

BAB IV

ANALISIS DAN TEMUAN

4.1. Komik *Grey & Jingga*

Komik *Grey & Jingga* karya Sweta Kartika adalah komik strip independen (indie) yang awalnya diunggah di situs jejaring Facebook. Komik ini mendapat respon positif dari para pembaca. Hal ini yang membuat Sweta berkomitmen membuat *Grey & Jingga* serial mingguan yang rutin diunggah dari tahun 2012 hingga 2014. Popularitas *Grey & Jingga* juga menarik minat penerbit, yang akhirnya melahirkan buku versi komik cetaknya.

Hal yang menjadi daya tarik *Grey & Jingga*, menurut Sweta, adalah formatnya yang mudah dibaca (komik strip), berisi *quotes* romantis yang menggambarkan episode yang sedang tayang, serta konsistensi terbit setiap hari Senin dan Kamis. *Grey & Jingga* juga terdiri dari episode-episode terpisah yang saling terhubung dalam satu rangkaian cerita, sehingga pembaca selalu disugahi rasa penasaran pada plotnya secara keseluruhan. Dalam aspek konten, *Grey & Jingga* banyak menggunakan istilah dan unsur-unsur yang familiar bagi kaum *milenial*, seperti gaya bicara para tokohnya yang berbeda-beda, dan kosakata Bahasa Inggris yang dicampurkan dalam percakapannya.

Grey & Jingga memiliki dua jenis sampul buku, yaitu sampul cetakan tahun 2014 dan sampul terbaru di cetakan ke-empat tahun 2017. Perbedaan kedua sampul terlihat dari teknik dan skema warna yang digunakan. Sampul pertama menggunakan *watercolor* sebagai media dan didominasi warna pastel yang lembut untuk memperlihatkan kehangatan, sedangkan sampul kedua menggunakan teknik pewarnaan digital dengan warna yang lebih redup dan gelap. Konsep yang diusung oleh sampul yang terbaru adalah warna senja, sesuai dengan judul komiknya (*the twilight*), merepresentasikan perasaan yang lembut,

tidak terlalu menyala-nyala, dan tidak sendu juga (Sweta, wawancara 10 Juli 2019).

Grey & Jingga memiliki beberapa prequel dan cerita sampingan yang di serialisasikan dalam berbagai media, misalnya saja *Grey & Jingga: Violet Days* (prequel) dalam bentuk komik cetak dan *Lovebirds Diary* (spinoff) dalam format digital yang dimuat di platform *CIAYO Comics*.



Gambar 4.1 Sampul *Grey & Jingga: The Twilight*

(Sumber: Dok. Pribadi)

Tabel 4.1 Data Komik *Grey & Jingga*

| | |
|----------------------|--|
| Judul | <i>Grey & Jingga: The Twilight</i> |
| Genre | Roman remaja |
| Komikus | Sweta Kartika |
| Dimensi | 11 x 17 cm |
| Tebal Halaman | 200 halaman |
| Penerbit | M&C (Koloni) |
| Tahun Terbit | 2017 (Cetakan keempat) |

Grey & Jingga berkisah tentang dua orang teman masa kecil yang kembali dipertemukan di kampus yang sama, setelah sebelumnya hilang kontak. Grey adalah mahasiswa seni musik, sedangkan Jingga merupakan mahasiswi jurusan sastra. Keduanya sama-sama mengikuti klub teater dan, walaupun disembunyikan, saling tertarik satu sama lain. Mereka tidak pernah saling menyatakan perasaan, hingga akhirnya muncul pihak ketiga yang mempersulit keadaan.

Untuk mendukung suasana komik, pada setiap halamannya Sweta menyisipkan kutipan-kutipan kalimat romantic yang relevan dengan konflik masing-masing episode. Kutipan ini merupakan hasil aspirasi Sweta untuk menyampaikan *quotes* cinta melalui komik.

Berlatar belakang di kehidupan kampus, kebanyakan tokoh dalam seri *Grey & Jingga* adalah mahasiswa.

Tabel 4.2 Tokoh dalam komik *Grey & Jingga*

| No | Visualisasi | Nama | Keterangan |
|----|--|------|---|
| 1 |  | Grey | <p>Grey adalah tokoh utama dalam komik ini, digambarkan sebagai seorang mahasiswa seni music yang tinggi dan pendiam. Watak Grey yang sopan direpresentasikan lewat gaya bicaranya yang formal (menggunakan kosakata <i>saya</i> dan <i>kamu</i>, sementara karakter lain lebih santai dengan <i>gue</i> dan <i>elu</i>).</p> |

| | | | |
|---|---|---------------|---|
| 2 |  | Jingga | <p>Jingga adalah tokoh utama perempuan yang juga <i>love interest</i> Grey. Divisualisasikan sebagai mahasiswi jurusan sastra yang berpenampilah sederhana dan santai. Jingga digambarkan apa adanya, tidak dibuat-buat, memberi kesan familiar bagi pembaca.</p> |
| 3 |  | Zahra | <p>Zahra adalah teman baik pemeran utama, Jingga. Zahra digambarkan sebagai gadis berjilbab dengan aksesoris 'kucing kelinci' di hijabnya (pada beberapa episode, berbentuk kuping kucing). Atribut kelinci ini kemungkinan untuk menggambarkan watak Zahra yang periang, ceria, dan selalu penuh energy.</p> |

| | | | |
|---|--|---------------|--|
| 4 |  | Nina | <p>Nina adalah orang ketiga dalam cerita Grey dan Jingga, yang merupakan teman Grey dari masa lalu. Desain karakter Nina menonjolkan banyak aspek feminim seperti rambut panjang, gestur anggun, tutur bicara sopan, serta pakaian yang satun.</p> |
| 5 |  | Martin | <p>Martin adalah tokoh yang dianggap 'lelaki idaman' oleh Jingga, namun nyatanya mereka tidak cocok untuk bersama. Martin digambarkan seperti tipikal 'anak populer'; suka main basket, membawa mobil ke kampus, serta penampilan yang sporty</p> |

4.2. Analisis visual

Tahapan pertama analisis adalah dengan menjabarkan variabel-variabel yang berupa elemen visual dalam komik. Variabel ini telah ditentukan dan dirumuskan pada bab sebelumnya.

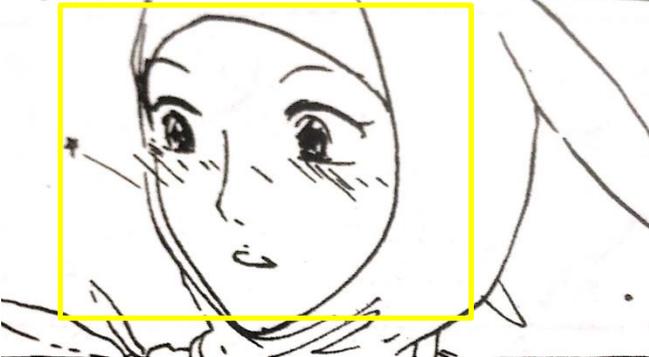
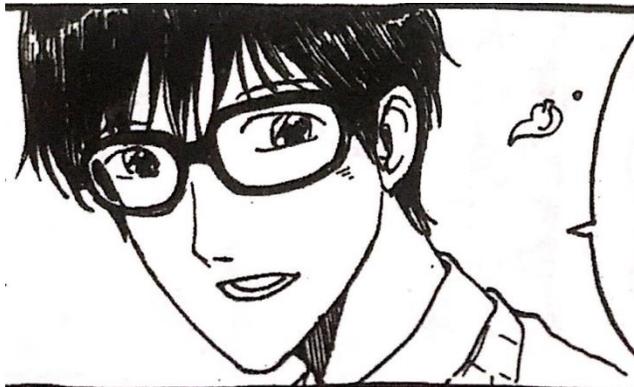
4.3.1. Ilustrasi

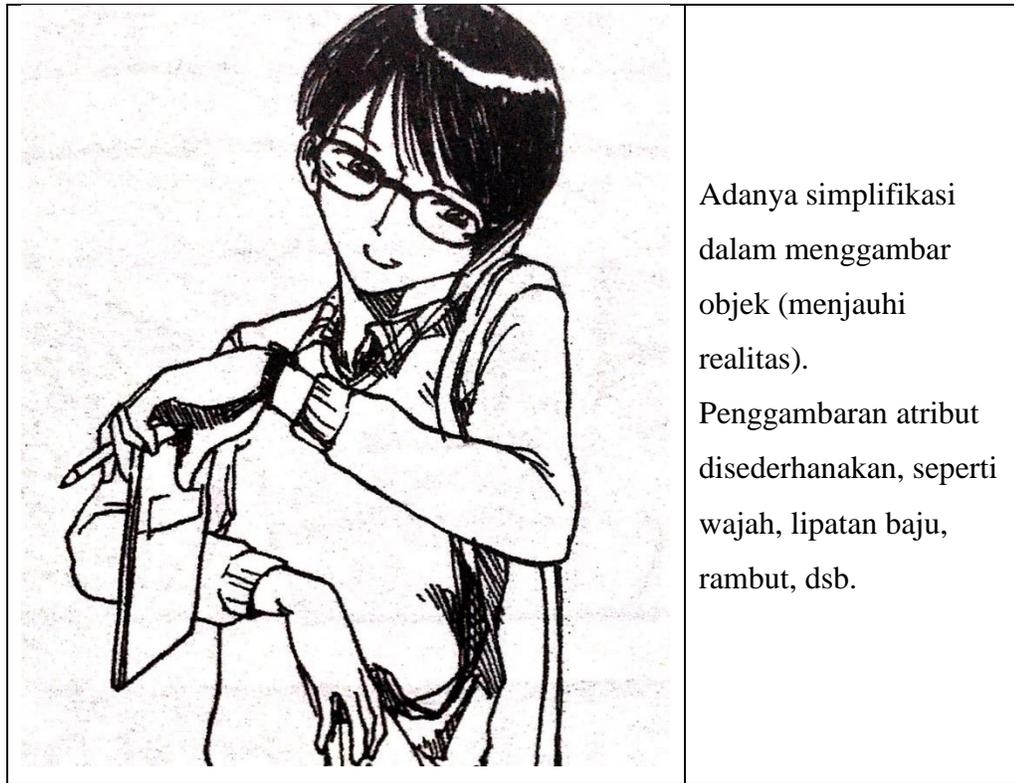
Gaya ilustrasi pada komik *Grey & Jingga* memperlihatkan kecenderungan ‘gaya timur’ atau *manga*. Ciri paling jelas terdapat pada penggambaran mata yang besar dan muka yang mungil. Beberapa hasil analisis visual pada aspek ilustrasi komik sebagai berikut:

Tabel 4.3 Analisis ilustrasi dalam *Grey & Jingga*

| Gambar | Analisis |
|--------|--|
| | <p>Terlihat pada bagian rambut ada teknik arsiran. Arsiran pada panel ini dimaksudkan untuk memberi kesan dramatis yang mendukung suasana dalam komik.</p> |

| | |
|--|---|
|  <p>UDAH JELAS MENCINTAI LO JUGA...</p> | <p>Penggunaan ornamen dan objek untuk menggambarkan suasana hati atau menambah efek dramatis. Hal ini sering ditemukan di komik roman remaja Jepang. Objek yang digunakan biasanya bunga.</p> |
|  | <p>Gaya garis yang <i>sketchy</i> untuk memperlihatkan kesan <i>soft</i> yang cocok dengan tema komik. Garis yang digunakan juga cenderung tipis.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Pengungkapan ekspresi karakter yang komikal. Misalnya penambahan garis putus-putus di pipi untuk memperlihatkan bahwa karakternya sedang tersipu.</p> |
|  | <p>Penggambaran mata yang besar dan wajah yang lancip, sebuah interpretasi realita yang berbeda dengan style <i>realism</i>. Tetap menggambarkan fitur wajah manusia, namun disederhanakan</p> |



Beberapa elemen pada gaya gambar *Grey & Jingga* memperlihatkan kecenderungan mahzab Jepang, diantaranya;

1. Karakteristik pada wajah tokohnya. Mata besar yang berbinar, mulut kecil, dan wajah mungil adalah ciri yang sering ditemukan di *manga* Jepang, khususnya dalam genre *shojo* atau cerita untuk anak perempuan. Di Jepang, penggambaran wajah seperti ini adalah perkembangan semiotik dari lambang ‘kecantikan’ pada *manga*.

2. Emosi karakternya lebih ditonjolkan. *Manga* Jepang punya kecenderungan untuk ‘melebih-lebihkan’ berbagai macam hal, seperti anatomi tubuh, pakaian imajinatif, dan gaya rambut (Brenner, 2007). Hal ini jarang ditemukan di komik-komik barat yang notabene menggambarkan hal apa adanya. Tidak hanya aspek fisik karakter, emosi para tokohnya juga seringkali dilebih-lebihkan. Dalam mengekspresikan emosi karakter, komikus Jepang menggunakan simbol-simbol

visual. Simbol ini banyak digunakan oleh komikus lain dan akhirnya menjadi norma.

Brenner dalam *Understanding Manga and Anime* (2007), menjabarkan beberapa simbol visual yang sering digunakan dalam *manga*:

Tabel 4.4 Simbol dan representasi emosi

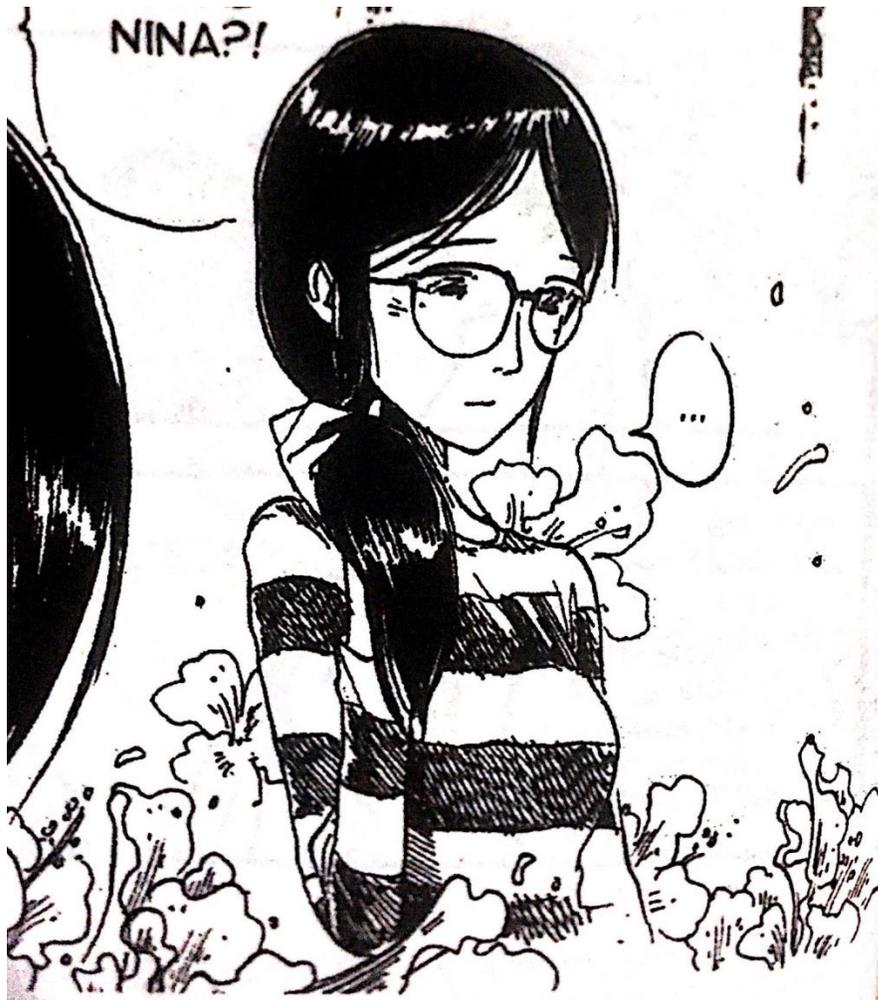
| Bentuk Visual | Deksripsi | Visualisasi |
|---|---|---|
| Keringat (<i>sweatdrop</i>) | Menggambarkan gugup |  |
| Urut di dahi (kadang digambar diluar kepala) | Menggambarkan marah atau kesal |  |
| Garis-garis tipis di pipi | Menggambarkan ekspresi malu |  |
| Gelembung dari hidung | Memperlihatkan bahwa tokoh tersebut sedang tidur |  |
| Bayangan gelap pada muka | Menggambarkan emosi 'murka', lebih ekstrim dari ekspresi urat di dahi |  |

Beberapa simbol tersebut dapat ditemukan dalam komik *Grey & Jingga*, khususnya pada ekspresi malu, gugup, dan marah atau canggung. Semua simbol

ini adalah indikasi dari perubahan emosi yang singkat dan dapat disampaikan kepada pembaca tanpa harus dideskripsikan.

3. Penyederhanaan gambar. Gaya gambar yang digunakan pada komik *Grey & Jingga* adalah tipe menjauhi realitas. Hal-hal seperti rambut, kerutan baju, struktur tubuh, dan sebagainya digambar lebih polos dan sederhana dari aslinya. Bertolak belakang dengan kebanyakan komik Barat, gambar disini tidak menyediakan banyak detail. *Grey & Jingga* kemungkinan mempunyai prinsip yang sama dengan *manga*, yaitu sifatnya yang *fast-paced* (cepat dibaca, bukan untuk dipandang).

4. Penggunaan simbolisme bunga. *Manga* banyak menggunakan simbol bunga (biasanya bunga Sakura) untuk menggambarkan suasana hati tokohnya. *Grey & Jingga* juga menerapkan beberapa ornament bunga pada halaman-halaman tertentu untuk memberi kesan dramatis.



Gambar 4.2 Simbol bunga dalam komik *Grey & Jingga*

(Sumber: Dok. Pribadi)

Kentalnya pengaruh manga pada gaya ilustrasi *Grey & Jingga* juga didukung oleh pernyataan Sweta Kartika (dalam wawancara 10 Juli 2019). Sweta mengatakan bahwa trilogi *Chizumi & Fujiomi* adalah inspirasinya dalam menggarap style manga di komik *Grey & Jingga*. *Chizumi & Fujiomi* adalah komik asal Jepang yang terdiri dari tiga bagian; Angin Musim Gugur, Pastel Mood, dan Golden Book dan terbit di Indonesia sekitar tahun 1997an.



Gambar 4.3 Komik Chizumi & Fujiomi

(Sumber: Dok. Pribadi)

4.3.2. Panel

Panel yang digunakan dalam komik *Grey & Jingga* merupakan ciri khas komik strip. Terdapat dua jenis panel dalam komik ini, yaitu format strip lima panel serta format komik biasa. Format strip adalah jenis yang lebih dominan

digunakan, dan juga menjadi daya tarik yang unik dari komik ini. Pada format strip, jumlah panel dibatasi lima dengan bentuk horizontal serta arah baca kebawah, mirip dengan konsep dan tata letak *yonkoma* dari Jepang.

Pada tahun terbitnya, belum ada komik roman lain dengan format serupa yang dicetak kedalam media buku.



