

UNSUR-UNSUR GRAFIS DALAM KOMIK WEB

Andrew Yonkie, Agus Nugroho U.*)

Abstract

The Graphic Elements in Webcomics. *Webcomics now exist as a form of replacement for conventional comics. Webcomics suited for the current generation who values time-saving products and services. Comic artists also begin to shift toward webcomics to express their creative flair in the stories they want to present, utilizing beautiful art styles and adjust to the new layout found in webcomics. This paper discuss 3 (three) webcomics originally from Indonesia in fantasy genre which are Super Santai, Nusantara Droid War, and Mantradeva. Each webcomics has unique character and storyline that their readers favor. Those webcomics analyzed with qualitative methods to explore the graphic elements. The graphic elements are the style of illustration, layout, colors, and typography. The result is each webcomics has their unique characteristics in illustration style and storyline that attracts young readers.*

Keywords: *comics, webtoon, webcomic*

Abstrak

Unsur-unsur Grafis Dalam Komik Web. *Komik web sekarang muncul sebagai semacam pengganti komik konvensional. Komik web dianggap lebih cocok untuk generasi masa kini yang lebih melirik produk dan layanan yang praktis. Penulis komik juga mulai beralih ke komik web untuk mengespresikan kreativitas mereka di dalam cerita yang ingin mereka buat, memanfaatkan gaya gambar yang indah dan menyesuaikan layout baru yang ditemukan dalam komik web. Makalah ini membahas 3 (tiga) komik web asli Indonesia dengan genre fantasi yaitu Super Santai, Nusantara Droid War, dan Mantradeva. Masing-masing komik web tersebut memiliki keunikan karakter dan cerita sehingga digemari oleh banyak pembacanya. Ketiga komik web tersebut dianalisis dengan metode kualitatif berdasarkan unsur-unsur grafisnya yaitu gaya ilustrasi, layout, warna, dan tipografi. Hasil dari analisis adalah setiap komik web memiliki ciri khas masing-masing dalam gaya ilustrasi dan cerita yang khas sehingga mampu menarik perhatian pembaca muda.*

Kata kunci: *komik, webtoon, komik web*

*) Mahasiswa dan Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD Universitas Trisakti
e-mail: gusnug55@gmail.com

Pendahuluan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan komik sebagai “cerita bergambar (di majalah, koran, atau buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu”. Selain hanya berupa cerita bergambar, komik merupakan sebuah seni sekuensial, yang memanfaatkan gambar dan kata-kata secara berulang-ulang untuk menyampaikan sebuah ide hingga menjadi sebuah bentuk literatur (Eisner, 1985). Selain itu, komik juga digunakan sebagai media untuk menghasilkan sebuah respon estetis dari dalam diri pembaca (McCloud, 1993: 9). Format sebuah komik menyampaikan sebuah montase baik antara kata maupun unsur visual seperti gambar, sehingga pembaca harus mampu menginterpretasikan kombinasi unsur tersebut dengan indera mereka. Unsur seni (perspektif, simetri, tarikan garis), dan unsur literatur (plot, tata bahasa) saling bergabung. Membaca sebuah komik merupakan sebuah tindakan persepsi estetika dan intelektual (Eisner, 1985: 8).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, komik yang umumnya disajikan dalam bentuk hasil cetak (*print*) sekarang dapat dibaca di internet. Komik yang memiliki karakteristik sedemikian rupa disebut sebagai komik *web* (*webcomic*). Komik *web* biasanya dipublikasikan secara independen dan langsung oleh penciptanya lewat media sosial seperti *Facebook*, *Twitter* atau *Tumblr*. Akan tetapi, sejak layanan portal komik *online* seperti *LINE Webtoon*, *Comico*, dan *Tapastic* bermunculan, para pencipta komik menjadi terdorong untuk menerbitkan karya mereka melalui portal tersebut, sehingga komik *web* memperoleh jangkauan yang lebih luas lagi. Komik *web* yang disajikan dalam layanan portal komik *online* disebut sebagai *webtoon*.

