

# PERANCANGAN WEBTOON “SEKARTAJI” UNTUK MEMPERKENALKAN CERITA PANJI KEPADA MASYARAKAT USIA MUDA

**Nadia Suryani**

Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung

[331610012@student.machung.ac.id](mailto:331610012@student.machung.ac.id)

## Abstrak

Keberadaan cerita Panji di Indonesia mulai menghilang dengan masuknya budaya luar akibat dampak negatif dari globalisasi. Guna memperkenalkan kembali cerita Panji kepada masyarakat Indonesia, terutama pada generasi muda, dilakukan perancangan Webtoon “Sekartaji” yang hasilnya diunggah ke aplikasi digital LINE Webtoon. Aplikasi ini sendiri merupakan salah satu contoh dampak positif globalisasi yang mempermudah pecinta komik untuk menikmati komik favorit di mana dan kapanpun. Metode yang dilakukan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan studi pustaka dan observasi secara *online*. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan angket guna memperoleh referensi lebih untuk mendukung data yang diperoleh dari metode sebelumnya. Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah pembuatan ilustrasi komik digital bergaya gambar semi kartun Jepang yang berjumlah 5 episode dengan 30 panel pada setiap episodenya. Selain dalam bentuk digital, perancangan ini juga menghasilkan beberapa media pendukung, seperti *notebook*, *pin badge*, *t-shirt*, *smartphone case*, dan juga *video teaser*.

**Kata Kunci:** Tugas akhir, komik digital, Panji Asmarabangun, Webtoon

## Abstract

*The existence of the Panji in Indonesia began to disappear with the inclusion of foreign culture due to the negative impact of globalization. To reintroduce the Panji to the people of Indonesia, especially to the younger generation, a Webtoon titled “Sekartaji” was designed, the results will be uploaded to the LINE Webtoon, a digital application. This application itself is one example of the positive impact of globalization that makes it easier for comic lovers to enjoy their favorite comics wherever and whenever they want. The method used is qualitative and quantitative methods. The qualitative method is carried out by a literature study and online observation. Whereas the quantitative method is done by distributing questionnaires to obtain more references to support the data obtained from the previous method. The concept used in this design in the making of a Japanese comic-style semi-cartoon illustration of a total of 5 episodes with 30 panels in each episode. Aside from being in digital form, this design also produced several supporting media, such as notebooks, pins, t-shirts, smartphone cases, and video teasers.*

**Keywords:** final projects, digital comic, Panji Asmarabangun, Webtoon

## PENDAHULUAN

Kehidupan manusia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Menurut Rizkinaswara (2020), revolusi industri 4.0 merupakan fenomena yang

mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah “cyber physical system”, yang konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi dan dalam proses pengaplikasiannya dibantu teknologi informasi. Efek revolusi industri 4.0 ini membuat berbagai macam tradisi dan budaya Indonesia dianggap tidak modern dan terlalu kuno. Hal ini membuat Panji yang identik dengan kebudayaan Jawa mulai kehilangan eksistensinya seiring dengan masuknya berbagai macam budaya populer ke Indonesia. Generasi muda saat ini, terutama di Indonesia, lebih memilih untuk mempelajari budaya populer yang lebih menarik dan membuat mereka terlihat lebih modern. Tanpa mengetahui bahwa tidak semua budaya populer bersifat positif dan layak diterapkan di Indonesia.

Selain dampak negatif berupa berkurangnya nilai moral generasi muda di Indonesia, globalisasi juga menghasilkan dampak positif berupa berkembangnya teknologi. Kehidupan manusia jaman sekarang tidak dapat lepas dari teknologi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penemuan-penemuan inovatif yang sangat membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Teknologi tidak hanya memberikan kemudahannya dalam bidang sains saja, namun juga pada bidang komunikasi bahkan industri. Ditemukannya gawai merupakan salah satu kontribusi dari perkembangan teknologi yang sangat menguntungkan dan telah digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Penemuan gawai yang diiringi dengan penemuan internet memunculkan banyak inovasi baru yang mempengaruhi berbagai sektor di kehidupan manusia, baik dalam sektor industri, ekonomi, komunikasi, bahkan hiburan. Dalam sektor hiburan sendiri, kemajuan teknologi yang tidak lepas dari pengaruh globalisasi ini telah mendigitalisasi segala bentuk hiburan yang ada (gim, majalah, koran, dan komik).

