

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka / Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Studi penelitian terdahulu sangat penting bagi bahan acuan yang akan membantu dalam merumuskan asumsi dasar. Beberapa referensi penelitian terdahulu yang dapat di hubungkan ke dalam “PERANCANGAN KOMIK *STRIP* UNTUK MENGHADAPI PATAH HATI KARENA PUTUS CINTA DI KALANGAN REMAJA” sebagai berikut.

##### **2.1.1 Perancangan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Line Webtoon Tentang Pola Makan Sesuai Golongan Darah Remaja**

Perancangan yang dibuat oleh Novia Amanda, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky prodi Desain Komunikasi Visual dari Universitas Kristen Petra dengan judul “Perancangan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Line Webtoon Tentang Pola Makan Sesuai Golongan Darah Remaja.” Dalam perancangan komik digital ini dibuat untuk memberikan informasi kepada remaja SMP dan SMA tentang pentingnya menjaga kesehatan dengan mengatur pola makan sesuai golongan darah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dari buku Diet Sehat Golongan Darah A, B, AB, O buatan naturopatis yang menemukan tentang pola makan sesuai golongan darah ini, Peter J. Adamo, serta wawancara dengan orang yang telah melakukan pola makan ini. Sedangkan data sekunder tentang golongan darah dan hubungannya dengan kesehatan serta resep masakan yang dianjurkan diperoleh melalui kepustakaan dan referensi dari internet. Metode

analisis data dilakukan dengan metode kualitatif berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara. Metode ini sesuai karena dibutuhkan narasumber orang yang telah mencoba pola makan sesuai golongan darah. Metode analisis kualitatif yang akan digunakan adalah metode 5W+IH. Konsep perancangan Komik digital ini bertemakan kejadian sehari-hari (daily life) tentang persahabatan 4 orang dengan 4 golongan darah yang berbeda, dengan permasalahan kesehatannya masing-masing. Bersama, mereka mencoba menjalani pola makan sesuai golongan darahnya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Komik ini diakses melalui aplikasi LINE Webtoon, dan dipublikasikan menggunakan media sosial Instagram.



Gambar 1. Cover *Webtoon* utama.



Gambar 2. Cover episode

**Gambar 2. 1.** Cover *Webtoon* (Sumber: Amanda et al., 2016)



**Gambar 2. 2.** Cover Instagram (Sumber: Amanda et al., 2016) .

Dalam perancangan komik di penelitian sebelumnya memiliki banyak kesamaan dalam segi Visualisasi, gaya komik, pembentukan karakter, kombinasi warna, typhograph, layout dan paneling sehingga dapat dijadikan sebagai referensi. Maka, komik sesuai bagi remaja saat ini dan relate dengan kondisi remaja masa kini yang banyak mengalami fenomena patah hati.

### **2.1.2 Perancangan Buku Komik Dengan Teknik Digital Tentang Mengatasi**

#### **Setres Pada Dewasa Awal Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi**

Perancangan yang dibuat oleh Kurnia Octaviani Budiarti Desain Komunikasi Visual dari Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya dengan judul “Perancangan buku komik dengan Teknik Digital tentang mengatasi stress pada dewasa awal sebagai upaya meningkatkan motivasi” karya ini dibuat untuk seseorang yang memulai memasuki masa dewasa awal. Dengan menggunakan metode kualitatif dan teknik analisa studi competitor, observasi, dan wawancara, maka terciptalah buku komik “Mindful” yang berisi tentang mengatasi setres dengan kegiatan Mindfulness berupa Mindful Breathing ,

menulis buku harian dan berkomunikasi. Dan disajikan dalam bentuk cerita kehidupan sehari-hari dengan permasalahan karena faktor psikososial dan perancangan ini dapat menjadi media alternatif bagi seseorang yang sedang mencari buku mengatasi stres dengan format yang berbeda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi kepada objek penelitian, wawancara, studi pustaka menggunakan pembahasan berdasarkan buku, literatur, catatan-catatan, serta laporan ilmiah, studi kompetitor dilakukan sebagai pesaing, mencari kekuatan, dan kelemahan yang dimiliki pesaing yang dapat dijadikan peluang untuk membuat produk lebih menarik, kreatif brief konsep kreatif berisi rangkuman dari dokumen yang telah didapat untuk membentuk sebuah informasi issue, objective, consumer insight, consumer benefit, target audiens, tone dan manner, desire response, dan et message. Informasi tersebut penting untuk merancang sebuah desain. Alasan mengapa mengambil jurnal ini dikarenakan media penyelesaiannya sama menggunakan media komik dengan teknik digital dan juga tema yang diangkat adalah tentang stress pada dewasa awal sebagai upaya meningkatkan motivasi, dengan tema seperti itu bisa menjadi penambahan data untuk menghadapi stres karena putus cinta.

