

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI KOMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA KOLABORASI

Herlambang Agung Dumadi¹, Riky Azharyandi Siswanto², Siti Deshinta³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

¹Jalan Albaidho 1, Gg. Makmur 1, Lubang Buaya, Jakarta Timur, 13810

¹herlambanggung@student.telkomuniversity.ac.id, ²rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id,

³desintha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Industri komik di Indonesia menghadapi tantangan terhadap perubahan digital dalam aspek produksi, distribusi, dan kolaborasi antarkreator. Minimnya ruang kolaboratif yang menjadi platform antara pembaca dan kreator menjadi salah satu penyebab terhambatnya perkembangan industri komik Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini merancang sebuah prototipe aplikasi mobile bernama MANSEIA, yang bertujuan sebagai media kolaboratif untuk mendukung pertumbuhan industri komik Indonesia melalui pendekatan metode Design Sprint guna menghasilkan solusi yang solutif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Proyek ini mengusung pesan utama “Ceritakan bersama dengan karya,” untuk mengajak komikus di Indonesia dalam melestarikan karya melalui ruang digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi digital dan survei terbuka terhadap pengguna serta analisis aplikasi sejenis. Hasil perancangan aplikasi mencakup sistem navigasi (site map), alur pengguna (user flow), antarmuka pengguna (UI), serta identitas visual yang mendukung karakter merek. Elemen-elemen visual seperti tipografi, palet warna, ikonografi, dan tata letak dirancang untuk menghadirkan pengalaman pengguna yang praktis, dinamis, dan sinergis, sesuai dengan positioning aplikasi sebagai ruang kreatif bersama. MANSEIA diharapkan tidak hanya menjadi media untuk publikasi dan distribusi komik, tetapi juga sebagai platform yang membangun koneksi antara kreator, pembaca, dan komunitas secara inklusif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Komik Digital, Aplikasi Kolaboratif, Desain Komunikasi Visual, *Design Thinking*, *Design Sprint*, Industri Kreatif Indonesia

Abstract: The comic industry in Indonesia faces significant challenges due to the digital shift in aspects of production, distribution, and creator collaboration. The lack of collaborative spaces that serve as platforms between readers and creators has become one of the key factors hindering the development of Indonesia's comic industry. In response to this issue, this research proposes the design of a mobile application prototype named MANSEIA, intended as a collaborative medium to support the growth of the local comic industry through the Design Sprint methodology, aiming to produce adaptive, user-oriented, and practical solutions. This

project carries the central message “Tell your story through creation”, inviting Indonesian comic artists to preserve their works within a digital space. The research applies a qualitative method through digital observation, open surveys, and comparative analysis of similar applications. The outcomes of the design include a navigation system (site map), user journey (user flow), user interface (UI), and a visual identity that reflects the brand’s character. Visual elements such as typography, color palette, iconography, and layout are designed to provide a practical, dynamic, and synergistic user experience, in line with the application’s positioning as a shared creative space. MANSEIA is expected to function not only as a medium for comic publication and distribution but also as a platform that fosters inclusive and sustainable connections between creators, readers, and the broader community.

Keywords: *Digital Comic, Collaborative Application, Visual Communication Design, Design Thinking, Design Sprint, Indonesian Creative Industry*

PENDAHULUAN

Komik sebagai media visual telah mengalami perkembangan di Indonesia sejak tahun 1930-an. Awalnya, komik hadir dalam bentuk strip pendek yang diterbitkan di media koran (Alkatiri, Zeffry, 2005). Seiring waktu, bentuk dan saluran distribusi komik berkembang mengikuti dinamika teknologi dan pola konsumsi masyarakat. Pada era 2010-an, komikus lokal mulai memanfaatkan blog dan media sosial sebagai sarana penerbitan mandiri. Tokoh seperti Haryadhi dan Faza Meonk, dengan karyanya *Si Juki*, menjadi pelopor dalam memanfaatkan kanal digital untuk menyebarkan karya mereka.

