

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Pada perancangan Webtoon “Main Yuk!” untuk memperkenalkan permainan tradisional di Indonesia bagi usia 18-24 tahun ini, penulis akan meninjau beberapa artikel ilmiah untuk menemukan keterkaitan dengan topik yang akan diambil.

##### **2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu**

Artikel ilmiah pertama yang disusun oleh Kumala, Swendra, dan Yudani (2017) yang berjudul “Perancangan Media Ilustrasi Budaya Sanjo Komik Platform Line Webtoon”, membahas mengenai permasalahan yang sedang dialami oleh masyarakat Indonesia di zaman dimana perkembangan komunikasi berkembang pesat yakni mulai lunturnya rasa toleransi serta nasionalisme. Adapun metode yang digunakan antara lain metode kualitatif deskriptif dengan menerapkan 5W+1H. Di akhir perancangan tersebut, dihasilkan 8 episode yang diunggah pada LINE Webtoon Challenge dengan menggunakan *genre* cerita komedi. Dari artikel ini, penulis mengetahui seberapa pentingnya penentuan *genre* dalam komik digital Webtoon agar sesuai dengan minat target audiens nantinya. Tidak hanya itu, dalam perancangan nantinya penulis dapat memanfaatkan format ukuran komik digital Webtoon untuk menyampaikan informasi secara maksimal.

Kemudian pada artikel kedua yang ditulis oleh Jayanti dan Bahtiar (2020) yang berjudul “Alih Wahana Dongeng ke Komik Daring (Webtoon)”, memaparkan mengenai bagaimana perpindahan media dongeng ke dalam bentuk Webtoon mulai muncul sejak majunya perkembangan teknologi informasi. Tidak jarang terdapat cerita dongeng yang digabungkan sehingga menghasilkan satu cerita menarik pada Webtoon. Pada artikel ini dilakukan analisis terhadap Webtoon berjudul Mera Puti Emas dengan metode yang digunakan antara lain metode kualitatif. Berdasarkan pemaparan yang ada pada artikel, penulis dapat memahami metode *telling and showing* yang berguna dalam mengidentifikasi lebih rinci mengenai karakter, dialog, serta tindakan karakter pada suatu cerita.

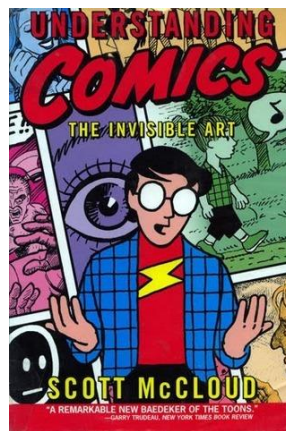
Selanjutnya pada artikel ketiga yang dibuat oleh Prisca (2019) dengan judul “Perancangan Program Kampanye *Rescue and Adopt* melalui Webtoon *Four Little Feet* untuk Membangun Sikap Kepedulian Pada Hewan”, menjelaskan adanya pihak tidak bertanggung jawab yang melakukan penganiayaan terhadap anjing dan kucing liar karena populasinya tidak terkontrol. Untuk itu, Prisca merancang sebuah Webtoon yang bertujuan untuk meningkatkan kepedulian terhadap anjing dan kucing liar. Adapun hasil berupa dua episode yang telah diunggah pada LINE Webtoon Challenge pada Desember 2017. Perancangan dapat dikatakan berhasil dengan jumlah pembaca, *like* serta *rating* yang bagus. Berdasarkan pemaparan dari artikel ini, penulis dapat memahami pentingnya setiap tahapan pada perancangan Webtoon agar hasil akhir dapatlah maksimal.

Pada artikel keempat yang dibuat oleh Putri, Setiawati, dan Pujiraharjo (2022) yang berjudul “Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern: Studi Kasus di Nagari Lubuk Basung, Kabupaten Agam”, membahas mengenai pengaruh kemajuan teknologi terhadap permainan tradisional bagi anak-anak. Metode yang digunakan antara lain menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Ternyata, pada studi kasus yang dilakukan dapat disimpulkan para anak masihlah memainkan permainan tradisional karena seru dan dimainkan bersama-sama. Selain itu terdapat faktor lainnya yang menyebabkan para anak bermain permainan tradisional yakni peran orang tua yang membatasi penggunaan *gadget*. Melalui artikel ini, penulis dapat mengetahui bahwa permainan tradisional masihlah diminati oleh anak-anak di tengah kemajuan teknologi karena beberapa faktor pendukung yang ada.

