

Perancangan Komik Digital untuk Mengedukasi Remaja tentang Isu Pembajakan Film

S A Bentri*¹, R H Magh'firoh², S F Arsyam³

¹ Program Studi Desain Produk, Institut Informatika Indonesia Surabaya

^{2,3} Program Studi Komunikasi Visual, Institut Informatika Indonesia Surabaya

E-mail: swesti@ikado.ac.id¹, restu@ikado.ac.id² sayart27@gmail.com³

Abstrak. Perkembangan teknologi di Indonesia membuat besarnya penyebaran film bajakan. Pembajakan film memiliki arti mengkopi, mengedarkan dan menjual suatu ciptaan tanpa izin pencipta untuk keuntungan diri sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik digital guna mengedukasi bahaya menonton film bajakan bagi diri sendiri maupun industri perfilman. Metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif berupa observasi dan wawancara dengan seorang sutradara film dan komikus *webtoon*. Observasi dilakukan pada lingkungan yang masih banyak memilih menonton film secara ilegal. Proses perancangan dimulai dari mencari ide/refrensi, menulis cerita, mendesain karakter menyusun *storyboard*, melakukan penebalan pada komik, digitalisasi coloring komik dan mengatur *layout* penyusunan teks dialog, komik diunggah melalui platform LINE *Webtoon*. Perancangan *webcomic* tentang isu pembajakan film memiliki 10 episode yang diunggah ke LINE *Webtoon* ini berkisah tentang seorang mahasiswa yang bercita-cita menjadi seorang sutradara hebat tetapi di lingkungan sekitarnya masih sering menonton film secara ilegal. *Webcomic* ini adalah sebuah upaya untuk menyadarkan masyarakat bahwa dibalik sebuah film ada orang-orang hebat yang berjuang dan mencari nafkah.

Kata kunci: pembajakan film; *webcomic*; remaja; edukatif;

Abstract. Technological developments in Indonesia have increased the spread of pirated films. Film piracy means copying, distributing, and selling a work without the creator's permission for personal gain. This study aimed to design a digital comic to educate people about the dangers of watching pirated films for themselves and the film industry. The research used qualitative methods through observations and interviews with a film director and *webtoon* comic artist. Observations were made in places where many still choose to watch movies illegally. The design process started with finding ideas/references, writing stories, designing characters, compiling storyboards, thickening comics, digitizing comic colouring, and arranging layouts for composing dialog texts. Comics were then uploaded via the LINE *Webtoon* platform. The *webcomic* design on the issue of film piracy has ten episodes uploaded to LINE *Webtoon*. It tells the story of a student who dreams of becoming a great director, but in his surroundings, he still often watches movies illegally. This *webcomic* attempts to make people aware that behind a film, there are great people who struggle and make a living.

Keywords: film piracy; *webcomic*; teen; educational;

1. Pendahuluan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Film adalah serangkaian gambar diam yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak. Film juga sering disebut dengan istilah sinema, yang merupakan kependekan dari sinematografi, yaitu teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Produk HKI merupakan karya yang lahir dari cipta, karsa, dan daya kreatif, serta kemampuan intelektual/hasil kerja otak yang tinggi dan kreatif, berarti dan bernalar dari si penemu, pencipta maupun pendesain [1]. Film merupakan salah satu produk HKI, yang mengandung kreativitas intelektual dan proses panjang sebagaimana yang telah disebutkan di atas sehingga dapat dikatakan sebagai kekayaan pribadi bagi siapa saja yang membuatnya dan berhak secara hukum untuk dapat dilindungi hak-hak eksklusif terhadapnya.

Dengan adanya layanan *streaming*, masyarakat lebih dimudahkan untuk mengakses film tanpa harus mencari toko untuk membeli DVD film. Era digitalisasi memudahkan masyarakat untuk mengakses berbagai jenis film, sehingga memudahkan pembajakan atau pegunduhan film secara ilegal. Mengunduh film bajakan dari internet dapat dikategorikan sebagai penggandaan suatu ciptaan secara tidak sah yang dapat dikenakan pidana berdasarkan Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta [2] yaitu dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 1 miliar. Apalagi jika film tersebut disebarluaskan untuk kepentingan ekonomi penikmat bajakan, pelaku akan dipidana dengan penjara selama 10 tahun dan denda Rp. 10 miliar. Walaupun memiliki hukuman yang cukup tinggi, hal itu tidak menghentikan para oknum-oknum untuk tetap membajak film dan menyebarkannya di situs-situs ilegal.