### **2.1.3 Perancangan Komik Webtoon “Eksplor Jajanku” Untuk Remaja**

Perancangan yang dibuat oleh Jennifer Riady, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky (2018) dari Universitas Kristen Petra. Jurnal ini membahas tentang memperkenalkan jajanan tempo dulu kepada masyarakat terutama remaja dan menjelaskan proses dan cara pembuatan jajanan tradisional itu sendiri melalui media Line Webtoon. Metode penelitian yang digunakan untuk perancangan ini

adalah metode penelitian dengan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, Metode analisis data yang digunakan penelitian ini adalah 5W + 1H yang biasa digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis sebuah permasalahan yang terjadi dan mendapatkan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Alasan mengapa mengambil jurnal ini yaitu target audien dari jurnal ini adalah remaja. Karena gaya atau style komik yang sesuai untuk remaja itu sesuai dengan target audien dan konsep warna, gaya layout juga sesuai dengan “perancangan media komik strip untuk menghadapi patah hati dikalangan remaja”.

## **2.2. Kajian Teori**

Perancangan komik *Strip* ini mengacu pada teori yang mendukung dan bersangkutan. Berikut teori-teori yang digunakan pada perancangan buku.

### **2.2.1 Masa Remaja**

Erikson (dalam Diana, 2021:2) menyebutkan tugas perkembangan di masa remaja adalah mencari identitas diri, kegagalan mengeksplorasi identitas diri akan membentuk isolasi diri, rentang usia remaja dimulai dari usia 13-18 tahun. Pada usia ini remaja mulai tertarik dalam menjalin hubungan dengan lawan jenis.

### **2.2.2 Media Online Webtoon**

Menurut Putri (2021:2) Line Webtoon adalah salah satu platform yang paling di gemari dengan jumlah download hingga 10 Juta download. Komik yang biasanya harus dibeli di toko buku, dan masih berbentuk buku cetak, kini tersedia dalam bentuk digital yang sering disebut komik digital. Salah satu Platform yang menyediakan komik digital yaitu line webtoon.

### **2.2.3 Putus Cinta**

Putus Cinta adalah suatu kejadian mengerikan yang dapat dialami oleh pasangan-pasangan kekasih yang sedang dilanda bencana yang lebih mengerikan dibandingkan serangan negara api maupun serangan fajar tapi dapat menyebabkan komplikasi perasaan berlebihan tapi berbahaya bagi hidup kedua pasangan apalagi salah satu pasangan tidak dapat menerima hubungan mereka yang berakhir karena ia tidak dapat melupakan sang kekasih yang telah beralih ke hati lain akibatnya sang kekasih mengalami penyakit galau berkepanjangan yang dapat menghambat aktifitas sehari-hari seorang manusia. (Yuwanto,2011). Maka kesimpulan yang didapat adalah putus cinta adalah rasa sakit yang emosional yang membuat orang menjadi putus ada dan tidak memiliki harapan.

### **2.2.4 Komik**

Komik merupakan salah satu buku bacaan yang menarik. Bentuk penyajian komik yang menarik dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran. McCloud (2008: 1) menyatakan komik adalah suatu bahasa yang kosakatanya adalah segenap simbol visual. Jantung komik terletak pada ruang diantara panel-panel sebagai tempat daya khayal pembaca menjadikan gambargambar diam menjadi hidup. Komik merupakan cara yang bagus digunakan dalam pembelajaran untuk mendorong anak-anak berpikir melalui kekuatan gambar dan teks yang ditampilkan (Koutnikova, 2015). Pendapat di atas diperkuat oleh Nurgiyantoro (2013: 409) yang menyatakan bahwa komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet yang disertai balonbalon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Berdasarkan kajian di atas dapat