Gambar 4.4 Format panel 5 strip dan arah baca

(Sumber: Dok. Pribadi)

Struktur dan skema susunan cerita dalam tiap panelnya merupakan perkembangan dari struktur *yonkoma*, dan secara konteks memiliki pembagian yang sama. Skema yang digunakan dalam komik *Grey & Jingga*, mengutip Sweta Kartika:

| | |
|----------------|------------|
| Panel 1 | Set up |
| Panel 2 | Warming up |
| Panel 3 | Beat |
| Panel 4 | Punch |
| Panel 5 | Suspense |

Panel 1 adalah penggambaran latar, setting, atau ide cerita dari episode komik strip tersebut. Panel 2 adalah perkembangan dari panel 1, atau disebut *warm-up* panel, yang juga digunakan sebagai ‘ancang-ancang’ menuju klimaks cerita. Panel 3 dan 4 bisa diibaratkan sebagai klimaks pada struktur *yonkoma*, yaitu panel yang berisi momen utama yang penting. Panel 5 adalah kesimpulan, penutup, atau efek yang ditimbulkan dari panel-panel sebelumnya.

Panel 1: Set up



Panel ini memperlihatkan tokoh Grey dalam sebuah ruangan. Ada balon kata yang memanggil namanya dari arah pintu, mengisyaratkan bahwa ada seseorang dibalik pintu itu. Latar yang digunakan kemungkinan besar adalah kamar kosan, terlihat dari dekorasi sederhana yang digambar dibelakang Grey; ada komputer, meja yang digantung, poster, dan buku diatas meja belajar. *Set up* dari panel ini adalah Grey kedatangan tamu di kamarnya.

Panel 2: Warm up



Panel dua merupakan kelanjutan dari panel *set-up* untuk memberi detail dan informasi lebih. Dalam panel ini diketahui bahwa tamu yang muncul pada panel 1 adalah tokoh Jingga. Dari dialognya, dapat dipahami bahwa Jingga mempertanyakan keberadaan Grey sebelum ini, yang ternyata adalah perihal urusan keluarga. Pada panel ini juga Grey bertanya tujuan Jingga datang. Panel ini merupakan *warm-up* untuk membangun suasana, rasa penasaran, dan pertanyaan

Panel 3: Beat



Panel ketiga ini berisi bagian pokok yang dibangun oleh panel satu dan dua. Panel tiga bisa berupa klimaks. Di panel ini, diketahui bahwa Jingga ingin meminjam gitar. Ekspresinya berubah menjadi kikuk, seperti menyembunyikan

atau tidak nyaman dengan sesuatu. Lalu, Grey menjawab dengan *punch-line*, yaitu bertanya balik pada Jingga tentang gitar miliknya sendiri.

Panel 4: Punch



Pada panel keempat, terlihat realisasi Jingga atas dialog yang diucapkan di panel tiga.

Panel 5: Suspense



Panel terakhir ini memuat akhir cerita, simpulan, dan efek yang ditimbulkan oleh panel 1-4. Di panel lima terlihat Jingga menyimpulkan sendiri pikiran Grey yang mengetahui kebohongannya untuk meminjam gitar. Grey lebih lanjut menjawab bahwa yang mengatakan demikian adalah Jingga, bukan dia. Hal ini merupakan

hasil dari interaksi mereka pada panel sebelumnya.

Pada format komik strip, transisi panel yang paling sering digunakan adalah momen ke momen untuk menggambarkan perubahan kecil. Satu episode biasanya hanya memuat rangkaian percakapan dalam satu waktu, sehingga tidak dibutuhkan adanya transisi ruang atau waktu. Pada beberapa episode tertentu juga digunakan transisi lain, seperti subjek ke subjek dan lokasi ke lokasi.

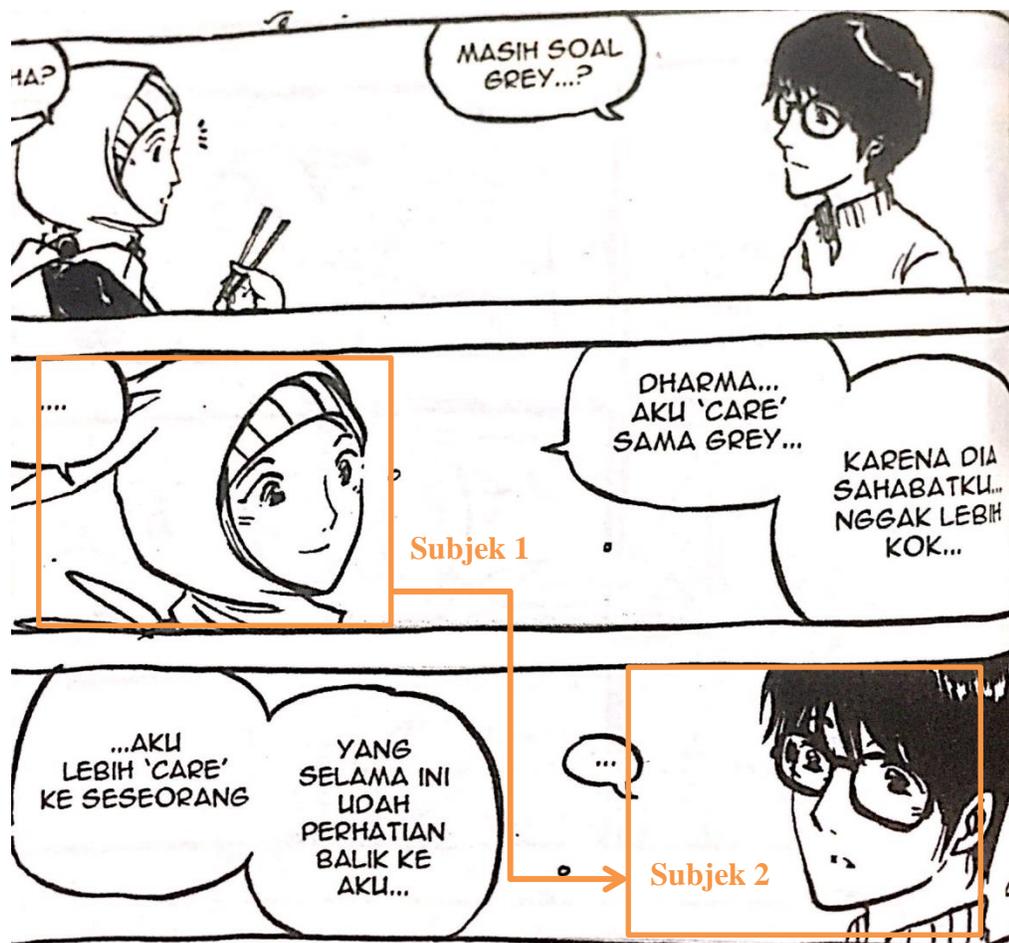


Gambar 4.5 Perpindahan panel momen ke momen pada komik *Grey & Jingga*

(Sumber: Dok. Pribadi)

| | | |
|-----------------------|---|---|
| <p>Panel 1</p> |  | <p>Subjek dalam panel (Jingga) terlihat memegang kertas dan menatap ke arah lawan bicaranya disamping</p> |
| <p>Panel 2</p> |  | <p>Jingga masih memegang kertas, kepalanya menengadah keatas</p> |
| <p>Panel 3</p> |  | <p>Kembali ke pose di panel 1, namun wajahnya tidak menghadap lawan bicara. Masih memegang kertas.</p> |
| <p>Panel 4</p> |  | <p>Jingga menyodorkan kertas yang daritadi digengamnyaa, menghadap lawan bicara, dan mengalami perubahan ekspresi</p> |

| | | |
|-----------------------|---|---|
| <p>Panel 5</p> |  | <p>Jingga digambarkan 'tertusuk' di dadanya, bentuk pengandaian setelah mendengar kalimat yang menusuk.</p> |
|-----------------------|---|---|



Gambar 4.6 Perpindahan panel subjek ke subjek

(Sumber: Dok. Pribadi)

Sedangkan pada contoh perpindahan panel lokasi ke lokasi, ada keterangan waktu yang ditempatkan di bagian atas panel untuk memperlihatkan perbedaan waktu antara panel satu dan panel selanjutnya. Normalnya, perubahan waktu digambar lewat suasana latar.



Gambar 4.7 Perpindahan panel lokasi ke lokasi dengan menggunakan keterangan waktu

(Sumber: Dok. Pribadi)

Selain format episode komik strip lima panel, ada beberapa halaman yang menggunakan format komik biasa. Biasanya, halaman ini memiliki kejadian yang butuh empasis, juga untuk momen yang tidak bisa digambarkan lewat skema lima panel. Sama seperti format strip, format biasa juga masih mencantumkan kutipan romantic di bagian bawah halaman. Halaman dengan format panel ini memiliki arah baca yang berbeda dengan format strip, juga tipe

transisi panel yang lebih beragam. Format ini tersebar di beberapa bagian chapter dan biasanya memakan satu halaman *spread*.



Gambar 4.8 Format panel dalam *Grey & Jingga* dan arah bacanya

(Sumber: Dok. Pribadi)

Arah baca pada halaman ini merupakan format yang resmi digunakan di Indonesia, yaitu dari kiri ke kanan. Pada halaman ini juga terlihat penambahan detail dalam menggambarkan latar dan karakter. Berbeda dengan bagian komik strip yang kebanyakan menceritakan tentang percakapan sehari-hari para tokohnya, bagian panel ini memiliki konten lebih ‘serius’, emosional, dan penting.

4.3.3. Warna

Komik *Grey & Jingga* menggunakan tinta berwarna untuk sampul bukunya, sedangkan isinya sendiri dicetak dalam format hitam dan putih. Sampul yang menjadi objek kajian adalah sampul cetakan 2017 dengan warna yang lebih redup dari sampul sebelumnya.



(a)

(b)

Gambar 4.9 Sampul cetakan 2014 (a), sampul cetakan 2017 (b)

(Sumber: Dok. Pribadi)

Sampul terbaru mengalami pergeseran skema warna dari pastel-hangat ke warna yang lebih gelap, namun lembut. Sampul yang terbaru memadukan warna langit biru tua dan jingga, dengan tujuan ingin menunjukkan langit senja sesuai dengan judulnya.