## TINJAUAN PUSTAKA

Peninjauan dilakukan berdasarkan jurnal dan buku yang berkaitan dengan perancangan komik digital dan teori komik. Kajian pustaka dilakukan pertama-tama terhadap artikel jurnal ilmiah dengan judul Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita di Surabaya oleh Tisa Ashifa Pravitasari (2017). Dengan menggunakan metode kualitatif, didapatkan hasil yang menyatakan bahwa sebagian besar remaja wanita SMA dan mahasiswa di Surabaya khawatir tidak bisa membuka

sosial media miliknya. Hal tersebut membuktikan bahwa kebanyakan remaja sangat tergantung pada sosial medianya sehingga menjelaskan mengapa remaja banyak yang tidak bisa lepas dari smartphone miliknya. Tidak hanya itu, penelitian ini membuktikan bahwa setiap ada waktu kosong, responden selalu mengecek sosial medianya dalam waktu kurang dari 30 menit setiap saat mereka mendapat waktu kosong. Beberapa aplikasi yang sering digunakan oleh responden adalah LINE, WhatsApp, Instagram, Path, Facebook, BBM, Snapchat dan Twitter.

Jurnal ilmiah lain yang digunakan sebagai kajian pustaka dalam perancangan ini berjudul Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang oleh Nick Romario dan Rahatsyam Lakoro (2014). Dalam jurnal ini dituliskan bahwa: 1) Audiens perempuan lebih menyukai komik bergenre slice of life, sedangkan audiens laki-laki lebih menyukai komik bergaya gambar manga; 2) Membaca buku masih menjadi pilihan utama sebagai hiburan yang murah; 3) Genre fantasi sangat populer di berbagai media; 4) Audiens menyukai cerita yang berunsur petualangan. Dalam jurnal ilmiah berjudul Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: Coronation oleh Mukhlis Nur, disebutkan bahwa kondisi politik saat ini membuat remaja Indonesia kehilangan ketertarikan pada pemilu. Karena itu pemanfaatan media komik yang disukai para remaja digunakan sebagai solusi atas masalah ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan data bahwa komik-komik best seller di Gramedia saat ini banyak didominasi oleh komik Jepang bergenre shounen atau remaja laki-laki. Dari jurnal ini dapat ditemukan beberapa masukan bagi perancangan ini di antaranya, yaitu: 1) Komik yang populer di kalangan remaja Indonesia adalah komik dengan genre shounen atau remaja laki-laki; 2) Tema permasalahan sosial dapat diangkat dalam pembuatan komik digital interaktif. Sedangkan dalam jurnal ilmiah berjudul Analisis Nilai-Nilai Akhlak Islam dalam Kumpulan Cerita Rakyat Anak Hantu oleh Abdul Rani (2013) disebutkan bahwa dalam cerita rakyat "Anak Hantu" ini ditemukan nilai-nilai akhlak Islam yang dominan, terdiri dari akhlak terhadap Allah, terhadap sesama, dan diri sendiri. Disebutkan pula bahwa cerita "Anak Hantu" ini tidak berkaitan dengan makhluk gaib, namun bercerita tentang akhlak buruk yang diperbuat oleh manusia. Jurnal ilmiah lain yang membahas nilai-nilai moral dalam panji berjudul Nilai Budaya dan Kepahlawanan dalam Cerita Rakyat Dayak Kanayatan pada Buku Muatan Lokal Landak oleh Selviana Martono (2007). Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendeskripsikan nilai budaya, keberanian, kesetiaan, dan rela berkorban. Jurnal terakhir yang digunakan adalah jurnal karya Joseph Arrington yang berjudul *History of Wayang Beber (1986)* yang menjelaskan cerita dari Panji Asmarabangun itu sendiri. Selain menggunakan jurnal dari Errington sebagai referensi cerita Panji Asmarabangun, digunakan pula buku karangan R. Toto Sugiharto yang berjudul *Panji*

*Asmarabangun: Hatimulah yang Membawaku Kembali (2013)*. Perancangan ini juga menggunakan beberapa buku referensi. Buku tersebut adalah *Understanding Comics: The Invisible Art* oleh Scott McCloud (2008), *Comic Making: Membuat Komik* oleh M.S. Gumelar (2011), *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* oleh Indira Maharsi (2011), dan *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital* oleh Indira Maharsi (2014). Buku-buku tersebut digunakan sebagai referensi mengenai teori komik.