Webtoon (bahasa Korea: 웹툰) merupakan istilah yang mengacu pada *manhwa* (bahasa Korea: 만화), yaitu komik asal Korea Selatan yang dipublikasikan di internet melalui layanan portal komik *web*. Situs portal *web* asal Korea Selatan, *Daum*, pertama membuka layanan *webtoon* pada tahun 2003, disusul dengan *Naver* pada tahun 2004. Sejak bulan Juli 2014, *Naver* telah menerbitkan sebanyak 520 judul *webtoon*, sedangkan *Daum* sebanyak 434 judul. Komik masuk dalam 25% penjualan buku di Korea Selatan, sementara lebih dari 3 juta pengguna internet di Korea Selatan menggunakan layanan berbayar untuk membaca komik secara *online* dan 10 juta pengguna membaca *webtoon* secara gratis (Welsh, 2007).

Sejak tahun 2010, layanan *webtoon* seperti *Tapastic* dan *LINE Webtoon* diterjemahkan ke bahasa Inggris dan dapat diakses oleh pembaca-pembaca di luar Korea Selatan secara gratis. Seiring berjalannya waktu, layanan tersebut mencapai kalangan pembaca di Indonesia. Hal ini kemudian mendorong kalangan anak muda Indonesia, khususnya mereka yang memiliki hobi membaca komik, mulai beralih dari komik cetak ke komik digital melalui *webtoon*.



Gambar 1. *Tower of God*
(Sumber: www.webtoons.com)

Gambar di atas adalah salah satu contoh *webtoon* Korea yang memperoleh *audience* di Indonesia, yaitu *Tower of God*, karya SIU.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi digital dan makin maraknya penggunaan *smartphone* di kalangan generasi muda, makin banyak seniman-seniman muda Indonesia yang membuat komik *web* sendiri. Komik *web* tersebut dipublikasikan secara *online* melalui portal komik *web* seperti *LINE Webtoon* dan *Tapastic*. Pada makalah ini akan dibahas 3 (tiga) komik *web* asli Indonesia dengan genre fantasi yaitu *Super Santai*, *Nusantara Droid War*, dan *Mantradeva*. Masing-masing komik *web* tersebut memiliki keunikan karakter dan cerita sehingga digemari oleh banyak pembacanya. Ketiga komik *web* tersebut dianalisis dengan metode kualitatif berdasarkan unsur-unsur grafisnya yaitu gaya ilustrasi, *layout*, warna, dan tipografi.

Unsur-unsur Grafis Komik

Sebagai seni sekuensial, komik terdiri dari elemen-elemen penting yang mampu menarik perhatian pembaca. Dari permukaan, komik terlihat seperti hal yang mudah, tetapi membuat komik tidak lepas dari kerumitannya yang dapat disamakan dengan produksi film layar lebar atau acara televisi. Supaya komik tersebut menarik, harus terdapat keseimbangan antara unsur-unsur visual dan linguistik yang diterapkan ke dalam komik tersebut secara rapi (Caputo, 1997: 31).

Pada hakikatnya komik mengandung unsur-unsur grafis yaitu:

1. Ilustrasi

Andrew Loomis (1947), seorang ilustrator asal Amerika Serikat mencetuskan *The Form Principle* sebagai hal yang fundamental dalam membuat ilustrasi. Prinsip ini memberi penekanan kepada bentuk suatu objek dan relasinya terhadap pencahayaan, struktur, tekstur, dan hubungan langsung objek tersebut dengan lingkungan sekitarnya. Dalam

buku *Creative Illustration*, Loomis juga menghubungkan relasi prinsip bentuk ini dengan pemanfaatan garis, nada, dan warna (Loomis, 1947: 21).



Gambar 2. Superman
(Sumber: www.pinterest.com)

Ilustrasi dalam komik memiliki gaya yang beragam. Komik Barat seperti *Superman* dan *Batman* cenderung menggunakan gaya ilustrasi yang realis.



