



The Development of Digital Comic as an Educational Medium about *Slow Fashion* for Teenagers

Perancangan Komik Digital sebagai Media Edukasi *Slow Fashion* untuk Remaja

Karin Munangintyas, Joko Samodra*, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang Jl.Semarang No.5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: joko.samodra.fs@um.ac.id

Paper received: 10-3-2022; revised: 9-6-2022; accepted: 27-7-2022

Abstract

The behavior of teenagers who tend to be followers and want to be accepted by the environment can encourage the emergence of the desire to consume or buy fashion goods not based on needs, but as a status symbol. This can lead to excessive consumption of fast fashion, where the fashion industry produces clothes in large quantities in a short amount of time to meet market demand at low prices. This consumptive culture can lead to excessive textile waste. For this reason, the term slow fashion appears. In contrast to fast fashion, slow fashion favors quality over quantity. The goal to be achieved in this design is to produce a digital comic that can create awareness, especially among teenagers to immediately prevent textile waste and immediately start slow fashion. By using the 4D (Define, Design, Development, Disseminate) method, this design produces a digital comic entitled *Sudden Whim*. It tells the story of a teenager who has a consumptive nature because she wants to look beautiful. This comic was uploaded on the digital comic platform Line Webtoon. Based on data taken from 41 respondents with a final percentage of 90.1 percent, it can be concluded that this design produces a comic that can be one of the efforts to educate teenagers about slow fashion.

Keywords: comic, fashion industry, teenagers, lifestyle

Abstrak

Perilaku remaja yang cenderung suka ikut-ikutan dan ingin diterima oleh lingkungan dapat mendorong munculnya keinginan untuk mengonsumsi atau membeli barang *fashion* bukan didasarkan oleh kebutuhan, melainkan sebagai sebuah simbol status. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya konsumsi *fast fashion* berlebih, dimana industri *fashion* memproduksi pakaian dengan jumlah banyak dan cepat demi memenuhi permintaan pasar dengan harga yang murah. Budaya konsumtif ini dapat menyebabkan sampah tekstil berlebih. Untuk itu, muncul istilah *slow fashion*. Berbanding terbalik dengan *fast fashion*, konsep *slow fashion* adalah *quality over quantity* yaitu mengedepankan kualitas daripada kuantitas. Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini yaitu menghasilkan sebuah komik digital yang dapat menyadarkan masyarakat khususnya remaja untuk segera mencegah sampah tekstil dan segera memulai *slow fashion*. Dengan menggunakan metode 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), perancangan ini menghasilkan komik digital berjudul *Sudden Whim* yang bercerita tentang seorang remaja yang memiliki sifat konsumtif karena ingin terlihat cantik. Komik ini diunggah di platform komik digital Line Webtoon. Berdasarkan data yang diambil dari 41 responden dengan persentase hasil akhir sebesar 90,1 persen dapat disimpulkan bahwa perancangan ini menghasilkan komik yang dapat menjadi salah satu upaya untuk edukasi remaja tentang *slow fashion*.

Kata kunci: komik, industri *fashion*, remaja, gaya hidup

1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Media *online* sudah menjadi bagian dari gaya hidup terutama di kalangan remaja sejak media cetak ditinggalkan. Salah satu media *online* yang menjadi tren sekarang adalah media sosial yang kini menjadi

sarana atau media penghubung antara pengguna dengan dunia luar. Banyak sekali informasi yang dapat diperoleh dari media sosial dan salah satunya adalah perkembangan tren mode atau *fashion*.

Gaya hidup merupakan prinsip untuk setiap orang yang menggambarkan seberapa nilai moral orang tersebut terhadap lingkungan atau masyarakat sosial di sekitarnya. Banyak faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang salah satunya adalah masyarakat sekitar. Singkatnya, gaya hidup adalah hasil penyesuaian diri dengan lingkungan sosialnya (Sunaryo, 2002). Gaya hidup sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi, semakin luas juga penerapan gaya hidup yang dapat diterapkan oleh manusia.

Remaja dalam proses pencarian jati diri mulai mencari gaya hidup yang pas dan mereka sukai. Remaja mulai mencari seorang idola yang akan dijadikan panutan, baik dalam gaya hidup, gaya bicara, dan penampilan. Remaja yang tidak ingin ketinggalan zaman ataupun tidak mengikuti tren dan selalu ingin tampil eksis notabenenya masih labil dalam mental dan perilaku (Nabila & Amri, 2018). Perilaku remaja yang cenderung suka ikut-ikutan dan ingin diterima oleh lingkungan dapat mendorong munculnya keinginan untuk mengkonsumsi atau membeli barang *fashion* bukan didasarkan oleh kebutuhan, melainkan sebagai sebuah simbol status.

Fashion atau mode merupakan salah satu yang membawa perubahan atau pengaruh besar terhadap gaya hidup remaja. Seiring bertambahnya zaman dan berkembangnya teknologi, perubahan tren dalam dunia *fashion* pun juga berlangsung dengan cepat dan berubah-ubah dari model yang satu ke model yang lain. Perkembangan *fashion* selalu menarik sehingga banyak masyarakat, khususnya kaum remaja yang selalu ingin mengikuti tren. Seperti kata Restu Anggraini saat wawancaranya dengan CNNIndonesia.com, sebuah pakaian yang biasa saja dapat menjadi tren karena semua orang di internet memakainya. Karena itu, teknologi sangat berpengaruh terhadap mode dan tren. Idi Subandy Ibrahim dalam bukunya yang berjudul *Budaya Populer Sebagai Komunikasi* menjelaskan bahwa masyarakat pasca-modern menganggap *fashion* tak lebih dari aktivitas konsumsi (Ibrahim, 2007). Gejala untuk memiliki bukan karena pilihan sadar namun karena telah menjadi *trendsetter* atau telah dimiliki orang lain. Jacques Lacan menyebut gejala ini sebagai *sense of identity*.

