

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan komik *strip*, membutuhkan beberapa tinjauan pustaka berupa artikel-artikel penelitian terlebih dahulu, referensi dari beberapa buku dan karya mengenai buku dan metode dalam membuat sebuah komik. Dengan studi pendahuluan dapat mengetahui dengan pasti apa yang akan diteliti yaitu mengenai hubungan Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan komik *strip* sehingga bisa menyampaikan pesan yang dapat diterima dengan baik.

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu

Untuk membantu perancangan ini, maka diperlukan tinjauan terhadap beberapa jurnal. Perancangan ini membutuhkan tinjauan dari jurnal perancangan pembuatan komik. Jurnal pendukung mengenai melakukan perancangan komik pertama, dengan judul *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan* yang ditulis oleh Monica dan Laura Chrisrina Luzar (2011), di dalamnya memberitahukan mengenai penjelasan mengenai penjelasan warna hangat dan warna terang, serta penggunaannya. Selain itu di dalam jurnal juga menjelaskan mengenai arti atau pengertian dari beberapa warna seperti warna merah, kuning, oranye, biru, hijau, hitam, dan abu-abu. Di dalam jurnal juga menjelaskan bagaimana peran penting warna dalam mempengaruhi emosi manusia yang membuat ketertarikan untuk membaca.

Jurnal lainnya dengan judul *Perancangan komik Unggah-unggah di DIY Berjudul 'Ora Ilok!'* oleh Yusup Amy Purwadi (2016), mengungkapkan mengenai sebuah komik yang menceritakan sifat yang banyak dimiliki sebagian besar orang yaitu mengabaikan nilai kesopanan. Di dalam jurnal tersebut menyatakan bahwa komik tersebut membawa keadaan nyata yang dialami oleh umumnya mahasiswa yang dikemas dengan komedi dan tidak lupa untuk memberikan pelajaran agar menjadi lebih sopan. Contoh ini bisa dimasukkan ke dalam komik *strip*, dengan begitu cerita yang akan disajikan lebih menyenangkan dan terdapat unsur kehidupan yang sebagian besar dialami oleh pembaca.

Selain itu ada juga Jurnal dengan judul *Perancangan Komik Sepuluh Perintah Allah Menggunakan Pendekatan Permasalahan Remaja Perempuan Kristen* oleh Evalida Maria, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacy (2018). Jurnal ini mirip seperti jurnal sebelumnya, tetapi dalam jurnal ini lebih dikhususkan kepada pembaca kaum perempuan dan nilai-nilai yang tercantum adalah nilai-nilai yang di dalam kitab agama Kristen. Dengan membawa masalah-masalah yang umumnya dialami kaum perempuan karena pergantian emosi, komik yang dijelaskan, dirangkum dengan apik agar menjadi menarik untuk dibaca. Jika membawa ke dalam komik yang akan di buat, masalah-masalah yang pada umumnya dialami oleh beberapa orang yang terselesaikan bisa juga menjadi solusi masalah yang sedang dihadapi oleh pembaca atau pun menjadi penyemangat. Selain itu makna yang sebenarnya ingin di masukkan ke dalam komik *strip* juga bisa di terima oleh pembaca dengan baik.

Ada juga jurnal yang berjudul *Memahami Psikologi Remaja* yang ditulis oleh Riry Fatmawaty (2017), isinya mengenai pengenalan apa itu masa remaja dan umur berapa saja yang bisa dikategorikan sebagai remaja. Di dalamnya juga menjelaskan mengenai hormon remaja yang berubah karena adanya kelenjar endoktrin yang mengeluarkan zat-zat hormon hingga mengakibatkan ketidaknyamanan bagi remaja karena mengalami suatu hal yang baru. Selain menjelaskan mengenai apa saja yang akan terjadi pada masa remaja, di jurnal ini juga menjelaskan apa saja yang perlu di lakukan agar kenakalan pada masa remaja tidak menjadi dampak yang buruk bagi kehidupannya. Di dalam artikel ini dijelaskan bahwa peran dari keluarga sangatlah penting.

Jurnal lain dengan judul *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial pada Remaja Wanita di Surabaya*, yang di tulis oleh Tisa Ashifa Pravitasari, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi (2017). Di dalamnya menyatakan bahwa perkembangan zaman sekarang ini akan sangat erat kaitannya dengan perilaku para remaja di Indonesia, di sini di khususkan dalam lingkup remaja wanita di Surabaya. Karena itu komik menjadi salah satu tempat di mana bisa membuat perubahan sifat dari para remaja. Komik adalah sebuah tempat untuk mendapatkan hiburan dan sebuah pembelajaran dalam sisi positif, karena itu Artikel

ini bisa membantu agar dalam membuat komik bisa memikirkan kembali dampak apa saja yang akan di dapat oleh pembaca.