Kesadaran atas kejahatan pembajakan film ini belum benar-benar dirasakan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini berbanding dengan keadaan di luar negeri. Joko Anwar dikutip dalam harian Kompas [3] berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi pembajakan dan *streaming* ilegal film di luar negeri tidak seramai di Indonesia, yaitu adalah hukuman yang diterapkan oleh pemerintah dan kesadaran masyarakat untuk menikmati gambar berkualitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa selain pemerintah, pemberantasan pembajakan film ini memerlukan keikutsertaan dari masyarakat. Pernyataan tersebut juga menegaskan bahwa kesadaran masyarakat terhadap dampak negatif pembajakan film ini adalah hal yang penting.

Penyadaran terhadap bahaya pembajakan film pada masyarakat dapat dimulai dari menyoar pada usia remaja sebagai generasi penerus bangsa yang punya kekuatan besar pada tatanan sosial, terutama di era digital seperti saat ini. Usia remaja yang berkisar pada 13-22 tahun ini adalah periode transisi antara kehidupan masa kanak-kanak dan kehidupan orang dewasa. Periode ini dianggap sangat penting dalam kehidupan, karena di masa ini adalah proses perubahan secara jasmani maupun rohani. Remaja juga mampu mencerna informasi di sekelilingnya yang nantinya akan membentuk pemahaman terhadap hal tertentu dan menjadi bagian dari jati diri seseorang tersebut. [4]. Hal-hal di atas menjadi landasan dalam pemilihan usia remaja sebagai target dalam perancangan komik sebagai upaya mengedukasi masyarakat terhadap isu pembajakan film.

Usaha edukasi ini dapat dilakukan dengan memilih media yang menarik bagi masyarakat khususnya remaja, seperti komik. Komik adalah susunan gambar dan kata-kata yang dimaksudkan untuk memberikan informasi atau cerita yang disampaikan kepada pembaca. Komik juga menggunakan tata ruang atau panel agar dapat membentuk cerita yang ingin di tuangkan.[5]. Penyajian kalimat dan gambar ini menjadi alasan pemilihan komik sebagai media penyebaran informasi pembajakan film. Masyarakat diharapkan dapat mencermati segala pesan yang dihadirkan dari hasil mengkombinasikan gambar dan alur cerita pada komik.

Kedekatan remaja dengan dunia digital dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan mengedukasi isu pembajakan film ini. Hadirnya platform digital seperti LINE *Webtoon* sebagai salah satu penyedia komik digital dapat menjangkau banyak pembaca dan segmen pembaca yang lebih luas. Kemampuan dari komik digital itu sendiri salah satunya adalah timeless yang artinya komik tidak memiliki keterbatasan usia seperti halnya komik cetak yang bergantung oleh kualitas kertas,

sedangkan komik digital terbentuk dari data elektronik yang dapat disimpan ke dalam berbagai macam media penyimpanan. [6]. Hal tersebut menjelaskan bahwa komik digital lebih efisien karena selain dapat disebar dengan mudah dan murah, komik digital juga dapat fleksibel dalam penyimpanan dan pembacaannya dibandingkan komik cetak. Hadirnya komik *Webtoon* ini diharapkan dapat membantu dan mengedukasi masyarakat, terutama para remaja dalam menghargai sebuah karya seni, dengan adanya upaya ini diharapkan industri film Indonesia bisa berkembang dan dapat bersaing dengan negara lain. Penjelasan di atas menegaskan bahwa perancangan komik digital sebagai usaha mengedukasi masyarakat terutama remaja terhadap isu pembajakan film penting untuk dilakukan.

Unsur desain terdiri dari unsur-unsur yang dapat divisualisasikan serta ada yang tak divisualisasikan [7]. Garis adalah unsur dasar pada desain. Unsur garis merupakan unsur yang artinya titik/poin yang saling terhubung menggunakan titik/poin lainnya yang akan menghasilkan sebuah bentuk gambar garis seperti garis lurus, lengkung, zigzag, tak beraturan, horizontal, vertikal, diagonal. Garis vertical mempunyai kesan stabil, gagah, serta elegan. Garis horizontal memiliki arti pasif, damai, dan tenang. *Shape* merupakan sebuah bentuk yang mempunyai bentuk seperti lingkaran (*circle*), kotak (*rectangle*), segitiga (*triangle*) ataupun bentuk lain yang mempunyai diameter tinggi dan lebar.