Gambar 3. Tintin
(Sumber: en.tintin.com)

Sementara itu, komik Eropa memiliki gaya ilustrasi yang lebih kreatif dan cenderung menyerupai kartun. Hal ini berakar dari karikatur satir pada tahun 1800-an oleh Rodolphe Töpffer yang menggabungkan karikatur dengan panel (McCloud, 1993: 17). Salah satu contoh adalah tokoh Tintin karya Hergé. Meskipun proporsi tubuh tokoh dibuat menyerupai anatomi asli manusia, beberapa komponen seperti wajah disederhanakan.

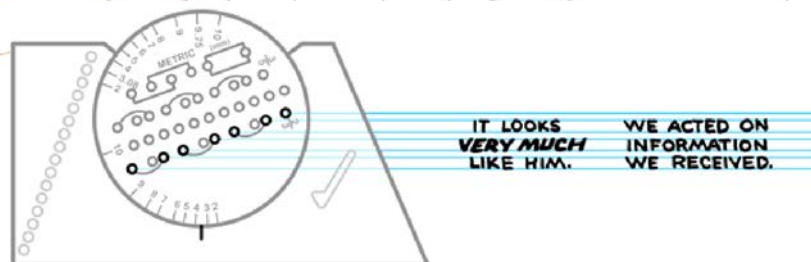


Gambar 4. Uzumaki Naruto
(Sumber: naruto.wikia.com)

Dewasa ini, komik yang paling dikenal oleh kalangan muda di Indonesia adalah *manga* (bahasa Jepang: 漫画). Tezuka Osamu (bahasa Jepang: 手塚 治) merupakan seorang *mangaka* (bahasa Jepang: 漫画家), yaitu komikus yang menggerakkan dunia *manga* modern sejak era Perang Dunia II, di saat Jepang sedang membangun kembali infrastruktur ekonomi dan politiknya (Schodt, 1983). Gaya ilustrasi dalam *manga* memiliki karakteristik mata yang digambar lebih besar, sehingga memberi kesan muda dan polos.

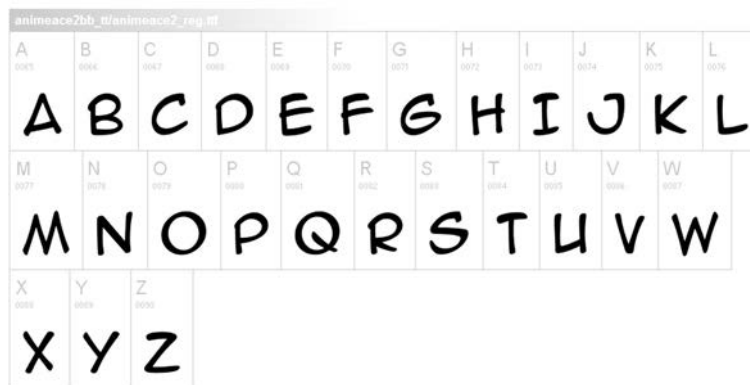
2. Tipografi

Salah satu unsur tipografi yang dimanfaatkan di dalam komik adalah *lettering*. Dalam industri komik Amerika, tugas menyusun teks komik diberikan kepada seorang *letterer*. Teknik *lettering* yang mahir dapat memberikan sebuah ilustrasi sentuhan khas komik (Caputo, 1997: 48).



Gambar 5. Ames Lettering Guide
(Sumber: www.artofthecomickbook.com)

Untuk mewujudkan susunan huruf yang rapi melalui metode *lettering* konvensional, seorang *letterer* dapat menggunakan *Ames Lettering Guide*, sebuah penggaris khusus yang membantu *letterer* menggambar garis bantu teks dan menentukan ukuran huruf teks (Alvarez, 1996: 98).



