

## PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEJARAH PERKEMBANGAN GRESIK UNITED

Damara Alif Pradipta,<sup>1</sup>Al Harist Nur Islam Priyantini Putra,<sup>2</sup>Muhammad Nasrulloh<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual  
Universitas Internasional Semen Indonesia, Indonesia  
e-mail : damara.pradipta@uisi.ac.id

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual  
Universitas Internasional Semen Indonesia, Indonesia  
e-mail : al.putra19@student.uisi.ac.id

<sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual  
Universitas Internasional Semen Indonesia, Indonesia  
e-mail : muhammad.nasrulloh@uisi.ac.id

Diterima : 19 Agustus 2024. Disetujui : 23 Oktober 2024. Dipublikasikan : 30 Desember 2024  
©2024 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses  
terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



### ABSTRAK

Sepak bola di Kabupaten Gresik memiliki sejarah panjang dan prestasi yang membanggakan, namun belakangan ini mengalami perubahan akibat ketidakstabilan kompetisi Liga Indonesia dan perpecahan internal. Gresik United, sebagai klub sepak bola utama di Kabupaten Gresik, memiliki kelompok pendukung setia bernama Ultras Gresik. Meskipun sejarah Gresik United dapat ditemukan melalui penuturan lisan dan berbagai artikel di internet, informasi tersebut sulit diakses secara luas karena memerlukan usaha lebih untuk menemukannya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang mampu menyajikan sejarah tersebut dalam format visual yang menarik dan mudah diakses oleh masyarakat khususnya Ultras. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai sejarah perkembangan Gresik United dari sumber yang terpercaya dengan media komik Webtoon berjudul "History of Gresik United". Metode yang digunakan adalah metode merancang komik dari Stan Lee. Hasil dari perancangan audiens merasa terbantu dan mudah dalam mengetahui informasi mengenai sejarah Gresik United yang dijabarkan pada komik Webtoon yang di unggah di laman Webtoon.

**Kata kunci:** Gresik united, Komik, Sejarah, Ultras Gresik, Webtoon

### ABSTRACT

*The football scene in Gresik Regency has a long and proud history of achievements, but in recent years, it has experienced fluctuations due to the instability of the Indonesian League competition and internal divisions. Gresik United, the main football club in Gresik Regency, has a loyal fan group known as Ultras Gresik. Although the history of Gresik United can be traced through oral accounts and various articles on the internet, this information remains difficult to access on a broader scale due to the effort required to locate it. Therefore, there is a need for a medium that can present this history in an engaging visual format that is easily accessible to the public, especially to the Ultras. This research aims to provide accurate information about the historical development of Gresik United from valid sources through a Webtoon comic titled History of Gresik United. The method used is Stan Lee's comic design approach, with the result that the audience finds it easier to access and understand information about Gresik United's history as outlined in the digital comic uploaded on Webtoon.*

**Keyword:** Gresik united, Comic, History, Ultras Gresik, Webtoon

## PENDAHULUAN

Sejarah memiliki peran penting sebagai wahana edukasi dan pemersatu bangsa, termasuk dalam ranah olahraga seperti sepak bola. Sepak bola di Indonesia tidak hanya menjadi olahraga populer, tetapi juga cerminan perjuangan sosial dan kebangsaan yang berkembang sejak masa kolonial Hindia Belanda. Dalam konteks lokal, Kabupaten Gresik memiliki warisan sejarah sepak bola yang kaya, yang terwujud melalui keberadaan klub Gresik United (GU) dan kelompok pendukungnya, Ultras Gresik. Namun, seiring berjalannya waktu, pemahaman generasi muda terhadap sejarah ini semakin memudar, yang berpotensi melemahkan identitas kebersamaan yang menjadi fondasi klub dan suporternya. Dalam upaya mengatasi tantangan ini, penggunaan media visual seperti komik digital berbasis Webtoon telah terbukti efektif sebagai sarana edukasi sejarah bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik Webtoon yang mengisahkan sejarah perkembangan Gresik United, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan rasa kebanggaan generasi muda terhadap warisan sejarah lokal. Upaya ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Webtoon sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai konteks budaya dan sosial (Pratama & Islam, 2023; Melyani et al., 2019; Mawarsih et al., 2024)

Saputra (2018) mengatakan bahwa sepak bola di Indonesia berawal pada masa penjajahan Hindia Belanda, sekitar tahun 1914. Pada masa itu, didirikan organisasi sepak bola resmi pertama di Indonesia, yaitu Netherland Indische Voetbal Bond (NIVB) yang dibentuk oleh orang-orang Belanda. Kemudian, pada tahun 1920-1930, orang Indonesia mendirikan organisasi sepak bola mereka sendiri, meskipun klub-klubnya masih menggunakan bahasa Belanda. Sejarah sepak bola Indonesia semakin kuat dengan berdirinya Persatoean Sepakraga Seloeroeh Indonesia (PSSI) pada 19 April 1930 di Yogyakarta. Menurut Soeratin Sosrosoegondo dalam Alison (2014), *Menentang Penjajahan Belanda dengan Sepak Bola Kebangsaan*, PSSI dibentuk sebagai respons terhadap diskriminasi yang dilakukan oleh NIVB.

