

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK SOSOK
WAWAN DALAM KEJADIAN
SEMANGGI 1 TAHUN 1998**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Semester Genap 2022/2023



STEVEN JOHAN

625220080

**FAKULTAS SENI RUPA DAN
DESAIN**

**UNIVERSITAS
TARUMANAGARA**

Jakarta 2025

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya , saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KOMIK SOSOK WAWAN DALAM KEJADIAN SEMANGGI 1 TAHUN 1998 ” sebagai salah satu persyaratan menempuh kelulusan S1 di Fakultas Desain Komunikasi Visual.

Penulis sendiri memilih topik ini karena Penyesuaian Media yang diharapkan dengan Klien yang membahas tentang korban penembakan di area semanggi pada tahun 1998, Maka dari itu penulis memiliki harapan agar dapat menyampaikan permasalahan ini dan memberikan pesan yang bermanfaat menggunakan kemampuan menulis melalui media visual komik seperti yang telah dipelajari selama perkuliahan di Universitas Tarumanagara.

Penulis sudah melakukan usaha yang sebaik mungkin dalam pembuatan Tugas Akhir ini, namun apabila terdapat kekurangan, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran dari para pembaca. Saya sangat berharap

Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi pihak manapun yang membutuhkannya.

Jakarta, 17 Desember 2025

Steven Johan (625220080)

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan petunjuk serta dorongan secara moril dan spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya diberikan kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Orang Tua, karena atas kerja keras mereka, saya mampu mengikuti perkuliahan dari awal hingga akhir, serta berbagai dukungan mereka dalam memberikan semangat dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
3. Ruby Chrissandy, S.Sn.,M.Ds selaku Kepala Program Studi karena telah membantu proses Mata Kuliah Tugas Akhir demi persyaratan kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Arief Adityawan, S.Sn.M.Sn dan Amelia Setyawan, S.Ds.M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir yang bersedia meluangkan waktu dan kesabaran juga membagikan pengetahuannya untuk memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Edy Chandra, S.Sn.,M.Ikom selaku penguji Tugas Akhir, karena telah memberikan kritik dan saran yang konstruktif sehingga kami dapat meningkatkan kualitas dalam perancangan karya dan penulisan kami.
6. Teman-teman yang telah bersedia memberikan kritik dan saran, serta dukungan dan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Pihak-pihak yang telah menyediakan jurnal dan studi Ilmiah yang mampu memperkuat kredibilitas penulis.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Jakarta, 17 Desember 2025

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	5
C. RUMUSAN MASALAH	5
D. BATAS DAN RUANG LINGKUP PERANCANGAN	6
E. TUJUAN PERANCANGAN	6
F. METODE PENGUMPULAN DATA	7
G. SISTEMATIKA PENULISAN	9
BAB II PERSPEKTIF TEORI	12
A. TINJAUAN UMUM	12
B. TINJAUAN KHUSUS	42

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	17
A. DATA LAPANGAN	17
B ANALISIS SWOT	19
C. ANALISIS KHALAYAK SASARAN	22
D. LAPORAN HASIL DATA LAINNYA	23

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	26
A. FAKTA-FAKTA KUNCI (KEY FACTS)	26
B. TUJUAN PERANCANGAN KOMIK WEBTOON	26
C. KONSEP KREATIF	27
D. PRA PRODUKSI	27

BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	28
A. HASIL RANCANGAN	28

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	36
A. KESIMPULAN	36
B. SARAN	37

DAFTAR PUSTAKA	38
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 BAGAN METODE	7
GAMBAR 3.1 LOGO GRAFISOSIAL	
.....	49

GAMBAR 3.2 STRUKTUR BAGAN ORGANISASI KEMENTERIAN	
LINGKUNGAN HIDUP & KEHUTANAN	51
GAMBAR 3.3 HASIL KUESIONER	56
GAMBAR 3.4 HASIL KUESIONER 2	57
GAMBAR 3.5 HASIL KUESIONER 3	57
GAMBAR 3.6 HASIL KUESIONER 4	58
GAMBAR 3.7 HASIL KUESIONER 5	58
GAMBAR 4.1 PROSES PENGAMBILAN KOMIK	
WEBTOON	72
GAMBAR 4.2 PROSES PENGAMBILAN KOMIK	
WEBTOON 2	72
GAMBAR 4.3 PROSES PENGAMBILAN KOMIK	
WEBTOON 3	73
GAMBAR 4.4 PROSES PENGAMBILAN KOMIK	
WEBTOON 4	73
GAMBAR 4.5 PROSES PENGAMBILAN KOMIK	
WEBTOON 5	74
GAMBAR 4.6 PROSES PENGAMBILAN KOMIK	
WEBTOON 6	74
GAMBAR 4.7 PROSES PASCA PRODUKSI	76

DAFTAR TABEL

ABSTRAK

Tragedi Semanggi I pada 13 November 1998 menewaskan seorang mahasiswa Universitas Atma Jaya bernama Bernardinus Realino Norma Irawan (Wawan), anggota Tim Relawan Kemanusiaan. Hingga kini kasus penembakan tersebut belum terselesaikan, namun perjuangan ibunya, Maria Catarina Sumarsih, terus hidup melalui aksi Kamisan yang menuntut penuntasan pelanggaran HAM berat. Generasi muda, khususnya Gen Z, memiliki keterbatasan pengetahuan mengenai sosok Wawan dan peristiwa reformasi, sehingga dibutuhkan media komunikasi visual yang sesuai dengan gaya konsumsi informasi mereka. Penelitian ini bertujuan merancang komik digital sebagai media pengenalan dan pengingat sosok Wawan kepada generasi muda. Metode perancangan dilakukan melalui studi pustaka, pengumpulan data kuesioner, wawancara dengan ahli, observasi media, serta analisis khalayak sasaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa Gen Z lebih tertarik pada media digital yang bersifat visual, ringkas, dan dapat diakses melalui media sosial. Berdasarkan temuan tersebut, rancanglah komik strip digital bergaya semi-realis yang dipublikasikan melalui Instagram, Twitter, dan platform digital lain dengan dukungan strategi distribusi berupa influencer, komunitas, dan konten interaktif. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa komik digital berpotensi menjadi media efektif untuk mengkomunikasikan isu HAM secara ringan namun tetap informatif. Kesimpulannya, perancangan komik digital tentang sosok Wawan dapat menjadi sarana edukatif, inspiratif, sekaligus pengingat bagi generasi muda akan pentingnya menegakkan keadilan dan hak asasi manusia di Indonesia.

