

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa perencanaan pesan sangat berperan penting dalam proses penyusunan pesan serial komik 7Wonders. Tingkat kepentingan serta tujuan yang jelas dalam sebuah perencanaan akan berpengaruh terhadap motivasi dalam proses penyusunan pesan yang akan disampaikan kepada khalayak. Metalu menunjukkan bahwa proses penyusunan suatu pesan khususnya dalam serial komik 7Wonders tidak mudah. Penggunaan metode penyusunan penyusunan pesan yang sesuai dengan target pasar memberikan dampak efektif dalam mencapai tujuan awal miliknya melalui pesan yang ia susun dan di realisasikan dalam wujud komik digital 7Wonders. Penyusunan pesan yang baik berdasarkan metode penyusunan yang tepat juga memberikan *feedback* positif dari para pembacanya.

Pesan dalam 7Wonders disusun menyesuaikan dengan target pasarnya dengan menggunakan cerita yang renyah serta humor-humor yang relevan dengan tren kehidupan sehari-hari para pembacanya, sehingga para pembaca akan cenderung menikmati serta menerima pesan lebih baik tanpa ada paksaan atau dorongan dari pihak luar. Metode yang digunakan dalam menyusun cerita pada keseluruhan episode dilakukan sesuai tahapan dan membentuk sebuah pola yang dilakukan berulang-

ulang. Sehingga alur cerita yang disajikan tersusun rapih dan mudah untuk dipahami.

B. Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan kembali untuk penelitian berikutnya dengan melihat aspek visualisasi karakter, cerita, serta latar yang diteliti melalui analisis semiotika pada episode-episode 7Wonders lainnya, khususnya pada episode yang memuat unsur-unsur kearifan lokal. Selain itu, topik atau teori yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan kembali untuk meneliti kasus lainnya yang relevan dengan penelitian terkait

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, S. (1997). *Metodologi penelitian suatu pemikiran dan penerapan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agnes, T. (2016). *Pembaca LINE Webtoon Indonesia terbesar di dunia*. Diakses dari <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia-pada-10-Maret-2019>.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian. suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Boneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: komunikasi, ekonomi kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: PT. Kencana Prenada Media.
- Cangara, H. (2004). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Edward, B. T. (1887). *Primitive Culture: Researches into the Developmen of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Cumtom*. New York: Henry Holt.
- Effendy, O. U. (1993). *Ilmu, teori & filsafat komunikasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks

- Hasanah, A., Gustini, N., & Rohaniawati, D. (2016). *Nilai-nilai karakter Sunda, internalisasi nilai-nilai karakter Sunda di sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Imanda, T. (2002). *'Komik Indonesia itu Maju': Tantangan komikus underground Indonesia*. Diakses dari journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/download/3444/2725 pada 24 Desember 2018.
- Inung. (2016). *Banyak orang Indonesia lebih mengagungkan budaya asing*. Diakses dari <http://poskotanews.com/2016/03/12/banyak-orang-indonesia-lebih-mengagungkan-budaya-asing/> pada 15 Januari 2019.
- Jasi, F. E., Banindro, B. S., & Yulianto, Y. H. (2016). *Perancangan karakter tokoh superhero Indonesia dengan gaya chibi untuk anak usia 3-12 tahun*. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/84450-ID-none.pdf> pada 12 Januari 2019.
- Khairina, A. (2018). *Pengaruh aplikasi Line Webtoon terhadap minat remaja membaca komik digital*. Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/31921/16/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> pada 28 Januari 2019.
- Khoiri, A., & Setyanti, C. A. (2016). *Era komik digital, bagaimana nasib komik cetak?*. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak> pada 12 Januari 2019.

Kholidah, U.E. (2017). *Fenomena Alih Wahana Komik Web 7 Wonders Karya Metalu: upaya memasyarakatkan sastra lisan pada generasi penerus bangsa*. Diakses dari <http://susastra.fib.ui.ac.id/wp-content/uploads/81/2017/01/Uci-Elly.pdf> pada 23 Januari 2019.

Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Kuwado, F. J. (2017). *Jokowi: budaya asing sudah masuk ke gang-gang kita*.

Diakses dari

<https://nasional.kompas.com/read/2017/08/12/18310431/jokowi--budaya-asing-sudah-masuk-ke-gang-gang-kita-> pada 15 Januari 2019.

LINE Webtoon. Diakses dari <https://www.webtoons.com/id/> pada 13 Januari 2019.

Littlejohn, S. W., & Karen, A. F. (2009). *Teori komunikasi*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika.

McCloud, S. (2001). *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nadlir, N. (2018). *Per hari, rata-rata orang Indonesia hanya membaca buku kurang dari sejam*. Diakses dari

<https://nasional.kompas.com/read/2018/03/26/14432641/per-hari-rata-rata->

orang-indonesia-hanya-baca-buku-kurang-dari-sejam pada 18 Januari 2019.

