

MENCARI MODEL DESAIN KARAKTER DAN VISUALISASI PENOKOHAN DISC TEAM DALAM PEMBUATAN KOMIK

JOY CHRISTY FIDELIN NICOLAY

MARINA WARDAYA

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

Citraland CBD Boulevard, Surabaya

ABSTRAK

Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh DISC Team mengenai perkembangan produk. DISC Team merupakan komik pendek yang memiliki 4 *main character* yang terinspirasi dari kepribadian DISC. komik ini akan menceritakan kehidupan mereka sehari-hari dan cara mereka menghadapinya berdasarkan kepribadian DISC. DISC Team ini memiliki *target market* berupa anak muda yang berumur 15-25 tahun yang gemar menghabiskan waktu dengan membaca komik dan juga memiliki dorongan untuk mempelajari tentang kepribadian dan cara menghadapinya. Namun setelah melakukan *survey* dengan *target market* dan juga wawancara dengan *extreme* dan *expert user*, ditemukan masalah yang sedang dihadapi oleh DISC Team. masalah tersebut adalah kurangnya interaksi dan juga pengetahuan *market* mengenai keberadaan DISC Team sehingga diperlukan proses perkembangan produk lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis memperbaikinya dengan cara mengubah desain komik. Metode penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah dengan studi literatur dengan sumber jurnal, buku, maupun artikel yang ada di internet. Kemudian dari hasil studi literatur tersebut, hasil yang didapatkan adalah desain komik dan juga perkembangan karakternya.

Kata Kunci: *Product development*, Komik, *DISC personality*

ABSTRACT

This design is made with the purpose of answering the problem that DISC Team is facing about product development. DISC Team is a series of short comics that has 4 main characters that are inspired by the DISC personality trait. This comic tells the story of their daily lives and how they face problems according to the DISC personality trait. DISC Team has a target market that consists of young adults age from 15-25 years old who has an interest in reading comics and has the drive to learn about personality and how to face them. But after doing a survey with the target market and interviewed the extreme and expert users, there are problems that DISC Team is facing. These problems are the lack of interaction and knowledge about the presence of DISC Team, so further product development is needed. And because of that, the writer has a come up with a solution by changing the comic design. The research method that is used for this Final Project is literature study from sources like books, scientific journals and online articles. After the literature studies, the results are the designs for comic and its' characters.

Keywords: *Product development, Comic, DISC personality*

PENDAHULUAN

Terdapat peningkatan minat membaca karena program Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dilakukan selama masa pandemi dari awal maret 2020 (Koran Tempo, 2020) hal ini terjadi baik di Indonesia maupun internasional dan dapat dilihat menurut *The Digital Reader*, minat baca meningkat sebesar 25% di Amerika Serikat akibat pandemi Covid-19. Di Indonesia sendiri, dapat dilihat dari peningkatan angka pengunduhan aplikasi iPusNas sebesar 3 kali lipat. Menurut Syafridatun Nikmah et al (2019) pada jurnalnya yang berjudul “*Development of Android Comic Media for the Chapter of Newton’s Gravity to Map Learning Motivation of Students*”, ditemukan bahwa komik dapat menjadi media yang membantu pelajar untuk makin aktif belajar mengenai topik yang dibahas. Dan dalam membuat komik yang bagus, kita harus juga mempertimbangkan tokoh dan cerita yang dibuat seputar tokoh tersebut karena penokohan yang bagus akan membuat sebuah menciptakan sebuah koneksi/hubungan yang baik antara pembaca dengan komik yang dibaca (McCloud, 2006).

Di sisi lain, menurut detikTV (2020) telah dilaporkan dari pihak *Instagram* bahwa terdapat peningkatan jumlah pengguna secara global selama pandemi ini terjadi. *Instagram* sendiri merupakan sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Salah satu motivasi dalam menggunakan Instagram ini pun adalah dalam membangun sebuah komunitas daring.

