

Bab II

Studi Pustaka dan Landasan Teori

2.1. Studi Pustaka

2.1.1. Jurnal Ilmiah

Kajian pustaka dilakukan pertama-tama terhadap artikel jurnal ilmiah dengan judul Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita di Surabaya oleh Tisa Ashifa Pravitasari (2017). Dengan menggunakan metode kualitatif, didapatkan hasil yang menyatakan bahwa sebagian besar remaja wanita SMA dan mahasiswi di Surabaya khawatir tidak bisa membuka sosial media miliknya. Hal tersebut membuktikan bahwa kebanyakan remaja sangat tergantung pada sosial medianya sehingga menjelaskan mengapa remaja banyak yang tidak bisa lepas dari *smartphone* miliknya. Tidak hanya itu, penelitian ini membuktikan bahwa setiap ada waktu kosong, responden selalu mengecek sosial medianya dalam waktu kurang dari 30 menit setiap saat mereka mendapat waktu kosong. Beberapa aplikasi yang sering digunakan oleh reponden adalah *LINE*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Path*, *Facebook*, *BBM*, *Snapchat* dan *Twitter*. Artikel jurnal ilmiah ini memberikan masukan bagi perancangan yang akan dilakukan berupa: 1) Fakta bahwa *smartphone* banyak digunakan oleh remaja; 2) Fakta bahwa frekuensi remaja mengecek *smartphone* mereka selagi waktu luang sangat tinggi; 3) Terdapat 8 jenis media sosial yang sering dibuka oleh para remaja, ke-delapan media sosial ini dapat digunakan sebagai media promosi hasil perancangan komik digital yang akan dilakukan.

Jurnal ilmiah lain yang digunakan sebagai kajian pustaka dalam perancangan ini berjudul Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang oleh Nick Romario dan Rahatsyam Lakoro (2014). Dalam jurnal ini dituliskan bahwa: 1) Audiens perempuan lebih menyukai komik bergenre *slice of life*, sedangkan audiens laki-laki lebih menyukai komik bergaya gambar *manga*; 2) Membaca buku masih

menjadi pilihan utama sebagai hiburan yang murah; 3) Genre fantasi sangat populer di berbagai media; 4) Audiens menyukai cerita yang berunsur petualangan.

Dalam jurnal ilmiah berjudul *Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: Coronation* oleh Mukhlis Nur, disebutkan bahwa kondisi politik saat ini membuat remaja Indonesia kehilangan ketertarikan pada pemilu. Karena itu pemanfaatan media komik yang disukai para remaja digunakan sebagai solusi atas masalah ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan data bahwa komik-komik *best seller* di Gramedia saat ini banyak didominasi oleh komik Jepang bergenre *shounen* atau remaja laki-laki. Dari jurnal ini dapat ditemukan beberapa masukan bagi perancangan ini di antaranya, yaitu: 1) Komik yang populer di kalangan remaja Indonesia adalah komik dengan genre *shounen* atau remaja laki-laki; 2) Tema permasalahan sosial dapat diangkat dalam pembuatan komik digital interaktif.

Sedangkan dalam jurnal ilmiah berjudul *Analisis Nilai-Nilai Akhlak Islam dalam Kumpulan Cerita Rakyat Anak Hantu* oleh Abdul Rani (2013) disebutkan bahwa dalam cerita rakyat “Anak Hantu” ini ditemukan nilai-nilai akhlak Islam yang dominan, terdiri dari akhlak terhadap Allah, terhadap sesama, dan diri sendiri. Disebutkan pula bahwa cerita “Anak Hantu” ini tidak berkaitan dengan makhluk gaib, namun bercerita tentang akhlak buruk yang diperbuat oleh manusia. Dari jurnal ilmiah ini dapat ditemukan beberapa masukan bagi perancangan ini: 1) Fakta bahwa dalam cerita rakyat memiliki nilai moral, terutama nilai keagamaan, contohnya nilai selalu bersyukur dan tawakal kepada Allah.

Jurnal ilmiah lain yang membahas nilai-nilai moral dalam panji berjudul *Nilai Budaya dan Kepahlawanan dalam Cerita Rakyat Dayak Kanayatan* pada Buku Muatan Lokal Landak oleh Selviana Martono (2007). Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendeskripsikan nilai budaya, keberanian, kesetiaan, dan rela berkorban. Dari jurnal ilmiah ini dapat ditemukan beberapa masukan bagi perancangan ini: 1) Fakta bahwa dalam cerita rakyat ini memiliki nilai budaya yang menggambarkan hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesamanya, hubungan manusia dengan alam; 2) Fakta bahwa dalam cerita rakyat ini juga terdapat nilai kepahlawanan.

Melalui beberapa jurnal ilmiah yang digunakan ini, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* banyak digunakan oleh para remaja dengan frekuensi pemakaiannya yang tinggi. Karena itu, media *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana publikasi Webtoon "Sekartaji", mengetahui bahwa membaca buku masih menjadi salah satu media hiburan yang diminati. Sedangkan dalam hal unsur komik itu sendiri, didapatkan data bahwa audiens laki-laki lebih menyukai *genre* petualangan dan fantasi, sedangkan audiens perempuan lebih menyukai *genre slice of life* atau drama. Selain hal di atas didapatkan fakta bahwa cerita rakyat Indonesia mengandung unsur nilai moral dan budaya yang positif.

2.1.2. Buku Referensi

Tidak hanya jurnal ilmiah yang dibutuhkan dalam proses perancangan, namun juga buku referensi. Dalam hal ini, buku referensi pertama yang digunakan adalah *Understanding Comics: The Invisible Art* oleh Scott McCloud (2008). Menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Dalam buku ini, pembaca diajarkan cara untuk memilih momen yang tepat untuk dituangkan ke dalam panel, membingkai aksi dan menuntun mata pembaca, memilih kata dan gambar yang saling melengkapi, menciptakan karakter yang beragam dan istimewa, menguasai bahasa tubuh dan ekspresi wajah, menciptakan dunia khayal yang tampak nyata dan membawa pembaca ke dalam petualangan penuh makna.

Dalam perancangan ini, cerita panji yang digunakan adalah kisah Panji Asmarabangun yang merupakan cerita rakyat Jawa Timur. Cerita rakyat ini bercerita tentang lika-liku kisah cinta Raden Inu Kertapati, seorang pangeran kerajaan Jenggala yang sangat tampan dengan Dewi Candra Kirana atau Dewi Sekartaji, putri cantik jelita dari kerajaan Kediri. Menceritakan pula perjuangan Raden Inu Kertapati dalam

mencari calon istrinya, Dewi Sekartaji, yang terpisahkan dari dirinya karena adanya pengaruh jahat dari tokoh antagonis (Sugiharto, 2013). Cerita ini mengajarkan pesan moral yang sangat bermanfaat, yaitu rasa cinta kasih dan pengorbanan.

2.2. Landasan Teori

Segala perancangan tentu membutuhkan suatu pedoman untuk dapat menghasilkan hasil yang terbaik. Dalam perancangan Webtoon “Panji Asmarabangun” ini digunakan beberapa sumber buku yang dapat mendukung proses pembuatan karya ini. Untuk perancangan *web comic* sendiri, satu hal harus diketahui adalah tentang komik itu sendiri. Untuk memperdalam konsep tentang komik, digunakan dua buah buku yang dianggap mendukung proses perancangan ini. Selain itu, terdapat pula dua buku yang menjelaskan pengertian dan pemahaman mengenai panji, yang merupakan tema utama dari perancangan *web comic* ini.