Purwadi, S. H. W. (2005). Kajian Santet sebagai Bagian Kearifan Lokal Kebudayaan Jawa. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dra-sri-harti-widyastuti-mhum/6-laporan-penelitiankajian-santet-sebagai-bagian-kearifan-lokal-kebudayaan-jawa2005.pdf> pada 6 Mei 2019

Rahma, L. R. (2016). Wawancara seru bareng komikus LINE Webtoon 7wonders. Diakses dari <https://www.bedaunik.com/2016/10/wawancara-seru-bareng-komikus-line.html> pada 23 Januari 2019.

Rahmanadjie, D. (2012). *Awal eksistensi komik Indonesia, sebagai produk budaya nasional*. Diakses dari <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelF79F984D53BF7BC7A2D27DA1CFB68F87.pdf> pada 12 Desember 2018.

Sartini, N. W. (2009). *Menggali nilai kearifan lokal budaya Jawa lewat ungkapan (bebasan, saloka, dan paribahasa)*. Diakses dari https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33900290/Bahasa_dan_Sastra__Logat__Vol__5_No__1_April_2009.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1551852813&Signature=qvvC016A64MZJjqv3znZIH%2FZm1Y%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DBahasa_dan_Sastra_Logat_Vol_5_No_1_April.pdf#page=30 pada 28 Februari 2019.

Sastropoetro, S. R.A., (1988). *Partisipasi, komunikasi, persuasi, dan disiplin dalam pembangunan Nasional*. Bandung: Alumni

Setiawan, M. N. (2002). *Menakar Panji Koming: Tafsiran komik karya Dwi Koendoro pada masa reformasi 1998*. Jakarta: Kompas.

Suneki, S. (2012). *Dampak globalisasi terhadap eksistensi budaya daerah*.

Diakses dari journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/download/603/553 pada 15 Januari 2019.

Titip Jepang. (2019). *Asal muasal nama Metalu, komikus 7wonders Webtoon*.

Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=tzonArABSiY> pada 13 Januari 2019.

LAMPIRAN

Interview Guide Proses Penyusunan Pesan dalam serial Komik Digital LINE

Webtoon: 7Wonders

Interview guide ini merupakan poin-poin sebagai acuan peneliti dalam melontarkan pertanyaan terkait dengan penelitian supaya pertanyaan yang dilontarkan pada subjek penelitian agar tidak keluar dari konteks penelitian. Berikut adalah poin-poin interview guide hasil turunan dari kerangka konseptual sesuai dengan judul penelitian yaitu Proses Penyusunan Pesan dalam Serial Komik Digital LINE Webtoon: 7Wonders :

I. Perencanaan pesan

1. Mengetahui awal mula terciptanya komik 7Wonders
2. Mengetahui maksud dan tujuan (*goals*) komikus terhadap komik 7Wonders
3. Mengetahui rancangan pembuatan komik 7Wonders
4. Mengetahui wawasan komikus dalam proses pembuatan komik 7Wonders
5. Mengetahui faktor-faktor yang menghambat motivasi serta hal-hal yang mempengaruhi komikus dalam proses pembuatan komik 7Wonders
6. Mengetahui target sasaran komik 7Wonders

II. Pesan

1. Mengetahui pesan yang disampaikan komikus dalam episode 1-10
2. Mengetahui ancaman yang berpotensi dalam proses penyampaian pesan kepada para pembaca
3. Mengetahui faktor yang mempengaruhi penyampaian pesan

III. Kearifan lokal

1. Mengetahui letak-letak unsur kearifan lokal dalam pesan yang disampaikan
2. Mengetahui alasan penggunaan unsur kearifan lokal dalam pesan yang terlampir di episode 1-10

IV. Komik

1. Mengetahui proses eksekusi pesan menjadi sebuah komik 7Wonders
2. Mengetahui faktor yang mempengaruhi proses pembuatan komik 7Wonders

Model penyusunan pesan

1. Mengetahui penggunaan pesan yang bersifat informatif dalam komik 7Wonders sesuai dengan situasi, maksud dan tujuan dari komikus

2. Mengetahui penggunaan pesan yang bersifat persuasif dalam komik 7Wonders sesuai dengan situasi, maksud dan tujuan dari komikus

Logika penyusunan pesan

1. Mengetahui letak pesan yang mengungkapkan pemikiran dari komikus 7Wonders
2. Mengetahui kesesuaian kata-kata yang disampaikan dalam pesan terhadap target pembaca
3. Mengetahui proses pesan negosiasi dalam proses penyusunan komik 7Wonders

