

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Tinjauan Pustaka yang penulis tinjau dalam perancangan Webtoon sebagai edukasi moral bagi remaja terhadap kepedulian dalam kehidupan berkeluarga adalah sebagai berikut.

2.1 Tinjauan terhadap Studi Terdahulu

Penulis membaca beberapa jurnal dalam pembuatan Webtoon untuk membantu penulis meninjau hal yang bersangkutan dengan perancangan. Jurnal pertama adalah jurnal yang berjudul *Bloggers and WebComic Artists: Careers in Online Creativity* yang ditulis oleh Liming Drew (2012) yang mengatakan bahwa lapangan pekerjaan pada bidang media digital sudah semakin populer dan terdapat banyak seniman yang menggunakan perkembangan internet sebagai pembantu mereka untuk mendapatkan keuntungan dari media digital dengan memasang karyanya pada *platform online*. Drew mengatakan bahwa pekerjaan menjadi seniman atau pembuat Webtoon adalah orang yang bekerja dengan cara menerbitkan komik mereka secara online. Drew juga menjelaskan cara mencari keuntungan lain dengan menjual *merchandise*. Tips juga diberikan oleh Drew tentang bagaimana membuat Webtoon yang terus diminati oleh pembaca.

Jurnal lain yang penulis gunakan adalah *Metadata Framework for Manga: A Multi-paradigm Metadata Description Framework for Digital Comics* yang ditulis oleh Ayako Morozumi dan kawan-kawannya (2009). Jurnal tersebut menjabarkan pengertian manga dan penataan *layout* pada manga sebagai konsep dasar manga dan juga ada gaya penerbitan manga dan perbandingan antara manga digital (Webtoon) dengan manga cetak yang bermanfaat dalam membantu penulis dalam perancangan Webtoon "Happy Girls". Di dalam jurnal tersebut juga ada informasi lainnya seperti meta data *framework* manga dan meta data lainnya yang berbeda dengan kebutuhan penulis.

Penulis juga menggunakan jurnal ketiga yang berjudul *Creating Digital Comics in Response to Literature: Aesthetics, Aesthetic Transactions, and Meaning Making* yang ditulis oleh Kelly K. Wissman dan Sean Costello (2014). Jurnal ini berisi informasi tentang metode, konteks penelitian dan analisis sebuah komik digital. Ada uraian mengenai penggambaran karakter yang detail serta cara

kata-kata dapat ditrasfusikan menjadi seni bahasa yang dapat dibaca sekaligus dibayangkan estetikanya. Terdapat juga informasi yang mendetail dari nama-nama karakter yang kurang relevan dengan perancangan penulis, namun bisa dijadikan sebagai informasi tambahan saja.

Jurnal pendukung yaitu *The Tradition of Comic Illustration from Hogarth to Cruikshank* yang ditulis oleh Ronald Paulson (1973). Jurnal ini menjelaskan perubahan gaya visual pada komik Hogarth hingga komik Cruikshank dan menjelaskan hubungan antara ilustrasi dengan novel sehingga menjadi suatu gabungan cerita yang divisualisasikan dan memiliki readabilitas yang sama dengan komik. Sebagai informasi tambahan yang tidak begitu relevan dengan perancangan penulis yaitu informasi tradisi gaya komik dari Hogarth hingga Cruikshank.

Jurnal berikutnya adalah jurnal yang berjudul *Buku Infografis Panduan Perilaku Hidup Positif Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun* karya Rossi Natalia (2016) yang membantu penulis memahami cara membuat visualisasi yang dapat mempengaruhi remaja secara positif. Penulis mengadaptasi pembuatan buku yang masih berkaitan dengan pembuatan cerita komik yang juga membutuhkan cerita dan konsep visual yang sesuai bagi target *audience* yaitu para remaja.

Jurnal lainnya adalah jurnal yang ditulis oleh Lidya Sayidatun dan Diah Sofiah (2012) yang berjudul *Religiusitas, Kecerdasan Emosional dan Kenakalan Remaja* yang membantu penulis untuk mengetahui jenis dan penyebab atau latar belakang kenakalan remaja yang mempengaruhi hubungan dalam keluarga sehingga penulis bisa lebih memahami indikator kedewasaan emosional terhadap remaja.

Kesimpulan dari jurnal yang penulis dapat adalah informasi-informasi mengenai tahapan pembuatan Webtoon dan manfaatnya serta sifat-sifat yang dimiliki remaja dan permasalahan yang ada di dalam kehidupan berkeluarga dengan anak remaja sebagai salah satu anggota keluarga. Rancangan Webtoon yang akan penulis buat sangat terbantu dengan adanya jurnal-jurnal yang telah penulis jabarkan, namun penulis membuat rancangan baru yang memiliki originalitas yaitu membuat solusi baru dalam penanganan komunikasi antara remaja dengan keluarga melalui media Webtoon.