disintesis bahwa komik merupakan bentuk bacaan yang terdiri dari gambar dan tulisan yang saling berkaitan yang disusun dalam bentuk kotak-kotak atau panel-panel. Panel-panel tersebut hadir secara berderet membentuk sebuah cerita yang menghidupkan daya khayal pembaca sehingga menjadikan gambar-gambar tersebut seakan-akan hidup. Adapun jenis-jenis komik dapat dikategorikan tergantung dari berbagai sudut pandang. menurut Maharsi (2011: 15) komik dibedakan menjadi: (1) komik strip (*comic strips*), komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah; (2) buku komik (*comic book*), komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya; (3) novel grafis (*graphic novel*), komik yang memiliki tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca dewasa bukan anak-anak; (4) komik kompilasi, merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda; (5) komik online (*web comic*), komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disintesis bahwa jenis-jenis komik dibedakan sesuai dengan sudut pandangnya. Ada yang ditinjau dari sudut pandang bentuk yaitu jenis komik yang dilihat dari bentuk fisik komik yang disajikan.

### **2.2.5 Komik Digital**

Saat ini, komik-komik dapat dibaca dalam suatu laman web atau aplikasi. Tipenya pun masih beragam dengan dua jenis tersedia yakni full-page strips yang merupakan format konvensional komik cetak pada umumnya, four-panel strips yang lebih banyak ditemukan di media sosial sebagai format cerita pendek layaknya

strip komik di koran, ataupun long strips, format kanvas vertical yang menjadi populer semasa tahun 2010-an. Adapun platform yang tersedia, dalam detik penulisan, adalah Tapas, Daum Webtoon, Line Webtoon, comico, MangaUp, Kakaopage. Adapun berbagai penerbit komik cetak, seperti DC atau Marvel juga telah membuka laman web khusus untuk membaca secara digital di laman web ataupun aplikasi milik mereka.

Perkembangan teknologi saat ini membuat banyak creator tak jarang berpindah dari media cetak ke media digital, tetapi tak dipungkiri bahwa banyak komik digital yang juga memiliki versi cetak. Seperti yang diberitakan oleh Khoiri & Setyani di CNN Indonesia (2016), Kim Jun Koo, mengatakan keinginannya untuk membantu kreator untuk menuangkan idenya. Ia menambahkan bahwa tujuan awalnya adalah untuk membantu kreator dapat berhubungan dengan audiens sekaligus memudahkan akses pengunjung untuk membaca.

### **2.2.6 Komik Strip**

Komik strip diadaptasi dari koran dan majalah, namun ketika komik strip dihadirkan dalam pembelajaran di kelas dapat berperan untuk memfokuskan pembelajaran dan berpikir siswa (Özdemir & Eryılmaz, 2019). Komik strip sebagai sebuah cerita yang disusun dalam bentuk panel-panel memiliki unsur-unsur penyusun yang harus ada di dalamnya.

Komik pada umumnya dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis format. Format jenis komik memiliki tujuan untuk menentukan pasar komik tersebut. Komik strip pada umumnya berbentuk sebaris frame atau sekelompok frame yang membentuk satu cerita pendek sederhana. Format komik strip pada penelitian ini

dengan gaya layout berbentuk empat-enam panel dengan gaya gambar ekspresif, desain dan pewarnaan (coloring) dibuat dengan menggunakan aplikasi paint tool.

Menurut Benefit, dikutip oleh Setiawan dalam Sobur (2009:137) menjelaskan tentang jenis dari komik sebagai berikut: Berdasarkan jenisnya komik, komik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip atau strip merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar. Adapun buku komik adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema ceritanya, yang disebut komik atau buku komik. Komik potongan (komik Strip) adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (komik strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius serta menarik untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya. Sedangkan pada masa kini komik telah mengalami perkembangan dan modifikasi, mulai dari format, muatan isi, teknis pembuatan, hingga strategi pemasarannya.

Menurut jenis serta isi ceritanya secara garis besar komik strip terdiri dari dua kategori yaitu

a. Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya (Maharsi, 2011:15-16). Cerita dan gambar yang menarik dari komik jenis ini menjadikan pembaca harus terus menerus membeli media massa itu untuk mengetahui kelanjutan ceritanya.

#### b. Kartun Komik

Komik strip kategori ini adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyol atau candaan. Kadang juga dijuluki sebagai petuah melalui gambar (Bonneff dalam Maharsi, 2011:16).