Gambar 4.10 Skema warna dominan pada sampul *Grey & Jingga*

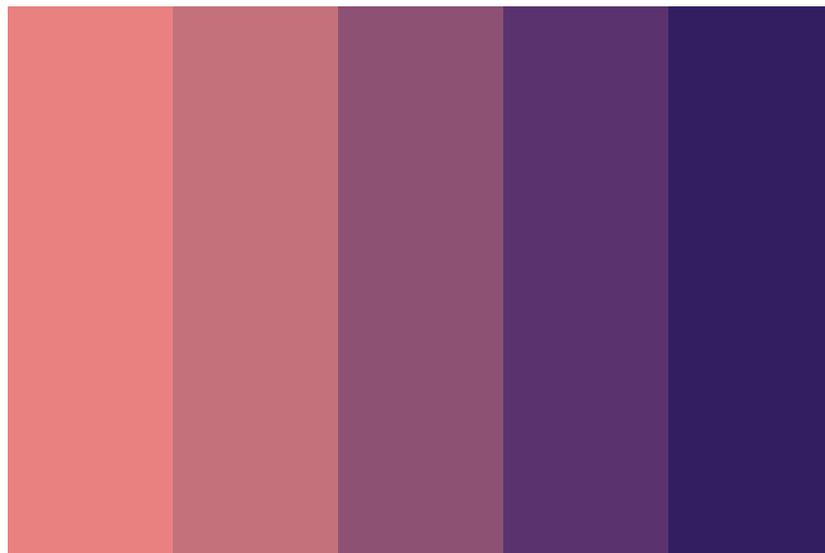
(Sumber: Dok. Pribadi)

Warna yang digunakan cenderung warna-warna muda, mulai dari warna jingga untuk memperlihatkan bekas sinar matahari, hingga warna biru tua untuk menggambarkan gelapnya langit malam. Skema warna yang digunakan adalah komposisi yang lazim digunakan untuk warna langit. Warna gelap dipakai untuk memberi kesan ‘tenggelam’, terlihat dari gradien yang samar di bagian bawah sampul. Teknik pewarnaan ini merupakan konsep tersendiri untuk *Grey & Jingga*. Warna gelap yang seolah menelan itu merupakan analogi dari tokoh Grey dan Jingga yang ‘tenggelam’ dalam perasaan cinta mereka yang lembut (seperti warna langit senja).



Gambar 4.11 Warna yang makin gelap kebawah

(Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 4.12 Skema warna langit yang mirip dengan skema pada sampul *Grey & Jingga*

(Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/14359>)

4.3.4. Tipografi

Kelompok *typeface* yang digunakan dalam komik *Grey & Jingga* dibagi menjadi dua tipe sesuai penempatannya, yaitu:

1. Tipografi pada sampul

Pada sampul, ada dua jenis *typeface* yang bisa diidentifikasi. Yang pertama adalah pada judul, dan yang kedua adalah sub judul dan nama pengarang. Pada bagian judul, *typeface* yang digunakan adalah *script* atau bentuk yang menyerupai tulisan tangan. Hal ini terlihat dari jarak antara huruf yang tidak konsisten, panjang huruf yang berbeda-beda, serta goresan yang tidak lurus. Semua ciri tersebut menggambarkan karakteristik tulisan tangan (*handwriting*). *Typeface* jenis ini sering digunakan untuk memperlihatkan kesan non-formal, tidak kaku, dan santai. Hal ini berbanding lurus dengan konten komiknya, yaitu roman remaja yang santai dan tidak terlalu serius.



Gambar 4.13 *Typeface* yang digunakan untuk judul komik *Grey & Jingga*

(Sumber: Dok. Pribadi)

Sedangkan sub-judul dan nama pengarang terlihat menggunakan *typeface* yang sama, yaitu jenis *sans serif* (huruf tanpa kait). Faktor penyama antara jenis *typeface* yang dipakai untuk judul, sub-judul, dan nama pengarang adalah semuanya sama-sama tidak memiliki kait. Huruf tanpa kait identik dengan gaya modern.



Gambar 4.14 *Typeface* yang digunakan untuk sub-judul komik *Grey & Jingga*

(Sumber: Dok. Pribadi)



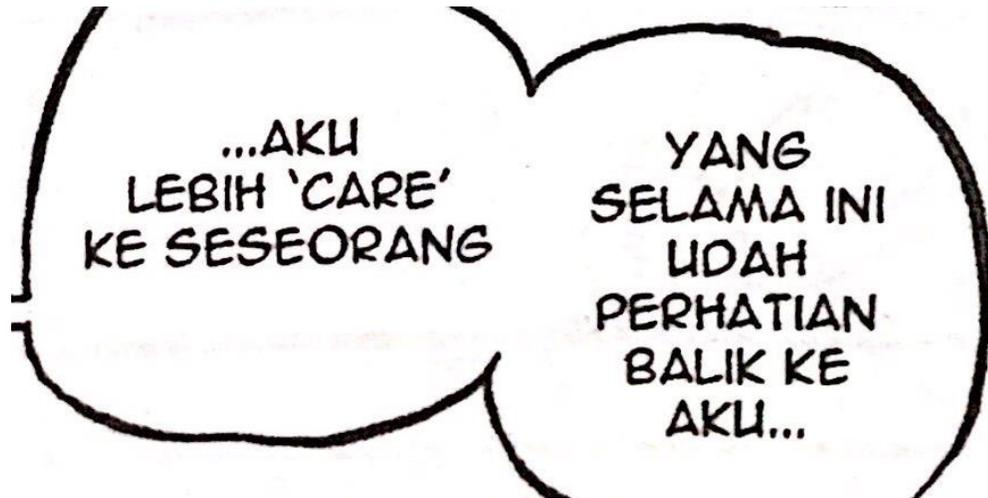
Gambar 4.15 *Typeface* yang digunakan untuk nama pengarang

(Sumber: Dok. Pribadi)

2. *Typeface* pada balon kata atau dialog

Di bagian halaman isi, *typeface* yang digunakan adalah AnimeAce BB, jenis yang banyak digunakan oleh penerbit buku dan layanan komik daring. *Typeface* ini tidak memiliki kait dan cenderung berbentuk bulat dan tebal, tapi jelas.

Penggunaan AnimeAce BB kemungkinan adalah karena kebijakan penerbit, dan juga agar pembaca familiar dengan jenis *typeface* yang digunakan.



ANIME ACE BB FONT

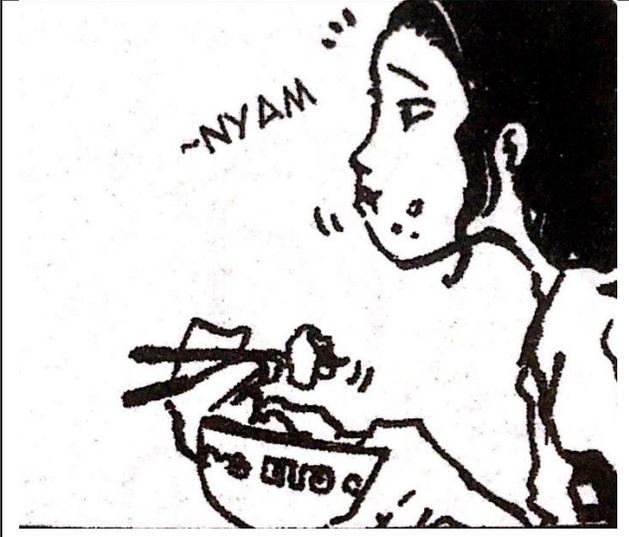
Gambar 4.16 *Typeface* untuk halaman isi

(Sumber: Dok. Pribadi)

4.3.5. Onomatope

Onomatope ato peniruan suara sering digunakan dalam komik untuk membantu mengkomunikasikan adegan, memberi detail, dan sebagai empasis. *Grey & Jingga* tidak begitu banyak menggunakan onomatope. Hal ini disebabkan karena banyak panel yang fokus pada percakapan subjeknya, bukan hal yang mereka lakukan, sehingga tidak memerlukan keterangan berbentuk onomatope. Onomatope yang digunakan dalam beberapa panel merupakan tipe yang sudah sering digunakan, sehingga familiar ketika dibaca.

| Gambar | Bunyi | Keterangan |
|---|------------------------------------|--|
|  | <p><i>HAP!</i> <i>HAP!</i></p> | <p>Menggambarkan suara orang yang makan dengan lahap atau tidak berhenti memasukkan makanan ke mulutnya.</p> |
|  | <p><i>BRAK!</i></p> | <p>Menirukan suara ketika melempar barang ke meja, menggebrak meja, atau memukul meja</p> |
|  | <p><i>DEG!</i></p> | <p>Menggambarkan an suara degupan hati ketika malu, tersipu, dan sebagainya</p> |

| | | |
|---|---------------------------------------|--|
|  | <p><i>TUK!</i></p> | <p>Menirukan suara ketukan tangan terhadap objek lain</p> |
|  | <p><i>~NYAM</i></p> | <p>Menggambarkan suara mengunyah ketika makan</p> |
|  | <p><i>PSYWW!</i> <i>PSYW!</i></p> | <p>Suara yang keluar dari <i>video game</i>. Kemungkinan besar suara tembakan laser.</p> |

Onomatope diketik secara digital dan dengan *typeface* persis dengan yang digunakan untuk halaman isi, sehingga tidak menimbulkan kesan berbeda seperti *sound effect*.