2.2 Referensi

Buku pertama yang penulis kaji dalam perancangan Webtoon ini adalah buku berjudul *Toon Art* yang ditulis oleh Steven Withrow (2003). Buku ini berisi tentang apa itu *cartooning*, pengertian *cartoon*, dan sejarah *cartooning*. Setelah itu ada pembuatan *cartoon* secara digital dengan urutan pembuatannya mulai dari memilih format, pembuatan karakter, menulis *storyline*, pembuatan sketsa hingga *editing* dan *posing*. Ada juga penjabaran mengenai dasar-dasar pembuatan baik animasi maupun ilustrasi komik digital. Buku ini juga memberi informasi tambahan seperti hal yang akan terjadi di masa depan mengenai bisnis kartun digital sebagai penambah saja bagi penulis.

Buku kedua adalah buku yang berjudul *How to Make Webcomics* karya Brad Guigar dan kawan-kawan (2008) yang menjelaskan dan menjabarkan proses pembuatan Webtoon atau webkomik secara detail dan urut mulai dari ide webkomik yang akan dibuat, *characters design, formatting*, persiapan gambar, menulis, *website design, branding & building*, cara menjual atau menguangkan webkomik, hingga pada *final thought* yang sangat membantu penulis dalam merancang Webtoon dengan urutan yang jelas dan pemahaman yang lebih rinci terhadap cara pembuatan sebuah Webtoon.

Buku yang ketiga adalah buku yang berjudul *The DC Comicc Guide to Digitally Drawing Comics* karya Freddie E. Williams (2009) yang bermanfaat dalam memberikan manfaat komik digital dan alat-alat serta *software* yang bisa kita gunakan dalam pembuatan sebuah komik digital. Terdapat pula informasi *layout* dan alur pengerjaan dari sebuah komik digital. Informasi tambahan lainnya adalah informasi mengenai prespektif, *digital roughs, wire frame*, hingga tinta untuk membuat *outline*.

2.3. Tinjauan Sumber Ide Perancangan

2.3.1 Platform LINE Webtoon Indonesia

LINE Webtoon merupakan platform pertama yang diluncurkan oleh Kim JunKoo melalui portal situs yang bernama NAVER dengan tujuan membangkitkan industri komik untuk menghasilkan komik yang lebih diminati karena pada saat itu industri komik di Korea Selatan sedang mengalami krisis

ekonomi (Acuna, 2016). LINE Webtoon resmi hadir di Indonesia pada tahun 2015 dengan harapan dari Kim Junkoo bahwa LINE Webtoon dapat menjadi platform katalisator kreativitas bagi para bakat-bakat dan pembuat komik di Indonesia (Rachmad, 2015). LINE Webtoon juga memiliki pembagian pada genre komik mulai dari fantasi, romansa, drama, *slice of life*, horor, *thriller*, maupun historis yang disesuaikan dengan selera orang Korea, sedangkan dalam LINE Webtoon Indonesia terdapat delapan genre yaitu drama, fantasi, komedi, aksi, *slice of life*, romantis, *thriller*, dan horor. Komik atau konten yang terdapat pada LINE Webtoon rata-rata bisa diakses secara gratis dan tidak membutuhkan persyaratan identifikasi usia kecuali jika konten tersebut merupakan konten dewasa (Choi, 2016).

LINE Webtoon telah menerbitkan berbagai komik resmi dan ada juga laman bagi para penulis yang ingin berlomba untuk di terbitkan secara resmi di LINE Webtoon dengan cara menerbitkan komiknya di bagian "*Webtoon Challenge*" yang dapat dibaca dan diterbitkan oleh siapa saja yang ingin. LINE Webtoon Challenge ini juga dapat diakses dalam platform LINE Webtoon Indonesia. Bagi para penulis lepas yang tidak memiliki kontrak dengan LINE Webtoon namun ingin menerbitkan komiknya bisa menerbitkan melalui *Webtoon Challenge* sehingga banyak sekali komik yang bisa dibaca selain komik yang resmi memiliki kontrak dengan LINE Webtoon. Pembuat komik yang mendapatkan *view*, *like*, dan *rating* terbanyak akan mendapatkan peluang untuk menjadi pemenang *Webtoon Challenge* dan berkesempatan untuk dikontrak menjadi komik resmi LINE Webtoon (LINE Webtoons, 2014).

Perancang memilih platform LINE Webtoon Indonesia karena sangat populer di kalangan remaja dan menjadi platform komik web nomor satu di Indonesia (Rachman, 2019). Alasan lainnya adalah karena LINE Webtoon menyediakan fitur LINE Webtoon Challenge yang dibutuhkan perancang untuk merancang web komik sesuai keinginan perancang.

2.3.2 Ilustrasi Sederhana Gaya Korea dan Jepang

Ilustrasi yang perancang jadikan sebagai sumber ide adalah karya ilustrasi dari seorang ilustrator asal Jepang yaitu Kee atau yang lebih dikenal sebagai

94mlk. Kee memiliki akun tumblr yang ia gunakan sebagai tempat untuk menunjukkan karya-karya terbarunya. Dia juga digemari karena gaya yang sederhana dalam penggambaran karakternya yaitu dengan penggambaran anatomi tubuh yang hanya dikombinasi oleh garis lurus biasa dan tidak banyak lekukan detail seperti tubuh manusia pada umumnya. Ciri khas lainnya adalah rona pipi kemerahan pada wajah karakternya dan *shade* bayangan yang sederhana pada karakternya sehingga gambar tidak terkesan terlalu sederhana atau terlalu mendetail. Kee juga tidak menggunakan banyak warna dalam karya ilustrasinya sehingga kita dapat fokus dengan ekspresi dari karakter daripada keseluruhan ilustrasi. Kee juga menggambarkan ekspresi wajah karakter dengan kombinasi garis-garis yang sederhana namun dapat dimengerti dengan baik oleh orang yang melihatnya.



Gambar 2.1 Ilustrasi karya Kee atau 94mlk
Sumber : 94mlk

Kee memiliki gaya yang khas dengan gaya sederhana dan unik. Kee dapat menggambarkan karakternya dengan berbagai variasi meskipun dia hanya menggunakan kombinasi garis yang sederhana. Dia juga lebih condong menggambarkan karakternya dengan *outfit* ala remaja Korea atau Jepang yang *simple* namun kekinian yaitu dengan *hoodie*, celana panjang, *tote bag*, sepatu *branded* maupun *dress* sederhana bagi karakter perempuan.



Gambar 2.2 Karakter wanita karya Kee (Erica & Katherine)
Sumber : 94mlk

Perancang memilih karya Kee sebagai ide perancangan karena gaya ilustrasi perancang hampir sama dengan gaya ilustrasi Kee. Perancang ingin membuat Webtoon "Happy Girls" dengan gaya yang sederhana sehingga pembaca dapat fokus dengan cerita dan tidak terganggu oleh detail yang terlalu banyak pada ilustrasinya. Pembaca juga akan lebih rendah untuk mengalami mata lelah karena tampilan visual yang sederhana dan jelas.

2.3.3 Teknik Digital dan Pewarnaan

Teknik yang penulis terapkan dalam pembuatan Webtoon *Happy Girls* tentunya teknik digital. Teknik digital merupakan teknik yang juga digunakan oleh karya ilustrasi Caroline Frumento yang menggunakan alat digital untuk menghasilkan ilustrasi-ilustrasinya. Kita dapat melihat dengan jelas perbedaan karya digital dan manual dari *angle*, warna, maupun komposisi. Teknik manual cenderung memperlihatkan kertas atau media cetak yang digunakan sebagai media gambar, sedangkan media digital dapat menghasilkan gambar HD (*High Definition*) *fullscreen* tanpa adanya kertas yang difoto ataupun ditampilkan.



Gambar 2.3 Caroline Frumento “Apparently I’m a child”

Sumber : Caroline Frumento

Penulis juga tertarik dengan teknik pewarnaan yang digunakan oleh Caroline yaitu penggunaan warna yang konsisten dan tidak terlalu banyak warna lainnya. Caroline menggunakan satu warna dasar namun dikombinasi dengan gelap terang sehingga kita dapat membedakan berbagai objek yang ada di dalam frame. Perancang juga akan mengadaptasi teknik pewarnaan yang sederhana sehingga komik tersebut memiliki ciri khas warna yang dapat diingat pembaca sebagai warna dari komik *Happy Girls*.

2. 4 Landasan Teori

Penulis mengumpulkan berbagai sumber dan referensi mengenai landasan teori dalam proses perancangan Webtoon yang berjudul “Happy Girls” sehingga terkumpul penjelasan mengenai pengertian komik, elemen komik, prinsip mendesain komik, jenis komik, genre dalam komik, proses perancangan komik, dan pengertian Line Webtoon. Penjelasan dari ketujuh hal tersebut yaitu:

2.4.1 Pengertian Komik

Komik adalah urutan gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan filosofi perancangannya sehingga pesan dari cerita dapat tersampaikan, komik juga diberi tulisan atau kata-kata yang diperlukan atau sesuai dengan kebutuhan pembuatannya (Gumelar, 2011). Gumelar juga mengutip beberapa pengertian komik dari pengarang buku terdahulu seperti buku *Understanding Comics: the Invisible Art* karya Scott McCloud (1993) yang mendefinisikan komik sebagai gambar yang berjajar yang sengaja diurutkan untuk menyampaikan informasi atau mendapatkan respon estetika dari pembacanya. Definisi komik menurut McCloud tersebut seiring berjalannya waktu lebih cenderung cocok untuk mendeskripsikan infografis dibandingkan dengan komik.

Komik bukan hanya bacaan untuk anak-anak saja, komik juga merupakan bentuk komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti dengan menggabungkan kekuatan gambar dan tulisan sehingga alur cerita lebih mudah dipahami dan dimengerti (Waluyanto, 2015). Waluyanto juga menyebutkan bahwa komik merupakan media hiburan dan juga media yang mampu membagikan informasi secara efektif dan menarik.

2.4.2 Elemen Komik

Komik juga memiliki elemen desain atau elemen pembentuk, elemen komik sendiri adalah bahan atau bagian yang membentuk komposisi desain komik secara menyeluruh sehingga menghasilkan sebuah komik secara keseluruhan (Gumelar, 2011). Penjabaran dari elemen-elemen komik adalah sebagai berikut

1. *Space*

Ruang (*space*) adalah hal yang sangat diperlukan dalam pembuatan komik. Ruang pada panel atau media komik menjadi tempat dimana pembaca dapat merasakan kelegaan maupun memberi arahan atau penjelasan secara visual ketika karakter sedang melakukan sesuatu seperti menggambarkan langit yang cerah dengan ruang putih atau biru langit sehingga pembaca merasakan sensasi penyegaran mata dari kepadatan panel lainnya.



Gambar 2.4 Elemen *Space* pada Komik
Sumber : Komik Shaman King karya Hiroyuki Takei

2. Gambar

Gambar tentulah menjadi elemen utama dalam sebuah komik, karena komik sendiri adalah kombinasi dari tulisan dan gambar yang membentuk suatu alur cerita, sehingga gambar menjadi elemen yang sangat penting dalam pembentukan jalan cerita dan desain dari sebuah komik. Gambar sendiri memiliki jenis yang luas yaitu ilustrasi, foto, simbol, ikon, maupun logo.



Gambar 2.5 Elemen Gambar pada Komik
Sumber : Webtoon Egnoid karya Archie The Red Cat

3. Teks

Tulisan atau teks juga merupakan elemen utama dalam pembuatan sebuah komik. Teks merupakan simbol atau *image* dari suara dan angka. Teks juga tentunya memiliki perbedaan di setiap bangsa karena perbedaan bahasa dan simbol dalam membaca. Teks sendiri berguna untuk membuat pembaca mengerti apa yang dikatakan oleh karakter atau penggambaran situasi secara verbal sebagai pelengkap dari deskripsi situasi dalam komik itu sendiri.



Gambar 2.6 Elemen Teks pada Komik
Sumber : Komik Fieren of The Funeral karya Kanehito Yamada

4. Titik & Bintik

Titik dan Bintik adalah salah satu elemen di dalam komik yang juga menjadi pelengkap dari desain komik. Titik tidak hanya berbentuk bulat, titik dapat berbentuk kotak kecil, segitiga kecil, bintang kecil, *elips* kecil. Bintik berbentuk bulatan kecil.



Gambar 2.7 Elemen Titik dan Bintik pada Komik
Sumber : Webtoon My Pre Wedding karya Annisa Nisfihani

5. Garis

Garis atau *line* sejatinya adalah gabungan dari beberapa titik atau bintik

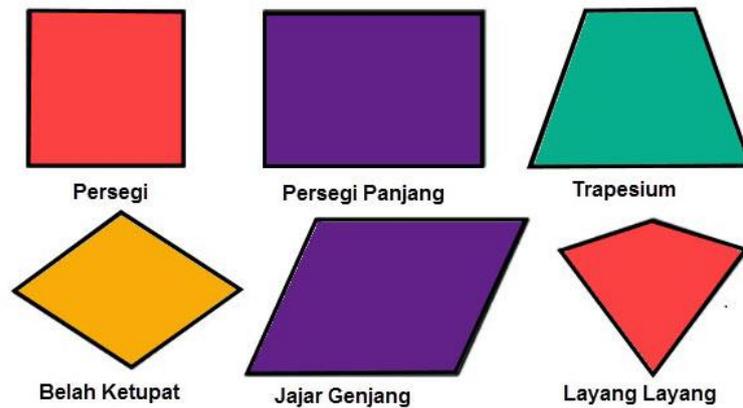
yang saling menindih atau menyambung menjadi sebuah kesatuan garis. Garis sendiri dibedakan menjadi dua yaitu garis lurus dan garis melengkung.



Gambar 2.8 Elemen Garis pada Komik
Sumber : Komik Boruto karya Masashi Kishimoto

6. *Shape* (2D)

Shape merupakan bentuk sebuah bangun datar 2D yang memiliki ukuran X dan Y atau panjang dan lebar (Mawaddah, 2016).



Gambar 2.9 | Elemen *Shape* (2D) pada Komik
Sumber : Si Manis, 2019

7. *Form* (3D)

Form merupakan bentuk bangun ruang 3D yang memiliki ukuran X, Y, dan Z atau panjang, lebar, dan tinggi (Mawaddah, 2016).



Gambar 2.10 | Elemen *Form* (3D) pada Komik
Sumber : Si Manis, 2019

8. *Tone/Value*

Tone adalah tekanan warna dari gelap ke lebih terang ataupun sebaliknya. Penjelasan lebih sederhananya, *tone* merupakan penambahan warna hitam maupun pengurangan warna hitam. *Tone* juga dibagi menjadi tiga yaitu gradasi, *lighting*, dan *shading*.



Gambar 2.11 | Elemen *Tone/Value* pada Komik
Sumber : Komik One Piece karya Eiichiro Oda

9. Colour (Hue)

Colour adalah *hue* atau yang biasa disebut sebagai warna. Warna sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu *light colour*, *transparent colour*, dan *opaque colour*.



Gambar 2.12 | Elemen *Colour (Hue)* pada Komik
Sumber : Webtoon 7Fates : CHAKHO karya HYBE

10. Pattern

Pattern atau pola merupakan gambar yang teratur dan terulang-ulang dan biasanya digunakan sebagai *screentone* dalam sebuah komik.



Gambar 2.13 | Elemen *Pattern* pada Komik
Sumber : Webtoon Return My School Life karya LICO

11. *Texture*

Texture atau tekstur biasanya dapat dihasilkan dari bahan kertas dari komik yang dicetak, selain itu tekstur juga dapat dihasilkan dari gambaran seperti gambar pasir di padang pasir dengan menggabungkan titik menjadi sebuah alur tekstur pasir.



Gambar 2.14 | Elemen *Texture* pada Komik
Sumber : Komik Yugami Doesn't Have Any Friends karya Jun Sakura

12. *Voice, Sound, dan Audio*

Voice adalah suara yang dikeluarkan dari mulut makhluk hidup seperti kata-kata percakapan. *Sound* adalah suara yang berasal selain dari mulut manusia seperti bunyi angin berhembus, tetesan air, maupun suara alat elektronik. *Audio* adalah suara dari alat elektronik seperti radio, televisi, gawai, maupun komputer.

13. *Time*

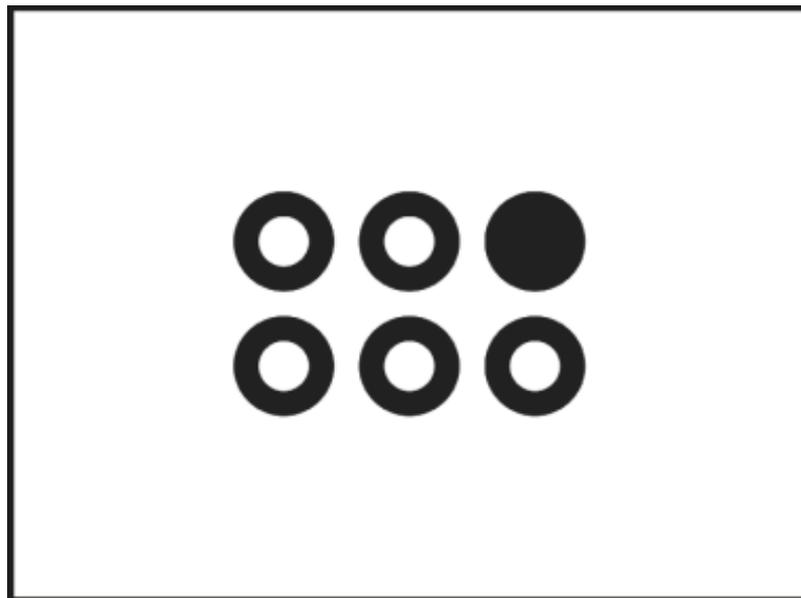
Elemen waktu dapat dilihat dari perbedaan atau perubahan waktu dari halaman pertama hingga halaman terakhir. Elemen ini juga sangat jarang diketahui karena keberadaannya dapat kita rasakan sambil menjalani pembacaan komik, sehingga kita tidak sadar adanya perubahan dan penggambaran waktu yang tersirat di dalam komik tersebut.

2.4.3 Prinsip Mendesain Komik

Proses mendesain sebuah komik tentunya memiliki prinsip sehingga kesatuan gambar dan teks tersebut dapat disebut sebagai sebuah komik yang baik dan benar, terdapat tujuh prinsip dalam pembuatan desain komik yaitu, *emphasis*, *composition*, *camera view*, *function*, *comfortability* (ergonomis), *material light & straight*, dan ramah lingkungan (Gumelar, 2011). Penjabaran ketujuh hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis atau penekanan adalah penekanan atau fokus sehingga suatu adegan dalam panel menjadi dominan dan fokus utama dari panel tersebut. Penekanan biasanya digunakan untuk menonjolkan suatu adegan dengan memberi perbedaan warna, *detail*, dan ruang sehingga pembaca memberi perhatian lebih terhadap adegan tersebut.



Gambar 2.15 | *Emphasis*
Sumber : Seuring, 2019

2. *Composition*

Composition atau komposisi adalah komposisi komik yang terdiri dari *balance unbalance* yang merupakan keseimbangan komposisi panel komik, *symmetrical asymmetrical* yang berupa kesimetrisan gambar panel, *alignment* yang artinya adalah kesejajaran objek dalam komik dengan objek lainnya, *rhythm-*

variation dynamic yang merupakan variasi panel dan gambar sehingga komik tidak terlihat membosankan, *overlapping* atau ketimpaan antar objek, *repetition* yaitu pengulangan objek, dan *harmony and unity* yang merupakan kesatuan dari elemen objek komik tersebut.



Gambar 2.16 | *Composition*

Sumber : Webtoon Suddenly I Became a Princess karya Plutus dan Spoon

3. *Camera View*

Camera view atau *eye view* terdiri dari *angle* atau sudut pandang yang dapat memberikan kesan megah maupun elegan dalam sebuah adegan, *distance* atau jarak pandang yang mengatur penekanan terhadap jarak pandang terhadap suatu objek, *movement/motions* yaitu pergerakan objek yang hanya digunakan untuk animasi, video, maupun sinema, serta *readability* yang merupakan tingkat keterbacaan teks di dalam komik dan *clarity* adalah kejelasan makna dari kalimat di dalam komik.



Gambar 2.17 | *Camera View*

Sumber : Komik Toriko karya Mitsuoshi Shimabukuro

4. *Function*

Setiap desain harus memiliki fungsi dan tujuan dari pembuatannya, begitu juga dengan komik yang harus memiliki fungsi dalam pembuatannya.

5. *Comfortability (Ergonomis)*

Pembuatan sebuah komik tentunya harus memiliki kenyamanan sesuai dengan segmentasi usia yang sesuai dengan target pembaca. Kenyamanan adalah hal yang penting sehingga komik tersebut mudah dibaca, memiliki ukuran yang pas, dan mudah dibawa sehingga pembaca tidak kesulitan dan nyaman saat membaca komik tersebut.

6. *Material Light & Strenght*

Komik dengan sistem cetak atau print membutuhkan bahan yang awet dan tidak mudah rusak, terutama untuk komik edisi spesial.

7. Ramah Lingkungan

Komik tentunya harus menggunakan media atau bahan yang tidak merusak atau berdampak negatif terhadap lingkungan. Komik diharapkan menjadi media komunikasi visual yang dapat menyesuaikan keadaan lingkungan sehingga dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan dan tujuan.

2.4.4 Jenis Komik

Komik memiliki empat jenis menurut Bonnef (1998). Penjabaran keempat jenis komik tersebut adalah sebagai berikut.