Oleh karena peningkatan minat membaca, DISC Team membuat komik yang dapat membantu mengisi waktu kosong pada waktu PSBB ini. DISC Team merupakan komik pendek yang memiliki 4 karakter utama yang terinspirasi dari kepribadian DISC yang dibuat pada awal tahun 2020. komik ini akan menceritakan kehidupan mereka sehari-hari dan cara mereka menghadapinya berdasarkan kepribadian DISC. Pesan yang ingin disampaikan komik ini adalah komik tidak hanya sekedar menghibur tapi pembaca juga bisa mempelajari kehidupan mereka, membagikannya dan mempraktekkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Komik ini diunggah lewat *Instagram* setiap beberapa kali seminggu dengan hashtag #DISCTeamcomic. Target market DISC Team adalah anak muda yang berumur 15-25 tahun yang gemar menghabiskan waktu dengan membaca komik, aktif dalam sosial media, dan juga memiliki dorongan untuk mempelajari tentang kepribadian dan cara menghadapinya

Masalah yang dihadapi oleh DISC Team sendiri adalah kurangnya interaksi dan juga pengetahuan pembaca mengenai keberadaan DISC Team sehingga diperlukan proses perkembangan lebih lanjut. Masalah ini pun ada karena DISC Team memang merupakan komik yang baru keluar sehingga belum banyak pembaca yang mengikuti dan kurangnya *engagement* antara pembaca dan komik. Selain itu, komik DISC Team juga belum memiliki visual yang menjadi ciri khas dan dapat dikenali oleh pembaca

Strategi yang perlu dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan lanjut mengembangkan produk DISC Team yaitu komik dan perkembangan karakternya lebih lanjut. Semua itu dilaksanakan diatas sebuah tema yaitu “*Own Your Differences*” dan tema ini diangkat dengan tujuan untuk membanggakan perbedaan yang ada pada diri sendiri dan juga sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan interaksi dengan pembaca dan bentuk sosialisasi tentang kepribadian DISC. Inspirasi dari pengangkatan tema ini adalah dari webtoon “*Virgo and the Sparklings*” dimana mereka aktif mempromosi komik dan sekaligus berinteraksi dengan pembacanya.

Berdasarkan pemaparan data dan fakta di atas, maka Rumusan Masalah Perancangan ini adalah Bagaimana rancangan desain karakter dan komik DISC untuk meningkatkan engagement dengan pembaca.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pengumpulan data primer melalui wawancara dan observasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pengumpulan data sekunder berupa studi literatur dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, dan artikel daring.

Proses penelitian yang dilakukan adalah proses penelitian kualitatif berupa wawancara dengan lima expert user pada bidang komik, tiga extreme user dan secara kuantitatif berupa penyebaran survei kepada 100 responden selaku calon target market DISC Team.

PEMBAHASAN

Sebelum merancang *product development* DISC Team, diperlukan adanya analisa perancangan sebelumnya yang memiliki tema yang serupa. Oleh karena itu, pada penelitian ini, 2 perancangan terdahulu yang akan diambil adalah “*Webtoon* Sebagai Media Edukasi Akan Dampak Manusia Terhadap Makhluk Hidup dan Lingkungan Sekitar” oleh Winona Nathania Boenadhi dan “Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be a Poem” Oleh Aninditya Dianiar. Kedua perancangan ini diambil dengan tujuan untuk digunakan sebagai referensi dan data pendukung untuk perancangan *product development* DISC Team.

Desain Karakter

Menurut Character Art Empire, dalam membuat desain karakter, dimulai dari pembuatan konsep, artstyle, kemudian kepribadian hingga penampilan sebuah karakter.

Karakter desain yang baik adalah sebuah karakter desain yang disusun berdasarkan tujuan dan dapat mendukung tercapainya sebuah tujuan tertentu, maka dari itu perancangan sebuah karakter desain harus melalui tahapan yang baik, mulai dari research, proses perancangan, hingga ke tahap eksesuki atau produksi (White, 2006).

Menurut Tillman (2019) tahap awal dalam mendesain sebuah karakter adalah dengan mengetahui pola dasarnya. Pola dasar ini mewakilkan kepribadian dan sifat karakter yang dapat diidentifikasi oleh manusia. Pola dasar ini berguna untuk mendorong sebuah cerita untuk berlanjut dan cerita pribadi setiap karakter ini yang dapat menciptakan perkembangan alur cerita yang bagus. Yang kedua adalah ceritanya. Dalam mendesain sebuah tokoh, diperlukan pengembangan setiap karakter, dari kepribadian, latar belakang, hingga perilaku. Ketiga adalah keorisinilan. Dalam mengembangkan cerita tersebut untuk dimasukkan ke dalam desain karakter, seseorang bisa saja mengambil inspirasi dan juga mendapat pengaruh darimana saja sehingga susah untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, tapi hal itu tidak mustahil. Dan yang terakhir adalah bentuk. Bentuk yang ada dalam sebuah karakter dapat menjadi ciri fisik yang membedakan antar karakter dan juga dapat menceritakan karakter tersebut secara visual.