### Komik

Istilah 'comic' berasal dari bahasa Inggris yang berarti lucu. Sedangkan dalam Cambridge Dictionary, komik sebagai kata benda didefinisikan sebagai seseorang yang menghibur orang dengan menceritakan lelucon. Menurut Waluyanto (2005: 51), menyebutkan bahwa komik memiliki peranan sebagai media komunikasi visual yang kuat karena adanya perpaduan antara tulisan dan gambar yang disatukan dalam suatu alur dapat membuat informasi lebih mudah diserap pembaca. Di Indonesia sendiri, 'komik' ditemukan pertama kali dalam relief Candi Borobudur pada abad ke-8 M, sedangkan 'komik' pertama di dunia ditemukan pada lukisan prasejarah tepatnya di gua Lascaux, Prancis. Menurut Eisner (dalam Mc Cloud, 2001, p 12), komik didefinisikan sebagai sequential art, yang berarti seni yang berurutan. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan berurutan adalah panel dalam suatu komik yang membentuk pola, dari pola itu kemudian terbentuklah makna yang dapat menceritakan alur cerita ataupun karakterisasi. Sedangkan menurut Scott McCloud, komik merupakan gambar-gambar dan lambinglambang yang disusun secara berdampingan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mencaai tanggapan estetis dari pembaca.

### Panji

Dalam Manuaba, et.al. (2013, p 53), disebutkan bahwa cerita panji merupakan cerita klasik Jawa yang dikenal di Indonesia maupun Asia Tenggara. Menurut Nurcahyo (dalam Manuaba, 2013, p 57), dituliskan pengertian Panji adalah:

"... *Cerita Panji adalah sekumpulan cerita pada masa Hindu-Budha di Jawa yang berkisah seputar kisah asmara Panji Asmarobangun dan Puteri Candrakirana (Dewi Sekartaji) yang penuh dengan petualangan sampai akhirnya memerintah di Kerajaan Kediri. Tetapi ternyata, ditemukan banyak potensi budaya...*"

Masih menurut Nurcahyo, cerita ini tidak hanya terkait dengan sastra lokal, tetapi juga menyangkut aspek sejarah, arkeologi, antropologi, pertanian, politik, dan aspek budaya secara luas. Dalam hal pertanian, budaya dalam panji berbicara tentang tantra dan kesuburan, bagaimana memperlakukan tanah atau lahan seperti menyayangi istri. Konsep pertanian ini pada zaman dahulu dituturkan dan disebarluaskan melalui dongeng yang diwariskan lewat bahasa tutur. Kisah Panji juga ditemukan oleh Kieven (dalam Manuaba 2013, 2013, p 58) pada dua puluh relief

candi di Jawa Timur. Relief tersebut menggambarkan suatu cerita dari Ramayana maupun Mahabarata. "... Ada yang sejenis punden, ada yang candi berundak, ada altar jenis meja saja, ada goa alami dan ada goa buatan orang. Banyak candi dan situs dihias dengan ukiran batu, ada yang pakai ornamens saja. Tapi kebanyakan ukiran itu menggambarkan suatu cerita. Ada yang menggambarkan adegan dari Ramayana, dari Mahabarata dll..."