1. Komik Strip

Komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel atau bagian dan biasanya dapat kita jumpai pada majalah atau surat kabar. Komik strip sendiri terbagi menjadi dua, yaitu komik strip bersambung yang terdiri dari tiga sampai empat panel dan memiliki cerita yang tersambung pada edisi berikutnya, serta kartun strip adalah komik yang terdiri dari tiga sampai empat panel yang memiliki cerita humor atau sindiran-sindiran terhadap suatu peristiwa dan

beberapa orang juga menyebutnya sebagai komik intelektual (Setyawati, 2019).



Gambar 2.18 | Komik Strip
Sumber : Komik Tahi Lalats karya Nurfadli Mursyid

2. Buku Komik

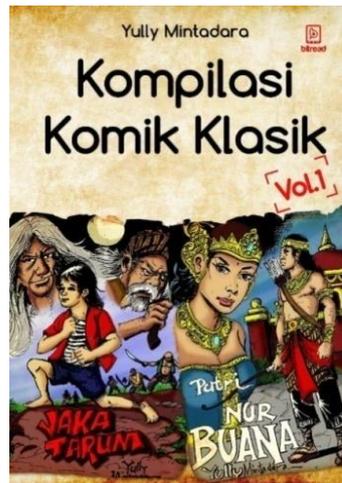
Jenis komik ini merupakan komik yang dirangkai menjadi kesatuan buku dan terikat dengan penerbit atau majalah yang menerbitkannya dan pembaca dapat menikmati buku tersebut secara utuh dan rutin. Buku komik juga memiliki volume yang terdiri dari *chapter* atau topik-topik yang diangkat dalam cerita komik tersebut.



Gambar 2.19 | Buku Komik
Sumber : Hermawan, 2018

3. Komik Kompilasi

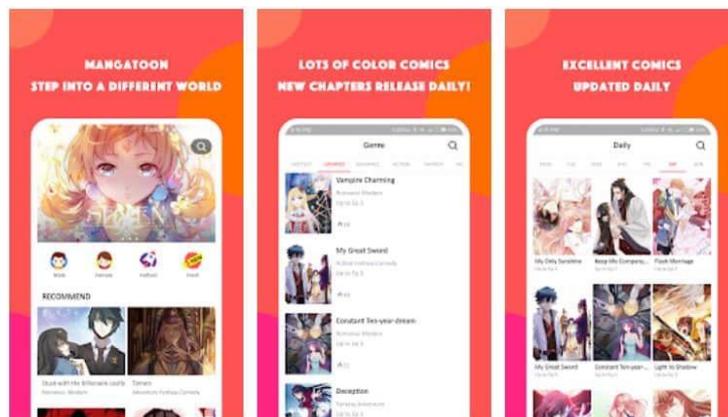
Komik kompilasi adalah gabungan dari beberapa judul komik karya beberapa komikus dengan gaya gambar yang berbeda namun disatukan dengan tema yang sama. Penerbit juga biasanya membebaskan para komikus untuk menentukan temanya sendiri.



Gambar 2.20 | Komik Kompilasi
Sumber : Gramedia, 2018

4. Komik Digital

Komik digital adalah komik yang muncul karena adanya kemajuan teknologi dan kemajuan konsep jaringan sehingga pembaca dapat dengan mudah mengakses komik melalui gawainya masing-masing. Kelebihan dari web komik adalah proses produksinya yang lebih sederhana karena tidak memerlukan proses cetak sehingga pembaca dapat dengan lebih cepat dan mudah.



Gambar 2.21 | Komik Digital
Sumber : Mangatoon

2.4.5 Genre Komik

Genre komik adalah jenis cerita atau kategori dari sebuah *storyline* yang ada pada komik. Genre komik terbagi menjadi tiga poin utama (Gumelar, 2011). Penjabaran ketiga genre komik tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Fiction Story*

Cerita fiksi atau fantasi adalah cerita yang berisikan tentang hal-hal imajinatif yang bisa dibilang tidak dapat dibayangkan secara nyata kejadiannya dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata. Cerita fiksi tidak hanya berupa cerita tentang gambaran masa depan, namun juga dapat bercerita tentang cerita sehari-hari yang imajinatif. Cerita atau genre fiksi sendiri memiliki beberapa sub genre seperti horor (cerita yang menyeramkan dan berbau supernatural), *science fiction* (cerita yang menggabungkan teori-teori dalam sains yang tidak masuk akal sehingga menjadi sebuah cerita baru yang menggambarkan kemajuan teknologi dan sains), *action* (cerita aksi yang fokus utamanya adalah menonjolkan aksi dari karakter dalam menghadapi musuh atau melewati rintangan yang ada di dalam cerita), drama (cerita yang menceritakan drama kehidupan sehari-hari manusia melalui konflik-konflik yang terjadi), komedi (cerita lucu yang bertujuan untuk menghibur pembacanya), *history based* cerita yang menggunakan sejarah sebagai acuan dalam jalan ceritanya), fabel (hewan atau benda mati sebagai tokoh di dalam ceritanya), dewasa (komik yang mengandung cerita untuk pembaca dengan usia di atas 18 tahun karena mengandung adegan yang kurang pantas untuk anak kecil), dan *mixed themes* (komik yang menggabungkan dua atau lebih genre dalam ceritanya).