Gambar 6. *Anime Ace BB*
(Sumber: www.dafont.com)

Selain metode konvensional, seorang *letterer* juga dapat mengerjakan *lettering* secara digital dengan *software* grafis dan menggunakan *typeface* yang sesuai dengan ciri khas komik (Caputo, 1997: 57). Sebagai contoh, gambar di atas merupakan *typeface* yang lazim digunakan dalam komik yang dikerjakan secara digital.

3. *Layout*

Dalam bukunya, Loomis menyebutkan kegunaan garis untuk membagi atau membatasi sebuah ruang atau area untuk memberikan konsep awal suatu komposisi (Loomis, 1947: 31). Komposisi sebuah gambar dapat terdiri dari tarikan garis atau bentuk geometris, seperti yang disajikan dalam contoh gambar di bawah ini.



Gambar 7. Garis Sebagai Konsepsi Awal Sebuah Komposisi
(Sumber: Loomis, 1947)

Penerapan *layout* pada komik ditemukan pada penempatan panel dan balon teks. Balon teks adalah indikator kepada pembaca yang menunjukkan siapa yang mengucapkan suatu

hal dan bagaimana orang itu mengucapkannya. Tergantung pada situasi dan kondisi yang dialami seorang tokoh komik, bentuk balon teks dapat bervariasi (Alvarez, 1996: 103). Balon teks tidak bisa ditempatkan seenaknya. Seorang komikus perlu memperhatikan lokasi balon teks yang akan ditempatkan agar tidak menghalangi informasi visual yang penting di dalam suatu panel (Alvarez, 1996: 104).



Gambar 8. *The Adventures of Tintin - The Seven Crystal Balls*, Hergé
(Sumber: en.tintin.com)

Pada contoh gambar di atas, salah satu tokoh menjelaskan sebab anjing peliharaan Tintin menjadi takut. Balon teks ditempatkan sedemikian rupa sehingga tidak menghalangi objek visual penting yang menjadi pelengkap teks tersebut.

4. Warna

Dalam bukunya, McCloud menuturkan perbedaan antara komik hitam-putih dan komik warna sebagai sesuatu yang luas dan mendalam yang mempengaruhi pengalaman membaca para *audience*. Dalam komik hitam-putih, ide yang mendasari seni di dalam komik dikomunikasikan secara langsung, sedangkan komik berwarna memiliki ruang lebih banyak untuk eksplorasi dan ekspresi (McCloud, 1993: 192).



Gambar 9. *The Adventures of Tintin - The Seven Crystal Balls*, Hergé
(Sumber: en.tintin.com)

Penerapan Unsur-unsur Grafis pada *Webtoon*

Fungsi *webtoon* adalah untuk mempermudah masyarakat mengakses konten berupa komik langsung dari komputer atau *smartphone* tanpa harus pergi ke toko buku dan membeli sebuah buku komik. Komik yang dinikmati oleh masyarakat melalui portal seperti *LINE Webtoon* atau *Tapastic* merupakan komik digital. Tidak dipungkiri unsur-unsur desain grafis perlu diterapkan dalam *webtoon*. Hal-hal seperti gaya ilustrasi dan warna perlu disesuaikan dengan *genre webtoon* yang dibuat sehingga dapat mempermudah *audience* untuk merasakan suasana cerita *webtoon* tersebut sambil merasakan sentuhan artistiknya.



Gambar 10. Athena Complex, Kaisar
(Sumber: www.webtoons.com)

Karena dipublikasikan secara *online* dan dalam format digital, umumnya *webtoon* dibaca dengan melakukan *scroll* (gestur geser) pada layar *smartphone* atau komputer. Oleh sebab itu, *layout* panel-panel dan balon teks komik juga disesuaikan dengan arah pandang *audience* supaya tidak membingungkan. Gambar di atas merupakan contoh sederhana bagaimana sebuah *webtoon* dibaca. Pembaca dibimbing oleh susunan balon-balon teks yang ditempatkan sedemikian rupa untuk menciptakan alur baca yang mengalir.