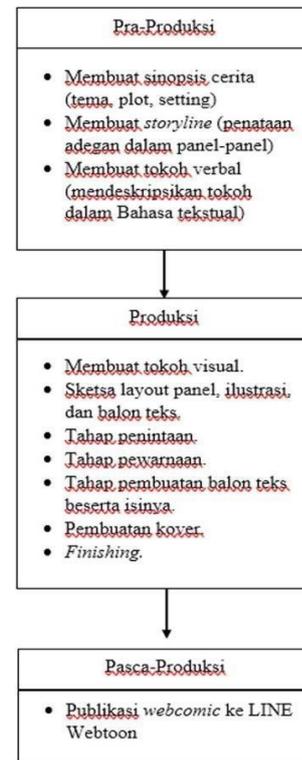
Nilai-nilai yang terdapat pada cerita Panji tidak hanya menjurus pada satu agama, daerah, maupun etnis tertentu, namun mengandung nilai universal. Hal inilah yang membuat Panji dapat menyebar ke seluruh nusantara. Contohnya di Jawa, cerita Panji digunakan dalam pertunjukan Wayang Gedog. Di Bali, cerita Panji dikenal dengan sebutan "malat". Tidak hanya itu, cerita ini juga menjadi bagian dari tradisi Sukuk Banjar di Kalimantan Selatan. Menurut beberapa para pembaca ahli, cerita Panji sudah ada sebelum zaman Kerajaan Majapahit, namun cerita ini baru dipopulerkan pada zaman Kerajaan Majapahit. Menurut Cahyono (dalam Manuaba, 2013, p 58), memahami Panji setidaknya dapat dipertanyakan dari tiga sisi. Yaitu: sejarah, sastra, dan ekspresi. Dari segi sejarahnya dapat dipertanyakan bahwa apakah manusia dalam cerita Panji benar-benar pernah ada atau tidak. Pada segi sastra, dapat dipertanyakan bahwa apakah cerita Panji merupakan cerita rekaan atau tidak. Dari segi ekspresi, dapat dilihat melalui seni pertunjukan yang lebih variatif. Menurut beliau pula, kepanjian tidak hanya sekedar merupakan fenomena kesenian, namun juga sekaligus fenomena sosial, pemerintahan, kemiliteran, religi, dan fenomena lainnya. Oleh karena itu, cerita Panji lebih dipandang sebagai fenomena budaya yang mengalami diversifikasi bentuk dan fungsi sampai lintas masa dan area. Pada masa Kerajaan Majapahit, cerita Panji berawal dari sastra tutur, kemudian dituliskan, hingga muncullah banyak varian, sampai kemudian diabadikan menjadi relief cerita Panji. Panji tidak hanya sekedar diakui sebagai sastra, namun juga sebagai budaya yang mengandung sepuluh nilai. Kesepuluh nilai tersebut adalah kesejarahan, edukatif, estetika, keteladanan, kepahlawanan, budaya, kearifan local, ekologis, politis, dan moral. Nilai kesejarahan dapat dilihat dari keberadaan cerita ini yang menyangkut dengan Kerajaan Kediri dan Jenggala, mengenai kisah putera kerajaan yang saling mencintai. Dikatakan memiliki nilai edukasi karena cerita Panji ini merupakan sumber cerita yang melahhirkan banyak cerita turunan dan memiliki peran dalam pengembangan sastra dan budaya Jawa. Sedangkan nilai keteladanan dapat diketahui dari kisah-kisah pengembaraan, penyamaran, dan pencarian Panji. Panji selalu menunjukkan sikap baik dan bijaksana. Kisah Panji hampir tidak pernah diceritakan sebagai tokoh yang jahat. Nilai kepahlawanan dapat diketahui dan dilihat dari kegigihan Panji yang tidak pantang menyerah dalam menemukan kekasih hatinya yang sering dikisahkan dalam penyamaran atau sedang terpisah jauh darinya. Dalam perjalanannya itu, Panji menghadapi banyak tantangan yang membahayakan

nyawanya. Namun semua tantangan itu berhasil dilaluinya dengan selamat. Nilai budaya terlukiskan melalui arca, relief, dan naskah kuno yang mengungkapkan budaya pada masanya. Nilai ini berhubungan dengan nilai estetika yang dapat dilihat melalui karya sastra, seni, dan budaya Panji. Semua cerita dalam Panji diceritakan dalam nilai estetika yang tinggi, sehingga Panji menjadi karya yang patut disimak oleh masyarakat untuk meningkatkan nilai budi dan luhur manusia. Selanjutnya adalah nilai ekologis. Nilai ini ditunjukkan melalui busana Jawa yang digunakan, perhatian pada alam sekitar, dan lingkungan seni yang dikembangkan dalam budaya Jawa. Terdapat pula nilai politis di dalam cerita Panji. Nilai ini dipahami sebagai nilai negative namun juga positif. Nilai politis cukup intens karena Panji sendiri adalah putera mahkota Kerajaan diidentikkan dengan Raden Inu Kartapati yang banyak mengelola kerajaan. Politis berkaitan dengan pengelolaan pemerintahan dan birokrasi kerajaan pada masa itu. Nilai terakhir adalah nilai moral yang dapat diketahui melalui sikap dan perilaku tokoh-tokoh cerita yang ada dalam cerita Panji, terutama Panji Asmorobangun dan Galuh Candrakirana, yang secara keseluruhannya digambarkan sebagai manusia yang memiliki moralitas yang sangat tinggi.

## METODE PERANCANGAN

Metode pengumpulan data utama yang dilakukan berupa metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan yaitu observasi dengan melihat data resmi yang terdapat pada website LINE Webtoon. Sedangkan metode kuantitatif yang digunakan adalah dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa DKV Universitas Ma Chung, Malang sebagai referensi dari metode kualitatif. Melalui metode pengumpulan data secara kualitatif didapatkan data berupa Webtoon populer berdasarkan genre didominasi oleh Webtoon dengan genre drama dan roman, dengan 5 judul bergenre drama dan 5 judul bergenre roman. Sedangkan apabila diamati menurut audiens, audiens remaja pria memiliki beragam genre favorit, seperti drama, roman, aksi, fantasi, komedi, dan horor. Audiens remaja wanita lebih menyukai Webtoon dengan genre drama dan roman. Menurut usia, audiens pria dengan usia 20-an menyukai genre roman dan fantasi. Sedangkan audiens wanita dengan usia 20-an menyukai genre drama, roman, dan fantasi. Data ini didapatkan melalui *website* resmi dari LINE Webtoon sendiri. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan dengan tujuan menambah referensi dan data terkait dengan perancangan yang akan dilakukan. Pustaka yang digunakan berupa buku, jurnal ilmiah, novel dan naskah "Panji Asmarabangun" dan beberapa Webtoon yang telah dipublikasikan. Referensi berupa buku dan jurnal ilmiah digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai teori dalam komik juga menelaah lebih dalam mengenai perancangan yang telah dilakukan terdahulu. Menurut sejumlah jurnal yang telah ditemukan mengenai komik digital, dapat disimpulkan bahwa remaja, terutama mahasiswa, memiliki frekuensi yang tinggi dalam hal

