

Perancangan Komik Latri Dewi Naga Turun ke Bumi di Made Blez Studio

**Gede Pasek Cahaya Andyta^{1*}, I Gusti Ngurah Wirawan², Cokorda Alit
Artawan³**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

Gedeandita42@gmail.com

Pekembangan teknologi digitalisasi saat ini yang begitu cepat menyebabkan perubahan yang begitu masif pada berbagai industri terutama dibidang kreatif seperti pada bidang industri desain hingga ilustrasi hal ini juga berlaku pada industri komik yang dimana dahulu pengerjaan komik dilakukan secara manual menggunakan pensil, pen, dan kertas serta dicetak dalam bentuk buku,. Namun dikarenakan alasan kepraktisan dan kemudahan dalam membaca maka muncullah komik yang sepenuhnya digital dimana bukan hanya pengerjaannya saja yang bersifat digital menggunakan aplikasi bahkan format dan bentuk hasil jadi dari komik tersebutpun berbentuk digital atau umum kita kenal dengan nama web comic. Proses perancangan Komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi telah melewati beberapa tahapan, yaitu: Melakukan identifikasi terhadap referensi dan penyusunan alur cerita dalam bentuk storyline, mengerjakan sketsa kasar karakter komik beserta judul dan covernya, serta memfisualkan alur cerita yang sudah disusun menjadi sebuah komik yang berformat digital hingga mengunggahnya ke website Webtoon. Melakukan analisis data terhadap hasil identifikasi yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur seperti pengertian MBKM, Tujuan MBKM, Pengertian Komik, Jenis Komik. Semua proses tersebut penulis lakukan selama magang di Made Blez Studio.

Kata kunci: *Perancangan, Komik, Made Blez Studio*

The rapid development of digital technology today has caused massive changes in various industries, especially in the creative field, such as the design and illustration industry. This also applies to the comic industry, where previously, comics were created manually using pencils, pens, and paper and printed in book form. However, due to practicality and ease of reading, fully digital comics have emerged, where not only the creation process is digital using applications, but the format and final form of the comic are also digital, commonly known as webcomics. The process of designing the comic "Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi" has gone through several stages, namely identifying references and compiling the storyline, creating rough sketches of the comic characters along with the title and cover, and visualizing the pre-arranged storyline into a digital format comic, and uploading it to the Webtoon website. Data analysis of the identification results obtained was done using literature studies such as the definition of MBKM, the purpose of MBKM, the definition of comics, and the types of comics. The author carried out all these processes during an internship at Made Blez Studio.

Keywords: *Design, Comics, Made Blez Studio*

PENDAHULUAN

Made Blez Studio juga merupakan salah satu studio yang cukup terkenal di Bali karena studio tersebut telah beberapa kali mengikuti *event* internasional seperti KTT G20 yang pernah diadakan di Bali pada tahun 2022 selain itu Bleloz yang merupakan karakter kartun *intellectual property* (IP) dari Made Blez Studio pernah ditampilkan di bundaran HI Jakarta dalam rangka Hut RI ke 76 dan serangkaian penghargaan lain yang penulis tidak dapat sebutkan. Penulis memilih melaksanakan program magang di Made Blez Studio karena penulis tertarik dengan dunia kartunis dan komik yang notabene setiap hasil ilustrasi maupun desain di Made Blez Studio selalu memiliki unsur kartun yang merupakan (intellectual property (IP)) dari Made Blez Studio itu sendiri. Selain itu karakter Bleloz juga sering diterapkan dalam bentuk media komik pendek yang sering mengangkat cerita kegiatan serta budaya sehari-hari orang Bali dengan beberapa sisipan humor khas dari tokoh Bleloz yang jenaka.

Dengan pengalaman bliau yang sudah bertahun-tahun bergelut di dunia desain dan ilustrasi, bliau memutuskan untuk membuat sebuah kartun karya bliau sendiri yaitu Blelozz karakter kartun Blelozz ini merupakan (intellectual property (IP)) dari Pak Made Yudhi selaku owner dari Made Blez Studio itu sendiri Berdasarkan definisi dari World Intellectual Property Organization, *intellectual property* ialah suatu bentuk karya cipta seperti literatur, seni, dan desain yang digunakan untuk keperluan komersial.

