

WARNARUPA

Januari 2021

Journal of
Visual
Communication
Design

WARNARUPA
VOL 2



p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

PUBLISHED BY



WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

TINJAUAN SEMIOTIKA SALAH SATU LOGO 16 SUBSEKTOR PARINKRAF “STYLY”

Dewi Intan Kurnia, Zalzulifa dan Muhammad Fariq Baihaqi

TINJAUAN SEMIOTIKA SALAH SATU LOGO 16 SUBSEKTOR PARINKRAF “CRAFTY”

Heri Wijayanto, Zalzulifa dan Muhammad Shonhaji

TINJAUAN SEMIOTIKA SALAH SATU LOGO 16 SUBSEKTOR PARINKRAF “PUBLY”

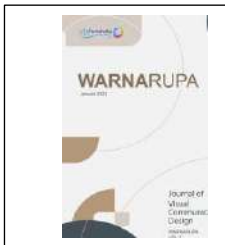
Widya Oktary Setiawardhani , Zalzulifa dan Naufal Adwithiya Alhasni

REPRESENTASI KELAS SOSIAL DALAM IKLAN MEIKARTAVERSI “AKU INGIN
PINDAH KE MEIKARTA” DI MEDIA YOUTUBE (Analisis Semiotika John Fiske)

Risqi Inayah Dwijayanti dan Ravky Allaam Karono

RISSET ANALISIS UNSUR VISUAL PADA KOMIK DIGITAL GENG KOMUNIKA PADA
PLATFORM WEBTOON

Rizal Bay Khaqi dan Fariz Fadhil Heryanto



Journal of Visual Communication Design

Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

RISET ANALISIS UNSUR VISUAL PADA KOMIK DIGITAL GENG KOMUNIKA PADA PLATFORM WEBTOON

Rizal Bay Khaqi, Fariz Fadhil Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
rizal.bay@mercubuana.ac.id
rizalbay21@gmail.com

Abstrak

Komik merupakan gambar yang berurutan dengan bertujuan untuk memberi dan menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang berkesan estetik bagi para pembaca. Komik juga merupakan sebuah media komunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan utuh dan lengkap dengan menggunakan visual yang mendominasi dibandingkan tulisan (Khaqi, 2018: 2). Dalam kepopuleran komik ini, menyebabkan banyaknya komikus baru yang tidak hanya mengangkat isu tentang politik, tapi juga ada yang menggunakannya sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi, edukasi, memberi hiburan, dan juga menuangkan perasaan mereka kepada para pembaca dalam buku media cetak.

Tema tentang perundungan siber ini hadir dan diangkat pada sebuah komik digital pada *platform webtoon* yang dibuat oleh komunika berjudul “Geng Komunika” yang terdapat 4 seri isu sosial yang salah satunya adalah cyberbully pada seri ke-1. Komik digital berjudul “Geng Komunika” ini membuat penulis tertarik karena komik digital ini cukup ramai dibaca pada genre slice of life dengan total 18.907 pembaca, 268 pengikut dan mendapatkan rating 8 bintang dari 10 dari para pembaca. Komik ini menceritakan tentang kasus perundungan siber yang menjelaskan dampak yang kemungkinan diterima oleh korban, dan motivasi dari si pelaku dengan berlatar pada lingkungan remaja SMA. Komik berjudul “*Geng Komunika*” ini menghadirkan cerita kehidupan sehari - hari yang dibalut dengan komedi.

Kata kunci: Komik, Unsur Visual, Digital

Abstrak

Comics are sequential images with the aim of giving and conveying information in a visual form that has an aesthetic impression on readers. Comics are also a communication medium to convey a complete and complete message by using visuals that dominate compared to writing. (Khaqi, 2018: 2). The popularity of these comics has resulted in many new comic artists not only raising political issues, but also using them as a medium to convey information, educate, provide entertainment, and also express their feelings to readers in printed media books.

The theme of cyberbullying is present and raised in a digital comic on the webtoon platform created by Komunika entitled "Geng Komunika" which includes 4 series of social issues, one of which is cyberbully in the 1st series. This digital comic entitled "Geng Komunika" made the writer interested because this digital comic is widely read in the slice of life genre with a total of 18,907 readers, 268 followers and received a rating of 8 stars out of 10 from readers. This comic tells about a case of cyberbullying which explains the possible impact on the victim, and the motivation of the perpetrator with a background in a high school youth environment. This comic entitled "Geng Komunika" presents stories of everyday life wrapped in comedy.