Unsur selanjutnya yang ada pada desain adalah tekstur. Tekstur yaitu tampak permukaan bidang suatu benda. Permukaan benda dapat polos atau berukir, licin atau kasar, yang dapat diketahui dengan cara diraba atau diamati [8]. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu tekstur nyata dan semu. Tekstur yang lebih sering digunakan merupakan tekstur semu yang bisa menimbulkan tekstur kasar, mirip kayu dan batu, tanpa harus langsung menggunakan benda-benda itu. Begitu pula menggunakan tekstur halus yang lebih mudah mendapatkan kesan halus ketika menggunakan tekstur semu (tidak nyata).

Space juga merupakan unsur-unsur desain yang ada pada desain grafis. *Space* adalah ruang atau jarak antara elemen-elemen yang terdapat pada desain grafis. Elemen-elemen tersebut berupa *objek*, *background* dan *text* [9]. Ruang atau *space* juga diartikan sebagai jeda antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis umumnya bisa dijadikan sebagai unsur pemberi efek keindahan desain.

Panjang dan pendek, tinggi dan rendah, serta besar dan kecilnya suatu elemen visual perlu diperhatikan. Tujuannya agar keterbacaan (*legibility*) dapat disajikan dengan baik [10]. Ukuran merupakan unsur yang sangat krusial dalam desain grafis. Objek yang mau diperlihatkan lebih dulu (ditonjolkan) akan mempunyai ukuran yang lebih besar dari objek lainnya yang tidak ditonjolkan. Perbedaan ukuran ini dapat dikatakan sebagai upaya pemberian sorotan pada sebuah desain.

Unsur yang tidak kalah penting pada karya desain grafis adalah *value* (gelap-terang). Gelap terang merupakan sebuah komponen dasar desain yang termasuk permainan baru dalam membentuk ranah/lingkup arsir.[11]. *Value* adalah dimensi terang-gelapnya warna. Pada intinya setiap warna bisa diterangkan menjadi warna yang lebih muda. Contohnya, jika warna biru diterangkan, maka akan menghasilkan biru muda.

Menurut pembagian warna dalam teori Brewster, warna dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral [12]. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, karena setiap warna memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda sehingga penggunaan warna pada desain sangat perlu diperhatikan agar kesan pada sebuah desain dapat tersampaikan. Warna pada dasarnya dibagi menjadi dua menurut kejadiannya, yaitu *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang asalnya dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* merupakan bahan yang disebut pigmen. Warna pokok *additive* terdiri dari RGB atau *red*, *green* dan *blue*. Campuran warna cahaya ini bersifat murni karena tidak tercampur dengan warna lainnya. Warna RGB biasa digunakan di dunia televisi, panggung dan audio visual lainnya.

Menurut pakar komik Will Eisner komik disebut sebagai "*sequential art*" (seni yang berurutan) yang artinya jika sebuah gambar berdiri sendiri dan dilihat satu persatu hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik [13] Dalam konteks "*sequential art*", McCloud menggarisbawahi perbedaan dari animasi dan komik, karena animasi itu sendiri juga "*sequential art*" yang merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan

utuh. Yang membedakan animasi dari komik adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel atau *frame* yang tersusun saling berdampingan. Seiring berjalanya waktu, komik mulai berkembang dari munculnya komik strip yang banyak dijumpai di surat kabar dan cenderung untuk segmentasi anak-anak. Komik mulai diminati kalangan remaja dan dewasa, dengan munculnya novel grafis, yaitu jenis komik dengan tema yang seirus dan cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel. Komik sangat digemari diberbagai kalangan, mereka tidak hanya membeli komik untuk dikoleksi karena ceritanya menarik, namun makna dan unsur edukasi yang terkandung di dalamnya sangat mudah dimengerti dikarenakan unsur ilustrasi sebagian besar terdapat di dalam komik sangat membantu pembacanya untuk mengerti situasi apa yang diceritakan [14]

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu [15]. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.