Kata Kunci: Komik digital, Tragedi Semanggi, Aksi Kamisan, Gen Z, Komunikasi Visual

ABSTRACT

The Semanggi I tragedy on November 13, 1998, claimed the life of Bernardinus Realino Norma Irawan (Wawan), a student of Atma Jaya University and member of the Humanitarian Volunteer Team. Until today, the case remains unresolved, yet his mother, Maria Catarina Sumarsih, has continued his struggle through the Kamisan movement, which demands justice for human rights violations in Indonesia. Younger generations, especially Gen Z, possess limited knowledge about Wawan and the reform movement, thus requiring a communication medium that fits their digital habits. This study aims to design a digital comic as a medium to introduce and commemorate Wawan among today's youth. The design process applied literature review, questionnaires, expert interviews, media observation, and audience analysis. Findings indicate that Gen Z prefers visual-based, concise, and easily accessible content through social media. Based on this insight, a semi-realistic digital comic strip was designed and published through Instagram, Twitter, and other digital platforms, supported by distribution strategies involving influencers, communities, and interactive content. The results demonstrate that digital comics can serve as an effective medium to communicate human rights issues in an engaging yet informative way. In conclusion, the design of this digital comic about Wawan provides an educational and inspirational medium that reminds young generations of the importance of justice and human rights in Indonesia.

Keywords: *Digital comic, Semanggi Tragedy, Kamisan Movement, Gen Z, Visual Communication*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setelah Peristiwa Reformasi Mei 1998 terjadi tragedi Semanggi 1 yang dimulai dari tahun 1997 dengan krisis ekonomi yang memicu kepanikan dan ketidaksenangan dari warga terhadap kenaikan harga pangan, sehingga pada 1998, Soeharto mengajukan pengunduran diri dengan menjalankan Sidang Istimewa yang menaikkan B.J. Habibie menjadi Presiden, dimana sidang itu ditolak oleh para mahasiswa yang menganggap sidang itu adalah kelanjutannya orde baru, sehingga pada 13 November mahasiswa dan aktivis turun bersuara menggerakkan aksi Demonstrasi besar pada area Semanggi.

Tahun 1998 menjadi titik ledak. Mahasiswa dan masyarakat sipil turun ke jalan menuntut perubahan, keadilan, dan masa depan yang lebih baik. Setelah kerusuhan Mei dan berbagai tragedi yang merenggut nyawa, Presiden Soeharto akhirnya mengundurkan diri pada 21 Mei 1998. Namun harapan akan perubahan segera terasa goyah ketika Sidang Istimewa MPR digelar untuk mengangkat B.J. Habibie sebagai presiden. Bagi banyak mahasiswa, sidang ini terasa seperti kelanjutan Orde Baru dengan wajah baru, bukan awal reformasi yang sesungguhnya.

Kekecewaan itu kembali mendorong ribuan mahasiswa dan aktivis untuk bersuara. Pada 10–13 November 1998, mereka berkumpul di kawasan Semanggi, Jakarta, menyampaikan tuntutan secara damai. Namun suara-suara itu dibalas dengan kekerasan. Aparat keamanan menghadapi demonstrasi dengan senjata dan

tindakan represif. Bentrokan pun tak terhindarkan. Peluru menembus tubuh warga sipil, dan belasan nyawa melayang dengan salah satunya adalah Wawan. Tragedi Semanggi I menjadi pengingat pahit bahwa jalan menuju reformasi tidak dibayar murah, melainkan dengan darah dan kehilangan, serta meninggalkan luka mendalam bagi keluarga korban dan bangsa Indonesia.

B. Identifikasi masalah

Peringatan pada Suatu peristiwa bukan lah hal yang baru tapi, dari peristiwa semanggi 1, banyak hal buruk dan tidak diketahui oleh publik sebenarnya kebenaran yang ada, dan dengan mengungkapkan kebenaran yang ada pada masa Orde Baru, kita melihat sisi baru dari Pemerintahan Indonesia, salah satu nya adalah Bernerdinus Realino Norma Irmawan, yang merupakan sosok Pahlawan dari pergerakan Kemanusiaan tapi tidak dipedulikan oleh mereka yang menewaskan dia.

C. Rumusan masalah:

Wawan adalah seorang tokoh penggerak yang menggerakkan hati kemanusiaan dari Indonesia dan menjadi inspirasi besar bagi anak-anak muda sekarang, sehingga sampai permasalahan ini dituntaskan oleh aparat pemerintah, Nama dari Wawan ini akan menjadi sebuah tanda yang menjadi pengingat akan terang dalam kekacauan dan kegelapan yang disembunyikan dan diabaikan oleh pihak atas negara.

D. Batas dan ruang lingkup perancangan

Komik dari sisi lain merupakan media ilustrasi yang mencolok dan populer dengan berbagai macam kebebasan dari sang pembuat, kita dapat menyampaikan sebuah pesan penting, atau ingin menceritakan sebuah ide yang kita ingin buat dan visualkan.