mengecek gadget mereka. Sedangkan untuk eksekusi komik digital sendiri, didapatkan fakta bahwa pembaca perempuan lebih menyukai komik bergenre slice of life, sedangkan audience laki-laki lebih menyukai komik bergaya gambar manga dan bergenre fantasi maupun petualangan. Sedangkan secara metode kuantitatif dilakukan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa DKV Universitas Ma Chung. Angket ini sendiri terdiri dari 7 buah pertanyaan. Jenis pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan tertutup, yaitu pertanyaan yang pilihan jawabannya telah disediakan untuk dipilih oleh objek penelitian. Selain itu digunakan pula pertanyaan terbuka, yaitu pertanyaan yang memberikan kebebasan kepada objek penelitian untuk menjawab. Pertanyaan semi terbuka juga diberikan untuk dapat memperluas data yang bisa didapatkan. Dari angket yang telah disebarkan, terkumpul 25 respon yang terdiri dari mahasiswa DKV Universitas Ma Chung. Dari angket yang telah disebarkan ini, didapatkan data berupa: 1) Mayoritas mahasiswa DKV Universitas Ma Chung menggunakan platform LINE Webtoon sebagai sarana membaca Webtoon; 2) Mayoritas responden menyukai Webtoon dengan genre fantasi dan komedi; 3) Responden sering menghabiskan waktu dengan membaca Webtoon; 4) Webtoon yang disukai responden sebagian besar memiliki style ilustrasi manhwa; 5) Mayoritas dari responden tidak pernah membaca atau mendengar mengenai kisah “Panji Asmarabangun”; 6) Mayoritas dari responden menyukai cerita dengan tema nusantara; 7) Alasan responden menyukai cerita dengan tema nusantara adalah karena dapat mempelajari kehidupan masyarakat jaman dulu, menambah wawasan, dan memiliki filosofi yang menarik untuk dijadikan sebagai tumpuan hidup dalam sehari-hari. Sedangkan alasan responden tidak menyukai cerita bertema nusantara adalah cerita yang sudah mudah ditebak, membosankan, bahkan ada yang menganggap bahwa tema ini tidak memiliki target pasar. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dihasilkan bagan alur perancangan sebagai berikut.



**Gambar 1 Bagan Alur Perancangan HASIL PERANCANGAN**

Tahap awal dari perancangan ini adalah pembuatan plot cerita. Pada tahapan ini dihasilkan sebuah plot yaitu kisah mengenai Dewi Sekartaji, yang merupakan seorang putri Kerajaan Panjalu, ia dijodohkan dengan Raden Inu Kertapati, yang merupakan pangeran Kerajaan Janggala sekaligus temannya sejak kecil. Mereka dijodohkan dengan tujuan untuk mempersatukan kedua kerajaan yang dahulu pernah terpecah. Meskipun dijodohkan, mereka saling mencintai dan akan segera menikah. Namun Galuh Ajeng, adik tiri dari Dewi Sekartaji yang juga menyukai Raden Inu tidak menginginkan pernikahan ini terjadi. Berdasarkan pengumpulan data observasi yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa genre kesukaan masyarakat Indonesia adalah roman, drama dan fantasi, baik pria maupun wanita. Hal ini dikarenakan komik yang memiliki ketiga genre tersebut mendominasi peringkat komik populer pada website tersebut. Fenomena ini diperkuat dengan terbitnya banyak komik baru dengan genre roman, drama, dan fantasi. Sedangkan penikmat dari genre ini dapat dikatakan mencakup seluruh masyarakat Indonesia, baik pria maupun wanita, dari remaja sampai usia 30-an. Data observasi ini sendiri diperoleh melalui data website resmi dari LINE Webtoon. Sedangkan melalui pengumpulan data angket, yang dilakukan dengan menyebar angket kepada mahasiswa DKV Universitas Ma Chung. Data yang terkumpul ini akan dibuat sebagai referensi pendukung atas pengumpulan data sebelumnya. Menurut data yang didapat, dapat diketahui bahwa responden menyukai genre fantasi dan komedi. Selain itu,