Drs. RM. Soenarto mengatakan bahwa ilustrasi adalah hasil dari sebuah gambar atau proses grafis yang berguna sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya. Jika dikaitkan dengan komunikasi, maka Ilustrasi adalah terjemahan teks. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan tepat dan tegas, seperti cerita pendek dalam sebuah majalah [5].

Berdasarkan buku *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* [16], menyebutkan tipografi atau yang biasa di kenal dengan huruf adalah ilmu yang berurusan dengan “Penata huruf cetak”. *Tipografi* berawal dari Bahasa Yunani yaitu *typos* (τύπος) dan *graphie* (γραφική), yang arti harafiahnya dari tipografi adalah “bentuk tulisan” dan dalam kata kerjanya disebut “pembentukan” atau “kreasi” huruf. Penempatan tipografi pada perancangan komik akan diletakan pada judul, teks, dialog pada komik ini dan juga media pendukung lainnya. *Font* yang digunakan untuk penulisan teks dialog adalah *font* yang mudah dan nyaman untuk dibaca, sedangkan untuk penggunaan *font* pada efek akan menggunakan *font* yang sesuai denngan efek yang digunakan. Dalam buku *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* [16] terdapat empat jenis klasifikasi huruf, yaitu: serif, sans serif, script dan dekoratif.

Aspek-aspek seperti warna, ilustrasi dan tipografi di atas menjadi aspek yang penting dalam pembuatan suatu komik digital. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang komik digital tentang isu pembajakan film untuk edukasi remaja. Pembuatan komik digital ini bisa lebih mudah diterima oleh kalangan remaja seiring dengan perkembangan teknologi di mana semua orang menggunakan ponsel pintar.

2. Metode

Perancangan ini membutuhkan pengumpulan data-data sebelum dilakukan pembuatan komik ini, agar isi dari komik tersebut bisa tersampaikan dengan data yang faktual. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara yang didapat selanjutnya digunakan sebagai sumber premier dalam perancangan karya ini.

Obesrvasi dilakukan untuk mengamati masalah, agar dapat lebih memahami kasus yang sedang diteliti, dengan dilakukannya studi komparator menggunakan objek lain yang setara, dengan itu dapat dicari perbedaan serta komparasi dari tiap masing-masing SWOT dengan media yang akan dibuat. Analisis SWOT dilakukan agar dapat menggambarkan secara detail peluang dan resiko yang dihadapi di dalam sebuah industri. Analisis ini dilakukan pada komik Kolong Sinema, Si Juki dan Code Helix. Hasil observasi pada ketiga karya tersebut menginformasikan bahwa masih terdapat kekurangan yang dapat dijadikan peluang untuk melakukan pengembangan, seperti yang dituliskan pada Tabel 1 Analisis SWOT.

Wawancara dengan pihak yang dianggap ahli dalam bidangnya dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dapat dipercaya. Wawancara adalah sebuah cara untuk mengumpulkan data, proses ini sangat penting untuk sebuah penelitian karena membutuhkan informasi langsung dari seorang narasumber. Wawancara bersama Amir founder META studio menjelaskan bahwa platform Webtoon

itu sendiri mampu membuka banyak peluang bagi komikus untuk menghasilkan pendapatan terutama yang ingin memulai karir di industri komik, dikarenakan platform Webtoon sudah cukup terkenal dikalangan remaja dan memiliki akses yang mudah dengan itu banyak karya komikus dikenali dan dibaca oleh kalangan luas. Wawancara kedua dilakukan dengan sutradara film pendek “*Persehan*” bernama Lukman. Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa masih banyak terjadi pembajakan film baik dari film mayor maupun film independen, dan hal ini merugikan pembuat film, sehingga perlu edukasi dengan pendekatan yang menyenangkan pada masyarakat.

