

Meningkatkan Nilai Interaktif pada Komik “Bandits of Batavia” Melalui Perancangan Komik Digital dengan Fitur Gamifikasi

Aldrick Fathirza Fadhlurahman Fegantara¹, Rosa Karnita²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung, Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Kota Bandung, Indonesia, 40124

Correspondence: aldrick.fathirza@mhs.itenas.ac.id

Received: 01 July 2025 – Revised: 30 July 2025 - Accepted: 30 Aug 2025 - Published: 30 Sept 2025

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah menciptakan berbagai peluang transformasi dalam dunia media baca, termasuk komik. Komik, sebagai media visual-naratif, telah lama menjadi sarana ekspresi budaya, hiburan, dan penyampai pesan sosial. Namun, meskipun teknologi telah mendorong format digital menjadi lebih mudah diakses, kenyataannya komik digital masih mempertahankan struktur naratif satu arah yang cenderung statis. Hal ini menyebabkan pengalaman membaca menjadi kurang menarik dan kurang mampu membangun keterlibatan emosional yang kuat antara pembaca dan karya yang disajikan. Tantangan ini diperparah oleh persaingan dari media hiburan lain yang lebih interaktif seperti game dan video pendek, serta perubahan kebiasaan audiens muda yang terbiasa dengan media digital yang dinamis dan responsif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang format baru komik digital yang tidak hanya dapat diakses secara digital, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif melalui elemen gamifikasi. Dengan pendekatan ini, pembaca tidak hanya berperan sebagai konsumen pasif, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam narasi melalui fitur seperti misi, trivia, reward, dan elemen motion yang mendukung suasana cerita. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggabungkan studi literatur, observasi visual, serta wawancara tidak terstruktur dengan pembaca dan kreator lokal. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test.

Kata kunci: Komik Digital, Gamifikasi, UI/UX, Media Interaktif, Desain Naratif

PENDAHULUAN

Dalam dunia desain dan komunikasi visual, media komik telah lama menjadi sarana ekspresif dalam menyampaikan narasi, nilai-nilai sosial, budaya populer, dan bahkan isu-isu kompleks. Komik menawarkan pendekatan yang dinilai baik dalam menyampaikan pesan melalui kombinasi ilustrasi dan teks secara berurutan, yang menjadikannya tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, bentuk dan cara konsumsi komik turut serta mengalami transformasi yang signifikan. Komik kini tidak hanya hadir dalam format cetak yang fisik, tetapi juga berevolusi ke bentuk digital yang lebih fleksibel, responsif, dan dapat diakses secara luas oleh pembaca.

Mengacu pada perkembangan teknologi, juga merubah komik dari semua sisi, mulai dari komikus, pembaca komik, hingga industri komik itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi dan meningkatkan kebutuhan interaksi di berbagai media hiburan menyebabkan banyak karya komikus yang luput dari pandangan pembaca karena sebagian interaksi mereka dihabiskan di media lain, dari sisi pembaca pun mengalami perubahan, dengan semakin banyaknya pilihan media hiburan yang semakin imersif dan interaktif ditambah dengan media untuk interaksi antara komikus dengan pembaca yang semakin berkurang menjadikan jumlah pembaca komik semakin berkurang, demikian dengan industri komik itu sendiri yang semakin kalah saing dengan industri lainnya yang lebih adaptif dengan perkembangan teknologi dan perubahan formatnya.

Perubahan format ini sebenarnya telah memberikan peluang baru bagi industri komik, namun belum sepenuhnya mengubah pengalaman pembaca secara substansial. Meskipun teknologi digital telah memungkinkan komik untuk diakses dengan lebih cepat dan efisien, kenyataannya banyak komik digital masih mempertahankan struktur naratif satu arah yang minim interaktivitas. Hal ini menyebabkan pengalaman membaca menjadi statis dan tetap sama sejak dulu, terlebih bagi sebagian besar pembaca yang sudah terbiasa dengan media digital yang interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji kembali potensi komik sebagai media yang bukan hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman yang lebih imersif dan partisipatif melalui integrasi pendekatan desain interaktif, teknologi digital, dan elemen gamifikasi.

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang sebuah format baru komik digital interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pembaca melalui penerapan elemen-elemen gamifikasi. Dalam format ini, pembaca tidak hanya mengonsumsi cerita secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan isi komik melalui berbagai fitur dan aktivitas. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih aktif, menyenangkan, dan emosional, serta memperkuat hubungan antara pembaca dan kreator.

Pendekatan format baru ini didampingi dengan rancangan UI/UX yang mendukung pengalaman interaktif dalam komik digital. Desain interaksi akan dirancang agar intuitif dan responsif, dengan tetap menjaga fokus utama pada cerita dan ilustrasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi integrasi teknologi interaktif ke dalam narasi visual, serta mengidentifikasi elemen gamifikasi yang paling efektif dalam konteks komik.