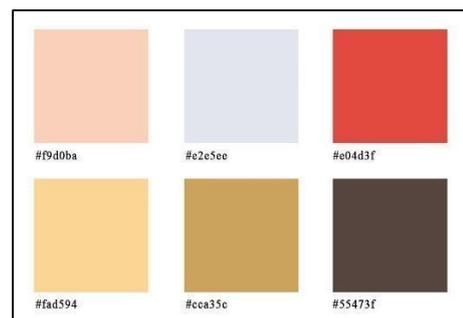
responden juga menyatakan ketertarikan mereka terhadap cerita rakyat nusantara atau Panji itu sendiri. Berdasarkan data yang telah terkumpul maka dibuatlah perancangan Webtoon dengan genre roman yang dibumbui dengan unsur fantasi.

Webtoon “Sekartaji” ini dibuat dengan teknik ilustrasi digital dan berformat JPEG dengan ukuran 800x10240 px berjumlah total 5 episode dengan 30 panel per episodnya. Dalam perancangan Webtoon ini, digunakan *software* Clip Studio Paint dan laptop ASUS serta *graphic tablet* Wacom Intuos Draw sebagai media pendukung. Hasil dari perancangan ini akan diunggah ke aplikasi LINE Webtoon. Aplikasi ini dipilih berdasarkan data pada PlayStore, hingga saat ini LINE Webtoon telah mencapai total unduhan lebih dari 50 juta kali di Play Store. Menurut Nurmansyah (2017), dalam artikelnya yang berjudul “Tren Terus Naik, Line Webtoon Tembus 6 Juta Pembaca Tiap Bulan” hingga tahun 2017, sudah terdapat 144 komik yang hadir di LINE Webtoon Indonesia. Dengan 61 diantaranya merupakan karya komikus Indonesia., dengan pembaca LINE Webtoon Indonesia dapat mencapai enam juta tiap bulannya. Sedangkan pada tahun 2018, pengguna aktif LINE Webtoon mencapai 17 juta pengguna aktif per bulan (Bhaskara, 2019). Dilihat dengan besarnya unduhan LINE Webtoon, dilihat pula kesempatan yang besar dalam Diharapkan bagi perancang berikutnya untuk memperluas sumber literasi yang berguna untuk memperluas dan memvariasikan alur cerita dan adegan dalam Webtoon. Selain itu, untuk memperoleh hasil yang maksimal, diharapkan perancang dapat memperhitungkan waktu dan kemampuan dalam pembuatan Webtoon. Untuk mempermudah pengerjaan Webtoon, perancang dapat menggunakan model tiga dimensi pada objek maupun pada karakter yang tersedia gratis pada *software* Clip Studio Paint. Tidak hanya model tiga dimensi, *software* ini juga menyediakan berbagai macam aset gratis, seperti pohon, bunga, awan, dan masih banyak lagi. Dalam pemilihan gaya gambar, gaya gambar yang dipilih dalam perancangan Webtoon ini adalah semi cartoon style, lebih tepatnya gaya semi kartun Jepang. Menurut Gumelar (2011, p 10), gaya gambar ini merupakan gaya gambar gabungan antara realis dan cartoon, seperti karikatur. Gaya gambar ini sendiri banyak digunakan oleh *webtoonist* di Indonesia. Proses pertama yang dilakukan adalah pembuatan sketsa/*storyboard*. Untuk mempermudah proses ini, digunakan salah satu fitur dalam *software* Clip Studio Paint berupa model 3 dimensi.



Gambar 2 Contoh Penggunaan Model 3 Dimensi

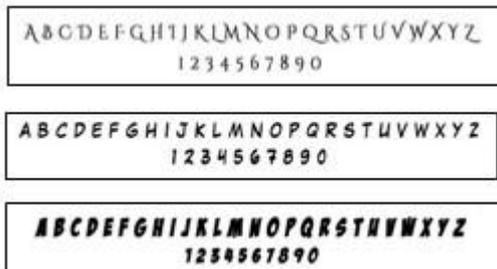
Proses selanjutnya adalah pemberian *outline* atau garis luar pada sketsa. Setelah itu, dimulailah proses pewarnaan. Dalam pemilihan warna, dipilih warna yang cenderung cerah dan pastel. Hal ini dikarenakan Webtoon dengan *genre* roman pada umumnya memiliki palet warna yang demikian, sehingga memberikan kesan lembut dan hangat.