E. Tujuan Perancangan

Komik Online yang ditempatkan di situs komik online Webtoon ini dirancang untuk pengenalan sosok dari Wawan dan memberitahukan pada generasi Z mengenai kekacauan dan Kegelapan Indonesia dan mengenal sosok pahlawan yang melalui kekacauan itu dan kisah yang mengharukan dan perjuangan yang hingga kini bisa dilakukan dan kontribusi yang bisa para pembaca lakukan.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan dijelaskan dalam bentuk bagan dan deskripsi dari tiap tahapan perancangan Design Thinking oleh Scott McCloud.

a. Emphathize

1. Target pembaca:

- Remaja – dewasa muda (15–30 tahun)

- Aktivistis, mahasiswa, atau pembaca yang peduli isu HAM
- Pembaca umum yang belum mengenal sejarah Tragedi Semanggi

2. Kebutuhan pembaca:

- Kisah yang menyentuh dan manusiawi
- Penjelasan sejarah yang mudah dipahami
- Tokoh yang dapat dijadikan inspirasi
- Visual dramatis yang menggambarkan ketegangan 1998

3. Observasi dari naskah Wawan

- Kisah keluarga Wawan mengandung nilai empati yang kuat
- Tragedi Semanggi adalah titik emosional utama
- Karakter Ibu Sumarsih sangat penting sebagai simbol keteguhan.

b. Define

Menemukan permasalahan utama dalam komik yaitu, Pembaca muda kurang mengenal kisah Wawan dan konteks Tragedi Semanggi. Komik ini diperlukan agar pembaca memahami nilai keberanian,

kemanusiaan, dan pentingnya perlawanan terhadap pelanggaran HAM melalui visual storytelling yang kuat, emosional, dan mudah diakses.

c. Ideate

Menghasilkan ide-ide kreatif untuk solusi visual dan naratif:

1. Ide visual dan storytelling:

- Dua timeline cerita:

❖ *Masa kini (2025):* Rini & Roni bertemu Ibu Sumarsih

❖ *Flashback masa kecil–remaja–kuliah Wawan*

- Kontras warna dramatis:

❖ *Hitam-putih* untuk tragedi 1998

❖ *Warna hangat* untuk masa kecil Wawan

- Monolog puisi Wawan menjadi *narasi voice-over* di panel-panel penting

- Adegan Tragedi Semanggi divisualkan seperti *slow motion*

- Ibu Sumarsih digambarkan sebagai “penjaga api kecil” perjuangan

2. Ide edukasi:

- Infografik kecil di akhir chapter: timeline 1998, profil TRuK, Aksi Kamisan
- QR code ke wawancara asli Ibu Sumarsih

d. Prototype

Membuat bentuk awal komik.

Storyboard 6–10 halaman pertama:

- Opening chaos Semanggi
- Wawan sebagai relawan medis
- Peluru, jatuh, visual close-up

Desain karakter:

- Wawan (versi kecil, remaja, dewasa)
- Ibu Sumarsih
- Rini & Roni
- Situasi 1998: aktivis, aparat, relawan

Konsep panel dramatis:

- Panel vertikal panjang untuk adegan peluru menghantam
- Panel bisu (tanpa dialog) setelah kematian Wawan

Mockup cover:

- Siluet Wawan berlari membawa korban
- Wawan Tertembak

e. Tes

Mengujinya dengan calon pembaca.

Uji dengan:

- Mahasiswa
- Komunitas HAM
- Pembaca komik sejarah
- Orang yang belum mengenal Wawan

Hal yang ditanyakan:

- Apakah cerita mudah dipahami?
- Apakah pembaca terhubung secara emosional?
- Bagian mana yang paling kuat/kurang kuat?
- Apakah visualisasi tragedi terlalu berat atau sudah tepat?

Hasil pengujian (contoh simulasi):

- Panel tragedi mudah dipahami meski intens
- Pembaca ingin lebih banyak sisi personal

Wawan

- Aksi Kamisan di akhir cerita sangat menyentuh, perlu diperjelas.
- Beberapa istilah sejarah perlu penjelasan ringan

Setelah tes, lakukan revisi pada pacing cerita, teks narasi, dan visual.

Metode yang digunakan untuk mencari informasi adalah Pendekatan yang digunakan secara kualitatif dan Deskriptif.

a. Metode kuisoner

Melakukan kuesioner melalui *google forms* yang dibagikan kepada target audience tentang persentase tingkat kepedulian terhadap lingkungan yang berkisar di umur 15-25 tahun

b. Metode wawancara

Metode pengumpulan yang bersifat kualitatif untuk mengumpulkan data primer dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada narasumber..

c. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan menelaah buku

ilmiah, literatur, jurnal, laporan penelitian, dan artikel serta sumber tertulis lain dalam media cetak maupun digital yang berhubungan dengan masalah yang ingin dipecahkan

G. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri atas 6 bab, dengan kerangka sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batas dan ruang lingkup perancangan, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : PERSPEKTIF TEORI

Berisi mengenai data-data acuan teori yang berkaitan dan memiliki relevansi dengan tema yang diteliti.

3. BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi tentang data temuan yang telah dikumpulkan dan diteliti.

4. BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep kreatif dari desain *Komik* yang berupa analisis, strategi, perancangan dan pengembangan desain serta penetapan unsur visual (tipografi, logo, warna, ilustrasi, dsb).

5. BAB V : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

Bab yang berisi hasil perancangan dalam bentuk gagasan visual dalam *layout* desain.

6. BAB VI PENUTUP

Berisi tentang rangkuman pemaparan hasil proses perancangan proyek Tugas Akhir serta saran untuk perkembangan proyek Tugas Akhir selanjutnya.

BAB II

PERSPEKTIF TEORI

A. Tinjauan Umum

Tinjauan umum berisi mengenai acuan teori yang berkaitan dengan proyek perancangan yang diambil dari studi literatur.

1. Komik

Komik merupakan sebuah media komunikasi visual yang disajikan dengan susunan gambar dan teks dalam panel-panel berurutan, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau sebuah hiburan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik, komik bisa berbentuk secara fisikal dan digital, serta mencakup berbagai jenis genre seperti petualangan, komedi, hingga fiksi ilmiah.

Sejarah komik berkembang secara beragam di berbagai budaya. Beberapa sarjana menelusuri asal-usul komik hingga lukisan gua prasejarah seperti di Lascaux. Pada pertengahan abad ke-20, komik berkembang pesat di Amerika Serikat, Eropa Barat (khususnya Prancis dan Belgia), serta Jepang. Di Eropa, komik modern berawal dari karya Rodolphe Töpffer pada 1830-an dan semakin populer melalui karya seperti *The Adventures of Tintin*. Di Amerika Serikat, komik muncul sebagai media massa pada awal abad ke-20 melalui strip komik surat kabar dan berkembang menjadi buku komik pada 1930-an, dengan genre pahlawan super yang menonjol sejak kemunculan Superman pada 1938. Sementara itu, komik Jepang atau manga memiliki akar sejak abad ke-12 dan berkembang pesat setelah Perang Dunia II, terutama melalui karya Osamu Tezuka.