Storytelling

Ada beberapa unsur penting yang membuat sebuah cerita yang menarik. diawali dari pemilihan adegan, *framing*, gambar, kata dan alur, sebuah cerita dapat menjadi sesuatu yang dapat menarik perhatian pembaca atau tidak sama sekali (McCloud, 2006). Dari hal ini kita juga harus memperhatikan beberapa hal seperti pemeran utamanya, rintangan yang dihadapi pemeran, dan apakah relateable dengan pembaca (Anderson, 2019). Dalam marketing/promotion menurut Waler dan Gioglio (2014), seorang sales akan menggunakan media *storytelling* ini untuk memicu *customer engagement*. Salah satu media *storytelling* ini adalah komik/kartun. Kartun memiliki rasa nostalgia dan *recognition* yang kuat. perusahaan banyak menggunakan ini sebagai media untuk menciptakan *brand awareness* seperti Tony The Tiger dari Kellogg's. Ide dan pesan dari sebuah cerita ini dapat diambil dari budaya sekitar, pertanyaan yang muncul dari konsumen, *memes*, *fun facts*, maupun *behind-the-scenes* dari sebuah perusahaan.

Pengertian Klasifikasi Kepribadian

Menurut Britannica, klasifikasi kepribadian atau *personality assessment* merupakan alat pengukur karakteristik pribadi. Pendekatan ini digunakan oleh spesialis berdasarkan asumsi bahwa variabel yang dapat di amati antar satu orang terhadap orang

yang lain dapat membuktikan bahwa beberapa individu memiliki beberapa karakteristik yang menjadi dasar dari kepribadian orang tersebut.

Klasifikasi Kepribadian DISC

Menurut discinsights, salah satu website resmi yang digunakan untuk membagikan informasi mengenai tipe kepribadian DISC, DISC merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi tindakan yang dapat ditebak dan karakteristik kepribadian yang ada dalam perilaku manusia. Teori DISC ini sendiri diciptakan dan diteliti oleh Dr. William Moulton Marston di Universitas Harvard yang kemudian menjadi teori-teori dasar yang digunakan dalam perkembang tes kepribadian DISC.

DISC ini terdiri dari 4 tipe yaitu

1. Dominant yang merupakan seseorang sangat ambisius, pemecah masalah, pengambil risiko, namun takut dimanfaatkan
2. Influence yang merupakan seseorang sangat optimistik, persuasif, penuh semangat namun takut penolakan dan seseorang yang emosional
3. Steady yang merupakan seseorang yang suportif, mantap, pendengar yang baik, ramah, namun takut kehilangan rasa aman dan juga lama dalam beradaptasi
4. Compliant yang merupakan seseorang yang skeptis, akurat, berhati-hati, presisi, namun takut kritikan

Konsep Gaya Desain

Konsep gaya desain yang digunakan pada komik adalah *modern style cartoon* yang menggunakan proporsi dan bentuk badan yang ekstrim (seperti kepala lebih besar daripada ukuran badan), menggunakan *lineart* warna hitam, dan menggunakan teknik mewarna *cell shade* sederhana. *Background* yang ada dalam komik dibuat menggunakan bentuk sederhana dengan *lineart* berwarna yang lebih soft (abu-abu) agar objek dalam komik yang menggunakan *lineart* hitam menjadi *point of interest*. Menurut Doncorgi.com, sebuah website perusahaan dibidang desain dan freelance, *Style* ini digunakan karena detil yang diciptakan sangat minimal sehingga dapat diproduksi dengan lebih cepat dalam jumlah yang banyak namun tetap menarik perhatian.

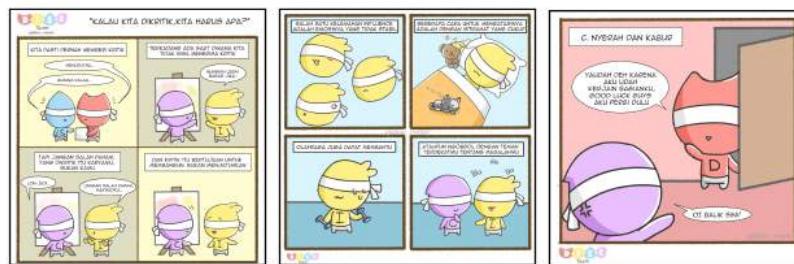


Gambar 1. *Modern Style Cartoons. Dexter's Laboratory* (kiri) dan *Powerpuff Girls* (kanan)

Sumber: Google Images

Isi dari komik ini berupa kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh setiap karakter dan cara mereka menghadapinya sesuai dengan klasifikasi kepribadian masing-masing. Masalah yang mereka hadapi bisa dari cara mereka berkomunikasi dengan teman, teman bermain, cara 1 kepribadian menghadapi kekurangan dia, dan lain-lain.