Transformasi digital semakin berkembang pesat dengan kehadiran platform daring seperti Webtoon dan Ciayo Comics. Webtoon yang dikembangkan oleh Naver Corporation sejak 2004 hadir sebagai respon terhadap kemunduran industri manhwa Korea Selatan pada akhir 1990-an, dengan sistem distribusi dan interaksi yang terintegrasi (Zera & Teguh, 2018). Pada User Interface sendiri, berdampak besar dalam menampilkan kesan maupun identitas dari web, serta dapat mempengaruhi berbagai aspek dari penggunaannya. (Desinta S, Varian R, 2019). Sekarang ini, dengan bantuan

media internet yang makin berkembang, mem-publikasikan sesuatu, termasuk komik bisa menjadi sangat mudah dan murah. Penulis komik web mempublikasikan komiknya lewat situs sosial media seperti Facebook, Tumblr, Instagram, atau menggunakan situs penerbit komik gratis seperti webtoons.com, ngomik.com (Jati RK, dan Novian ND, 2017). Namun, dominasi kreator luar negeri dalam platform seperti Webtoon menyebabkan kreator lokal harus bersaing untuk mendapatkan tempat di kalangan pembaca (Andaresta, Hypeabis.id). Di sisi lain, komik cetak di Indonesia juga masih didominasi oleh produk luar seperti Jepang, Korea, dan Amerika. Adanya dominasi komik-komik impor yang menyajikan dan mengemas cerita dan ilustrasi menarik juga menjadi salah satu alasan mengapa komik lokal Indonesia kalah populer dibandingkan dengan komik-komik impor (RA Siswanto, S Hidayat, 2015)

Menurut Fitriah dan Presti (2021), kemunculan komik digital merupakan bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi komunikasi. Komik berubah menjadi format digital yang lebih fleksibel dan kontekstual dengan gaya hidup masyarakat modern. Meski komunitas kreatif lokal bermunculan, perkembangan distribusi dan monetisasi tidak berjalan seiring. Saputra (2019) menyebut bahwa stagnasi ekosistem kreatif terjadi karena ketiadaan regulasi dan sistem kerja yang berpihak pada komikus lokal. Komikus menghadapi tantangan seperti promosi terbatas, royalti rendah, serta sistem pajak yang memberatkan (Hidayati, 2015).

Platform komik digital global cenderung menolak komik lokal karena dianggap kurang menjanjikan dari sisi pasar (Kompasiana, 2025). Berbeda dengan Korea Selatan yang mendukung industri komik digital sebagai bagian dari agenda ekonomi kreatif nasional (KBS News, 2025). Menurut Hamdanu (2024), komikus harus menyesuaikan strategi distribusi digital seperti langganan atau penjualan langsung. Hal ini diperkuat oleh Faza Meonk (2016)

yang menyatakan pentingnya kolaborasi antar industri kreatif lokal sebagai penghubung antara komikus dan industri.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya sistem digital yang mengintegrasikan distribusi, kolaborasi, dan monetisasi. Aplikasi digital dipilih karena keunggulan strategis seperti interaktivitas dua arah, fitur ruang kolaborasi, sistem donasi, hingga analisis data pengguna. Para desainer grafis dapat memanfaatkan kekuatan desain mereka untuk memicu perubahan positif, mengajak pembaca untuk merenung tentang dampak yang dapat mereka ciptakan melalui desain (Siswanto, R A 2023). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merancang prototipe aplikasi *MANSEIA*, sebagai platform digital kolaboratif untuk memperkuat koneksi antara komikus, pembaca, dan pelaku industri melalui pendekatan *user-centered design*, dan *Design Sprint*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif menggunakan metode *Design Sprint* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *define*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test* (Knapp et al., 2016). Pendekatan ini mengadaptasi prinsip *Design Thinking* yang bertujuan untuk mempercepat proses pemecahan masalah melalui desain berbasis pengguna. Metode ini memungkinkan pengembangan ide dan validasi prototipe dalam waktu yang singkat serta terstruktur, dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahap perancangan.

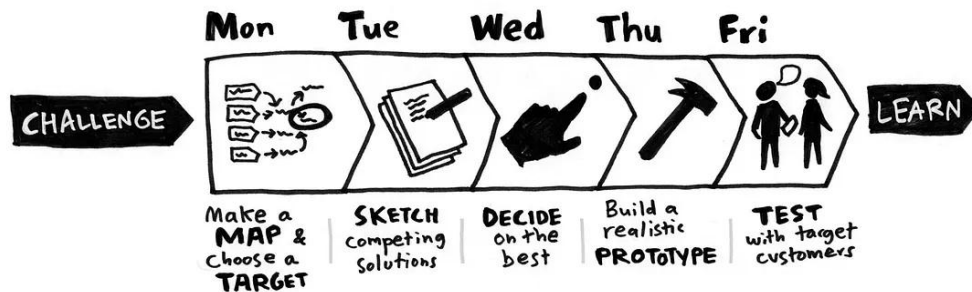
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi online, studi literatur, dan survei kepada komikus dan pembaca komik digital. Menurut Abdussamad (2021: 147), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat, serta dilakukan secara sengaja. Observasi dilakukan untuk

memperoleh data informasi secara langsung dengan secara sistematis berdasarkan permasalahan yang diamati dalam penelitian. Studi literatur digunakan untuk mengkaji referensi dan dokumen yang mendukung pengembangan landasan teori, sebagaimana dikemukakan oleh Bowen (2009), yang menekankan pentingnya literatur dalam memperluas konteks dan validitas penelitian. Survei dilakukan secara daring dengan menyebarkan kuesioner kepada pelaku kreatif dan pembaca komik digital untuk memperoleh data kebutuhan dan preferensi pengguna secara langsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan beberapa pendekatan. Pertama, dilakukan analisis matriks untuk membandingkan fitur-fitur dari berbagai platform komik digital yang sudah ada, guna mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan peluang integrasi fitur dalam aplikasi yang dirancang. Selanjutnya, analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi komik digital di Indonesia. Analisis ini membantu menyusun strategi perancangan yang lebih realistis dan kontekstual. Selain itu, pemetaan pengguna dilakukan melalui penyusunan *User Persona* dan *Business Model Canvas* untuk memahami karakteristik, kebutuhan, dan pola perilaku target pengguna, serta memetakan nilai bisnis dan alur kerja yang akan diterapkan dalam aplikasi.

Pendekatan metode ini mendukung prinsip desain berbasis pengguna yang menjadi dasar pengembangan *prototype* aplikasi *MANSEIA*. Melalui metode *Design Sprint* yang terintegrasi dengan teknik observasi, studi literatur, survei, serta analisis strategis, penelitian ini membangun landasan yang kuat untuk menghasilkan solusi desain yang relevan dan aplikatif bagi pengembangan industri komik digital di Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 1 : 5 Step Design Sprint

Sumber : <https://medium.com/> (April 2025)

Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Jake Knapp di Google Ventures, dan didokumentasikan dalam buku *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days* (Knapp et al., 2016). Metode *Design Sprint* terdiri dari lima tahap utama yang masing-masing dilakukan dalam satu hari.

Tahap pertama adalah **mapping**, yang diawali dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi fenomena komik digital dan studi literatur. Permasalahan utama yang ditemukan adalah terbatasnya ruang kolaborasi antara pembaca dan kreator. Peneliti juga mengamati kurangnya sistem pendukung yang menghubungkan proses produksi dan distribusi karya komik secara berkelanjutan. Dalam tahap ini, peneliti menyusun pemetaan kebutuhan pengguna serta fitur-fitur yang dibutuhkan dalam platform, termasuk ruang unggah karya, eksplorasi komik, forum, dan sistem donasi atau monetisasi.

Tahap kedua adalah **sketch**, yaitu membuat perancangan visual awal dari antarmuka aplikasi. Peneliti membuat beberapa alternatif desain halaman antarmuka seperti *homepage*, *library*, *profil kreator*, dan *forum diskusi*. Sketsa dibuat berdasarkan prinsip visual yang mendukung

pengalaman pengguna yang praktis, dinamis, dan sinergis. Desain yang ditampilkan masih bersifat wireframe dan berfokus pada alur navigasi serta struktur antarhalaman.