Istilah *comics* dalam bahasa Inggris digunakan untuk merujuk pada medium secara umum, meskipun awalnya berasal dari karya humor. Seiring waktu, istilah ini mencakup karya non-humor dan digunakan berdampingan dengan istilah lokal seperti *manga* dan *bandes dessinées*. Hingga akhir abad ke-20, komik kerap dipandang sebagai media populer dengan nilai rendah, namun kemudian memperoleh pengakuan yang lebih luas dalam ranah masyarakat dan akademik.

2. Teori komik Scott McCloud

Teori komik menurut Scott McCloud, yang dijelaskan dalam bukunya *Understanding Comics* (1993), memandang komik sebagai media komunikasi visual yang memiliki bahasa dan struktur tersendiri. Scott mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan simbol-simbol lain yang disusun secara berdampingan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetis pada pembaca. Definisi ini menegaskan bahwa komik bukan sekadar hiburan, melainkan bentuk penyampaian pesan yang menggabungkan aspek visual, naratif, dan simbolik secara terpadu.

Salah satu konsep penting dalam teori nya Scott McCloud adalah *closure*, yaitu proses mental ketika pembaca secara aktif mengisi kekosongan makna di antara dua panel komik. Karena komik tidak menampilkan seluruh rangkaian peristiwa secara lengkap, pembaca menggunakan imajinasi dan pengalaman mereka untuk memahami apa yang terjadi di antara panel-panel tersebut. Dengan demikian, pembaca menjadi bagian aktif dalam membangun cerita, sehingga komik bersifat partisipatif.

McCloud juga menjelaskan bahwa alur cerita dalam komik dibentuk melalui transisi antar panel. Ia membagi transisi ini ke dalam enam jenis, yaitu *moment-to-moment*, *action-to-action*, *subject-to-subject*, *scene-to-scene*, *aspect-to-aspect*, dan *non-sequitur*. Setiap jenis transisi memiliki fungsi yang berbeda dalam mengatur ritme cerita, perpindahan waktu dan ruang, serta suasana emosional yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Selain itu, hubungan antara teks dan gambar menjadi unsur penting dalam komik. Menurut McCloud, teks dan gambar dapat saling berinteraksi dalam berbagai bentuk, mulai dari teks yang dominan hingga gambar yang dominan, atau keduanya saling melengkapi secara seimbang. Bentuk hubungan yang paling efektif dalam komik umumnya adalah hubungan interdependen, di mana teks dan gambar bersama-sama membangun makna yang tidak dapat disampaikan secara utuh jika berdiri sendiri.

McCloud juga menekankan peran ikon dan tingkat abstraksi dalam gambar komik. Gambar yang semakin sederhana dan bersifat ikonik memungkinkan pembaca lebih mudah mengidentifikasi diri mereka dengan karakter, sedangkan gambar yang realistis cenderung menciptakan jarak antara pembaca dan tokoh. Melalui penyederhanaan visual inilah komik mampu menyampaikan pesan secara universal dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pembaca.

3. Teori Komik Will Eisner

Will Eisner dalam bukunya *Comics and Sequential Art* (1985) mendefinisikan komik sebagai bentuk seni sekuensial (*sequential art*), yaitu penyampaian cerita atau informasi melalui rangkaian gambar yang tersusun secara berurutan. Menurut Eisner, komik merupakan media komunikasi visual yang menggabungkan gambar, teks, dan simbol untuk menyampaikan pesan kepada pembaca secara efektif.

Eisner menekankan bahwa komik memiliki bahasa visual tersendiri. Unsur-unsur seperti panel, balon dialog, tipografi, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh tokoh berperan penting dalam membangun makna dan emosi. Tata letak panel tidak hanya berfungsi sebagai pembatas visual, tetapi juga sebagai pengatur ritme dan waktu dalam cerita.

Selain itu, Eisner memandang pembaca sebagai pihak yang aktif dalam memahami cerita. Pembaca menafsirkan hubungan antar gambar dan teks berdasarkan pengalaman visual mereka. Oleh karena itu, keberhasilan komik sangat bergantung pada kemampuan perancang dalam mengatur urutan visual agar pesan dapat dipahami dengan jelas dan menarik.

B. Tinjauan Khusus

1. Komik Wawan 98

Komik Wawan 98 merupakan sebuah komik edukasi yang dibuat dengan dasar faktual, untuk memberikan gambaran kepada target audience akan karakter Bernardus Realino Norma Irmawan (Wawan), mengenai kehidupan sehari-harinya dan perjuangan nya di masa kelam. Tujuan utama dari komik ini adalah penyampaian pesan moral dan nilai sosial secara ringan dan mudah dicerna melalui media naratif visual.

2. Gaya Visual Komik Wawan 98

Dalam Gaya komik Wawan 98, komik dibuat dengan ilustrasi yang sederhana dan semi-kartunis, dengan garis yang sedikit mengacak untuk memberikan visual situasi dari komik, dan pewarnaan yang digunakan rada pudar

dan redup agar mempertegas suasana dalam cerita.

Tata letak dari panel yang disusun untuk keenakan pembaca dan penempatan untuk efek yang lebih dramatis.

3. Naratif Komik Wawan 98

Narasi yang dibuat untuk komik Wawan 98 merupakan narasi yang didasarkan dari kasus yang faktual, dengan alur yang disederhanakan, dengan pengenalan dari tokoh, permasalahan yang beruntun, hingga akibat dari konflik tersebut. Agar dapat mengkomunikasikan secara singkat dan komunikatif untuk menyampaikan cerita tanpa pengurangan visual dari komik.