Dari artikel-artikel tersebut didapatkan bagaimana membuat cerita dengan psikologis bagi remaja berumur 13-18 tahun. Dengan begitu apa yang ingin disampaikan bisa mendarat dengan benar untuk target pembaca. Selain dalam ceritanya, warna yang di pilih juga ditentukan dengan baik agar informasi yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik.

2.2 Buku Referensi

Buku yang menjadi referensi pertama adalah buku dengan judul *Understanding Comic* oleh Scott McCloud. Di dalamnya menjelaskan mengenai pemahaman mengenai komik. Di dalamnya menjelaskan mengenai pengertian komik menurut penulis lalu memberitahu mengenai sejarah dari gambar hingga menjadi sebuah komik. Selain itu di dalam buku juga menjelaskan mengenai visualisasi atau penggambaran dalam komik yang lebih banyak digunakan dan alasannya. Penjelasan di dalamnya juga menyertakan adanya perbedaan transisi yang terdapat di dalam komik.

Buku yang kedua berjudul *Creative Character Design* yang ditulis oleh Bryan Tillman, berisikan mengenai cara untuk membuat karakter dalam sebuah cerita. Semuanya diawali oleh pertanyaan yang menyangkut cerita yang ingin disampaikan agar bisa membuat sebuah karakter yang bisa diterima. Dengan begitu sebuah karakter yang dibuat akan mengikuti pemikiran awal saat di buat serta tidak akan berubah secara tiba-tiba hingga membuat pembaca merasa bingung. Selain itu bentuk pada karakter sangat mempengaruhi dikarenakan bentuk adalah salah satu penjelasan secara visual mengenai karakteristik dari sebuah karakter. Bryan Tillman juga mengingatkan untuk terus mencari referensi dalam membuat sebuah karakter di dalam komik. Referensi bisa berasal dari foto agar aksi atau ekspresi yang ingin diungkapkan bisa diterima dengan baik.

Buku yang ketiga berjudul *Drawing Manga Animals, Chibis, and Other Adorable Creatures* yang ditulis oleh J.C Amberlyn, menjelaskan mengenai cara untuk membuat sebuah karakter menggemaskan dengan gaya komik jepang atau biasanya di sebut *manga*. Pada buku ini lebih menjelaskan mengenai cara

menggambar hewan dan manusia setengah hewan agar terlihat lebih menggemaskan. Cara untuk menggambarkan ekspresi dan juga dalam membuat mata juga di jelaskan di dalam buku. Selain itu dijelaskan juga cara untuk membuat *chibi*, atau manusia yang menggunakan gaya *manga* dengan bentuk yang lebih menggemaskan dan juga cara untuk membuat *mascot* beserta kriteria yang harus di masukan di dalamnya.

Buku ke empat berjudul *Making Comics* dibuat oleh Scott McCloud menjelaskan mengenai tata cara untuk membuat komik yang menarik. Mulai dari panel, sorot, kamera, transisi, dan lainnya sesuai dengan komik-komik yang sudah beredar. Contoh yang dipakai di dalam buku bukan hanya menjelaskan mengenai komik dalam satu negara melainkan banyak negara serta penjelasan mengenai visual yang dipakai.

2.3 Sumber Ide Perancangan

Untuk pembuatan komik *strip* ini memerlukan beberapa ide perancangan, mulai untuk pembuatan secara visual dan juga alur ceritanya.

1. Komik “Naruto SD: Rock Lee no Seishun Full-Power Ninden”



Gambar 2.26 Komik “Naruto SD: Rock Lee no Seishun Full-Power Ninden”

Sumber: <<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=13833>>

Ini merupakan komik yang berasal dari Jepang pada 4 Desember 2011 yang dibuat oleh Kenji Taira yang mengambil tokoh original Masashi Kishimoto dalam komik *Naruto Shipuden*.

Pada komik ini mengisahkan cerita mengenai Rock Lee, salah satu tokoh pada komik *Naruto Shippuden* bersama teman-temannya. Di dalamnya mencertiakan mengenai tingkah konyol Rock Lee yang menarik teman kelompoknya yang beranggotakan Temari dan Neji dalam aksinya. Mulai dari melakukan tugas, membantu orang-orang, sampai menjalani kegiatan sebagai seorang ninja. Selain itu dalam penggambaran atau visualisasi tokoh orang di dalamnya merupakan bentuk manusia kecil atau chibi tetapi masih bisa memperlihatkan bentuk tangan, kaki, dan tubuh yang mendekati dengan penggambaran aslinya jika dibandingkan dengan chibi pada umumnya yang mempunyai tubuh yang gemuk dan wajah yang oval.

2. Maou no Musume wa Yasashi sugiru!!



Gambar 2.27 Komik “The Demon King’s Daughter is Too Kind”

Sumber: <<https://mangadex.org/title/a5d3c8e2-70dc-4108-afb5-08be57803a60>>

Dengan judul bahasa Inggris “*The Demon King’s Daughter Is Too Kind*”, berasal dari Jepang yang dibuat oleh Sakamoto Yuuya. Komik ini dibuat dari tahun 2019 dan masih terus berjalan sampai saat ini dengan sudah mencapai 22 chapter.