Gambar 3 Palet Warna yang Digunakan

Setelah melalui proses pewarnaan, dilakukan pemberian teks dialog dan efek suara. Terdapat 3 jenis font yang digunakan dalam proses ini, yaitu font *Cinzel Decorative*, *Lafayette Comic Pro*, dan *Badaboom BB*. Penggunaan font *Cinzel Decorative* sendiri digunakan untuk pembuatan

judul Webtoon. Adanya unsur dekoratif pada font ini dapat menambahkan kesan kerajaan Jawa pada teks judul. Sedangkan *Lafayette Comic Pro* merupakan font yang digunakan untuk menulis dialog utama. Terakhir, *Badaboom BB* yang merupakan font untuk menuliskan kata-kata nondialog, seperti efek suara.



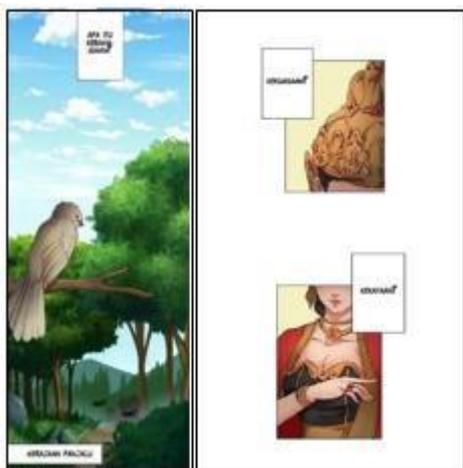
#### Gambar 4 Font yang Digunakan

Bahasa yang digunakan dalam Webtoon ini adalah Bahasa Indonesia formal, karena latar dari Webtoon ini sendiri yang merupakan kerajaan dari Indonesia. Bahasa Indonesia formal dirasa lebih cocok karena dapat dipahami oleh seluruh masyarakat Indonesia. Selain itu, digunakan pula beberapa panggilan khas Jawa. Seperti contohnya ayunda, kangmas, dan adimas. Tahap terakhir adalah tahap publikasi ke aplikasi LINE Webtoon.



Gambar 5 Salah Satu Sapaan yang Digunakan

Selain hasil yang berupa media digital yang telah digunakan sebagai sarana keperluan pameran *online* via *– shirt, pin,*



Gambar 9 Media Pendukung Berupa T – Shirt



diunggah ke aplikasi LINE Webtoon, perancangan ini juga telah menghasilkan beberapa media pendukung yang

Gambar 6 Beberapa Panel dalam Webtoon

Instagram. Media pendukung ini berupa *t notebook,* *smartphone case,* dan *Instagram post.*



Gambar 7 Tampilan *desktop* LINE Webtoon

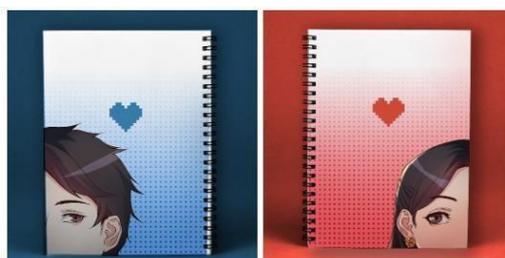
Gambar 10 Media Pendukung Berupa *Smartphone Case*





**Gambar 12**  
Media Pendukung Berupa *Notebook*  
**Gambar 8**  
Tampilan *mobile LINE Webtoon*

**Gambar 11** Media Pendukung Berupa *Notebook*



**Gambar 13** Media Pendukung Berupa *pin badge*



**Gambar 14** Pameran *Online* via Instagram  
**KESIMPULAN Dan SARAN**

Perancangan Webtoon “Sekartaji” ini telah memenuhi tujuan perancangan, yaitu memperkenalkan cerita Panji terhadap masyarakat di Indonesia melalui platform digital LINE Webtoon. Hal ini didukung dengan pemilihan tema roman yang merupakan tema terpopuler di platform LINE Webtoon sendiri. Tidak hanya tema yang mendukung, namun juga didukung oleh visualisasi gaya semi kartun Jepang yang banyak digunakan oleh *webtoonist* Indonesia.

Perancangan Webtoon ini juga telah berhasil memenuhi target dalam indikator keberhasilan perancangan. Pertama, dapat dilihat dari jumlah episode dan jumlah panel per episode yang telah mencapai target, yaitu 5 episode berwarna dengan 30 panel per episodenya.