Seiring berkembangnya sepak bola di Indonesia, berkembang pula sepak bola yang dan di daerah seperti kota dan kabupaten. Gresik merupakan kabupaten yang memiliki sejarah perkembangan sepak bolanya sendiri. Kabupaten Gresik memiliki klub sepak bola yaitu Gresik United (GU). Gresik United merupakan hasil penggabungan antara dua klub, yakni Petrokimia Putra dan Persegres Gresik, klub ini mendapat julukan Laskar Joko Samudro. Sejak didirikan pada 2 Desember 2005, GU telah berkompetisi di Liga 1 sepak bola Indonesia (Purnama, 2015). Namun, pada musim 2017, klub ini mengalami degradasi ke kasta kedua, dan pada musim berikutnya turun ke kasta ketiga. Setelah melalui perjuangan berat, GU berhasil kembali ke kasta kedua pada tahun 2021. Pada musim 2022, GU berkompetisi di Liga 2, menempati Grup Tengah, dengan tujuan untuk kembali ke Liga 1 Indonesia (Gresik United, 2022). Gresik United juga didukung oleh kelompok supporter setia, Ultras Gresik, yang

terus mendukung klub ini dalam kompetisi sepak bola nasional (Maulana, 2015).

Ultras Gresik didirikan pada 5 November 1999, dengan nama "Ultras" yang diambil dari Bahasa Italia, yang berarti pendukung militan. Dukungan pertama kelompok ini terlihat pada turnamen Piala Gubernur I di Jember, di mana mereka memberikan dukungan langsung kepada klub kebanggaan Gresik. Selain itu, Ultras Gresik turut mendukung secara langsung PS Petrokimia Putra Gresik dalam pertandingan di Stadion Utama Gelora Bung Karno, Jakarta, yang mengantarkan klub tersebut menjadi juara Liga Indonesia pada tahun 2002. Untuk memfasilitasi koordinasi, Ultras Gresik dibagi menjadi beberapa kelompok zona berdasarkan wilayah geografis, yaitu zona timur, utara, selatan, dan barat (Maulana, 2015).

Menurut Wawancara penulis kepada pihak Gresik United, Dianita Lushcinta Sepda(2023), sejarah Gresik United dan Ultras Gresik telah dikenal luas melalui berbagai media, baik dalam bentuk artikel di internet dan media sosial maupun dari pengalaman langsung para penggemar yang mengikuti perkembangan klub. Pengetahuan sejarah ini sangat penting bagi generasi penerus, khususnya para pemuda yang menjadi bagian dari Ultras Gresik, karena peran mereka sebagai penerus akan menentukan kelangsungan warisan tersebut. Menurut Iksan Agung Nugroho (2023), saat ini terdapat kecenderungan di mana generasi muda Ultras Gresik belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang sejarah klub dan kelompok pendukung ini. Kurangnya pemahaman sejarah ini dapat memengaruhi rasa kecintaan mereka terhadap Gresik United, yang pada dasarnya didirikan atas prinsip kebersamaan, kekeluargaan, dan saling menjaga antar anggota, yang juga menjadi dasar terbentuknya Ultras Gresik. Hal ini juga diperkuat dengan data kuesioner yang penulis himpun pada tahun 2023, sebanyak 85 responden menunjukkan bahwa sebesar 58% responden tidak mengetahui sejarah perkembangan Gresik United dengan baik, beberapa diantaranya yang mengetahui sejarah hanya berdasar tutur kata antar Ultras Gresik.

Sejarah dapat didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa kemanusiaan yang meninggalkan jejak dan nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung di dalamnya (Madjid & Wahyudhi, 2014). Pentingnya mempelajari sejarah terletak pada kemampuan seseorang untuk mengenang dan memahami peristiwa-peristiwa tersebut, di mana setiap sejarah memiliki nilai persatuan dan toleransi. Dari pemahaman ini, seseorang dapat memperoleh pengalaman yang berharga yang dapat dijadikan pelajaran untuk masa depan yang lebih baik. Sejarah dapat disajikan melalui berbagai media, baik verbal maupun visual, untuk tujuan edukasi dan penyampaian informasi. Namun, umumnya sejarah lebih banyak dihadirkan dalam bentuk tulisan dan disebarkan secara verbal oleh individu yang memahami konteksnya. Penggunaan media visual, seperti gambar, dalam penyampaian sejarah masih terbatas dan jauh lebih sedikit dibandingkan dengan bentuk tulisan.

Gambar 1. Artikel Sejarah Samar Persegres Gresik (fandom.id)



Gambar 2. Artikel Sejarah asal usul terbentuknya Gresik United (kawaluhan.com)

Media berbasis visual terbukti lebih efektif dalam membantu pengguna mengingat informasi, sebuah fenomena yang dikenal sebagai efek keunggulan gambar (*picture superiority effect*) (UX Indonesia, 2020). Penggunaan visual memungkinkan individu untuk mengingat informasi dengan lebih mudah, serta memberikan representasi yang lebih konkret. Selain itu, media visual dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, memperjelas masalah, dan memudahkan penggunaannya. Media ini juga dapat menyampaikan pesan secara langsung kepada penerima, sehingga mampu menarik perhatian dengan lebih efektif.

Dalam konteks sejarah Gresik United, terdapat berbagai pilihan media visual yang dapat dimanfaatkan. Salah satunya adalah komik, yang mampu menarik perhatian dan memiliki kedekatan dengan Ultras Gresik. Saat ini, komik mengalami perkembangan dalam hal tema dan format. Komik yang dipublikasikan di internet telah bertransformasi menjadi komik digital, yang menawarkan aksesibilitas lebih terutama mengingat peningkatan penggunaan media sosial yang signifikan saat ini.

Di dunia maya, terdapat banyak artikel terkait topik ini; namun, sering kali akses terhadap artikel-artikel tersebut terbatas, karena memerlukan upaya yang cukup untuk membacanya. Fenomena ini menunjukkan perlunya media yang dapat menyajikan gagasan tentang sejarah dalam bentuk visual. Media berbasis visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Salah satu *platform* yang mendukung interaksi pengguna internet dan penyampaian informasi adalah

Webtoon. Webtoon merupakan layanan yang menyediakan berbagai kartun dan komik, dengan banyak cerita dari berbagai *genre* yang dirilis secara berkala sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh perancang. Pada tahun 2017, Webtoon berhasil mencapai 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia, dengan dominasi pengguna dari kalangan remaja. Platform ini sangat diminati di Indonesia karena menawarkan akses yang mudah, konten gratis, dan keberagaman yang menarik. Dengan demikian, pembaca tidak perlu mengalami kesulitan dalam menemukan alternatif hiburan melalui komik (Putra, 2020).

Menurut Maharsi (2011) Komik digital merupakan jenis komik yang dipublikasikan melalui platform elektronik, sehingga memudahkan akses dan penggunaannya. Komik digital juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan edukasi, yang berpotensi meningkatkan minat baca di kalangan masyarakat luas. Selain itu, komik digital dapat membantu pembaca dalam memahami konsep yang disampaikan melalui visualisasi cerita. Penggunaan media ini diharapkan dapat memfasilitasi penulis dalam menyampaikan pesan secara lebih efektif kepada audiens.

Penelitian berjudul “Perancangan Komik Webtoon Tentang Sejarah Gresik United” bertujuan untuk menyajikan informasi mengenai sejarah klub Gresik United secara menarik dan berbeda. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner, dengan subjek dan objek penelitian yang relevan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membangkitkan minat para anggota Ultras Gresik dalam mempelajari sejarah Gresik United secara komprehensif dan akurat. Dengan demikian, informasi tersebut dapat dipahami secara mendalam dan kemudian diwariskan kepada generasi penerus Ultras Gresik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan kuesioner. Ketika ketiga data tersebut diolah, proses selanjutnya adalah melakukan perancangan komik. Untuk metode perancangan dari karya menggunakan metode pembuatan komik dari Stan Lee yaitu terdiri dari : *Ideation, Plot, Script, Art Production, Lettering, Editorial, Printing..* Adapun berikut ini penjabaran dari masing-masing proses yang dijalani :

### a. Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Terdapat beberapa objek yang penulis observasi, beberapa objek tersebut seperti observasi pada stadion Gelora Joko Samudro untuk permainan sepakbola Gresik United. Selain itu juga, penulis juga mengamati bagaimana secara langsung Ultras Gresik berperan sebagai pendukung.

#### 2. Kuesioner

Kuesioner dilakukan pada 85 responden, sampel responden diantaranya adalah Ultras Gresik dan beberapa sampel pemuda Gresik, hasil kuesioner menyebutkan bahwa 58% responden belum

mengetahui sejarah perkembangan Gresik United dengan penuh. Untuk bagian kebiasaan membaca untuk mendapat informasi, sebanyak 48% biasanya membaca komik digital dikarenakan kemudahan akses dan lebih mudah dimengerti daripada membaca teks saja.

3. Wawancara  
Wawancara dilakukan perancang kepada manajemen dari Gresik United yaitu dari Administraor dan dari Direktu operasional Gresik United dan perwakilan Ultras Gresik. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data berupa sejarah Gresik United
- b. Perancangan Komik
1. *Ideation*  
Pada tahap ini melakukan proses desain awal seperti gaya ilustrasi, gaya bahasa, konten, desain karakter, model *sheet*.
  2. *Plot*  
Setelah proses ide matang, penulis akan masuk dalam proses penyusunan cerita. Adapun plot cerita yang menjadi inspirasi adalah sejarah Gresik United.
  3. *Script*  
Dengan menggunakan garis besar dari plot cerita yang ada, penulis membuat cerita dari awal hingga akhir. Skrip akan menjadi gambaran dari konten komik yang akan dirancang.
  4. *Art Production*  
Proses ini merupakan proses *line art* atau *inking*, *lettering* hingga proses pewarnaan. Adapun proses tersebut dilakukan dengan proses manual dan *digital*. Proses manual dilakukan ketika mengerjakan sketsa dari komik, sedangkan proses pewarnaan dan *inking* dilakukan dengan aplikasi pengolah grafis *digital* seperti Adobe Photoshop, Procreate maupun CLIP Studio Paint.
  5. Editorial  
Setelah semua tahap selesai, proses berikutnya merupakan proses editorial. Proses ini merupakan proses *proofing* dari komik agar penulis dapat memastikan tidak ada kesalahan sebelum memasuki tahap cetak atau *publishing*.
  6. Printing  
Tahap berikutnya merupakan tahap *final* yang dilanjutkan ke proses publikasi. Adapun proses publikasi pada komik yang dirancang merupakan komik dengan *format* digital yang di unggah ke laman Webtoon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media kreatif berbasis digital, seperti komik Webtoon, semakin relevan dalam mendukung penyampaian informasi yang efektif dan menarik. Media ini

tidak hanya menawarkan visualisasi yang interaktif, tetapi juga kemudahan akses yang luas. Dalam konteks budaya dan sejarah lokal, Webtoon memiliki potensi besar sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya dan sejarah. Penelitian ini membahas perancangan komik Webtoon yang mengisahkan sejarah klub sepak bola Gresik United, bertujuan untuk memberikan edukasi komprehensif kepada generasi muda, khususnya anggota Ultras Gresik. Melalui pendekatan yang kreatif dan berbasis digital, penelitian ini menghadirkan konsep yang inovatif untuk membangun kesadaran sejarah lokal secara berkelanjutan (Putra & Kristiana, 2020; Stefvanly, 2023).

a. Komik  
Menurut Soedarso (2015), komik adalah kombinasi antara gambar dan kata yang berperan dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Secara umum, terdapat dua jenis komik, yaitu komik cetak dan komik digital. Komik cetak memiliki bentuk fisik yang nyata, sedangkan komik digital, menurut Khairina (2018), menawarkan sejumlah keunggulan seperti biaya yang lebih rendah atau gratis, daya tahan yang lebih lama, serta kemudahan akses. Salah satu bentuk media komik yang relatif digunakan untuk komik *digital* merupakan Webtoon.

b. Webtoon  
Webtoon merupakan gabungan dari kata "web" dan "cartoon," yang merujuk pada komik atau kartun yang dapat diakses secara daring melalui situs web maupun aplikasi. Kemudahan akses ini telah mendorong pertumbuhan platform Webtoon secara signifikan di Indonesia (Putra, 2020). Dengan hanya mengunduh aplikasi gratis, pengguna dapat menikmati berbagai komik yang dirilis secara rutin dalam beragam genre. Integrasi Webtoon dengan aplikasi LINE turut meningkatkan jangkauan kontennya, yang terbukti dengan Indonesia menjadi negara dengan jumlah kreator dan pembaca terbesar sejak peluncuran pada tahun 2015 hingga 2019. Fakta ini mengindikasikan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap platform Webtoon (Mozareni, 2019).

c. Gresik United  
Menurut laman resmi Gresik United yang diakses pada Juli 2024 mengatakan bahwa Gresik United FC disingkat GUFC, (dulu PS Petrokimia Putra Gresik dan Persegres Gresik sebelum merger menjadi Gresik United) adalah sebuah klub sepakbola Indonesia yang bemarkas di Gresik, Jawa Timur. Gresik United terbentuk pada tanggal 2 Desember 2005 sebagai hasil penggabungan dari klub eks Galatama dan juga Jawara Ligma 2002 PS Petrokimia Putra Gresik, dengan tim Divisi II, Persegres Gresik. Gresik United dikenal dengan julukan Laskar Joko Samudro yang diambil dari nama julukan Sunan Giri, dengan kata lain Laskar Joko Samudro adalah Pasukan/Prajurit Sunan Giri. Serta didukung penggemar fanatiknya Ultras Gresik. Stadion utama Gresik United adalah Stadion Gelora Joko Samudro, berpindah dari stadion yang sebelumnya Stadion Tri Dharma pada tahun 2018.

d. Ultras Gresik

Pada tanggal 5 November 1999 ditetapkan sebagai hari lahir Ultras Gresik yang diambil dari negara Italia yang bermakna Supporter militan ini diawali dengan pawai besar besaran di dalam kota dan memberikan dukungan pertama ke Jember pada laga Piala Gubernur I dan sempat memberikan nilai positif dalam berkreasi di Senayan Bung Karno Jakarta sehingga mengantarkan Gresik terharum namanya dengan menjadi Juara liga indonesia yakni PS. Petrokimia Putra.

Pada bagian ini, penulis fokus pada hasil perancangan baik proses perancangan karya, *proofing* karya hingga hasil tanggapan dari *audience* :

### Konsep Kreatif

Konsep perancangan komik digital Webtoon berjudul "History of Gresik United" ini bertujuan untuk menyajikan informasi yang komprehensif dengan menggunakan genre aksi, sebagai sarana edukasi mengenai sejarah klub Gresik United kepada para Ultras Gresik. Komik ini dirancang khusus untuk generasi penerus Ultras Gresik, yang telah mengalami berbagai dinamika dan perubahan, termasuk pergantian nama klub. Penyampaian sejarah melalui media komik digital yang dapat diakses melalui internet, baik melalui aplikasi maupun situs Webtoon, diharapkan mampu menarik minat pembaca melalui alur cerita yang dinamis dan interaktif. Dengan penyajian yang menarik, komik ini diharapkan memudahkan pembaca dalam memahami sejarah klub secara mendalam. Selain itu, sifat digital komik ini memungkinkan akses yang luas bagi semua kalangan, kapanpun dan dimanapun mereka berada.

### Perancangan

#### 1. Konsep Verbal

Perancangan komik digital Webtoon tentang sejarah Gresik United memiliki konsep verbal yang nantinya memudahkan pembaca dalam memahami isi konten yang di rancang. Konsep verbal yang diaplikasikan kedalam komik adalah dengan menggunakan bahasa yang formal namun tetap terkesan santai. Hal ini dipilih agar penyampaian sejarah yang perlu untuk diketahui menjadi lebih jelas dan tidak tercampur oleh istilah-istilah bahasa selain Bahasa Indonesia.

##### a. Alur cerita

Alur cerita yang akan digunakan dalam komik digital Webtoon tentang sejarah Gresik United yang berjudul "History of Gresik United" ini menggunakan alur maju yang dimana alur ini menampilkan cerita yang runtut sedari awal, tengah hingga akhir. Episode yang dirancang akan dibagi menjadi tiga episode, dengan rincian cerita setiap episode sebagai berikut :

1) Episode 1 : *A New Beginning*

Awal mula terbentuknya klub Gresik United setelah Petrokimia Putra dan Persegres yang digabungkan.

2) Episode 2 : *Persegres Gresik United*

Perubahan nama yang semula Gresik United menjadi Persegres Gresik, dan dualisme liga di Indonesia dan terpecahnya banyak klub di Indonesia. Keterpurukan klub beserta manajemen yang membuat klub mengalami penurunan kasta dan juga terlilit hutang.

3) Episode 3 : *GU is Back!*

Ultras Gresik menginginkan GU kembali dan semakin membaik dari segi manajemen. Kembalinya nama Gresik United dan kebangkitan klub setelah diambil alih manajemen baru.

## 2. Konsep Visual

### a. Latar Tempat

Latar tempat dari komik digital yang dibuat meliputi tempat yang pernah disinggahi Gresik United, yaitu Stadion Petrokimia Gresik dan Stadion Gelora Joko Samudro Gresik. Selain itu, ada beberapa tempat lain seperti Kantor DPRD Gresik, dan Kantor PT. Petrokimia Gresik yang ada di cerita komik.



Gambar 3. Stadion Petrokimia Gresik  
(www.tripifyapp.com)



Gambar 4. Stadion Gelora Joko Samudro (bola.com)



Gambar 5. Kantor DPRD Gresik  
(kekunaan.blogspot.com)



Gambar 6. Kantor Petrokimia Putra Gresik (:www.petrokimia-gresik.com)

**b. Desain Karakter**

Perancangan komik digital Webtoon yang berjudul “History of Gresik United” terdapat satu tokoh utama yang akan membantu pembaca untuk mengetahui sejarah dari Gresik United. Karakter tersebut bernama Bogi (Kebo Giras) yang diambil dari maskot Gresik United saat berubah menjadi Persegres Gresik United dan bermain di Liga 1



Gambar 7. Bogi, Maskot Persegres GU



Gambar 8. Desain Karakter Bogi

Karakter Bogi digambarkan menggunakan seragam Gresik United pada tahun 2022 yang mana tahun tersebut Bogi menceritakan sejarah dari Gresik United kepada Ultras Gresik. Bogi menggunakan nomor 99 yang merupakan tahun kelahiran Ultras Gresik

yakni 1999 dan mewakili Ultras Gresik dalam komik digital ini.

**c. Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi yang akan digunakan penulis dalam perancangan komik digital Webtoon tentang sejarah Gresik United yang berjudul “History of Gresik United” ini menggunakan gaya ilustrasi “ligne Claire”. Ligne claire, yang berarti "garis terang" dalam bahasa Prancis, adalah gaya ilustrasi yang dikembangkan dan dipopulerkan oleh Hergé, pencipta komik Tintin. Gaya ini ditandai oleh penggunaan garis-garis tegas dan konsisten tanpa shading, dengan sedikit atau tanpa penggunaan tekstur. Warna-warna dalam ligne claire biasanya datar, tanpa gradasi, memberikan kesan yang bersih dan mudah dipahami. Setiap elemen di dalam panel, baik latar maupun karakter, dipisahkan dengan jelas sehingga menciptakan hierarki visual yang kuat. Beberapa kelebihan menggunakan gaya ilustrasi ini adalah karena kejelasan dan struktur visual yang sederhana, sehingga hierarki visual mudah dimengerti.



Gambar 9. Contoh gaya Ligne Claire (www.pnimg.com)



Gambar 10. Contoh gaya Ligne Claire (www.pnimg.com)

**d. Tipografi**

Perancangan Komik Digital Webtoon Tentang Sejarah Gresik United yang berjudul “History of Gresik United” menerapkan beberapa tipografi yang akan digunakan dalam Logo dan setiap episode yang dirilis di Webtoon. Dalam logo yang telah dibuat, penulis menggunakan font Geometr415 Blk BT karena ketegasan bentuknya dan kemudahannya untuk dibaca, dengan sedikit modifikasi sehingga menyesuaikan dengan kebutuhan pada bentuk logo untuk thumbnail Webtoon.



Gambar 10 Font Geometr415 Blk BT

Pada balon percakapan di setiap episode menggunakan font Anime Ace dengan jenis Sans Serif yang memudahkan tingkat keterbacaannya dan jelas.



Gambar 11 Font AnimeAce

Selain itu, sebagai font pendukung untuk memberikan kesan emosional pada setiap

awal episode dan menunjukkan tempat. Penulis menggunakan font Avengeance Mightiest Avenger.



Gambar 12 Font Avengeance Mightiest Avenger

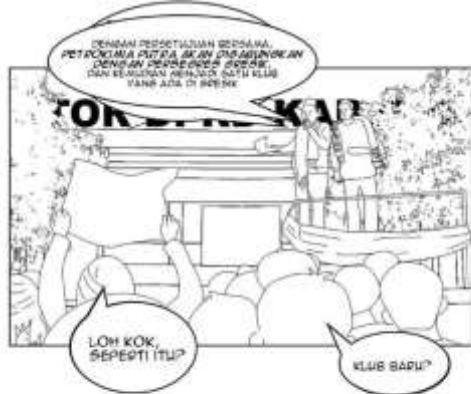
**3 Sketsa Story Board**

Berikut ini adalah beberapa tangkapan layer dari sketsa komik Webtoon yang dirancang. Adapun proses sketsa dilakukan menggunakan manual dan menggunakan aplikasi perangkat lunak pengolah gambar seperti Medibang, CLIP Studio Paint maupun Procreate:





**BEBERAPA SAAT KEMUDIAN...**



Gambar 13 Beberapa Contoh Sketsa Komik

**4. Hasil Luaran**

**a. Judul**

Perancangan komik digital Webtoon ini dirancang dengan judul “History of Gresik United”, karena berisikan tentang sejarah dari

klub Gresik United itu sendiri dan menceritakannya dalam tiga episode.

**b. Cerita**

Sinopsis pada tampilan Webtoon “History of Gresik United” menjelaskan tentang sejarah dari Gresik United mulai dari terbentuk hingga berakhir di perjalanan di tahun 2022, bertujuan untuk menarik audience terutama para Ultras Gresik.

**c. Thumbnail**

Memiliki fungsi mengenalkan dan sambutan awal ketika membuka Webtoon “History of Gresik United”, berukuran 1080 x 1080 pixel.



Gambar 14 Thumbnail Komik Webtoon

**d. Episode Konten Webtoon**

**Episode 1 - New Beginning :**

Awal mula terbentuknya klub Gresik United setelah Petrokimia Putra dan Persegres yang digabungkan.

**Episode 2 – Persegres Gresik United :**

Perubahan nama yang semula Gresik United menjadi Persegres Gresik, dan dualisme liga di Indonesia dan terpecahnya banyak klub di Indonesia. Keterpurukan klub beserta manajemen yang membuat klub mengalami penurunan kasta dan juga terlilit hutang.

**Episode 3 – GU is Back!**

Ultras Gresik menginginkan GU kembali dan semakin membaik dari segi manajemen. Kembalinya nama Gresik United dan kebangkitan klub setelah diambil alih manajemen baru.

**e. Hasil**

Luaran dari perancangan komik digital Webtoon terdiri dari tiga episode yang bercerita sekaligus memberikan informasi terkait sejarah dari Gresik United kepada Ultras Gresik baik generasi lama maupun generasi penerus. Setiap episode dimuat dalam genre olahraga dan sejarah, sehingga setiap cerita yang disampaikan tidak terdapat kesalahpahaman.



Perancangan komik digital Webtoon tentang sejarah Gresik United yang berjudul “History of Gresik United” ini menggunakan teknik digital menggunakan software yang digunakan adalah CorelDRAW dan juga aplikasi ibis Paint X. Berikut adalah hasil dari digitalisasi komik digital Webtoon “History of Gresik United” sebagai berikut :



Gambar 15 Thumbnail Komik Hasil

Berikut adalah QR Code yang dapat diakses oleh pembaca untuk bisa langsung terhubung ke Webtoon :



Gambar 16 QR Code Komik Webtoon

## 5. Publish dan Hasil

Setelah komik selesai di rancang, Langkah selanjutnya adalah mengunggah komik tersebut di laman Webtoon. Selanjutnya adalah langkah untuk menguji komik tersebut terhadap pengetahuan mengenai sejarah perkembangan Gresik United kepada *target audience*. Kuesioner dilakukan dengan google form dan terdapat tautan pada google form tersebut agar audiens dapat mengakses komik yang drancang.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil perancangan Webtoon yang mengangkat sejarah perkembangan Gresik United, dapat disimpulkan bahwa media komik Webtoon memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi dan promosi klub sepak bola kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Perancangan berhasil menyampaikan narasi sejarah Gresik United secara menarik melalui visualisasi yang dinamis, alur cerita yang informatif, serta penekanan pada momen-momen penting dalam perjalanan klub. Webtoon ini juga dirancang dengan gaya visual *ligne claire* yang sesuai dengan preferensi audiens muda, sehingga mampu menarik minat pembaca dari berbagai kalangan.

Setelah perancangan komik selesai, kuesioner telah disebar dengan teknik purposive sampling . Kuesioner disebar untuk mendapat respon mengenai komik yang dirancang. Kuesioner mendapat 90 responden dengan rentang usia 15-32 tahun dengan latar belakang 87 persen merupakan supporter Gresik United atau Ultras. Dari hasil kuesioner 86 persen menilai bahwa komik yang dirancang dapat dimengerti dan dinilai dapat membantu untuk mengetahui sejarah perkembangan Gresik United.

Namun demikian, beberapa kendala muncul selama proses perancangan. Pertama, keterbatasan data historis yang terdokumentasi secara rinci menyebabkan proses riset menjadi lebih kompleks dan memerlukan pendekatan kolaboratif dengan narasumber lokal. Kedua, penyusunan alur cerita yang seimbang antara elemen sejarah dan hiburan memerlukan waktu dan revisi berulang untuk memastikan informasi tetap akurat tanpa kehilangan daya tarik naratif. Ketiga, waktu produksi yang terbatas menjadi tantangan dalam mencapai kualitas ilustrasi yang konsisten di setiap episode.

Untuk meningkatkan kualitas perancangan di masa depan, beberapa saran dapat diberikan : Pertama, perlu adanya kerjasama yang lebih intensif dengan pihak klub sepak bola, sejarawan lokal, dan komunitas penggemar untuk memperkaya narasi dengan data yang lebih valid dan mendalam. Kedua, peningkatan kompetensi tim kreatif, terutama dalam hal pengelolaan waktu dan penguasaan perangkat lunak ilustrasi, dapat membantu mempercepat proses produksi tanpa mengorbankan kualitas. Ketiga,

disarankan untuk mengintegrasikan mekanisme interaktif, seperti polling atau ruang komentar dalam platform Webtoon, guna memperkuat keterlibatan pembaca sekaligus memperoleh masukan untuk pengembangan cerita berikutnya.

Dengan demikian, perancangan Webtoon ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam memperkenalkan sejarah Gresik United kepada audiens yang lebih luas sekaligus menginspirasi proyek serupa di masa depan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Elison, Eddi. (2014). Soeratin Sosrosoegondo : Menentang Penjajah Belanda dengan Sepak Bola Kebangsaan. Yogyakarta: Ombak.
- Gresik United. (2022). Tentang Gresik United. <https://gresikunited.com/tentang-gresik-united/>. Diakses 23 Juni 2024.
- Lee, Stan., Ditko, S., Kane, G., Kirby, J., Ross. A. (2011). Stan Lee's How To Write Comics, 1st Edition, Watson-Guption, New York.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah : Sebuah Pengantar*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Maharsi, Indira. (2011). *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maulana, A. (2015). FANDOM.ID - Sejarah - Sejarah Samar Persegres Gresik.: <https://fandom.id/sejarah-samar-persegres-gresik/>. Diakses 17 Agustus 2024.
- Mawarsih, P. B., Christianti, E., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan bagi Siswa SMA. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2), 215-220.
- Melyani, V., Mukmin, T. M., & Wardhani, A. (2019). Perancangan Komik Online Webtoon dengan Tema Feminisme untuk Remaja Usia 14–18 Tahun. *Rupaka*, 1(2).
- Mozareni. (2019). "Minat. Baca. Komik. Daring. Webtoon"  
<https://seputarfib.undip.ac.id/terkenalnya-webtoon-di-indonesia/>, diakses pada. 17 Juli 2022.
- Pratama, F. H., & Islam, M. A. (2023). Pengenalan Tari Banjar Kemuning Melalui Komik Digital dalam Platform Webtoon. *BARIK*, 5(1), 222-235.
- Purnama, T. G. (2015). Olahraga. [https://www.kompasiana.com/gussz\\_ganz](https://www.kompasiana.com/gussz_ganz) z/55296728f17e61e06b8b456b/g resik-united-klub-lama-nuansa-baru. Diakses 12 Juli 2024.
- Putra, A. K., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 153-165.
- Putra, M. A. (2020). Alasan Webtoon Paling Laris di Indonesia. Retrieved from CNN Indonesia:  
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtoon-paling-laris-di-indonesia>. Diakses 18 Agustus 2024.
- Saputra, Adhe, dkk. (2018). Sepak Bola. Jambi: Salim Media Indonesia
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar .. Jurnal Ilmiah, 498.
- Stefvany, S. T. E. F. V. A. N. Y. (2023). Perancangan Komik Webtoon Permainan Egrang Sebagai Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(1), 37-41.
- UX Indonesia. (2020). Mengenal Picture Superiority Effect.  
<https://medium.com/ux-indonesia/mengenal-picture-superiority-effect-f5805aad91e1#:~:text=Picture%20Superiority%20Effect%20adalah%20satu,diingat%20oleh%20pengguna%20dibandingkan%20teks>. Diakses 29 Juli 2024.
- Wawancara
- Fajrin, Toriqi. (2023). "Perkembangan Liga dalam Gresik United dan Harapan untuk Gresik United". Kantor Gresik United.
- Luschinta, Dianita. (2023). "Sejarah Gresik United". Kantor Gresik United.
- Nugroho, Agung. (2023). "Sejarah supporter Gresik United, Ultras, dan harapan perkembangan supporter". PILLOS Coffe.