Tahap ketiga adalah **decide**, yang dilakukan dengan memilih ide visual dan navigasi terbaik dari hasil sketsa sebelumnya. Dalam tahap ini, peneliti menetapkan keputusan desain berdasarkan prinsip kegunaan (*usability*) dan kejelasan navigasi. Proses seleksi ini kemudian ditindaklanjuti dengan menyusun layout utama dari aplikasi, serta mengatur struktur halaman berdasarkan kebutuhan interaksi pengguna. Tahap ini memperjelas konsep desain yang akan dikembangkan lebih lanjut ke tahap prototyping.

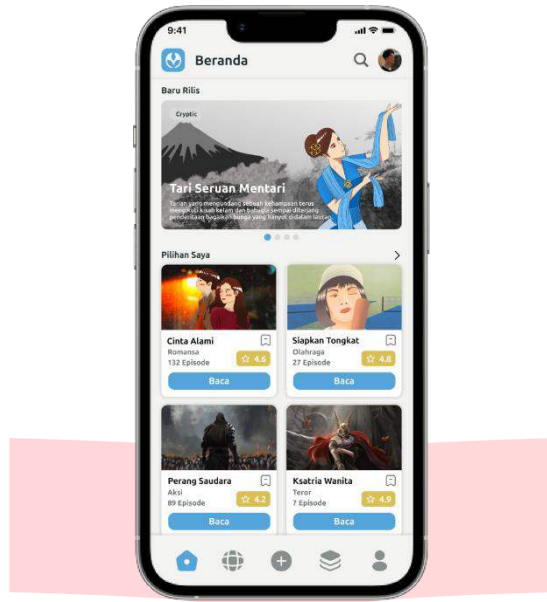
Tahap keempat adalah **prototype**, Pada tahap ini penulis menampilkan hasil rancangan dari aplikasi *mobile* setiap halaman. Karya yang dibuat berdasarkan teori, hasil analisis, serta konsep yang sudah dipersiapkan dan ditentukan sebelumnya.

1. *Splash Screen & Landing Page*



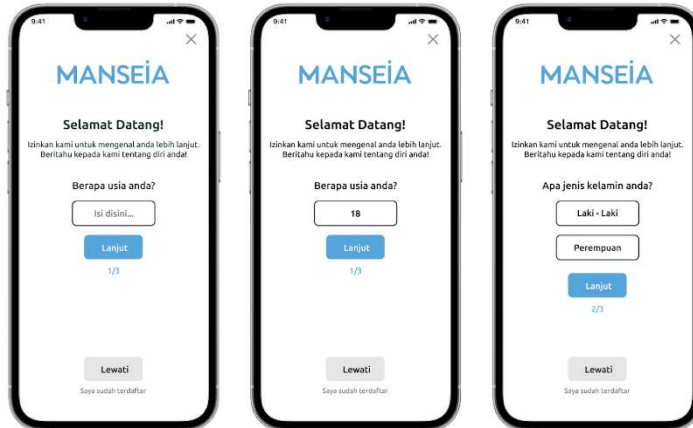
Gambar 2 Splash Screen & Landing Page
Sumber : Dokumen Pribadi