Keywords: Comics, Visual Elements, Digital

PENDAHULUAN

Komik merupakan gambar yang berurutan dengan bertujuan untuk memberi dan menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang berkesan estetik bagi para pembaca. Komik juga merupakan sebuah media komunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan utuh dan lengkap dengan menggunakan visual yang mendominasi dibandingkan tulisan (Khaqi, 2018: 2). Komik ini awalnya digunakan para seniman untuk menjadi sebuah **karya satir** untuk mengkritik tentang politik atau sebuah isu penting yang tengah hangat. Menurut (Sukmasari, 2019), pada awal tahun 1700an, ada dua seniman Inggris yang menjadi pelopor dalam pembuatan ilustrasi yang menyinggung tokoh maupun isu penting yang tengah hangat yaitu *William Hogart* dan *George Townsend*. Komik ini muncul pada media cetak seperti koran yang semakin lama, semakin populer.

Dalam kepopuleran komik ini, menyebabkan banyaknya komikus baru yang tidak hanya mengangkat isu tentang politik, tapi juga ada yang menggunakannya sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi, edukasi, memberi hiburan, dan juga menuangkan perasaan mereka kepada para pembaca dalam buku media cetak. Komik kini banyak dijual, menjamur pada toko buku. Namun seiring berkembangnya teknologi, kini komik hadir secara digital dan dapat diakses dimanapun, kapanpun dengan *smartphone* melalui internet sehingga lebih diminati dibandingkan komik buku cetak. Hal ini kemungkinan besar terjadi karena pembaca lebih mudah mencari komik yang mereka sukai tanpa harus pergi ke toko buku.

Komik Digital hadir pada berbagai *platform* di internet, salah satunya adalah *platform* asal Korea Selatan yang bernama *Webtoon*. Dalam *platform Webtoon* ini pengguna disajikan dengan banyaknya pilihan komik digital dengan menampilkan komik digital yang sedang ramai dibaca (*trending*) pada halaman utama, namun pengguna juga dapat mencari berbagai judul komik digital berdasarkan *genre* ceritanya. Terdapat *genre* aksi, fantasi, drama, komedi, romantis, horror, *slice of life*, dan sebagainya. Para pengguna yang suka cerita yang ringan cenderung menyukai komik digital dengan *genre slice of life*. Komik digital *slice of life* ini mengangkat topik cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari sehingga pengguna dapat merasakan ceritanya karena kemungkinan pengguna pernah mengalami hal serupa yang terjadi dalam cerita. *Genre slice of life* ini juga mengangkat isu sosial yang terjadi di lingkungan sekitar yang biasanya bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi secara visual, contohnya adalah isu sosial tentang perundungan remaja pada media sosial atau yang bisa disebut dengan perundungan siber (*cyberbullying*).

Menurut (Utami, 2022), Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK) membahas data UNICEF tahun 2020 tentang perundungan siber yang dialami anak-anak Indonesia. Diketahui bahwa 45 persen anak dengan usia 14-24 tahun

menjadi korban perundungan siber (*cyberbullying*) sepanjang tahun 2020. Dampak dari perundungan siber ini kemungkinan akan mempengaruhi mental seseorang dan cenderung mengalami mental illness seperti depresi, hilangnya rasa percaya diri, dan lebih parahnya dapat mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri.

Tema tentang perundungan siber ini hadir dan diangkat pada sebuah komik digital pada platform webtoon yang dibuat oleh *komunika* berjudul “*Geng Komunika*” yang terdapat 4 seri isu sosial yang salah satunya adalah *cyberbully* pada seri ke-1. Komik digital berjudul “*Geng Komunika*” ini membuat penulis tertarik karena komik digital ini cukup ramai dibaca pada genre *slice of life* dengan total 18.907 pembaca, 268 pengikut dan mendapatkan *rating* 8 bintang dari 10 dari para pembaca. Komik ini menceritakan tentang kasus perundungan siber yang menjelaskan dampak yang kemungkinan diterima oleh korban, dan motivasi dari si pelaku dengan berlatar pada lingkungan remaja SMA. Komik berjudul “*Geng Komunika*” ini menghadirkan cerita kehidupan sehari-hari yang dibalut dengan komedi.