V. Pembaca

1. Mengetahui respon pembaca melalui 5 komentar teratas dari kolom komentar platform LINE Webtoon 7Wonders episode 1-10
2. Mengetahui pendapat pembaca melalui wawancara secara langsung terhadap 10 responden yang sesuai dengan target sasaran komikus 7Wonders
3. Mengetahui perolehan *ranking*, *subscribes*, serta *rating* terbaru komik 7Wonders dalam platform digital LINE Webtoon

TRANSKRIP WAWANCARA BERSAMA METALU

Berikut merupakan transkrip wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Metalu, kreator komik 7Wonders. Wawancara dilakukan via telepon pada 26 April 2019 karena narasumber yang bersangkutan sedang berlibur ke kampung halamannya dan menyanggupi untuk melakukan wawancara melalui telepon. Peneliti sebelumnya sudah bertemu beberapa kali dengan narasumber di beberapa festival komik maupun kebudayaan. Sebelum memulai wawancara, narasumber meminta peneliti untuk merahasiakan identitas pribadi miliknya seperti nama, usia, serta jenis kelamin karena beliau tidak ingin identitas pribadi miliknya dipublikasikan.

Forysca : Selamat sore kak Metalu, ini Forys yang kemarin nge-chat mau wawancara

Metalu : Sore juga, iya... monggo...monggo...

Forysca : Untuk mempersingkat waktu kita langsung aja ya kak

Metalu : Silahkan...

Forysca : Jadi kak, sebelumnya aku udah nonton video wawancara Youtube dari akunnya Titip Jepang yang udah kak Metalu rekomendasiin buat tambahan data penelitian. *Over all* data yang aku butuhin udah lumayan tercukupi, jadi aku cuma mau tanya beberapa hal untuk kelengkapan data yang belum ada di video.

Metalu : Oke oke... hahahaha...

Forysca : Sip.. sip... hahaha...Okeh...Kalau untuk proses pembuatan komik 7Wonders itu, biasanya kakak pakai teknik manual, digital atau semi digital?

Metalu : Itu digital semua sih, bikin *storyboard* sama *coloring* biasanya dikerjain pake Manga Studio atau Clip Studio Paint. *Finishingnya* pake Photoshop.

Forysca : *I see... I see....* nggak coba pakai Medibang kah? Hahahaha...

Metalu : Kalo udah ganti tuh harus adaptasi lagi, aku udah nyaman gini ya udah hahaha

Forysca : Oke baiklah hahahaha..... kalau target utama dari komik 7Wonders sendiri apa?

Metalu : Kalo target utamanya sih remaja cowok *range* SMA ke atas

Forysca : Tapi kemarin di video wawancara bilangnya hasil riset di pasar kebanyakan pembaca cewek yang suka *romance* cinta-cintaan, ku kira malah target pembacanya remaja cewek hahahaha....

Metalu : Yo iya to? Itu kan strategi aku biar bisa jadi Webtoon Resmi, jadi gimana caranya biar jadi Webtoon Resmi? Aku riset dulu minat pasar kayak gimana, 60% pembaca Webtoon ternyata adalah cewek remaja, jadi ya jangan heran kalau *ranking* populer di dominasi *genre romance*. Makanya, kalau mau mengincar popularitas di Webtoon kuncinya buat *webtoon* dengan *genre romance*. Di sini (7Wonders) aku masukin lah unsur *romance*. Tapi tidak melupakan aspek penting dari komik, yaitu cerita dan gambar. Gambarmu harus bagus.

Forysca : hmm....oke..

Metalu : Nah, syarat utama 'bagus' dalam *romance* itu adalah 'rupawan'.
Bagaimanapun *webtoon* itu hiburan visual. Jadi akan percuma kalau gambarmu
nggak bisa buat cuci mata hahaha....

Forysca : Cuci mataaaaaa ahahaha baiklah...

Metalu : Ya iya to? Cowo ganteng sama cewe cantik itu mutlak hahaha...

Forysca : Iya sih....demi kemakmuran mata dan batin hahaha...

Metalu : Makanya disini aku bikin karakter Jaka dan karakter lainnya
serupawan mungkin, biar pembaca ndak pada sakit mata. Walau kenyataannya iya
hahaha...

Forysca : Nggak kok Jaka ganteng kayak Haruma Miura hahaha

Metalu : Yhaaa hahaha

Forysca : Terus ada lagi nggak selain itu?

Metalu : Lainnya... ya ceritanya harus yang *related* dengan pembacanya.
Pembaca Webtoon rata-rata remaja, makanya cerita berlatar sekolah bakal lebih
laku dari pada yang karakternya sudah dewasa. Karena disini target utamaku
adalah remaja laki-laki, jadi aku ambil genre yang awam-awam aja, yang bisa
diterima semua orang.

Forysca : Bisa disebutin nggak kak kriterianya pembaca awam itu kayak
gimana?