2.2.1. Komik

Dalam perancangan Webtoon, teori dan pemahaman mengenai komik merupakan suatu hal yang paling penting. Secara umum, komik merupakan seni berbentuk gambar yang disusun dalam panel-panel terstruktur sehingga membentuk jalam cerita dengan tema tertentu. Komik sendiri memiliki bermacam-macam jenis yang membedakan antara satu komik dengan lainnya. Sebuah komik tersusun menjadi beberapa elemen, seperti ilustrasi, panel, balon, teks, dan masih banyak lagi. Sama seperti komik pada umumnya, yang menjadi pembeda antara Webtoon dengan komik lainnya adalah platform atau media tempat komik tersebut diterbitkan.

a. Pengertian komik

Istilah ‘*comic*’ berasal dari bahasa Inggris yang berarti lucu. Sedangkan dalam Cambridge Dictionary, komik sebagai kata benda didefinisikan sebagai seseorang yang menghibur orang dengan menceritakan lelucon. Menurut Waluyanto (2005: 51), menyebutkan bahwa komik memiliki peranan sebagai media komunikasi visual yang kuat karena adanya perpaduan antara tulisan dan gambar yang disatukan dalam suatu alur dapat membuat informasi lebih mudah

diserap pembaca. Di Indonesia sendiri, ‘komik’ ditemukan pertama kali dalam relief Candi Borobudur pada abad ke-8 M, sedangkan ‘komik’ pertama di dunia ditemukan pada lukisan prasejarah tepatnya di gua Lascaux, Prancis. Menurut Eisner (dalam Mc Cloud, 2001, p 12), komik didefinisikan sebagai *sequential art*, yang berarti seni yang berurutan. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan berurutan adalah panel dalam suatu komik yang membentuk pola, dari pola itu kemudian terbentuklah makna yang dapat menceritakan alur cerita ataupun karakterisasi. Sedangkan menurut Scott McCloud, komik merupakan gambar-gambar dan lambing-lambang yang disusun secara berdampingan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mencaai tanggapan estetis dari pembaca.

b. Struktur dan elemen komik

Menurut Gumelar (2011, p 26), dijelaskan bahwa komik adalah bagian dari *design*, dan *design* adalah *planning* dalam bentuk gambar dan teks. Maka dari itu dijelaskan beberapa elemen *design* dalam komik:

1) *Space*

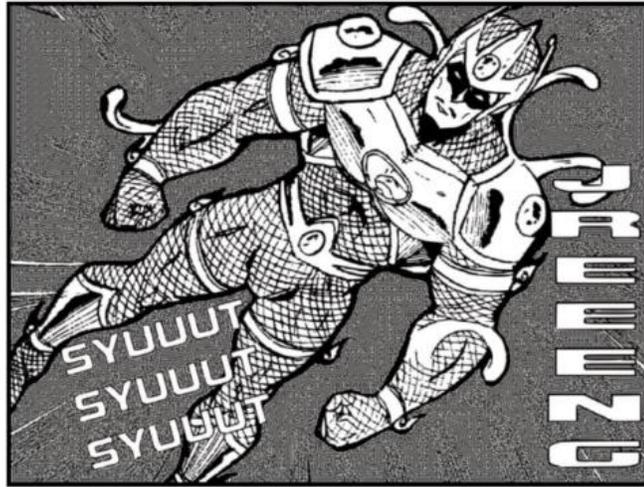
Space adalah ruang. Terkadang dalam komik, terdapat ruang dalam panel yang sengaja dibuat kosong oleh komikus agar pembaca bisa merasakan “kelegaan” dalam suatu panel.



Gambar 2.1 Contoh *Space*
(Sumber: Gumelar, 2011, p 26)

2) *Image*

Dalam buku ini dikatakan bahwa *image* tidak hanya terbatas pada *drawing*, namun juga bisa mengarah pada foto, ilustrasi, lukisan, logo, simbol, dan lainnya. Akan tetapi, dalam komik *image* mengarah pada gambar goresan tangan/*drawing*.



Gambar 2.2 Contoh *Image*
(Sumber: Gumelar, 2011, p 27)

3) Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Simbol ini belum tentu sama antara satu bahasa dengan lainnya. Terdapat teks dalam format bahasa Inggris, Jepang, China, dan lain-lain.



Gambar 2.3 Contoh Teks
(Sumber: duniaku.com)

4) *Point dan dot*

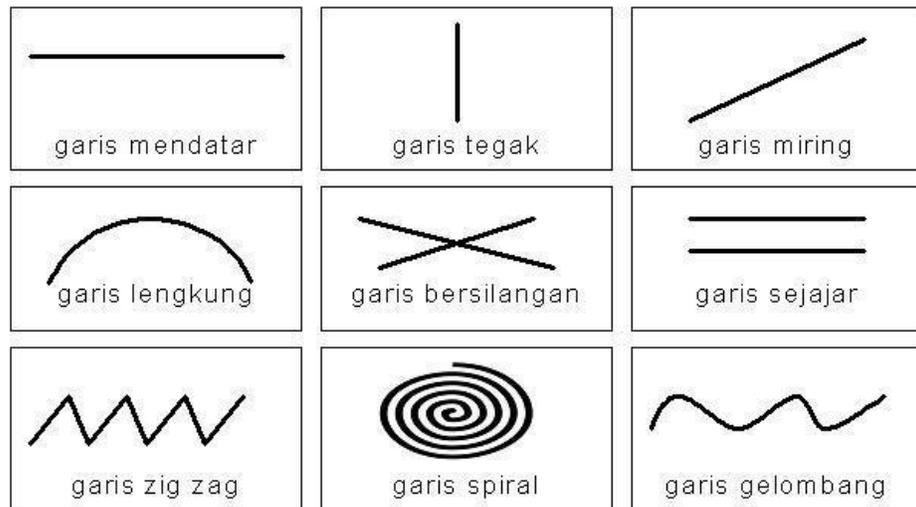
Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, elips kecil, bintang, dan bentuk-bentuk lainnya. Tetapi *dot* lebih ke bentuk bulat kecil.



Gambar 2.4 Contoh *point* dan *dot*
(Sumber: Gumelar, 2011, p 29)

5) *Line*

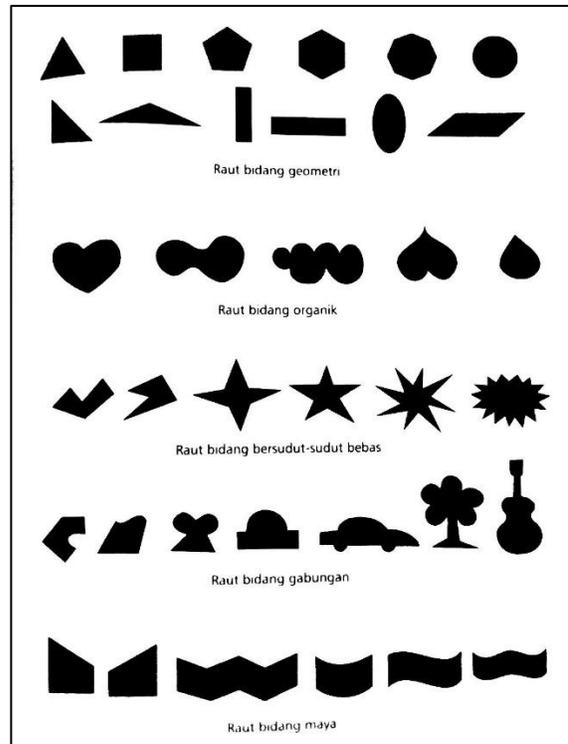
Line atau garis adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. *Line* tidak harus selalu garis lurus. Garis lurus disebut dengan *straight line*, garis lengkung disebut dengan *curve line*. Di Indonesia sendiri, kata *curve* identik dengan kata kurva.