Komik strip kategori ini disebut dengan *Comic Cartoon* atau kartun komik. Kartun komik merupakan susunan gambar biasanya terdiri dari tiga sampai empat panel berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang peristiwa atau masalah yang sedang aktual (Maharsi, 2011:16). Komik strip sebagai sebuah cerita yang disusun dalam bentuk panel-panel memiliki unsur-unsur penyusun yang harus ada di dalamnya. Komik strip tidak hanya membutuhkan kemampuan menggambar tetapi juga membutuhkan cara untuk menempatkan komposisi gambar yang sesuai ke dalam panel dan kemampuan mengkombinasikan antara gambar dengan balon teks (Nanthini, Johnson, Franco, Joy, & Malar, 2011).

#### 1. Unsur-Unsur Komik Strip

Nurgiyantoro (2013: 418) menyatakan unsur-unsur yang harus ada dalam komik yaitu: (1) penokohan merupakan karakter yang dimiliki oleh tokoh yang ada dalam komik, sedangkan tokoh merupakan subjek yang dikisahkan di dalam komik; (2) alur merupakan rangkaian peristiwa sebab-akibat yang membentuk sebuah

cerita; (3) tema dan moral, tema merupakan unsur yang paling penting dalam komik yang berlaku sebagai 31 makna utama cerita yang sebagian besar didukung di dalam cerita sedangkan moral merupakan pesan, ajaran yang berkonotasi positif yang terkandung di dalam sebuah komik ; (4) gambar dan bahasa merupakan media representasi yang menjadi khas utama dari sebuah komik. Empat unsur tersebut harus dimiliki karena komik strip merupakan bagian dari komik. Akan tetapi jumlah panel yang dimiliki oleh komik strip tidak sebanyak komik biasa. Seluruh unsur komik strip saling menguatkan dan saling menjelaskan hingga membentuk sebuah cerita.

## 2. Sistematika Pembuatan Komik Strip

Sistematika dalam Membuat komik strip dapat dilakukan dengan cara manual (menggambar langsung), digital (computer) maupun gabungan keduanya yakni menggambar manual dan diolah secara digital. Dalam membuat komik strip, ada tahap-tahap tertentu yang sebaiknya diikuti supaya komik strip yang dibuat dapat benar-benar menjadi komik strip yang baik. Maharsi (2011: 125) menjelaskan secara rinci sistematika membuat komik strip, antara lain:

- Membuat sinopsis cerita, merupakan langkah awal dalam membuat komik strip. Ada beberapa hal yang harus ditentukan dalam sinopsis 32 cerita ini yaitu tema, naskah beserta plot dan setting yang akan diangkat dalam komik strip
- Membuat storyboard, adalah rancangan dalam bentuk tulisan mengenai apa yang akan ditulis dan bagaimana ilustrasinya dalam tiap halaman komik strip. Dalam storyboard dicantumkan sudut pandang dan ukuran gambar. Dalam

setiap panel dideskripsikan apa saja narasi, dialog dan ilustrasi yang akan muncul. Semua itu harus dideskripsikan secara jelas karena storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan sketsa layout dan komik strip nantinya.

- Membuat karakter tokoh. Kemampuan komikus dalam membuat gambaran yang tepat dan pas sangat diperlukan. Hendaknya karakter yang dibuat oleh komikus dapat diterima secara logis oleh pembaca, baik dalam bentuk manusia, hewan ataupun yang lainnya.
- Tahap sketch layout panel, ilustrasi dan balon teks. Tahap ini adalah menggambar sketch berdasarkan storyboard yang telah dibuat.
- Tahap penintaan. Pada tahap ini dilakukan pemberian tinta hitam dengan menggunakan drawing pen, kuas ataupun media lainnya pada sketch yang telah dibuat.
- Tahap pewarnaan. Pada tahap pewarnaan dilakukan pewarnaan master (sebutan untuk sket yang telah ditinta) secara digital. Maka perlu dilakukan pemindahan format menjadi format digital menggunakan scanner. Untuk pengolahan bisa menggunakan 33 berbagai macam software seperti photoshop, paint tool SAI, krita dan lain sebagainya.
- Tahap pembuatan balon teks dan isinya. Setelah semua panel tersusun dengan baik, maka dibuat balon teks beserta kata- katanya. Pengisian teks bisa menggunakan beberapa software seperti coreldraw, adobe photoshop dan lainlain.
- Pembuatan cover. Cover adalah ilustrasi yang mewakili isi seluruh cerita dalam komik strip. Cover harus mampu menggambarkan tema cerita komik

strip tanpa pembaca harus melihat isinya terlebih dahulu. Unsur yang harus ada dalam cover komik strip adalah judul komik, ilustrasi, nama komikus dan penerbit.