Secara umum, penelitian ini ingin memberikan kontribusi terhadap pengembangan format media baca digital, khususnya pada komik, sebagai respons terhadap stagnasi format dan penurunan minat baca dalam industri komik. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi kreator lokal dalam memperluas potensi pengembangan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) mereka ke media digital yang lebih relevan dan menarik..

Komik Sebagai Media Storytelling

Komik merupakan bentuk media visual yang menggabungkan ilustrasi, teks, dan urutan panel untuk menyampaikan cerita secara efektif dan ekspresif. Sebagai medium yang telah lama hadir dalam lanskap budaya visual, komik memiliki kemampuan dalam menyampaikan nilai-nilai budaya, narasi personal, hingga materi edukatif. Keunggulan utama komik terletak pada fleksibilitas pembaca dalam mengatur ritme membaca sesuai dengan tempo dan preferensinya, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih intim dan reflektif dibandingkan dengan media audiovisual seperti film atau animasi (Schroeder, 2023).

Dalam kerangka akademik, komik diakui sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang efektif dan bernilai estetis. Keberadaan komik dalam berbagai format, baik cetak maupun digital, menunjukkan kemampuan adaptif media ini terhadap perubahan sosial dan teknologi. Akan tetapi, pola konsumsi komik yang sebagian besar masih bersifat

linier dan satu arah menjadi tantangan tersendiri. Format ini belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan personal (Duncan & Smith, 2022).

Daya Tarik Komik Digital

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan besar dalam cara komik diproduksi dan dikonsumsi. Komik digital menawarkan berbagai keunggulan seperti kemudahan akses, efisiensi distribusi, serta kompatibilitas dengan berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Keunggulan-keunggulan ini memberikan ruang bagi kreator untuk memperluas jangkauan audiens dan memperkenalkan karya mereka secara global, terutama kepada pembaca generasi muda yang sudah terbiasa dengan konsumsi konten secara digital (Yusof, Sulaiman, & Hashim, 2021).

Namun, daya tarik komik digital saat ini cenderung masih terfokus pada aspek praktis seperti distribusi dan aksesibilitas. Banyak komik digital hanya menampilkan versi digitalisasi dari komik cetak tanpa adanya inovasi pengalaman membaca yang ditawarkan. Padahal, teknologi digital menyimpan potensi besar untuk merevolusi cara kita menikmati cerita visual melalui fitur-fitur seperti transisi interaktif, animasi ringan, atau bahkan integrasi suara dan efek visual. Potensi tersebut belum dimaksimalkan secara luas oleh industri komik kontemporer (Mc Cloud, 2020).

Pengaruh Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Daya Tarik Komik

Gamifikasi merupakan strategi penerapan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan pengguna. Dalam dunia digital, gamifikasi telah terbukti berhasil meningkatkan interaksi dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pemasaran, media sosial, dan aplikasi kesehatan. Elemen-elemen seperti sistem poin, level, misi, serta penghargaan dapat memicu rasa pencapaian dan keterlibatan emosional pengguna (Tussyadiah, Wang, Jung, & Tom Dieck, 2021).

Ketika diterapkan pada media komik digital, gamifikasi membuka ruang baru bagi pengembangan format membaca yang lebih aktif dan menarik. Melalui pendekatan ini, pembaca tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga aktor yang terlibat dalam alur

cerita melalui fitur interaktif seperti trivia, unlockable panel, sistem misi, hingga alur bercabang. Penerapan gamifikasi dalam media digital dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperpanjang durasi interaksi, serta memperdalam pengalaman naratif yang diperoleh pembaca (Nur Azman, Abdul Wahab, Mohamad, & Baharuddin, 2021) dan (Setiawan, Ayu, & Anggraini, 2020).

Hibridisasi Media

Konsep hibridisasi media mengacu pada integrasi berbagai bentuk dan karakteristik media dalam satu platform untuk menciptakan bentuk komunikasi yang lebih kaya dan beragam. Dalam konteks komik digital, hibridisasi mencakup penyatuan antara estetika grafis tradisional dengan fitur digital seperti user interface (UI), user experience (UX), animasi, hingga sistem reward digital yang biasa ditemukan dalam game dan aplikasi interaktif (Priego, 2023).

Hibridisasi menjadikan komik bukan hanya sebagai medium baca, tetapi juga sebagai platform eksploratif yang menggabungkan elemen visual, teknologi, dan mekanisme interaksi pengguna. Media hibrida mampu mengakomodasi kebutuhan generasi digital yang menginginkan pengalaman media yang lebih engaging, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, hibridisasi mendorong komik untuk berevolusi dari bentuk statis menjadi pengalaman naratif yang dinamis dan multi sensorial (Fenty, 2022).