Komik ini menceritakan mengenai Dou, anak perempuan dari Raja Iblis Ariman yang terkenal dengan kekuatannya yang hebat. Jahy, penasihat dari raja iblis ingin membuat Dou menjadi anak iblis sempurna yaitu iblis yang menakuti manusia. Sudah banyak cara yang Jahy coba tetapi setiap cara tersebut bukannya membuat Dou menjadi iblis yang jahat melainkan sebaliknya. Sifat polos Dou membuat setiap cerita berujung kebahagiaan untuk setiap sisi. Komik strip yang akan dibuat akan menyungsumg tema yang sama, anak kecil yang melakukan

kebajikan sederhana yang menyungung nilai-nilai kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Sifat polos dari komik “*The Demon King’s Daughter Is Too Kind*” akan menjadi patokan dalam pembuatan tokoh utama dari webcomic yang akan dibuat.

3. Webtoon *Choco Latte*



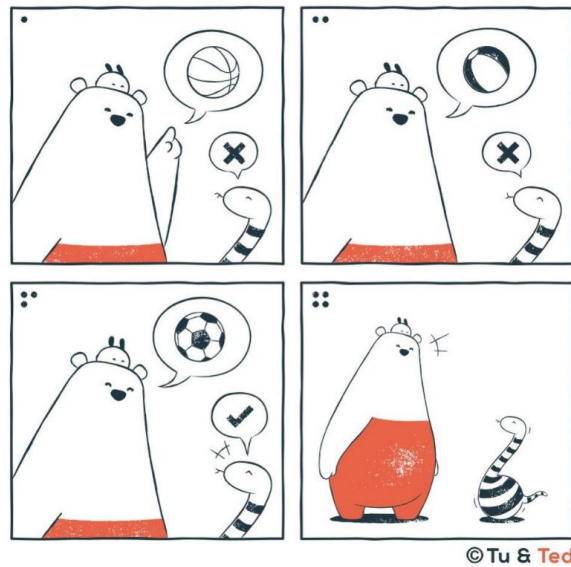
Gambar 2.28 Webtoon *Choco Latte*

Sumber: webtoon

Webtoon *Choco Latte* dibuat oleh komikus asal Jepang dengan nama pena Ann. Terbit sejak 4 Agustus 2019, sudah mencapai 83 episode dengan genre romansa yang sudah dilihat sebanyak 23 juta kali.

Webtoon *Choco Latte* menceritakan mengenai kisah manis antara dua remaja yang sedang mengalami perasaan jatuh cinta, sampai perjalanan kisah cinta mereka yang terkena masalah. Webtoon ini merupakan webtoon yang tidak menggunakan teks percakapan, teks bisa ditemukan beberapa kali tetapi tidak untuk melakukan sebuah percakapan secara tatap muka. Untuk menjelaskan cerita yang ingin di sampaikan, komikus memilih untuk menjelaskan secara visual seperti gambar dan juga ekspresi yang dikeluarkan oleh karakter yang ada di dalamnya. Ekspresi yang dipakai merupakan ekspresi melalui gerak tubuh atau melalui ekspresi wajah. Selain itu ada juga icon-icon yang melengkapi ekspresi karakter agar pembaca bisa lebih mengerti apa yang sedang terjadi pada kejadian tertentu. Salah satunya seperti adanya tanda baca seru (!) sebagai arti kaget, tanda baca tanya (?) sebagai arti bingung, dan ada juga icon lainnya yang bukan merupakan tanda baca seperti icon getar, keringat, tersentak, dan lainnya.

4. Pengguna Instagram tu *and* ted



Gambar 2.27 Pengguna Instagram tu *and* ted

Sumber: Instagram tuandted

Pengguna Instagram tu & ted ini membuat komik *strip* dengan karakter hewan yang tidak memerlukan adanya balon percakapan menggunakan tulisan. Komik *strip* ini menceritakan mengenai kegiatan Tu dan Ted dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Tidak banyak percakapan yang dilakukan tetapi menggunakan visual baik dalam penggambaran fisik, figur, ekspresi, dan juga balon percakapan. Panel yang dipakai di dalamnya paling banyak adalah 4 lalu untuk memudahkan pembaca diberikan adanya titik pada bagian kiri atas untuk mengetahui cara membaca panel yang terdiri dari satu slide tersebut. Selain gambar yang diam, Tu dan Ted ini juga menampilkan beberapa gambar bergerak yang jarang dipakai. Selain visual untuk memudahkan pembaca mengerti sebuah cerita, dipakai juga simbol seperti tanda tanya (?), tanda seru (!), ekspresi kaget, terburu-buru, dan sebagainya. Pada komik strip pengguna ini hanya menggunakan warna hitam, putih, dan merah sebagai penghiasnya tetapi berhasil membuat pembaca bisa melihat perbedaan dari setiap gambarnya.

5. *Chicken Soup for The Soul*: Berbagi kebaikan



Gambar 2.28 Buku *Chicken Soup for The Soul*: Berbagi kebaikan

Sumber: Gramedia.com

Buku *Chicken Soup for The Soul*: Berbagi kebaikan, atau dalam bahasa Inggrisnya *random act of kindness* berisi mengenai kesaksian atau kejadian nyata orang yang dikumpulkan dalam satu tema yang sama. *Chicken Soup for The Soul* merupakan sebuah perusahaan yang menerbitkan buku dengan nama yang sama dan berada di negara *United State*. Cara mereka untuk mengumpulkan cerita adalah dengan menerima berbagai cerita melalui *email* yang selalu di tulis di halaman depan buku. Pada buku ini penulis memilih buku dengan tema berbagi kebaikan, yaitu kumpulan cerita mengenai kebajikan yang diterima dari orang lain, baik yang dikenal atau pun tidak pernah diketahui sekalipun, walau kebajikan yang diberikan dalam ukuran yang kecil. Dari tindakan kebajikan secara acak sampai yang harus di lakukan, di dalam buku ini menunjukkan bagaimana sikap positif dapat mengubah dunia. Cerita-cerita di dalamnya bisa membantu penulis dalam membuat rancangan komik *strip* agar lebih menarik dan lebih dekat dengan pembaca.

2.4 Landasan Teori

Dalam perancangan komik strip ini dibutuhkan teori sebelum eksekusi. Teori-teori yang dikumpulkan adalah sebagai berikut:

2.4.1 Pengertian Komik dan Komik *Strip*

Komik adalah sebuah cerita yang sebagian besar adalah gambar dengan kata-kata yang menjelaskan mengenai isi cerita. Kata komik sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu “*komikus*”. Sedangkan di dalam bahasa Prancis dikenal dengan “*comique*”, serta bahasa Inggris yaitu “*comic*”. Kata komik sendiri memiliki arti lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda yang artinya pelawak atau badut (Muchilisin, Riadi, 2020). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Selain untuk menghibur, komik juga sebagai sarana pendidikan. Menurut Scott McCloud (2000:9), “komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara api dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal)”. Menurut Sudjana dan Rifai (2011), “komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.”

Jika komik membutuhkan banyak gambar untuk menceritakan sebuah peristiwa dan mempunyai cerita yang panjang, maka berbeda dengan komik *strip*. Hanya memerlukan beberapa *panel* gambar dan hanya memerlukan sebuah topik yang akan diangkat sehingga informasi yang ingin di sampaikan bisa tersampaikan dengan lebih baik (Nurgiyantoro, 2010:434). Komik *strip* pertama di dunia ialah “*The Yellow Kid*” ciptaan Richard Felton Outcults yang disebarakan melalui koran di *Hearst New York American* pada 16 Februari 1896. Setelah itu mulai muncul komik strip lainnya (Cavette, 2018). Di Indonesia sendiri komik *strip* pertama ialah Ko Put On pada tahun 1930-1960-an yang diciptakan oleh Kho Wan Gie. Komik *strip* ini menceritakan mengenai keseharian mengenai kondisi pada saat itu yang dan juga sebagai salah satu keturunan Tionghoa yang hidup di Jakarta.

2.4.2 Ciri Komik

Menurut Ricky W. Putra (2020) di dalam bukunya, terdapat lima ciri-ciri agar bisa dimasukkan kedalam kategori komik, yaitu:

1. Bersifat Proporsional



Gambar 2.1 Proporsional

Sumber: Instagram Kalishalaate

Gambar dan teksnya proporsional sehingga membuat pembaca komik seakan-akan terlibat dan berperan langsung ke dalam sebuah cerita. Pembaca juga bisa merasa menjadi tokoh utama di dalam cerita.

2. Bahasa Percakapan



Gambar 2.2 Bahasa Percakapan

Sumber: Instagram maghfirare

Bahasa yang umumnya digunakan di dalam komik adalah bahasa sehari-hari, hal itu dilakukan agar pembaca bisa dengan baik mengerti apa yang di ceritakan atau pembahasan yang ada di dalam komik dan lebih menguatkan apa yang ingin disampaikan.

3. Bersifat Kepahlawanan



Gambar 2.3 Bersifat Kepahlawanan

Sumber: Pendidikan.id

Umumnya komik menyajikan cerita yang bertema kepahlawanan sehingga pembacanya juga mempunyai rasa atau pun sifat kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Penggambaran Watak

Penggambaran watak yang umumnya digambar di dalam komik umumnya terlihat sederhana agar pembaca bisa lebih mengerti karakteristik tokoh yang terlibat dalam sebuah cerita.

5. Mengandung Humor



Gambar 2.4 Humor

Sumber: sijuki.com

Humor yang berada di dalam komik umumnya ada di lingkungan masyarakat. Hal itu diperuntukkan agar pembaca tidak merasa kesusahan untuk memahami humor yang diberi tawukan.