Tabel 1. Analisis SWOT

Analisis	Komparator 1 Komik Code Helix	Komparator 2 Komik Kolong Sinema	Komparator 3 Komik Si Juki
Strength	Mengangkat tema <i>Cyber Security</i> dengan pendekatan modern sehingga dapat dinikmati remaja	Menceritakan sejarah adaptasi film komik Indonesia yang luas dengan nuansa komedi	Memiliki <i>brand</i> yang mudah dikenali membuat komik ini cukup terkenal
Weakness	Memiliki gaya visual yang tidak biasa membuat pembaca ragu-ragu untuk memulai	Komik kurang dikenal oleh kalangan luas karena kurangnya pemasaran	Memiliki cerita yang pendek dan terkadang kurang menarik
Opportunity	Memiliki visual yang tidak biasa membuat komik ini laris di beberapa kalangan tertentu	Kurangnya pemasaran membuat komik ini menjadi barang yang langka untuk dikoleksi	Komik ini memiliki format digital dan cetak membuat komik ini mudah ditemui di mana saja
Threat	Banyak munculnya komik yang memiliki gaya visual yang lebih menarik membuat komik ini mudah dilewati	Kurangnya minat masyarakat terhadap format komik cetak	Muncul banyaknya komik yang serupa membuat komik ini tidak begitu unik.

Pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini menggunakan berbagai jenis studi pustaka seperti halnya buku, artikel, jurnal dan internet. Agar mendapatkan lebih banyak data yang diperlukan, dilakukan juga penyebaran kuesioner secara *online* melalui *Google form*. Pembagian tersebut dilakukan pada masyarakat usia remaja baik remaja awal sampai remaja akhir (13-22 tahun). Hal ini disesuaikan dengan target sasaran dari karya ini. Survey tersebut mencakup pertanyaan dari penelitian ini mulai media hiburan apa yang paling sering dinikmati oleh audien, seberapa paham audien tentang Hak Kekayaan Intelektual, seberapa sering responden menonton film bajakan dan alasannya. Survey yang telah dilakukan banyak yang memilih film sebagai media hiburan yang paling sering digunakan dan diikuti dengan membaca komik. Hal ini menunjukkan bahwa film dan komik sering dijadikan media hiburan terutama para remaja.

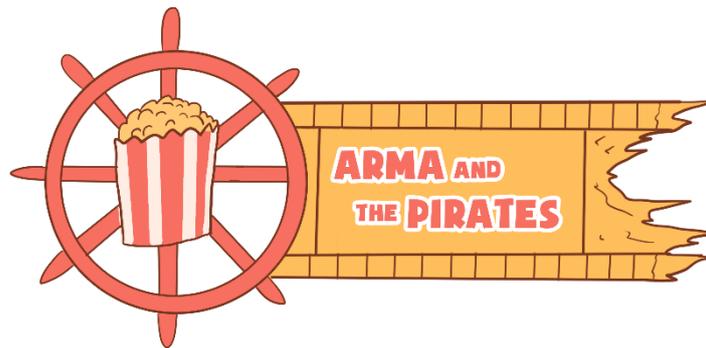
3. Hasil dan Pembahasan

Proses perancangan komik melewati pengumpulan data melalui metode kualitatif berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan proses analisis SWOT pada studi komparator. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan kelemahan dan kekuatan komparator yang dapat membantu dalam proses perancangan komik, agar perancangan komik ini mencapai tujuannya sebagai media edukasi. Proses wawancara dilakukan dengan Founder META Studio dan Sutradara Film Pendek “*PERSEHAN*” menghasilkan ide yang digunakan untuk menyusun konsep cerita Komik. Pengumpulan data lainnya juga dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui minat masyarakat terhadap film sebagai salah satu media hiburan yang dipilih masyarakat, sehingga edukasi terhadap isu pembajakan film perlu dilakukan.

Perancangan komik ini menggunakan judul “*Arma and the Pirates*” yang artinya adalah Arma dan para bajak laut. Judul tersebut dipilih karena komik ini menceritakan seorang mahasiswa yaitu Arma

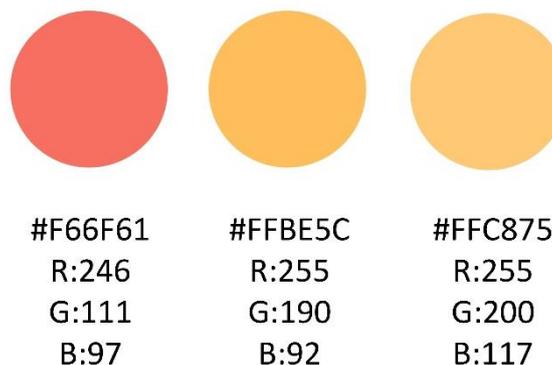
yang tinggal di satu rumah kontrakan dengan orang-orang yang suka menonton film bajakan. Pemilihan bajak laut untuk cerminan pembajakan film diambil dari sudut pandang bahwa bajak laut merupakan sekumpulan perampok laut yang memiliki aktivitas merampas barang atau hak orang lain. Hal tersebut sesuai dengan aktivitas pembajakan film yang juga merupakan kejahatan perampasan hak orang lain.