MASALAH

Bagaimana merancang format baru komik digital interaktif dengan pendekatan gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan pembaca dan memperkuat nilai IP kreator di era media digital yang kompetitif

Minimnya interaktivitas dalam komik digital :

Sebagian besar komik digital masih mempertahankan pendekatan satu arah yang mengurangi partisipasi pembaca secara aktif.

Penurunan minat baca komik digital :

Perubahan kebiasaan konsumsi media dan persaingan dengan media lain seperti game dan video membuat komik kehilangan daya tariknya.

Keterbatasan inovasi dalam format digital :

Komik digital saat ini belum memanfaatkan potensi teknologi interaktif dan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik.

Kreator kesulitan membangun loyalitas pembaca :

Kurangnya fitur yang menghubungkan kreator dan audiens secara langsung membuat interaksi dan loyalitas pengguna menjadi rendah.

Nilai tambah IP yang belum maksimal:

Komik sebagai produk HKI masih terbatas pada aspek visual dan naratif, tanpa eksplorasi lanjutan ke bentuk media atau produk turunan lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali kebutuhan pengguna dan mengevaluasi respon pembaca terhadap prototipe interaktif. Data akan diperoleh melalui observasi, wawancara informal, dan uji coba prototipe.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam perilaku, pengalaman, dan preferensi audiens terhadap komik digital, serta mengeksplorasi peluang pengembangan pengalaman membaca melalui interaktivitas dan gamifikasi. Metode kualitatif dipilih karena dinilai relevan dalam mengeksplorasi konteks sosial dan budaya yang berkaitan dengan perilaku pengguna media (Ryan, 2020)

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur terhadap berbagai referensi akademik, jurnal, artikel, dan pustaka yang membahas topik interaktivitas media, gamifikasi, serta evolusi komik digital (Encinas & Gonzalez, 2022). Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap platform-platform komik digital seperti Webtoon, Tapas, dan visual novel berbasis web untuk mengidentifikasi pola interaksi dan potensi pengembangan fitur. Sebagai pelengkap, wawancara tidak terstruktur dengan beberapa pembaca dan komikus lokal seperti Bryan Valenza, Agung Prasetyarso, dan Garry Gastony untuk memperoleh sudut pandang langsung terkait pengalaman membaca, tantangan produksi, serta pandangan terhadap komik digital.

Metode Pengolahan Data

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan interpretatif. Proses pengolahan data dilakukan melalui tahap kategorisasi dan penafsiran hasil studi pustaka, observasi, serta wawancara. Temuan-temuan yang diperoleh dipetakan menjadi beberapa tema utama, seperti kebutuhan pembaca terhadap fitur interaktif, ekspektasi terhadap format komik digital yang lebih engaging, serta hambatan kreatif yang dihadapi para komikus dalam mengadaptasi IP mereka ke media digital. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan keterkaitan antar data, serta relevansinya terhadap desain yang akan dikembangkan. Dalam pendekatan kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang memaknai konteks secara subjektif, namun tetap mengedepankan validitas melalui triangulasi data (Mc Cloud, 2020).

Metode Perancangan

Proses perancangan penelitian menggunakan metode design thinking, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahapan perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan prototipe interaktif. Langkah awal dimulai dengan merumuskan masalah utama, yakni kurangnya interaksi dan pengalaman imersif dalam membaca komik digital. Setelah itu, menyusun konsep desain dengan pendekatan human-centered design yang memperhatikan perilaku pengguna dengan berbagai media UI/UX dalam konteks media digital. Konsep ini kemudian dikembangkan menjadi wireframe dan alur pengguna yang menggambarkan struktur alur interaksi, halaman utama, area pembacaan komik, serta elemen fitur seperti misi, trivia, dan reward.

Proses visualisasi dilakukan dengan merancang kesan interaktif yang menggabungkan elemen naratif dengan fitur gamifikasi yang menggunakan software desain seperti Figma, kemudian dilanjutkan ke tahap prototyping dengan bantuan alat seperti Unity. Prototipe diuji secara internal dan tertutup untuk memastikan terjaganya HKI Bandits of Batavia yang sudah dijual secara luas, juga memastikan bahwa navigasi, interaksi, dan pengalaman pengguna sesuai dengan tujuan desain yang diharapkan. Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara solusi visual, pengalaman pembaca, dan inovasi media, sehingga komik digital dapat dikembangkan menjadi format yang lebih relevan, menarik, dan partisipatif.

Emphatize

Komik telah lama menjadi sarana dalam menyampaikan narasi, nilai-nilai sosial, budaya populer, dan bahkan isu-isu kompleks. Dengan pendekatan yang dinilai efektif dalam menyampaikan pesan melalui kombinasi ilustrasi dan teks secara berurutan, menjadikannya bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat komunikasi yang kuat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, bentuk dan cara konsumsi komik turut mengalami transformasi signifikan. Komik kini tidak hanya tersedia dalam format cetak, tetapi telah berevolusi menjadi bentuk digital yang lebih fleksibel, responsif, dan mudah diakses oleh pembaca.

