

11. KOMIK DIGITAL

a. Pengertian

Komik merupakan media bercerita yang memanfaatkan narasi visual dan/atau narasi tekstual secara berurutan. Oleh sebab itu, komik dapat dimasukkan ke dalam rumpun *sequential art* (seni berurutan). Komik dapat memunculkan gambar-gambar yang jukstaposisi (berurutan tetapi tidak linier), sehingga membentuk satu narasi melalui susunan dari serangkaian panel. Cerita komik memiliki bermacam genre yang berasal dari imajinasi, fantasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, IPTEKS dll. Selain bercerita, komik juga berkisah melalui eksplorasi sekuens visual yang dibangun atas elemen karakter, setting (latar, tempat, waktu dan peristiwa). Adapun Komik digital adalah transformasi dari komik konvensional (*on surface media*) menjadi komik digital (*on screen media*) dengan adanya perubahan pada tata bahasa rupa (*visual grammar*, *visual vocabulary*, dan metode produksi).

b. Tujuan

Melalui komik digital, murid diharapkan mampu memantapkan talenta diri untuk menyampaikan berbagai macam pesan melalui media komik digital dan mencapai prestasi, menginspirasi dan berkontribusi bagi kemajuan kebudayaan nasional dan berpotensi memperoleh rekognisi global.

c. Persyaratan Khusus

Terdapat 3 format komik yang dapat dikreasi dan diikutsertakan dalam Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026, yaitu:

- 1) Komik Konvensional Digital, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara horizontal dan atau vertical serta disajikan melalui sejumlah file yang umum dipublikasikan dalam bentuk cetak.
- 2) *Webtoon*, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara vertikal dan disajikan melalui sejumlah file gambar yang umum dipublikasikan dalam platform *webtoon*.
- 3) *Comic Carousel*, komik dengan bentuk bujur sangkar yang terdiri atas sejumlah panel dan disajikan dalam sejumlah file gambar yang umum dipublikasikan dalam platform Instagram.

d. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta bebas memilih format komik yang hendak dibuat; format **Komik konvensional digital, Comic Carousel, maupun Webtoon.**
- 2) Ketentuan teknis untuk format **Komik Konvensional Digital**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2480 *pixel* dan tinggi 3508 *pixel* untuk 1 halaman komik (terdiri tidak lebih dari 7-8 panel), format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 12 halaman komik (12 file jpeg). Khusus dalam Komik Konvensional Digital, peserta dapat membuat *splash page* atau *spread page* dan dihitung sebagai 2 halaman.
- 3) Ketentuan teknis untuk format **Webtoon**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 800 *pixel* dan tinggi 20.000 *pixel* format jpeg 150 dpi dengan minimal 20 panel di dalamnya (apabila dirasa bidang gambar masih kurang mencukupi peserta bisa menambahkan tinggi kanvas sesuai dengan kebutuhan). Komik format Webtoon tersebut dipenggal (*Sliced up*) menjadi minimal 10 file jpeg.
- 4) Ketentuan untuk format **Comic Carousel**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2048 *pixel* dan tinggi 2048 *pixel* untuk 1 halaman komik (umumnya terdiri tidak lebih dari 4 panel) format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 10 halaman komik (10 file jpeg).
- 5) *Font* yang digunakan untuk dialog percakapan: ***anime ace/laffayette comic pro.*** Adapun *Font* yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas.
- 6) Gaya gambar yang digunakan bebas.
- 7) Komik harus berwarna (*duotone, tritone, atau full color*).
- 8) Waktu berkarya maksimal 5 jam (300 menit).
- 9) Aplikasi dan alat yang digunakan untuk menciptakan karya Komik Digital tidak dibatasi dan diserahkan kepada masing-masing peserta. Peserta dilarang memanfaatkan aplikasi dan atau fasilitas *Artificial Intelligence / Akal Imitasi* dalam bentuk apapun ketika membuat karya.
- 10) Asset visual yang dibuat dalam karya Komik Digital, tidak boleh menggunakan foto, template, stock photo, clip art, 3D puppet dan 3D asset dan yang sejenis secara langsung (copy paste mentah- mentah) akan tetapi berupa hasil kreasi yang digambar ulang / diolah kembali berdasarkan benda dan suasana asli disesuaikan dengan gaya gambar peserta.
- 11) Masing – masing **peserta yang membutuhkan aliran listrik, diwajibkan membawa stop kontak atau kabel roll sendiri.**
- 12) Peserta wajib menyertakan dokumen pendukung berupa:
 - a) Foto / Screenshot sketsa storyboard.

- b) Seri Foto dan timelapse video (Sketsa, Work In Progress line art, Work in Progress pewarnaan, dan Final Artwork) salah satu panel/halaman komik.
- c) Foto dan video proses berkarya (Gambar foto / video diambilkan oleh orang lain).
- d) Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.

13) Penulisan Nama file Karya Komik Digital mengikuti urutan penamaan sebagai berikut: bidang lomba, nama lengkap, nama sekolah Kabupaten/Kota, kemudian Provinsi. Setiap informasi dipisahkan dengan notasi *underscore*.

Contoh:

KOMIK DIGITAL_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat

- 14) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

e. Materi atau Tema Lomba

Materi atau tema besar dalam Karya Komik Digital mengikuti tema FLS3N 2026. Adapun Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026 adalah “***Menumbuhkan Karakter Bangsa Melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya***”. Bangsa ini dikenal oleh dunia melalui banyak hal, mulai dari keindahan alamnya, keramahan rakyatnya dan ragam kekayaan budaya berbagai suku dari sabang sampai merauke, tantangan anda adalah membayangkan bagaimana caranya memanfaatkan semua kekayaan budaya Indonesia, kekayaan intelektual dan kreativitas yang dimiliki oleh orang Indonesia, bentuk kekayaan yang jauh lebih berharga dari kekayaan alam saja, tidak hanya untuk bisa bersaing di panggung dunia, namun bisa membuat nilai-nilai budaya, kekayaan intelektual dan kreativitas benar-benar terserap dan diaplikasikan dan bermanfaat dalam keseharian.

f. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Peserta wajib mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia.
- 4) Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
- 5) Peserta dilarang meminta bantuan kepada guru pembina maupun pendamping lainnya saat lomba.
- 6) Peserta membawa alat sendiri (hardware dan roll kabel) dan dilarang meminjam perlengkapan atau peralatan lomba kepada peserta lain.

- 7) Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

g. Kriteria Penilaian

Lomba komik digital berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Tema	10%	Kesesuaian antara kisah yang dibangun dengan tema besar FLS3N 2026 maupun tema khusus Komik Digital.
2.	Narasi	30%	a. Ketersinambungan sekuens dan pesan visual, termasuk di dalamnya adalah aspek keterbacaan, keterlihatan, dan konsistensi desain, gaya visual, dan kualitas visual b. Kesenambungan pesan tekstual antar segmen dalam kisah dengan konten maupun tata bahasa yang digunakan.
3.	Kreativitas dan Orisinilitas	30%	Keunikan gagasan dalam penceritaan, pilihan gaya dan teknik visualisasi, dan kesesuaiannya dengan konten kisah
4.	Estetika	30%	Kuantitas, dan kualitas visual dalam menyampaikan ide kreatif dan narasi melalui penempatan & pengaturan komposisi elemen visual, serta tata letak elemen penceritaan

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 69 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 79 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- 3) Point 80– 89 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 100 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)