4.3. Analisis perubahan

Variabel yang dijabarkan pada analisis visual merupakan hasil yang lahir dari proses pergeseran style. Trend komik roman remaja pada tahun 1970an masih kental oleh pengaruh barat. Namun kini, 50 tahun kemudian, pengaruh timur terlihat lebih mendominasi. Berikut adalah analisis fenomena perubahan yang menjadi faktor bergesernya gaya elemen visual komik roman:

4.3.1. Perubahan gaya ilustrasi

Pergeseran ‘kiblat’ gaya ilustrasi terjadi dalam kurun waktu kurang dari setengah abad. Industri komik Indonesia mulanya didominasi oleh gambar-gambar realistis ala barat (dan beberapa style ‘kartun’ yang terpengaruh komik Eropa), lalu terjadi *gap* hilangnya komik roman remaja Indonesia hingga akhirnya kembali muncul tahun 1990-2000 dengan kiblat baru, yaitu *manga* Jepang.

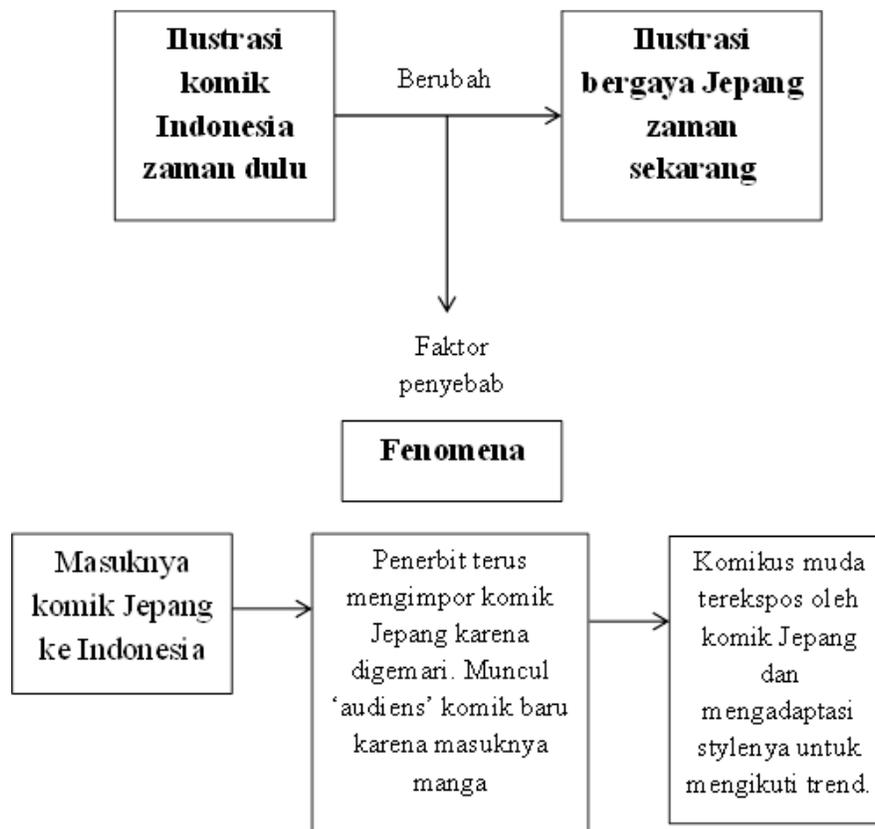
Komikus milenial, walaupun beberapa diantaranya ada yang familiar dengan karya-karya bergaya barat, pada akhirnya cenderung membuat karya dengan kecenderungan ilustrasi *manga*.

Fenomena yang perlu ditekankan dalam konteks ini adalah masuknya komik Jepang dalam industri perkomikan Indonesia. Perubahan style besar-besaran ini bukan diawali oleh komikus, namun oleh penerbit atau distributor komik selaku pengendali pasar. Pada hakikatnya, penerbit ingin mencari keuntungan dari penjualan buku. Masa keemasan *genre* wayang, yang menjadi andalan industri komik Indonesia zaman dulu, mulai redup karena masuknya komik-komik asing yang notabene berasal dari Amerika dan Jepang. Komik Jepang digemari oleh masyarakat, kemungkinan karena pengambilan temanya yang sangat luas dan eksekusi visual yang berbeda dengan komik barat. Penerbit melihat potensi dan akhirnya terus mendistribusikan komik Jepang hingga sekarang.

Komik Jepang melahirkan pasar baru, yaitu pangsa pasar wanita (Hafidz:2004). Ada dua hal yang dapat menjadi alasan komikus mengadaptasi style *manga*, yaitu:

1. Generasi komikus muda hanya terekspos dan familiar terhadap komik Jepang, sehingga mau tak mau mengikuti style yang ada.
2. Komikus menggunakan style *manga* untuk mengikuti trend pasar yang disukai (didukung dengan adanya pangsa pasar wanita yang menggemari serial cantik Jepang).

Dalam bagan, perubahan style ilustrasi komik Indonesia dan hubungannya dengan fenomena perubahan dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Komikus Indonesia, kendati generasi mudanya banyak yang berkiblat pada mahzab dari luar, selalu berusaha menyisipkan aspek budaya lokal pada karya-karyanya. Misalnya, walaupun mengambil gara gambar *manga*, *Grey & Jingga* tetap memperlihatkan atribut dan ciri khas Indonesia baik pada desain karakter ataupun kontennya secara keseluruhan. Kecenderungan ini sejalan dengan semangat nasional, yang selalu ingin memperlihatkan identitas lokal pada setiap karyanya. Hal ini sudah menjadi kebiasaan komikus Indonesia sejak zaman dahulu, yang gemar mengadaptasi gaya gambar dari luar sebagai panutan, namun tetap membubuhkan identitas nasional di dalam komiknya.

Gaya gambar dan kiblatnya boleh berbeda, tapi komikus Indonesia pada zaman manapun sama-sama memiliki semangat nasional untuk memperlihatkan identitas lokal pada komiknya.

4.3.2. Perubahan layout panel

Perubahan panel, diluar format komik strip, tidak terlihat begitu signifikan. Bila dibandingkan, komik *Grey & Jingga* dengan komik roman remaja sebelum tahun 1990 sama-sama menggunakan panel yang sesuai dengan layout buku. Roman remaja zaman dahulu cenderung memiliki panel lebih sedikit pada satu halamannya (misalnya dua panel besar per halaman di komik Jan Mintaraga).

Dalam ruang lingkup roman remaja, *Grey & Jingga* memiliki lebih banyak panel daripada komik roman Jan Mintaraga. McCloud (1993) menyatakan bahwa *manga* (dalam konteks ini, komik yang dibuat oleh orang Jepang) cenderung menggunakan panel lebih banyak dari komik Barat karena ingin memberi kejelasan pada sekuens panel untuk memperlihatkan aspek emosionalnya. Hal ini yang kemungkinan diterapkan dalam komik *Grey & Jingga*.



Gambar 4.17 Contoh halaman spread pada komik *Grey & Jingga*

(Sumber: jejak-risa.blogspot)

Pada gambar 4.15, terlihat halaman *spread* (dua halaman yang bersebelahan) dengan format panel yang berbeda dengan format komik strip yang dipakai untuk episode biasa. Rangkaian gambar ini menggunakan transisi aspek ke aspek serta lokasi ke lokasi, yaitu memperlihatkan secara singkat bagaimana masa lalu tokoh tersebut, keadaannya sekarang, serta sisi emosional karakternya. Walaupun memuat banyak informasi yang dikemas rapi dalam beberapa panel, tipe transisi seperti ini menuntut pembaca untuk berada pada level pemahaman yang sama dengan si komikus. Untuk audiens komik Barat, gaya bercerita aspek ke aspek seperti ini mungkin terlihat tidak biasa (*nonsense*) karena banyak hal yang harus diinterpretasi sendiri dari pihak pembaca. Tipe panel seperti ini mengharuskan

pembaca untuk ‘membaca gambar’, bukan hanya membaca dialog yang mendeskripsikan gambar apa adanya.

Perbedaan yang cukup kentara terlihat pada format panel komik strip yang digunakan *Grey & Jingga* di episode-episode biasa. Walaupun komik strip bukan hal aneh di industri komik lokal, namun penggunaan struktur *yonkoma* memperlihatkan kecenderungan *manga* pada komik *Grey & Jingga*.

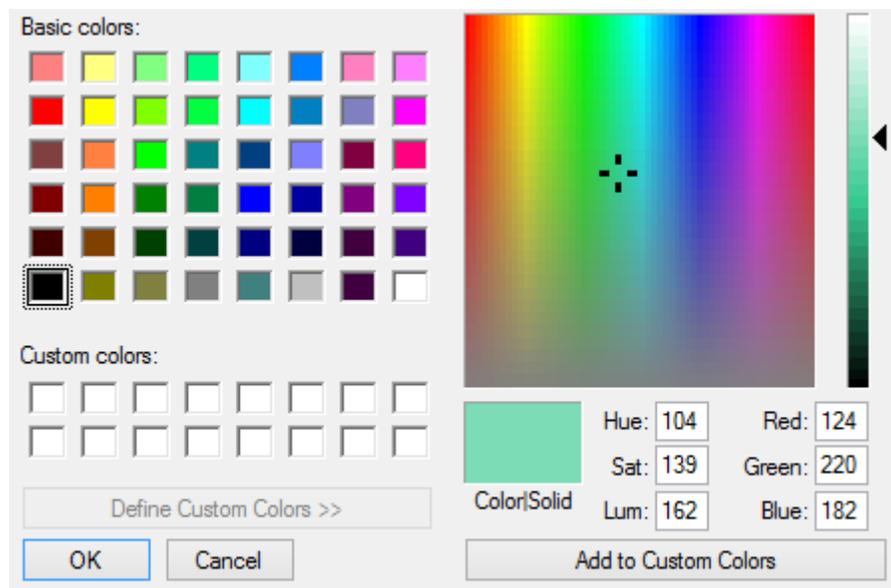
Disamping pengaruh *yonkoma*, penggunaan format lima panel ini juga bisa jadi untuk menyesuaikan dengan media pembuatan komik. Sebelum jadi buku fisik, awalnya *Grey & Jingga* adalah komik digital yang diunggah di media sosial. Karena sifatnya yang digital, maka panel-panel simetris dalam format komik strip akan lebih mudah diatur secara teknis dan memiliki keterbacaan lebih baik daripada format komik biasa. Cara baca kebawah juga lebih praktis, apalagi *Grey & Jingga* banyak menggunakan transisi panel momen ke momen untuk membuat perpindahannya lebih terasa. Apalagi dengan penempatan *quotes* tentang cinta di bagian bawah panel, yang menjadi ciri khas komik ini, maka lebih ideal jika pembacanya membaca dari atas ke bawah secara simetris.