Usaha menarik pembaca karya ini adalah dengan membuat logo. Perancangan logo dilakukan dengan memilih simbol-simbol untuk menimbulkan rasa penasaran terhadap isi komik ini. Konsep pembuatan logo diambil dari gabungan kata kunci judul komik yaitu film dan pembajakan. Penggunaan simbol yang berkaitan dengan bajak laut berupa kemudi kapal laut dan sobekan rol film sebagai simbol isu perfilman dianggap dapat mewakili identitas pada komik ini. Perwujudan dari penjelasan di atas, dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Logo

Pada perancangan webcomic ini memakai beberapa konsep warna atau *tone color* hangat. Warna merah yang menggambarkan kepercayaan diri yang digunakan pada karakter utamanya pada komik ini. Warna hangat lain seperti kuning dan orange, yang dapat menimbulkan perasaan gembira dan antusias. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menarik perhatian masyarakat terutama remaja. Gambar 2 di bawah merupakan warna yang digunakan pada perancangan karya komik ini.



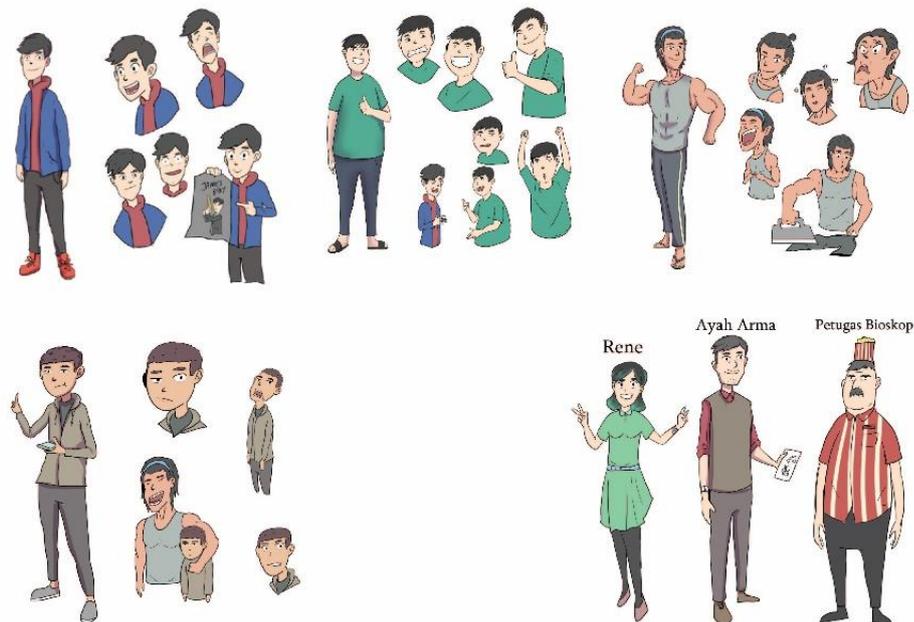
Gambar 2. Warna

Tipografi yang digunakan pada teks di dalam *webcomic* ini adalah Digital Strip Bb. *Font* ini merupakan font yang sering dipakai pada *webcomic*, memiliki karakteristik yang mudah untuk dibaca. Keterbacaan huruf menjadi sangat penting untuk difikirkan agar informasi yang ada pada komik dapat dengan mudah diterima pembacanya. Hal tersebut menjadi alasan jenis *font* ini dipilih dalam perancangan komik *Arma and The Pirates*. Jenis Tipografi yang digunakan dalam perancangan komik ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Jenis Font

Komik digital berupa *webtoon* ini memberikan edukasi terhadap bahayanya menonton film dengan menggunakan situs ilegal yang dikemas dengan cerita sehari-hari seorang mahasiswa. *Webcomic* ini akan menceritakan 4 karakter yang memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang masalah pembajakan film hingga akhirnya bisa saling belajar dengan satu sama lain. Karakter utama bernama Arma sebagai pembawa bahaya pembajakan film, kemudian karakter Leo, Mas Gon dan Reji sebagai pelaku pembajakan film. Perbedaan keempat karakter serta karakter pendukung adalah seperti yang disajikan pada Gambar 4 di bawah ini:

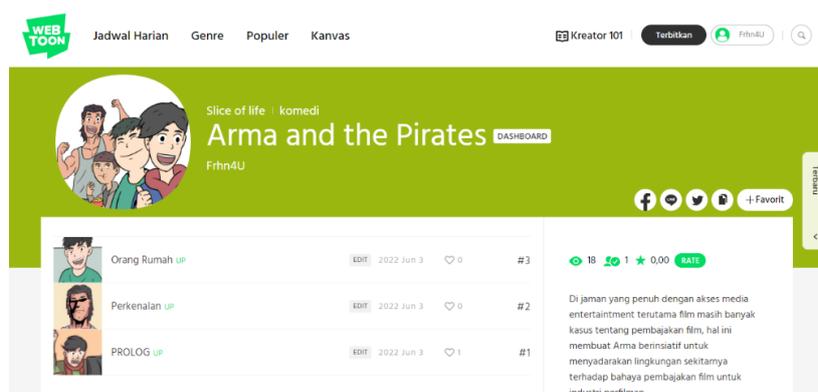


Gambar 4. Desain Karakter

Komik *Webtoon* ini dibuat dalam 10 episode yang dapat diakses secara gratis melalui platform *webtoon*. Kesepuluh episode ini memiliki subjudul masing-masing yang menggambarkan isi ceritanya. Tampilan cover untuk karya komik Arma and the Pirates pada aplikasi Line *Webtoon* dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah. Spesifikasi komik ini adalah sebagai berikut:

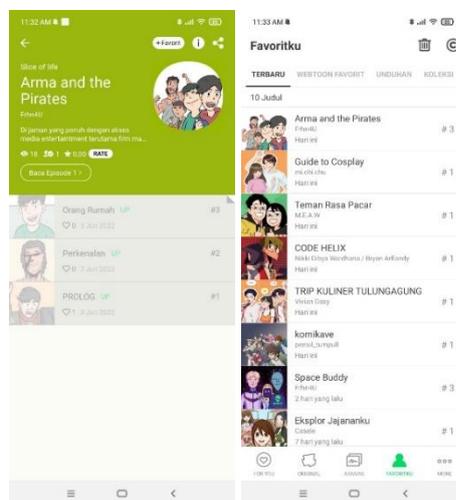
Komik Digital: *Webcomic* yang diunggah ke Line Webtoon

- a. Genre : Slice of Life dan Komedi
- b. Ukuran : 800 x 1280px, resolusi 300dpi
- c. Konten : Image (Jpg)



Gambar 5. Tampilan Cover Webtoon

Episode 1 menceritakan masa kecil Arma dan ayahnya yang sedang menonton film di ruang tamu, ayah Arma adalah seorang sutradara yang terkena dampak dari pembajakan film, hal ini membuat Arma ingin mencoba mengedukasi lingkungan sekitarnya terhadap pembajakan film. Episode 2 memperkenalkan pada ke 3 karakter utama Leo, Mas Gon, Reji yang tinggal satu rumah kontrakan bersama Arma. Episode 3 menceritakan Arma mencoba mengamati orang-orang rumah dan mencari tau genre film yang mereka tonton, agar Arma bisa lebih dekat dengan teman barunya. Episode 4 bercerita tentang Arma mengadakan kegiatan berkumpul menonton film bersama, tetapi terjadi perdebatan tentang isu pembajakan film. Episode 5 berisi tentang Mas Gon yang mengunjungi situs ilegal untuk menonton film. Episode 6 berisi kisah Leo yang mendapatkan dampak negatif berupa laptop yang terkena virus dari proses mengunjungi situs ilegal. Episode 7 berkisah tentang akibat laptop Leo yang terkena virus. Episode 8 berisi tentang Arma yang mengedukasi Leo akan bahaya menonton film di situs ilegal. Episode 9 usaha Arma menyadarkan Reji terhadap pembajakan film. Episode 10 menjelaskan Arma yang mengajak semua teman kontrakannya untuk merasakan pengalaman menonton film di bioskop dan melihat perbedaannya. Pembaca komik ini dapat melihat tampilan komik per-episodenya seperti yang terlihat pada Gambar 6, sedangkan cuplikan dari isi/episode komik dapat dilihat pada Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Webtoon Tampilan Per episode