2. *Home*

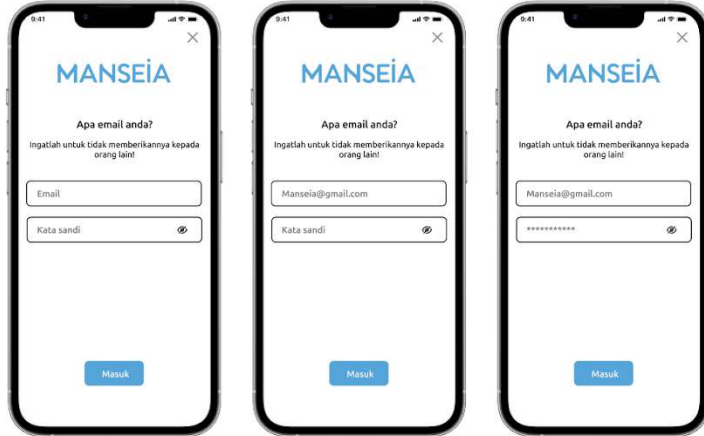


Gambar 3 Homepage
Sumber : Dokumen Pribadi

3. Login

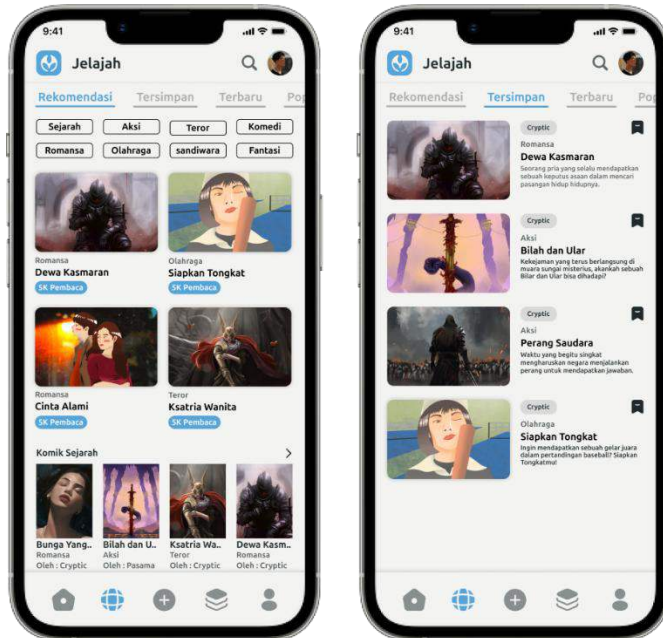


Gambar 4 Login User Age
Sumber : Dokumen Pribadi



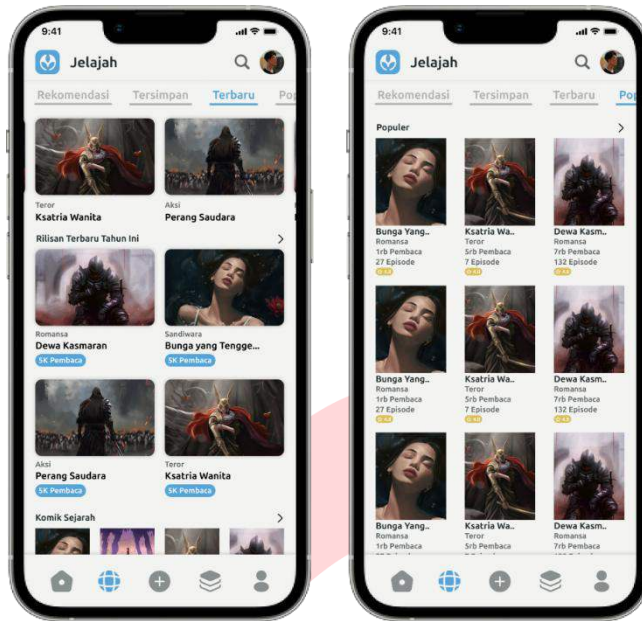
Gambar 5 Login User Mail
Sumber : Dokumen Pribadi

4. Explore



Gambar 6 Explore

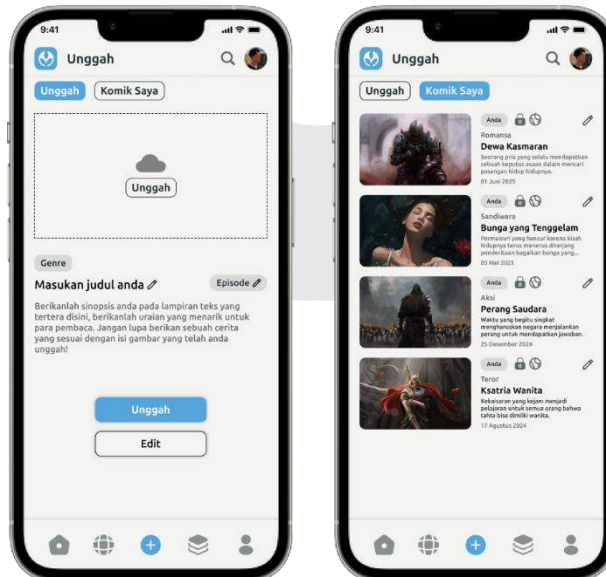
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 7 Explore