- Layout buku komik strip, yaitu penentuan komposisi penempatan unsur-unsur yang ada dalam cover sekaligus bentuk komik strip nantinya.
- Finishing. Setelah semua tahap selesai, maka tahap yang terakhir adalah finishing yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang dibuat sekaligus cover dan bentuk kemasan komik strip. Setelah itu dilakukan pencetakan dan penggandaan komik strip sesuai dengan kebutuhan.

Pendapat di atas ditambahkan oleh McCloud (2008: 40) yang menyatakan bahwa pembuatan komik strip mengikuti langkah-langkah: 1) menentukan peristiwa yang akan dimasukkan ke dalam cerita; 2) memilih jarak dan sudut pandang yang tepat untuk momen yang dipilih 3) atau memilih bingkai; 3) menggambar objek dan lingkungan dalam bingkai yang telah disediakan; 4) menyusun kata yang menambah informasi penting dan menyatu dengan cerita disekelilingnya.

Menurut Scot (dalam Dwiki, 2020:3) ada beberapa tahapan teknik membuat komik strip yaitu, (1) Menentukan cerita, (2) Menentukan format, (3) Menciptakan karakter, (4) Menyusun gambar dan cerita, (5) Menentukan alur cerita.

#### 1. Menentukan Cerita

Menurut Siswanto (dalam Dwiki, 2020:3) dalam menentukan cerita pentingnya agar sebuah pesan atau informasi dapat tersampaikan. Maka

perlunya sebuah ide dasar, konsep cerita yang ingin disampaikan. Dalam menulis cerita wajib melalui beberapa tahap yaitu kemauan, kepekaan, pengetahuan, kerja keras dan kreatifitas.

## 2. Menentukan Format

Menurut Maharsi (dalam Dwiki, 2020:3) Format pada komik strip seringkali disebut dengan panil dan parit. Keduanya identik dengan bentuk geometri yang memisahkan antara adegan satu dengan yang lainnya. Elemen panil inilah yang memuat gambar dan teks dalam komik strip. Kemudian parit sebagai kedalaman ilustrasi suasana berupa latar belakang yang dapat menumbuhkan imajinasi. Fungsi parit yaitu menyatukan kotak-kotak imajinatif panil yang terpisah menjadi kesatuan dalam sebuah ilustrasi atau sebuah adegan.

## 3. Menciptakan Karakter

Haryono (dalam Dwiki, 2020:3) berpendapat sebelum menciptakan sebuah gambar dan teks pada kertas maupun digital, terlebih dahulu menciptakan karakter. Membentuk sosok karakter yang unik, menarik dan mudah diingat oleh setiap orang. Tokoh atau karakter disesuaikan dengan konsep cerita yang dibuat. Kemudian menciptakan tokoh-tokoh dalam tersebut, mendeskripsikan masing-masing tokoh, menciptakan bentuk rupa karakter dan identitas tokoh tersebut.

## 4. Menyusun Gambar

Arsyad (dalam Dwiki, 2020:4) Dalam menyusun gambar dan cerita komik strip ada beberapa hal yang wajib diperhatikan dari bentuk, garis, tekstur, warna dan tipografi. Misalnya bentuk dan ukuran, apabila gambar semakin dekat akan tampak semakin besar sebaliknya semakin gambar itu jauh maka bentuk akan semakin kecil.

#### 5. Menentukan Alur

Menurut Mido (dalam Dwiki, 2020:4) alur dapat dibagi menjadi tiga unsur dalam pengembangan sebuah cerita yaitu peristiwa, konflik dan klimaks. Peristiwa sebuah rangkaian kejadian, konflik sebuah pertentangan dari kejadian tersebut dan klimaks biasa disebut dalam dunia komik strip sebagai plot twist yaitu menciptakan situasi menarik dan membuat pembaca penasaran.

### **2.2.7 Elemen Desain**

Supriyono, dalam bukunya Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi (2010) membicarakan pentingnya mengetahui unsur-unsur desain sebelum memulai perancangan. Mengetahui cara mengembangkannya kemudian, dapat memberikan komposisi desain yang komunikatif, mempunyai pesan yang jelas, serta enak dipandang mata (hlm. 57). Elemen-elemen tersebut terdiri dari :

#### 1. Garis

Diibaratkan sebagai jejak dari benda yang bergerak, garis umumnya tidak mengenal kedalaman (depth) tetapi memiliki ketebalan dan panjang, tergantung penggunaannya. Setiap garis yang dibuat, baik garis lurus, garis putus-putus, sampai

dengan garis yang tidak beraturan, dapat digunakan sebagai presentasi untuk citra suatu produk, jasa, maupun suatu organisasi.