Gambar 2.5 Macam-Macam Jenis Garis
(Sumber: hidupsimpel.com)

6) *Shape*

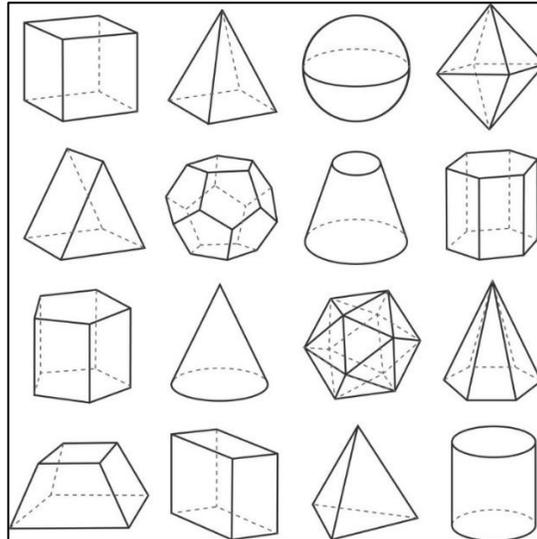
Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y, atau panjang dan lebar. Terdapat banyak *shape* yang ada, misalnya *circle*, *ellipse*, *rectangle*, *star*, *octagon*, *splat*, *drips*, *ornament*, *zap dingibat*, dan bentuk-bentuk *shape* lainnya.



Gambar 2.6 Contoh *Shape*
(Sumber: Sanyoto, 2009: 105)

7) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam ukuran 3 dimensi, yaitu X, Y, dan Z, atau Panjang, lebar, dan tinggi. Terdapat banyak *form* yang ada, mulai dari bentuk tak beraturan, sampai bentuk 3 dimensi yang tertata rapi.



Gambar 2.7 Contoh *form*
(Sumber: vectorstock.com)

8) *Tone/Value (gradient, lighting, dan shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan pengalihan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi (*gradient*).

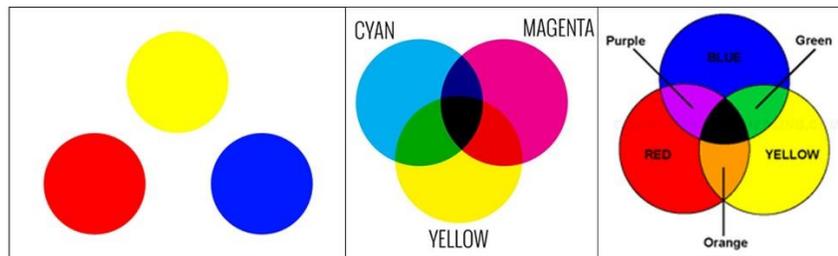


Gambar 2.8 *Value Chart*
(Sumber: drawpaintacademy.com)

9) *Colour (hue)*

Warna berdasarkan pembentuknya dibagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu:

- a) *Light Color (Visible Spectrum)*, atau warna cahaya disebut sebagai *additive colour*, dihasilkan dari tiga warna utama (*light primary colours*), yaitu merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) atau RGB
- b) *Transparent Colour* (warna cat transparan), biasanya digunakan untuk cat cetak, dihasilkan dari 4 warna utama yaitu biru muda (*cyan*), merah muda (*magenta*), kuning (*yellow*), dan hitam (*black*) atau CMYK.
- c) *Opaque Colour* (warna tidak transparan), merupakan warna yang tidak transparan atau tidak tembus pandang bila digunakan pada media yang tembus pandang. Warna *opaque* terdiri dari 5 warna utama atau *subtractive colours*, yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.



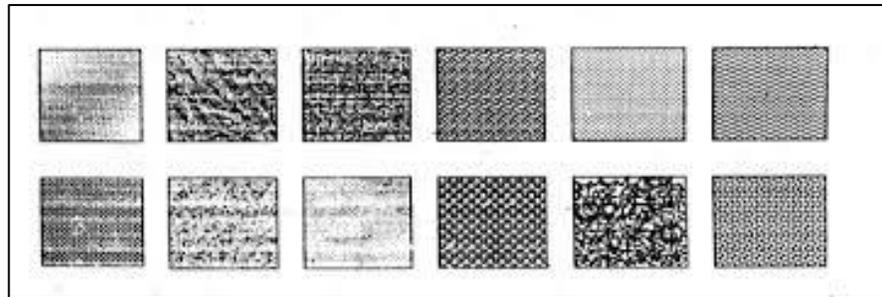
(a) *Light Color*

(b) *Transparent Color*

(c) *Opaque Color*

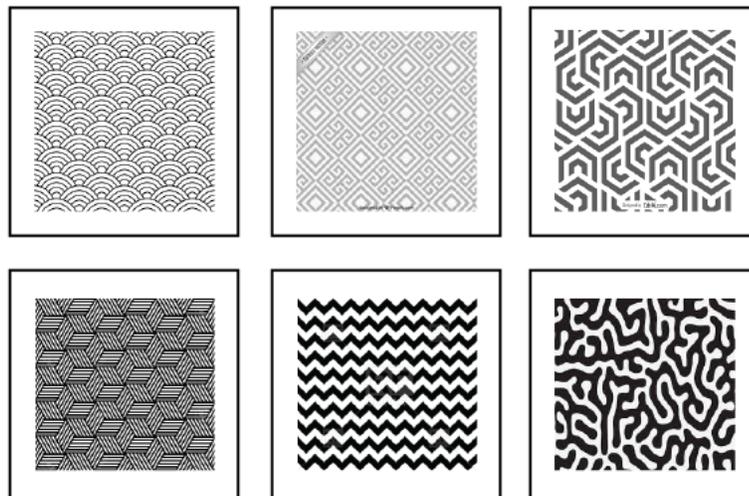
Gambar 2.9 Jenis-jenis Warna
(Sumber: designwizard.com)

10) *Texture*, dalam komik lebih cenderung pada media kertas yang digunakan atau tekstur yang tersirat pada benda pada sebuah ilustrasi pada komik.



Gambar 2.10 Contoh *texture*
(Sumber: anzdoc.com)

11) *Pattern* atau pola sangat rancu dengan arsir, sebab arsiran apabila sudah teratur, berulang, dan rapi, akan cenderung mejadi pola. Akan tetapi, pola lebih kompleks, sedangkan arsir cenderung sederhana. Dalam komik *pattern* digunakan sebagai *screentone*.



Gambar 2.11 Contoh *pattern*
(Sumber: saveasbrand.com)

Dalam Maharsi (2014, p 7), disebutkan bahwa komik memiliki banyak elemen pembentuk yang merupakan bahan dasar komik dan merupakan ciri khas komik. Elemen-elemen tersebut adalah:

1) Panel

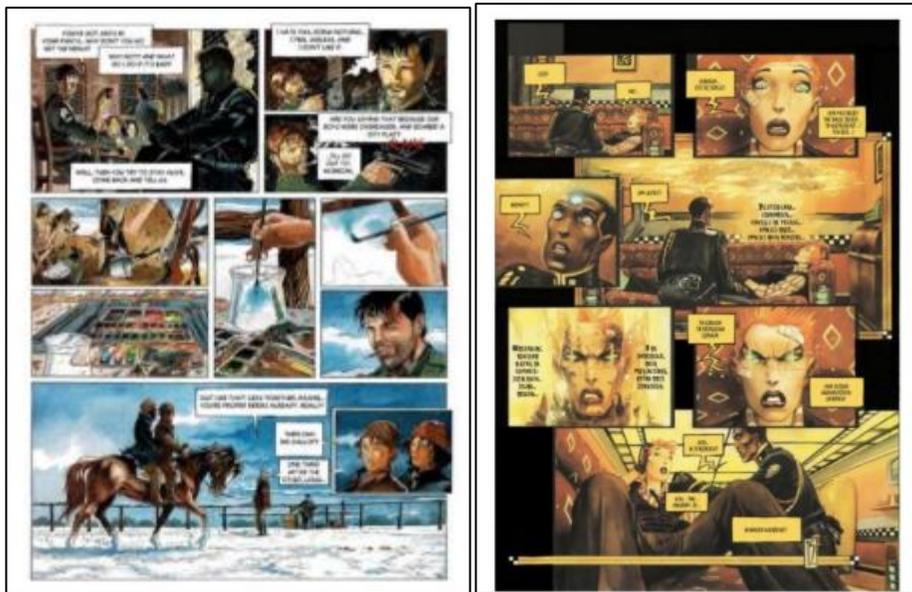
Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang akan membentuk sebuah alur cerita. Panel juga merupakan *frame* atau representasi dari kejadian utama. Panel *frames* atau bentuk panel memiliki bentuk yang bermacam-macam dalam komik, tidak hanya berbentuk kotak persegi semata dan tidak ada hukum baku dalam pembuatan panel komik. Menurut McCloud (200, p 195), urutan arah baca dari panel ini adalah dari kiri ke kanan, atas bawah atau searah jarum jam. Hal ini karena audiens sudah terbiasa membaca dari arah tersebut.



