

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI TOPIK TENTANG KEMATIAN UNTUK ANAK USIA REMAJA.

Candra Prayoga¹, Ganis Resmisari².

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: candra.prayoga@mhs.itenas.ac.id ganis@itenas.ac.id

Abstrak

Remaja fase manusia menuju dewasa masa ego manusia masih cenderung labil dan lebih fokus dengan kesenangan duniawi entah dengan diri sendiri atau berkelompok. Remaja sering lupa dengan hal paling dekat yaitu kematian, stereotip waktu muda merupakan bersenda gurau tanpa memikirkan hal lain sehingga remaja lebih suka mencari hiburan di banding beribadah. Dalam media di Indonesia tema kematian jarang diangkat dan terakhir tahun 1980 dalam komik cetak siksa neraka walau demografis aslinya untuk dewasa, komik zaman sekarang sudah ada dua format yaitu digital dan cetak. Remaja lebih sering membaca melalui Online dengan munculnya komik digital pada platform bernama webtoon, alasan remaja sendiri lebih sering membaca webtoon karna praktis tidak terlalu mengeluarkan biaya sebanyak komik cetak, namun selama ini kematian juga belum pernah diangkat karna kebanyakan komik webtoon lokal sering bergenre romansa atau horor umum, oleh karna itu tema kematian ini bisa menjadi peluang untuk dikomunikasikan pada remaja dengan tujuan remaja menjadi lebih ingat pada kematian

Kata Kunci: (Komik, Kematian, Remaja, Media, Webtoon,)

Abstract

The human phase of adolescence towards adulthood is when the human ego still tends to be unstable and is more focused on worldly pleasures, whether with oneself or in a group. Teenagers often forget the closest thing, namely death, the stereotype when they are young is to joke around without thinking about other things, so teenagers prefer to seek entertainment rather than worship. In the media in Indonesia, the theme of death is rarely raised and most recently in 1980 in the printed comic Torture of Hell, even though the original demographic was for adults, today's comics have two formats, namely digital and print. Teenagers read online more often with the emergence of digital comics on a platform called webtoon. The reason teenagers themselves read webtoon more often is because it is practical and doesn't cost as much as printed comics, but so far death has never been mentioned because most local webtoon comics are often in the romance or genre. general horror, therefore the theme of death could be an opportunity to communicate to teenagers with the aim of teenagers becoming more aware of death.

Keywords: *Comic, Death, Media, Teenagers, Webtoon,*

1. Pendahuluan

Remaja adalah fase usia peralihan seorang anak mulai beranjak menjadi dewasa, masa ini adalah fase dimana ego dan mental masih sangat labil, usia ini anak mulai menentukan tujuan hidup, oleh karena itu awal fase remaja ditandai dengan berubahnya sikap yang bisa berdampak positif maupun negatif sekaligus tindakan dan sikap mereka dipengaruhi dari lingkungan pergaulan dengan interaksi baik secara verbal maupun nonverbal. Zaman sekarang anak remaja lupa akan kematian yang biasanya remaja senang dengan hal duniawi yang tidak selamanya itu positif, pengaruh pergaulan juga faktor lain yang membuat remaja bisa terjerumus pada tindakan negatif. Ada juga yang beranggapan hanya orang berusia lanjut yang akan bertemu kematian. Namun kematian sendiri bisa terjadi pada siapa saja tak peduli dia tua maupun muda jika waktu sudah tiba maka kematian itu akan datang padanya.

Media yang membahas kematian juga jarang diangkat khususnya pada media lokal terakhir kali tema ini diangkat pada tahun 80an pada seri komik dari siksa neraka dan juga pada ilustrasi majalah hidayah walau secara demografis aslinya komik dan majalah ini ditunjukkan pada dewasa namun media seperti komik ini cukup efektif karena zaman dulu banyak yang trauma dan bertobat setelah membaca komik ini, hal ini menjadi bukti bahwa media seperti komik cukup efektif untuk menyampaikan pesan. Sekarang ini penyebaran media seperti komik juga semakin mudah dengan munculnya komik digital atau biasa disebut Webtoon yang mulai digandrungi oleh para remaja dengan banyak variasi banyak genre komik. Webtoon sendiri memiliki keunggulan dibanding komik cetak karena komik digital dan lebih mudah diakses dimana saja ketika memakai gadget sehingga semakin banyak remaja yang lebih menggandrungi Webtoon dibanding komik cetak. Namun sayangnya untuk tema kematian ini juga belum pernah diangkat khususnya untuk webtoon buatan lokal, kebanyakan Webtoon yang beredar di Indonesia bergenre romansa percintaan maupun horor umum yang berkaitan dengan hantu.

1.1 Studi Literatur remaja

Fase remaja merupakan periode alami setiap anak manusia, periode ini merupakan masa peralihan dari fase anak-anak menjadi dewasa. Remaja terbagi tiga masa ini dimulai pada usia 11 – 14 untuk awal masa remaja yang biasanya ditandai perubahan sikap, 14 – 17 tahun masa yang disebut remaja madya. Pencarian jati diri dan pandangan hidup dalam kehidupan sosial dan fase ketiga dan umur 18 – 25 remaja akhir masa pematangan tujuan dan awal masa dewasa (Syamsu Yusuf, LN, 2014 hlm 26-28). Masa remaja ditandai dengan beberapa perubahan sikap yang disebut masa pubertas yang perubahan sikap seperti emosi yang tidak stabil, mulai adanya sikap antagonisme, dan mudah bosan, usia ini merupakan fase masa pencarian identitas jati diri (Maryam B gainau, 2015.). Emosi Remaja cenderung labil juga tingkah laku remaja rentan sekali terbawa pada sifat positif maupun negatif, yang terkoordinasi pada teman sebaya dan lawan jenis hingga berangsur melepaskan diri dari keluarga, pada hal keimanan terhadap agama remaja yang cenderung mencari kebenaran yang hakiki jika itu gagal maka kegoyahan iman pada anak usia remaja (Ida Umami, 2019).