Dari banyaknya *genre* komik digital yang terdapat pada *platform webtoon*, *genre slice of life* merupakan komik digital dengan cerita yang ringan. Komik digital dengan *genre slice of life* ini juga kemungkinan mengangkat isu – isu sosial yang terjadi pada lingkungan sekitar yang biasanya bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi dalam bentuk visual kepada para pembaca seperti contohnya adalah komik digital berjudul “*Geng Komunika* seri ke-1 *Cyberbullying*” yang dibuat oleh *Komunika* tentang kasus *cyberbullying* pada remaja di media sosial. Dengan menganalisis unsur visual yang ada dalam komik digital berjudul “*Geng Komunika* seri ke-1 *Cyberbullying*” pada *platform Webtoon* ini, penulis bertujuan untuk menemukan unsur-unsur visual yang digunakan pada komik digital tersebut dan nantinya dapat digunakan pada perancangan yang memungkinkan penulis untuk memperhatikan unsur-unsur visual seperti apa yang tepat untuk para pembaca.

Batasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas dan menyimpang dari pembahasan, maka penulis membatasi permasalahan sehingga memfokuskan pada unsur-unsur visual seperti ilustrasi, *onomatopoeia*, tipografi, balon kata, dan panel yang digunakan pada komik digital berjudul “*Geng Komunika* seri ke-1 *Cyberbullying*” yang dibuat oleh *komunika* pada *platform webtoon*.

Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi unsur visual yang hadir pada komik digital berjudul “*Geng Komunika* seri ke-1 *Cyberbullying*” pada *platform webtoon*.
2. Menganalisis cara penyajian unsur visual yang hadir pada komik digital berjudul “*Geng Komunika* seri ke-1 *Cyberbullying*” pada *platform webtoon*.

Manfaat Penelitian

1. Memberikan gagasan ide dan wawasan bagi penulis dalam merancang sebuah komik digital.
2. Menjadikan wawasan tambahan bagi para desainer dan komikus sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas karya komik yang akan dibuat.
3. Menjadikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam mengembangkan dan mengidentifikasi unsur-unsur visual dalam komik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dimana mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau *setting* sosial yang akan dituangkan ke dalam tulisan yang bersifat naratif (Anggito & Setiawan, 2018).

Pengumpulan data-data untuk penelitian akan dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi.

Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari data-data yang mendukung mengenai objek yang diteliti melalui pemahaman atau teori mengenai unsur visual pada komik yang akan digunakan dalam penelitian.

Wawancara

Pada tahap wawancara, penulis akan melakukan wawancara secara daring melalui aplikasi *zoom* dengan Tim Redaksi pada komik “Geng Komunika” yaitu Dyah Merta (Redaktur Senior) dan Danang Firmansyah (Redaktur Grafis/Artistik).

Dokumentasi

Tahap ini penulis akan membaca dan mengamati unsur-unsur visual yang dihadirkan pada komik “Geng Komunika” seri ke-1 bertemakan *cyberbullying* melalui *platform webtoon*.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrumen pengumpulan datanya, penulis akan melakukan wawancara kepada pembuat komik “Geng Komunika” melalui media sosial pesan *Instagram* dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Siapa saja target audiens komik Geng Komunika tentang *cyberbullying ini*? Kira-kira usianya berapa?
2. Dari banyaknya *genre* komik, mengapa memutuskan untuk membuat komik dengan *genre slice of life*? Apakah ada alasan tertentu?
3. Hal apa yang memicu dalam pembuatan komik ini yang bertema tentang *cyberbullying ini*? Apakah ada sebuah insiden atau sesuatu yang memicu untuk membuat komik ini?
4. Manfaat apa saja yang diharapkan bagi para pembaca tentang komik *cyberbullying ini*?
5. Dalam proses pembuatan komik “Geng Komunika *Cyberbullying*” apakah dilakukan secara manual atau digital? Bila campuran keduanya, bagaimana teknisnya?
6. Ilustrasi yang digunakan terlihat menggunakan gaya **gambar kartun**, apakah benar demikian? Apakah ada alasan tertentu mengapa menggunakan gaya gambar tersebut?
7. Ilustrasi pada komik ini cenderung terlihat sederhana baik pada aspek *lineart* maupun *shading*. Apakah ada alasan tertentu kenapa aspek tersebut dibuat seperti itu? Apakah agar mata pembaca tidak lelah, memberikan kesan lucu atau lainnya?
8. Kemudian di beberapa panel/*frame*, terlihat ilustrasi background hanya polos dan beberapa panel lainnya cukup detail (seperti gedung sekolah, pepohonan, pagar sekolah, lemari, interior kamar). Apakah ada alasan tertentu? Apakah agar panel tidak terlihat ramai sehingga sempit, atau lainnya?
9. Pada suatu panel tertentu seperti saat Rukmi ingin lompat dari atas gedung, terlihat sudut pandang nya dari bawah gedung dan terlihat juga melengkung keseluruhannya. Apakah penting sebuah *angle/sudut* pandang pada komik?