Gambar 2.12 Contoh panel dalam komik
(Sumber: Maharsi, 2014, p 8)

2) Parit

Parit merupakan ruang diantara panel yang merupakan jantung sebuah komik. Parit berfungsi sebagai penumbuh imajinasi pembaca menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan intepretasi pembaca dalam membaca cerita dalam koik tersebut. Sedangkan model dari parit sendiri tergantung dari kreatifitas dari komikus sendiri. Peran parit sangat penting karena dari parit inilah kesinambungan runtutan cerita yang terdapat dalam panel akan terwujud menjadi suatu cerita utuh. Namun dalam perkembangannya, penggunaan parit mengalami perubahan. Komikus tidak lagi memakai bidang garis pembatas berwarna putih, melainkan dengan menata panel secara menumpuk dan berjejer sehingga tidak ada pembatas antar panel. Hal ini mengakibatkan pengertian parit saat ini dipahami sebagai jarak imajiner antara satu panel dengan yang lain.



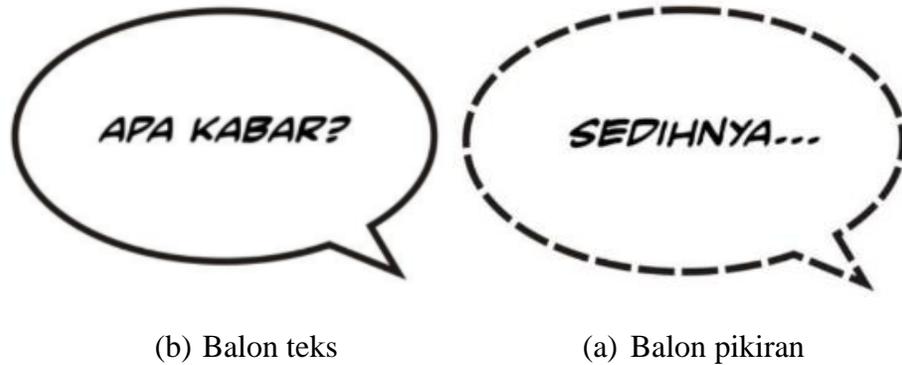
(a) Parit Bidang Putih

(b) Parit Imajiner

Gambar 2.13 Contoh parit dalam komik
(Sumber: Maharsi, 2014: 11)

3) Balon Kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan atau narasi dari peristiwa yang sedang terjadi ataupun keadaan yang sedang terjadi dalam suatu gambaran panel. Elemen ini terdiri dari tiga bentuk, yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan *captions*. Balon ucapan berbentuk bulatan tebal dengan ekor mengarah kepada tokoh yang sedang melakukan dialog. Sedangkan balon pikiran merupakan representasi pikiran dari tokoh dalam komik tersebut namun sebatas dalam batin dan tidak terucap. *Captions* merujuk pada penjelasan naratif non dialog dari ilustrasi dalam panel tersebut yang berbentuk kotak.



Gambar 2.18 Contoh balon kata
(Sumber: Maharsi, 2014, p 13)



Gambar 2.14 Contoh *captions*
(Sumber: Maharsi, 2014, p 13)

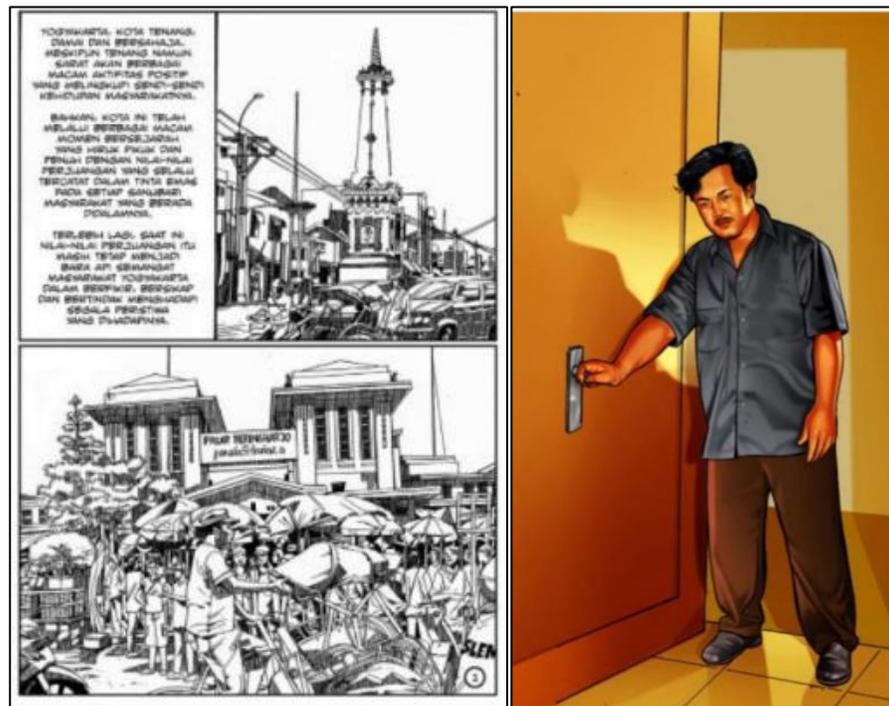
4) Ilustrasi

Ilustrasi menurut Webster's Third International Dictionary didefinisikan sebagai alat bantu yang membuat sesuatu lebih jelas, lebih bermanfaat, dan lebih menarik. Menurut Ross (dalam Sofyan 2017, p 8) ilustrasi tidak terbatas hanya pada gambar yang digunakan untuk memperindah atau memperjelas saja. Dengan kata lain karya berupa jepretan kamera dapat pula disebut ilustrasi. Seiring dengan berkembangnya jaman, sekarang ilustrasi tidak hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks, namun gambar yang lengkap tanpa teks dapat dikategorikan sebagai ilustrasi. Menurut Male (2007, p 10), ilustrasi berbicara tentang komunikasi, bagaimana seorang ilustrator mengkomunikasikan pesan kontekstual pada audiens.

Ilustrasi merupakan elemen penting dalam komik selain teks, karena dengan ilustrasi maka aspek cerita akan terwujud secara jelas dan estetis. Beberapa komik hanya memakai ilustrasi dalam panelnya tanpa menyertakan teks. Ilustrasi juga dikatakan sebagai bahasa universal yang mampu menembus rintangan berupa perbedaan bahasa dan kata-kata.

Menurut jenisnya, ilustrasi dibagi menjadi dua macam. Yaitu ilustrasi realis dan kartun. Menurut McCloud (dalam Maharsi 2014, p 15), gambar realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau objek aslinya. Sedangkan ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak dan sederhana sehingga makin jauh dari citra foto yang asli.

Sedangkan menurut teknis cara menggambar ilustrasi, terdapat dua cara pokok yaitu digital dan manual. Teknik digital merujuk pada cara pembuatan ilustrasi yang memakai peralatan komputer dengan *software* seperti Adobe Photoshop beserta pernik-pernik asesoris lain seperti tablet grafis dan lain-lain. Ilustrasi manual lebih merujuk kepada cara penggambaran berbasis kertas dengan menggunakan pensil atau alat-alat manual yang lain. Selain Teknik tersebut terdapat pula satu cara lain yang menggabungkan keduanya, teknik ini disebut dengan teknik *hybrid*. Teknik ini menggabungkan antara teknik manual pada awal pengerjaan ilustrasi dan dilanjutkan dengan teknik digital dalam penyelesaiannya.