Perubahan ini juga berdampak langsung terhadap perilaku pembaca, komikus, dan dinamika industri komik itu sendiri. Meningkatnya pilihan media hiburan digital lain yang lebih interaktif, seperti game dan konten sosial media berbasis visual dan video, menjadikan posisi komik sebagai media bacaan semakin tertantang. Berdasarkan data dari artikel Forbes (Salkowitz, 2024), penjualan komik di tahun 2023 mengalami penurunan yang signifikan setelah sempat melonjak di masa pandemi. Bahkan beberapa pakar industri menyatakan bahwa industri komik berada dalam kondisi krisis struktural, dengan pasar cetak yang menyusut dan kurangnya inovasi dalam format digital (Bleeding Fool, 2024).

Sementara itu, data pada Comics Beat (2024) menegaskan bahwa meskipun komik belum sepenuhnya "mati," terdapat keresahan yang nyata terhadap perubahan yang tengah terjadi—baik dari sisi format, perilaku konsumen, maupun relevansi media tersebut dalam lanskap hiburan digital yang semakin kompetitif. Hal ini juga diperkuat dari hasil observasi dan wawancara dengan pembaca dan komikus lokal yang menyampaikan bahwa format komik digital saat ini masih terasa membosankan dan tidak berbeda jauh dari versi cetaknya. Banyak dari mereka merasakan kurangnya interaktivitas dan partisipasi dalam membaca, sehingga membuat pengalaman membaca menjadi pasif dan tidak imersif.

Di sisi lain, komikus menghadapi tantangan dalam mempertahankan pembaca serta mengembangkan nilai ekonomi dari HKI mereka. Minimnya inovasi dalam penyajian komik digital membuat karya mereka sulit bersaing di tengah

derasnya arus konten kreatif lainnya yang lebih mengakomodasi preferensi generasi digital. Dengan adanya kesadaran pada kondisi tersebut, ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan pendekatan baru dalam merancang pengalaman membaca komik digital yang lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan perkembangan media interaktif saat ini.

Define

Identifikasi Masalah

Kurangnya interaktivitas dan keterlibatan emosional pembaca dalam komik digital menjadi masalah utama. Format yang cenderung satu arah, mirip dengan komik cetak, membuat pembaca tidak memiliki kontrol atau partisipasi dalam alur cerita. Hal ini menjadikan pengalaman membaca terasa monoton dan tidak membedakan diri dari media hiburan lain yang lebih interaktif dan imersif.

Pada penelitian ini, diperlukan satu HKI sebagai bahan studi kasus untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh para komikus, pembaca, dan juga industri komik itu sendiri. *Bandits of Batavia* merupakan salah satu HKI lokal yang dengan sukarela menyerahkan beberapa asetnya untuk dijadikan prototipe dari penelitian ini, dengan menggunakan komiknya yang sudah dipublikasikan secara luas menjadikan HKI ini memiliki pembandingan antara sebuah komik digital dengan prototipe dari komik digital yang lebih interaktif dan imersif.



Gambar 1. *Bandits of Batavia* issue 1 comic cover

Ada beberapa alasan yang menjadikan komik Bandits of Batavia menjadi studi kasus dalam penelitian ini. Secara struktur komik, Bandits of Batavia volume 1 memiliki cukup banyak adegan aksi seperti pertarungan, adegan lari, dan juga beberapa objek di dalam komik yang cocok untuk ditambahkan interaksi dengan adanya partisipasi dari pembaca, secara brand nya pun, HKI ini sudah cukup dikenal oleh pembaca komik dari Indonesia maupun luar negeri dikarenakan strategi bisnis yang dilakukan Bandits of Batavia adalah dengan membesarkan nama dan menjual produknya di pasar luar dahulu sebelum melakukan penetrasi ke pasar Indonesia, menjadikan HKI ini lebih kuat dari sisi jumlah pembaca dibanding HKI lain.

Analisis SWOT

Strengths:

- Komik memiliki kekuatan visual storytelling yang kuat dan potensi untuk dikembangkan menjadi produk HKI bernilai tinggi.
- Komikus dapat menyampaikan sebuah cerita dengan lebih efisien karena adanya nilai visual yang lebih mudah dikonsumsi oleh pembaca.
- Komikus dapat beradaptasi dengan berbagai media, yang bahkan media tersebut diluar komik.