Jadi, perubahan gaya layout panel bisa terjadi karena adanya adaptasi terhadap media baru, juga sebagai sebuah konsep untuk membuat komiknya unik dari yang lain.

4.3.3. Perubahan warna

Aplikasi warna pada sampul komik *Grey & Jingga* sebagian besar dilakukan secara digital. Berbeda dengan sampul komik roman zaman dulu yang hanya terbatas pada teknik-teknik tradisional saja, banyak manipulasi yang bisa dilakukan dengan teknik pewarnaan digital. Misalnya saja, membuat efek warna *watercolor* tanpa harus menggunakan cat dan teknik aslinya. Hal ini memberikan kebebasan lebih luas dalam mengekspresikan warna, termasuk memilih skema.

Dengan menggunakan media tradisional, warna non-primer yang dihasilkan tergantung pada campuran dan kombinasi warna tertentu. Hal ini tidak berlaku jika prosesnya dilakukan secara digital. Kendati mencampur warna untuk membuat warna lain, proses pewarnaan secara digital sudah menyediakan daftar kumpulan warna yang siap digunakan.



Gambar 4.18 Aplikasi yang menyediakan berbagai warna

(Sumber: Dok. pribadi)

Kebebasan memilih warna ini digunakan untuk meningkatkan daya jual komik dengan cara membuat sampulnya lebih menarik, juga untuk mengikuti *trend* warna pada masa itu. Uniknya, sampul *Grey & Jingga* edisi cetakan tahun 2017 memiliki skema warna yang serupa dengan *trend* warna London dan New York 2017.



(a)



(b)

Gambar 4.19 Trend warna New York dan London 2017 (a), skema warna sampul
Grey & Jingga edisi cetakan 2017 (b)

(Sumber: pantone.com (a), dok.pribadi (b))

4.3.4. Perubahan tipografi

Perubahan yang paling terlihat dalam aspek tipografi adalah kecenderungan memilih *typeface*. Pada komik roman remaja zaman dulu, yang segalanya serba manual dari pembuatan sampul hingga isi, *typeface* yang lazim digunakan adalah serif. Selain karena terlihat lebih rapi (apalagi jika harus dikerjakan secara manual), sans-serif belum menjadi trend di Indonesia pada zaman itu.



Gambar 4.20 Tipe huruf serif pada komik Jan Mintaraga

(Sumber: dok pribadi)

Seiring dengan perkembangan desain di Indonesia dan juga di seluruh dunia pada umumnya, muncul gerakan sans-serif. Asosiasi sans-serif dengan modernisasi desain pertama kali muncul pada *typeface* 'Futura', yang merupakan cerminan ideology Bauhaus. Sans-serif akhirnya menggeser posisi serif yang dominan, dan kini keduanya menjadi trend masing-masing yang dapat diterapkan di berbagai aspek desain.

Desainer dan komikus Indonesia tentu saja ingin selalu mengikuti arus trend agar karyanya dapat berguna dan berkembang. Hal ini yang akhirnya mempengaruhi kecenderungan *Grey & Jingga* dalam memakai sans-serif pada sampulnya.

4.3.5. Penambahan onomatope

Salah satu faktor pembeda antara *Grey & Jingga* dengan komik roman remaja pada zaman dulu adalah penggunaan onomatope. Pada komik roman karya Jan Mintaraga, yang menjadi representasi roman remaja zamannya, tidak ditemukan adanya onomatope atau efek suara. Contohnya pada serial *Tangga* karya Jan, ada beberapa panel yang menggambarkan adegan memukul tanpa adanya onomatope. Hal ini disebabkan karena gambar tersebut sudah cukup bercerita tanpa harus disertai onomatope



(a)



(b)



(c)

Gambar 4.21 Adegan memukul yang digambar tanpa onomatope (a, b, c)

(Sumber: dok pribadi)

Bertolak belakang dengan objek pembandingnya, *Grey & Jingga* menggunakan beberapa onomatope pada adegan-adegan tertentu. Misalnya ketika menggebrak meja, ketika mengunyah makanan, serta ketika hati tokohnya berdebar. Penggunaan onomatope ini selaras dengan kecenderungan komikus dalam menyederhanakan gambarnya. Karena gambarnya sederhana dan tidak mendekati realita, maka emosi dan keterangan adegan diperlihatkan melalui onomatope. Hal ini menunjukkan bahwa komikus Indonesia generasi muda tidak hanya mengandalkan narasi dan gambar, namun juga menggunakan simbol-simbol serta onomatope dalam menyampaikan ceritanya.

4.3.6. Romantisme dalam bentuk visual

Identitas yang menyatakan sebuah komik dapat dikategorikan sebagai komik roman, salah satunya adalah kontennya. Namun, dari aspek visual, ada beberapa ciri khas dan kecenderungan yang muncul dalam rangka mengekspresikan romantisme itu sendiri. Ciri visual tersebut banyak muncul di komik roman remaja zaman sekarang, terutama yang sudah terpengaruh gaya Jepang. Aspek romantisme banyak diperlihatkan lewat simbol-simbol umum yang dapat dimengerti oleh pembaca komik secara universal.

Berikut adalah visualisasi romantisme dalam komik *Grey & Jingga*:

a. Penggambaran karakter yang tidak jelek

Komik roman biasanya berisi tentang kehidupan cinta yang ideal, penuh bumbu dan intrik. Dalam formula cerita cinta yang sering dipakai, setidaknya ada satu karakter yang diceritakan berwajah tampan atau cantik. Tokoh utama perempuan dan laki-lakinya juga jarang digambarkan sebagai orang jelek secara fisik, kecuali memang konsep dari komik tersebut. Penambahan tokoh yang cantik atau tampan secara cerita merupakan bumbu yang menjadi strategi komik roman.

Dengan adanya label ‘orang cantik’ atau ‘orang tampan’ dalam sebuah komik roman, pembaca akan merasa lebih tertarik daripada hanya menceritakan kisah cinta ‘orang biasa’. Strategi penokohan ini sudah ada sejak era komik roman zaman dulu. Dalam komik *Tangga* karya Jan Mintaraga, tokoh Ira diceritakan sebagai wanita cantik kaya raya yang berprofesi sebagai artis. Lawan main dalam drama percintaannya adalah Djohan, seorang lelaki lulusan SMA yang tidak berlimpah uang, namun diceritakan memiliki wajah yang tampan.

Dalam *Grey & Jingga*, penggambaran beberapa tokoh utama dibuat indah dan tidak jelek. Badan mereka digambar ideal tanpa cacat, serta memiliki fitur wajah yang lebih menarik dari karakter tambahan lain yang jarang muncul.

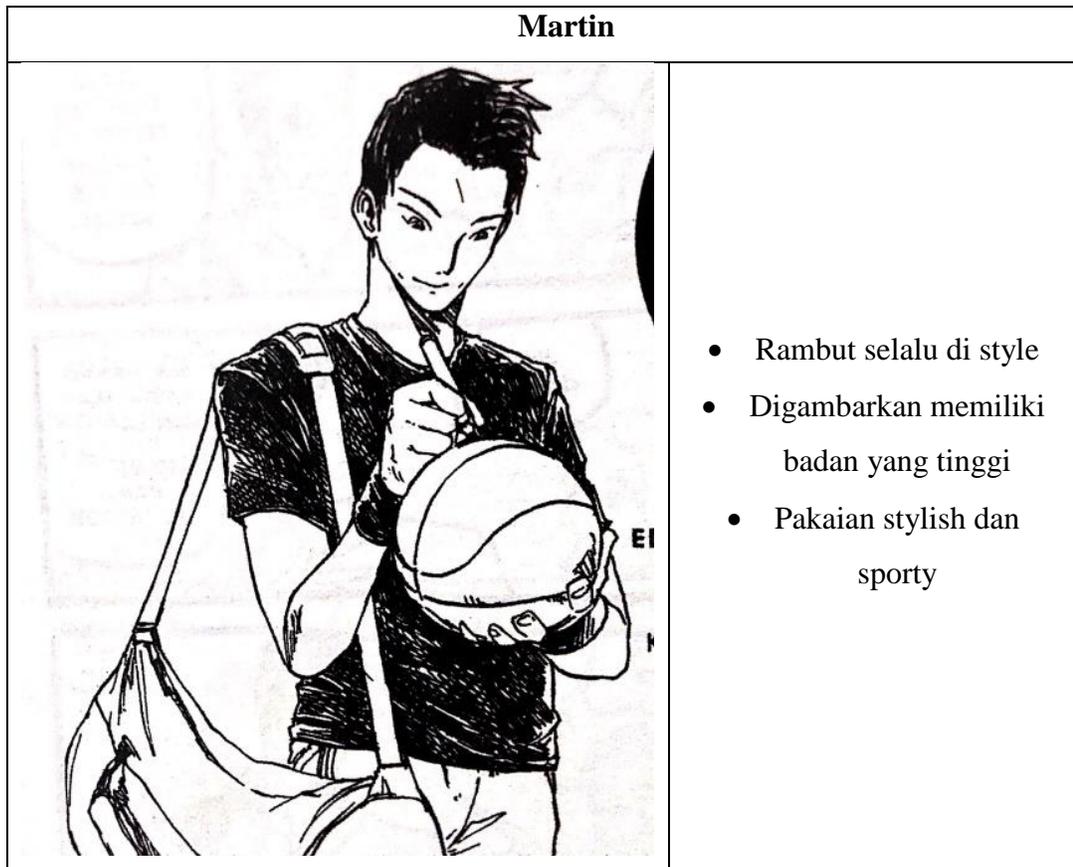
| Grey | |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> • Rambut gondrong, tipikal asosiasi orang dengan ‘anak musik’ atau ‘anak seni’ • Gaya pakaian yang selalu santai, biasanya hanya memakai kaos atau jaket • Membawa gitar kemana-mana, memberi kesan orang yang artistik dan lembut namun pendiam • Memiliki bekas luka di pipinya, yang ternyata memiliki hubungan dengan masa lalunya |

Grey adalah tokoh utama pria dalam serial *Grey & Jingga*. Grey digambarkan jarang berekspresi, namun sangat ramah dan lembut. Rambutnya yang gondrong merupakan salah satu karakteristik tipikal mahasiswa seni di zaman ini. Gaya berpakaianya juga kasual dan sederhana seperti laki-laki pada umumnya, memberi kesan familiar pada pembaca. Bekas luka di pipi Grey muncul akibat kecelakaan di masa lalu, yang melibatkan tokoh wanita ketiga yang akan menjadi bumbu drama percintaan antara Grey dan Jingga.

| Jingga | |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> • Memakai kaca mata • Rambut yang diikat menyamping, kadang digera • Pakaian kasual yang sering dipakai oleh mahasiswi • Ekspresif namun malu-malu |

Jingga adalah tokoh wanita utama yang menjadi *love interest* Grey. Jingga digambarkan normal, tidak terlalu eksentrik secara penampilan, serta

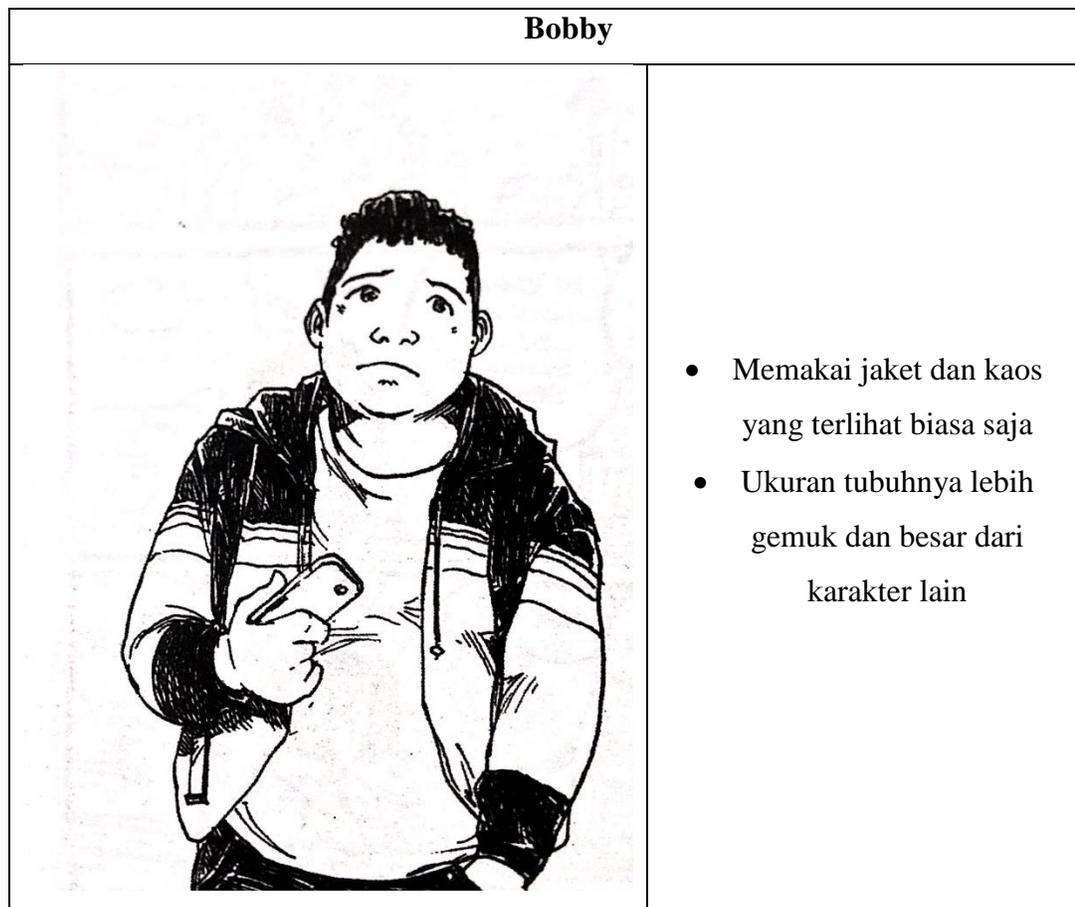
memperlihatkan sisi sederhananya. Desainnya familiar, tipikal mahasiswi biasa, sehingga pembaca (wanita) dapat dengan mudah mengasosiasikan diri dengan Jingga.



Martin adalah salah satu tokoh yang diceritakan memiliki ketertarikan dengan Jingga. Martin terlihat lebih *stylish* daripada tokoh laki-laki lain, terlihat dari caranya berpakaian serta gaya rambut yang selalu ditata. Meskipun tampan, kaya, dan keren, Jingga merasa tidak cocok dengan Martin karena beberapa hal hingga akhirnya mereka memutuskan untuk berpisah.

| Nina | |
|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none">• Rambut digerai dengan beberapa kepanan• Sering mengenakan baju yang feminim dan anggun• Digambarkan senang bermain piano<ul style="list-style-type: none">• Mata sayu |

Nina adalah tokoh perempuan yang memiliki masa lalu dengan Grey. Mereka pernah duet bermain gitar dan piano, namun Nina harus berhenti bermain karena kecelakaan yang juga melibatkan Grey. Walaupun posisinya sebagai ‘rival’ tokoh utama perempuan, Nina tidak berwatak buruk. Sebaliknya, Nina digambarkan sebagai tokoh yang cantik dan anggun, baik secara penampilan maupun tutur katanya.



Bobby merupakan karakter sampingan yang muncul beberapa kali dalam komik. Bobby digambarkan cukup berbeda dari karakter lain, terlihat dari ukuran badannya yang lebih besar. Dalam cerita, Bobby adalah tokoh yang juga menyukai Jingga, namun ditolak secara halus karena Jingga sudah menaruh hati pada orang lain.

b. Penggunaan simbol-simbol untuk memperlihatkan suasana hati

Komik roman menggunakan berbagai elemen untuk mendukung dan membangun suasana dalam cerita. Beberapa komik roman memanfaatkan simbol untuk menggambarkan suasana hati karakternya, hal ini banyak ditemukan di komik

Jepang. Untuk komik roman, ornament yang paling sering dipakai untuk hiasan adalah bunga karena bunga sering diasosiasikan dengan keindahan, dan bahkan emosi hati.



Gambar 4.22 Simbol bunga pada manga Hana Kimi

Komik *Grey & Jingga* memunculkan gambar bunga di beberapa panel pentingnya, biasanya berfungsi sebagai transisi atau sebagai latar belakang yang

memberi kesan suasana hati karakternya. Bunga sebagai simbol percintaan bukan merupakan hal yang baru muncul, melainkan berasal dari cerita mitologi zaman dahulu kala. Penggunaan bunga untuk mendukung suasana cerita didasarkan pada dua hal, yang pertama adalah karena bunga mempunyai bahasa dan simbolisme sendiri (misalnya bunga mawar sebagai perlambang kasih sayang), dan yang kedua adalah karena bentuk bunga yang indah, sehingga cocok untuk mendukung latar dalam cerita roman remaja.



Gambar 4.23 Simbol bunga sebagai ornamen

(Sumber: dok pribadi)

Selain simbol bunga, *Grey & Jingga* juga menggunakan simbol ekspresi dalam memperlihatkan dan menonjolkan emosi karakternya. Dari daftar ekspresi dasar yang biasa terdapat di komik-komik dengan kiblat manga, *Grey & Jingga* paling banyak menggunakan bentuk ekspresi malu. Emosi malu adalah hal yang selalu ada dalam komik roman remaja, karena rasa itu biasanya muncul dari gejolak pikiran seseorang.

Emosi malu digambarkan dengan garis-garis miring yang melintang di wajah, biasanya dekat pipi. Bila diberi warna, yang umum dipakai adalah merah karena merujuk pada ‘pipi yang bersemi’ atau ‘merona’.

| | | |
|---------------------------------------|--|---|
| <p>Garis-garis miring di pipi</p> | <p>Menggambarkan ekspresi malu</p> |  |
|---------------------------------------|--|---|

Rasa malu yang diperlihatkan juga memiliki banyak arti, bukan hanya terbatas pada malu tersipu, namun juga malu canggung dan bahkan malu karena marah. Selain simbol-simbol emosi malu, simbol ekspresi lain yang ditemukan dalam *Grey & Jingga* adalah marah, yang digambarkan dengan bentuk tiga garis untuk melambangkan urat yang tegang karena karakter tersebut menahan marah. Simbol ini umumnya diletakkan dikepala atau area dahi, namun pada *Grey & Jingga* simbol urat marah berada diluar kepala karakter.

| | | |
|---|---|---|
| <p>Urat di dahi (kadang digambar diluar kepala)</p> | <p>Menggambarkan marah atau kesal</p> |  |
|---|---|---|

Berikut adalah tabel simbol ekspresi yang dapat ditemukan dalam komik *Grey & Jingga*.