Berdasarkan Menurut Scott McCloud (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Komik juga merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang bertujuan menyampaikan komunikasi kepada pembaca dalam bentuk visual gambar dan teks. Di Made Blez Studio juga sering menerapkan tokoh kartun Bleloz dalam bentuk media komik yang dapat di baca di Instagram Bleloz. Merujuk dari hasil karya karya tersebut dan berbagai referensi komik yang pernah penulis baca dalam proyek tugas akhir ini penulis memutuskan akan membuat sebuah komik dengan judul Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi dengan tema romansa, selain itu penulis juga akan memasukan unsur-unsur budaya Bali dalam komik tersebut. Penulis akan merilis komik ini di salah satu website baca komik yang cukup terkenal di Indonesia yaitu Webtoon.

Dalam proses perancangan Komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi di Made Blez Studio, dilakukan dengan menggunakan 2 jenis pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder.

Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Adapun metode yang digunakan, yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Ismail Nurdin dan Hartati, 2019: 173). Objek penelitian dapat berupa orang, keadaan, kondisi, kegiatan, proses, dan lain-lain. Teknik ini dilakukan dengan pengamatan langsung ke Made Blez Studio dimana penulis melakukan observasi terkait metode pengerjaan ilustrasi dan proyek yang akan di kerjakan.

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi verbal untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya ([Ismail Nurdin dan Hartati, 2019:178](#)). di sini penulis melakukan wawancara kepada Made Yudhi Mahardika, S.Sn selaku owner dari Made Blez Studio agar penulis mengetahui jenis proyek dan bagaimana proses pengerjaan proyek kerja dalam MBKM magang ini.

Data sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang dapat meningkatkan kualitas suatu penelitian. Menurut Hasan ([2002: 58](#)) data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya. Data sekunder ini dapat digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh.

a. Studi Kepustakaan

Studi Pustaka Menurut Sugiyono ([2017:291](#)) studi pustaka merupakan kaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Penulis melakukan kajian teoritis dengan mengambil refrensi dari berbagai buku komik dan web comic yang penulis temui dipasaran serta menerka target pasar dari setiap refrensi yang penulis temui.

b. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian ([Sugiyono, 2018:476](#)). Penulis mendokumentasikan beberapa foto sebagai bukti kerja dalam proses magang dan penulis juga menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data refrensi buku komik untuk Proses Perancangan komik Larti Dewi Naga Turun Ke Bumi di Made Blez Studio.

STUDI PUSTAKA

Pengertian magang atau prakti kerja

Magang adalah proses belajar melalui kegiatan di dunia nyata ([Sumardiono, 2014:116](#)). Magang adalah teknik belajar yang melibatkan pengamatan individual pada pekerjaan dan penentuan umpan balik untuk memperbaiki kinerja atau mengoreksi kesalahan.

Tujuan Magang / Praktik Kerja.

Magang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung pada mahasiswa yang dilakukan pada sebuah perusahaan dan instansi terkait, Tujuan magang adalah sebagai berikut: Para pelajar merasa bahwa pengalaman belajar magang "memperluas kesadaran mereka akan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan", membantu mereka mengatur dan memperhatikan proses berpikir mereka saat menangani tugas-tugas sulit, masalah, dan situasi bermasalah serta menekankan pentingnya aspek-aspek tertentu dari tugas-tugas, masalah, dan situasi bermasalah yang sebelumnya diabaikan atau dianggap tidak penting". Para pelajar telah mampu menemukan apa yang berhasil dalam situasi-situasi tersebut, mengetahui cara menangani masalah, dan akhirnya dapat melakukan tugas pada tingkat yang memuaskan.