4. Penerapan Teori Komik pada Komik Wawan 98

Dalam komik *Wawan*, teori komik Scott McCloud diterapkan melalui penggunaan panel berurutan yang membentuk alur cerita yang jelas. Ruang antar panel (*gutter*) dimanfaatkan untuk mendorong pembaca melakukan proses *closure*, yaitu menghubungkan peristiwa yang tidak ditampilkan secara langsung. Hubungan antara teks dan gambar bersifat saling melengkapi (*interdependent*), di mana gambar menyampaikan konteks visual sementara teks memperjelas dialog dan pesan cerita. Pendekatan (*sequential art*) menurut Will Eisner juga terlihat dalam pemanfaatan ekspresi wajah dan bahasa tubuh tokoh untuk memperkuat penyampaian emosi.

5. Target Audience Komik Wawan 98

Target audiens komik *Wawan* adalah remaja berusia 15–25 tahun. Pada rentang usia ini, remaja cenderung lebih tertarik pada media visual yang bersifat naratif dan ringan. Komik dipilih karena mampu menyampaikan pesan edukatif tanpa kesan menggurui. Konten cerita,

gaya bahasa, serta visual komik disesuaikan dengan karakteristik psikologis remaja agar pesan nilai sosial dapat diterima secara efektif.

6. Kelebihan dan Kekurangan Komik Wawan 98

Kelebihan komik Wawan 98, adalah penyampaiannya pesan nilai sosial yang dikemas secara sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja. Visual yang menarik serta alur cerita yang mudah dipahami menjadi daya tarik utama komik ini. Namun, keterbatasan komik Wawan 98 terletak pada ruang cerita yang terbatas sehingga pengembangan konflik belum dapat digali secara mendalam. Hal ini membuka peluang pengembangan lanjutan pada seri berikutnya.

7. Relevansi Komik Wawan 98 dengan Penelitian

Komik Wawan 98 dipilih sebagai objek penelitian karena relevan dengan tujuan perancangan media edukasi berbasis visual. Karakteristik visual dan naratif komik ini sesuai dengan konsep komunikasi visual dan teori komik yang telah dibahas pada tinjauan umum. Dengan demikian, komik *Wawan* diharapkan dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam menyampaikan nilai sosial kepada remaja.

BAB III

DATA DAN ANALISIS MASALAH

A. Data lapangan

- 1 Organisasi / Perusahaan
 - a. Nama Legal : Grafisosial
 - b. Nama Komunikatif : Albert Darmawan
 - c. Logo :



Gambar 3.1 Logo Grafisosial

(sumber : <https://grafisosial.wordpress.com/about>)

- d. Lingkup Layanan (*Scope Of Service*) : Mengadakan penelitian terkait dengan desain grafis untuk kepentingan sosial. Hasil penelitian menjadi basis data grafisosial dan dipresentasikan baik dalam bentuk penerbitan buku, jurnal, pameran, dan lain sebagainya.
- e. Lingkup Wilayah : Indonesia
- f. Visi & Misi :

VISI

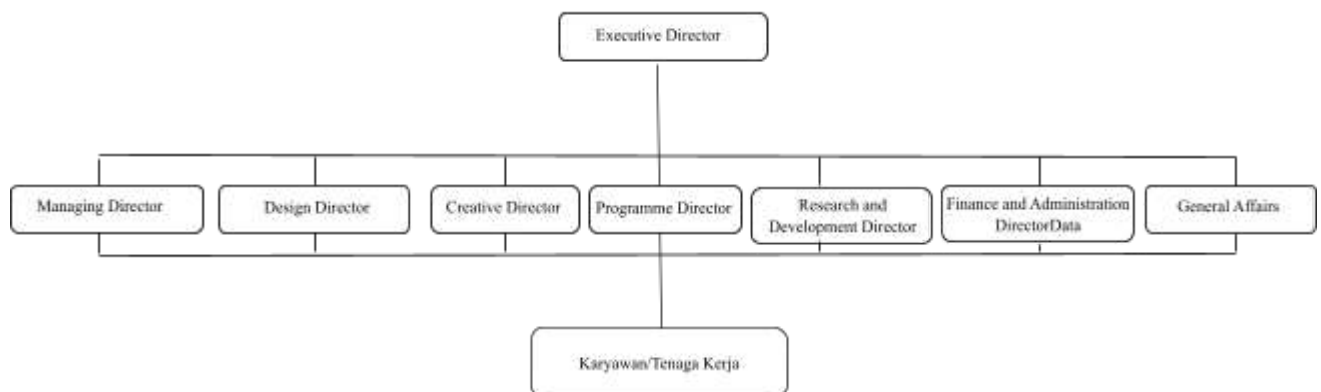
Berkarya sebagai sebuah lembaga yang ahli dalam bidang desain grafis dengan komitmen teguh untuk bersama-sama

membangun kehidupan yang lebih baik, mewujudkan masyarakat sipil yang bersifat multikultur, inklusif, dan demokratis serta menjunjung Hak Asasi Manusia.

MISI

Menjadi katalisator untuk menciptakan perubahan sosial menuju tatanan kehidupan yang lebih baik, serta mampu memperkuat disiplin desain grafis sebagai bagian tak terpisahkan dari gerakan pemberdayaan warga dan komunitas masyarakat sipil di Indonesia.

g. Bagan Organisasi



Gambar 3.2 Bagan Organisasi
Sumber : dokumentasi pribadi

Gambar 3.2 Struktur Bagan Organisasi

(sumber : Dokumentasi Pribadi)

B. Analisis SWOT

1. Analysis SWOT

a. Strength

1. Media kases digital yang mudah disebarkan kepada Masyarakat Gen Z.
2. Topik mengangkat isu penting tentang HAM dan sejarah reformasi yang relevan serta bernilai edukatif.
3. Visualisasi komik lebih engaging dan mudah dipahami dibanding teks sejarah panjang.

b. Weakness

1. Isu HAM dan politik berpotensi dianggap sensitif oleh sebagian masyarakat atau platform.
2. Keterbatasan sumber visual sejarah yang kurang detail, sehingga sulit mendapat ilustrasi yang akurat.

c. Opportunities

1. Dukungan komunitas HAM, aktivis, serta media independen yang terbuka untuk kolaborasi.
2. Potensi diperluas ke format lain: webtoon panjang, animasi pendek, atau merchandise edukatif.

d. Threat

1. Risiko sensor atau pembatasan distribusi karena konten menyangkut pelanggaran HAM.
2. Persaingan dengan konten hiburan populer yang lebih ringan dan cepat viral.