Analisis Pemanfaatan Unsur-unsur Grafis pada Komik *Web* Indonesia

Tak dapat dipungkiri bahwa komik-komik asal Korea Selatan yang dipublikasikan secara *online* melalui portal komik *web* seperti *LINE Webtoon* dan *Tapastic* telah sampai ke ranah publik Indonesia dan mempengaruhi persepsi masyarakat tentang komik. Hal ini juga mendorong seniman muda Indonesia untuk membuat komik *web* mereka sendiri dan mempublikasikannya ke portal tersebut, sehingga dapat dinikmati oleh sesama orang Indonesia. Sebagai contoh adalah 3 (tiga) komik *web* asli Indonesia dengan genre fantasi. Masing-masing komik *web* dianalisis berdasarkan unsur-unsur desain grafis seperti gaya ilustrasi, *layout*, warna, dan tipografi.

1. *Super Santai*



Gambar 11. Super Santai, Dewe dan Beny
(Sumber: www.webtoons.com)

Super Santai merupakan komik *web* karya Dewe dan Beny yang dipublikasikan di *LINE Webtoon* dari tanggal 4 Oktober 2015 hingga 1 April 2016. Komik fantasi ini mengambil beberapa elemen dari subgenre *Super Sentai* (bahasa Jepang: スーパー戦隊シリーズ) yang menggambarkan sosok-sosok *superhero* berkostum warna-warni dalam misi mereka melindungi bumi. Selain elemen fantasi yang diaplikasikan ke dalam komik *web* ini, elemen komedi juga dapat ditemukan melalui permainan kata. Contoh konkretnya adalah judul dan juga nama pasukan *superhero* tersebut yang merupakan plesetan dari istilah *Super Sentai*.



Gambar 12. Contoh Tampilan Komik Web *Super Santai*
(Sumber: www.webtoons.com)

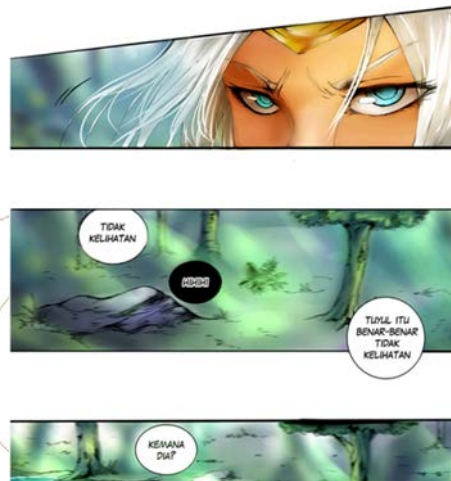
Gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik *web* ini cenderung memiliki tarikan garis yang sederhana dan cukup tebal. Demikian halnya dengan komposisi warna yang digunakan juga sederhana dan bergaya seperti *anime* (animasi Jepang). Susunan panel dan balon teks sangat rapi sehingga membuat komik ini makin nyaman dibaca. Isi teks di dalam tiap balon tidak berbelit dan mampu menyampaikan informasi seperlunya untuk melengkapi informasi visual yang disajikan lewat ilustrasi.

2. Nusantara Droid War



Gambar 13. *Nusantara Droid War*, Vega Mandalika
(Sumber: www.webtoons.com)

Nusantara Droid War merupakan komik *web* karya Vega Mandalika yang pertama dipublikasikan di *LINE Webtoon* pada tanggal 18 Desember 2015. Hingga sekarang komik ini masih berlanjut di *LINE Webtoon*, memperoleh *update* tiap hari Sabtu.



Gambar 14. Contoh Tampilan Komik *Web Nusantara Droid War*
(Sumber: www.webtoons.com)

Komik fantasi ini menggabungkan unsur fiksi ilmiah dengan kebudayaan Indonesia. Hal ini tercermin dari penggunaan teknologi *droid* sebagai plot sentral yang wujudnya diambil dari tokoh kisah-kisah Nusantara seperti Arjuna, bahkan makhluk halus asal Nusantara seperti *tuyul*. Komikus memadukan gaya ilustrasi yang bergaya *anime* dengan teknik pewarnaan yang halus dan artistik untuk mencerminkan nuansa epik dari cerita komik tersebut. Selain itu, susunan panel terlihat rapi dan sesuai dengan arah mata pembaca sehingga alur baca terasa alami.