Komik

Pengertian komik

Komik telah ada selama berabad-abad, dengan bentuk-bentuk awal yang ditemukan diperadaban kuno dalam bentuk gambar-gambar yang menceritakan kisah. Di era modern, komik menjadi populer di Amerika Serikat pada awal abad ke-20 dengan munculnya superhero seperti Superman dan Batman. Di Jepang, manga menjadi bagian penting dari budaya populer dengan berbagai genre yang ditujukan untuk semua kelompok usia.

Komik bukan hanya bentuk hiburan, tetapi juga bisa menjadi media edukasi dan alat untuk menyampaikan pesan sosial atau politik. Selain itu, dengan perkembangan teknologi, komik juga berkembang ke dalam bentuk digital, seperti *webcomics*, yang dapat diakses melalui internet.

Menurut Scott McCloud ([2022](#)) yang berpendapat mengenai komik yaitu “komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Komik juga telah menjadi salah satu media komunikasi visual yang memiliki unsur visual seperti teks dan ilustrasi gambar yang dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah cerita yang menarik untuk dibaca.

Komponen Komik

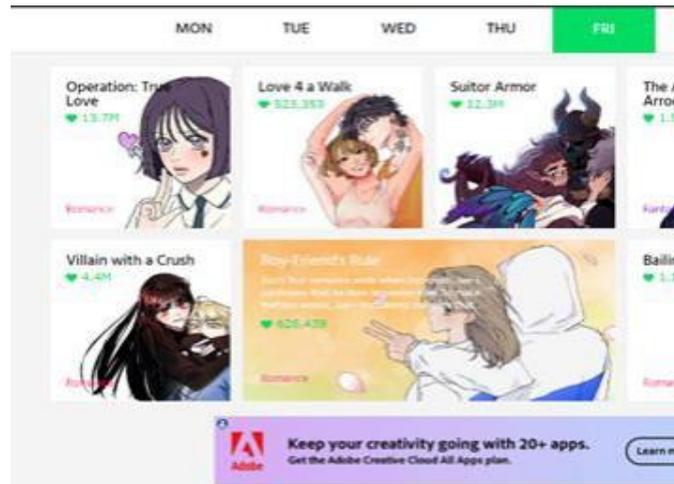
Komik memiliki komponen sebagai berikut:

- A. Panel: merupakan semacam kotak yang berisi ilustrasi dari setiap adegan pada komik. Menurut McCloud, cara membaca panel dalam sebuah komik adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam.
- B. Parit: merupakan semacam ruang pembatas antar yang ukurannya bisa bervariasi tergantung dari sang kreator komik itu sendiri.
- C. Balon Kata: balon kata atau balon teks terbagi menjadi tiga bentuk yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan captions yang memuat dialog maupun narasi cerita dari komik itu sendiri.
- D. Ilustrasi Atau Gambar; komponen ini merupakan komponen utama komik selain teks karena ilustrasi dapat memberikan kesan estetis dari komik itu sendiri serta dapat memberikan gambaran secara visual dari alur cerita dari setiap adegan.
- E. Tema: tema merupakan komponen dasar dalam komik selain ilustrasi dan teks, namun ada komponen tabahan lain yang terdapat dalam komik seperti sudut pandang dan ukuran ilustrasi dalam panel. Sudut symbolia, dan kop komik.

Jenis-jenis Komik

Komik memiliki banyak jenis diantaranya sebagai berikut:

- A. Komik Strip: biasanya pendek dan diterbitkan di surat kabar atau majalah.
- B. Komik Buku: buku yang terdiri dari satu atau beberapa cerita komik.
- C. Manga: Komik Jepang yang memiliki gaya dan format khas, biasanya dibaca dari kanan ke kiri.
- D. Graphic Novel: cerita yang disajikan dalam bentuk komik tetapi dengan Panjang dan kedalaman cerita seperti novel.
- E. *Webcomic*: *Webcomic* biasa ditemui melalui aplikasi pembaca komik online ataupun situs online, seperti Line Webtoon, MangaToon, dan lain-lain.