Sumber : Dokumen Pribadi

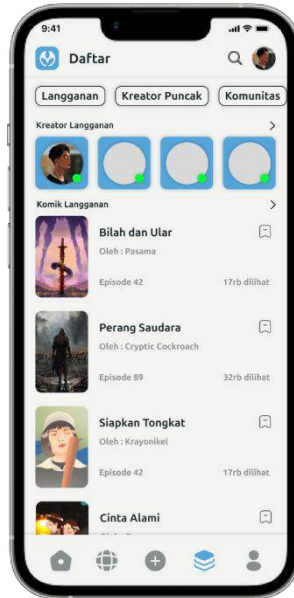
5. Upload



Gambar 8 Upload

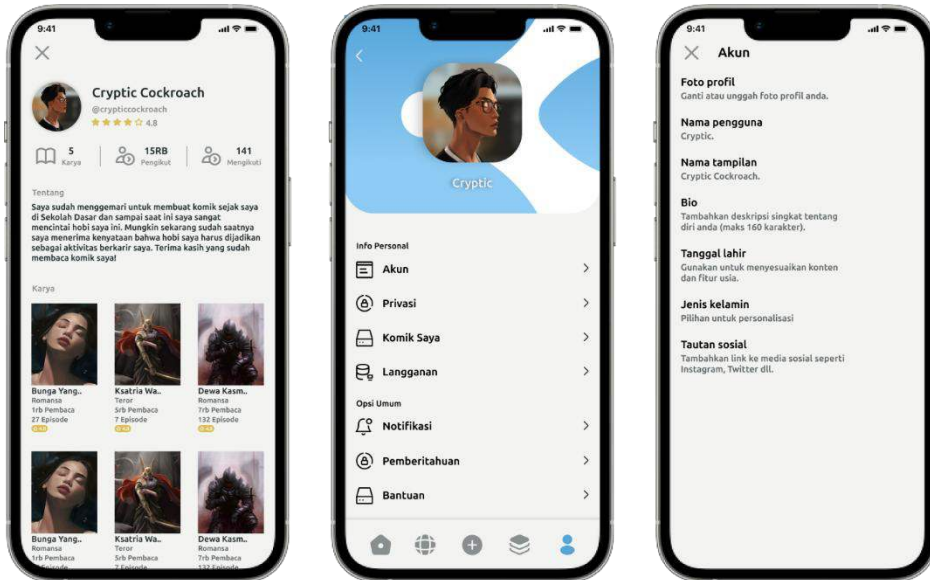
Sumber : Dokumen Pribadi

6. *Library*



Gambar 9 Library
Sumber : Dokumen Pribadi

7. *Profil*



Gambar 10 Profil
Sumber : Dokumen Pribadi

a. *Media*

Billboard



Attention

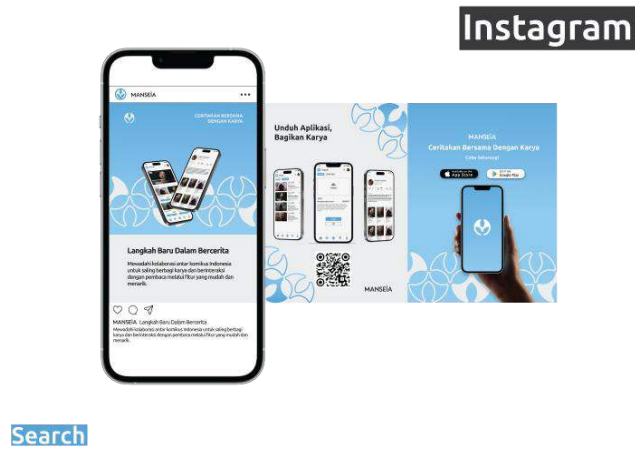
Gambar 11 Attention
Sumber : Dokumen Pribadi

Brochure



Interest

Gambar 12 Interest
Sumber : Dokumen Pribadi



Search

Gambar 13 Search
Sumber : Dokumen Pribadi



Action

Gambar 14 Action
Sumber : Dokumen Pribadi



Tahap terakhir adalah **testing**, yaitu menguji prototipe untuk mendapatkan kesesuaian antara perbandingan hasil dengan metode yang telah dilakukan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan aplikasi *MANSEIA* dapat dipahami dengan baik oleh pengguna dan dianggap memiliki potensi untuk diterapkan sebagai media distribusi, publikasi, dan ruang kolaborasi dalam industri komik digital Indonesia.