3. Mantradeva



Gambar 15. *Mantradeva*, Agung Bollo dan Gusti Kudit
(Sumber: www.webtoons.com)

Mantradeva adalah sebuah komik fantasi bertema mitologi Bali karya Agung Bollo dan Gusti Kudit yang diterbitkan di *LINE Webtoon* dari tanggal 1 November 2016. Sejak itu, komik ini terus berlanjut dengan jadwal terbit tiap hari Rabu di portal tersebut. Secara singkat, komik *web* ini bercerita tentang petualangan seorang penari bernama Sona untuk menutup sebuah ramalan yang dilanggar dan gagal diwujudkan seorang pahlawan di masa lampau. Menariknya lagi dalam komik ini, tokoh cerita rakyat yang diangkat dalam Mantradeva diolah sedemikian rupa, tidak lagi berdiri dalam cerita sendiri-sendiri, namun semua tokoh dongeng seperti Cupak dan Gerantang, Pan Balang Tamak ataupun Barong dan Rangda berada dalam satu dunia sehingga membentuk sebuah cerita petualangan yang baru dan orisinal, bukan hanya sekedar mengadaptasi cerita rakyat ke dalam komik (M, 2016).



Gambar 16. Contoh Tampilan Komik Web *Mantradeva*
(Sumber: www.webtoons.com)

Gaya ilustrasi dan penggunaan warna dalam komik ini tidak jauh berbeda dengan *Super Santai*, yang membedakan adalah tarikan garis *outline* yang dibuat lebih halus agar tidak terkesan terlalu seperti kartun, dan lebih menonjolkan nuansa fantasi yang terkandung. Penempatan panel komik ini cenderung terlalu datar, dan jarak antarpanel untuk menggambarkan transisi adegan juga terlalu jauh.

Simpulan

Dari analisis yang dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam ketiga karya komik *web* tersebut terdapat muatan unsur-unsur grafis seperti ilustrasi, *layout*, tipografi, dan warna. Selain itu, masing-masing penulis komik *web* memiliki ciri khas masing-masing dalam membuat sebuah cerita dan menyajikannya dalam bentuk komik. Gaya ilustrasi yang khas dari mereka masing-masing dibuat sedemikian rupa, sehingga mampu menarik perhatian pembaca yang menemukan komik-komik mereka dalam media *web*.

Konsep cerita yang dirancang oleh masing-masing penulis komik yang kreatif dan inovatif juga menjadi titik balik bagi dunia perkomikan Indonesia, di mana sekarang sedang dipegang kendalinya oleh generasi masa kini. Namun ada juga beberapa hal yang penulis rasa perlu ditingkatkan pada komik *web Mantradeva* dan *Nusantara Droid War*, yaitu kerapian dan detail dalam penggambaran latar belakang.

Referensi

- Alvarez, T. 1996. *How to Create Action, Fantasy, and Adventure Comics*. Cincinnati: North Light.
- Caputo, T. C. 1997. *How to Self-Publish Your Own Comic Book*. New York.
- Eisner, W. 1985. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Florida: Poorhouse Press.
- Loomis, A. 1947. *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.
- McCloud, S. 1993. *Understanding Comics - The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.
- Schodt, F. L. 1983. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.

Sumber lain

- M. 2016. "Satu Lagi Komik Indonesia Berjudul Mantradeva". Diterbitkan di *Line Webtoon* pada tanggal 5 November 2016. Diambil kembali dari Jurnal Otaku: <http://jurnalotaku.com/2016/11/05/peluncuran-komik-webtoon-mantradeva/>
- Welsh, D. 2007. "Forget Manga. Here's Manhwa". Diambil kembali dari Bloomberg.com: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2007-04-23/forget-manga-dot-heres-manhwabusinessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice>