

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “comic” yang secara semantik berarti lucu, lelucon atau kata *komikos* dari *komos* ‘revel’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16 (M.S. Gumelar, 2011). Komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz & Meir, 1994 : 55). Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain membentuk sebuah cerita. McCloud (2001) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Dalam bukunya yang berjudul *Reinventing Comics*. McCloud (2008) Medium yang disebut komik didasarkan pada ide sederhana, yaitu, ide untuk meletakkan satu gambar setelah gambar lainnya baik yang memiliki kesamaan bentuk maupun berbeda antara satu gambar dengan gambar lainnya untuk menunjukkan pergerakan waktu. Potensi ide

tersebut tidak terbatas, namun berulang kali dikaburkan oleh penerapannya yang sempit dalam kebudayaan populer (dikenal dan disukai orang banyak atau umum). Komik mengandalkan urutan visual dengan begitu dapat menukar ruang dengan waktu. Namun patokannya tidak ada, dan waktu mengalir dalam komik dengan berbagai cara yang menakjubkan. Melalui gambar-gambar dimana hanya menggunakan satu macam indera, komik menampilkan semua indera dan melalui karakter sang garis itu sendiri komik menampilkan dunia emosi yang tak kasatmata. Garis-garis berevolusi menjadi lambang-lambang tersendiri dan menyatu dengan lambang yang lebih muda (McCloud, 2001 : 2 - 3). Oleh sebab itu, menurut Hurlock (1978), komik dapat memberikan sesuatu model yang digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak. Sebagaimana halnya genre sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah serta sejarah sekalipun.

2.2 Teori-Teori komik

Uraian tentang komik dipilih dari perbincangan Will Eisner dan Scott McCloud karena sejauh ini adalah teori mereka berdua yang beredar dan dikenal secara luas. Adapun yang disebut teori komik disampaikan agar bahasa penceritaan komik bisa dipahami, artinya menjadi semacam instrumen untuk memahami tampilan komik. Dengan kata lain, teori komik dibutuhkan untuk mengenal dan menilai yang kasat mata. Teori komik berurusan dengan yang visual, yakni yang konkret (Ajidarma, 2011).

Istilah komik berasal dari kata *comic* yang maksudnya adalah lucu (Ajidarma (2011)). Di Indonesia, buku komik lazim disebut sebagai komik saja. Para komikus bahkan membuat buku komik sebagai karya mandiri, tanpa harus dimuat surat kabar atau majalah. Kecenderungan untuk menjadi naratif yang tidak sekedar melucu melahirkan istilah *graphic novel* (novel gambar) pada 1978 bersama dengan terbitnya *A Contract with God* karya Will Eisner (Ajidarma 2011). Komik berkomunikasi dengan bahasa yang mengandalkan kebersamaan pengalaman visual dari penggubah ataupun pembacanya. Membaca komik adalah kegiatan persepsi estetik sekaligus usaha intelektual. Singkatnya, komik memanfaatkan suatu seri gambar repetitif dan simbol yang dikenal. Ketika ini digunakan berulang kali untuk menyampaikan berbagai gagasan yang mirip, semuanya akan menjadi bahasa suatu bentuk tulisan dan penerapan disiplin yang mengubah tatabahasa seni komik (Ajidarma, 2011).

2.2 Komik Digital

Media digital merupakan suatu media yang dikodekan kedalam format yang bisa dibaca oleh mesin. Media digital dapat dilihat, dibuat, dimodifikasi, di distribusikan, dan dipelihara pada perangkat elektronik digital. Bersumber dari maestro komik Will Eisner dalam McCloud (2008) komik diartikan sebagai sebuah seni berturutan. Pengertian tersebut belum menjelaskan arti kata komik dan masih dapat dikatakan samar sehingga akan menimbulkan multi interpretasi. Komik merupakan bentuk kartun yang dapat mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Nana Sudjana, 2013). Menurut

McCloud, komik diartikan sebagai kumpulan gambar serta lambang yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi serta mencapai asumsi estetis dari pembacanya (McCloud, 2008: 9). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa komik merupakan gambar dan lambang yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan baca tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi untuk mencapai tanggapan dari pembaca. M.S. Gumelar dalam bukunya yang berjudul *Comic Making* mengatakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (M.S. Gumelar, 2011). Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa medium komik tidak harus selalu berupa buku, komik tertuang dalam satu *frame*, pesan tersampaikan dengan teks tertentu. Misalnya secara virtual seperti di internet hingga mampu merambah komputer maupun *mobile phone (handphone)*.

Perkembangan media digital serta pengaruhnya yang sangat luas mengarah kepada awal era baru masyarakat tanpa kertas, dimana semua media dapat diproduksi dan dikonsumsi melalui komputer. Berdasarkan uraian diatas, komik digital bisa dikategorikan sebagai gambar dan simbol yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan baca tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi dan menggapai asumsi dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang bisa dibaca oleh mesin (Maharsi, I., Pamungkas, E. A., & Oemank, 2011). Dalam hal ini, komik memiliki sifat *paperless* ataupun nir- kertas karena sudah dalam wujud digital. *Borderless* sebab tidak terbatas dimensi ataupun formatnya,

serta *Timeless* sebab ke awetannya melintasi waktu yang tidak dimiliki oleh kertas yang gampang rusak, sobek maupun termakan umur. Disamping itu, komik digital semakin mempermudah komikus dalam mendistribusikan komik garapannya ke seluruh dunia dengan sekali klik. Dari sisi pembaca juga diberikan kemudahan akses yang memanglah jadi karakteristik khas dari digital. Dilihat dari segi bayaran pula sangat murah dibandingkan memproduksi komik dalam media kertas sehingga wajar apabila perkembangan komik dalam media digital telah sedemikian diminati pada saat ini.

Komik digital di Indonesia diawali pada periode setelah 2000an atau periode setelah reformasi. Semakin mudahnya akses internet, banyak para komikus Indonesia saat ini lebih berfokus membuat serta menyebar luaskan karyanya secara digital. Banyak dari komikus pada periode ini bekerja secara independen, tidak bergantung pada penerbit besar, serta cenderung memproduksi dan menyebarkan karya dalam komunitas terbatas. Dunia perkomikan Indonesia mulai bangkit kembali dengan hadirnya bermacam platform digital semacam Line Webtoon, Ciayo Comics, serta Ngomik.com. Komik- komik Indonesia yang saat ini berfokus lewat platform digital malah bisa memasuki popularitasnya sampai ke mancanegara.

2.2.1 Komik Online

Komik online merujuk kepada komik yang presentasinya dengan menggunakan *browser* di internet. *Browser* adalah *software* untuk menampilkan halaman web. Dengan adanya *browser* ini, maka tampilan *website* dapat terbaca. Banyak sekali komikus lokal yang mempresentasikan karyanya dengan cara ini.

Banyak pula komunitas-komunitas yang sekarang bermunculan di Indonesia, ada beberapa yang memang idealis membuat *website* yang berisi komik online tersebut semata-mata untuk berekspresi dan menunjukkan karya mereka secara sungguh-sungguh. Ada pula yang hanya mendokumentasikan karya-karya para komikus baik yang lama atau yang baru untuk diperdagangkan secara online. Namun ada pula yang membentuk komunitas komik tertentu sehingga akhirnya menjadi semacam wadah bagi para komikus untuk ajang tukar informasi ataupun beradu kreativitas.