1.2 Studi Literatur Kematian

Emosi remaja yang selalu mencari kebenaran membuat diri terkadang lupa dengan hal paling dekat seperti kematian karena secara makna kematian adalah proses keluarnya roh dari raga dan berakhirnya hidup makhluk, dalam agama Islam Allah memiliki wewenang atas malaikat maut untuk mencabut nyawa seluruh makhluk hidup karena Kematian merupakan hal pasti dan tak dapat dihindari (Ash Shufi, Mahir Ahmad, 2007, Hlm 3)(QS Al – Ahzab : 38). Sadar atau tidaknya Allah sering menyerukan kepada setiap makhluknya tentang kematian karena semua makhluk akan kembali kepada sang Khalik (Karim, 2015.).

Kematian merupakan hal terdekat setiap manusia (QS AL Waqiah: 85). Saat Proses Kematian semua Manusia tak akan lepas dengan proses yang disebut Sakratul maut yang terbagi dua jenis yaitu husnul khotimah dan su'ul khotimah. husnul khotimah merupakan kematian baik untuk orang beriman dimana kematian ada sebagai rahmat dan malaikat maut datang dengan wujud yang baik dan mencabut nyawa orang beriman dengan mudah sehingga orang tersebut tidak akan menderita saat sakratul maut. (QS Al Fajr:27-28). Selain itu pada orang yang meninggal secara syahid seperti tewas dalam perang, membela kehormatan atau saat persalinan akan mendapat pahala yang lebih banyak (QS Al Imran:169). Lain dengan su'ul khotimah bagi pendosa kematian datang sebagai siksaan dan malaikat datang dengan

wujud mengerikan, dan malaikat akan mencabut nyawa secara kasar dengan memukul jenazah (QS Al An-am: 93), (Ash Shufi, Mahir Ahmad, 2007, hlm 11-14.). Beberapa kebudayaan seperti Islam di Jawa memiliki tradisi saat ada kematian seperti tahlilan di malam 7, 40, 100, dan 1000 semenjak meninggal tradisi ini juga dibarengi dengan upacara selamatan, saat pemakaman pun ada pembekalan untuk ruh di diliaing lahat dengan dikumandangkan azan dan iqamah untuk jenazah sebelum ditimbun dengan tanah, hal ini bisa terjadi karna ada akulturasi budaya di Indonesia juga dengan pengaruh sosial budaya keagamaan masyarakat (Karim, 2017).

1.3 Studi literatur budaya storytelling

Dalam budaya Indonesia hal mengenai kematian juga banyak ditemukan di berbagai cerita rakyat maupun keagamaan yang berkembang di Nusantara selama berabad-abad. Hal ini tak lepas dari teknik bercerita yang dikembangkan secara oral pada kebanyakan masyarakat yang biasanya dipakai untuk menyampaikan pesan atau petuah kepada generasi yang lebih baru. Adanya teknik komunikasi cerita tak lepas dengan adanya cerita yang berkembang di masyarakat yang awalnya ada dalam bentuk oral yang diceritakan dari mulut ke mulut karna belum berkembangnya budaya tulis pada masyarakat umum, sehingga cari ini yang dipakai sehingga munculnya cerita rakyat (Eka Noviana et al., 2020.hlm 18).

Selain teknik cerita oral ilustrasi visual bergambar memiliki peran menghidupkan sebuah pesan yang disampaikan melalui media bernama teknik visual storytelling (Witabora, 2012.). Di Indonesia sendiri bercerita dengan gambar ini sudah ada sejak lama dengan temuan relief pada Candi Borobudur dan kebudayaan seperti wayang kulit ada juga ukiran cerita bergambar pada daun lontar (Soedarso, 2015). Visual Storytelling seiring berkembangnya zaman dan di temukannya mesin cetak merupakan awal munculnya media storytelling melalui komik cetak konvensional sampai saat ini komik masih menjadi media storytelling yang menyatukan unsur komunikasi, naratif, dan budaya (Nasira Al Faruque, 2023.).

1.4 Studi Literatur Komik

komik sendiri merupakan media seni visual berupa susunan gambar berurutan yang membentuk suatu cerita seperti storytelling dan ilustrasi setiap komikus juga memiliki visual komik juga memiliki aliran gaya komik mereka masing-masing yang dipengaruhi oleh kemampuan gambar setiap komikus (McCloud,S,2001). Indonesia sendiri industri komik mulai muncul saat tahun 50an dengan R.A Kosasih yang dijuluki bapak komik Indonesia merilis komik yang terinspirasi dari Epos budaya lokal seperti Sri asih dan mahabharata (Atmadiredja n.d.).

Zaman sekarang Komik juga terbagi atas dua media seperti komik cetak konvensional dan komik digital atau bisa disebut Webcomic maupun Webtoon, komik digital semacam ini sering di sebar melalui website digital di internet (McCloud,S,2006). Format modern komik digital sendiri muncul di korea sejak tahun 2000an sampai 2010an dengan munculnya berbagai platform bacaan komik digital ditambah dengan perkembangan teknologi gawai dan internet (Lynn Professor, 2016) . Webtoon sendiri sudah menjadi transmedia untuk storytelling bentuk komik secara digital yang bisa lebih mudah dibaca oleh berbagai kalangan salah satunya adalah usia remaja (Yong Jin, 2019).