2.3.3 Unsur Komik

Menurut Gumelar (2011), ada beberapa unsur atau elemen dasar sebuah komik yaitu:

1. *Space*

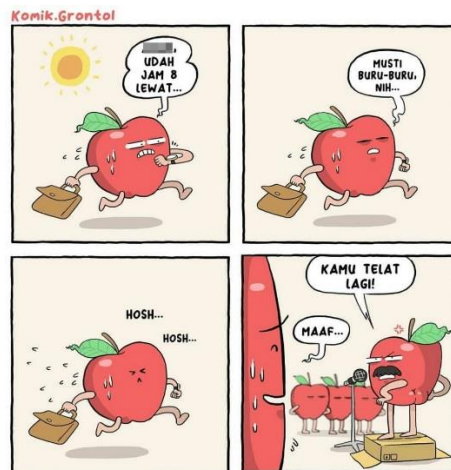


Gambar 2.5 *Space*

Sumber: Eddy Barrows, Julio Frerreira (2016)

Ruang kosong di dalam komik bisa berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. *Space* ini berguna sebagai tempat karakter dalam komik untuk melakukan sebuah aksi tertentu. *Space* komik bisa berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm; atau lebih besar lagi.

2. *Image*



Gambar 2.6 *Image*

Sumber: Komik.Grontol

Merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan *icon* yang membentuk komik *image* merupakan elemen penting dalam komik karena menunjukkan adegan dalam komik.

3. Teks



Gambar 2.7 Teks

Sumber: Ciayo Comics

Simbol dari suara dalam komik. Bisa berasal dari percakapan antar tokoh mau pun efek suara adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan, biasanya ditulis di dalam balon kata. Teks harus ditempatkan dengan jelas dan tidak mengganggu gambar.

4. Colour



Gambar 2.8 Colour

Sumber: ciayo comic

Pewarnaan dibagi menjadi tiga, warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya utama (merah, hijau, biru), warna transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama (putih, kuning, merah, biru, dan hitam).

5. Voice, Sound, Audio



Gambar 2.9 *Voice, sound, audio*

Sumber: Ariel Reich

Voice ialah hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh seperti manusia, hewan, dan lainnya. *Sound* adalah hasil bunyi yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

2.4.4 Syarat Menggambar Komik

Selain itu ada juga beberapa syarat yang harus di penuhi dalam menggambar komik seperti yang di jelaskan oleh Putra (2020) berikut adalah syarat menggambar komik:

1. Memiliki Topik dan Tujuan

Dengan adanya topik dan tujuan bisa menentukan arah dan tujuan dari jalan cerita komik. Tujuan komik juga penting untuk menentukan apakah komik menyampaikan sebuah pesan tertentu atau hanya sebagai hiburan. Komik adalah media yang juga bisa sebagai wadah tata cara tertentu. Selain itu tema yang sudah ditentukan juga bisa menjadi pacuan dalam membuat jalan cerita di dalam komik. Dengan begitu jalan cerita di dalam komik tidak membuat pembaca bingung.

2. Membuat Kalimat yang Efektif



Gambar 2.10 Kalimat Efektif

Sumber: rysetcomic.com

Teks yang terdapat pada komik harus di tampilkan dengan mudah karena komik lebih berfokus dengan gambar dibandingkan dengan teks. Dengan demikian gambar pada komik lebih banyak jika dibandingkan teks. Dialog pada komik juga diharuskan mudah diingat dan berkesan, sesuai dengan gambar pendukungnya. Hal ini mempunyai alasan agar komik lebih mudah dicerna dan diingat dengan baik oleh pembaca

3. Gambar



Gambar 2.11 Gambar

Sumber: Bintang.Tan

Gambar harus sesuai dengan topik dan ide yang dibuat. Gambar di sini bukan berarti menggambar apa pun tetapi harus sesuai dengan komik yang ingin ditunjukkan kepada pembaca sekaligus sesuai dengan teks yang ada. Gambar juga harus seakan-akan menghasilkan bunyi dan menggunakan teks sebagai penunjang.

2.3.5 Jenis Komik

Perkembangan komik membuat komik dibagi menjadi beberapa jenis yang sering ditemukan (Putra, 2020).

1. Komik *Strip*



Gambar 2.12 Komik *Strip*

Sumber: rysetcomic.com

Komik ini merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa *panel* gambar saja. Walau begitu dari segi isinya, komik ini menyatakan gagasan secara utuh. Biasanya tidak banyak gagasan yang disampaikan karena gambarnya tidak terlalu banyak. Gagasan yang disampaikan juga merupakan peristiwa atau isu yang sedang di masyarakat.