Weaknesses:

- Format komik digital saat ini kurang interaktif dan masih meniru gaya komik cetak. Kreator indie juga mengalami kesulitan dalam distribusi dan monetisasi.
- Interaksi yang dibuat komikus antara komik dengan pembaca masih satu arah dan pasif.
- Kurangnya konsistensi dari komikus dalam menyelesaikan atau melanjutkan cerita pada komiknya. (berhenti di tengah jalan)

Opportunities:

- Adanya teknologi digital, kebiasaan baru dalam konsumsi media, serta audiens muda yang terbuka terhadap inovasi menjadi peluang besar untuk mengembangkan format baru.
- Adanya potensi interaksi untuk audiens pembaca digital-native.
- Potensi untuk HKI komik menjadi daya tarik industri lainnya (film, series, animasi).

Threats:

- Platform distribusi digital terbatas menjadikan adopsi teknologi lambat.
- Banyaknya pilihan media hiburan selain komik.
- Berbagai media komik dinilai pembaca masih tertinggal zaman.
- Tertinggal dengan media hiburan lainnya dari sisi inovasi teknologi dan kemudahan untuk pembaca.

Matriks SWOT



Gambar 2. Matriks SWOT

Personifikasi target

Target audiens dari proyek ini adalah individu berusia 15–35 tahun (Gen Z hingga awal Milenial) yang terbiasa hidup dalam budaya digital dan memiliki akses terhadap

perangkat teknologi seperti smartphone, laptop, dan internet. Secara psikografis, mereka memiliki minat terhadap hiburan visual seperti komik, anime, game, dan storytelling interaktif, serta menunjukkan ketertarikan pada bentuk konten baru yang bersifat kolektibel, menyenangkan, dan interaktif. Dari sisi perilaku, mereka terbiasa menggunakan platform seperti Webtoon, LINE Webtoon, Instagram, atau aplikasi berbasis gamifikasi lainnya. Mereka cenderung memiliki kebiasaan konsumsi konten secara digital dengan durasi pendek namun intensif, serta menghargai pengalaman yang bersifat personal, rewarding, dan bisa dibagikan. Secara teknografis, mereka termasuk pengguna aktif teknologi yang sudah terbiasa dengan interaksi melalui UI/UX modern, sistem QR, navigasi aplikasi, dan fitur interaktif lainnya dalam keseharian mereka.

Insight Target Audiens

- Format komik digital yang tidak hanya sekadar “scroll dan baca,” tetapi memberikan tantangan dan keterlibatan selama membaca.
- Koneksi yang lebih dekat dengan komikus melalui interaksi non-linier.
- Elemen fun seperti game, koleksi, atau pencapaian yang membuat membaca jadi lebih personal dan menyenangkan.

Problem Statement

Tidak adanya format baru komik digital yang mampu meningkatkan keterlibatan pembaca melalui fitur interaktif dan elemen gamifikasi untuk memperkuat nilai suatu HKI

Problem Solution

Merancang prototipe komik digital yang tidak hanya fokus pada cerita, tetapi juga menyediakan misi, trivia, dan reward yang terintegrasi dengan UI/UX yang intuitif untuk memperkaya pengalaman membaca.

Audiens Pain Point

Pembaca: pengalaman membaca yang statis, kurangnya fitur interaktif, dan minimnya kedekatan dengan kreator.

Kreator: sulit membangun loyalitas pembaca, keterbatasan bentuk penyajian, serta rendahnya nilai tambah dari komik digital sebagai produk HKI.

Ideate

What to say:

Membaca kini bukan sekadar aktivitas pasif — tapi sebuah petualangan interaktif

How to say:

- Desain akan menggabungkan elemen komik konvensional dengan mekanisme game seperti pencapaian, reward, dan eksplorasi. Desain visual memadukan ilustrasi naratif dengan antarmuka yang intuitif dan responsif. Inspirasi diambil dari platform seperti Webtoon dan visual novel berbasis gamifikasi.
- Interaktif dan imersif. Memiliki beberapa misi dengan menggunakan interaksi digital seperti swipe, button smash, question, dan time attack.
- Platform utama adalah aplikasi atau website berbasis mobile, dengan elemen UI seperti tombol interaktif, trivia pop-up, sistem level/quest, dan

Creative Approach:

Desain akan menggabungkan elemen komik konvensional dengan mekanisme game seperti pencapaian, reward, dan eksplorasi. Desain visual memadukan ilustrasi naratif dengan antarmuka yang intuitif dan responsif. Inspirasi diambil dari platform seperti Webtoon dan visual novel berbasis gamifikasi.

Tone and Manner:

Interaktif dan imersif. Memiliki beberapa misi dengan menggunakan interaksi digital seperti swipe, button smash, question, dan time attack.

Media Interaksi:

Platform utama adalah aplikasi atau website berbasis mobile, dengan elemen UI seperti tombol interaktif, trivia pop-up, sistem level/quest, dan unlockable content. Komik juga bisa terintegrasi dengan merchandise atau kode QR untuk memperluas pengalaman digital dan fisik.