Masalah khusus : Semua materi dan pembahasan yang ada bisa ditarik kesimpulan bahwa fase usia remaja memiliki ego kurang stabil sehingga mudah terjerumus ke dalam hal duniawi yang kurang baik sehingga perlu adanya media informasi yang disukai remaja untuk menyampaikan pesan bahwa kematian bisa datang pada semua orang termasuk remaja itu sendiri. Media seperti komik merupakan hal yang cocok untuk menyampaikan pesan pada remaja seperti contoh pada komik siksa Neraka yang berhasil menyampaikan pesan ini di era 80an. Sejak itu tema tentang kematian sangat jarang diangkat pada komik dan Sekarang dengan munculnya komik digital bisa menjadi peluang untuk menyampaikan pesan tentang hal kematian ini terhadap audiensi remaja yang saat ini sering membaca komik melalui platform digital seperti Webtoon..

2. Metode/Proses Kreatif

Pada Metode penelitiannya sendiri akan dilakukan secara kualitatif dengan beberapa narasumber data yang dikumpulkan dan dianalisis dengan SWOT yang bertujuan untuk melihat peluang pengembangan komik lalu wawancara dari beberapa narasumber target audiens juga dari sumber riset untuk data apa saja yang mereka sukai dan apakah mereka setuju bila tema ini diangkat sekaligus untuk memilih data mana saja yang akan digunakan pada komik. Juga supaya agar bisa melihat Costumer Insight untuk mengetahui kesukaan target audience supaya bisa mudah menentukan cerita dan style visual apa yang mereka sukai untuk penerapan konsep kematian dan malaikat maut ini pada komik digital.

2.1 Hasil wawancara dengan beberapa remaja

Menurut wawancara dari beberapa remaja pelajar SMA mendapatkan hasil memang benar bahwa generasi muda khususnya remaja memang sering lupa akan hal kematian, hal yang paling sering menyebabkan para remaja ini lupa akan kematian adalah mereka kadang lebih senang menikmati kegiatan mereka hingga terkadang lupa tentang hal tersebut. Namun walau remaja sering melupakan kematian mereka masih takut terhadap hal kematian terlebih jika itu terjadi pada keluarga atau teman terdekat. Saat ditanya bagaimana ini jika hari ini adalah hari terakhir, mereka merasa sedih dan jika hal itu terjadi mereka mempunyai ambisi untuk meminta maaf dan bertobat kepada orang tersayang. Mengenai orang tersayang kebanyakan orang tersayang pada remaja yang diwawancara adalah keluarga dan teman terdekat dan ditanya bagaimana jika orang tersebut meninggalkan mereka? Mereka menjawab sama mereka merasa hancur dan sedih jika itu terjadi dari data yang di dapat sebenarnya para remaja ini benar mereka sering lupa akan kematian namun di sisi lain mereka tidak lupa begitu saja mereka masih memiliki rasa takut akan kematian terlebih pada kehilangan orang tersayang. hal ini menandakan bahwa mereka lebih takut kematian menimpa orang tersayang dibanding diri sendiri.

2.2 Hasil wawancara dengan pemuka agama

Dari riset data dari informasi dari ustaz setempat didapat beberapa data perihal tentang kematian. Kematian sendiri merupakan fase berpindahnya ruh meninggalkan raga menuju alam selanjutnya yaitu alam kubur. Kematian sendiri merupakan hal paling dekat dengan manusia karna dikatakan bahwa malaikat yang ditugaskan mencabut nyawa yaitu izroil senantiasa selalu ada di dekat setiap makhluk dan hanya menunggu aba-aba sampai waktu mereka dijemput. Kematian sendiri tak juga tak pandang bulu mau siapa pun tua atau muda jika dalam takdir sudah ditetapkan meninggal maka malaikat akan senantiasa menjemput untuk menyeberangkan ke alam berikutnya. Saat kematian berlangsung juga akan ada fase yang dinamakan sakratul maut ini adalah fase di mana roh mulai meninggalkan tubuh yang rasa dari sakratul maut ini sangat sakit baik itu untuk yang beriman maupun yang munkar, namun untuk orang beriman sakratul mautnya akan terasa cepat dan jiwa mereka akan mudah dicabut, namun bagi orang yang jahat rasa sakit sakratul maut itu akan berlangsung lama seolah jiwa mereka tertahan di dunia. Ada juga kasus yang dinamakan mati suri dan koma di mana jiwa terpisah namun karna belum waktunya datang maka kematian belum ada pada mereka dan sesaat jiwa akan kembali ke tubuh. Menurut penuturan pemuka agama bahwa menerapkan tema kematian pada komik adalah hal yang boleh dilakukan asal niat kita membuat hal itu bertujuan baik di mana setiap amal baik akan dibalas kebaikan juga, namun juga ada beberapa aspek di mana tidak boleh dipakai seperti menggambarkan malaikat terlalu jelas yang dikawatirkan akan memunculkan persepsi lain pada masyarakat dan pembaca tentang wujud malaikat.