2. Komik Buku



Gambar 2.13 Buku Komik

Sumber: <https://www.republika.co.id>

Komik ini merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku dan menampilkan sebuah cerita utuh. Komik buku biasanya berbentuk seri dan satu judul buku bisa muncul sampai puluhan seri, seakan-akan tidak ada habisnya. Komik buku ada yang menampilkan cerita berkelanjutan, ada juga yang tidak.

c. Komik *Online*



Gambar 2.14 Komik *Online*

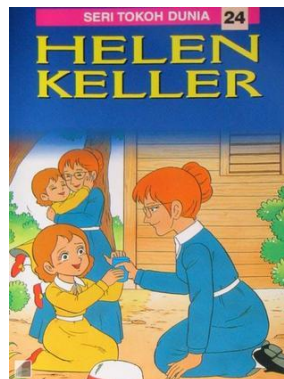
Sumber: webtoon

Komik online pada dasarnya sama seperti komik buku, bedanya adalah komik online tidak memerlukan buku fisik, melainkan menggunakan internet sebagai mediana. Karena media dari komik ini sangat terjangkau, banyak pembuat komik mulai bermunculan saling berlomba untuk membuat komik online. Selain itu sudah muncul banyak platform atau media sebagai tempat penyebaran komik *online*.

2.3.6 Genre Komik

Komik mempunyai beragam jalan cerita yang dikumpulkan menjadi beberapa kelompok yang di sebut sebagai *genre* komik. Menurut Putra (2020) pada bukunya, terdapat beberapa genre yang terdapat di dalam komik.

1. Komik *Non-Fiksi*

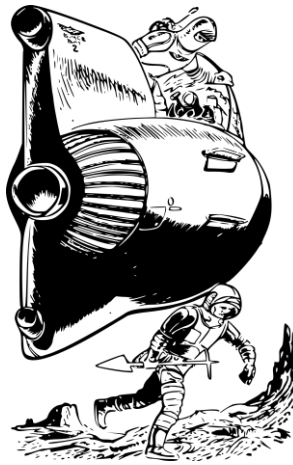


Gambar 2.15 Komik *Non-fiksi*

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/6320551-helen-keller>

Komik dengan *genre non-fiksi* merupakan komik yang diangkat atau cerita yang ada di dalamnya merupakan kisah nyata yang pernah terjadi. Komik bergenre *non-fiksi* berbeda dengan buku biografi yang menceritakan dengan lengkap tetapi dengan menggunakan komik menjelaskan dengan lebih mudah karena menggunakan gambar dan teks di dalam cerita sehingga pembaca bisa merasa terlibat di dalamnya membuat kesan yang mendalam bagi pembaca.

2. Komik Fiksi Ilmiah



Gambar 2.16 Komik Fiksi Ilmiah

Sumber: <https://www.pngegg.com/id/png-yztxt>

Komik dengan *genre* ini mengenai masa depan atau teknik yang digunakan untuk dunia yang akan datang. Kebanyakan komik dengan *genre* ini lebih menekankan mengenai kemajuan teknologi yang canggih, perjalanan antar waktu, sampai petualangan antar ruang atau galaksi. Tema yang diangkat merupakan masa yang akan datang, isu yang umumnya paling sering ditemui seperti masa depan manusia yang semakin baik atau runtuh yang terancam punah.

3. Komik *Superhero*

Komik *superhero*, atau dalam bahasa Indonesia komik pahlawan super, memiliki penjualan tertinggi di pasar. Alasan *genre* komik ini sangat diminati ialah karena visual yang sangat menarik. Komik dengan *genre* pahlawan ini umumnya memiliki kekuatan atau senjata utama di dalam cerita dan visual yang menarik. Karakter yang ada di dalam komik bisa menarik pembaca untuk ikut menjadi seorang pahlawan. Alur cerita yang paling banyak digunakan adalah karakter yang ingin menjadi pahlawan untuk menyelamatkan orang jahat dan menyelamatkan kota.

4. Komik Misteri



Gambar 2.16 Komik Misteri

Sumber: <https://dafunda.com/otaku/rekomendasi-manga-misteri-terbaik/>

Komik dengan *genre* ini cukup banyak peminatnya karena berhasil membuat pembaca merasa tertarik dan penasaran. Tokoh dan kata-kata yang digunakan membuat pembaca penasaran untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang ada pada cerita. Komik *genre* misteri membawa pembaca ikut terlibat untuk memecahkan kejadian yang janggal di dalam cerita.

2.3.7 Perancangan Komik

Menurut Indria (2018) ada beberapa tahapan sistematika untuk membuat sebuah komik yaitu:

1. Membuat Cerita

Cerita merupakan tahapan awal dari pembuatan komik. Artinya menentukan tema, naskah serta plot, dan seting yang akan diangkat dalam sebuah komik. Seting cerita bisa menggunakan setting yang pernah terjadi, sedang terjadi, atau yang akan terjadi.

2. Membuat *Storyline*

Pembuatan *storyline* disini adalah membuat rancangan dalam bentuk tulisan mengenai apa saja yang akan terjadi sesuai kehendak komik, baik tulisan atau pun gambar akan ada di tiap halaman. Dalam pengertian lain *storyline* juga berarti penataan adegan dalam *panel* (kotak gambar) namun lebih sederhana yaitu hanya terdapat tulisan.

3. Membuat Karakter Tokoh



Gambar 2.17 Karakter Tokoh

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2018/08/WORKSHOP-KOMIK-SEJARAH.pdf>

Membuat tokoh atau karakter yang akan muncul di dalam komik yang akan dikerjakan. Karakter yang dibuat juga harus sesuai dengan deskripsi sifat yang diinginkan. Misalnya seperti apakah karakter tersebut jahat, pemaarah, penyabar, dan lainnya.

4. Tahap *Sket Lay Out Panel, Ilustrasi, dan Balon Text*



Gambar 2.18 Sketsa

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2018/08/WORKSHOP-KOMIK-SEJARAH.pdf>

Pada tahap ini merupakan penggambaran dari sketsa berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat sebelumnya. Deskripsi verbal dalam panel di tiap halaman digambar dengan sketsa menggunakan pensil lengkap dengan ilustrasi dan balon percakapannya.

5. Tahap Penintaan



Gambar 2.19 Penintan

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2018/08/WORKSHOP-KOMIK-SEJARAH.pdf>

Setelah cocok dengan penggambaran yang dilakukan pada tahap sketsa, maka dilanjutkan dengan tahap penintaan yang merupakan pemberian tinta hitam untuk membuat gambar menjadi lebih jelas.

6. Tahap Pewarnaan

Tahap ini merupakan pengisian warna dengan teknik manual bisa menggunakan cat poster, cat air, cat minyak, dan media yang dilakukan dengan komputer.w

7. Tahap Pembuatan Balon Teks Beserta Isinya



Gambar 2.20 Balon Text dan isinya

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2018/08/WORKSHOP-KOMIK-SEJARAH.pdf>

Setelah penintaan dan pewarnaan sudah tersusun baik, tahap selanjutnya adalah membuat balon percakapan beserta kata-kata yang akan ada di balon percakapan tersebut.

8. Pembuatan *Cover*

Cover merupakan gambar atau ilustrasi yang mewakili keseluruhan isi cerita pada komik. Beberapa hal yang harus ada di dalam cover yaitu judul komik, ilustrasi, nama pembuat komik dan juga penerbit.

9. *Finishing*

Setelah semua telah selesai panel atau lembar komik digabung menjadi satu hingga menjadi sebuah bentuk komik yang satu.



Gambar 2.21 Balon Text dan isinya

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2018/08/WORKSHOP-KOMIK-SEJARAH.pdf>

2.3.8 Penempatan *Angles*

Di dalam komik harus ada penataan sorot kamera atau yang lebih umum di sebut *angle* dan mempunyai penjelasan-penjelasan tersendiri. Selain itu komik bisa terasa lebih menarik jika menggunakan beberapa macam *angle*. Beberapa cerita juga menggunakan *angle* yang berbeda saat terjadinya percakapan agar bisa memberikan suasana antar dua orang. Menurut Scott (2006) ada beberapa *angle* pada komik.

1. *Eye Level*

Arah pandang dari sorot kamera *eye level* merupakan arah pandang yang setara dengan arah pandang mata manusia. Arah pandang sorot kamera ini paling banyak dipakai karena dianggap netral, menunjukkan sebuah karakter, kondisi, dan lingkup seperti arah pandang yang lurus.

2. *Worm's Eye View*



Gambar 2.22 *Worm's Eye View*

Sumber: <http://belajarfotografidanvideografi.blogspot.com/2017/03/teknik-angle.html>

Sorot kamera ini mempunyai fokus yang berada di atas atau sesuatu atau seseorang, yang lebih tinggi dari mata manusia atau makhluk hidup lainnya. Pada umumnya arah pandang ini digunakan untuk menunjukkan arah pandang karakter yang melihat ke atas.

3. *Rising Above it All*



Gambar 2.22 *Rising Above it All*

Sumber: <https://m.mangabat.com/read-gp384634-chap-1>

Pada sorot kamera ini lebih mengarah ke bawah, yang artinya melihat dari bagian atas yang melihat ke arah bawah dan memperlihatkan kondisi yang terjadi di sebuah area atau tempat. Sorot kamera juga bisa dipakai untuk memberikan emosi-emosi tertentu.

4. *Wider View*



Gambar 2.22 *Wider View*

Sumber: <https://m.mangabat.com/read-gp384634-chap-1>

Selain *eye level view* yang menunjukkan arah pandang yang lurus, ada juga *wider view* yang menunjukkan pandangan yang lebih luas. Sorot kamera ini lebih menunjukkan keadaan atau lingkungan di sekeliling sehingga karakter diperlihatkan lebih kecil jika dibandingkan *eye level*.