Pakaian *ready to wear* muncul untuk memenuhi kebutuhan pasar yang berubah menjadi sangat cepat. Berbeda dengan busana yang awalnya perlu dipesan kepada penjahit atau *designer*, *ready to wear* merupakan konsep dimana barang-barang *fashion* diproduksi secara massal dan cepat dengan harga murah dan akses yang lebih mudah. Konsep *ready to wear* awalnya digunakan untuk benda-benda *fashion* yang tidak membutuhkan pengukuran yang mendetail seperti topi, tas, dan lainnya. Namun busana siap pakai secara keseluruhan menggunakan pengukuran yang sudah ditetapkan seperti S, M, L, XL.

Fast fashion adalah sebuah konsep dalam industri bisnis yang memberi dan menghadirkan pakaian *ready to wear* serta mendukung gaya hidup yang konsumtif. *Fast fashion* memiliki prinsip mendapatkan produk dari konsep hingga sampai ke tangan konsumen dengan pengurangan waktu dan bekerja dalam sistem penjualan dan pembelian yang sangat cepat. Pergantian mode *fast fashion* dapat berubah dalam kurun waktu tertentu, biasanya diperbarui setiap musim berganti. Misalnya saat musim dingin, *fast fashion* akan menghadirkan produk-produk untuk musim dingin, kemudian akan berganti lagi pada musim selanjutnya, dan seterusnya.

Bahkan dengan *fast fashion strategy* ini, toko pakaian atau *retail* dapat mengganti koleksinya setiap bulan.

Selama ada permintaan untuk *fast fashion* dari konsumen, maka *fast fashion* akan terus berlanjut, karena dua hal yang mendukung konsep *fast fashion* adalah waktu dan permintaan konsumen. Budaya konsumtif ini dapat menyebabkan sampah tekstil berlebih. Data yang diberikan Conca (2015) pada artikelnya menunjukkan bahwa industri pakaian menyumbang 10% dari total emisi karbon dunia terbesar kedua setelah minyak.

Untuk itu, muncullah istilah *slow fashion* atau sering diasosiasikan dengan *sustainable fashion*. Berbanding terbalik dengan *fast fashion* yang mementingkan jumlah pakaian yang banyak dengan harga murah, konsep *slow fashion* adalah *quality over quantity* yaitu mengedepankan kualitas daripada kuantitas. *Slow fashion* merupakan *antithesis* dari tren yang digunakan oleh label-label atau merk yang pergantian koleksinya sangat cepat. Dikutip dari majalah *Savant*, Emilia Wik (seorang *designer*) berkata bahwa *slow fashion* merupakan hubungan pribadi antara individu dengan *fashion* dimana tren dan musim tidak berpengaruh, tetapi dimana estetika dan etika menyatu, dan anda dapat melepaskan diri dari sifat konsumtif (Raudsepp & Frig, 2018). *Slow fashion* bukan berarti tidak benar-benar membeli apapun, tetapi hanya memperlambat kebutuhan belanja pakaian karena *slow fashion* hanya memproduksi pakaian dengan *style* yang *timeless* agar masyarakat tidak sering belanja.

Menurut Bonneff (1998), Komik merupakan susunan-susunan gambar dan kata yang bertujuan memberikan informasi kepada pembaca. Komik termasuk juga dalam karya sastra bergambar, karena komik memanfaatkan ruang gambar dan tata letak agar membentuk cerita yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Sedangkan komik digital adalah komik yang dibuat menggunakan media digital. Dalam proses pembuatannya, komik digital memudahkan *illustrator* untuk menggambar dengan berbagai gaya ilustrasi. Menurut Riwanto dan Wulandari (2019), komik digital dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.

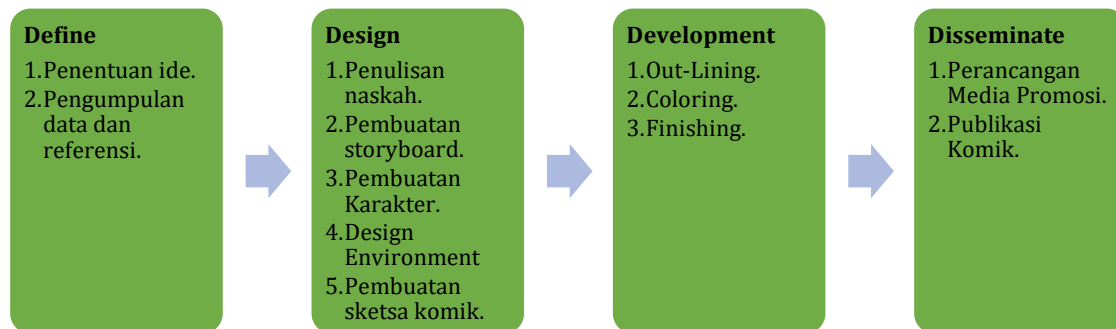
Pada penelitian yang telah dilakukan Pravitasari, Adib, dan Wahyudi (2017) tentang perancangan komik digital mengenai pengaruh negatif media sosial, melalui wawancara dapat diketahui bahwa remaja banyak yang tidak bisa lepas dari *smartphone* miliknya karena kebanyakan remaja sangat bergantung pada sosial medianya. Kelebihan komik yang dibuat Tisa Ashifa Pravitasari ini adalah jalan cerita yang menarik dan sangat *relatable* membuat komik ini terkenal dan masuk LINE Webtoon Rising Star pada Juni 2017 menempati jajaran tiga besar. Namun pada komik ini belum memberikan solusi kepada masyarakat dan hanya memberikan informasi mengenai dampak negatif dari kecanduan bermedia sosial.