Indikator lain penentu keberhasilan adalah jumlah tokoh dalam Webtoon. Jumlah tokoh dalam Webtoon ini berjumlah 9 orang, yaitu Dewi Sekertaji sebagai tokoh utama, Raden Inu Kertapati, Raden Gunungsari, Galuh Ajeng, Lembu Amerdadu, Sri Ratu Mahadewi, Lembu Amiluhur, Ratu Janggala, dan Bibi Ratri. Tiap tokoh memiliki watak dan karakter sesuai dengan yang tertulis dalam novel dan naskah asli “Panji Asmarabangun”. Dalam satu episode terdapat 20-30 dialog balon kata, sehingga dapat dikatakan indikator keberhasilan dalam kategori ini telah tercapai.

Selain itu, dilihat dari respon pembaca pada platform LINE Webtoon, dapat dikatakan bahwa perancangan ini telah berhasil memperkenalkan cerita Panji Asmarabangun ke pada masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan beberapa komentar positif, total views yang telah mencapai 2.096 pembaca, dan total pelanggan sebanyak 97 orang, dan rating 10. Pembuatan media pendukung berupa *t-shirt*, *pin badge*, *notebook*, *smartphone case*, dan *Instagram post* juga telah dilakukan guna mendukung pencapaian keberhasilan perancangan. Bagi pembaca, diharapkan pembaca dapat mengapresiasi karya ini dengan memberikan kritik dan saran menggunakan bahasa yang baik, sopan, dan objektif dalam kolom komentar LINE Webtoon. Sedangkan Bagi perancang berikutnya untuk memperluas sumber literasi yang berguna untuk memperluas dan memvariasikan alur cerita dan adegan dalam Webtoon. Selain itu, untuk memperoleh hasil yang maksimal, diharapkan perancang dapat memperhitungkan waktu dan kemampuan dalam pembuatan Webtoon. Untuk mempermudah pengerjaan Webtoon, perancang dapat menggunakan model tiga dimensi pada objek maupun pada karakter yang tersedia gratis pada *software* Clip Studio Paint.

#### DAFTAR PUSTAKA

Bhaskara, L.A. (29 Januari 2019). *Citing Internet sources* URL <https://tirto.id/webtoon-hallyu-barusetelah-kpop-dandrama-korea-dfjc>.

Bumilangit. (7 Mei 2018). *Citing Internet sources* URL <https://bumilangit.com/id/2018/05/07/aksi-asosiasikomik-indonesia/>.

- Errington, J. (1980). History of WayangBeber. *REKSA PUSTAKA*. 30-32.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making:Membuat Komik*, PT. INDEKS,Jakarta, Indonesia.
- Jang, W. and Song, J.E. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*. 29:168-187.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, KATA BUKU,Yogyakarta, Indonesia.
- Maharsi, I. (2014), *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, Dwi Quantu., Indonesia. Manuaba, I.B.P., Setijowati, A.,
- Karyanto, P. (2013). Keberadaan dan Bentuk Transformasi Cerita Panji. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya.*, **12**:53-67.
- McCloud, Scott. (1993), *Understanding Comics*, Tundra Publishing, United States.
- Mutohar, S. (2013). Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam. *Antisipasi Degradasi Moral di Era Global*. **7**:322-332.
- Nur, M. (2012). Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: Coronation. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain*. **1**:1-10.
- Nurmansyah, R. and Pratomo, A.G. (2 Agustus 2017). *Citing Internet sources* URL <https://www.suara.com/teknologi/2017/08/02/193535/treterus-naik-linewebtoon-tembus-6-juta-pembaciatiap-bulan> Previtarsari, T.A., Adib, A., Wahyudi, A.T., Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial pada Remaja Wanita di Surabaya. *Artikel penelitian*. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Ramadhan, W. (14 Agustus 2019). *Citing Internet sources* URL <https://kreativv.com/buku/jenis-jeniskomik/>.
- Riviyastuti, A. (25 April 2018). *Citing Internet sources* URL <https://www.bekraf.go.id/berita/page/8/komik-jaditrigger-perkembanganindustri-kreatif>.
- Romario, N. and Lakoro, R. (2014). Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*. **3**:18-23.
- Selviana, Martono, Sanulita, H. (2007). Nilai Budaya dan Kepahlawanan dalam Cerita Rakyat Dayak Kanayatan pada Buku Muatan Lokal Landak 2007, *artikel penelitian*, FKIP Untan, Pontianak.
- Sugiharto, R.T. (2013). *Panji Asmarabangun: Hatimulah yang Membawaku Kembali*. DIVA Press, Yogyakarta, Indonesia.
- Rani, A., Effendy, C., Seli, S. (2013). Analisis Nilai-Nilai Akhlak Islam dalam Kumpulan cerita Rakyat Anak Hantu, *artikel penelitian*, Universitas Tanjungpura, Pontianak.