2.3.9 Kebajikan

Menurut John (2006) yang merangkum mengenai kebajikan berdasarkan kitab suci agama kristen dengan sebuah tokoh penting di dalamnya yaitu Tuhan Yesus. Ada beberapa kebajikan yang dijelaskan oleh John, yaitu kebajikan yang tidak memadamkan musuh atau kawan merupakan hal yang tidak mudah tetapi dengan mengambil contoh Allah yang selalu memberikan berkat kepada semua makhluk hidup baik yang mencintai dan membenci-Nya, tidak perlu menunggu sampai musuh itu datang dan meminta pertobatan tetapi datang dan lakukan kebajikan untuk siapa pun yang membutuhkan. Ada pula tokoh yang tidak kalah penting contohnya yaitu Tuhan Yesus yang merelakan dirinya untuk disalibkan demi membawa kebajikan kepada mereka yang memusuhinya. Melakukan hal kebajikan kepada musuh bisa mendatangkan adanya keajaiban tersendiri. Selain itu Tuhan Yesus menuntut agar memberikan kebajikan kepada yang membenci dan melakukan kebajikan. Ada prinsip yang diberikan sebagai pegangan yaitu untuk memberi kepada orang tanpa mengharapkan kembali apa yang telah diberikan kepada orang lain. Memang hal yang baik jika memberikan sesuai permintaan, walau begitu tidak semuanya harus dilaksanakan untuk melakukan kebajikan

kepada orang lain. Seperti tidak boleh memberikan minuman keras pada pasien selama masa pemulihan walau pasien meminta minuman keras. Artinya melakukan kebajikan bukan selalu memberi kepada yang meminta.

2.3.10 Instagram



Gambar 2.25 Logo Instagram

Sumber: <https://pixabay.com/id/illustrations/instagram-simbol-logo-foto-kamera-1581266/>

Instagram pertama kali dibuat pada tanggal 6 Oktober 2010, dibuat oleh perusahaan *Burbn, Inc* yang didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang menjabat menjadi CEO dari IG. Perusahaan *Burbn, Inc* berdiri pada tahun 2010 dengan fokus pengembangan aplikasi untuk telepon genggam khusus *HTML5 mobile*. Setelah mengalami banyak percobaan, lahirlah sebuah aplikasi yang bisa digunakan di *iphone* tetapi terlalu banyak fitur di dalamnya karena terlalu sulit untuk mengurangi fitur-fitur yang ada sekaligus mengulang dari awal, maka pendiri *Burbn, Inc* memutuskan untuk berfokus pada bagian foto, menyukai foto dan menyukai foto (Indriani, 2018). Instagram pertama kali diliris melalui aplikasi *Apple App Store* dan esoknya sudah mendapatkan 25.000 pengguna, sepuluh tahun kemudian jumlah pengguna sudah melebihi satu miliar. Instagram membutuhkan waktu delapan minggu untuk dikembangkan oleh para insinyur perangkat lunak sebelum diluncurkan pada sistem operasi seluler Apple pada Oktober 2010 (Shalihah, 2021). Pada 9 April 2012 Instagram diambil alih oleh Facebook setelah melakukan negosiasi panjang kurang lebih 48 jam lamanya. Setelah itu Kevin Systrom dan Mike Krieger masih tetap mengelola Instagram. Berselang 6 tahun, kedua pendiri Instagram memilih untuk mundur dari Instagram yang telah membesarkan nama mereka, masih belum adanya penjelasan lebih jelas (Annistri, 2020)

Instagram juga memberikan tempat untuk mengumpulkan karya-karya atau foto yang paling banyak disukai. Pada Instagram menyediakan fitur untuk membagikan kiriman, baik melalui *link*, membagikan kepada *story Instagram*, atau langsung kepada orang tertentu tetapi Instagram juga memberikan fitur yang akan membuat kiriman yang paling disukai akan muncul kepada pengguna yang menyukai hal yang serupa. Hal itu memudahkan kreator untuk membagikan kirimannya (Westover, 2021). Banyak kreator komik yang memilih Instagram sebagai media publikasinya dikarenakan Instagram memiliki fitur yang memudahkan para kreator. Seperti memudahkan untuk menyusun *panel* atau gambar pada komik, ditambah lebih cepat untuk mendapatkan pembaca (Trevor, 2020). Menurut Josh McLaglen (2017) ada beberapa hal yang bisa digunakan untuk menarik pembaca, seperti menggunakan fitur Instagram *story*. Josh McLaglen menjelaskan bagaimana cara dia mempromosikan kirimannya. Mulai dari mengambil kembali kirimannya dan diletakkan di Instagram *story* lalu menutup sebagian besar gambarnya, terakhir ia menambahkan kalimat yang mengajak pembaca untuk melihat kirimannya.

Instagram *Story* juga menawarkan beberapa fitur di dalamnya yang berkemungkinan akan membantu para kreator dalam membuat kreasi. Seperti adanya *polling* stiker yang akan melakukan penmungutan suara dari pembaca sesuai dengan pertanyaan yang akan ditanya dan akan melibatkan pembaca secara personal dan *question stickers* yang merupakan stiker berisikan pertanyaan dan audiens bisa memberikan masukan atau pernyataan dari pertanyaan yang akan dijawab (Soraya, 2021).