Kemudian pada perancangan komik digital *A Mermaid's Anguish* oleh Annetta DWI yang mengangkat cerita tentang terdamparnya seorang *mermaid* karena tercemarnya laut yang disebabkan oleh pewarna pakaian (Wijaya, Wicandra, & Asthararianty, 2020). Cerita yang unik dan memiliki *art style* yang indah merupakan kelebihan dari komik ini. Namun pada cerita memiliki beberapa bagian yang belum jelas seperti latar tahun dan latar belakang dunia. Untuk memulai *slow fashion* dan mengurangi sampah tekstil, diperlukan banyak pihak yang terlibat. Mulai dari produsen hingga konsumen. Maka dari itu perlu dibuatnya suatu media yang dapat digunakan sebagai media edukasi *slow fashion* untuk kalangan remaja. Berdasarkan solusi di atas, penulis dalam tugas akhir ini akan membuat media edukasi berupa komik digital berjudul *Sudden Whim* untuk mengedukasi remaja tentang mengurangi konsumsi barang

fast fashion yang berlebihan. Dengan menggunakan media berupa komik, diharapkan mampu mengubah pandangan remaja untuk tidak bersikap konsumtif yang dapat menyebabkan bertambahnya sampah tekstil dan memanfaatkan *outfit* yang sudah mereka miliki.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pengembangan komik ini adalah metode pengembangan 4D yang dibagi menjadi 4 tahap utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974.



Gambar 1. Sistematika Perancangan metode 4D yang telah dimodifikasi.

Tahap *Define* bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat perancangan yang dibutuhkan seperti penentuan ide, pengumpulan data, dan referensi. Setelah mendapatkan permasalahan, pada tahap *Design* dilakukan proses rancangan awal. Kegiatan pada tahap ini adalah pembuatan naskah komik, pembuatan *storyboard* komik, pembuatan sketsa komik. Kemudian pada tahap *Development*, rancangan awal dikembangkan sehingga menghasilkan rancangan final yang baik. Lalu tahap *Disseminate* merupakan tahap akhir dari pengembangan yaitu penyebaran atau publikasi serta pengambilan *survey* sebagai evaluasi.

Define

Tahap *define* merupakan tahapan awal untuk mengidentifikasi yang dapat menyebabkan suatu masalah. Pada tahap ini penulis menentukan pokok permasalahan yang ada, serta menentukan solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan. Dalam menganalisa data untuk pembuatan komik ini penulis menggunakan metode 5W+1H (What, Who, Where, When, why, How). Perilaku konsumsi *fast fashion* berlebih yang menyebabkan menumpuknya sampah tekstil menjadi permasalahan yang diangkat pada komik digital ini. Permasalahan ditujukan pada remaja yang memiliki sifat konsumtif pada barang-barang *fast fashion* dan tidak peduli pada lingkungan karena perilaku konsumtif ini merupakan perilaku yang rawan dialami oleh remaja sehingga menjadi kebiasaan yang dilakukan remaja. Komik ini mengangkat latar Universitas di Indonesia.

Design

Dalam tahap *Design* dilakukan hal-hal yang dapat menjadi acuan saat proses *development* seperti pembuatan naskah, desain karakter, dan *storyboard* kemudian sketsa. Naskah merupakan komponen penting dalam pembuatan komik. Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan naskah adalah menentukan tema yang merupakan ide dasar dari sebuah cerita. Kemudian buat premis cerita yang singkat. Premis cerita merupakan cerita singkat yang

menjelaskan tujuan dari isi cerita (Kinoysan, 2021). Tujuan dibuatnya premis adalah sebagai panduan untuk penulis agar naskah tetap pada alur cerita. Kemudian disusun plot atau alur cerita dan membaginya ke dalam 5 bagian untuk 5 episode. Yang terakhir adalah menulis keseluruhan cerita.

Setelah cerita selesai dibuat, kemudian dibuatlah desain karakter. *Visual* karakter dibuat berdasarkan deskripsi yang sudah ada di naskah. Pembuatan desain karakter bertujuan sebagai referensi untuk digambar di proses selanjutnya. Desain karakter dibuat dalam tampilan depan dan beberapa ekspresi untuk menampilkan ciri khas dari masing-masing karakter. Desain *background* dibuat sesaat setelah membuat desain karakter dengan menggunakan aplikasi Sketch-up. Kemudian dibuatlah *storyboard*. *Storyboard* merupakan *draft* atau perencanaan kasar sebelum dibuatnya sketsa komik (Acolyte, 2011). Penentuan *layout* dan panel serta tata letak instrumen pendukung lainnya ditentukan pada tahap ini. Setelah *storyboard* dibuat, pengerjaan sketsa dimulai. Sketsa dilakukan untuk menyusun dan memperbaiki *storyboard*. Sketsa merupakan gambaran yang masih kasar sebagai dasar dari suatu karya (Prawiro, 2019).

Development

Proses *development* dimulai dengan pembuatan *outline*. Garis *outline* dibutuhkan untuk memisahkan *background* dan objek. Setelah dibuat garis luar, objek diwarnai sesuai konsep warna yang telah dibuat di tahap *define*. *Coloring* dimulai dengan menambahkan warna dasar, *shading* dan *lightning*. Kemudian menambahkan efek untuk menonjolkan *mood* atau suasana yang sesuai dengan naskah. Tahap *development* diakhiri dengan *finishing*, yaitu dengan menambahkan balon teks, *sound effect*, dan terakhir memotongnya sesuai dengan ketentuan *platform* komik.

Disseminate

Tahap *disseminate* merupakan tahapan akhir pada perancangan komik ini. Tahap *Disseminate* atau penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan komik kepada masyarakat khususnya remaja. Pada tahap ini, penyebaran dilakukan melalui media sosial Instagram dan Twitter. Evaluasi juga dilakukan sebagai metode untuk mengetahui kelayakan komik ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ini menghasilkan komik digital yang memiliki genre *slice of life* yang mengisahkan tentang kehidupan sehari-hari, baik itu persahabatan, maupun permasalahan yang sering terjadi di dunia nyata. Komik yang memiliki 5-episode ini diunggah di *platform* digital Webtoon. Dalam proses perancangan dan pengembangannya, terdapat lima tahap yaitu:

3.1. Define

Tahap *Define* adalah tahap awal dari pengembangan komik ini yang merupakan persiapan awal sebelum dilakukan proses *design* dan *development*. Proses ini terbagi menjadi penentuan ide dan pengumpulan data serta referensi.

Pengumpulan Ide

Konsep dan ide menjadi proses dasar yang sangat penting sebelum membuat sebuah komik. Pada tahapan ini, dasar cerita didapatkan dari meningkatnya permintaan akan jumlah produksi pakaian *fast fashion*. Bahkan parlemen Inggris dalam laporan bulanannya menyata-

kan bahwa konsumsi *fashion* diproyeksi meningkat sebesar 63% menjadi 102 juta ton pada tahun 2030 dari sekitar 62 juta (Environmental Audit Committee, 2019). Peningkatan konsumsi akan meningkatkan produksi serta limbah tekstil itu sendiri.

Meningkatnya produksi barang-barang *fashion* yang menyebabkan sampah tekstil terus bertambah. Salah satu yang menyebabkan meningkatnya permintaan *fashion* adalah perilaku konsumtif yang tinggi. Kecepatan perputaran produksi dan penjualan menciptakan mode tren yang berjalan sangat cepat didukung dengan harga jual yang sangat murah. Elemen tersebut menyebabkan *fast fashion* memiliki konsumen yang memiliki perilaku konsumsi berlebihan (Muazimah, 2020).

Berdasarkan masalah yang ditemukan, *slow fashion* merupakan solusi yang tepat untuk mengurangi kerusakan yang ditimbulkan oleh fenomena *fast fashion*. Dalam hal ini, komik digital merupakan media yang tepat untuk memberikan informasi seputar *slow fashion*.

Pengumpulan data dan referensi

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur atau studi dokumen yang berkaitan dengan *fast fashion* dan *slow fashion*. Tahap ini dilakukan agar alur cerita dapat memberikan informasi yang valid serta terlihat nyata. Pengumpulan data yang dipakai penulis untuk dijadikan referensi berasal dari jurnal, artikel, *website*, maupun majalah *online* dari internet. Salah satu jurnal yang dijadikan referensi adalah penelitian dari Muazimah (2020) tentang pengaruh *fast fashion* terhadap budaya konsumerisme dan kerusakan lingkungan di Indonesia. Dalam artikelnya, Muazimah (2020) membahas konsep *fast fashion* yang menawarkan sesuatu dengan terus menerus dari kecenderungan yang sudah ada sehingga *fast fashion* tidak memiliki bentuk tertentu. Sedangkan referensi gaya ilustrasi yang digunakan dalam konsep komik berasal dari studi visual beberapa karya komik *slice of life* maupun komik edukasi yang sudah ada di *platform* komik digital Webtoon seperti *Zona Maya* oleh Tupaikidal (2017), *Me and My Professor* oleh KarasuTsubasa dan LilyQuali (2020), dan *Diet Gizi Seimbang* oleh Kairnn (2020).

3.2. Design

Penulisan Naskah Komik

Dengan menggunakan alur maju yang umumnya mudah untuk dipahami, komik ini mengisahkan tentang kehidupan dua sahabat bernama Mikaela dan Natasha dengan konflik-konflik di sekitar tentang *fashion*. Naskah ditulis secara fiksi berdasarkan data yang telah didapat dari studi literatur. Langkah awal dalam penulisan naskah adalah membuat *draft* untuk naskah. Setelah *draft* naskah disesuaikan untuk 5 episode, penulisan naskah dilakukan.

Komik *Sudden Whim* dirancang sebagai komik edukasi *slow fashion* yang memberikan informasi kepada para pembaca tentang dampak dari *fast fashion*. Episode 1 difokuskan untuk mengenalkan tokoh utama yaitu Mikaela serta dampak yang terasa ketika tokoh utama terlambat masuk kelas karena semalaman berburu diskon di *platform online shop* dengan *setting* tempat di rumah dan di kampus. Konflik diperkenalkan pada Episode 2 yang muncul akibat kejadian di Episode 1. Di Episode 2 juga Natasha diperkenalkan sebagai individu yang peduli serta tegas. Episode 3 dan Episode 4 merupakan episode mediasi atau penyelesaian. Penyelesaian cerita dimulai dengan Natasha yang secara tiba-tiba datang menemui Mikaela setelah Natasha menceritakan apa yang terjadi pada temannya. *Setting* pada episode 3 berada di kantin dan di halaman kos Mika. Sedangkan Episode 4 berada di dalam kamar Mika. Cerita

diakhiri dengan Mikaela dan Natasha yang berbaikan di Episode 5. Mika dan Nata juga mengadakan *bazaar* kecil-kecilan sebagai usaha mereka untuk mengurangi pakaian-pakaian mereka yang menganggur di lemari.

Pembuatan Karakter

Dalam pembuatan karakter, hal yang pertama dilakukan adalah mengumpulkan referensi visual dan membuat *moodboard*. Referensi ini didapatkan dari media sosial Instagram dan laman pencarian seperti Pinterest. Karakter merupakan visualisasi dari individu yang tinggal di Asia Tenggara khususnya Indonesia. Komik ini memiliki 2 tokoh utama yaitu Mikaela dan Natasha.



Gambar 2. Moodboard

(Sumber: antonyforhair.co.uk, Webtoon True Beauty, beautyundercover.sg)

Sketsa dibuat berdasarkan referensi yang telah didapat. Sketsa dibuat untuk menentukan siluet karakter yang tepat untuk mewakili karakter. Berikut adalah sketsa dan siluet karakter yang telah dibuat (Gambar 4). Setelah menentukan sketsa yang cocok dengan karakter, dibuat *out-line* dan diwarnai menggunakan aplikasi *Paint tool SAI*. Karakter dibuat 4 sisi (depan, belakang, kanan, dan kiri) agar memperjelas visual dari karakter dan sebagai panduan pada saat pengerjaan komik.



Gambar 3. Sketsa karakter



Gambar 4. Character sheet

Konsep utama dalam karakter dibagi menjadi dua, yaitu karakter utama yang memiliki sikap konsumtif dan tidak pernah puas dengan yang dimiliki dan karakter utama pendukung yang memiliki sikap peduli kepada lingkungan dengan mengurangi pengeluaran yang tidak efisien terhadap *fashion*. Karakter sengaja memiliki warna rambut dan mata yang gelap menyesuaikan keadaan mahasiswa di Indonesia.