2. Kesimpulan SWOT

Berdasarkan hasil analisis SWOT, perancangan komik digital tentang sosok Wawan memiliki potensi besar sebagai media komunikasi visual yang efektif bagi Generasi Z. Kekuatan utama terletak pada kemudahan distribusi melalui media digital, relevansi topik HAM dan reformasi yang bernilai edukatif, serta bentuk visual komik yang lebih menarik dan mudah dipahami. Di sisi lain, kelemahan yang perlu diantisipasi adalah sensitivitas isu HAM dan keterbatasan sumber visual sejarah yang dapat mempengaruhi akurasi ilustrasi.

Peluang terbuka lebar melalui dukungan komunitas HAM, aktivis, dan media independen yang dapat memperkuat kredibilitas serta jangkauan karya, sekaligus potensi pengembangan ke berbagai format lain seperti webtoon, animasi, atau merchandise edukatif. Namun demikian, ancaman berupa risiko sensor dan kompetisi dengan konten hiburan populer harus dihadapi dengan strategi kreatif, misalnya dengan penyajian visual yang menarik, narasi yang humanis, serta distribusi yang memanfaatkan jejaring komunitas.

Dengan demikian, komik digital ini memiliki peluang besar untuk menjadi sarana edukatif dan inspiratif bagi generasi muda, asalkan dirancang dengan pendekatan visual yang engaging, riset historis yang kuat, dan strategi distribusi yang tepat

C. Analisis khalayak sasaran

1. Geografis

Republik Indonesia, Jakarta

2. Demografis

- Gender : LAKI-LAKI / PEREMPUAN
- Usia : 15-25 Tahun
- Status Ekonomi : Bekerja/Mahasiswa

3. Psikografis

Klien yang memiliki pemikiran terbuka yang suka terhadap tema yang menganut politik dan kemanusiaan, dan mendapat informasi dari media sosial.

4. Behavioral

Klien suka menggunakan media sosial dan mendapat informasi dari media sosial.

5. Kesimpulan Analisa Khalayak Sasaran

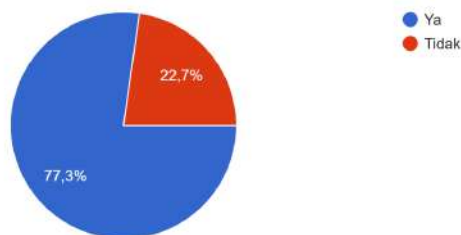
Hasil analisa yang didapatkan adalah generasi muda yang berusia 15–25 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan latar belakang sebagai mahasiswa atau pekerja muda di wilayah Indonesia, khususnya Jakarta. Mereka memiliki karakteristik berpikir terbuka, tertarik pada isu politik dan kemanusiaan, serta aktif menggunakan media sosial sebagai sumber utama informasi dan interaksi. Dengan perilaku yang kritis dan digital-oriented, kelompok sasaran ini membutuhkan pendekatan komunikasi berbasis media

sosial dengan konten yang informatif, relevan, dan mudah dibagikan agar pesan dapat diterima secara efektif.

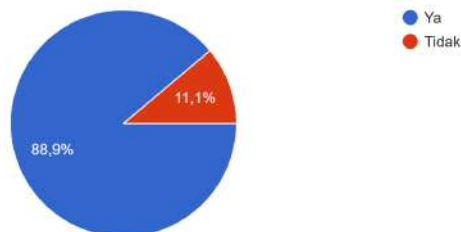
D. Laporan Hasil Data Lainnya

- a. Laporan Hasil Kuesioner tingkat penggunaan media baca secara elektronik dan preferensi media yang digunakan.

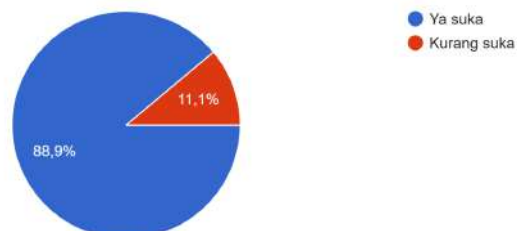
Apakah menurut anda media HIBURAN yang dicampur politik itu menarik?
22 jawaban



9 jawaban



Apakah Anda Tertarik melihat media komik pendek dalam media sosial?
9 jawaban

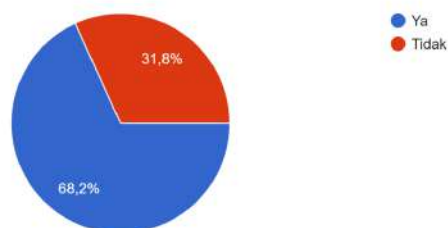


Gambar 3.1 Hasil kuesioner preferensi komik

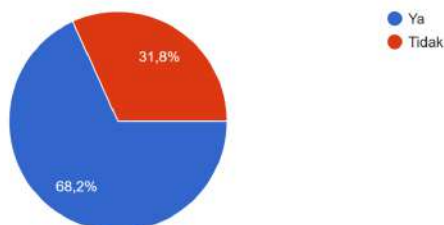
Dalam Hasil Kuesioner didapatkan sebagian besar yang mendapat sekitar 83% dari 22 orang menunjukkan positifnya membaca dan suka dengan komik pendek yang berisi sosial dan politik.

b. Hasil kuesioner Aksi Kamisan

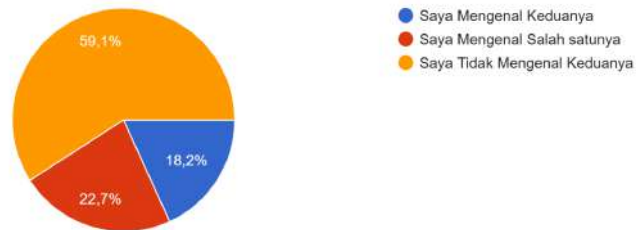
Apakah anda Menetahui mengenai peristiwa Semanggi 1 tahun 1998?
22 jawaban



Apakah anda mengetahui mengenai acara KAMISAN?
22 jawaban



Apakah anda Menenal sosok Ibu Sumarsih dan anaknya Wawan?
22 jawaban



Gambar 3.2 Hasil kuesioner Peristiwa Semanggi 1

Dari hasil kuesioner 68% dari 22 orang semua mengetahui acara kamisan tapi hanya 9% yang mengenal sosok wawan dan ibu sumarsi, sedangkan 46% hanya mengenal salah satu dari mereka.