Metalu : Kalau berdasarkan pengalaman aku sebagai komikus sih, pembaca awam akan lebih memilih cerita yang ringan, jadi *genre* komedi, *slice of life*, dan *romance* itu pilihan pertama. Nah, makanya aku buat komik 7Wonders ini ceritanya ringan-ringan aja, ada komedi, kasih bumbu-bumbu fantasi, sama selipin *romance*-nya.

Forysca : Nah kalau dari visualisasi karakternya? Kalau Jaka kan diambil dari aktor Jepang si Haruma Miura tapi versi lokal jadi ditambah tahi lalat gitu, sedangkan bidadarinya kan kreasi sendiri, aku mau tanya bajunya Kenanga itu terinspirasi dari apa sih? Kan kalau dibilang *fashion* tradisional juga kayaknya hasil akulturasi, iya nggak sih?

Metalu : Iya.... jadi, kalau bajunya Kenanga itu atasannya kemben Jarik Jawa biar ada unsur lokalnya, rok ngembangnya ala lolita, tren *fashion* Jepang. Selendangnya dari penggambaran bidadari di daerah Asia Timur, lainnya kreasi sendiri.

Forysca : Wuoh jadi ada inspirasi dari daerah lain gitu ya

Metalu : Iya, biar ada akulturasi budayanya

Forysca : Terus nih kak, ini aku mulai bahas per-episode ya

Metalu : Monggo

Forysca : Di episode 1 itu, kan ada penyisipan *Boys Over Flower* sama ringtone Lingsir Wengi, itu ada maksud tersendiri nggak?

Metalu : Kalo *Boys over flower* sih karena dulu pernah jadi tend kan? Jadi aku sengaja nyisipin, di sisi lain awalnya cuma terlintas aja. Tiba-tiba denger lagu ‘almost paradise’ terus muncul ide, terus ketawa sendiri. Terus kalo *Lingsir wengi* emang sengaja aku sisipin awalnya sekedar untuk Jokes aja, soalnya di Jawa, tembang lingsir wengi itu identik sama manggil ‘gituan (roh halus)’ jadi kan kesannya lucu kalo dijadiin ringtone telpon. Tapi di sisi lain kan orang jadi tahu kan? Jadi bisa sekalian ngangkat unsur lokalitas hahaha...

Forysca : Terus kalau dari sisi penggambaran suasana dalam komiknya gimana kak?

Metalu : kalau penggambaran suasana, di sini aku bikin suasana di pedesaan karena memang latarnya di air terjun bidadari kan, jadi aku bikin karakter si mbah yang bawa kayu bakar biar ada nuansa pedesaannya. Nggausah jauh-jauh, di Jogja aja kita masih bisa temuin masyarakat yang masih menggunakan kayu bakar untuk memasak to? Karena ini kan settingannya di pedesaan, jadi ya aku menyesuaikan dengan kondisi pedesaan di Indonesia. Di pameran foto pun kita juga sering lihat potret-potret pedesaan seperti apa”

Forysca : kalau dari segi kronologi waktunya? Untuk episode 1 sampai 10 aja kak

Metalu : udah baca komiknya kan ya?

Forysca : sudah

Metalu : kalau menurut kamu, kronologinya apa?

Forysca : maju sih kak, tapi kan disini aku butuh pernyataan dari kak Metalu untuk data penelitian hahaha

Metalu : hahaha iya ya? Jadi seperti yang kamu tahu, kronologi waktu yang aku susun di episode awal-awal itu maju, sama aku menyesuaikan sama kronologi waktu para pembaca. jadi menciptakan relevansi antara komik sama pembaca

Forysca : kalau tadi kan episode 1 kak, sekarang lanjut ke episode 2 ya

Metalu : Iya monggo..

Forysca : Kalo dari penyusunan berdasarkan situasi dan kondisi berdasarkan yang aku liat masih sama dengan episode 1 iya kan kak?

Metalu : Iya kan latarnya masih sama, jadi ya ga jauh beda dong hahaha....cuman karena 7Wonders ini bukan cerita tentang Jaka Tarub dan Dewi Nawangwulan jadi aku sedikit pertegas di beberapa dialog.

Forysca : terus kalau dari sisi kearifan lokalnya dibagian mana di episode 2 ini?

Metalu : Sebenarnya banyak, tapi disini yang aku perjelas mungkin di Air Terjun Paradise Park nya, karena itu kan memang salah satu tempat wisata yang bisa dibilang memiliki unsur kearifan lokal bagi masyarakat sekitar.

Forysca : hmmm I see... I see.... kalo gitu kita lanjut ke episode 3 ya kak

Metalu : Ini nanti sampai episode berapa to?