Problem statement:

Menambahkan nilai interaktivitas pada komik digital untuk meningkatkan daya tarik sebuah HKI

“Cara baru untuk menikmati komik dengan fitur game yang interaktif dan imersif”

Message Planning:

Who: Kreator komik digital interaktif / desainer pengalaman.

Says What: Komik bukan hanya sekedar media baca, tetapi pengalaman interaktif yang bisa dijelajahi dan dimainkan.

In Which Channel: Aplikasi mobile interaktif dengan fitur gamifikasi, tombol-tombol interaktif, dan misi yang selaras dengan cerita dalam komik.

To Whom: Individu usia 15–35 tahun yang aktif dalam budaya digital, memiliki ketertarikan pada hiburan visual seperti komik dan game, terbiasa menggunakan aplikasi mobile dan fitur interaktif, serta menghargai pengalaman membaca yang bersifat personal, kolektibel, dan menyenangkan.

With What Effect: Meningkatkan keterlibatan, loyalitas, dan kepuasan pembaca melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, interaktif, imersif, serta memberikan nilai tambah emosional dan kolektibel terhadap komik sebagai media dan produk HKI.

Identifikasi Studi Kasus

Bandits of Batavia

Bandits of Batavia adalah sebuah komik aksi kriminal yang terinspirasi dari folklor dan sejarah Indonesia, khususnya kisah Pitung, seorang pendekar silat yang bertransformasi menjadi Blackbull—bandit abadi dengan kemampuan penyembuhan supranatural Ajian Rawarontek. Komik ini mengangkat tema balas dendam, persahabatan, serta keadilan, berlatar belakang kolonial Batavia yang penuh intrik politik dan mistisisme.

Proyek ini dikembangkan oleh Beyondtopia Entertainment, sebuah perusahaan yang didirikan oleh Bryan Valenza pada tahun 2022. Bryan Valenza sendiri merupakan colorist yang telah bekerja di industri komik Amerika selama lebih dari 10 tahun. Ia berkolaborasi dengan penulis Henry Barajas, ilustrator Ario Murti, serta sejumlah seniman dan kreator lainnya, termasuk Ray Chou, Troy Peteri, dan Muafa Iskandar.