10. Pada beberapa panel juga ada ilustrasi yang keluar dari panel, atau berada diluar panel. Apakah setuju bahwa hal ini akan mengakibatkan pembaca langsung fokus pada ilustrasi yang berada diluar panel?
11. Apakah ada alasan tertentu mengapa komik “Geng Komunika” yang diluncurkan pada platform webtoon berwarna sedangkan komik yang ada pada website komik komunika hanya hitam putih?
12. Apakah sebuah efek suara/*onomatopoeia* ini penting dalam sebuah komik?
13. Apakah setuju bahwa *onomatopoeia* itu membuat para pembaca bisa merasakan suasana yang sedang di baca, seperti tervisualisasikan dikepala walau hanya melihat tulisan dari efek suara tersebut? Misalnya ada orang emosi lalu membanting pintu ada efek suara BRAKK!
14. Tipografi yang digunakan pada komik ini termasuk *sans serif*, mengapa *sans serif* dipilih dan cocok digunakan dibandingkan font *serif* untuk sebuah teks pada komik?
15. Apakah penting penggunaan sebuah balon kata dalam komik?
16. Dari beragam bentuk balon kata seperti lingkaran, persegi panjang, tajam tajam seperti buah durian, bergelombang seperti sebuah awan, apakah bentuk-bentuk tersebut dapat mempengaruhi sebuah dialog saat dibaca, seolah mengerti rendah tingginya nada yang diucapkan?
17. Komik “Geng Komunika” ini cenderung menggunakan panel *sequence*, dimana panel berurutan yang otomatis membuat pembaca mengikut arah panel dari atas kebawah. Apakah ada alasan tertentu mengapa panelnya dibuat berurutan dari atas kebawah?
18. Untuk yang di *platform webtoon*, jarak antara panel dari atas kebawah cenderung punya jarak yang cukup jauh dibandingkan komik versi webnya, apakah hal ini mempunyai tujuan tertentu?
19. Apakah pernah mendengar tentang transisi pada tiap perpindahan panel? Seperti aksi ke aksi, subjek ke subjek, waktu ke waktu, dan sebagainya. Jika pernah, apakah unsur tersebut digunakan pada pembuatan komik ini? Jika pernah, apakah unsur ini digunakan saat pembuatan komik?
20. Apakah komik ini terinspirasi dari suatu komik atau komikus lainnya? Jika iya, komik apa dan komikus siapa?

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada komik “Geng Komunika” secara keseluruhan menggunakan *cartoon style* (gaya kartun) pada setiap serinya. Penggunaan gaya kartun digunakan untuk meminimalisir proses pengerjaan dalam pembuatan komik karena gaya ilustrasinya yang cenderung mudah untuk digambarkan. Penggunaan gaya ilustrasi kartun juga dapat dikerjakan secara berlanjut dalam jangka panjang karena mudah diikuti dan ditiru sehingga tidak menghilangkan ciri khas ilustrasi dari Komik Komunika.

Ilustrasi gaya kartun yang digunakan memberikan kesan yang mudah diingat bagi para pembaca karena tidak terlalu kompleks sehingga tidak menyebabkan lelah pada mata si pembaca. Ilustrasi akan terlihat sangat sederhana apabila teks lebih banyak dibandingkan ilustrasi, sebaliknya ilustrasi akan terlihat lebih detail saat teks lebih sedikit dibandingkan ilustrasi.

Ilustrasi gaya kartun ciri khas komik “Geng Komunika” ini menggunakan tarikan garis dinamis karena garis yang digunakan terlihat tebal dan tipis (tidak stabil). Kemudian *shading* warna yang digunakan terlihat sederhana pada bagian-bagian tertentu. Ilustrasi latar belakang pada setiap adegan juga terkesan sederhana walaupun saat teks lebih sedikit dengan bertujuan masih memberikan kesan kartun di setiap adegan.