Forysca : episode 5 aja kok, nggak usah banyak-banyak hahahaha

Metalu : oke, sip sip

Forysca : kakak bisa cerita nggak, waktu bikin episode 3 itu base datanya gimana? Maksudnya kayak cerita ilustrasi dari apa gitu?

Metalu : sebentar, coba saya liat episode 3 dulu kayak apa. Lali aku hahaha

Forysca : ashiap kak hahaha!

(Jeda sesaat)

Metalu : oke... oke... jadi kalo episode 3 ini ya aku bikin penggambaran karakter orang-orang di sekitar kayak biasa aja. Ada ibu-ibu hijab, mas-mas gondes (gondrong desa), terus angkutan masih pakai bis umum dan lain sebagainya sih. Pokoknya berdasarkan realitas kehidupan masyarakat Indonesia aja.

Forysca : jadi sesuai sama realitas masyarakat di Indonesia aja kan ya kak? Hmm kalo gitu kita lanjut ke episode 4 aja. Di episode 4 kan ada adegan Jaka salim sama ibunya, apakah itu juga salah satu penggambaran realitas keluarga di masyarakat Indonesia atau cuma penggambaran anak yang berbakti aja? Sama akum au minta kejelasan perihal penyebutan jelangkung di salah satu dialog di episode 4 hahaha.

Metalu : hahahaha sampai jelangkung pun dibahas?

Forysca : iya kak, penting soalnya

Metalu : kalo perihal adegan Jaka salim sama ibunya itu kan masuknya emang kultur di Indonesia kayak gitu kan? Anak sebelum pergi atau saat pulang memang seharusnya salim sama orang tuanya. Di iklan layanan masyarakat juga adegannya gitu kan? Terus kalo perihal Jelangkung, itu cuma humor aja sih, biar ceritanya nggak flat.

Forysca : oke hahaha.... Kita lanjut ke episode 5. Episode terakhir nih hahaha

Metalu : alhamdulillah....hahaha

Forysca : Boleh di jelaskan secara mendetail terkait dengan proses penyusunan pesan yang berdasar tentang situasi dan kondisi di episode 5?

Metalu : episode 5 ini aku pake situasi dan kondisi yang ada di masyarakat pedesaan Indonesia. Kayak pas adegan kondangan itu, kalo di sini (pedesaan) itu ibu-ibu sama bapak-bapak kalau kondangan pasti pakai busananya batik, kebaya, sama baju formal modern sih. Tapi di sini aku emang sengaja nampilin karakter ibu-ibu dengan busana khas yang mewakilkan karakter Ibu-ibu Indonesia kayak kebaya, terus baju khas Betawi, sama sosok yang Muslimah.

Forysca : hmmm... I see I see...

Metalu : Terus di sini aku emang sengaja mau nyisipin salah satu mainan tradisional yang udah jarang banget dimainin sama anak-anak jaman sekarang. Tahu sendiri lah, sejak ada gadget semuanya jadi lari ke sana, sedangkan mainan-

mainan tradisional mulai di tinggalkan. Tapi di sini aku sekalian mau nostalgia jaman masih jadi anak-anak juga sih hahaha...

Forysca : terus di episode 5 itu ada scene tahu bulat tuh hahaha maksudnya gimana hahaha?

Metalu : hahahaha tahu bulat kan lagi ngetren dulu, ku sisipin aja biar pembaca tahu kalo tahu bulat di deket rumah Jaka juga ada.

Forysca : Mantab hahaha... kalau begitu kayaknya cukup sekian wawancara hari ini kak Metalu, terimakasih sudah mau meluangkan waktunya. Nanti kalau aku butuh data lagi, aku kontak lagi ya kak.

Metalu : Yo... Sami-sami

TRANSKRIP VIDEO WAWANCARA TITIP JEPANG

Fina : Konnichiwa titipers! Kali ini, Fina bakal ngobrol bareng sama salah satu kreator webtoon di Indonesia. Mungkin kalian juga udah tau Webtoonnya yaitu 7Wonders. Nah kali ini kita langsung aja kenalan yuk sama kak Metalu.

Metalu : Hai, aku Metalu, yang bikin 7Wonders. Wes ngono wae

Fina : hahaha... kita mau nanya-nanya seputar gimana kak Metalu ini bisa bikin karya seperti itu dan bisa masuk ke Webtoon. Mungkin bisa cerita dari awal gimana caranya, mungkin dari Webtoon Challenge dulu atau dari event apa dulu gitu.

Metalu : Jadi awalnya kan aku bikin komik itu, uh.... dalam bentuk cetak. Terus baru kenal yang namanya webcomic itu dari Webtoon itu. Nah terus pas itu ada lomba di Webtoon Challenge, ya itu kan ada kayak event namanya Creativate. Jadikan itu event tahunannya Webtoon. Di situ lomba, aku ikut. Waktu itu Judulnya “ Want to Bossy cat”. Itu ceritanya tentang kisah sehari-hari kucingku sendiri gitu ya. Nah terus, di situ ikut tapi kalah. Soalnya pas itu bagus-bagus sih. Barengannya itu loh “Flawless”, abis itu “My Prewedding”.

Fina : Oh iya tahu tahu hahaha

Metalu : Nah itu kan generasi pertama itu, aku ga ada kesempatan kan di situ. Tapi tetep minat. Wah ini kayaknya bagus deh prospeknya gitu. Terus bikin lagi

ditaruh di Webtoon Challenge. Kan Webtoon Challenge itu platform gratis buat siapa aja yang mau naruh komiknya kan?

Fina : Iya

Metalu: Nah itu aku di situ. Awalnya Cuma baca-baca gimana sih caranya buat bikin yang bagus itu dan menarik. Terus akhirnya ya mikir tentang pasar. Biasanya kan kalo seniman komik itu ya. Mikirnya kan aku suka bikin komik terus langsung aja bikin. Masalah pasar belakangan. Tapi karena aku kan abis pengalaman yang pertama itu mungkin karena pasarnya kurang gitu.

Fina : iya

Metalu: Terus akhirnya kan aku baca-baca kan ternyata pasarnya paling besar itu romance

Fina : Iya bener, yang chibi-chibi gitu hahaha

Metalu: Benerkan? Hahaha..... jadi pembacanya paling banyak kan cewek. Cewek, remaja. Terus kan mau gak mau aku. Yaudahlah, aku mau bikin cerita romance gitu. Cuman karena di situ tu aku lihat karena yang official kebanyakan kan ya ceritanya gitu-gitu. Maksudnya kan buat remaja cewek gitu. Terus akunya mikir kan, ya gimana kalo aku bikin yang beda. Terus pasarnya tu kena tapi cirikhasku ga ilang gitu. Nah terus aku tu cari celah. Terus disitu tuh nemu. Kok kayaknya belum ada sih yang ngangkat uh.... konten lokal atau Indonesia banget gitu. Ada paling ya...

Fina : Satu dua gitu?

Metalu : Iya, satu dua gitu. Genrenya itu bukan romance, yang kayak komedi atau slice of life gitu. Nah terus di situ aku nyari-nyari tentang apa sih yang bisa nunjukin cirikhas Indonesia. Salah satunya kan dongeng. Aku kebetulan kan dari kecil memang suka dongeng. Maksudnya kan orang tuaku dongengin. Nah terus aku dekat dengan kebudayaan Jawa. Nonton Wayang, ya suka campursari. Dangdut, hahaha.... terus ya akhirnya aku ingin mengangkat dongeng ke dalam komiknya. Tapi ya dongengnya itu kental unsur romance. Kan pengennya tu, masih pengen tetep kena itu pasarnya. Akhirnya kan aku nyari-nyari terus kepikiran dongengnya Jaka Tarub. Terus itu kan termasuk dongeng terkenal di Indonesia.

Fina : iya

Metalu : Kayaknya, Jaka Tarub nih wah pada ngerti gitu. Nah terus, di situ aku mulai buat konsepnya lah. Kira-kira gimana caranya dari dongeng itu bisa menarik untuk kalangan sekarang. Anak muda jaman now gitu kan.

Fina : iya hahaha

Metalu : iya, akhirnya gitu. Aku masukin unsur-unsur yang ada di jaman sekarang. Ya terus jadilah 7Wonders itu. Nah itu selama di Webtoon Challenge itu aku kan uploadnya rutin.

Fina : Per minggu gitu?

Metalu : iya, rata-rata kan kalo Webtoon Challenge kan suka-suka gitu. Pokok e luang terus ada episode baru, yo wes upload wae. Terus aku pengennya konsisten

gitu. Sebenarnya pas itu aku kerja di studio animasi. Yo agak keteteran sih tapi aku pengen nganu hahahaha.... pengen menunjukkan kalo ini passion ku, aku bisa. Gitu. Perminggu tak upload terus sekitar berapa ya....sekitar enam episode di kontak sama...

Fina : pas mau jadi official?

Metalu : iya managernya

Fina : wah cepet juga ya ternyata. Biasanya kan yang aku liat kan yang ngirim banyak kan ya..

Metalu : ho oh... ya itulah salah satunya karena aku tu riset dulu. Kira-kira apa yang belum ada, terus masuk di pasar gitu-gitu. Itu kayak ngaruh banget gitu

Fina : nah terus... itu kan ada tokoh-tokohnya kayak Jaka terus Kenanga. Terinspirasi dari apa itu? tokoh-tokohnya, entah visualnya atau penggambaran tokohnya terinspirasi dari apa?