Produk HKI



Gambar 3. Bandits of Batavia issue 1 comic cover

Typeface dan Palet Warna



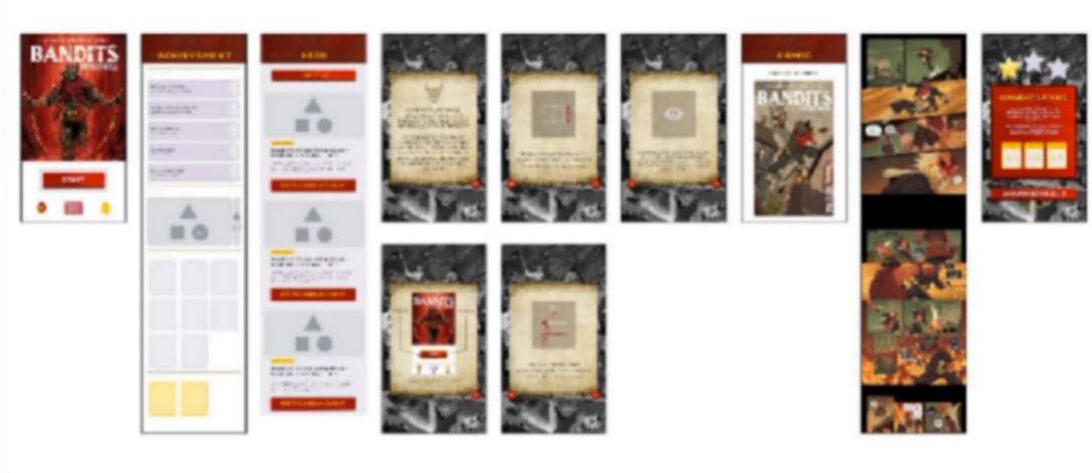
Gambar 4. Typeface



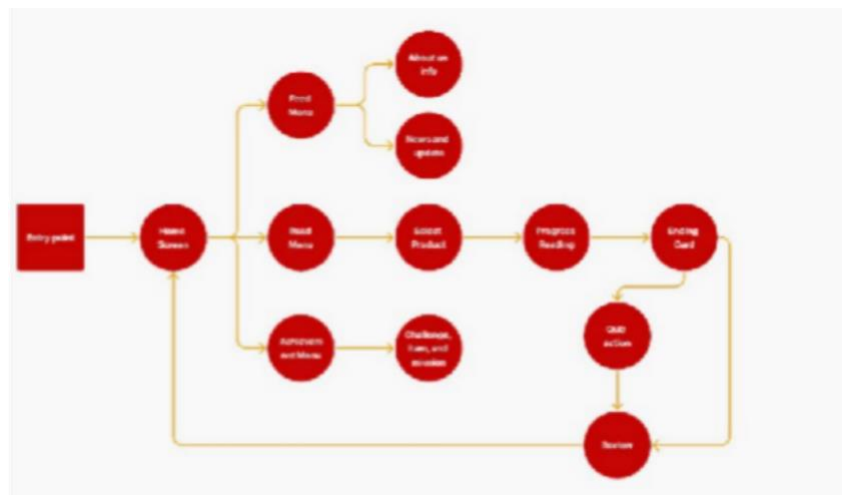
Gambar 5. Pallet warna

HASIL DAN PEMBAHASAN

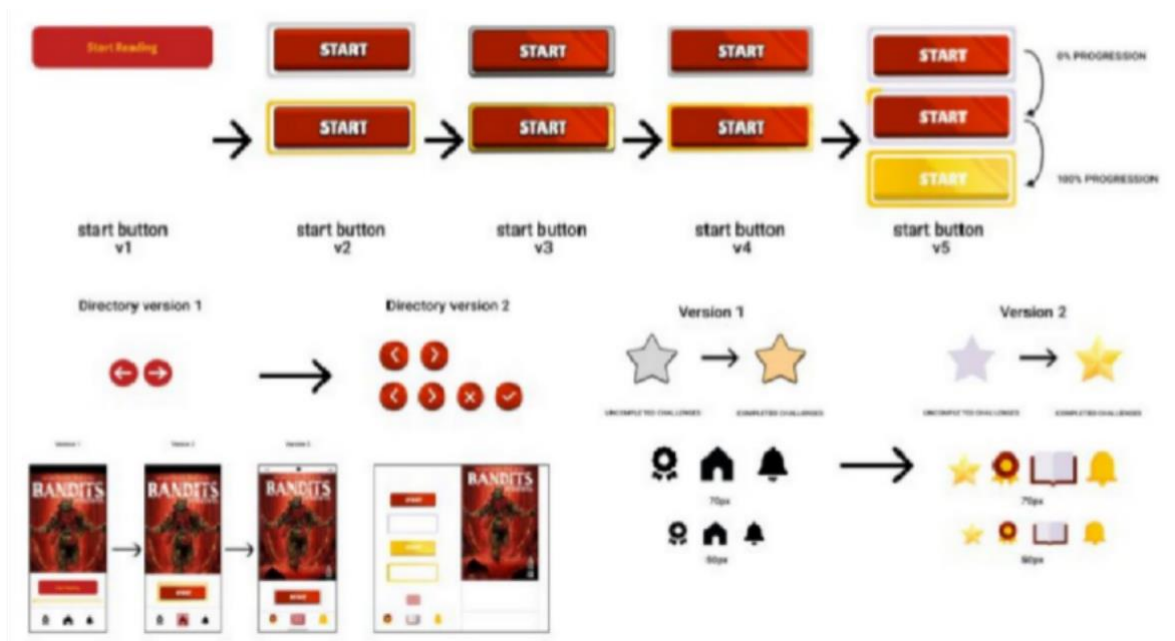
Prototype:



Gambar 6. Wireframe



Gambar 7. User Flow



Gambar 8. Komponen UI

Mekanisme Gamifikasi:

Hidden object

Interaksi mencari berbagai objek tersembunyi pada komik dihadirkan untuk menambah retensi dari pembaca dalam berinteraksi dengan komik, dengan adanya objek tersembunyi pada komik yang bisa dikumpulkan, diharapkan dapat membuat pembaca menjadi lebih terikat dengan dunia yang ada pada komik karena seluruh objek ini tersembunyi di sekitar panel komik. Tentunya dengan mendapatkan semua objek tersembunyi akan memberikan pembaca imbalan berupa hadiah yang dapat ditukar di dunia nyata, seperti bonus gratis ataupun diskon pada pembelian komik yang dapat memberikan integrasi pada setiap produk yang ada di dalam HKI Bandits of Batavia.

Challenges

Elemen ini berfungsi sebagai stimulus keterlibatan pembaca yang mendorong partisipasi aktif, eksplorasi, dan rasa pencapaian selama membaca komik.

Completion indicator

Elemen indikator akan digunakan sebagai penanda dari banyaknya progres yang sudah dijalani selama berinteraksi dengan prototipe, terdapat 2 indikator yang bertempat di awal dan akhir proses membaca komik, indikator pertama berada di sekeliling start button sebagai penanda keseluruhan progres dari semua aspek yang ada pada prototipe, mencakup komik, misi, secret item, challenges, dan easter egg.