Gambar 3.1.

Unsur *Onomatopoeia*

Penggunaan *onomatopoeia* pada komik ini bertujuan untuk memberikan visualisasi dari suara berupa tulisan, simbol, dan tanda baca yang seolah-olah membuat pembaca dapat mendengar suara tersebut. Unsur ini juga digunakan untuk memberikan kesan komedi dalam sebuah adegan.

Onomatopoeia yang digunakan cenderung hanya menggunakan satu *layer* tanpa *stroke*. Hal ini dikarenakan pembuatan *onomatopoeia* pada komik ini digores langsung secara manual dengan *pen tablet*.



Gambar 3.2.

Unsur Tipografi

Tipografi pada komik “Geng Komunika” menggunakan font *sans serif* karena akan lebih nyaman dibaca oleh pembaca saat teks yang ditampilkan cukup banyak. Font *sans serif* yang digunakan berlisensi gratis atau *open source* untuk mencegah hak cipta.

Pada beberapa adegan juga menggunakan tipografi *sans serif* yang dibuat secara manual dengan *pen tablet*, tidak menggunakan font hasil ketikan. Hal ini memberikan kesan tulisan tangan pada sebuah kertas karena huruf-huruf yang tertulis tidak sejajar jarak antar kalimatnya.

Unsur Balon Kata

Balon kata yang digunakan memiliki beberapa bentuk tergantung situasi adegan dengan bertujuan untuk memberikan visualisasi tinggi rendahnya nada bicara dari si karakter. Bentuk balon kata lingkaran (*ellipse*) biasanya digunakan untuk percakapan yang normal seperti umumnya nada bicara seseorang berbicara. Balon kata dengan bentuk tajam pada sudut-sudutnya (*spike*) digunakan untuk percakapan dengan nada tinggi atau berteriak yang biasanya terdapat tanda seru di setiap akhir kalimat.

Kemudian terdapat balon kata tanpa ekor yang mengartikan bahwa dialog tersebut diucapkan dari dalam hati si karakter, tidak diucapkan langsung. Balon kata tanpa ekor juga dapat digunakan untuk teks yang bersifat narasi (bukan berasal dari ucapan karakter). Biasanya balon kata ini terletak pada setiap sudut panel ataupun berada sedikit di luar dari panel. Penggunaan balon kata dengan ekor yang berliku-liku mengartikan bahwa kalimat tersebut keluar dari seseorang melalui ponsel. Efek liku-liku pada ekor balon kata ini memberikan kesan robotik, efek setrum melalui alat elektronik.

Unsur Panel

Tata letak panel pada komik “Geng Komunika” ini menggunakan prinsip *sequence* yaitu panel yang letaknya berurutan sehingga mata pembaca otomatis mengikuti alur panel dari atas hingga ke bawah. Penggunaan panel seperti ini juga memudahkan pembaca saat membaca komik. Tata letak panel juga diberikan jarak untuk memberikan jeda bagi para pembaca. Hal ini juga memberikan kesan agar panel tidak terlalu sempit sehingga menyebabkan mata pembaca cepat lelah. Panel juga merupakan sebuah pembatas sehingga ilustrasi tidak keluar dari batasannya. Namun pada beberapa panel, komik ini tidak memberikan batas panel sehingga ilustrasi yang berada di dalamnya keluar dari batasnya.

Analisis Cara Penyajian Unsur Visual Dalam Komik “Geng Komunika Seri ke-1 Cyberbullying”

Dari unsur visual pada komik yang meliputi ilustrasi, *onomatopoeia*, tipografi, balon kata, dan panel, terdapat cara penyajian yang digunakan dengan bertujuan menyampaikan pesan dan makna sehingga dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca komik. Penyajian unsur-unsur visual tersebut akan dianalisis panel-panel mana saja yang menggunakan 3 prinsip menggambar sesuai yang disebutkan dalam buku “Elemen & Prinsip Menggambar” karya M.S. Gumelar tahun 2015, yaitu prinsip *emphasis* (penekanan), *composition* (komposisi), dan *perspective* (perspektif).