(a) Ilustrasi manual dalam komik

(b) Ilustrasi digital dalam komik

Gambar 2.15 Teknik menggambar ilustrasi dalam komik
(Sumber: Maharsi, 2014, p 17)

Menurut Gumelar (2011, p 10), secara garis besar gaya ilustrasi di seluruh dunia mempunyai 4 aliran gaya gambar utama, yaitu:

a) *Cartoon Style*

Gaya gambar ini bercirikan gaya penggambaran karakter yang terkesan lucu.



(a) Gaya kartun Jepang



(b) Gaya kartun Amerika



(c) Gaya kartun Indonesia

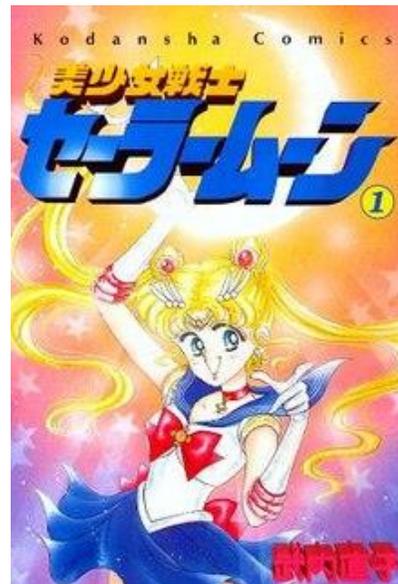
Gambar 2.16 Gaya gambar kartun
(Sumber: en.wikipedia.com)

b) *Semi Cartoon Style (Semi Realism Style)*

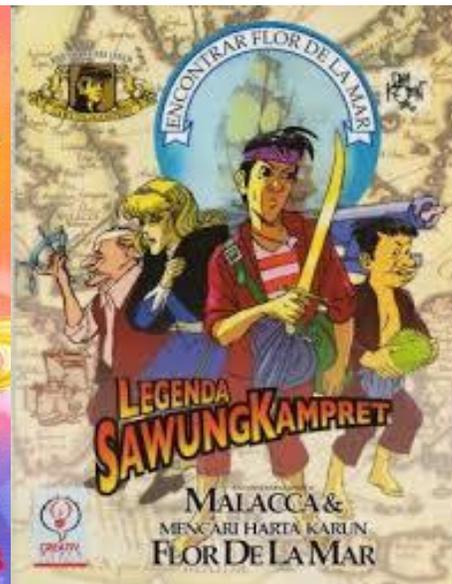
Merupakan gaya gambar gabungan antara realis dan *cartoon*, seperti karikatur.



(a) Gaya semi kartun Amerika



(b) Gaya semi kartun Jepang

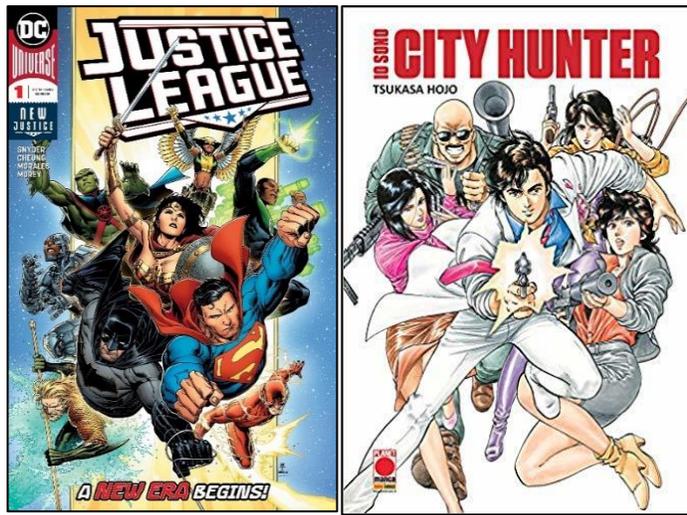


(c) Gaya semi kartun Indonesia

Gambar 2.17 Gaya gambar semi kartun
(Sumber: en.wikipedia.com)

c) *Realism Style*

Merupakan gaya gambar yang dibuat semirip mungkin dan mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia. Tidak hanya manusia, hal ini termasuk satwa, tumbuhan dan makhluk lainnya. Dalam penggambaran ras manusia, komik dengan aliran gaya realis cenderung mengikuti asal komik tersebut. Misalnya komik dibuat di Amerika, maka wajah maupun proporsi manusia yang tergambar dalam komik tersebut akan menyerupai penduduk Amerika.



(a) Gaya realis Amerika

(b) Gaya realis Jepang



(c) Gaya realis Indonesia

Gambar 2.18 Gaya gambar realis

(Sumber: en.wikipedia.com)

d) *Fine Art Style*

Merupakan gaya gambar yang timbul sesuai dengan pikiran seorang seniman, tanpa melihat latar belakang seni pembuat ilustrasi. Karya yang dihasilkan oleh gaya ini cenderung dekoratif atau abstrak. Tujuan utamanya adalah rasa seni itu sendiri, tanpa diikat oleh bentuk *cartoon*, *semi cartoon*, dan *realism*, ataupun aturan perspektif, *lighting*, dan *shading*.



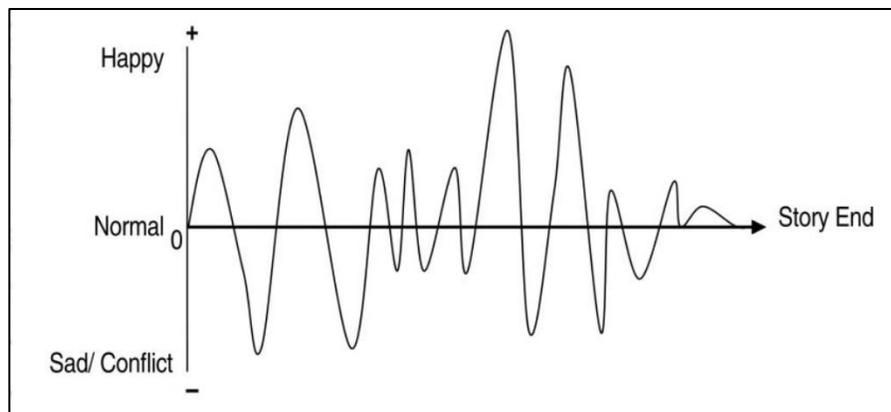
Gambar 2.19 Gaya gambar *fine art*
(Sumber: saatchiart.com)

5) Cerita

Dalam Maharsi (2014, p 18) dikatakan bahwa menurut sejarahnya, tema dalam komik sangat variatif, mulai dari cerita superhero, cerita dunia persilatan, dan cerita perjuangan. Bahkan pada tahun 1954, lahir komik bertema wayang yang diterbitkan oleh Keng Po berjudul Lahirnya Gatot Katja dan komik Mahabarata karya Kokasih terbitan Melodi. Imbas dari komik wayang ini kemudian memunculkan cerita yang mengambil tema-tema babad, cerita panji, legenda, dan sejarah. Tidak hanya itu, tokoh-tokoh dalam wayang juga dibuat komik yang berbau humor atau dagelan, seperti Dagelan Petruk-Gareng dan Petruk Djadi Dukun. Saat ini, cerita dalam komik semakin bervariasi, selain menyikapi kehidupan sosial yang sedang terjadi dalam bentuk komik kartun bertema sosial, terdapat pula komik bertema mistik maupun spiritual. Komik juga dipakai