1) Mikaela



Gambar 5. Karakter Mikaela

Karakter utama dalam komik ini yaitu Mikaela, seorang mahasiswa tingkat 3 yang memiliki sikap konsumtif terhadap barang-barang *fashion* khususnya pakaian. Cerita diawali

dengan Mikaela yang selalu terjaga setiap malam untuk berburu barang-barang *fashion* yang promo khususnya pada tanggal kembar seperti 10.10 maupun 11.11 karena biasanya pada tanggal tersebut, *platform* belanja *online* akan mengadakan promo besar-besaran. Mikaela digambarkan dengan gadis berambut pendek dan memiliki tahi lalat di dagu bagian kanan. Mika tidak ingin terlihat biasa saja. Karena itu ia selalu berusaha untuk selalu mengubah tampilannya dan secara tidak sadar lemarinya pun sudah dipenuhi oleh baju-baju yang sudah jarang dipakai.

2) Natasha

Karakter pendukung adalah Natasha (Gambar 6) dikenal sebagai remaja yang cantik dan selalu menjadi pusat perhatian sehingga apapun yang dipakainya terlihat sangat mahal. Mika pun berpikiran seperti itu. Natasha yang dulu satu SMA dengan Mika ternyata memiliki sikap yang tidak disangka-sangka oleh Mika yaitu sikap berhemat untuk membeli barang-barang *fashion* tidak seperti Mika. Natasha merupakan karakter yang membantu Mika mengurangi sikap konsumtifnya. Natasha digambarkan dengan rambut panjang berwarna coklat terang serta sedikit lebih tinggi daripada Mikaela.



Gambar 6. Karakter Natasha

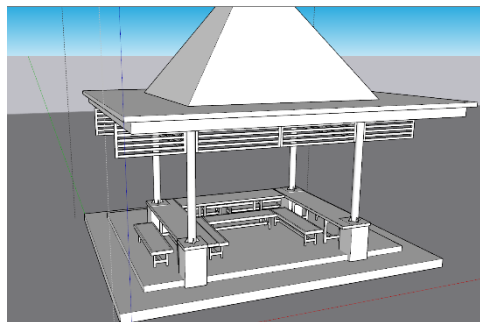
Pembuatan Environment

Desain lingkungan untuk komik ini berjumlah enam tempat, yaitu: kamar Mikaela, halaman depan kos Mikaela, pendopo kampus, ruang kelas kampus, kantin kampus, dan *mall*. Desain *background* dibuat menyesuaikan *style* dari penggambaran desain karakter. *Asset* dibuat menggunakan aplikasi Sketch-Up. Referensi didapatkan dari foto-foto bangunan yang sudah ada di Universitas Negeri Malang (Gambar 7).

Teknik *modelling* yang digunakan adalah *basic shape modelling* atau *primitive modelling*. Teknik ini merupakan teknik dasar dengan menggunakan objek-objek solid seperti *box*, *cone*, *sphere*, *tube*, *pyramid*, *torus*, maupun *plane*. Dalam proses pembuatan model 3D ini memakan waktu relatif yaitu 1-2 hari pada setiap *environment* sampai mendapatkan hasil yang diinginkan.



Gambar 7. Referensi Pendopo



Gambar 8. Proses Modelling

Texturing dilakukan untuk memberikan karakteristik pada permukaan objek dengan memberikan warna dan tekstur. *Lighting* tidak diperlukan karena akan dilakukan bersamaan pada tahap *coloring* komik.



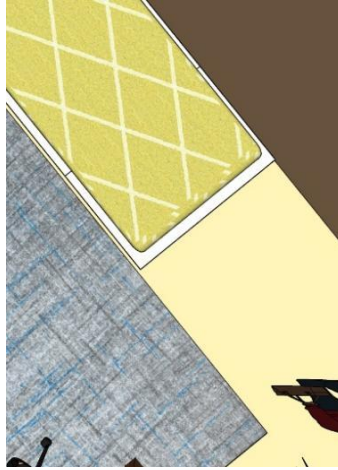
Gambar 9. Proses Texturing

1) Kamar Mikaela

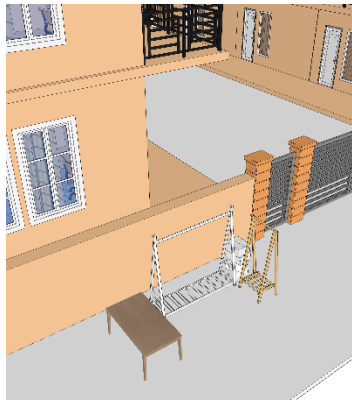
Kamar mikaela merupakan kamar kos seperti pada umumnya. Di sini Mika dan Nata akhirnya berbicara lagi setelah satu minggu tidak saling bertemu. Warna krem mendominasi kamar Mika mulai dari cat tembok hingga tirai (Gambar 10).

2) Kos Mikaela

Kos Mikaela memiliki halaman luas yang dapat dijadikan tempat *bazaar* pada episode terakhir. Bangunan kos ini juga memiliki warna dominan krem. Penulis menggunakan *asset* yang sudah ada pada aplikasi Sketch-Up untuk *hanger*, meja, dan pagar (Gambar 11).