Pada panel ke-1 terlihat bahwa karakter sedang tertidur yang bisa ditandai dengan ilustrasi karakter di atas kasur, mata terpejam kemudian terdapat *onomatopoeia* tiga buah huruf Z di atas kepalanya. Keseluruhan ilustrasi pada panel ini didominasi dengan warna panas yaitu jingga kecoklatan, merah muda, dan coklat muda. Namun pada bagian *smartphone* berdering dengan *onomatopoeia* simbol musik dibalut balon teks yang tajam setiap sudutnya menandakan bahwa *smartphone* tersebut berbunyi dengan nada tinggi sampai karakter tersebut terbangun. Penekanan tersebut menggunakan warna dingin yaitu hijau pada *onomatopoeia*-nya, dan biru pada layar *smartphone*. Hal ini yang membuat penekanan kepada pembaca untuk melihat ilustrasi tersebut.

Pada panel ke-5 dalam episode 2, ilustrasi ditampilkan lebih besar dibandingkan teks. Panel tidak menggunakan garis batasan sehingga memang sengaja untuk menonjolkan ilustrasi karakter tersebut. Hal ini memberikan penekanan kepada pembaca bahwa si karakter sedang panik dan terkejut yang dapat dilihat dari *onomatopoeia*-nya dengan tanda seru dan garis di samping kepala si karakter yang memberikan kesan terkejut.

Pada panel ke-2 dan ke-4 dalam episode 7, panel digambarkan tanpa teks dengan menekankan ilustrasi kura-kura dengan mata yang besar. Ilustrasi kura-kura ini sengaja diberikan ruang lebih luas dan *shading* warna yang sederhana (hanya gradasi) pada latar belakangnya dengan tujuan untuk menekankan ilustrasi kura-kura karena tarikan garis dibagian kepalanya sangat tebal dibandingkan tubuhnya (panel ke-2), dan ukuran kepala yang cukup besar dibandingkan tubuhnya (panel ke-4). Ditambah dengan ekspresi bosan di wajahnya yang akan mencuri pandangan pembaca saat pertama kali melihat dibandingkan karakter Biyani yang hanya terlihat setengah badan terpotong dengan batasan panel.

Pada panel ke-5 dalam episode 8 ini, karakter Biyani ini merupakan penekanan dalam panel ini dikarenakan ilustrasi karakter tersebut berada di luar panel. Ukuran dari ilustrasi karakter Biyani juga lebih besar dibandingkan karakter lainnya. Ditambah dengan *onomatopoeia*-nya dengan teks “Ciat!” dan “Brug!” akan memberikan kesan komedi dan pembaca pun akan otomatis akan langsung melihat ilustrasi Biyani ini karena ukurannya yang berbeda, keluar dari panel komik, dan juga bertingkah lucu yang pastinya akan mencuri perhatian para pembaca pertama kali.

Pada panel ke-3 dalam episode 11, ilustrasi karakter pria ditampilkan dengan ukuran kepala yang lebih besar sehingga menonjol. Dengan ekspresi marah pada wajahnya yang

bisa ditandai dengan *onomatopoeia* yang ada pada kepalanya (bentuk 4 garis siku-siku), perhatian pembaca akan otomatis melihat ekspresi karakter tersebut.

Pada panel ke-4 dalam episode 12, karakter Biyani ditampilkan dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan teks yang berada di samping sehingga terjadi penekanan.

Pada panel ke-5 dalam episode 15, ilustrasi yang ditampilkan menggunakan warna dengan saturasi yang rendah hampir seperti *grayscale* dengan suasana yang gelap. Namun pada ilustrasi kertas yang terletak di bawah kanan, warna yang digunakan lebih terang dibandingkan ilustrasi di belakangnya sehingga perhatian pembaca akan menuju ke arah kertas dengan tulisan tersebut saat pertama kali melihat.

Pada panel ke-3 dalam episode 17, ilustrasi *smartphone* yang ditampilkan ukurannya lebih besar dibandingkan ilustrasi yang lainnya dalam panel tersebut. Ilustrasi *smartphone* yang hampir berada di luar panel ini merupakan sebuah penekanan dengan bertujuan untuk memberikan tampilan *smartphone* yang ditunjukkan si karakter yang tidak bisa dilihat pembaca pada ilustrasi dibelakangnya.

Penyajian Dengan Prinsip *Composition* (Komposisi) *Balance*,

Pada panel ke-1 dan ke-3 dalam episode 2, balon teks yang ditampilkan menggunakan prinsip *overlapping* karena balon teks narasi dan dialog keluar dari batasan panel. *Overlapping* pada panel ini terjadi karena ruang pada panel cukup sempit dan ilustrasi yang ditampilkan tidak boleh tertutup oleh balon teks, sehingga mengharuskan balon teks keluar sebagian dari batasan panel.