Gambar 1. Webcomic

(Sumber: <https://www.webtoons.com/en/>, <https://tapas.io/> 6 juni 2024)



Gambar 2. Manga

(<https://jw-webmagazine.com/best-manga/> 5 juni 2024)

Genre komik

Berikut beberapa genre komik yang umum penulis ditemui di pasaran:

1. Genre Action: pada komik bergenre ini memiliki Tingkat aksi yang intens pada alur ceritanya serta memiliki adegan pertarungan yang lebih padat dibanding komik lainnya.
2. Genre Adventure: pada komik bergenre ini focus cerita biasanya pada alur petualangan atau perjalanan dari tempat ke tempat untuk sebuah tujuan atau misi.
3. Genre Fantasy: komik bergenre seperti ini biasanya berlatar di dunia lain dan biasanya mengandung unsur magi atau sihir serta solah-olah tidak berkaitan dengan dunia nyata.
4. Genre Mystery: komik bergenre sepertinya bisanya memiliki Susana misteri serta mengajak pembaca memecahkan teka-teki dari suatu kasus di dalam cerita komik tersebut
5. Genre Comedy: komik bergenre ini biasanya tingkah laku maupun adegan dari

setiap tokoh memiliki unsur komedi yang dapat mengundang tawa dari pembaca.



Gambar 3. Contoh komik bergenre misteri

(<https://japanesestation.com/anime-manga/manga/inilah-manga-manga-horor-terbaik-dari-jepang-bagian-iii> 7 juni 2024)

Unsur Visual Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi. Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Keseluruhan pengerjaan ilustrasi dalam komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi. Penulis menggunakan computer atau bersifat digital, Aplikasi digital yang penulis gunakan adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Clip Studio Paint. Penulis menggunakan aplikasi tersebut untuk mengerjakan mulai dari tahap storyboard hingga tahap finishing pada komik dan ilustrasi komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi.

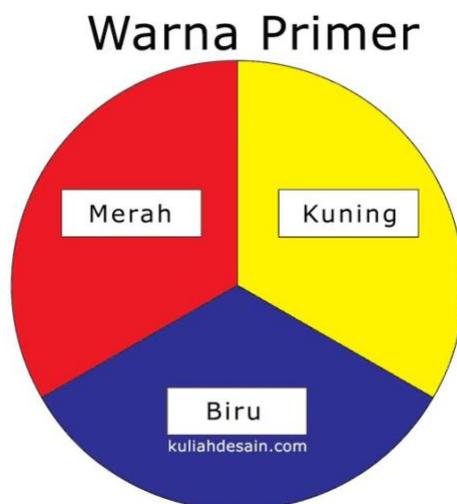
Teks

Teks merupakan deretan kalimat, kata, dan sebagainya yang membentuk ujaran dan juga merupakan bentuk bahasa tertulis seperti naskah ([Kridalaksana, 2001: 212](#)). Selain itu teks juga merupakan suatu tuturan yang monolog non-interaktif, sedangkan wacana merupakan tuturan yang bersifat interaktif. Dengan demikian, perbedaan antara teks dan wacana terletak pada segi pemakaiannya saja. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau bahan tertulis untuk memberikan pelajaran, berpidato dan lain sebagainya. Pada komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi teks diutamakan terdapat pada bagian balon dialog, balon pikiran dan pada bagian narasi komik agar pembaca lebih mudah memahami maksud serta dialog yang terjadi dalam komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi.

Warna

Ali Nugraha ([2008: 34](#)) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Benda yang dipantulkan cahaya mengabsorpsi sebagian atau seluruh warna yang memantul. Sehingga pada saat hanya warna merah yang dipantulkan dan warna lain diabsorpsi, maka benda tersebut menjadi warna merah. Dalam kacamata seni rupa dan desain, pengertian warna menurut Prawira adalah “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain” ([Darmaprawira, 1989: 4](#)).

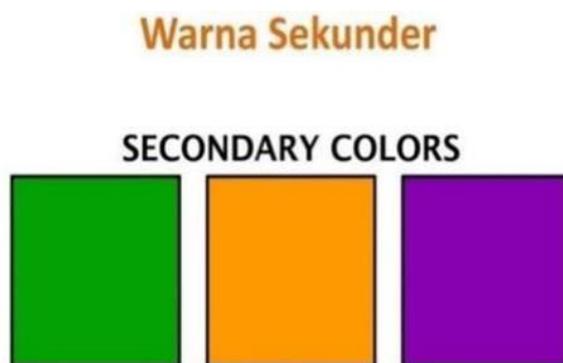
Warna Primer (*Primary Colors*) merupakan warna-warna paling kuat yang mana merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.



Gambar 4. Contoh Warna Primer

(Sumber: <https://kuliahdesain.com/pengertian-warna-primer-sekunder-tersier> 6/21/2023)

Warna skunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon ([Darmaprawira, 1989: 18](#)) membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.



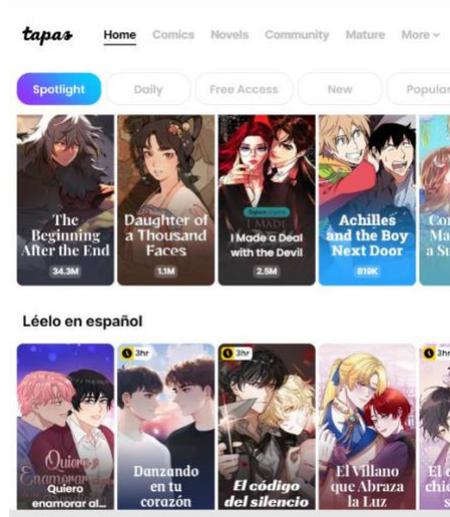
Gambar 5. Contoh warna skunder

(Sumber: <https://slideplayer.info/> 6 juni 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dan Konsep Perancangan

Pada tahapan paling awal ini penulis mencari referensi komik dari berbagai tempat dan website baca komik digital seperti Webtoon, Lezin, Tapas dan lain sebagainya lalu dilanjutkan dengan melakukan diskusi dengan Made Blez Studio untuk menentukan arah pengerjaan proyek komik ke depannya.



Gambar 6. Pencarian refrensi komik

(Sumber: <https://tapas.io/> 6 juni 2024)

Dilanjutkan menuju tahapan storyline yang merupakan tahapan yang paling penting dalam perancangan komik dimana komikus membuat alur dan jalan cerita awal dari komik, meliputi dialog, latar dan lain sebagainya. Berikut sinopsis dari storyline Komik Larti Dewi Naga Turun Ke Bumi:

“kisah ini berceritakan tentang dua pasangan beda ras dimana sang wanita yang bernama Latri yang merupakan seorang ras naga langit dan seorang pemuda yang bernama Adi. Mereka merupakan teman masa kecil yang telah mengikat janji untuk hidup bersama dimasa depan ketika mereka sudah dewasa, tapi karena suatu hal Latri yang pada saat itu mengikat janji dengan Adi harus kembali ke langit untuk bertugas sebagai putri kerajaan naga langit namun ketika saatnya sudah tiba Latri akan Kembali ke bumi ketika sudah dewasa untuk menemui Adi untuk mewujudkan Impian mereka untuk hidup bersama.”

Setelah selesainya storyline maka dilanjutkan ke tahapan merancang karakter tokoh berdasarkan cerita yang sudah di rancang pada storyline dengan membuat sketsa kasar dari para tokoh yang akan berperan dalam cerita Komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi diantaranya yaitu karakter Latri dan Adi sebagai tokoh utamanya.



Gambar 7. Desain awal tokoh latri dan Adi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 1 juni 2024)

Penulis mulai ke tahapan membuat cover komik dimana pada cover ini penulis mebuat logo judul komik dan ilustrasi cover yang berisi karakter tokoh utama pada komik dan latar tempat dari komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi aspek-aspek tersebut penulis tambahkan agar menambah kesan estetis sekaligus cover ini akan menjadi media promosi dari Komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi.



Gambar 8. Logo Komik Latri Dewi Nga Turun Ke Bumi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 1 juni 2024)



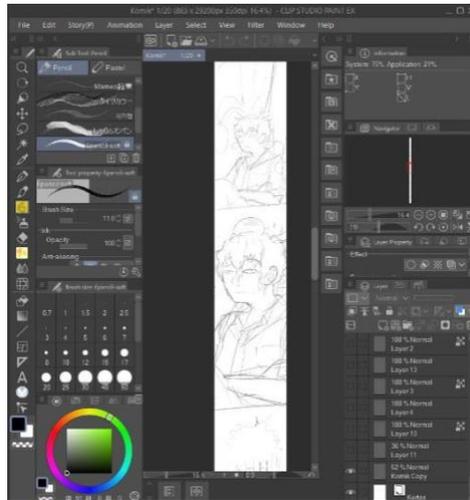
Gambar 9. Cover komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 1 juni 2024)

Proses Perancangan

Berikut tahapan perancangannya

Sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks

Pada tahap ini penulis mulai memvisualkan storyline serta karakter tokoh yang sudah sebelumnya penulis rancang menjadi sebuah sketsa ilustrasi komik secara runtut dan berkesinambungan mulai dari menentukan tata letak panel, sudut pandang pada ilustrasi adegan, peletakan balon teks dan menyesuaikannya dengan storyline yang sudah di rancang sebelumnya. Sebagian besar pada tahapan ini penulis menggunakan tools pensil.



Gambar 10. Seketsa ch 1

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)

Outline

Setelah sebelumnya penulis menyelesaikan tahap sketsa maka dilanjutkan dengan tahap outline dimana penulis menebalkan dan memperjelas serta merapikan garis dari sketsa yang telah penulis kerjakan. Untuk tools yang penulis pakai disini yaitu G-pen.



Gambar 11. Outline ch 1

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)

Warna dasar gradasi, dan bayangan

Setelah selesainya tahapan outline penulis mulai melanjutkan ke tahapan pewarnaan dimana penulis memulainya dengan memberi warna dasar terlebih dahulu selanjutnya ditambahkan gradasi sebagai efek gelap terang dan penegasan warna serta dilanjutkan dengan menambah bayangan dengan warna gelap. Dimana

tujuan pada tahapan ini yaitu menambah kesan hidup pada ilustrasi komik. Untuk tone warna yang penulis pergunakan yaitu tone warna yang terkesan hangat.



Gambar 12. Pewarnaan Ch 1

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)

Pemberian teks dan efek

Setelah tahapan pewarnaan selesai penulis mulai ke tahapan pemberian teks yang terdapat pada balon teks percakapan, kata-kata tokoh atau karakter, efek suara, kotak narasi dan balon teks pikiran karakter. Setelah pemberian teks selesai dilanjutkan dengan tahapan penambahan efek yang berfungsi memberikan efek suara dan efek penegasan pada ilustrasi komik. Efek yang umum dipakai pada komik terdiri dari flash, garis-garis, gradasi cahaya, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan tema komik dan style ilustrasi dari komikus. Efek memberikan kesan visual bahwa ilustrasi mengalami pergerakan dan bersuara kepada para pembaca.

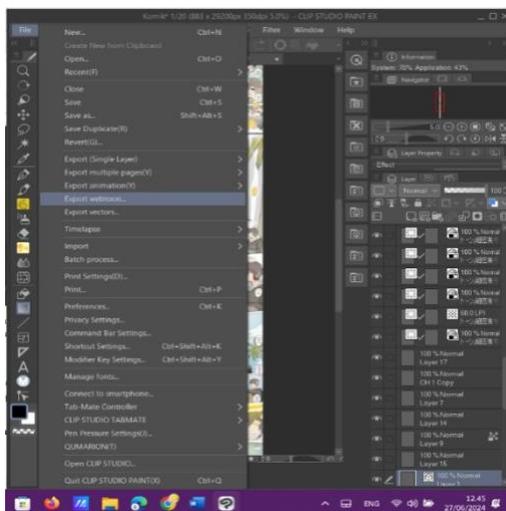


Gambar 13. Pemberian tek dan efek

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)

Rendering

Tahapan terakhir dari pengerjaan komik sebelum di unggah ke situs webtoon dengan format yang sudah disesuaikan dengan format komik yang dianjurkan dari situs tersebut.



Gambar 14. Rendering komik ch1

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)

Uploading

Ini merupakan tahapan terakhir dimana komik yang sudah selesai dirender diunggah disitus webtoon dengan format yang sudah ditentukan webtoon dan disesuaikan melauai diskusi dengan owner dari Made Blez Studio.



Gambar 15. Mengunggah ch 1 di webtoon

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)



Gambar 16. Hasil komik setelah *diuploading*

(Sumber: Dokumentasi pribadi 6 juni 2024)

SIMPULAN

Pekembangan teknologi digitalisasi saat ini yang begitu cepat menyebabkan perubahan yang begitu masif pada berbagai industri terutama dibidang kreatif seperti pada bidang industri desain hingga ilustrasi hal ini juga berlaku pada industri komik yang dimana dahulu pengerjaan komik dilakukan secara manual menggunakan pensil, *pen*, dan kertas serta dicetak dalam bentuk buku, sedangkan sekarang sebagian besar pengerjaan komik sudah beralih menggunakan aplikasi digital dan dicetak secara konvensional menjadi buku komik. Namun dikarenakan alasan kepraktisan dan kemudahan dalam membaca maka munculah komik yang sepenuhnya digital dimana bukan hanya pengerjaannya saja yang bersifat digital menggunakan aplikasi bahkan format dan bentuk hasil jadi dari komik tersebutpun berbentuk digital atau umum kita kenal dengan nama *web comic* yang *dipublish* di situs atau aplikasi khusus baca komik yang bisa diakses menggunakan *smartphone* dengan hanya mengekliknya tanpa perlu repot-repot datang ke toko buku untuk membelinya.

Berdasarkan uraian data di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Proses perancangan Komik Latri Dewi Naga Turun Ke Bumi telah melewati beberapa tahapan, yaitu: Melakukan identifikasi terhadap referensi dan penyusunan alur cerita dalam bentuk *storyline*, mengerjakan sketsa kasar karakter komik beserta judul dan covernya, serta memvisualkan alur cerita yang sudah disusun menjadi sebuah komik yang berformat digital hingga mengunggahnya ke *website* Webtoon. Melakukan analisis data terhadap hasil identifikasi yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur seperti pengertian MBKM, Tujuan MBKM, Pengertian

Komik, Jenis Komik. Semua proses tersebut penulis lakukan selama magang di Made Blez Studio kurang lebih selama 17 minggu terhitung mulai 26 Februari 2024 hingga 21 Juni 2024. Keterampilan dalam merancang identitas visual dengan berbagai sumber baru yang diberikan langsung oleh *owner*, mulai dari menyiapkan *mind map*, *moodboard*, *visual keyword*, hingga ke tahap pengaplikasian logo pada media dengan menggunakan *mockup*. Tentunya beriringan juga dengan pengetahuan yang didapat selama pembelajaran di perguruan tinggi dan bimbingan dari pihak Janji Design Lab, proyek ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan pembuatan karya berupa redesain logo Volumina dalam MBKM.

DAFTAR RUJUKAN

- Kridalaksana, Harimukti. 2001. Kamus Linguistik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ismail Nurdin, dan Hartati, Sri. (2019). Metodologi Penelitian sosial. Surabaya : Media Sahabat Cendikia.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumardiono, (2014). Magang dan Mentoring. G. Romadhona (Ed.), Apa itu homeschooling: 35 gagasan pendidikan berbasis keluarga (1st ed., p. 116). Jakarta. PandaMedia.
- Sugiyono.(2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung
- Ali Nugraha.(2008). Pengenalan Warna. Online. <http://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%202%20-%2008111247016.pdf> (diakses tanggal 29 April 2015)
- Darmaprawira, Sulasmi. (1989). Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- McCloud, S. (2002). Memahami Komik (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). Diakses pada tanggal 20 June 2024. Dari: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/>.