Terakhir pada artikel kelima yang ditulis oleh Armisha dan Abidin (2021) yang berjudul “Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung”, membahas mengenai bagaimana kemajuan teknologi mengakibatkan makanan tradisional mulai perlahan menghilang karena masuknya makanan modern di Indonesia. Adapun metode yang digunakan pada perancangan antara lain metode kualitatif dengan pengumpulan data wawancara dan studi literatur. Kemudian, perancangan tersebut memiliki hasil berupa 4 episode komik Webtoon dengan target pembaca berumur 14-26 tahun. Armisha dan Abidin menyimpulkan bahwa penggunaan Webtoon untuk mengenalkan makanan

tradisional kuranglah diminati dan efektif karena sebelumnya sudah terdapat Webtoon *official* yang membahas makanan tradisional juga serta menyarankan untuk lebih mengeksplorasi kebudayaan lainnya. Melalui artikel ini, penulis dapat memahami bahwa untuk perancangan kali ini memerlukan konten kebudayaan menarik yang masih belum populer atau belum memiliki Webtoon *official*, yakni seperti kebudayaan permainan tradisional di Indonesia.

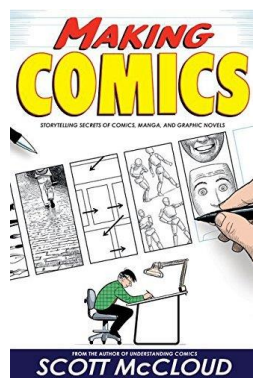
### 2.1.2 Referensi



Gambar 2.1 Buku Understanding Comics: The Invisible Art

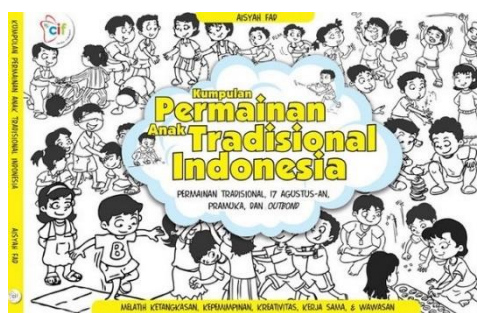
Sumber: Goodreads.com

Buku pertama yang akan digunakan sebagai referensi adalah buku yang ditulis oleh Scott McCloud (1993) dengan judul “Understanding Comics: The Invisible Art”. Pada buku ini, dijelaskan dengan rinci dari pengenalan hal-hal dasar pada komik hingga saran menarik yang bisa diterapkan pada perancangan nantinya. Selain itu, buku ini berisi teori serta analisis menurut penulis mengenai bagaimana komik dapat mempengaruhi pembaca, hingga bagaimana komik dibuat. Adapun bentuk buku ini dibuat seperti buku komik yang terdiri dari ilustrasi dan teks narasi yang menarik untuk dibaca oleh orang-orang.



Gambar 2.2 Buku Making Comics: Storytelling  
Secrets of Comics, Manga And Graphic Novels  
Sumber: Goodreads.com

Selanjutnya, buku kedua yang akan digunakan adalah buku yang disusun oleh Scott McCloud (2006) dengan judul “Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga And Graphic Novels”. Buku ini membahas bagaimana pentingnya pemilihan momen, *frame*, gambar, kata-kata, hingga *flow* dalam komik. Pemilihan ini juga berguna dalam membuat penceritaan yang jelas dan meyakinkan, sehingga tidak membuat jalan cerita kacau atau membingungkan. Dengan penyampaianya yang cukup menarik yakni berupa ilustrasi seperti komik dan teks penjelas yang mudah dipahami, buku ini cukuplah mudah dimengerti bagi para komikus baru dan ingin membuat komik.