Tabel. 1 Analisis SWOT

	<p>Strength</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tema kematian diharapkan bisa memberi pencerahan dan pesan moral kepada pembaca. 2. Dengan hal ini diangkat diharapkan bisa menambah awareness pada pembaca terhadap kematian sehingga tidak mudah melupakannya. 3. Informasi terhadap kematian juga bisa memberi edukasi moral karna kematian merupakan hal nyata dan pasti terjadi. 	<p>Weakness :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kematian sendiri memiliki persepsi berbeda pada setiap orang 2. Banyak agama yang dianut di Indonesia sehingga masing-masing agama memiliki persepsi lain terhadap kematian. 3. Karna perbedaan tersebut ada kemungkinan salah tangkap pada informasi. 4. Kematian juga kadang menjadi hal tabu dan sensitif untuk dibicarakan.
<p>Opportunity</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tema ini jarang sekali diangkat terlebih pada media cetak dan digital di Indonesia. 2. Pembaca komik digital di Indonesia juga cukup tinggi sehingga bisa menjadi peluang. 3. Tema komik horor Indonesia terlalu berorientasi pada hantu. 	<p>S+O</p> <p>tema ini jarang diangkat komik luar yang sudah lebih dulu mengangkat bisa dijadikan referensi untuk pembangunan cerita agar pembaca merasa tidak bodo amat dan juga jalan cerita di komik luar mudah disukai remaja.</p>	<p>W + O</p> <p>Kematian jarang dibahas oleh masyarakat dan jarang ada di masyarakat hal ini bisa menjadi kesempatan untuk di adaptasi pada media komik digital karna pembaca komik digital juga didominasi oleh remaja.</p>
<p>Threat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak komik luar yang sudah lebih dulu membawa tema ini dengan target audiens yang sama. 2. Terkadang remaja bersifat bodo amat. 3. Ada stereotip bahwa masa muda hanya sekali jadi yang kadang disalah artikan ke ranah negatif. 	<p>S + T</p> <p>Kematian adalah hal yang jarang diangkat pada media di Indonesia sehingga dengan diangkatnya tema ini bisa menjadi aware bagi generasi muda, hal ini bisa dilihat dari komik luar yang juga bisa mengangkat tema ini disukai oleh remaja.</p>	<p>T+ W</p> <p>Kematian merupakan hal yang jarang diangkat di Indonesia oleh karena itu banyak sekali persepsi yang ada dimasyarakat, dengan melihat komik luar yang sudah lebih dulu mengadaptasi komik ini bisa menjadi referensi bagi pembuatan komik digital</p>

Dari matrix ini dilihat T + S adalah hal yang bisa digunakan karena tema kematian jarang sekali diangkat pada komik lokal sehingga hal ini bisa diadaptasi ke format komik digital karna di zaman sekarang remaja juga mulai menyukai komik berformat digital sehingga.

media ini adalah media yang cocok untuk menyampaikan pesan, melihat komik luar dengan tema serupa juga disukai oleh pembaca remaja sehingga perancangan komik digital bisa menjadi cara yang cocok untuk menyampaikan pesan kepada konsumen.

2.3 *Problem statement*

Remaja cenderung takut terhadap kematian apalagi menyangkut orang terdekat seperti keluarga dan teman namun mereka juga sering lupa bahwa kematian juga bisa terjadi pada diri mereka karna kegiatan mereka.

2.4 *Kondisi saat ini*

remaja sendiri memang sering lupa terhadap hal kematian ini disebabkan karna kebanyakan remaja selalu fokus terhadap kegiatan dan juga kesenangan mereka sendiri baik hal kegiatan itu dilakukan secara individu maupun berkelompok bersama teman-teman seangkatan atau keluarga mereka. Walau sering lupa namun dalam beberapa momentum remaja juga akan ingat kembali terhadap kematian seperti contoh jika mendengar kabar duka dari orang terdekat, mereka juga masih memiliki rasa takut.

2.5 *Kondisi ideal*

Dengan adanya media bertema ini bisa menjadi pengingat terhadap remaja, karna komik juga sebagai media untuk hiburan yang remaja juga banyak membaca, dengan webtoon ini edukasi tentang kematian bisa di sampaikan kepada remaja dengan awareness sebagai momen pengingat kematian pada remaja sehingga dengan begitu remaja merasa lebih ingat dan aware pada kematian sehingga dampak positifnya mereka bisa menjadi pribadi yang lebih baik di masa depan.

2.6 *Problem Solution*

kebanyakan remaja sering lupa terhadap kematian, namun di saat-saat tertentu mereka bisa ingat kembali jika di ingatkan dengan momen tertentu karna mereka sendiri lebih aware terhadap kematian individu lain dibanding diri mereka apalagi jika ini menyangkut orang terdekat yang bisa mengingatkan emosi mereka sehingga perlu adanya media yang digemari remaja agar bisa menjadi media pengingat terhadap kematian, komik webtoon sendiri sekarang ini digemari remaja yang saat ini juga tema seperti ini jarang diangkat sehingga dengan ini komik digatal webtoon bisa menjadi media yang pas untuk menyampaikan pesan terhadap audiens remaja tanpa merasa mereka diceramahi.

2.7 *Tujuan*

Jangka pendek

- Untuk memberi edukasi moral terhadap kematian terhadap remaja.
- Memberi aware bahwa semua manusia bisa mengalami kematian
- Bisa memberi pencerahan bagi para pembaca.
- Memberi motivasi positif kepada pembaca.

Jangka panjang

- Membuat pribadi remaja lebih baik sehingga bisa memperbaiki moral bangsa.
- Menurunkan angka kenakalan pada remaja, karena senantiasa ingat kematian.
- Menginspirasi bagi para remaja lain untuk mengembangkan komik 6ocal

2.8 *Segmentasi*

Tabel. 2 Segmentasi Audiens

Demografis	- Remaja akhir umur 16 – 18 tahun - Ekonomi menengah - Mempunyai gadget - Menyukai bacaan terhadap komik
Teknografis	- Remaja memiliki gadget

	- Penyuka komik digital atau webtoon
Sociografis	- Remaja yang memiliki kesedihan - Remaja mencari hiburan
Geografis	- Daerah Indonesia - Perkotaan seperti Bandung
Behavior	- Pomik digital webtoon.

2.9 Costumer insight

Needs

Perancangan komik digital informatif yang disukai remaja agar pesan mengenai kematian bisa menjadi pembangkit emosi dan perasaan mereka sehingga pesan edukasi tentang kematian ini bisa tersampaikan pada remaja.

Wants

Webtoon adalah platform mengupload dan menyebarkan komik digital ditambah remaja banyak yang membaca dan mengikuti cerita komik yang ada webtoon, sehingga merupakan media yang cocok untuk memberi edukasi kematian kepada audiens melalui pembuatan perancangan komik digital .

Fear

Karna topik ini jarang diangkat maupun diadaptasi dalam bentuk webtoon awalnya pembaca merasa aneh karna ini jenis topik yang tak umum diangkat menjadi webtoon.

Dream

Pembaca remaja mengikuti alur cerita dan mendapatkan pesan moral yang ada pada cerita komik webtoon yang memberitahu hal tentang kematian.

Hope

Pembaca merasa menjadi termotivasi dan mendapat pencerahan sehingga pesan moral yang ada pada perancangan cerita Webtoon diterapkan pada kehidupan sehari-hari menjadikan remaja pribadi yang lebih baik.

2.10 Massage planing

Para remaja ini benar mereka sering lupa akan kematian namun di sisi lain mereka tidak lupa begitu saja mereka masih memiliki rasa takut akan kematian terlebih pada kehilangan orang tersayang. hal ini menandakan bahwa mereka lebih takut kematian menimpa orang tersayang dibanding diri sendiri. Oleh karna itu sudut pandang tokoh pada komik harus seorang remaja yang menyaksikan sendiri bagaimana kematian itu tiba dan menimpa orang lain, karna hasil wawancara menjelaskan remaja menjadi lebih sedih jika itu terkait dengan orang terdekat maka dalam cerita orang harus ada juga orang terdekat entah itu teman atau keluarga.

Tabel. 3 WTS dan HTS

WHAT TO SAY	Maut selalu bersama di sepanjang waktu karna kematian sendiri merupakan hal pasti bagi setiap yang bernyawa.
HOW TO SAY	Perancangan komik digital dengan isu yang diangkat tentang bahwa kematian bisa datang

	kepada setiap orang dan siapa saja di berbagai situasi maupun kondisi yang ada.
--	---

3. Diskusi/Proses Desain

Konsep perancangan komik ini akan menceritakan seorang pelajar SMA yang memiliki masalah problematik hidup dengan lingkungan sehingga ia menanyakan apakah artinya ia hidup di dunia dan apakah kehidupan juga kematian itu, sampai ia mengalami mati suri dan untuk mendapat hidup barunya ia diberi tugas oleh malaikat maut untuk mencabut 7 nyawa. Yang akan dipenuhi konflik batin dan pembelajaran hidup untuk pembaca genre sendiri komik ini akan memiliki genre horor dan drama.

Tabel. 4 Storyline

Premis	Ejra seorang pemuda yang mengalami mati suri bertemu dengan malaikat maut yang harus mencabut 7 nyawa.
Sinopsis	Sepeninggal sang ayah Ejra tinggal Bersama ibunya, di sekolah Ejra memiliki dengan teman sekelas yang mengakibatkan ia diskor yang membuat ibunya kecewa didera kesedihan Ejra mengalami kecelakaan hingga mengalami mati suri di keadaan itu ia bertemu malaikat maut, ia melakukan perjalanan jiwa mencabut jiwa manusia dari keadaan baik, jahat, tua, muda, hingga orang terdekat dengan dirinya.

Komik digital perjalanan jiwa memiliki Panjang 5 chapter yang masing – masing mempresentasikan dosa atau Rahmat yang di dapat para tokoh, untuk Teknik storytelinnng yang dipakai adalah gabungan dari false start dan monomyth karna dua cara ini cocok dengan cerita diawali dengan kegagalan tokoh memenuhi harapan ibunya hal ini dibangun untuk memberi motivasi bagi sang tokoh sebab itu monomyth juga dipakai untuk memberi perkembangan karakter pada tokoh agar dibuat lebih manusiawi dan agar pesan bisa lebih mudah tersampai.

Komik akan di terbitkan melalui platform webtoon yang akan sepanjang 5 chapter yang mempresentasikan dosa dan Rahmat setiap tokoh di sepanjang ceritanya, sehingga ini bisa menjadi edukasi dan bacaan bagi par pembaca.



12345689
ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRST
UVWXYZ

Gambar 1 Desain logo dan font

Logo dari komik digital webtoon Kala Maut menjemput yang akan berisi 5 chapter akan menceritakan perjalanan mati suri jiwa ejra Bersama malaikat maut untuk mencabut tujuh jiwa manusia yang sudah ditakdirkan meninggalkan dunia. Desain logo terinspirasi roh dan mata yang melambangkan hidup dan mati. Font yang digunakan bernama moonlight yang merupakan jenis font baru yang dibuat oleh penulis yang awalnya hanya karya percobaan.

3.1 *Desain Karakter*

Tokoh pada cerita ini terdiri dari dua karakter utama yaitu pertama seorang remaja SMA bernama dan sosok malaikat maut yang merupakan metafora dari amalnya, ia sendiri harus mencabut nyawa tujuh karakter lain di dalam cerita.

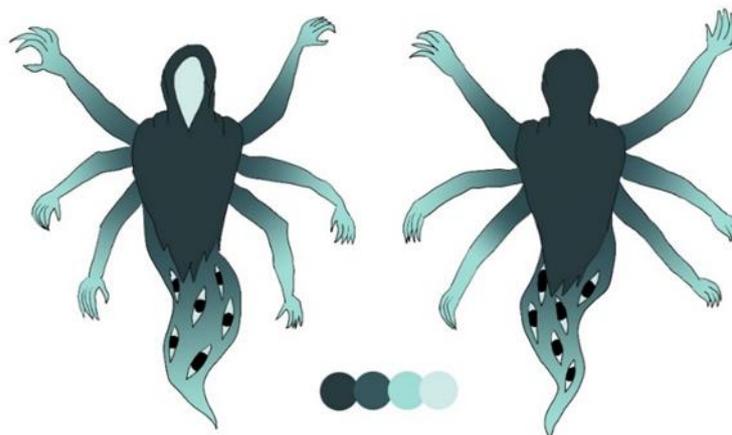
Ejra Darmaja



Gambar 2 Desain karakter Ejra

Tokoh utama di cerita ini ia adalah seorang murid SMA yang memiliki masalah pada hidupnya, karakter ini dibuat didasarkan sifat-sifat remaja SMA, di mana tokoh Ejra ini memiliki sifat remaja yang pemberontak dan ingin semua sesuai kehendaknya sehingga ia lupa terhadap orang yang penting bagi dirinya dan kehilangan tujuan untuk hidup.

Malaikat Maut



Gambar 3 Desain bentuk malaikat maut

Adalah wujud malaikat maut dari amal Eja. Wujud ini dipilih setelah riset dari beberapa riwayat dan informasi mengenai malaikat maut, dalam Islam dikatakan bahwa malaikat wujudnya mengikuti amal seseorang karna di dalam cerita tokoh melakukan kesalahan maka bentuk malaikat memiliki bentuk abstrak dan aneh beberapa bentuk juga memiliki referensi dari budaya dan kepercayaan lain. Dari segi warna hitam dipilih karna hampir semua budaya dan kepercayaan mengidentikkan kematian dengan warna hitam, warna biru sendiri merupakan lambang dari warna roh.

Bu Mika



Gambar 4 Desain Ibu Mika

Karakter ibu dari tokoh utama yang muncul di cerita komik, karakter ini muncul dengan dasar data di mana hasil wawancara remaja kebanyakan menjawab orang yang paling di sayang adalah ibu, oleh karna itu karakter ini dibuat sebagai relevansi rasa kedekatan pada remaja dengan orang tercinta. Tokoh ini juga merupakan representasi bahwa kematian bisa menimpa orang terdekat dan tercinta sekaligus sindiran isu hubungan kekeluargaan antara Ibu dan Anak.

Dukun & Jin Jahat



Gambar 5 Desain Dukun dan Jin Kafir

Adalah salah satu jiwa yang harus dicabut oleh Ejra di dalam cerita, tokoh ini merupakan representasi bahwa kematian bisa menimpa seseorang usia lanjut sekaligus juga untuk pelajaran dan sindiran balasan bagi seseorang yang menyekutukan tuhan.

Sosok jin jahat yang harus dihadapi ejra di dalam komik, tokoh jin memiliki sifat jahat dan rakus dan merupakan representasi sifat kusyirikkan manusia. Referensi bentuk diambil dari beberapa wujud hantu Indonesia seperti Leak dan Genderuwo dengan penggambaran mulut yang banyak sebagai lambang kerakusan.

Karakter sampingan



Gambar 6 Desain karakter sampingan

Gadis

Seorang gadis yang dirawat di rumah yang dimanfaatkan untuk keuntungan kedua orang tuanya melalui sumbangan palsu sampai akhir hayatnya. Tokoh ini merupakan representasi bahwa manusia masih bisa bertemu ajal walau masih dalam umur anak-anak sekaligus juga sebagai sindiran tentang isu eksploitasi anak.

Remaja perang

Adalah seorang remaja laki-laki yang terbunuh dalam agresi perang di suatu negara. Tokoh yang merupakan representasi kematian bisa menimpa umur muda sekaligus sindiran bagi dampak konflik perang yang bisa membunuh orang baik dan jahat.

Bapak

Orang yang membuat ejra kecelakaan dan mati suri.

Karakter pendukung



Gambar 7 Design sinta, samil dan leviandi

Samil

Orang sekelas ezra memiliki sifat kasar dan penindas ia juga sering berkelahi dengan ezra. Samil juga memiliki kepribadian buruk dan pecandu alkohol. Tokoh ini mempresentasikan kematian di usia muda sekaligus sindiran untuk kasus kenakalan remaja.

Leviandi

Adalah ayah dari samil ia adalah seorang kepala sekolah yang licik dan korup, ia juga benci terhadap ezra. Tokoh ini merupakan Representasi kematian bisa menimpa usia paruh baya dan memiliki kekuasaan sekaligus juga sebagai sindiran untuk isu korupsi dan nepotisme.

Sinta

Adalah teman Perempuan ezra yang seorang yatim piatu dan selalu ditindas oleh samil namun akhirnya ia melakukan bunuh diri. Representasi kematian di usia muda sekaligus sindiran bagi kasus penindas dan kekerasan terhadap remaja.

3.2 Proses pembuatan

Untuk membuat komik webtoonya semua sendiri digambar seluruhnya dengan teknik digital yang terbagi menjadi beberapa tahap dengan bentuk kanvas gambar memanjang sesuai dengan format yang harus sesuai dengan aturan pada platform.

Penulisan cerita

Tahap pertama adalah penulisan cerita untuk menuliskan seluruh plot dan alur cerita sebagai sebuah menyampaikan pesan yang baik mengenai kematian untuk anak di usia remaja.

Who – seorang remaja bernama ejra di dera masalah dan bertanya apakah sebenarnya hidup dan mati dan kenapa ia harus tetap hidup.

What – ia secara tidak sengaja mengalami kecelakaan yang menyebabkan ia mati suri dan bertemu malaikat maut yang memberi misi untuk mencabut nyawa manusia.

When – ia mengalami kecelakaan saat cuaca hujan dan dialam bawah sadarnya ejra yang berbentuk roh bertemu dengan malaikat maut.

Where – setelah bertemu dengan malaikat maut di alam bawah sadar ejra pergi ke berbagai tempat seperti rumah sakit, medan perang, dan tempat lainnya untuk mencabut nyawa manusia.

Why – ia mencabut nyawa manusia karna diberi misi oleh malaikat maut sekaligus untuk sebagai pelajaran hidup saat jiwanya kembali ke tubuhnya.