Pada panel ke-1 dalam episode 4, balon teks yang ditampilkan menggunakan prinsip *overlapping* karena balon teks narasi keluar dari batasan panel. *Overlapping* terjadi karena narasi untuk pengenalan nama dari si karakter yang memberikan kesan menonjol bagi para pembaca sehingga tidak memberikan kesan dialog yang diucapkan dalam hati (balon teks tanpa ekor).

Pada panel ke-4 dalam episode 6, balon teks yang ditampilkan menggunakan prinsip *overlapping* karena balon teks dialog keluar dari batasan panel. *Overlapping* terjadi karena teks yang ditampilkan cukup banyak, kemudian komikus ingin menonjolkan karakter Biyani yang sedang bergaya bersiap bertarung (kesal) dan karakter yang sedang tertawa karena tingkah lucu Biyani. Dapat dilihat dari ekspresi wajahnya dan penggunaan tulisan *onomatopoeia* *Hi Hi Hi* (bunyi tertawa halus).

Pada panel ke-2 dalam episode 8, ilustrasi yang ditampilkan menggunakan prinsip *overlapping* karena ilustrasi air mata (*onomatopoeia*) saat karakter menangis keluar dari batasan panel. *Onomatopoeia* melebihi batasan panel terjadi karena dengan efek air matanya yang melebihi batasan panel akan terlihat lebih natural seperti air yang bergelombang. Apabila *onomatopoeia* tersebut terpotong oleh batasan panel, maka nantinya efek air mata tersebut akan terlihat seperti hiasan pada bantal, sehingga kesan si karakter yang menangis tidak terlalu dirasakan oleh pembaca.

Pada panel ke-5 dalam episode 8, ilustrasi karakter Biyani menggunakan prinsip *overlapping* karena ilustrasi karakter Biyani menimpa ilustrasi yang berada di belakangnya sehingga keluar dari batasan panel. Hal ini terjadi karena ukuran panel yang terbatas sehingga karakter Biyani yang diberikan kesan komedi sedang terjatuh (dapat dilihat melalui efek terjatuh berwarna kuning dan teks *onomatopoeia*-nya “BRUG”) harus berada di luar batasan panel.

Pada panel ke-5 dalam episode 15, ilustrasi yang ditampilkan menggunakan prinsip *overlapping* karena ilustrasi kertas tulisan tangan menimpa ilustrasi yang berada di belakangnya. Hal ini terjadi karena tulisan pada kertas yang ditulis oleh karakter tidak akan terlihat apabila dari jarak jauh, sehingga isi kertas diperlihatkan jelas dengan cara dibuat menimpa ilustrasi yang berada di belakangnya.

Pada panel ke-3 dalam episode 17, ilustrasi yang ditampilkan menggunakan prinsip *overlapping* karena ilustrasi *smartphone* berada di luar panel sehingga menimpa ilustrasi yang berada dalam panel. Ilustrasi *smartphone* yang hampir berada di luar panel ini merupakan sebuah cara untuk memberikan tampilan *smartphone* yang ditunjukkan si karakter yang tidak bisa dilihat pembaca pada ilustrasi yang berada di belakangnya dikarenakan ukuran panel yang terbatas. Apabila ilustrasi tampilan *smartphone* berada di dalam panel, ilustrasi keseluruhan pada panel ini akan terlihat sempit dan juga tampilan media sosial *instagram* pun akan tidak terlihat jelas karena terpotong oleh batasan panel.

Pada panel ke-2 dalam episode 3, penggunaan ilustrasi pada panel ini adalah *unbalance* karena pada bagian kiri panel masih ada ruang kosong yang hanya diberikan ilustrasi daun. Pada panel ke-2 dan ke-4 dalam episode 7, ilustrasi yang ditampilkan masih tersisa ruang kosong sehingga menyebabkan ketidakseimbangan pada keseluruhan panel. Pada panel ke-5 dalam episode 9, penggunaan komposisi pada panel ini adalah *balance*, karena karakter yang ditampilkan seimbang dari bagian kiri, tengah, hingga kanan. Pada panel ke-4 dalam episode 10, penggunaan komposisi pada panel ini adalah *balance*, karena karakter yang ditampilkan seimbang ruang tersisanya baik dari bagian kiri maupun kanan sehingga karakter berada ditengah panel.