Gambar 2.3 Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia  
Sumber: Bukalapak.com

Terakhir, buku ketiga yang akan digunakan adalah buku yang dibuat oleh Aisyah Fad (2014) dengan judul “Kumpulan Permainan Anak Tradisional

Indonesia”. Buku ini memaparkan berbagai permainan tradisional Indonesia yang dapat dimainkan di dalam ataupun di luar rumah, permainan saat perayaan 17 Agustus, serta permainan *outbond* dan pramuka. Tidak hanya mengenalkan nama permainan, buku ini juga menjelaskan cara permainan dilakukan secara rinci. Oleh sebab itu, buku ini sangatlah berguna dalam perancangan nantinya untuk mengetahui berbagai peraturan dalam memainkan permainan.

### 2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Dalam penyusunan perancangan ini, terdapat standar acuan agar hasil akhir yang dibuat dapatlah maksimal. Melalui peninjauan pada hasil karya orang lain, penulis akan menggunakannya sebagai salah satu ide untuk memaksimalkan perancangan. Pada perancangan ini, acuan gaya gambar yang akan digunakan adalah *style* manga.



Gambar 2.4 Karakter Karya Yachi\_chan

Sumber: Webtoon.com

*Style* manga yang akan digunakan antara lain seperti hasil karya komikus Webtoon Indonesia, yaitu Yachi\_chan. Pada karyanya yang berjudul “Fluffy Tummy”, terlihat penggunaan warna pada *shading* karakter menerapkan warna *cell shading* dengan suasana *warm*. Walaupun mengaplikasikan teknik yang sederhana, hasil akhir pada Webtoon cukuplah menarik untuk dilihat oleh audiens.



Gambar 2.5 Karakter Karya Telor Alien

Sumber: Webtoon.com

Untuk acuan kedua yang diambil adalah *style* gambar dari komikus Indonesia yaitu Telor Alien. Pada karya Webtoon miliknya pada tahun 2020 yaitu “Senior, Bekalmu!”, memiliki cerita yang bertema drama dan *slice of life* dengan *style* gambar manga yang sederhana. Webtoon yang mengisahkan romansa ringan mengenai anak muda saat bersekolah dan juga resep bekal yang mudah, cukuplah menggugah rasa penasaran audiens untuk membacanya. Adapun Webtoon yang ini memiliki *rating* 9,73 dan dilihat hingga 5,3 juta orang pada aplikasi LINE Webtoon .



Gambar 2.6 Karakter Karya Yupit

Sumber: Webtoon.com

Selanjutnya pada acuan ketiga yang akan digunakan adalah *style* gambar dari karya komikus Indonesia bernama Yupit dengan karya Webtoon berjudul

“Warung”. Webtoon yang bertema drama dan *slice of life* ini menceritakan kisah sebuah keluarga yang menjalankan warung kecil di rumahnya. Adapun cerita yang diangkat cukuplah singkat, namun mudah untuk dibaca. Selain itu, *style* gambar yang digunakan tidaklah rumit akan tetapi memiliki keunikannya sendiri. Karya milik Yupit ini dapatlah dibaca melalui aplikasi LINE Webtoon Indonesia secara gratis.

## **2.2 Landasan Teori**

Untuk mendukung perancangan yang akan dilakukan, dibutuhkan beberapa teori yang relevan dengan topik. Berikut merupakan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan.

### **2.2.1 Pengertian Komik**

Menurut KBBI, komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dengan adanya kesatuan antara teks atau informasi dengan gambar, komik merupakan media yang sering digunakan untuk mengekspresikan ide. Kemudian menurut Mccloud (1993), komik adalah susunan gambar-gambar yang saling berdampingan (*juxtaposed*) pada suatu urutan dengan tujuan dapat menyampaikan informasi atau mendapat respons estetis pada pembaca.

