2025 dari <https://kumparan.com/berita-terkini/arti-warna-emas-beserta-filosofi-dan-fakta-menariknya-1yVOKILzUR4/full>
- Lavrenova, O.** (2023). Color Semantics of the Cultural Landscape. *Arts*, 12(3), 111. <https://doi.org/10.3390/arts12030111>
- Lubis, N.** (2021). *Komik Dakwah dan Budaya Populer: Perubahan Narasi Islam* (Tesis). UIN Sunan Kalijaga.
- Maki, T.** (n.d.). *How to Draw and Create Manga*. Jakarta: PT Megindo Tunggal Sejahtera.
- Masdiono, T.** (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- Mayer, R. E.** (2009). *Multimedia: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- McCloud, S.** (1993). *Understanding Comics*. Inggris: Amazing Heroes.
- Mahmud, I., & Mawardi.** (2016). *Kewajiban Berdakwah atas Setiap Muslim*. <https://www.hidayatullah.com/kajian/oaseiman/read/2016/07/18/97857/>
- Miyamoto, Y.** (2016). Gendered Bodies in Tokusatsu: Monsters and Aliens as the Atomic Bomb Victims. *The Journal of Popular Culture*, 49(5), 1086–1097. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12467>
- Munawaroh, S. R., & Rachman, R. F.** (2024). Religious Moderation in Islamic Films (Buya Hamka Volume 1 Semiotic Analysis). *Nusantara: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 4(2), 145–162. <https://doi.org/10.54471/nusantara>
- Nurmana, A. H. B.** (2023). Gaya Tokusatsu Pada Komik Islami Berjudul Ultimate Glad. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 96–105. <https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1417>
- Polat, Y.** (2018). Salah ad-Din al-Ayyubi according to the Medieval Western Resources. *The Journal of International Social Research*, 11(55), 278–284. <https://doi.org/10.17719/jisr.20185537200>
- Syafuddin, K.** (2021). Representasi Identitas Perempuan Muslim dalam Film *Assalamualaikum Calon Imam*. *Mediasi*, 2(2), 79–90.
- Syahr, M. I., & Jupriani, J.** (2024). Analisis Visual Film “Kamen Rider Black Sun” dengan Pendekatan Semiotika Visual. *Misterius*, 1(3), 117–129. <https://doi.org/10.62383/misterius.v1i3.275>
- Tama, Y. W., & Sulistyaningrum, S. D.** (2023). A Systematic Literature Review of Islamophobia on Media: Trends, Factors, and Stereotypes. *Indonesian Journal of Religion and Society*, 5(1), 13–23. <https://doi.org/10.36256/ijrs.v5i1.288>
- Ulfa, M., Gozali, M., Abshar, U., & Sugara, R.** (2024). Komik Toleransi sebagai Media Edukasi dan Dakwah untuk Menangkal Radikalisme di Indonesia: Telaah Pustaka. *Jurnal Bimas Islam*, 17(2), 440–458. <https://doi.org/10.1234/jbi.v17i2.1393>
- Yuri, H. P., Jahja, H., Rewindinar, R., Aladdin, Y. A., & Marta, R. F.** (2020). Telaah Wacana Imperialisme Budaya Tokusatsu Jepang melalui Iklan Marjan Versi Wayang Golek. *Jurnal Komunikatif*, 9(1), 114–124.



AYYUB NURMANA MERUPAKAN KOMIKUS YANG SANGAT BERDEDIKASI DALAM BERKARYA. SALAH SATU BENTUK DEDIKASINYA DIA ISTIQOMAH DALAM PROSES PEMBANGUNAN ULTIMATE GLAD DARI TAHUN 2008. BERBAGAI RINTANGAN SELALU MENGHADANG, TAPI DIA SELALU MEMINTA PETUNJUK DAN KEKUATAN DARI ALLAH AGAR DIBERIKAN JALAN TERBAIK DALAM MERAHIM IMPIANNYA. BAGI AYYUB NURMANA KOMIK ULTIMATE GLAD ADALAH JALAN DAKWAH YANG DIA EMBAN DEMI MENYELAMATKAN MASA DEPAN DUNIA.

DARI KARYANYA DIA SELALU MENGAJAK DIRI DAN PARA PEMBACA UNTUK MELAKUKAN KEBAIKAN ATAS DASAR IBADAH. DEMI TERCAPAINYA KEBAHAGIAAN DI DUNIA DAN AKHIRAT. AYYUB SUDAH MENELURKAN BANYAK KARYA KOMIK. DIA JUGA MULAI MERANCANG BUKU AJAR YANG BERKAITAN DENGAN KOMIK DAN ANIMASI. DIA JUGA ADALAH SEORANG DOSEN TETAP DI SEBUAH UNIVERSITAS DI KOTA SEMARANG. DI SELA KEGIATAN NGOMIK, AYYUB SERING BERTINDAK SEBAGAI PEMBICARA DI BERBAGAI WORKSHOP/SEMINAR BERKAITAN DENGAN KOMIK DAN ANIMASI.

SEMLA KARYA AYYUB NURMANA BISA DIAKSES DI:

instagram: @ultimate_glad
channel youtube: "ayyub nurmana"
blog: dunianurmana.blogspot.com

MERANCANG KOMIK DIGITAL

Panduan Lengkap Membuat Komik Digital Dari Awal Hingga Publikasi Dan Monetisasi

Panduan Komprehensif Menjadi Kreator dan Entrepreneur IP Digital Menghadirkan komik digital yang sukses menuntut integrasi superior antara keahlian artistik, penguasaan teknologi, dan strategi bisnis yang adaptif. Buku ajar ini merupakan referensi fundamental bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan kreator yang berambisi profesional di industri komik global.

Materi dalam buku ini disusun secara sistematis untuk membimbing Anda menguasai setiap tahapan: dari perumusan Premis cerita yang kuat, optimalisasi Hardware dan Software standar industri, hingga penguasaan Workflow Produksi Digital yang efisien. Anda akan dibekali strategi krusial untuk menganalisis Target Audiens, memahami mekanisme Monetisasi, serta prosedur legal perlindungan Hak Cipta (HAKI) sebagai aset kekayaan intelektual.

Melalui analisis Studi Kasus komik sukses internasional, anda akan belajar cara mengubah satu judul menjadi Intellectual Property (IP) bernilai ekonomi jangka panjang. Dilengkapi dengan Proyek Akhir yang mensimulasikan proses kerja profesional, buku ini adalah roadmap krusial untuk membangun karier berkelanjutan di lanskap komik digital kontemporer.

Inilah panduan yang akan mentransformasi kreativitas visual Anda menjadi nilai ekonomi yang berkelanjutan.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-634-7227-83-6 (PDF)



9

786347

227836