Dari Hasil Research Online di Internet, ditemukan bahwa Jumlah pengguna Webtoon di Indonesia tercatat mencapai sekitar 6 juta pengguna aktif berdasarkan data lama, sementara ada juga sumber yang menyebutkan hampir 170 juta pengguna dalam konteks berbeda yang tidak secara eksplisit merujuk pada pengguna aktif harian. Meskipun terdapat perbedaan angka yang signifikan, angka 6 juta seringkali dianggap sebagai jumlah pengguna aktif harian, dan angka 170 juta bisa merujuk pada jumlah kumulatif pengguna atau jangkauan total yang lebih luas.

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

A. Fakta-Fakta Kunci (Key Facts)

Kejadian di Semanggi 1 1998 merupakan sebuah Peningat dari kenapa hal itu terjadi, dari yang:

1. Sidang Istimewa tahun 1998
Yang ditolak mahasiswa karna percepatan Pemilu yang menaikkan BJ Habibie.
2. Penentangan Rezime Orde Baru
3. Dwifungsi ABRI

B. Tujuan perancangan Komik Wawan 98

Tujuan perancangan komik adalah untuk menciptakan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui perpaduan gambar dan teks yang tersusun secara berurutan. Komik dirancang sebagai sarana penyampaian informasi dan cerita yang mudah dipahami, menarik, serta sesuai dengan karakteristik target audience.

Selain itu, perancangan komik bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai edukatif, sosial, atau moral secara ringan dan komunikatif tanpa terkesan menggurui. Melalui pendekatan narasi visual, komik diharapkan dapat meningkatkan minat baca serta mempermudah pemahaman terhadap materi atau pesan yang disampaikan.

Tujuan lainnya adalah memanfaatkan komik sebagai media alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan visual yang menarik dan alur cerita yang relevan dengan kehidupan pembaca, komik

diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

C. Konsep kreatif

Perancangan Komik Visual dari pola pandang fokus kepada sosok aktivis (Wawan) yang menceritakan awal mula kerusuhan dan Demonstrasi yang terjadi pada tahun 1998.

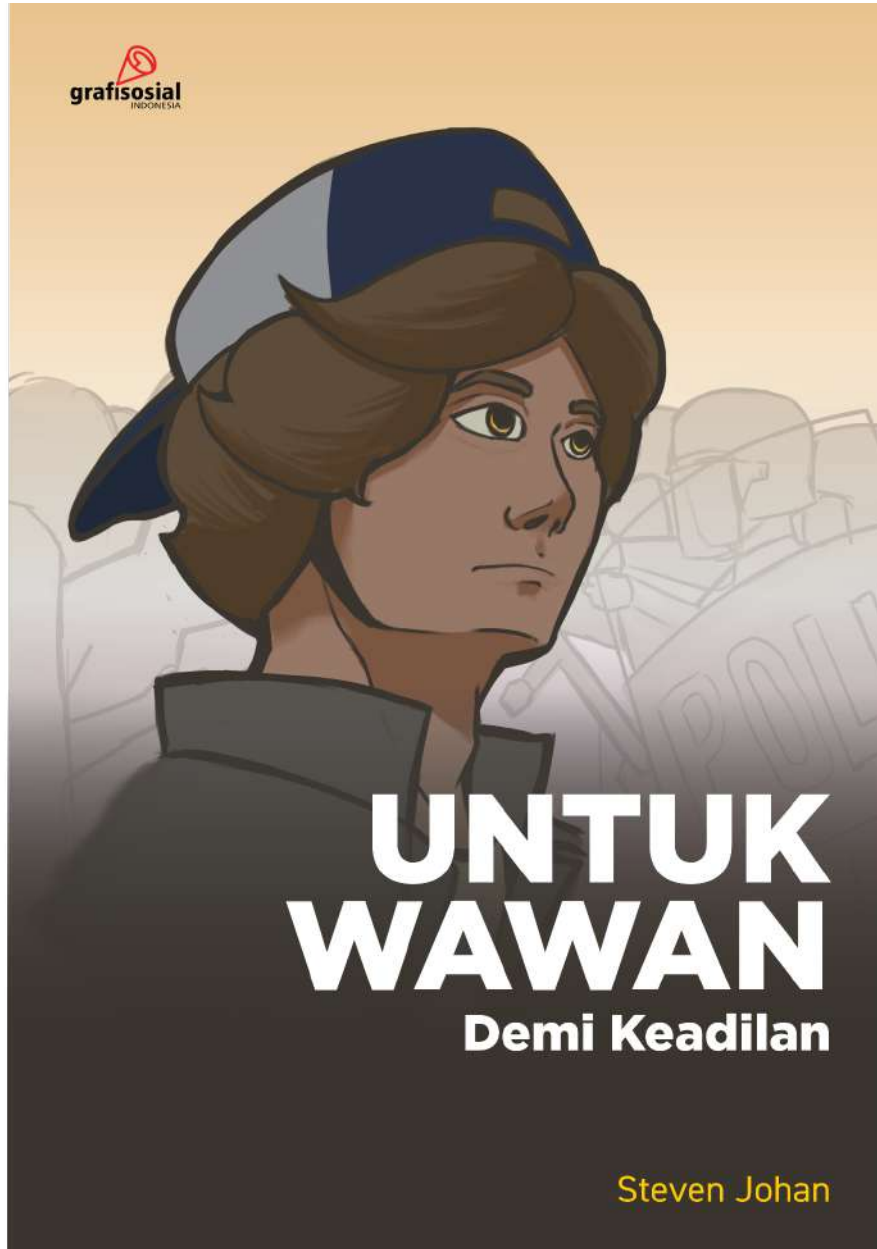
Dengan nilai nilai faktual dan campuran pola pandang ketiga yang fiktif menceritakan sudut pandang baru mengenal Wawan dan mengetahui nilai Faktual dari Tragedi Semanggi 1 tahun 1998.