### **2.2.2 Elemen Dalam Komik**

Menurut buku yang telah ditulis oleh Mccloud (1993), dipaparkan bahwa komik memiliki beberapa elemen yang membentuknya. Adapun elemen-elemen ini menjadi suatu keunikan dari komik apabila dibandingkan dengan media lainnya. Berikut adalah elemen-elemen dalam komik:

#### **a. Panel**

Elemen yang ada pada komik antara lain panel, yaitu kotak yang berisi ilustrasi serta teks sehingga membangun suatu alur cerita. Bentuk dari panel dalam komik tidaklah hanya berbentuk kotak persegi, namun sangat bermacam-macam karena tidak ada hukum baku dalam pembuatan bentuk panel ini.

b. *Gutter*

*Gutter* merupakan ruang yang ada di antara dua panel. Melalui adanya *gutter* ini, dapat membuat para pembaca untuk berpikir atau berasumsi sendiri terhadap hubungan pada suatu panel dengan panel lainnya.

c. Ikon

Ikon merupakan suatu gambar yang telah disederhanakan dan dapat menggambarkan suatu konsep/ide/objek. Melalui ikon pula, informasi dapat disampaikan secara mudah dan cepat sehingga membantu dalam mempercepat suatu alur di cerita.

d. Teks

Pada komik, teks dapat ditemukan untuk menyampaikan dialog, narasi, ataupun suara latar. Teks pada komik dapat membantu dalam memperjelaskan suatu situasi dalam cerita.

e. *Frame*

*Frame* pada komik merupakan suatu batas visual yang membatasi panel sehingga dapat membantu dalam mengelompokkan ataupun memisahkan karakter atau adegan pada cerita.

f. *Juxtaposition*

*Juxtaposition* merupakan penggabungan dua atau lebih suatu elemen pada panel sehingga menghasilkan makna baru atau efek.

g. *Closure*

*Closure* pada komik merupakan sebuah kemampuan pada pembaca dalam melihat keseluruhan suatu cerita walaupun dengan melihat sedikit dari cerita pada panel komik.

### 2.2.3 Jenis-jenis Komik

Menurut Ramadhan (2019), terdapat beberapa jenis komik berdasarkan formatnya, yakni sebagai berikut :

a) Komik Strip

Komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel gambar yang digabung dengan sebuah alur cerita pendek. Biasanya, komik strip terdiri dari 3-6 panel saja.





Gambar 2.7 Komik Strip

Sumber: selipan.com

b) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku Komik merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku. Pada umumnya, buku komik dapat berisi hingga 22 halaman atau lebih. Buku komik ini dapat berisikan cerita cinta remaja, cerita aksi, cerita lucu, dan sebagainya.

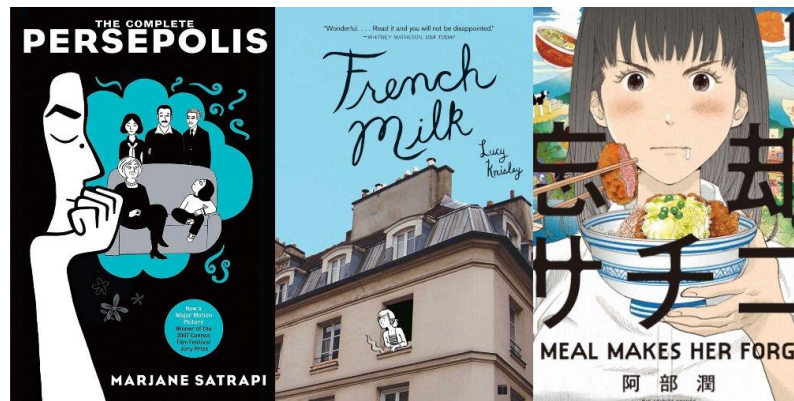


Gambar 2.8 Buku Komik

Sumber: [cbc.ca](http://cbc.ca)

c) Novel Grafis

Novel grafis merupakan sebuah buku yang menggabungkan elemen-elemen pada novel dan komik di dalamnya. Pada umumnya novel grafis memiliki cerita yang cukup panjang yakni 77 sampai 300 halaman per bukunya.