DISC Team memiliki 4 pemeran utama dimana 4 karakter ini memiliki kepribadian yang berdasarkan klasifikasi kepribadian DISC. Dalam pembuatan karakter, setiap karakter DISC Team memiliki ciri khas dari bentuk kepala, warna, dan juga sifat maupun kepribadian.

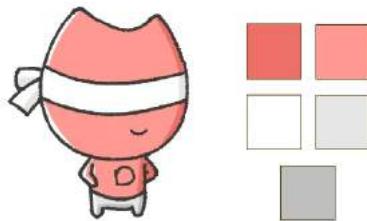


Gambar 2. Konsep Komik

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dominant menggunakan warna merah menurut buku *Color Works* (2015) yang melambangkan gairah, semangat dan kekuatan yang memang dimiliki oleh seorang dominant yang memiliki karakter yang ambisius. bentuk kepala karakter ini menyerupai kepala kucing karena menurut *The American Society for the Prevention of Cruelty to Animals* (ASPCA), kucing terkenal sebagai hewan yang teritorial terhadap area yang ia hidup sehingga cocok untuk tipe *dominant* yang berusaha menjadi seorang pemimpin untuk lingkungannya.

DOMINANT

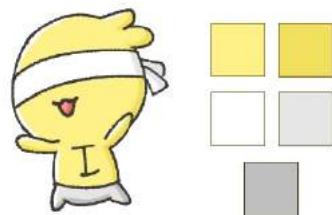


Gambar 3. Karakter desain dan *Color Palette* Dominant

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Influence menggunakan warna kuning yang menurut buku *Color Works* (2015) melambangkan optimisme dan kebahagiaan yang cocok dengan seorang *influence* yang cenderung periang. Bentuk kepala karakter ini menyerupai kelinci karena kelinci merupakan hewan yang hidup sosial/berkelompok (DiVincenti & Rehrig, 2016).

INFLUENCE

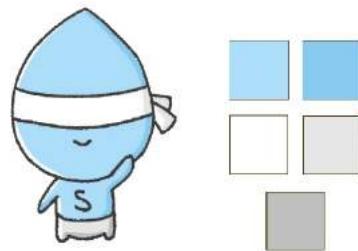


Gambar 4. Karakter desain dan *Color Palette* Influence

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Steady menggunakan warna biru yang menurut buku *Color Works* (2015) melambangkan kedamaian, rasa aman, dan kebaikan yang cocok dengan karakter seorang *steady* yang cinta damai dan sifatnya yang supotif. Bentuk kepala karakter ini menyerupai tetesan air, dimana istilah “calm waters” menurut Merriam-Webster berarti terlepas atau terbebas dari gangguan dan gejolak, cocok dengan kepribadian seorang *Steady* yang cenderung memiliki emosi yang relatif stabil dan lebih berkepala dingin.

STEADY

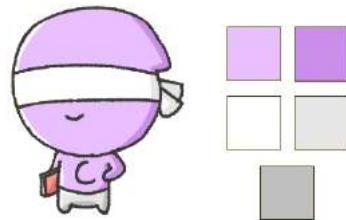


Gambar 5. Karakter desain dan *Color Palette* Steady

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dan terakhir adalah Compliant. Compliant menggunakan warna ungu yang menurut buku *Color Works* (2015) melambangkan kebijaksanaan yang sesuai dengan kepribadian compliant yang skeptik dan juga objektif.

COMPLIANT



Gambar 6. Karakter desain dan *Color Palette* Compliant

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Strategi Review dan Uji Coba Desain

Uji coba karya desain bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk mengetahui efektivitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari desain yang akan dihasilkan. Strategi pengumpulan data yang akan dilakukan ini akan dibagi menjadi tiga yaitu:

- **Expert User**

Narasumber pada *expert user* merupakan narasumber yang ahli dalam bidang komik. *Expert user* dalam bidang komik harus memiliki keahlian seputan desain karakter, alur, *layout*, dan juga paneling dan warna.

- **Extreme User**

Narasumber *extreme user* ini dipilih dari pembaca yang telah membaca sebagian hingga semua komik DISC Team yang juga membaca komik-komik lain dan juga memiliki saran/kritik yang dapat membangun DISC untuk menjadi lebih baik.

- **Khalayak Sasaran**

Teknik pengumpulan data yang paling sesuai untuk DISC Team adalah dengan melakukan *survey* dengan 100 responden dengan kriteria yang sesuai dengan target market DISC Team yaitu laki-laki dan perempuan pada usia 15-25 tahun yang menikmati komik dan juga pengguna media sosial Instagram.

Instrumen Pengumpulan Data

Tabel 1. Instrumen pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Instrumen (pilih dan kembangkan sesuai kebutuhan Tugas Akhir Anda)
1	Wawancara	<ul style="list-style-type: none"> • Raditya Ghaffari (concept artist Brandoville, <i>expert user I</i>) • Calvina (editor Kisai Entertainment, <i>expert user II</i>) • Fajar Hadria Putra (Author Ghosty's Comic, <i>expert user III</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Review karya desain (terutama komik, trailer dan posternya) • Feedback/input untuk karya desain • Insight untuk konten komik kedepannya
3	Wawancara	<ul style="list-style-type: none"> • Leonardus Calvin H (<i>extreme user I</i>) • Maulana Radi Y (<i>extreme user II</i>) • Evelyn Tjoe (<i>extreme user III</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Review karya desain • Feedback/input untuk karya desain • Insight untuk konten yang ingin dibahas untuk DISC Team
4	Survey	Khalayak Sasaran berupa 100 orang laki-laki dan perempuan dari kota besar yang berusia 15-25 tahun (generasi Z) yang membaca komik, menggunakan sosial media seperti Instagram, dan juga memiliki ketertarikan tentang klasifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Review karya desain • Feedback/input untuk karya desain • Insight untuk konten yang ingin dibahas untuk DISC Team

		kepribadian	
--	--	-------------	--

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Wawancara Expert User

Tabel 2. Wawancara Expert User

Review Karya Desain (Komik)	
Expert User	Jawaban
Raditya Ghaffari	Butuh <i>built-up</i> yang lebih baik, karakter kurang bisa dibedakan antar satu dan lainnya (hanya fisik yang berbeda).
Calvina	Karakter sederhana dan muda diingat. <i>Background</i> komik terlalu sering ganti-ganti jadi tidak konsisten. Hindari warna-warna seperti ungu untuk <i>background</i> .
Fajar Hadria Putra	Karakter masih bisa di- <i>improve</i> , mungkin ditambahkan <i>trivia</i> terkait topik yang dibahas agar sisi edukasinya lebih terlihat.
Kesimpulan:	<i>Character development</i> (secara sifat) perlu diperbaiki, <i>background</i> untuk komik kurang konsisten karena sering berubah-ubah. Ditambah konten <i>trivia</i> agar sisi edukasinya lebih jelas.
Input untuk Karya desain (Komik)	
Expert User	Jawaban
Raditya Ghaffari	Baca komik 4-koma lainnya untuk mempelajari <i>comedic timing</i> dan <i>flow</i> .
Calvina	Tidak memisahkan panel untuk di-swipe (cukup 4 panel dalam 1 gambar), perlu judul sebagai konteks.

Fajar Hadria Putra	Manfaatkan unsur hiperbola untuk stereotip karakter agar setiap karakter terlihat perbedaannya dan lebih menonjol.
<p>Kesimpulan:</p> <p>Cari inspirasi dari komik sejenis untuk mempelajari alur cerita. <i>Layout</i> dalam postingan Instagram mungkin di perbaiki untuk preferensi pembaca. menggunakan unsur hiperbola dalam cerita/karakternya.</p>	

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan expert user, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dari hasil desain yang sudah ada. Perlu adanya perhatian lebih dalam pembuatan alur cerita dan hal ini dapat dibantu dengan penggunaan genre komedi yang dilebih-lebihkan (hiperbola), selain itu juga warna *background* pada komik juga perlu diperhatikan karena sering berubah-ubah sehingga terlihat tidak konsisten