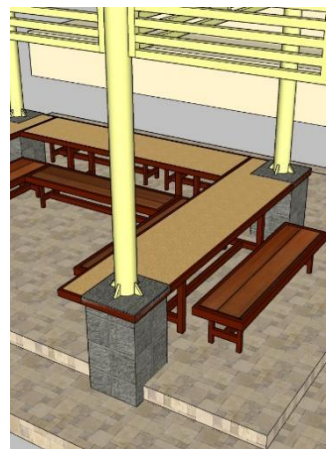
Gambar 10. Kamar Mikaela



Gambar 11. Kos Mikaela

3) Pendopo Kampus

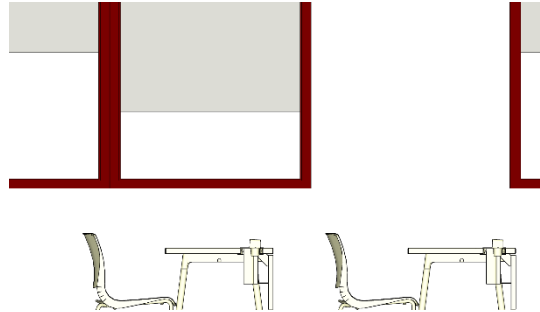
Referensi utama yang digunakan sebagai kampus dalam komik ini adalah Universitas Negeri Malang dengan beberapa bagian dimodifikasi agar memudahkan penulis untuk membuat 3D *environment* modelnya. Pendopo kampus digunakan pada Episode 2 dimana Mikaela bertemu Natasha dan teman-temannya membicarakan *event* promo yang dilakukan salah satu *online shop*.



Gambar 12. Pendopo Kampus

4) Ruang Kelas

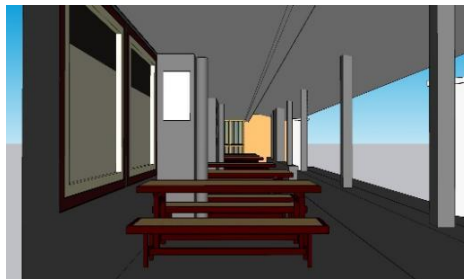
Ruang kelas juga menggunakan Universitas Negeri Malang sebagai referensi utama, namun ruang kelas tidak banyak digunakan pada pembuatan komik ini. Ruang kelas dibuat dengan jendela-jendela yang besar.



Gambar 13. Ruang Kelas

5) Kantin

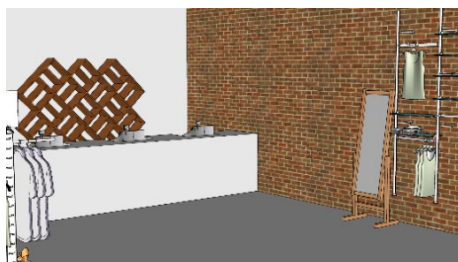
Background kantin digunakan di akhir Episode 1 saat Mikaela menunggu jawaban pesan dari Natasha. Kursi dan meja menggunakan *asset* yang sama dengan *asset* yang ada pada pen-dopo.



Gambar 14. Kantin

6) Mall

Background mall difokuskan pada toko pakaian dimana tokoh utama berbelanja bukan untuk kebutuhan, namun karena keinginannya yang sesaat. *Background* ini muncul pada akhir Episode 2.



Gambar 15. Mall

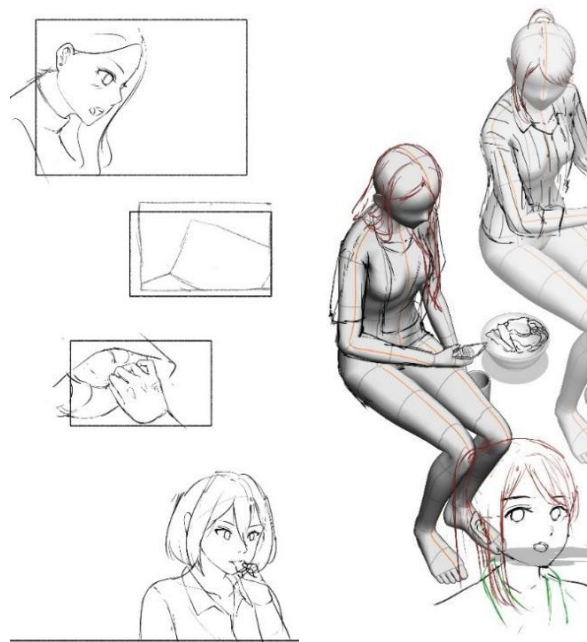
Pembuatan Storyboard Komik

Naskah yang telah ditulis akan diterjemahkan dalam bentuk gambar sederhana untuk memperjelas alur dan mempermudah proses produksi. Dalam proses ini hingga proses penggambaran akhir akan dilakukan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.

Gambar 16 menunjukkan proses pembuatan *storyboard* diawali dengan memilih adegan dalam naskah yang akan digambar. Setelah itu menggambar *draft* panel dan tentukan *angle* yang cocok dan kemudian gambarkan dengan sketsa kasar. Tuliskan detail-detail objek dan ekspresi karakter juga agar mempermudah proses selanjutnya. Dalam tahap ini juga digambar penempatan balon dialog secara kasar. Setelah pembuatan *storyboard* selesai, *review storyboard* kembali untuk memastikan cerita telah sesuai dengan naskah dan semua elemen telah lengkap.



Gambar 16. *Storyboard* komik



Gambar 17. *Sketsa* komik

Pembuatan Sketsa

Gambar 17 pembuatan sketsa dilakukan untuk memperjelas elemen-elemen dalam *storyboard*. Langkah yang pertama dilakukan adalah memperjelas panel. Kemudian garis objek dan karakter diperjelas dan menghapus bagian-bagian yang tidak penting. Ekspresi karakter dan pose juga semakin diperjelas. Tahapan sketsa ini sangat penting agar tidak ada kesalahan panel di tahap berikutnya sehingga penulis tidak perlu menggambar dari ulang. Dalam tahap ini elemen 3D seperti karakter dan *background* dibutuhkan agar membantu proses penggambaran sketsa. 3D karakter diambil dari *asset* yang sudah disediakan oleh Clip Studio Paint.

3.3. Development

Setelah persiapan rancangan awal selesai, tahapan *development* dilakukan. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan dan menyelesaikan sebuah produk yang telah dibuat prototipe sebelumnya. Ada 3 tahap utama dalam tahap ini yaitu *out-lining*, *coloring*, dan *finishing*.