How – ejra dan malaikat maut mencabut tujuh nyawa dengan berbagai keadaan dari baik, jahat,tua, muda, teman hingga musuh dan orang terdekat dari ejra sendiri.

Sketsa / Storyboard

Tahap selanjutnya adalah tahap penggambaran awal dimana gambar disini masih kasar dan dimaksudkan untuk memberi gambaran awal setiap plot jika dipindahkan menjadi sebuah visual, script juga dibaca lagi sehingga mendapatkan gambaran jelas mengenai cerita dan memilah plot mana saja yang akan digambar.



Gambar 8 proses sketsa

Lineart Inking

Setelah sketsa selesai selanjutnya masuk ke tahap penintaan, setiap gambar sketsa diberi garis sesuai bentuk pada gambar termasuk pada figur maupun pada latar belakang kesulitan tahap ini ada pada menarik garis yang terkadang tangan selang tegang dan membuat garis bengkok atau bergerigi.



Gambar 9 proses lineart

Pewarnaan

Tahap ini terbagi menjadi dua yaitu warna dasar dan juga bayangan, yang pertama warna dasar ditambahkan pada visual sesuai dengan yang ada pada desain karakter lalu setelah semua diberi warna lalu warna turunannya juga dipakai untuk menambah efek volume dan mood warna. Hal yang sulit pada tahap ini adalah perpindahan siang dan malam jika scene malam makan warna harus diubah sesuai kondisi malam hari selain itu menentukan mood pada setiap scene juga cukup menantang.

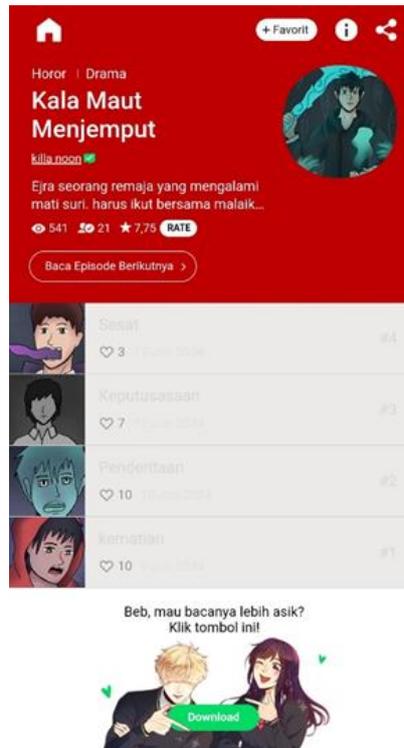


Gambar 10 Proses Pewarnaan

Dialog

Setelah semua visual selesai tahap terakhir adalah memindahkan semua dialog pada tulisan cerita ke dalam balon kata yang telah dibuat terlebih dahulu, setiap dialog juga di baca lagi dan diperbaiki kosakatanya sehingga bisa lebih sesuai dengan gambar. Kesulitan tahap ini ada di penulisan karna kalimat typho sering terjadi sehingga setelah dipindahkan kalimat harus dibaca beberapa kali sehingga meminimalisir ada kesalahan pada dialog di komik.

3.3 Media utama



Gambar 11 Webtoon

Komik digital yang sudah dirancang berjumlah lima episode yang sudah di publikasikan melalui ke platform webtoon.

3.4 Media Digital

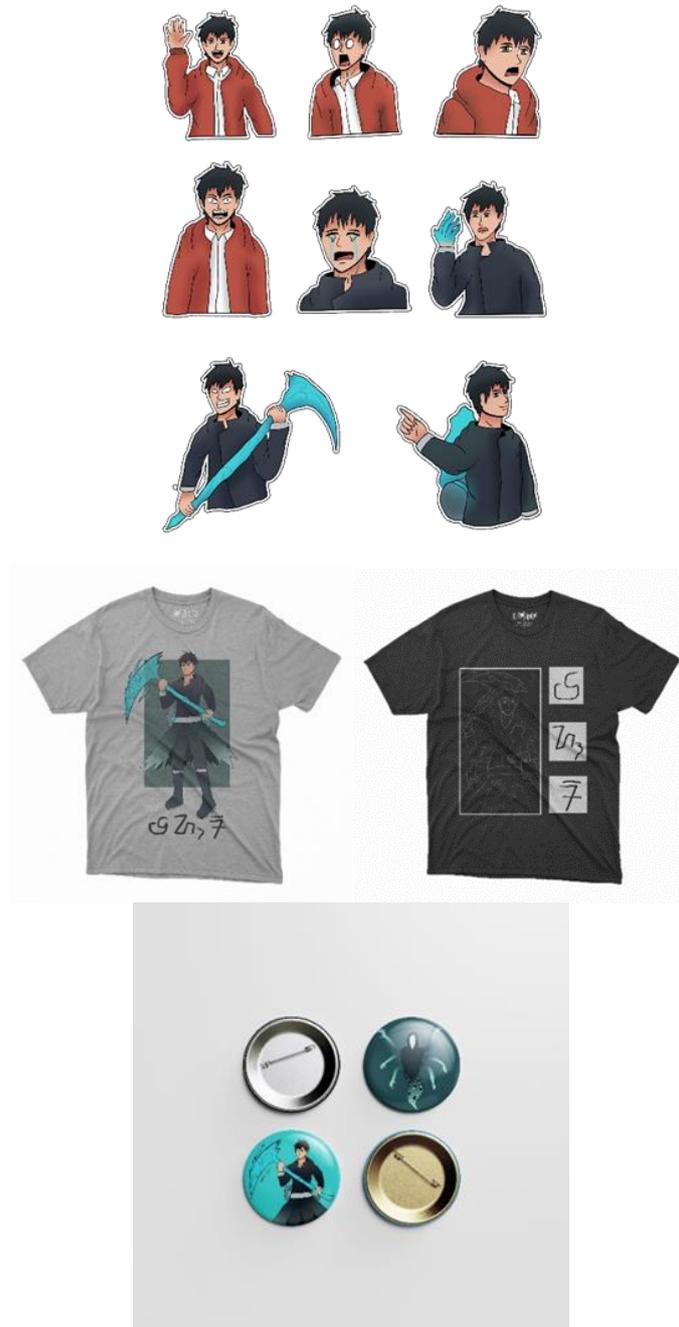
Kebanyakan audiens zaman sekarang termasuk remaja yang merupakan sebagian besar pengguna media sosial, sehingga pengenalan komik melalui postingan gambar dan video di media sosial sangat penting untuk cara promosi untuk mendapat audiensi dari pembaca komik Kala Maut Menjemput.



Gambar 12 Media Sosial

3.5 *Media Pendukung*

Beberapa merchadise yang dibuat sebagai media pendukung berfungsi sebagai ajang media promosi komik digital sekaligus untuk koleksi dan pengingat bagi para kepada para pembaca komik Kala Maut Menjemput.



Gambar 13 merchadise

4. Kesimpulan

Media Indonesia hal mengenai seluk beluk kematian sangat jarang sekali hal ini di angkat kepada media publik baik itu di zaman sekarang melalui media konvensional maupun digital, salah satunya pada mediana adalah komik, seperti diketahui komik merupakan media gambar visual dengan dialog dan cerita yang telah lama berkembang di Indonesia. Walau sudah lama berkembang namun hal tentang kematian sangat jarang ada walau saat ini Indonesia banyak genre seperti horor namun kebanyakan tema kematian hanya digunakan sebagai pemanis sehingga dengan peluang komik ini dibuat yang menceritakan tentang hal kematian dan juga malaikat maut terhadap para pembaca komik digital di Indonesia, komik digital dipilih karna remaja sekarang lebih suka membaca di media di digital karna secara kemudahan lebih praktis, audiens bisa langsung ke situs dan membaca komik secara langsung tanpa harus pergi ke toko buku. Sehingga komik Kala Maut Menjemput pesan dalam ceritanya bisa secara langsung diterima dan bisa lebih dekat dengan para pembaca. Namun eberapa poin dalam komik juga masih memiliki kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan waktu pengerjaan komik Kala maut menjemput dimana seharusnya komik ini memiliki alur yang lebih panjang dan kompleks tentang eksplorasi hal kematian.

1. Kekurangan pertama menurut masukan pembaca pada alur tengah cerita yang terasa terburu-buru karna banyak plot yang terpotong di dalam script cerita. Salah satunya kemampuan tokoh untuk melihat masa lalu nyawa yang dicabut ketika mereka masih hidup, selain itu di ending cerita ada tambahan adegan dimana si tokoh utama yang sudah tua bertemu kembali dengan malaikat maut dengan wujud yang lebih baik.
2. Kekurangan selanjutnya ada pada visual dimana kebanyakan memakai posisi kamera mid dan close up hal ini digunakan untuk mempercepat pembuatan komik karna untuk posisi long shot membutuhkan waktu untuk menggambar detail pada panel hal ini juga berdampak pada background yang tidak terolah dengan baik karna untuk background juga membutuhkan waktu lebih lama, walaupun kebanyakan komik webtoon digital memiliki background minimalis yang berguna untuk pembaca bisa fokus karakter.
3. Segi gaya aliran visual komik ini tidak mengikuti gaya umum pada Webtoon dan memakai style sendiri sebagai cara penghemat waktu pengerjaan. Untuk warna sebenarnya masih bisa melakukan eksplorasi lagi dengan tema yang lebih dalam namun karna kendali waktu sehingga pemakaian warna kurang maksimal.

5. Daftar Referensi

1. Atmadiredja, G., & Kebudayaan, P. (n.d.). KOMIK DI INDONESIA: SEBUAH STUDI PERBANDINGAN ANTARA KOMIK LOKAL DENGAN KOMIK ASING.
2. Ida Umami. (2019). PSIKOLOGI REMAJA repository.
3. Karim, A. (2015). MAKNA KEMATIAN DALAM PERSPEKTIF TASAWUF.
4. Karim, A. (2017). MAKNA RITUAL KEMATIAN DALAM TRADISI ISLAM JAWA. 12(2).
5. Lynn Professor, H.-G. (2016). Korean Webtoons: Explaining Growth. Korean Webtoons: Explaining Growth 韓国研究センター年報, 16. <https://doi.org/10.15017/2186145>
6. Nasira Al Faruque, S. (2023). The Unique Power of Comics: A Comprehensive Exploration of the Visual-Verbal Medium and Its Impact on Storytelling, Communication, and Culture. SP Publications International Journal Of English and Studies (IJOES) An International Peer-Reviewed Journal, 5, 2581–8333. <https://doi.org/10.47311/IJOES.2023.5.10.11>
7. Noviana, E., Professoren, B., Bergermann, U., & Van Der Putten, J. (2020). The Sundanese Script: Visual Analysis of its Development into a Native Austronesian Script.
8. Soedarso, N. (2015). KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR (Vol. 6, Issue 4).
9. Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan..... (Joneta Witabora).
10. Yong Jin, D. (2019). Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling. In International Journal of Communication (Vol. 13). <http://ijoc.org>.
11. Syamsu Yusuf, LN. (2014). Psikologi remaja. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
12. Maryam, B, Gainau. (2015). Perkembangan Remaja. PT Kanisius.
13. Ash Shufi, Mahir Ahmad,(2007). Misteri Kematian Dan Alam Kubur. Tiga Serangkai Solo.
14. McCloud, S. (2006). Making Comics: Storytelling Secrets of comics, manga, and garphic novels. New York HarperCollins Publishers In.
15. McCloud,S,(2001). Understanding Comics. New York: HarperCollins Publishers In.