Berbeda dengan penggunaan gambar teknis maupun gambar kerja, penggunaan garis pada desain (salah satunya desain komunikasi visual) tidak memiliki peraturan khusus, bahkan dapat dihilangkan jika tidak perlu. Penggunaan garis sendiri, lebih tepatnya, ditepatkan untuk memperjelas dan mempermudah penglihatan audiens.

## 2. Bidang

Di dalam *Art Fundamentals: Theory and Practice*, dikarang oleh Ocvrick, Stinson, Wig, Bone, dan Clayton (1998), bidang dapat diibaratkan seperti batu bata, yaitu sebagai struktur agar membentuk suatu bangunan dalam komposisinya. Seperti garis, bidang juga menentukan bentuk dan gerakan suatu lukisan atau desain. Dapat dikatakan bahwa bidang disini diartikan sebagai area yang terbentuk dari sisi atau batas luarnya. Bidang dapat menjadi pembentukan kontras dari ruang, tekstur ataupun warna, atau satu bidang dengan bidangnya yang lain di dalam bidang yang lebih besar (hlm. 123).

Berbagai bidang dapat ditemukan dari beberapa benda, dan tergantung konteksnya, bidang bisa dibedakan sesuai dengan kategorinya. Dalam konfigurasinya, bidang terdiri dari bidang objektif (alami, representasional, realistis) dan bidang imajiner (abstrak, subjektif, nonrealistik). Selain itu, sesuai dengan bentuk (dari bentuknya), bidang dapat terdiri dari empat kategori, yakni:

Bidang Geometris (geometric shape) bersifat mekanis, regulatis dan terbentuk dengan baik. Biasanya terbuat dari garis lengkung maupun garis lurus.

1. Bidang Biomorfis (biomorphic shape) berbentuk sesuai dengan bentuk aslinya, yakni dari ciptaan alam, sehingga bertolak belakang dengan bidang geometris yang bersifat mekanis.

2. Bidang Semu (implied shape) merupakan bidang yang terlihat dari mata, yang berarti titik-titik dari suatu gambar tersebut hanya dapat dihubungkan secara psikologis oleh mata. Suatu kontras yang sesuai dapat membentuk suatu bidang.

3. Bidang Tidak Terlihat (amorphous shape) adalah bidang yang terlihat semu, berbeda dengan implied shape dimana bentuknya terkiat jelas walaupun tanpa garis sekalipun, amorphous shape sama sekali hanya membuat penonton/pembaca mengimplikasi sesuatu yang belum sepenuhnya terlihat.

### 3. Warna

Ocvirk et al. (1998) mengutturkan bahwa warna merupakan salah satu elemen seni (desain) yang paling ekspresif. Dalam seni representative, warna memiliki peran untuk memberikan identitas suau objk dan memberikan ruang yang memberikan rasa ilusionis.

Warna sendiri berasal dari cahaya, dimana ada cahaya, disitu ada warna. Dalam toeri sains, hal ini dalam dipraktikkan dengan prisma pembiasan cahaya, dimana cahaya akan dibiaskan, dan direfleksikan ke selemba kertas. Berdasarkan teori dari Supriyono (2010, hlm. 72), warna berdasarkan spektrumnya terdiri dari:

1. Warna Primer: Warna utama, tidak berasal dari warna lain. (merah, kuning, dan biru)
2. Warna sekunder: warna dari campuran kedua warna primer (hijau, jingga, ungu)
3. Warna Tersier: penggabungan antara warna primer dan warna sekunder, ataupun antarwarna sekunder.