| | |
|--|--|
|  | <p>Menggambarkan tersipu malu karena senang</p> |
|  | <p>Menggambarkan rasa senang, terlihat dari simbol hati digambar dekat dengan wajah karakter</p> |

| | |
|--|---|
|  | <p>Menggambarkan malu yang canggung</p> |
|  | <p>Menggambarkan malu yang tidak terkira, malu yang tiba-tiba</p> |

| | |
|---|---|
|  | <p>Menggambarkan malu yang sedikit kesal. Biasanya muncul sehabis karakter tersebut digoda.</p> |
|  | <p>Simbol garis urat diatas kepala tokoh ini menggambarkan rasa marah. Terlihat dari kerutan alis di wajahnya juga.</p> |

c. Perubahan emosi

Hal yang dapat membuat sebuah komik roman populer atau disukai pembaca, salah satunya adalah sisi emosional dari cerita. Harapan pembaca ketika membaca komik roman adalah untuk mendapatkan pengalaman emosi sepanjang cerita, baik itu senang, sedih, ataupun marah. Untuk mencapai ekspektasi ini, komik roman sering melebih-lebihkan aspek drama dan emosi dalam ceritanya. Pada komik zaman dulu, perubahan emosi karakter diceritakan lewat narasi, sehingga pembaca dapat membayangkannya sendiri. Berbeda dengan komik

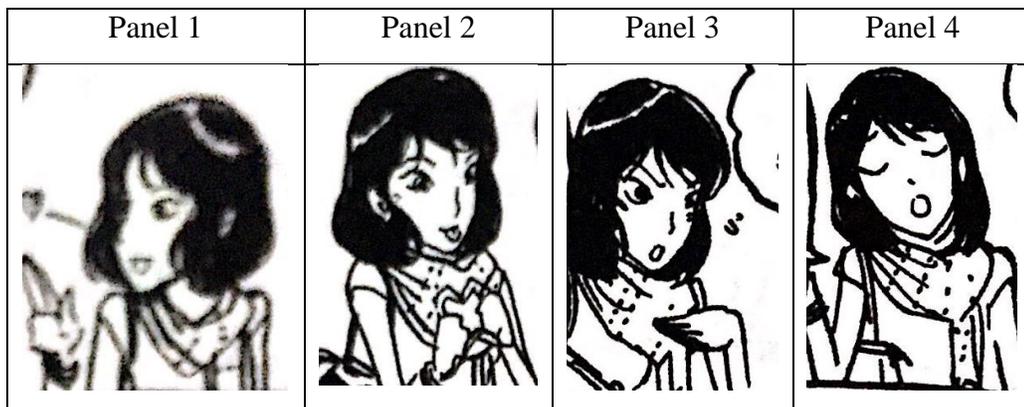
zaman sekarang yang sudah banyak mendapat pengaruh baru, perubahan emosi diperlihatkan dari mimik wajah dan gestur.

Kecenderungan yang terlihat pada kebanyakan komik Indonesia pasca impor komik Jepang adalah aspek ekspresi dan emosi yang sangat ditonjolkan. Setiap karakternya digambarkan secara ekspresif sehingga mudah bagi pembaca untuk memahami perubahan emosinya. Dalam komik *Grey & Jingga*, pada format panel strip, setiap panelnya menggambarkan emosi yang berbeda dari tiap karakternya.



Gambar 4.24 Perubahan emosi karakter tiap panel

(Sumber: dok pribadi)



Pada panel 1, karakter Fanny terlihat menyapa seseorang dengan gestur tangannya. Di panel selanjutnya, dia memberi ekspresi jahil karena temannya menegur dia (atas gestur Fanny sebelumnya). Pada panel ketiga, perubahan emosi yang drastis terjadi. Fanny terlihat sedikit marah dengan alis yang berkerut, karena temannya memanggil dia tukang selingkuh. Namun pada akhirnya Fanny tidak peduli dengan komentar teman temannya, terlihat dari ekspresinya di panel terakhir.

Untuk menonjolkan aspek emosi karakter, maka komikus banyak menempatkan panel-panel yang memperlihatkan wajah karakter dan gestur yang melambangkan emosi, ketimbang kegiatan yang mereka lakukan. Banyaknya pengambilan gambar *headshot* ini juga karena pertimbangan *layout* dan ukuran panel yang memanjang ke samping.

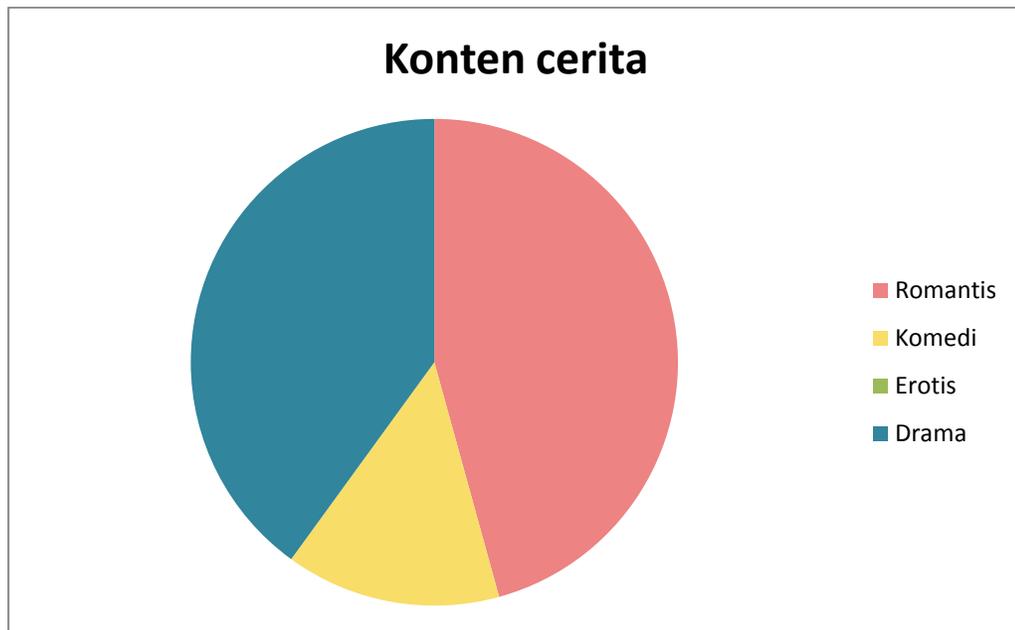


Gambar 4.25 Penggambaran muka pada panel

(Sumber: dok pribadi)

f. Bumbu romantis

Komik roman memiliki beberapa *sub-genre*, biasanya dari bumbu yang terdapat dalam komik tersebut. Bila banyak dibumbui aspek erotisme, maka komik roman tersebut disebut *adult romance*. Bila berisi komedi tentang percintaan, komik roman tersebut dijuluki *love comedy*. Ada juga komik roman yang hanya bercerita persahabatan dan cinta-cinta yang simpel, tidak terlalu berlebihan, misalnya pada *Grey & Jingga* ini. Bumbu romantis yang tersaji disini kebanyakan mengenai percintaan yang polos. Sesuai dengan konsep komiknya yang bukan soal cinta menggebu-gebu ataupun cinta erotis.



Bagan diatas memperlihatkan porsi konten cerita dalam *Grey & Jingga*. Konten didominasi oleh aspek drama dan roman dengan rasio yang hampir sama. Kedua konten tersebut saling berhubungan dalam cerita, drama biasanya muncul karena ada masalah yang berkaitan dengan romansa atau percintaan. Namun, tidak hanya tentang roman, drama juga muncul karena intrik persahabatan.

Grey & Jingga juga memiliki unsur komedi, bukan untuk membuat pembaca tertawa, melainkan untuk ‘mencairkan’ suasana dalam komik agar tidak terlalu serius. Hal ini biasanya digambarkan dengan adegan-adegan tidak lazim, misalnya adegan karakter yang tertusuk ‘panah’ dari balon kata. Karakter dalam adegan tersebut tentunya bukan tertusuk dalam arti sebenarnya, namun hanya sebagai metafora dari dialog yang ‘menusuk hati’. Gaya kiasan ini banyak ditemukan di *manga*.



Gambar 4.26 Karakter tertusuk balon kata

(Sumber: dok pribadi)

Selain romantis, drama, dan komedi, ada juga unsur erotisme yang sering muncul di berbagai komik roman. Dalam *Grey & Jingga*, tidak ada unsur erotisme yang disajikan. Karakter dalam komik ini tidak memperlihatkan afeksinya lewat gestur erotis, namun lebih pada kata-kata. Dalam hal erotisme, komik roman remaja Indonesia mengalami perubahan drastis dari komik roman zaman dulu. Salah satu pertimbangan terjadinya penghilangan unsur erotisme adalah karena perubahan budaya dan moral, serta adanya perbedaan dalam mengungkapkan rasa cinta.

4.3.7. Perubahan secara keseluruhan

Dari semua perubahan elemen visual yang ada dalam komik *Grey & Jingga*, ada satu hal yang dapat menjadi konstanta: kecenderungan untuk melakukan hal secara praktis. Generasi milenial merupakan generasi yang ingin serba cepat dan praktis, sifat ini tumbuh karena pengaruh internet yang memang berfungsi menyebarkan informasi dalam sekejap. Kecenderungan ‘serba cepat’ ini tidak

hanya tercermin di para komikus, namun juga pada audiens pembacanya. Dengan akses ke berbagai media yang mudah, pembaca selalu menuntut kecepatan dalam menyajikan konten. Dalam konteks ini, komik termasuk didalamnya.

Sebelum jadi buku cetak, *Grey & Jingga* adalah komik strip digital yang diunggah secara rutin dua kali dalam seminggu dengan konsisten. Elemen-elemen visual dalam *Grey & Jingga*, secara tidak langsung merupakan hasil adaptasi komikus dengan jadwal yang ia buat. Penyederhanaan panel, gambar, dan penggunaan simbol visual untuk memperlihatkan perubahan emosi menunjukkan bahwa komik ini bersifat *fast-paced*.