Prototipe ini mencerminkan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan di awal studi. Perancangan aplikasi dilakukan secara komprehensif, mulai dari analisis kebutuhan, pemetaan interaksi, hingga visualisasi digital. Pendekatan *Design Sprint* terbukti efektif dalam mempercepat proses perancangan berbasis kebutuhan pengguna (*user-centered design*) dan menghasilkan solusi desain yang terarah serta sesuai konteks industri komik digital lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan metode design sprint dan design thinking, telah ditemukan bahwa sebagian besar komikus dan pembaca membutuhkan ruang kolaboratif yang aman, praktis, dan memungkinkan mereka untuk terhubung dalam satu platform. Proses desain aplikasi mengacu pada penerapan metode design sprint untuk mempercepat proses pemecahan masalah dan pengujian ide dengan lebih terstruktur.

Penelitian ini berhasil merancang prototipe aplikasi komik digital bernama MANSEIA sebagai media kolaborasi antara komikus dan pembaca. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan metode *Design Sprint*, serta menitikberatkan pada kebutuhan pengguna melalui pendekatan *User-Centered Design*. MANSEIA dirancang untuk menjawab tantangan distribusi, kolaborasi, dan monetisasi yang dihadapi oleh industri komik Indonesia. Aplikasi ini diharapkan tidak hanya menjadi media untuk publikasi dan distribusi komik, tetapi juga sebagai platform yang membangun koneksi antara kreator, pembaca, dan komunitas secara inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, R. (2021). Metodologi Penelitian Desain. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alkatiri, Z. (2005). Komik Indonesia: Sebuah Potret Perjalanan. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Andaresta. (2025). Kreator Lokal Harus Bersaing di Tengah Dominasi Komik Asing. Hypeabis.id. Diakses dari <https://hypeabis.id>
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>

- Desintha, S., & Varian, R. (n.d.). (2019). User interface website situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 48–54.
- Faza Meonk. (2016). *Si Juki dan Strategi Kolaborasi*. Komik Indonesia Digital. Jakarta: Bukune.
- Fitriah, R., & Presti, H. (2021). Perkembangan Komik Digital di Era Teknologi. *Jurnal Media dan Komunikasi*, 3(1), 45–58.
- Hamdanu, I. (2024). Strategi Distribusi Komik Digital. *Jurnal Industri Kreatif Indonesia*, 5(2), 99–110.
- Hidayati, S. (2015). Tantangan Sistem Royalti dan Pajak dalam Industri Kreatif. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 2(1), 55–62.
- Jake Knapp, John Zeratsky, & Braden Kowitz. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. New York: Simon & Schuster.
- Jati, R. K., & Nugraha, N. D. (2017). Perancangan media komik webtoon tentang mata pelajaran sejarah (IPS) kelas 5 SD di Kota Jogja. *EProceedings of Art & Design*, 4(3).
- KBS News. (2025). Webtoon sebagai Strategi Industri Kreatif Nasional. [KBS.co.kr](https://kbs.co.kr). Diakses dari <https://kbs.co.kr>
- Kompasiana. (2025). Minimnya Dukungan Platform Komik Global terhadap Kreator Lokal. [Kompasiana.com](https://kompasiana.com). Diakses dari <https://kompasiana.com>
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Saputra, Y. (2019). Dinamika Ekosistem Komik Digital Indonesia. *Jurnal Narasi*, 4(2), 73–84.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius.

Zera, M., & Teguh, A. (2018). Webtoon sebagai Model Distribusi Komik Digital. *Jurnal Seni & Desain*, 6(1), 15–23.

Medium. (2025). 5 Steps of Google Design Sprint. <https://medium.com>. Diakses April 2025.