Evaluasi Desain:

Secara internal, sebagian besar aspek desain dinilai berhasil, terutama dari segi visual, UI, motion, dan sistem mini game. Beberapa poin yang perlu dikembangkan lebih lanjut mencakup penambahan efek kecil seperti getar atau goyangan untuk memperkuat respons interaktif. Beberapa penyesuaian desain dilakukan pasca-uji coba, termasuk penyempurnaan UI, mekanisme misi, dan flow motion berdasarkan masukan dari pengguna.

Hasil:

Prototipe yang dirancang merupakan komik digital interaktif berbasis mobile app yang dibuat menggunakan platform Unity. Dalam prototipe ini, pengguna dapat membaca

komik sambil berinteraksi melalui misi pada panel tertentu, menerima reward, serta menikmati efek animasi ringan yang mendukung suasana cerita. Rancangan UI/UX dirancang secara intuitif agar mudah digunakan oleh target pengguna.

Seluruh visual dan sistem interaktif telah terimplementasi dalam prototipe dan diuji secara internal. Pengujian dilakukan terhadap 18 responden berusia 23–30 tahun, mayoritas merupakan karyawan atau pekerja freelance yang aktif mengonsumsi komik digital maupun cetak. Hasil kuantitatif menunjukkan waktu rata-rata menyelesaikan satu misi adalah 10 detik, dengan completion rate 100%. Sebanyak 80% responden menyatakan familiar dengan UI yang digunakan dan dapat memahami perintah misi dengan cepat.

Skor kepuasan pengguna menunjukkan hasil positif: 12 orang memberi skor 4, 2 orang memberi skor 3, dan 4 orang memberi skor 5. Secara kualitatif, sebagian besar menyatakan pengalaman membaca menjadi lebih seru dan menarik berkat sistem interaksi langsung dengan cerita. Namun, beberapa responden menganggap alur navigasi awal masih kurang simpel dan perlu perbaikan.

Dampak Perancangan:

Rancangan ini terbukti mampu meningkatkan engagement pengguna dengan menambahkan nilai interaktif dan personal saat membaca komik. Secara strategis, proyek ini juga membuka peluang bagi kreator untuk memperluas potensi ekonomi dari IP mereka, karena format ini memungkinkan pengembangan ke bentuk produk digital, merchandise, dan integrasi lintas media. Dengan keunikan fiturnya, komik interaktif ini membedakan diri dari format komik digital biasa.

KESIMPULAN

Tujuan utama penelitian ini sebagian besar telah tercapai. Komik digital yang interaktif dengan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan memberikan pengalaman membaca yang lebih engaging. Kontribusi utama proyek ini terletak pada eksplorasi format baru yang menggabungkan elemen visual storytelling dengan fitur interaktif berbasis teknologi.

Rekomendasi untuk pengembangan lanjutan adalah penyederhanaan alur penggunaan aplikasi, penambahan variasi mekanisme misi, dan peningkatan kualitas animasi untuk meningkatkan pengalaman imersif secara menyeluruh. Dengan inovasi ini, diharapkan komik digital di Indonesia dapat berkembang menjadi media hiburan yang lebih relevan, adaptif, dan kompetitif di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para responden, dosen pembimbing, kreator komik lokal yang bersedia diwawancarai, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses riset dan pengembangan prototipe ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Duncan, R., & Smith, M. J. (2022). *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. *Bloomsbury Academic*.
- Encinas, E., & Gonzalez, C. (2022). Exploring Interactivity in Digital Comics. *Academia Edu*.
- Fenty, S. (2022). The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics. In *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*. *University of Hertfordshire Research Archive*.
- Mc Cloud, S. (2020). *Understanding Comics: The Invisible Art*. *William Morrow Paperbacks*.
- Nur Azman, N. H., Abdul Wahab, N. H., Mohamad, M., & Baharuddin, N. (2021). An Interactive Animated Comic of Paedophile Awareness for Children. *ResearchGate*.
- Priego, E. (2023). New Storytelling Possibilities of the Interactive Comic Grid. *Academia Edu*.
- Ryan, M. L. (2020). Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. *Johns Hopkins University Press*.
- Schroeder, R. (2023). The Sage Encyclopedia of Mass Media and Society (entry on Interactive Media). *Sage Publication*.
- Setiawan, R., Ayu, P., & Anggraini, L. (2020). UI/UX Design for Metora: A Gamification of Learning Journalism Interviewing Method. *Research Gate*.
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., Jung, T. H., & Tom Dieck, M. C. (2021). The Potential of Integrating User Experience (UX) and Aesthetic Experience (AX) in Augmented

Reality Comic (AR Comic). . *Research gate*.

Yusof, M. A., Sulaiman, S., & Hashim, A. (2021). Yusof, M. A., Sulaiman, S., & Hashim, A. (2021). The Future of Digital Comics in Malaysia: Challenges and Opportunities. In Proceedings of the *International Conference on Creative Multimedia*.



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).