D. Pra produksi

1. Perancangan jadwal pembuatan komik digital
 - a. Perancangan memerlukan research dan data setelah itu bisa dimulai dengan pembuatan narasi dan garis besar tujuan dan komposisi dasar dari elemen komik. (Eval 1)
 - b. Penjelasan aspek Script dan Story-telling dari sisi komik dan storyboard untuk layout komik. (Eval 2)
 - c. Perancangan dilanjutkan dengan proses tahap sketsa dan pewarnaan dasar dari komik sesuai Script yang dibuat.
 - d. Penyelesaian komik dengan menaruh isi text dan VFX.

BAB V**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL****A. Hasil Rancangan**

Cover (Depan)

*Gambar 5.1 Cover depan Komik*

2. PERANCANGAN

a. sketsa





b. prototype





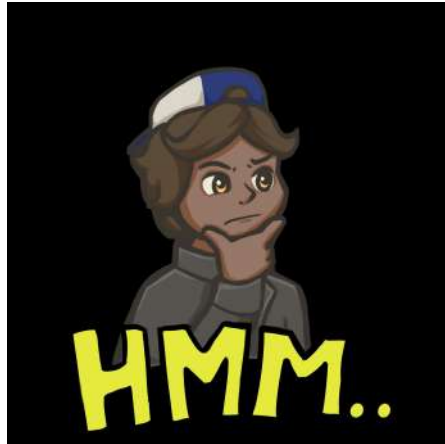
c. Final

[link komik utama](https://drive.google.com/drive/folders/1WjWvIBVdiTrHvFyY_6PoDI7kG-8rhw9b?usp=drive_link)

(https://drive.google.com/drive/folders/1WjWvIBVdiTrHvFyY_6PoDI7kG-8rhw9b?usp=drive_link)

(NOTE : Karena hasil yang terlalu panjang saya menyarankan drive)

3. Media Pendukung



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan isu sejarah dan kemanusiaan kepada generasi muda. Peristiwa Tragedi Semanggi I tahun 1998 dan sosok Bernardinus Realino Norma Irawan (Wawan) memiliki nilai historis dan moral yang penting, namun masih kurang dikenal oleh generasi Z akibat minimnya media edukasi yang sesuai dengan pola konsumsi informasi mereka.

Melalui pendekatan perancangan berbasis teori komik Scott McCloud dan Will Eisner, komik “Untuk Wawan, Demi Keadilan” dirancang dengan narasi visual yang kuat, alur cerita yang emosional, serta gaya visual semi-realis untuk membangun empati pembaca. Penggunaan panel berurutan, hubungan interdependen antara teks dan gambar, serta penerapan prinsip closure mampu meningkatkan keterlibatan pembaca dalam memahami cerita dan pesan kemanusiaan yang disampaikan.

Hasil analisis data, kuesioner, dan observasi menunjukkan bahwa generasi muda cenderung lebih tertarik pada media digital yang

ringkas, visual, dan mudah diakses melalui platform media sosial. Oleh karena itu, komik digital ini dinilai memiliki potensi besar sebagai media edukatif, inspiratif, dan reflektif yang tidak hanya mengenalkan sosok Wawan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya hak asasi manusia, keadilan, serta tanggung jawab sosial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

B. Saran

1. urutannya harusnya hasil survei dulu wawancara dst baru ke karya
 2. sebelum masuk ke kamisan. harusnya ada latar belakang aksi si semanggi 1 nya dulu dan apa yang buat aksi kamisan ada
 3. peristiwa itu terjadi karena apa? harus tau dan harus di riset.
 4. jadi jangan langsung loncat ke 'wawan-nya' tapi ditelusuri wawan siapa? mahasiswa.. mahasiswa melakukan apa? protes apa? jadi ditarik ke belakang benangnya.
 5. jadi agar ceritanya ini tidak 'dangkal' menjelaskan bahwa semua itu ada sebab akibat.
 6. story tellingnya perlu dijabarkan dulu agar nanti sketsa gambarnya tidak sia2.
- metode perancangan komik.

Daftar Pustaka

Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. Cambridge, MA: MIT Press.

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. New York: W. W. Norton & Company.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.

McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins.

Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.

Prasetyo, A. (2019). Komik sebagai Media Edukasi Sosial dan Sejarah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 45–56.

Komisi Nasional Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (2002). *Laporan Penyelidikan Pelanggaran HAM Berat Tragedi Semanggi I dan II*. Jakarta: KOMNAS HAM.

Sumarsih, M. C. (2020). *Aksi Kamisan: Melawan Lupa*. Jakarta: Grafisosial.

Grafisosial. (n.d.). *Tentang Grafisosial*. Diakses dari <https://grafisosial.wordpress.com>

Webtoon Indonesia. (n.d.). *Data Pengguna dan Tren Komik Digital*.

Lampiran

- Instrumen Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan minat generasi muda terhadap isu sejarah, HAM, dan media komik digital.

Pokok Pertanyaan Kuesioner:

1. Pengetahuan responden tentang Tragedi Semanggi I dan sosok Wawan.
2. Tingkat ketertarikan terhadap komik digital bertema sosial dan kemanusiaan.
3. Media yang paling sering digunakan untuk memperoleh informasi sejarah dan isu sosial.
4. Persepsi responden terhadap efektivitas komik digital sebagai media edukasi.

Hasil kuesioner terhadap 22 responden menunjukkan bahwa:

83% responden tertarik pada komik digital bertema sosial dan politik. 68% responden mengetahui Aksi Kamisan, namun hanya 9% yang mengenal sosok Wawan. Media sosial menjadi sumber informasi utama generasi muda.

- Pedoman Wawancara On-Site

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data pendukung terkait efektivitas komik sebagai media komunikasi visual.

Fokus Wawancara:

- Peran komik sebagai media edukasi sosial.
- Cara penyampaian isu HAM kepada generasi muda.
- Relevansi kisah Wawan dalam bentuk komik digital.