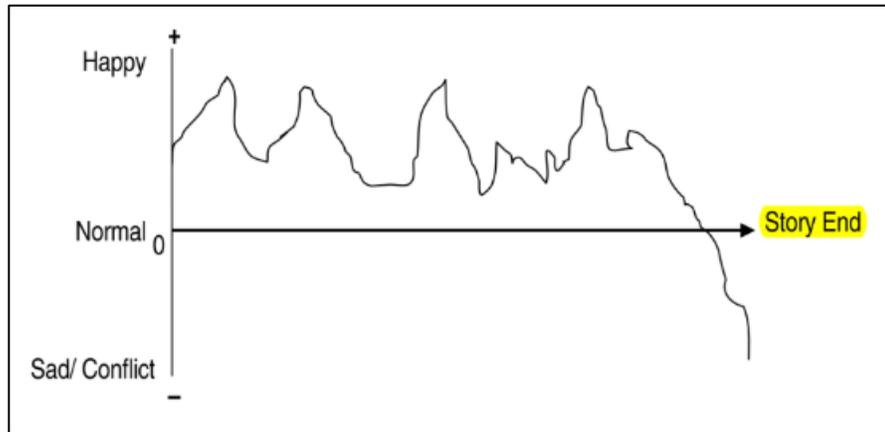
sebagai sarana dakwah, pendidikan, bahkan promosi. Komik edukasi terutama membicarakan mengenai masalah budi pekerti, sedangkan komik promosi terutama digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan sebuah produk kepada audiens dari sebuah produk.

Sedangkan dalam Gumelar (2011, p 42), cerita adalah keseluruhan jalinan/jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Cerita juga disebut dengan nama *storyline*. Cerita dapat diringkas menjadi sinopsis (*synopsis*), atau rangkuman keseluruhan cerita. *Storyline* mempunyai dinamika yang melibatkan banyak konflik, agar pembaca tertarik terhadap cerita tersebut. Dinamika cerita biasanya melibatkan kesengsaraan, perjuangan, konflik, dan *ending* dari perjalanan karakter dalam hidupnya. Bila digambar dalam diagram *waveform* dimana simbol (+) merupakan simbol dari *happy* dan *normal life*, simbol (0) dan (-) merupakan simbol dari *sad/conflict*, sedangkan panah ke kanan adalah *timeline* dinamika karakter dari awal sampai akhir cerita.

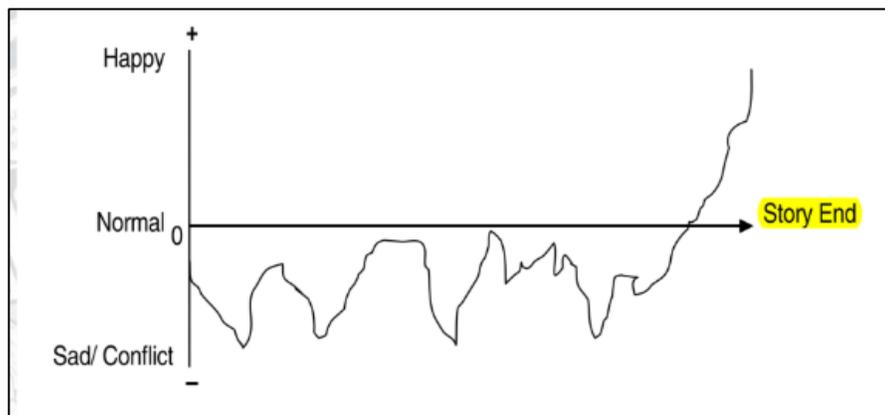


Gambar 2.20 *Storyline waveform*
(Sumber: Gumelar, 2011, p 42)

Klimaks kebahagiaan dicapai apabila mencapai titik tertinggi nilai (+), sedangkan klimaks kesedihan dicapai pada titik terendah (-). Apabila kehidupan karakter didominasi oleh kegembiraan, maka gelombang cenderung terdapat pada area (+), dan sebaliknya. Adapun kemungkinan hidup seorang tokoh dalam sebuah cerita diawali dengan kebahagiaan dan diakhiri dengan kesedihan, dan sebaliknya.



Gambar 2.21 *Sad ending waveform*
(Sumber: Gumelar, 2011, p 43)



Gambar 2.22 *Happy ending waveform*
(Sumber: Gumelar, 2011, p 43)

c. *Genre* dalam komik

Dalam Gumelar (2011, p 47) dituliskan bahwa semua *storyline* hasil dari *story making* terbagi menjadi 3 kategori besar, yaitu:

1) *Fiction Story*

Merupakan cerita khayalan yang dibuat berdasarkan imajinasi dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata. Kategori ini memiliki beberapa sub genre atau sub tema. Tema (*genre*) secara otomatis didapat dari ide dan ringkasan *storyline* (sinopsis) yang telah dimiliki sebelumnya. *Genre fiction* yang ada antara lain:

- a) *Horror*, merupakan cerita mistik yang berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal-hal mistik, tahayul, *superstition*, paranormal, *supernatural*, dan *science* yang digunakan secara negatif.
- b) *Science Fiction (Scifi)*, merupakan cerita fiksi ilmiah yang dibangun berdasarkan axuan teknologi yang telah ada ataupun mengembangkan lebih jauh mengenai teknologi yang masih dalam konsep. Hal ini menjadikan cerita fiksi memiliki dasar acuan logika seperti masin waktu dan kecanggihan teknologi.
- c) *Action*, merupakan cerita aksi yang banyak terjadi perkelahian, petualangan, kejar-kejaran yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok tokoh utama.
- d) *Drama*, merupakan cerita mengenai kejadian sehari-hari manusia saat ini yang melibatkan percintaan, kesedihan hidup, dan perjuangan dalam mencapai cinta dan cita-cita yang diimpikan seorang tokoh. Cerita drama cenderung didominasi oleh kesedihan dan kekecewaan.
- e) *Comedy*, merupakan kisah lucu dan konyol. Cerita ini didominasi oleh lelucon.
- f) *Wizardry/Witchcraft/Magic*, merupakan cerita mengenai kekuatan makhluk yang telah berevolusi lebih tinggi, hingga berkesan seperti memiliki kekuatan magis. Cerita ini didominasi oleh hal-hal magis dan fantasi.

- g) *Mystery*, merupakan cerita yang menjurus pada permainan logika, karena banyaknya teka-teki yang harus dipecahkan. Cerita jenis ini banyak digunakan dalam cerita detektif dan kepolisian, dimana tokoh utama akan berjuang memecahkan teka-teki yang dibuat oleh tokoh antagonis.
- h) *Based on True Story*, merupakan cerita yang dibuat berdasarkan cerita nyata.
- i) *Myth/Saga/Legend/Folklore*, merupakan cerita rakyat yang turun-temurun dan dianggap religious oleh kalangan masyarakat tertentu di suatu tempat, yang menceritakan tentang kehebatan seorang manusia dengan kekuatan super di masa lalu.
- j) *Epic* (epos), merupakan cerita yang menggunakan penulisan teknik puisi yang Panjang untuk menceritakan keberhasilan pahlawan di masa lalu. Epos termasuk ke dalam kategori *literary journalism* (jurnalistik sastra), namun epos juga terkadang diturunkan melalui budaya lisan, secara turun temurun dari generasi ke generasi dalam suatu tempat tertentu.
- k) *History*, merupakan cerita yang menggunakan referensi sejarah sebagai acuan ceritanya. Terdapat pula cerita yang mengangkat kisah dari tokoh-tokoh terkenal yang terdapat dalam sejarah suatu bangsa, negara, atau seluruh bumi. Biasanya cerita jenis ini berdasarkan riset dari kejadian di masa lalu, yang lebih banyak data dan fakta serta meminimalkan fiksinya.
- l) *Fable*, merupakan cerita pendek yang langsung menuju pada contoh moral yang ingin disampaikan. Biasanya dalam bentuk satwa, tanaman, ataupun benda-benda lain yang diasumsikan dapat berbicara, seperti robot, atau alien. Cerita *fable* tidak selalu identic dengan kisah-kisah satwa yang dapat berbicara.