Pada panel ke-3 dalam episode 14, penggunaan komposisi pada panel ini adalah *balance*, karena karakter Biyani yang ditampilkan berada ditengah panel. Ilustrasi kepala karakter yang menoleh ke kiri dan ke kanan seimbang, ditambah balon teks yang berada ditengah panel seimbang dengan posisi karakter. Pada panel ke-1 dalam episode 16, penggunaan komposisi pada panel ini adalah *balance*, karena ilustrasi gedung yang ditampilkan sangat seimbang dari sisi kiri maupun sisi kanan gedung.

Penggunaan *Perspective* (Perspektif)

Pada panel ke-2 dan ke-3 dalam episode 1, perspektif yang digunakan adalah *close-up* dimana ilustrasi karakter hanya terlihat dari kepala hingga pundak. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan si karakter yang baru saja bangun dari tidur kemudian membuka *smartphone*-nya. Pada panel ke-8 dalam episode 5, jarak perspektif yang digunakan adalah *medium shot*, dimana yang ilustrasi yang ditampilkan pada panel ini mulai dari kepala sampai paha. Namun penggunaan *medium shot* pada komik ini tidak terlalu banyak digunakan karena ilustrasi yang digambarkan akan semakin sederhana (ekspresi karakter terkesan *simple*) karena jaraknya yang cukup jauh.

Pada panel ke-2 dalam episode 8 dan panel ke-4 dalam episode 10, ilustrasi yang ditampilkan menggunakan jarak *close-up* saat ilustrasi karakter sedang menangis (dapat dilihat dari efek *onomatopoeia* air matanya), dan karakter sedang sedih saat melihat layar *smartphone*. Pada panel ke-1 dalam episode 16, ilustrasi yang ditampilkan merupakan sudut pandang masyarakat yang berada di bawah gedung. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan gedung yang tinggi saat karakter Rukmi ingin melompat dari atas gedung.

Pada panel ke-5 dan ke-7 dalam episode 16, jarak perspektif yang ditampilkan sangat dekat dengan wajah dari si karakter (*extreme close-up*). Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan cemas dan pasrah dari ekspresi karakter yang penuh dengan keringat. Pada panel ke-3 dalam episode 21, jarak perspektif pada ilustrasi dalam panel ini menggunakan perspektif *medium shot* karena *angle* yang ditampilkan cukup jauh dari kepala hingga paha ke lutut. Perspektif yang diambil juga cukup rendah (*low angle*), karena ilustrasi meja dan kursi sedikit terlihat bagian ruang bawahnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan rasa jera kepada pelaku karena ilustrasi karakter si pelaku (TJ) menundukkan badan dan kepalanya seolah-olah dia merasa menyesal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anggraini, S. L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Gumelar, M. S. (2015). *Elemen & Prinsip Menggambar*. 246.
- Khaqi, R. B. (2018). PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERGURUAN PENCAK SILAT MERPATI PUTIH. *INVENSI*.
- Kusrianto, A. (2013). *PENGANTAR TIPOGRAFI*. Elex Media Komputindo.
- Mataram, S. (2017). *STRUKTUR VISUAL KOMIK*. Dwi - Quantum.
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL IMAJINASI*, 2(2), 25. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Setyadi, Y. (2014). *KAJIAN VISUAL KOMIK "ONE PIECE" KARYA EIICHIRO ODA*. 40.
- Soleha, S. R., & Udjianto, A. N. (2020). *ANALISIS UNSUR-UNSUR GRAFIS DALAM KOMIK SI JUKI*. 8.
- Sukmasari, E. (2019, April 25). Sejarah Komik dari Berbagai Belahan Dunia. *Cultura*. <https://www.cultura.id/sejarah-komik-dari-berbagai-belahandunia>
- Supriadi, O. A. (2019). *KAJIAN VISUAL KOMIK ROMAN KONTEMPORER INDONESIA TAHUN 2014-2019 STUDI KASUS: GREY & JINGGA*. 59.
- Utami, N. R. (2022, April 19). *Menko PMK Sebut 45 Persen Anak di RI Jadi Korban Cyber Bullying*. detiknews. <https://news.detik.com/berita/d6039817/menko-pmk-sebut-45-persen-anak-di-ri-jadi-korban-cyberbullying>