Selain klasifikasi warna dari spektrumnya, Supriyono juga memberikan klasifikasi mengenai penggunaan warna dalam cahaya. Hal tersebut terdiri dari:

1. Hue: berdasarkan nama-nama warna (merah, kuning, hijau, biru,...)
  2. Value/Brightness: berdasarkan terang-gelapnya suatu warna tergantung intensnya cahaya.
  3. Intensity: berdasarkan tingkat kejernihan suatu warna. Hal ini melahirkan warna-warna pastel maupun warna-warna gelap. Selain warna, kontras warna gelap-terang juga memberikan kemudahan baca dengan level yang lebih tinggi. Hal ini membantu jika desain yang diperlihatkan mempunyai warna dasar monokrom (hitamputih) (Supriyono, 2010, hlm. 78-80).
4. Tekstur
- Ocvirk et al. (1998) mengemukakan bahwa tekstur merupakan nilai raba pada suatu permukaan, yang berarti tekstur adalah penilaian berdasarkan rasa sentuh, seperti seberapa lembut atau seberapa kasarnya suatu benda saat diraba dalam berbagai kegiatan. Dalam praktiknya, tekstur memberikan sensasi pada dua macam

proses sensorik, yaitu penglihatan (tekstur dapat terlihat) dan sentuhan (tergantung perabaan tekstur, baik semu maupun asli) (hlm. 129).

Terdapat beberapa macam tekstur, yaitu tekstur alami, tekstur berstimulasi, tekstur abstrak, dan tekstur buatan (hlm. 131-136).

1. Tekstur alami (actual texture) dapat diraba sebagaimana mestinya dari suatu benda, dan tidak berasal dari ilusi yang dibuat dalam lukisan ataupun foto. Dalam desain grafis, desainer juga dapat mengoptimalkan tekstur alami dari bahan kertas sehingga menimbulkan kesan tiga dimensi. 23

2. Tekstur bersimulasi (simulated texture) “mirip dengan aslinya” walaupun bahan sebenarnya bukan dari benda aslinya. Tekstur seperti ini memudahkan pembaca/penonton untuk mengidentifikasi benda aslinya. Contoh nyata dalam pembentukan tekstur bersimulasi terletak pada desain interior dimana desainer diharapkan dapat membuat tekstur marbel atau beton.

3. Tekstur Buatan (invented texture) seringkali dibuat oleh seniman/desainer sehingga menghasilkan nilai tekstur berbeda dari biasanya.

4. Tekstur abstrak (abstract texture) adalah tekstur yang telah diutakatik sesuai keperluan seniman/desainer. Berbeda dengan tekstur buatan, tekstur aslinya, dari benda apapun, walaupun telah dimodifikasi, masih dapat diidentifikasi. Mirip dengan tekstur buatan, tekstur abstrak biasanya merupakan hasil rekreasi ulang dari bahan aslinya sehingga membentuk tekstur yang baru

## 5. Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 148), Illustrate berasal dari penggunaan kata Lustrate (Bahasa Latin) yang mempunyai arti ‘menghias’ ataupun ‘menerangi’. Berbeda dengan seni, ilustrasi berfungsi sebagai eyecatcher yang memperjelas pesan alam desain. Pada prinsipnya, semua elemen desain yang bersifat visual bisa digunakan sebagai ilustrasi, tergantung keinginan dan perancangannya. Sayangnya, penggunaannya harus seimbang dan cekatan; desain poster tanpa ilustrasi sekalipun menjadi 24 membosankan, tetapi jika ilustrasi yang digunakan tidak berarti pada pesan yang ingin disampaikan, maka dapat menghancurkan citrapesan tersebut. (hlm. 169-170).

Supriyono (2010, hlm.170) menjelaskan bahwa ilustrasi pada umumnya bertujuan untuk menjelaskan pesan yang tertera sekaligus menciptakan ketertarikan audiovisual dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Komunikatif, informative, dan dapat dicerna dengan baik;
- b. Meningkatkan hasrat untuk membaca;
- c. Mempunyai ide yang belum dipikirkan sebelumnya;
- d. Punya daya pukau yang kuat;
- e. Memiliki kualitas yang memadai, baik dari aspek seni atau pengerjaan.

## 6. Layout

Layout merupakan salah satu alat untuk menempatkan elemen-elemen desain dalam sehingga dapat mendukung konsep dari desainer dan/atau penulis

(Rustan, 2008, hlm. 8). Sebagai penempat elemen desain, seiring berkembangnya teknologi, elemen-elemen dalam layout juga telah merambat ke dunia digital. Prinsip-prinsip layout sendiri menjadi salah satu dai prinsip utama dalam desain grafis. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. SEQUENCE / Hirearki: mengurutkan topik utama sampai yang dapat dilihat atau ysng paling terakhir. 25

2. EMPHASIS / Penekanan: Memberikan penekanan pada topik utama yang akan dilihat pertama kali oleh pembaca. Salah satu pembentuk emphasis terdapat pada kekontrasan elemen tersebut.

3. BALANCE / Keseimbangan: menyeimbangkan elemen-elemen desain dalam tempatnya sehingga memberikan kesan seimbang. Keseimbangan terdiri dari dua tipe, yaitu keseimbangan bersimetri dan keseimbangan asimetri.

a. Keseimbangan bersimetri bersifat matematis dan dapat terlihat pada makhluk hidup dan benda-benda.

b. Keseimbangan asimetris berifat optikal dan menjadi sebuah kelebihan sendiri dibandingkan dengan keseimbangan simetris (Tschihold, 1935) seperti adanya gerakan (movement) yang membuatnya lebih dinamis dan tidak kaku. Tergantung pada penerapannya, kedua tipe keseimbangan ini dapat digunakan pada keadaan tertentu. Keseimbangan simetris dapat digunakan untuk menmpilkan pesan dan kesan modern, sedangkan keseimbangan asimetris digunakan untuk desain modern sekaligus bersahabat.

4. UNITY / Kesatuan: mengaitkan satu elemen desain dengan elemen lainnya sehingga menampilkan keselarasan pada desain. (Rustan, 2008, hlm. 9-13)

### **2.2.8 Elemen-Elemen yang Terdapat pada Komik**

Dalam membuat komik, tentunya perlu diperhatikan elemen-elemen yang digunakan dalam membuat komik. Menghilangnya beberapa elemen dari suatu komik tentunya dapat mengubah pembawaan cerita dari komik tersebut. Elemen-elemen komik terdiri dari:

#### **1. Narasi**

Dalam buku *Making Comics : Storytelling Secrets of Comic, Manga, and Graphic Novels* oleh Scott McCloud (2006), dalam pengerjaan komik ada dua hal yang dipikirkan dalam mengerjakan suatu cerita atau narasi, yaitu: keinginan kuat suatu pengarang untuk membuat audiens mengerti tentang cerita yang mereka buat dan peduli sampai dengan akhir cerita. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan principle utama, yaitu clarity dan untuk mencapai tujuan kedua, diperlukan beberapa elemen yang dapat mempersuasikan audiens agar mereka dapat merasa nyaman dengan cerita yang dibuat.

Menurut McCloud (2006), di dalam komik, storytelling dalam komik memerlukan pergerakan gambar (*image with sequence*), dimana dalam membuat komik, pengarang perlu memikirkan beberapa pilihan mengenai imagery, pacing, dialog, komposisi, gestur, dan lain sebagainya.

## 2. Panel

Panel merupakan suatu bidang yang membatasi bagian-bagian dalam komik. Di dalam komik digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan adegan yang berlanjut tanpa menumbur satu adegan dengan adegan lainnya. Gutter (parit) menjadi pemisah antar panel. Seberapa jauhnya gutter memisahkan panel dapat menimbulkan kesan tersendiri kepada pembaca. Panel pun terbagi menjadi dua macam, yakni panel tertutup dan panel terbuka.

a) Panel Tertutup (closed panel) biasanya dibatasi dengan garis-garis pembatas. Komik strip, dari negara manapun tentu menggunakan tipe panel ini. Terlebih lagi, panel-panel dalam komik Eropa terlihat lebih sering dalam menggunakan panel seperti ini.

b) Panel terbuka (opened panel) tidak mempunyai garis batas yang mengelilinginya. Variasinya banyak ditemukan pada manga ataupun komik barat masa kini.

## 3. Balon Kata

Balon kata merupakan ruang yang diberikan sebagai media percakapan antar karakter dalam satu panel. Terdapat dua jenis balon kata, yaitu balon kata berekspresi normal, dan balon kata ekspresi, untuk mengutarakan ekspresi suatu karakter.

## 4. Efek Suara

Efek suara merupakan efek yang divisualisasikan dengan menggunakan suatu kata yang memimikkan suara yang dihasilkan.

## **5. Karakter/Tokoh**

Karakter merupakan semua tokoh yang tampil dalam komiknya. Berger (seperti dikutip dalam Suharjanto, 2006) mengatakan bahwa ekspresi pada karakter sangat penting untuk menunjukkan personalitas pada suatu tokoh.

## **6. Latar Belakang**

McCloud menambahkan dalam penggambaran suatu panel, latar belakang dapat menceritakan suatu personalitas dari suatu karakter. Ia juga menambahkan bahwa latar umumnya berasal dari suatu lokasi yang telah ditentukan oleh pengarangnya.