2) *Hybrid Story*

Merupakan cerita yang berasal dari kejadian asli, namun pada laporannya dituliskan dalam Bahasa Sastra sehingga kejadian yang terjadi terkesan lebih indah. Di masa lalu, cerita jenis ini disebut dengan eops, dimana kejadian sejarah yang terjadi dituliskan dalam bait-bait puisi. Sedangkan di masa kini, gabungan antara non-fiksi dan penggunaan bahasa yang indah dalam dunia jurnalisme disebut dengan *literary journalism*.

3) *Non-Fiction Story/ Report*

Lebih cenderung digunakan untuk edukasi, proposal, laporan, penelitian, dan berita. Dalam berita, sebuah cerita merupakan laporan atau liputan dari kejadian asli dan dituliskan dalam Bahasa formal untuk berita di koran, majalah, internet, radio, televisi, atau media lainnya. Jurnalisme untuk peliputan konflik lebih cenderung meliput versi kedua belah pihak untuk mendamaikan. Hal ini dilakukan agar pblik dapat menilai dengan bijak dan mencari solusinya.

d. Jenis-jenis komik

Menurut Ramadhan (2019) dalam artikelnya yang berjudul “*Jenis-Jenis Komik, dari Novel Grafis hingga Webtoon*”, terdapat beberapa jenis komik, yaitu:

1) *Comic Book*

Bentuk ini tersusun atas banyak halaman yang masing-masing menggambarkan suatu adegan dalam cerita. Jumlah halaman pada sebuah buku komik sendiri bisa bervariasi antara satu dan lainnya, biasanya berjumlah 22 halaman atau lebih. Sebuah buku komik biasanya menceritakan satu episode atau volume tertentu dari sebuah seri judul. Karena jumlah halamannya yang lebih banyak, seorang komikus bisa memasukan lebih banyak detail cerita ke dalam gambar komik untuk menggambarkan suatu jalan cerita.

Jenis komik yang satu ini kerap dipilih untuk berbagai genre karena ruang untuk menuangkan ide para *creator* jadi lebih besar dan kesempatan untuk memasukkan sebanyak mungkin detail bisa lebih mudah dilakukan.



Gambar 2.23 Contoh *comic book*
(Sumber: kreativv.com)

2) *Comic Strips* (komik potongan)

Comic strips adalah cerita pendek yang disusun dalam bentuk panel-panel kecil, dengan jumlah antara 3-4, baik secara vertikal maupun horizontal. Cerita yang dimuat dalam comics strip biasanya merupakan seri bersambung dengan episode baru setiap kurun waktu tertentu, baik mingguan atau bulanan. Komik jenis ini biasanya ditempatkan pada bagian khusus di koran sebagai kolom hiburan bagi para pembaca. Cerita tentang Si Kucing Oranye, Garfield, merupakan contoh komik populer pada format ini. Selain berbentuk potongan-potongan cerita pendek, *comics strip* juga banyak dikompilasikan menjadi sebuah buku komik yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah seri terpisah,



Gambar 2.24 Contoh *comic strips*

(Sumber: kreativv.com)

3) Novel Grafis

Novel grafis merupakan format lain yang juga umum dipakai. Novel grafis merupakan bentuk ekstensi dari sebuah *chapter* atau volume tertentu pada komik yang dibuat dalam bentuk gambar penuh secara detail. Berbeda dengan buku komik yang hanya memiliki panjang sekitar 22 halaman atau lebih, sebuah novel grafis dapat terdiri atas 75 hingga 300 halaman untuk setiap edisinya. Komponen cerita yang ada, baik berupa interaksi antar tokoh, maupun *setting* tempat dan waktu, semua ditampilkan dalam bentuk visual gambar komik berkualitas tinggi.



Gambar 2.25 Contoh novel grafis
(Sumber: kreativv.com)

4) *Komik Online (Webtoon)*

Merupakan komik yang menggunakan situs web. Hal ini memungkinkan setiap pengguna *online* yang mengunjungi atau pembaca dapat membaca komik. Komik jenis ini cukup mudah diakses dan praktis, terlebih sekarang banyaknya *gadget* yang telah banyak dimiliki oleh remaja, komik bisa dinikmati dimana dan kapan saja.



Gambar 2.26 Contoh Webtoon
(Sumber: kreativv.com)

2.2.2. Panji

Dalam Manuaba, *et.al.* (2013, p 53), disebutkan bahwa cerita panji merupakan cerita klasik Jawa yang dikenal di Indonesia maupun Asia Tenggara. Menurut Nurcahyo (dalam Manuaba, 2013, p 57), dituliskan pengertian Panji adalah:

“... Cerita Panji adalah sekumpulan cerita pada masa Hindu-Budha di Jawa yang berkisah seputar kisah asmara Panji Asmorobangun dan Puteri Candrakirana (Dewi Sekartaji) yang penuh dengan petualangan sampai akhirnya memerintah di Kerajaan Kediri. Tetapi ternyata, ditemukan banyak potensi budaya...”

Masih menurut Nurcahyo, cerita ini tidak hanya terkait dengan sastra lokal, tetapi juga menyangkut aspek sejarah, arkeologi, antropologi, pertanian, politik, dan aspek budaya secara luas. Dalam hal pertanian, budaya dalam panji berbicara tentang tantra dan kesuburan, bagaimana memperlakukan tanah atau lahan seperti menyayangi istri. Konsep pertanian ini pada zaman dahulu dituturkan dan disebarluaskan melalui dongeng yang diwariskan lewat bahasa tutur. Kisah Panji juga ditemukan oleh Kieven (dalam Manuaba 2013, 2013, p 58) pada dua puluh relief candi di Jawa Timur. Relief tersebut menggambarkan suatu cerita dari Ramayana maupun Mahabarata.

“... Ada yang sejenis punden, ada yang candi berundak, ada altar jenis meja saja, ada goa alami dan ada goa buatan orang. Banyak candi dan situs dihias dengan ukiran batu, ada yang pakai ornamens saja. Tapi kebanyakan ukiran itu menggambarkan suatu cerita. Ada yang menggambarkan adegan dari Ramayana, dari Mahabarata dll...”

Nilai-nilai yang terdapat pada cerita Panji tidak hanya menjurus pada satu agama, daerah, maupun etnis tertentu, namun mengandung nilai universal. Hal inilah yang membuat Panji dapat menyebar ke seluruh nusantara. Contohnya di Jawa, cerita Panji digunakan dalam pertunjukan Wayang Gedog. Di Bali, cerita Panji dikenal dengan sebutan “malat”. Tidak hanya itu, cerita ini juga menjadi bagian dari tradisi Sukung Banjar di Kalimantan Selatan.

Menurut beberapa para pembaca ahli, cerita Panji sudah ada sebelum zaman Kerajaan Majapahit, namun cerita ini baru dipopulerkan pada zaman Kerajaan Majapahit. Menurut Cahyono (dalam Manuaba, 2013, p 58), memahami Panji setidaknya dapat dipertanyakan dari tiga sisi. Yaitu: sejarah, sastra, dan ekspresi. Dari

segi sejarahnya dapat dipertanyakan bahwa apakah manusia dalam cerita Panji benar-benar pernah ada atau tidak. Pada segi sastra, dapat dipertanyakan apakah cerita Panji merupakan cerita rekaan atau tidak. Dari segi ekspresi, dapat dilihat melalui seni pertunjukan yang lebih variatif. Menurut beliau pula, kepanjian tidak hanya sekedar merupakan fenomena kesenian, namun juga sekaligus fenomena sosial, pemerintahan, kemiliteran, religi, dan fenomena lainnya. Oleh karena itu, cerita Panji lebih dipandang sebagai fenomena budaya yang mengalami diversifikasi bentuk dan fungsi sampai lintas masa dan area. Pada masa Kerajaan Majapahit, cerita Panji berawal dari sastra tutur, kemudian dituliskan, hingga muncullah banyak varian, sampai kemudian diabadikan menjadi relief cerita Panji.