Out-lining

Tahap pengembangan dimulai dengan membuat garis *outline*. Dengan mempertebal garis karakter dan membuatnya lebih bersih sehingga mudah untuk diwarnai. *Outline* karakter digambar lebih dulu daripada *outline background*. *Background* yang menggunakan *asset* 3D tidak perlu lagi dibuat *outline*-nya.



Gambar 18. Out-line komik

Coloring

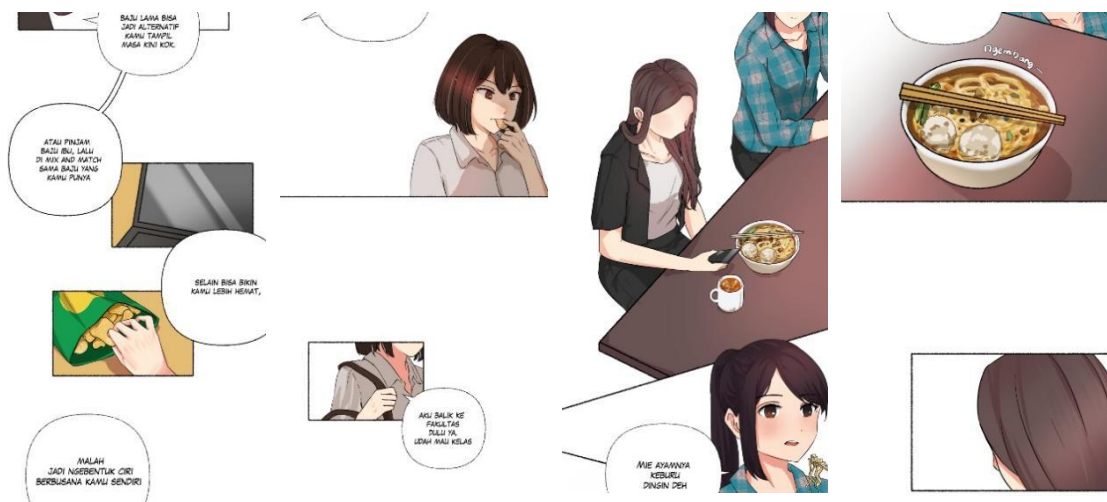
Menambahkan warna dalam tahap ini agar semakin menarik dan menambah suasana yang tepat sesuai dengan naskah. Warna yang digunakan adalah warna-warna hangat seperti orange, merah, coklat, maupun pink sesuai dengan konsep yang sudah dibuat di tahap *Define*. Tahapan ini diawali dengan memberi warna dasar, kemudian diberi bayangan dan pencahayaan pada karakter maupun latar belakang. Pemberian efek atau *mood* juga dilakukan di tahap ini.



Gambar 19. Coloring

Finishing

Setelah semua proses menggambar selesai, tahap ini dilakukan untuk memberikan balon kata dan teks atau biasa disebut *lettering*. Setelah diberikan teks, komik akan dipotong dengan ukuran 700 x 1200 agar dapat diunggah ke dalam *platform* komik digital.



Gambar 20. Finishing

3.4. Disseminate

Promosi berperan penting untuk mendapatkan pembaca. Media promosi yang dibuat adalah poster untuk Instagram dan Twitter. Selain ke Instagram dan Twitter, penulis juga

mempromosikan komik menggunakan Line dan WhatsApp Story. Dalam pembuatan poster, yang pertama dilakukan adalah membuat sketsa. Kemudian *outline*, warna, dan *finishing*. Untuk *post* Instagram, tahapan yang dilakukan sama seperti membuat poster yaitu sketsa, *outline*, *coloring*, *finishing*. Ukuran 1:3 digunakan sebagai kanvas agar kemudian bisa dibagi menjadi 3 *post* berukuran 1:1 berdampingan.



Gambar 21. Media Promosi Poster



Gambar 22. Media Promosi Instagram

Publikasi Komik

Publikasi dilakukan di media sosial seperti Instagram, Twitter, dan Facebook karena dalam masyarakat modern, media sosial merupakan media yang sangat populer dan berkembang dengan pesat karena dapat menjangkau masyarakat luas dengan cepat dan *real time* (Samodra, 2018). Publikasi untuk promosi dilakukan beberapa hari sebelum komik diunggah di *platform* komik digital Webtoon.

Setelah diunggah di Webtoon, survei dilakukan sebagai evaluasi dari perancangan komik *Sudden Whim* melalui Google Form dan mendapatkan 41 tanggapan. Penulis melakukan penghitungan dengan metode Skala Likert yang dikembangkan Likert pada tahun 1932. Skala Likert memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang membentuk sebuah nilai yang merepresentasikan sifat individu (Budiaji, 2013). Skala Likert menghitung persepsi, opini, dan pendapat responden berdasarkan pernyataan yang telah ditetapkan terhadap sebuah peristiwa.

Pengolahan Data Kuesioner

Langkah terakhir dalam tahap *disseminate* adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk memberikan nilai kelayakan pada komik yang telah dibuat. Pengolahan data menggunakan perhitungan skala Likert. Kuesioner dibagikan secara *online* melalui Google Form dan mendapatkan data dari 41 responden. Terdapat 4 pernyataan, yaitu:

Tabel 1. Hasil pernyataan responden

No	Pernyataan	STS	TS	CS	S	SS	Jumlah
1	Informasi yang disajikan bermanfaat	0	0	3	18	20	41
2	Cerita menarik	0	0	2	14	25	41
3	Pemilihan warna	0	0	2	10	29	41
4	Visual Komik menarik	0	0	3	12	26	41
Total		0	0	10	54	100	164

Tidak terdapat responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS), kemudian responden yang menjawab Cukup Setuju (CT) berjumlah 10, menjawab Setuju (S) berjumlah 54, dan yang menjawab Sangat Setuju (SS) berjumlah 100. Jumlah total jawaban yang masuk sebesar 164 dari 41 responden.