Metalu : hahaha itu dia... itu dia..... itu ksn sda episode yang aku nulis biodata karakter profilnya gitu. Kalo Jaka itu dari Haruma Miura ngerti nggak?

Fina : Oh ngerti! Ngerti! Yaampun hahahaha

Metalu : nah iya gitu hahahaha.... Haruma Miura tapi versi lokal gitu hahaha...ada tahilalatnya gitu

Fina : oh iya ya, pantasan gitu baru ngeh. Oh iya bener juga hahaha

Metalu : hoooh gitu hahaha Haruma Miura, jadi ya postur-posturnya kayak gitulah. Kalo bidadarinya aku ngarang semua itu. Jadi kan pengen yang ada unsur fantasinya gitu. Tapi karena settingnya di jaman sekarang. Terus aku nggak suka, ini settingnya real tapi tokohnya kurang real gitu

Fina : iya...

Metalu : Kayak rambutnya warna-warni, tokohnya warna-warni itu nggak seneng aku. Tetep pengennya tu semacam ras, terus ciri-ciri fisiknya itu kayak orang beneran gitu. Nah karena itu, unsur fantasinya tak taruh di bidadarinya. Wes langsung tak hajar rambutnya ijo, merah krem. Biar ada warnanya yang lain gitu

Fina : Berarti itu kayak yang warna kekuatan-kekuatannya itu udah kayak yaudah biarin gitu ya? Hahah

Metalu : ho oh hahaha... pokok e iku seng fantasi-fantasinya tak taruh di bidadari-bidadarinya gitu. Karakter biasanya, biasa-biasa aja gitu.

Fina : Tapi kalo selain 7Wonders ini pernah nggak sih bikin komik yang lain? yang sama-sama di webcomic atau sejenisnya gitu?

Metalu : Kalau untuk format webtoon itu baru ini kan. Kalo yang cetak itu aku pernah bikin komik sepak bola. Judulnya “Go Eight!” itu dulu diterbitin sama Mako. Mako itu sekarang jadi Kosmic. Nah itu dulu sebenarnya proyek apa ya, borongan, rame-rame keroyokan gitu. Nah itu komiknya itu kayak apa ya. Sampingannya proyek film. Jadi ada film yang judulnya “Hari Ini Pasti Menang” itu film sepak bola. Nah ini komik sampingannya gitu. Nah itu terus, yang lain sih

paling ini aja sih, komik strip atau di kampus kan ada UKM perkumpulan komik gitu. Nah itu bikin rame-rame terus di jilid gitu terus di jual di pameran-pameran gitu. Paling gitu aja.

Fina : Berarti udah passionnya banget gitu ya?

Metalu: Iya, sebenarnya dari SMP aku belajar bikin komik. Sebenarnya aku niatnya, aku pengen jadi animator gitu kan. Tapi terus karena suka baca komik, 'wah asik juga ya bikin semuanya' ya gambar, maksud e nggak cuma aku gambar tok. Aku bikin gambarnya, aku bikin dunianya, aku kayak jadi penciptanya, asik. Akhirnya aku jadi seneng bikin komik.

Fina : Nah kan di Webtoon gitu juga ada. Apa itu namanya Best Comment. Mungkin pernah dapet yang paling unik, entah itu yang paling bagus atau yang paling sedih atau gimana?

Metalu: Haduh hahaha kalo komentar itu hahaha netizen itu maha benar kok memang. Tapi sejauh ini 7Wonders komentarnya masih aman-aman. Cuma kadang-kadang banyak konten yang agak.... dewasa.... hahahaha.... nah itu jadi yang komen ngawur haha... tapi enaknya webtoon kan bisa lapor ke manager. Terus minta 'eh ini akunnya di banned dong sampai tahun 2030' gitu hahahaha....

Fina : Oke, berarti Titipers hati-hati nih, hati-hati kalau mau komentar nanti di banned hahahaha... tapi selama ini komentar-komentar yang menjadi Best Comment itu mendukung atau ada juga yang nggak?

Metalu: Ya rata-rata mendukung sih, cuma akhir-akhir ini gara-gara koin ini. BestCom (Best Comment) tiga isinya koin semua. Kok iuh hahaha

Fina : Jadi yang kayak spoiler-spoiler gitu ya?

Metalu: Nggak, jadinya kayak yang 'Aku nggak pake koin', 'ye aku udah baca yang pake koin. Bye rakyat miskin' ya gitu-gitu lah. Hahaha.... aku modelnya kan ya sebagai kreator kan aku mikirnya pembaca itu ngerespon nganu, komiknya gitu kan? Malah ngomongin koin hahaha

Fina : Ya, maklum ya hahaha

Metalu: Maklum sih hahaha... cuman aku ya agak-agak gimana gitu hahaha... pengen nampol online gitu

Fina : Terus kalo kayak pembuatan proses satu episode itu sekitar berapa lama itu waktunya kak?