Gambar 7. Cuplikan Episode Komik

4. Kesimpulan

Perancangan komik *webtoon* mengangkat isu tentang pembajakan film bertujuan untuk menyadarkan masyarakat tentang bahayanya menonton film secara bajakan dengan menggunakan situs-situs yang tidak sah yang berdampaknya tidak hanya pada individu saja tapi juga orang di balik layar pembuatan karya tersebut. Webcomic berjumlah 10 episode yang mengangkat kisah keseharian mahasiswa yang di

lingkungan sekitarnya yang masih sering menonton film bajakan. Menyampaikan informasi menggunakan media komik terutama *webcomic* dapat menjangkau banyak pembaca yang cukup efektif. Penyusunan materi pembahasan pada setiap episode penting dilakukan agar dapat pesan edukasi yang ingin dicapai tersampaikan dengan baik. Perancangan komik dengan jenis komedi merupakan salah satu usaha menarik pembaca, sehingga pesan isu pembajakan film dapat disampaikan dengan ringan dan lebih mudah diterima.

Proses perancangan komik ini, perlu persiapan yang lebih juga dapat membantu mematangkan serta materi yang dibawa. Pemilihan warna dan *font* sudah cukup baik, namun dalam pembuatan *layout* desain masih kurang tepat. *Timeline* pengerjaan banyak yang terlewatkan, sehingga terjadi ketidaksesuaian dengan *storyline* maupun *storyboard* sehingga perlu penyesuaian ulang. Pentingnya pengerjaan sesuai apa yang telah disusun agar lebih menghemat waktu dan lebih terstruktur. Pada proses perancangan komik ini terdapat banyak topik menarik yang dapat dikembangkan melalui media komik digital, mengingat masyarakat saat ini berada pada era digital. Hal lain yang menarik adalah perancangan dengan topik pembajakan film masih sangat berpotensi untuk dikembangkan dalam berbagai media, sebagai upaya membantu mengedukasi masyarakat terhadap bahaya pembajakan film.

Referensi

- [1] N. K. S. Dharmawan, "Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI), cet. II," *Deepublish, Yogyakarta*, 2017.
- [2] Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," Jakarta, 2014.
- [3] Ady Prawira Riandi, "Joko Anwar Sebut 2 Faktor Keberhasilan Luar Negeri Berantas Pembajak Film," *Kompas*, 2020.
- [4] I. Umami, "Psikologi remaja." Idea Press Yogyakarta, 2019.
- [5] N. Soedarso, "Komik: karya sastra bergambar," *Humaniora*, vol. 6, no. 4, pp. 496–506, 2015.
- [6] H. A. Ahmad, "Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009," *Tersedia di: (http://www.academia.edu/1721061/kenapa_komik_Digital diakses 16 Januari 2019)*, 2009.
- [7] I. Rochmawati, "04-Unsur-unsur Desain," 2020.
- [8] U. Kustiawan, *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- [9] S. T. Alia Nutrisiany Purnomo, *Dasar Desain Grafis untuk SMK/MAK Kelas X*. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=L28LEAAAQBAJ>
- [10] F. Casofa and A. Isa, *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Fcl8EAAAQBAJ>
- [11] R. D. Andreansyah, C. R. Maulan, and F. Y. Putri, *Professional Dalam Graphic Design*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=7PCiEAAAQBAJ>
- [12] Yulianto, *Buku Sakti Kuasai Desain Grafis*. in Anak Hebat Indonesia. Anak Hebat Indonesia, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=GXRHEAAAQBAJ>
- [13] S. McCloud, *Membuat komik: rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis*. Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [14] K. C. D. S. Suanita, G. P. P. A. Yasa, and N. A. Santosa, "Perancangan Komik Edukasi Mengenai Dinosaur untuk Anak–Anak Umur 9–12 Tahun di Denpasar," *Jurnal Selaras Rupa*, vol. 1, no. 1, pp. 15–26, 2020.
- [15] I. Maharsi, *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- [16] S. S. Lia Anggraini S. and S. S. Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia, 2014. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=GauIEAAAQBAJ>