Wawancara Extreme User

Tabel 3. Wawancara Extreme User

Insight Mengenai Apakah Pesan “ <i>Own Your differences</i> ” Tersampaikan Dalam Komik DISC Team	
Extreme User	Jawaban
Maulana Radi	Sifat karakter kurang terlihat di beberapa komik.
Evelyn Tjoe	Pesannya tersampaikan dan mudah dipahami untuk semua kalangan.
Leonardus Calvin	Tersampaikan dan terlihat perbedaan yang membuat mereka unik dan juga kita dapat membayangkan diri sendiri sebagai 1 karakter itu (<i>relateable</i>)
<p>Kesimpulan:</p> <p>Sebagian besar dari pesan “<i>Own Your Differences</i>” untuk komik ini tersampaikan lewat karakter DISC Team, namun ada beberapa yang dapat diperbaiki sehingga tokoh-tokoh</p>	

DISC Team lebih terlihat unik antar satu dengan yang lain	
Insight Mengenai Apakah Lebih Baik Menulis Pesan dalam Gambar atau dalam Caption Juga	
Extreme User	Jawaban
Maulana Radi	Perlu untuk konteks.
Evelyn Tjoe	Perlu dalam caption juga tapi mungkin dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti
Leonardus Calvin	Tulisan dalam gambar dan caption itu perlu, tapi singkat saja.
Kesimpulan: Menulis pesan perlu dalam gambar dan juga caption agar lebih jelas, tapi lebih baik menggunakan bahasa jelas dan mudah dimengerti.	
Input untuk Konten yang Ingin dibahas untuk DISC Team	
Expert User	Jawaban
Maulana Radi	Reaksi setiap karakter saat menghadapi sesuatu
Evelyn Tjoe	Sudah cukup
Leonardus Calvin	Keseharian setiap karakter sesuai traits kepribadian
Kesimpulan: Topik-topik yang dapat dibahas kedepannya yaitu reaksi setiap karakter dalam menghadapi sesuatu dan keseharian karakter lebih lanjut dan mendalami cara berpikir setiap karakter.	

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan extreme user, para narasumber menerima komik dengan baik, namun ada beberapa yang perlu direvisi, contohnya pada sifat/perilaku karakter masih belum terlihat ciri khasnya.

Survey

Tabel 4. Data Survey

Jumlah Responden	100 responden (laki-laki dan perempuan generasi Z, pembaca komik dan pengguna Instagram)
Waktu dan Tempat Pelaksanaan	Waktu: 3 Maret 2021 – 9 Maret 2021 Tempat: Google Form yang disebarluaskan melalui server discord, Instagram dan LINE group

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Tabel 5. Jawaban Survei

Desain	Tingkat Ketertarikan	Alasan Tertarik dengan Topik Terkait	Feedback
Komik	1% Tidak Tertarik 1% Kurang Tertarik 10% Netral 4% Tertarik 43% Sangat Tertarik	<i>Relateable</i> , informatif dan mudah dimengerti, lucu, menarik karena genre-nya yang membahas tentang kepribadian yang tidak asing untuk pembaca komik golongan darah.	Background konsisten, lebih kuat <i>punchline/humornya</i> , mencari referensi cerita yang lebih <i>relateable</i> untuk pembaca

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Kesimpulan yang didapatkan dari survei kurang lebih sama dengan hasil wawancara expert dan extreme user, mereka memiliki ketertarikan terhadap komik namun ada masukan-masukan yang diberikan, seperti pemilihan *background* warna dan desain perilaku karakter

Pembahasan Uji Coba Karya Desain

Setelah melakukan uji coba dengan berbagai macam narasumber, terdapat beberapa desain yang berhasil maupun tidak. Perancangan yang berhasil adalah konsep komik yang unik yang diterima dengan baik oleh market karena mereka merasa bahwa komik tersebut *relateable* dan juga informatif.

Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam komik tersebut seperti background, layout gambar yang ada dalam komik, dan juga konten yang di dalamnya. Jadi, diperlukan adanya revisi yang berguna untuk memperbaiki dan mengembangkan komik DISC lebih lanjut kearah yang lebih baik.

Hasil Revisi

Berikut merupakan contoh dari hasil revisi yang dilakukan pada komik:



Gambar 7. Desain Komik DISC Sebelum dan Setelah Revisi

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Perubahan yang Dilakukan

- Pemberian judul pada setiap komik untuk memberikan konteks dan layout lebih seragam
- *Background* pada komik mengikuti warna karakter utama agar lebih konsisten dan terlihat jelas siapa pemeran utama dalam komik tersebut
- Penambahan konten dengan genre komedi atau *spoof* agar memiliki kesan yang lebih ringan disela-sela komik edukasi yang lebih serius.
- Bentuk proporsi karakter dibuat lebih konsisten
- Memperhatikan proporsi chatbubble, teks, dan karakter agar tidak terlalu penuh/rame

PENUTUP

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah pentingnya elemen-elemen yang ada dalam sebuah komik. Elemen-elemen tersebut adalah desain karakter, alur, dan juga layouting. Dengan adanya uji coba dan masukan-masukan yang diberikan, komik

DISC Team mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Komik DISC Team memiliki karakter yang lebih ekspresif, memiliki tema warna yang lebih konsisten, memiliki judul yang berfungsi sebagai pemberian konteks, dan juga penggunaan alur yang lebih menarik yang bertema komedi yang dapat memberikan kesan *lighthearted* dalam komiknya.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yang memiliki topik yang serupa adalah dengan membahas topik seperti desain karakter yang menggunakan *style* yang lain selain *modern style* dan membandingkan apakah ada pengaruh yang berbeda antar *style* satu dengan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- 25 Types Of Cartoon Drawing Styles With Examples! - Don Corgi. from https://doncorgi.com/blog/types-of-cartoon-drawing-styles/#Modern_Cartoon_Style
- Aninditya, D. (2020). *Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be a Poem*. DESKOVI: Art and Design Journal, 3(2). Universitas Maarif Hasyim Latif. Sidoarjo
- Arrizabalaga, H. (2007). *Pattern + Palette 2 Sourcebook*. Quayside Pub Group. California
- Boenadhi, W., & Shienny, S. (2021). *Webtoon Sebagai Media Edukasi Akan Dampak Manusia Terhadap Makhluk Hidup Dan Lingkungan Sekitar*. VICIDI. 9(2). Universitas Ciputra. Surabaya
- Britannica. (2021). 13 January 2021, *Personality assessment | Definition, Types, Importance, Uses, & Facts*. <https://www.britannica.com/science/personality-assessment>
- Detik.com. (2020). Pengguna Instagram Meningkat Selama Pandemi Corona. 13 January 2021 <https://inet.detik.com/detiktv/d-5265048/pengguna-instagram-meningkat-selama-pandemi-corona>
- DISC Insights. (2020). 13 January 2021. *William Marston: Creator of DISC Theory*. <https://discinsights.com/william-marston>
- DiSC Profiles. (2021). 13 January 2021. *DiSC profile definition* https://www.discprofiles.com/blog/2011/12/disc-profile-definition/#.X_8T4OgzblV
- Hetts, S. 3 January 2021. *Aggression in Cats*. 1<https://www.aspca.org/pet-care/cat-care/common-cat-behavior-issues/aggression-cats#:~:text=Both%20male%20and%20female%20cats,toward%20dogs%20and%20people%2C%20too.&text=Cats%20mark%20their%20turf%20by%20patrolling%2C%20chin%20rubbing%20and%20urine%20spraying>.
- McCloud, S. (2006). *Making comics*. HarperCollins Publishers. New York
- Merriam-Webster. 30 April 2021. *Definition of CALM*. From <https://www.merriam-webster.com/dictionary/calm>
- Moeller, K. (2017). 13 January 2021. *Human Animal Differences | Ask A Biologist*. <https://askabiologist.asu.edu/questions/human-animal-differences#:~:text=Humans%20and%20animals%20both%20eat%2C%20sleep%2C%20hink%2C%20and%20communicate.&text=Some%20people%20think%20that%20the,your%20own%20thoughts%20and%20feelings>.

- Ransaw, R. (2015). *The Psychology Behind Why We Share on Social Media*. 30 November 2020 from <https://www.shutterstock.com/blog/the-psychology-behind-why-we-share-on-social-media#:~:text=According%20to%20Rogers%2C%20we%20are,want%20the%20world%20to%20see.>
- Rehrig, A., & DiVincenti, L. (2016). 30 April 2021. *The Social Nature of European Rabbits (Oryctolagus cuniculus)*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5113872/>
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design*. Chapman and Hall/CRC. Milton
- White, T. 2006. *ANIMATION: From Pencil to Pixels, Classical Techniques for Digital Animators*. Oxford. United Kingdom