Panji tidak hanya sekedar diakui sebagai sastra, namun juga sebagai budaya yang mengandung sepuluh nilai. Kesepuluh nilai tersebut adalah kesejarahan, edukatif, estetika, keteladanan, kepahlawanan, budaya, kearifan lokal, ekologis, politis, dan moral. Nilai kesejarahan dapat dilihat dari keberadaan cerita ini yang menyangkut dengan Kerajaan Kediri dan Jenggala, mengenai kisah putera kerajaan yang saling mencintai. Dikatakan memiliki nilai edukasi karena cerita Panji ini merupakan sumber cerita yang melahirkan banyak cerita turunan dan memiliki peran dalam pengembangan sastra dan budaya Jawa. Sedangkan nilai keteladanan dapat diketahui dari kisah-kisah pengembaraan, penyamaran, dan pencarian Panji. Panji selalu menunjukkan sikap baik dan bijaksana. Kisah Panji hampir tidak pernah diceritakan sebagai tokoh yang jahat. Nilai kepahlawanan dapat diketahui dan dilihat dari kegigihan Panji yang tidak pantang menyerah dalam menemukan kekasih hatinya yang sering dikisahkan dalam penyamaran atau sedang terpisah jauh darinya. Dalam perjalanannya itu, Panji menghadapi banyak tantangan yang membahayakan nyawanya. Namun semua tantangan itu berhasil dilaluinya dengan selamat. Nilai budaya terlukiskan melalui arca, relief, dan naskah kuno yang mengungkapkan budaya pada masanya. Nilai ini berhubungan dengan nilai estetika yang dapat dilihat melalui karya sastra, seni, dan budaya Panji. Semua cerita dalam Panji diceritakan dalam nilai estetika yang tinggi, sehingga Panji menjadi karya yang patut disimak oleh masyarakat untuk meningkatkan nilai budi dan luhur manusia. Selanjutnya adalah nilai ekologis.

Nilai ini ditunjukkan melalui busana Jawa yang digunakan, perhatian pada alam sekitar, dan lingkungan seni yang dikembangkan dalam budaya Jawa. Terdapat pula nilai politis di dalam cerita Panji. Nilai ini dipahami sebagai nilai negatif namun juga positif. Nilai politis cukup intens karena Panji sendiri adalah putera mahkota Kerajaan diidentikkan dengan Raden Inu Kartapati yang banyak mengelola kerajaan. Politis berkaitan dengan pengelolaan pemerintahan dan birokrasi kerajaan pada masa itu. Nilai terakhir adalah nilai moral yang dapat diketahui melalui sikap dan perilaku tokoh-tokoh cerita yang ada dalam cerita Panji, terutama Panji Asmarobangun dan Galuh Candrakirana, yang secara keseluruhannya digambarkan sebagai manusia yang memiliki moralitas yang sangat tinggi.

Sedangkan dalam Errington (1980, p 31) dituliskan Panji Asmarabangun sebagai Jaka Kembangkuning, sedangkan Galuh Candrakirana sebagai Dewi Sekartaji. Dalam naskah ini diceritakan Raja Brawijaya dari Kerajaan Kediri yang membuat sebuah sayembara untuk menemukan putrinya yang hilang. Jaka Kembangkuning yang ikut serta dalam sayembara itu dihadapkan oleh pertarungan dengan Prabu Klana Gadingpita, seorang raja yang juga ingin menikahi sang putri. Pertarungan dimenangkan oleh Jaka Kembangkuning, yang artinya ia berhak menikahi Dewi Sekartaji.

2.3. Kajian Sumber Ide Perancangan

a) “Trickster” oleh MasHiro dan Kairnn



Gambar 2.27 Webtoon “Trickster”

(Sumber: webtoons.com/id)

Webtoon ini menceritakan mengenai sistem pendidikan di Indonesia yang selalu mengekang dan menuntut muridnya untuk menjadi yang paling baik dengan menggunakan peraturan-peraturan yang ketat. Di sini, sang tokoh utama, yang merupakan murid teladan dan mendukung sistem sekolah, berusaha memerangi pihak yang berusaha menjatuhkan pihak sekolah. Masukkan yang dapat diambil bagi perancangan yang akan dilakukan dari Webtoon ini adalah: 1) konsep karakter desain yang menarik, hal ini dapat membangun rasa senang dan simpati terhadap tiap karakter yang muncul komik ini; 2) alur cerita yang menarik dan tidak membosankan, mengingat tema dari komik ini adalah pendidikan, yang bisa dibilang membosankan.

b) “7 Wonders” oleh Metalu

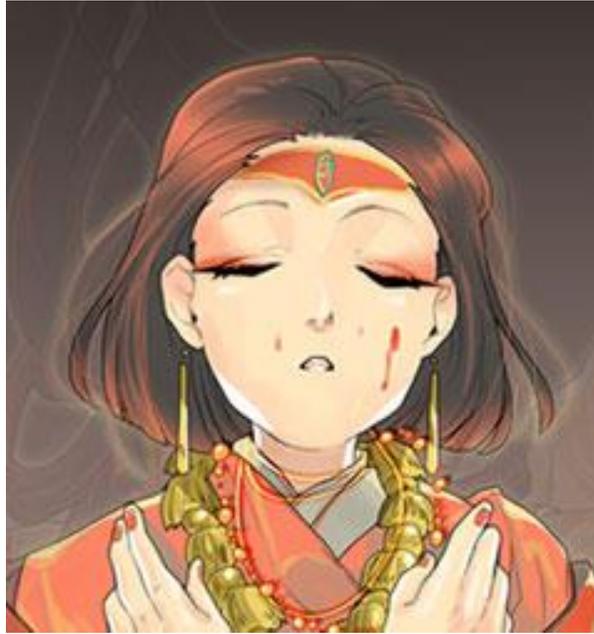


Gambar 2.28 Webtoon “7 Wonders”

(Sumber: webtoons.com/id)

Webtoon ini bercerita mengenai seorang pemuda bernama Jaka yang kehidupannya penuh dengan kesenangan tiba-tiba berubah ketika perusahaan ayahnya mengalami kebangkrutan. Di tengah keterpurukan, Jaka bertemu dengan 7 bidadari dari khayangan. Webtoon merupakan adaptasi modern dari legenda Jaka Tarub dan tujuh bidadari. Masukkan yang dapat diambil bagi perancangan yang akan dilakukan dari Webtoon ini adalah: 1) penggambaran karakter yang menarik sehingga dapat menarik perhatian pembaca; 2) alur cerita yang menarik dan tidak tertebak, membuat pembaca memiliki sudut pandang lain terhadap legenda Jaka Tarub. 3) perpaduan antara genre fantasi dan roman yang tidak berlebihan.

c) “For the Sake of Sita” oleh Haga



Gambar 2.29 *Webtoon* “For the Sake of Sita”
(Sumber: webtoons.com/id)

Webtoon ini bercerita tentang kisah cinta seorang mahasiswa kedokteran dan seorang *kumari*, yang merupakan seorang anak yang ditunjuk untuk menggantikan seorang dewi. *Kumari* sendiri merupakan tradisi khas Nepal. Dalam kisah ini, seorang anak *kumari* tersebut gagal karena dia tidak bisa menjaga kesuciannya dalam masa waktu yang ditentukan. Karena rasa cintanya, pada akhirnya sang dokter menikahi sang *kumari*. Webtoon ini menampilkan usaha sang dokter dalam melindungi dan mengubah takdir dari sang istri. Masukan yang dapat diambil bagi perancangan yang akan dilakukan dari Webtoon ini adalah: 1) alur cerita yang menarik dan edukatif, melalui Webtoon ini, pembaca dapat mengenal tradisi dari Nepal; 2) penggunaan *genre* roman yang tidak berlebihan.