Penghitungan Skala Likert

Tabel 2. Penghitungan Nilai Skala

Skala Jawaban	Nilai Skala
STS	1
TS	2
CS	3
S	4
SS	5

Keterangan:

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- CS = Cukup Setuju
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

Interpretasi Skor Perhitungan

X = skala terendah Likert x jumlah responden

Jumlah skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah 1 x 164 = 164

Y = skala tertinggi Likert x jumlah responden

Jumlah skala tertinggi untuk item “Sangat Setuju” adalah 5 x 164 = 820,

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

$$I = 100 / 5 = 20$$

I = 20 (hasil interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)

Berikut adalah kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:

- Angka 0% - 19,99% = Sangat tidak setuju
- Angka 20% - 39,99% = Tidak Setuju
- Angka 40% - 59,99% = Cukup Setuju
- Angka 60% - 79,99% = Setuju
- Angka 80% - 100% = Sangat Setuju

1) Rumus T x Pn

Tabel 3. Pengolahan Kuesioner

Skala Jawaban	T x Pn	Hasil
STS	0 x 1	0
TS	0 x 2	0
CS	10 x 3	30
S	54 x 4	216
SS	100 x 5	500

Keterangan : T = Total responden yang memilih
Pn = Pilihan angka skor Likert

2) Perhitungan Akhir

Dari hasil diatas maka total perhitungannya adalah $0+0+30+216+500 = 746$

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus Index \%} &= \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100 \\
 &= \frac{746}{820} \times 100 \\
 &= 90.1\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari survei yang diberikan pada 41 responden dengan 4 pernyataan, hasil akhir didapatkan persentase 90% berada dalam skala interval sangat setuju, yang artinya responden setuju dengan informasi yang disampaikan dapat membantu dengan cerita yang menarik secara pemilihan warna maupun visual komik.

4. Simpulan

Produk komik berupa 5-episode dengan *full color* dan diunggah di *platform* Webtoon. Pada perancangannya melalui tahap 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Perancangan komik digital ini bertujuan untuk mengedukasi remaja yang memiliki sifat konsumtif terhadap barang-barang *fashion*. Komik ini dikhususkan pada remaja karena remaja cenderung suka ikut-ikutan dalam berbusana. Dibuatnya komik ini diharapkan para remaja memulai untuk menerapkan *slow fashion* agar sampah dari pakaian tidak berlebih. Pada hasil survei yang sudah dilakukan dengan 41 responden melalui Google Form menunjukkan bahwa komik *Sudden Whim* dapat memberikan informasi dengan baik kepada para pembaca dengan didapatkan persentase 90,1% sebagai hasil akhir. Selain dari segi informasi dan cerita, responden setuju bahwa visual yang diberikan sangat baik. Berdasarkan data juga dapat disimpulkan bahwa perancangan ini menghasilkan komik yang dapat menjadi salah satu upaya untuk mengedukasi remaja tentang *slow fashion*.

Daftar Rujukan

- Acolyte. (2011). *Lebih cepat mahir menggambar manga dengan pensil*. Bandung: Ruang Kata.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala Likert. *JIPP: Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127–133. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/329922686_Skala_Pengukuran_dan_Jumlah_Respon_Skala_Likert
- Conca, J. (2015, December 2). Making climate change fashionable — The garment industry takes on global warming. *Forbes*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/jamesconca/2015/12/03/making-climate-change-fashionable-the-garment-industry-takes-on-global-warming/>
- Environmental Audit Committee. (2019). *Fixing fashion: Clothing consumption and sustainability - Sixteenth report of session 2017-19*. Retrieved from <http://publicationsparliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmenvaud/1952/full-report.html>
- Ibrahim, I. S. (2007). *Budaya populer sebagai komunikasi: Dinamika popscape dan mediascape di Indonesia kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kairnn. (2020). *Diet Gizi Seimbang* [Webcomic]. Retrieved from https://www.webtoons.com/id/challenge/diet-gizi-seimbang/list?title_no=373598
- KarasuTsubasa & LilyQuali. (2020). *Me and My Professor* [Webcomic]. Retrieved from https://www.webtoons.com/id/romance/me-and-my-professor/list?title_no=2200
- Kinoysan, A. (2021). *Jadi penulis fiksi? Gampang kok!*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Muazimah, A. (2020). Pengaruh fast fashion terhadap budaya konsumerisme dan kerusakan lingkungan di Indonesia. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 7(II), 1–15.
- Nabila, F., & Amri, A. (2018). Fenomena penggunaan media sosial terhadap gaya hidup remaja (Penelitian di desa Kepala Bandar Kecamatan Susoh kabupaten Aceh Barat Daya). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 3(2), 135–146.
- Pravitasari, T. A., Adib, A., & Wahyudi, A. T. (2017). Perancangan komik digital mengenai pengaruh negatif media sosial pada remaja wanita di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10).
- Prawiro, M. (2019, Oktober 18). Pengertian sketsa adalah: Fungsi, jenis, unsur, dan contoh sketsa. *Maxmanroe.com*. Retrieved from <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-sketsa.html>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas penggunaan media komik digital (Cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1), 14–18.
- Samodra, J. (2018). Penggunaan sosial media untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap upaya pelestarian peninggalan sejarah candi Singasari. *Proceedings of Seminar Antar Bangsa: Seni Budaya dan Desain – STANSA 2018*, 266–273.
- Raudsepp, J., & Frig, M. (2018, April 11). What is the difference between slow, ethical and sustainable fashion? 4 industry insiders tell us what they think. *Savant Magazine*. Retrieved from <https://www.savant-magazine.com/magazine/2018/4/5/difference-between-slow-ethical-and-sustainable-fashion-4-industry-insiders>
- Sunaryo. (2002). *Psikologi untuk keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Tupaikidal. (2017). *Zona Maya* [Webcomic]. Retrieved from https://www.webtoons.com/id/romance/zona-maya/list?title_no=1781
- Wijaya, A. D., Wicandra, O. B., & Asthararianty, A. (2020). Perancangan ilustrasi sebagai edukasi tentang polusi akibat limbah cair produksi fashion. *Jurnal DKV Adiwarna*, 20(2), 62–71. doi: <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.62-71>