2. *Hybrid Story*

Hybrid story adalah cerita yang berdasarkan kejadian asli namun ditulis dengan sastra sehingga cerita tersebut berkesan dan lebih indah saat dibaca. Cerita yang disajikan juga dapat dibilang gabungan antara fiksi dan non fiksi karena biasanya ceritanya ditambahkan opini atau imajinasi tambahan oleh perancang sehingga menjadi suatu kesatuan cerita baru yang didasarkan oleh kejadian nyata. Komik berdasarkan cerita nyata jika didapatkan dari riset dan penelitian

sesungguhnya akan menjadi cerita non-fiksi.

3. *Non Fiction Story*

Non Fiction Story adalah cerita berdasarkan suatu kejadian nyata yang digambarkan melalui komik sehingga cerita ini dapat disebut sebagai laporan. Komik jenis ini digunakan untuk menceritakan kembali suatu kejadian sehingga masyarakat dapat memahami gambaran kejadiannya secara visual dan lebih mudah ditangkap.

2.4.6 Proses Perancangan Komik

Proses perancangan komik adalah urutan atau susunan kegiatan yang harus dilakukan saat akan merancang sebuah komik. Penjabaran dari proses perancangan komik adalah sebagai berikut.

1. Menentukan Tema dan Genre

Perancangan komik sendiri tentunya dimulai dengan mencari tema/topik cerita yang akan diangkat dalam komik tersebut sehingga perancang dapat menentukan genre cerita.

2. Menentukan Naskah dan Karakter

Proses berikutnya adalah penulisan naskah cerita dan penentuan karakter yang akan menjadi bagian utama dari jalannya alur cerita.

3. Pembuatan *Storyboard* dan sketsa

Setelah alur naskah dan karakter telah ditentukan, penulis akan memulai dalam proses ilustrasi yaitu membuat *storyboard* dan sketsa sebagai acuan visual dari komik.

4. Penebalan Garis (*Outlining/Inking*)

Sketsa yang telah dibuat akan diberi outline sehingga menjadi komik yang akan resmi dihasilkan.

5. Pewarnaan dan Pemberian Teks

Proses berikutnya adalah memberi warna pada gambar yang sudah diberi *outline* dan memasukkan teks pada balon teks.

6. Finishing

Proses terakhir adalah pemberian detail tambahan, pembuatan cover

sehingga komik lebih menarik (Setyaningsih, 2018), dan proses *publishing* komik sehingga dapat dibaca oleh khalayak umum.

2.4.7 Pengertian Line Webtoon

Line Webtoon adalah salah satu platform untuk membaca komik web yang dapat diakses melalui portal situs NAVER dari Korea Selatan oleh Kim JunkKoo (Acuna, 2016). Webtoon atau komik digital mulai menjadi budaya yang terkenal di Korea Selatan dan kini seluruh negara juga dapat mengakses Line Webtoon dengan mudah. Di dalam Line Webtoon, pembaca dapat mengakses ratusan komik dengan berbagai genre yang akan *update* secara rutin setiap minggunya. Komik atau konten yang terdapat di dalam Line Webtoon rata-rata dapat pembaca akses dengan gratis dan tidak membutuhkan identifikasi usia kecuali untuk komik yang bergenre dewasa (Choi, 2016). Line Webtoon sendiri menyediakan pilihan genre bagi pembaca yaitu drama, fantasi, kerajaan, komedi, aksi, *slice of life*, romantis, *thriller*, dan horor (LINE Webtoon, 2021).

Line Webtoon sendiri menyediakan *platform* untuk pembuat komik lepas (tanpa kontrak dengan Line) untuk menerbitkan komik mereka secara gratis dan dapat dibaca oleh seluruh pengguna Line Webtoon. Line Webtoon juga memiliki kontes komik yang memungkinkan para penulis lepas untuk memenangkan hadiah dan dikontrak secara resmi oleh Line Webtoon sehingga komik yang menang dapat masuk ke dalam komik *official* Line Webtoon dan menerima upah selayaknya para *creator* resmi Webtoon (LINE Webtoon, 2021).