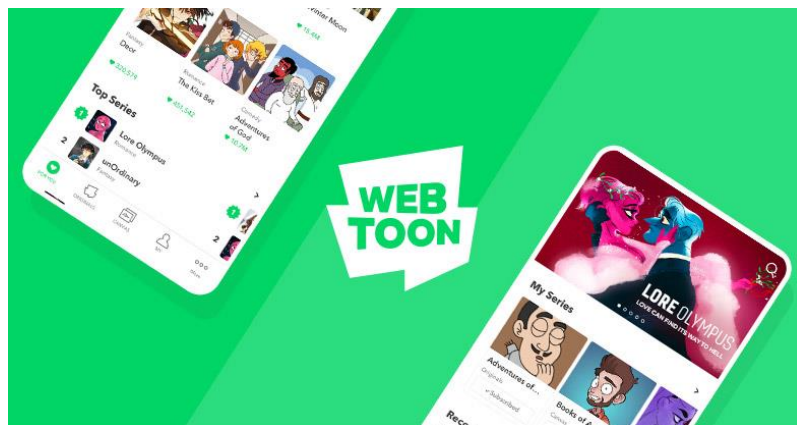


Gambar 2.9 Novel Grafis

Sumber: cosmopolitan.co.id

#### d) Komik Digital

Komik digital merupakan komik yang dipublikasikan melalui internet. Dengan semakin berkembangnya teknologi, kini komik online lebih banyak diminati orang-orang karena kemudahan dalam mengaksesnya. Salah satu komik digital yang tengah digemari antara lain LINE Webtoon.



Gambar 2.10 Tampilan LINE Webtoon

Sumber: Webtoon.com

#### 2.2.4 Langkah dalam Pembuatan Komik

Menurut Scott Mccloud dalam bukunya “Understanding Comics” (1993), dalam menggambar komik terdapat 6 langkah yang bisa kita gunakan. Langkah-langkah tersebut antara lain :

- a) Gagasan/Tujuan (*Idea/Purpose*)  
Pada awal membuat komik, tentunya penulis harus menemukan gagasan/emosi/filosofi/tujuan pada konten karyanya.
- b) Bentuk (*Form*)  
Pada tahap selanjutnya, penulis dapat menentukan bentuk atau format komik yang akan dibuat, yakni seperti buku komik, novel grafis, ataupun komik digital.
- c) Gaya (*Idiom*)  
Tahap ini merupakan pemilihan gaya gambar atau genre pada cerita komik yang akan dibuat.
- d) Struktur (*Structure*)  
Pada tahap ini penulis dapat menggabungkan semuanya, yakni hal apa saja yang perlu ditinggalkan ataupun bagaimana menyusun dan melakukan komposisi pada pembuatan komik.
- e) Keterampilan (*Craft*)  
Tahap ini merupakan langkah membuat karya, yakni pengaplikasian keterampilan menggambar, penerapan wawasan seputar komik, penemuan inovasi yang memudahkan pekerjaan, dan pemecahan masalah agar karya dapat terselesaikan dengan baik.
- f) Permukaan (*Surface*)  
Tahap ini akan dilakukan *finishing* dengan nilai-nilai produksi yang ada. Selain itu, *surface* merupakan bagian tampilan komik yang sering menjadi penarik perhatian pembaca.

Kemudian, pada buku yang berjudul “Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga And Graphic Novels” oleh Scott Mccloud (2006), dijelaskan beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik sebagai berikut.

- a) *Writing with picture*  
Terdapat dua hal yang diharapkan oleh sang penulis cerita kepada audiens ketika menyampaikan sebuah kisah, yakni agar mereka dapat memahami informasi yang disampaikan dan mampu mengikuti cerita hingga akhir.

Untuk mencapai hal tersebut dalam pembuatan komik, terdapat lima hal yang perlu diperhatikan yakni pemilihan momen, pemilihan *frame*, pemilihan gambar, pemilihan kata, dan pemilihan alir. Adapun urutan cara kerja dari lima hal ini dapat dilakukan sesuai pilihan penulis.

b) *Stories for humans*

Karakter merupakan salah satu hal penting yang diperlukan dalam komik. Namun agar karakter tersebut “hidup”, maka diperlukan pemahaman mengenai bagaimana cara membuat karakter dengan kepribadian serta ciri khas berbeda (*character design*), cara menggambarkan emosi dengan ketepatan serta kekuatan yang tepat (*facial expressions*), dan cara memastikan setiap gambar yang dibuat memiliki kisah atau cerita yang ingin disampaikan (*body language*).