Metalu: Ya sebenere nek waktu awal-awal di rekrut itu pengennya kan nabung gitu. Jadi kalo pas waktunya deadline gitu, nggak bingung gitu. Tapi ya karena ada sakitnya, atau pergi kemana, gitu lama-lama ya kejar tayang gitu. Perminggu kalo aku rata-rata satu episode itu lima hari

Fina : Lumayan cepet juga ya ternyata, kayak aku nunggu episode yang baru, lagi dikerjain lagi yang setelahnya

Metalu: iya

Fina : Nah kayaknya semua kreator baru kayaknya punya kalo di game kan game name gitu kayak cirikhas masing-masing gitu

Metalu : Oalah, nickname gitu?

Fina : nah iya, kalo punya kakak kan me-ta-lu, mungkin punya maka tersendiri atau apa gitu?

Metalu : Jadi, itu sebenere panggilan waktu nganu apa... waktu di kampus gitu. Jadi aku kan suka pakek kaos item, terus rambutku kan panjang

Fina : Jadi item gitu?

Metalu : ho oh, kayak anak metal gitu. Dan aku yo nggak suka-suka banget gitu loh musik metal. Nah terus Senior itu manggil aku gitu loh. Karena nggak ngerti namaku dipanggilnya 'Metal! Metal! Metal!' gitu. Nah sebenarnya 'Lu' nya itu dari nama asliku.

Fina : Jadi digabung jadi Metalu gitu hahaha...

Metalu : ho oh gitu, jadi udah lama gitu.

Fina : Nggak tau sih ini keinginan semua kreator apa nggak. Kalo misalnya Webtoonnya itu dijadiin entah itu animasi atau live action gitu ada keinginan atau gimana?

Metalu : Woo... ya pasti, sebenere nek industri IP, Intellectual Property itu pengennya nggak cuman selesai situ. Misalnya dalam bentuk komik, atau misalnya karakter tapi nanti bisa dikembangin ke game, atau animasi, live action.

Pasti pikirnya ke situ. Aku pun juga gitu. Cuma, kalo untuk live action, nggak yakin aku

Fina : Tapi semisal kalo live action gitu, tokoh yang menjadi Jaka siapa kalo kenanga siapa?

Metalu : Wuaduh hahahaha.... kalo Jaka siapa ya? Adipati Dolken ya lumayan sih tinggi, tapi mukanya kurang tegas gitu lo. Hahaha angel. Kalo kenanga....siapa yang cantik... masalah e rambut ijo itu ya... Janeta Janet hahaha yo nanti malah dikira cosplay hahaha mendingan jadi animasi aja.... amin

Fina : Oke, berarti masih mending jadi animasi aja ya

Metalu : Iya.... cuman di sini studio animasi masih jarang

Fina : Oke, terakhir nih, mungkin ada pesan buat tipers yang pengen juga berkreasi di bidang khususnya komik, atau mungkin tips-tips buat yang mau bikin gitu?

Metalu : Kalau untuk yang memang suka ngomik, sebaiknya jangan batasi dirimu ke satu media. Maksudnya kayak kamu suka bikin komik yang tradisional gitu. Terus gak mau nyentuh di web gitu. Itu sebenarnya salah. Sekarang kan udah jamannya berubah gitu. Sebenarnya kamu kalau suka yang tradisional, yang web juga dikejar. Dua-duanya lebih bagus. Terus untuk yang sekarang yang sedang bikin karya. Tapi kok belum official-official mungkin ya jam terbangmu masih kurang, atau ceritamu kurang...sebenarnya banyak aspeknya yang perlu dikembangkan. Kadang tuh ngerasanya 'Gambarku udah bagus tapi kok nggak

diterima-terima' gitu. Komik nggak soal cuma gambar. Malah cerita, konsep itu paling menentukan. Kalo konsepnya aja nggak menarik ya buat apa to yang merekrut untuk rekrut? Ini nanti kedepannya gimana, ya harus dipikirin, tapi ya semangat aja. Kalo suka seharusnya proses itu dinikmati aja, nggak jadi beban gitu.

Fina : Nah tuh temen-temen kalo ada yang mau jadi kreator bisa banget dicoba cara-caranya dari kak Metalu...

Metalu: oh iya baru inget, sebenarnya kalo karya ada lagi yang baru sih. Di Ciayo, kebetulan menang hehehe...

Fina : Yeeee..... okeeee...

Metalu : Ya judulnya, 'Pangeran dan Penyihir'. Mini Series tapi...

Fina : Oke.... termikasih buat kak Metalu buat ngobrol-ngobrolnya dan berbagi ilmu dan pengalamannya.