c) *The power of words*

Dalam pembuatan komik, terdapat keseimbangan antara kata-kata dan gambar yang bersifat dinamis serta bekerja bersama untuk mendorong cerita ke depan. Adapun tujuh cara untuk menggabung kata-kata dan gambar dalam komik yakni melalui *word-specific*, *picture-specific*, *duo-specific*, *intersecting*, *interdependent*, *parallel*, dan *montage*. Selain memperhatikan tujuh cara tersebut, hal lain yang perlu diperhatikan antara lain penggunaan balon kata (*word balloons*) dan efek suara (*sound effects*).

d) *World building*

Detail setting tempat merupakan salah satu hal penting yang perlu diperhatikan agar para pembaca dapat mengetahui serta merasakan suasana tempat pada komik. Adapun dalam penyampaian gambaran tempat tersebut dapat menerapkan dari cara pengambilan gambar dilakukan, yakni seperti *long-shot*, *medium-shot*, *close-up*, dan sebagainya. Tidak hanya itu, penggunaan perspektif dapat digunakan agar penggambaran tempat memiliki kedalaman dan terlihat nyata.

e) *Tools, techniques, and technology*

Ketika membuat komik, terdapat dua alat yang sangat dibutuhkan yaitu pikiran dan tangan sang penulis. Dengan dua alat utama ini, bahkan hanya melalui peralatan tulis yang murah sekali pun sang penulis dapatlah

menghasilkan sebuah karya. Namun, melalui penggunaan peralatan tulis untuk komik tradisional ataupun peralatan digital untuk komik digital yang mahal dengan kualitas lebih baik, menjadi sebuah investasi yang bisa dilakukan untuk hasil maksimal. Akan tetapi, setelah memiliki peralatan mahal ini, maka selanjutnya sang penulis haruslah dapat memanfaatkan penggunaan alat dengan baik. Apalagi melihat fitur yang ditawarkan pada teknologi saat ini sangatlah membantu dalam pembuatan gambar.

### **2.2.5 Permainan Tradisional**

Menurut Mulyana dan Lengkana (2019), permainan tradisional merupakan suatu perwujudan terhadap identitas nilai-nilai yang lekat dalam kehidupan masyarakat. Keberadaan permainan tradisional dapat mencerminkan hasil karya buatan manusia dengan membawa unsur budaya yang tidak terlepas hubungannya terhadap alam. Dalam permainan tradisional, terdapat pesan moral yang lekat dan mengutamakan berbagai nilai luhur seperti kesetiakawanan, gotong royong, tenggang rasa, dan senasib sepenanggungan.

Pada buku yang dibuat oleh Aisyah Fad (2014), dijelaskan terdapat berbagai macam permainan tradisional berdasarkan tempat bermainnya yaitu:

- a. Permainan tradisional dalam rumah, contohnya antara lain congkak/dakon, masak-masakan, bekel, kecikan, tebak-tebakan, bingo, lima jadi, titis-titisan, dan sebagainya.
- b. Permainan tradisional luar rumah, contohnya antara lain boi-boian, pati lele, kotak pos, gobak sodor, bentengan, engkleng, ular naga, kucing-kucingan, dan sebagainya.
- c. Permainan 17 Agustus-an, contohnya antara lain makan kerupuk, bakiak, balap kelereng, balap karung, memasukkan pensil dalam botol, tarik tambang, koin dalam jeruk, dan sebagainya.
- d. Permainan *outbond* dan pramuka, contohnya antara lain berburu harta karun, loncat berantai, musang dan ayam, kucing dan tikus, menjala ikan, rantai nama, dan sebagainya.

Dalam permainan tradisional terdapat beberapa nilai keterampilan yang diperlukan seperti kepemimpinan, ketangkasan, strategi, kreativitas, wawasan, dan kerja sama. Adapun tingkat keterampilan yang dibutuhkan pada tiap permainan tersebut berbeda tergantung beberapa hal dalam permainan.