Berdasarkan tampilannya, komik online dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

1. *Panel Strip Online*



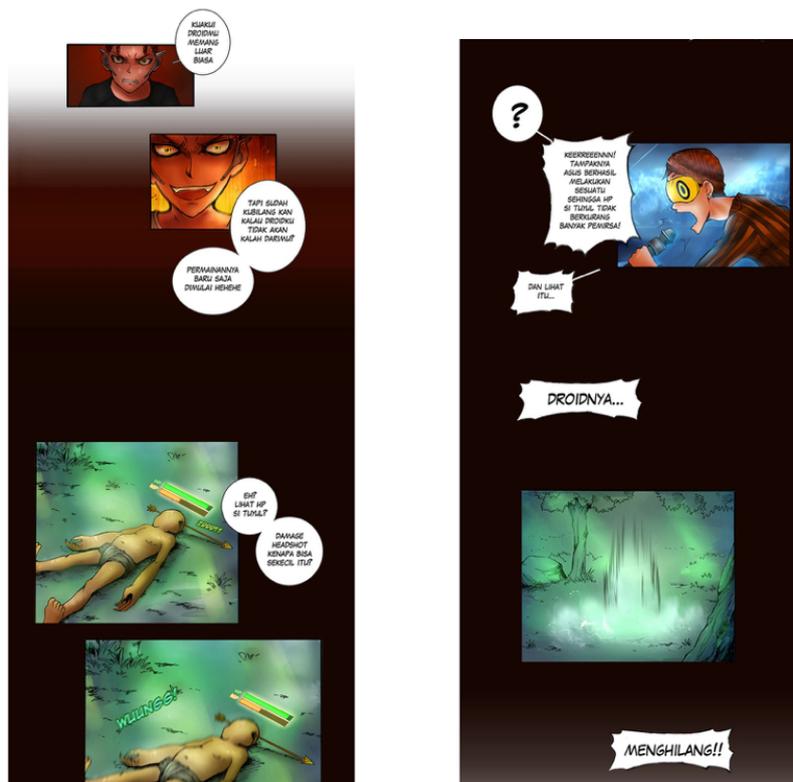
Gambar 2. 1 Tampilan Komik Panel Strip Online

Sumber : kosngosan.com
(diakses 23 Desember 2020)

Panel *strip online* ini tampilan komiknya hanya satu atau dua halaman yang ditampilkan dalam jendela *browser*, sedangkan halaman selanjutnya bisa dilanjutkan dengan menekan tombol *next* yang ada di bawah ataupun di atasnya. Halaman komik yang tampil tersebut sama persis dengan tampilan

komik yang berbasis kertas sehingga penikmat komik memang harus rajin-rajin menekan tombol *mouse* baik untuk melihat kedepan ataupun ke halaman yang telah lewat. Jenis panel-ini sebetulnya sama dengan komik berbasis kertas bedanya hanya di online kan saja via internet *browser*.

2. *Panel Scrolling Online*



Gambar 2. 2 Tampilan Panel Scrolling Online

Sumber : webtoon.com

(diakses 23 Desember 2020)

Panel scrolling online dengan jelas diperlihatkan oleh Webtoon dan Kakaopage, situs komik online yang sangat populer di saat ini, karena mereka selalu meng-*update* karya komikus mereka dalam file yang bervariasi sehingga pengunjung situs benar-benar dimanjakan secara visual dari komik-komik yang mereka tampilkan. Untuk jenis ini, komik yang ditampilkan memanjang ke bawah sehingga cara melihatnya dengan *scrolling mouse* atau

menarik ke atas bawah *slider mouse*, Jadi bukan statis seperti panel *strip online* sehingga jumlah panel dalam setiap tampilan menjadi banyak sekitar 50-an panel. Sedangkan untuk berpindah ke panel-panel berikutnya tombol next secara otomatis sudah mengikuti gerakan *Scroll Mouse* nya.

3. *Mix Panel and Scroll Online*

Sesuai dengan Namanya, komik jenis ini berarti menggabungkan dua kategori tersebut. Hal ini karena komikus berusaha untuk memaksimalkan gambar atau panel-panel yang dibuatnya tanpa dibatasi ukuran standar internet *browsersnya*. Basis utamanya adalah bagaimana membuat visual komik tersebut menarik dengan penataan panelnya yang tidak biasa. Dengan demikian, membaca komik tipe seperti ini harus memakai *Scroll* atas bawah maupun geser kanan kiri.

2.2.2 Mobile Komik

Mobile komik merujuk kepada pengertian komik yang ditampilkan dalam media yang bisa dibawa kemana mana. Saat ini yang terbaru adalah munculnya PSP Komik Digital yang dirilis oleh Sony. Komik yang dipelopori oleh *Sony Computer Entertainment* ini bekerja sama dengan *Marvel Comic* dan *London studio* dengan *headline* dan *subheadline* ‘*The Comic Service for PlayStation*’, ‘*Read Everywhere*’ dan ‘*Made Easy With Autoflow*’. Ada sekitar 550 komik yang bisa dilihat disini mulai dari Spider-Man, X-Men, The Incredible Hulk, Captain America, Fantastic Four, Wolverine, Dare Devil, Thor dan lain sebagainya. Jadi PSP yang biasanya dipakai untuk bermain sekarang sudah terisi program khusus untuk komik digital online sehingga pengguna PSP akan mudah menikmati komik yang ada dengan

menggunakan *software* 'Digital Comic Reader' yang mampu men-scanner judul komik dan menggunakan fitur *autoflow* untuk menampilkan panel-panel dengan *random* atau sesuai keinginan pembaca secara bebas.



Gambar 2. 3 Tampilan PSP dengan *Software Digital Comic Reader*
 Sumber : newspedia.com
 (diakses 23 Desember 2020)

2.3 Makna Media Digital

Secara harfiah, media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi tertentu kepada penerima informasi yang lain. Media selama ini dianggap memainkan peranan penting dalam membentuk stabilitas negara dari aspek ekonomi, politik, sosial, budaya dan lainnya. Sementara itu, media digital yang berkembang saat ini dikaitkan dengan teknologi informasi dan komunikasi, yang berbasis internet. Hal ini tentu dilandasi oleh sebuah asumsi bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan aspek penting dalam pembentukan media digital. Sebelumnya orang-orang menggunakan media *mainstream* seperti majalah, surat kabar, radio dan televisi sebagai rujukan untuk mencari informasi dan hiburan yang dibutuhkan. Hal ini juga terjadi pada perkembangan komik yang ikut beralih ke media digital meskipun komik cetak juga masih banyak beredar di pasaran. Ketika teknologi informasi dan komunikasi berjejaring internet berkembang pesat, maka muncullah industri media baru yang

berbasis digital yakni dikenal dengan istilah “media digital”. Bahkan media *mainstream* sudah banyak yang mengalihkan sebagian jenis industrinya ke media digital atau media online, yang mereka gunakan sebagai *back-up* alternatifnya.

Media digital dirujuk sebagai sekumpulan teknologi yang melahirkan wadah untuk berinteraksi para penggunanya. Menurut Socha & Eber-schmid (2012), dalam artikelnya yang bertajuk “*Defining new media isn’t easy*”, media digital (baru) tidak termasuk (televisi, radio, film dan media cetak). Media digital mempunyai teknologi yang berinteraksi secara langsung dengan penggunanya. Artinya pengguna media digital lebih tertarik pada sistem komunikasi pendek dan padat konten daripada deskripsi panjang, mendalam dan komprehensif. Media digital memberikan peluang kepada siapapun yang ingin berinteraksi secara langsung dalam suasana independen dan kebebasan. Sementara itu, menurut Lister, Dovey, Giddings, Grant dan Kelly (2009), mendefinisikan media digital dalam konteks yang lebih unik. Menurut kelompok mereka, media digital merujuk pada perubahan skala besar dalam media produksi penyebaran dan penggunaannya. Melalui media digital, efisiensi yang bertautan dengan media produksi penyebaran dan penggunaannya bisa dikonstruksi lebih efektif dan efisien.

Definisi “media digital” secara ilmiah masih diinterpretasikan beragam, tetapi secara fisik media digital sudah dikenal banyak orang dan digunakan, yakni aplikasi dan konten teks media digital yang ada di *website* maupun *mobilephone* atau *smartphone*. Siklus media digital ini layaknya kehidupan manusia yang senantiasa berkembang dan berubah secara evolusi dan dinamis. Teknologi aplikasi media digital pun mengalami perkembangan yang begitu cepat dan massif, sesuai

dengan tuntutan kebutuhan penggunanya. Keberadaan teknologi media digital tidak lantas menggerus atau menghilangkan media tradisional dan media mainstream yang pernah ada sebelumnya. Sebagian masyarakat saat ini memang masih membutuhkan media tradisional maupun media *mainstream* tersebut, meski dimungkinkan lambat laun akan bergeser pada media digital. Fenomena ini muncul karena kebutuhan manusia terhadap media digital menyebabkan penggunaan media digital lebih besar jika dibandingkan dengan media tradisional yang sudah ada sebelumnya. Fakta ini menunjukkan adanya pergeseran budaya teknologi media yang begitu tajam dari media *mainstream* ke media digital. Kehadiran media digital sekarang ini bukanlah sekedar bertumpu pada kecanggihan teknologinya saja tetapi juga memiliki nilai sosial dan budaya bagi penggunanya. Media digital telah menjadi *substitusi* media lain yang selama ini menjadi kebutuhan pokok masyarakat modern. Teknologi media digital dan aplikasi kontennya tidak bisa dilepaskan dari peradaban manusia sebagai pencipta dan penggunaannya. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang di masyarakat. Bergesernya nilai sosial dan budaya di masyarakat akibat media digital tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perubahan kebiasaan dan pola komunikasi masyarakat di komunitas *digital native*. Misalnya kebiasaan membaca buku cetak kemudian berubah menjadi pembaca *e-book*, kebiasaan naik transportasi umum berubah menjadi suka menggunakan transportasi online dan lainnya. Berbeda dengan media konvensional, maka yang diperlukan dalam produk media digital diantaranya akurasi konten, singkat dan padat serta kecepatan dan ketepatan sasaran. Meski teks informasinya singkat tetapi

jika aktualitas dan kualitasnya bisa di pertanggung jawabkan maka media digital akan diburu oleh konsumennya. Fenomena perilaku dan kekhususan media digital semacam itulah yang menjadikan karakteristik media digital dilihat dari aspek budaya berbeda dengan media lainnya.

2.3.1 Karakteristik Media Digital

Hadirnya inovasi media yang ter komputerisasi dewasa ini, baik secara langsung maupun implisit, pada dasarnya telah mempengaruhi jalannya penciptaan dan pemanfaatan media. Orang-orang tertentu melihat peningkatan ini dengan tegas dengan alasan bahwa hal itu mungkin dapat membuka kebebasan baru bagi demokrasi dan imajinasi publik, di mana sorotan media tingkat lanjut menonjolkan kemampuan adaptasi kombinasi media, penyebaran konten, kerja sama klien, dan perintah klien atas substansi media. Banyak orang merasa bahwa penggunaan konten dalam media komputerisasi dapat memberikan kesempatan artikulasi dan akses sederhana ke data. Ini karena konten media tingkat lanjut dianggap dipengaruhi oleh kekuatan sosial eksternal tertentu. Bagaimanapun, inovasi media yang maju kini telah mengubah sudut pandang individu dalam berhubungan dengan media dan substansinya, misalnya, kualitas setiap pers tradisional memungkinkan pemahaman yang berbeda, namun pers yang sudah mapan seperti buku, makalah, majalah dapat membatasi klien untuk mengambil bagian dalam teks media secara individual dimulai dengan satu titik kemudian ke yang berikutnya dari awal sampai selesai.

Berbeda dengan fleksibilitas pada teknologi media digital, selain fakta bahwa mudah bagi pengguna untuk mengirim dan bertukar pesan media satu sama lain,

tetapi pengguna dapat dengan mudah mengubah teks tersebut dan mendapatkan variasi yang tidak terbatas atas cara mereka mengkonsumsinya. Meningkatnya fleksibilitas teks media digital dari satu medium ke medium lainnya, merupakan salah satu karakteristik budaya media digital yang bersangkutan. Hal ini yang menyebabkan budaya media digital sering juga disebut sebagai budaya teks media yang berkesinambungan (*unfinished text*). Dalam hal ini, dapat dikatakan digitalisasi media mampu mengubah cara masyarakat Indonesia dalam mengonsumsi media digital. Sementara itu, digitalisasi dapat diartikan sebagai penyederhanaan materi informasi dalam bentuk kode biner (Marshall, 2004), atau penyatuan teknologi komunikasi dengan logika komputer (Schiller, 1999). Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan oleh proses digitalisasi juga telah mempermudah proses transmisi dan manipulasi materi informasi yang berefek ekonomis bagi suatu jaringan, karena materi informasi dapat disebarluaskan secara lebih efisien diantara para pengguna jaringan (Schiller, 1999). Proses digitalisasi sendiri telah membawa banyak perubahan dalam industri media, baik dari sisi produsen maupun konsumen. Salah satu dari perubahan itu terkait dengan makna dari media itu sendiri. Adanya teknologi digital ini penggunaan media digital menjadi agak kesulitan untuk membedakan satu medium dengan medium lainnya, karena berbagai media menyatu dan pengguna dapat dengan mudah mengakses jenis informasi dan hiburan yang berbeda hanya dengan satu kali klik saja (Markman, 1997).

Model digitalisasi memberikan kemudahan terhadap muatan media jenis teks media yang berbeda seperti film, music, video, permainan computer, situs internet, dokumenter televisi dan buku yang sering dikaitkan (*crossed referenced*) dalam

industri media digital semacam ini. Interaksi dalam media digital terbagi menjadi dua kategori yaitu:

1. Interaksi yang memungkinkan pengguna mengambil kendali atas sebuah teks budaya (Marshall, 2004). Contoh media DVD, karena saat pengguna melihat rekaman DVD, pengguna tersebut dapat dengan mudah memilih untuk menghentikan atau bahkan mengulang kembali adegan yang mereka inginkan, agar pengguna mendapatkan pengalaman mengonsumsi materi DVD yang bervariasi (Harries, 2001).
2. Interaksi yang berhubungan dengan kapasitas media dalam menyediakan format ekosistem Interaksi yang baru (Marshall, 2004). Interaksi dapat diartikan sebagai kesempatan pengguna menyatu dan menjadi bagian dari teks media digital yang dikonsumsinya. Hal ini dimungkinkan dengan teknologi yang bertujuan untuk mereplikasi lingkungan nyata dalam lingkup media digital yang bersangkutan (Marshall, 2004).

Interaksi budaya digital telah mengubah pengalaman pengguna dalam mengonsumsi media, karena mereka dapat terlibat langsung dalam proses produksi teks media (Marshall, 2004). Meski kemampuan mengonsumsi media tidak hanya ditemukan pada budaya digital, namun media digital telah membuat interaksi semacam ini semakin sering dan menjadi bagian dari kehidupan penggunanya.

2.3.2 Teks Media Digital

Selain karakteristik media digital ada beberapa pandangan yang mengatakan bahwa budaya media digital juga dianggap sebagai sebuah budaya teks yang

senantiasa berkesinambungan. Proposisi ini didukung oleh kemampuan media digital dalam menunjang fleksibilitas setiap tampilan kontennya yang memungkinkan pengguna dan produser menambah atau mengubah teks tersebut dengan mudah dan sekaligus memberikan kewenangan untuk mengontrol dan berkreaitivitas dengan teks media digital tersebut. Maka dengan demikian, teks media digital bisa difabrikasi dan diproduksi secara terus-menerus dengan kombinasi yang beraneka ragam dalam bentuk yang tidak dapat langsung ditentukan sebelumnya oleh pencipta teknologi digital (Marshall, 2004). Media dalam format digital memungkinkan proses reproduksi teks media yang tidak hanya cepat tapi juga yang menghasilkan kualitas yang sama baiknya dengan teks media digital pada awalnya (Thomas, 2002).

Proses digitalisasi mampu menghasilkan reproduksi teks media dengan kualitas yang sama bagusnya dengan teks media pada awalnya, sehingga menjadi sulit untuk membedakan yang asli dari yang hasil reproduksi dan sebaliknya. Versi asli dapat dianggap sudah memiliki bentuk yang beragam, khusus disiapkan untuk diproduksi ulang dan disebarakan pada masyarakat (Thomas, 2002). Proses digitalisasi juga membawa pengaruh bagi industri media, dikarenakan tidak hanya proses ini dapat menghasilkan tampilan teks yang lebih baik, tapi proses ini juga memungkinkan cara yang lebih mudah, lebih cepat dan lebih efektif untuk menyimpan teks media. Ketika teks media diubah dalam bentuk digital, produser dapat dengan mudah menambah dan membuat versi baru atau versi lain dari versi asli teks media yang bersangkutan. Saat ini, kita sering melihat media digital juga telah mengubah pengertian kita atas kekayaan intelektual untuk mendapatkan hak

cipta. Proses digitalisasi yang memperkenalkan cara baru untuk melakukan reproduksi teks media memungkinkan proses penyalinan untuk dilakukan dengan instan dan disaat yang bersamaan tetap mempertahankan kualitas teks media yang sama. Selain itu proses pendistribusian muatan media menjadi lebih sederhana dan cepat karena kode digital dapat dengan mudah dikirimkan pada *platform* media yang berbeda. Melalui sistem daring ini, teks media yang sudah diubah dalam format digital dapat diakses oleh siapa saja yang terhubung dalam jaringan internet.

Budaya media digital menekankan bukan saja pada pentingnya arus informasi yang bebas, tetapi juga kebebasan untuk mengeksplorasi, mengubah atau memperbaiki muatan media digital itu sendiri (Thomas 2001). Budaya media digital, lebih dominan bergerak di ranah infrastruktur, jaringan, sumber daya dan konten. Karakteristik yang demikian bukan saja berpengaruh terhadap para pengguna media digital, tetapi juga terhadap model bisnis informasi yang lain.

2.4 Komik Sebagai Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan. Dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi nonverbal-visual sebagai pengganti bahasa visual.

Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna dan tekstur (Azhar Arsyad, 1997 dalam Yudhi Munadi, 2013).

1. Garis

Adalah kumpulan dari titik-titik. Terdapat beberapa jenis garis diantaranya garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis zig-zag.

2. Bentuk

Adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.

3. Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.

4. Tekstur

Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna. Simbol pesan visual untuk pembelajaran hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan dan penekanan, yaitu:

- 1) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai

dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan atau serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

2) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur yang terpenting.

3) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

Komik bersifat sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.

2.5 Komik Sebagai Media Komunikasi

Sebagai salah satu media naratif populer, komik juga menampilkan kisah tentang manusia (McCloud, 2007: 60). Komik menyampaikan pesan yang berhubungan dengan keinginan, harapan dan impian manusia kepada pembacanya. Dalam perspektif Thierry Groensteen (2007: 2), sifat komunikatif yang dibawa komik itu sangat dimungkinkan karena komik merupakan sebuah bahasa yang berkaitan dengan mekanisme makna yang produktif. Mekanisme makna tersebut direpresentasikan melalui penggabungan teks dan gambar dalam komik, sebuah kombinasi spesifik dari kode diskursif (*linguistik*) dan kode visual (Thierry Groensteen, 2007: 2). Kombinasi kedua kode inilah yang membedakannya dengan karya sastra yang cenderung didominasi oleh unsur verbal atau film yang didominasi oleh unsur visual. Wujud komik lebih dirupakan dalam kombinasi orisinal subjek ekspresi dan kumpulan kode (Ibid: 6 dalam Wibowo, 2015). Karena itu, Groensteen berani menyimpulkan bahwa komik adalah gambar naratif (*naratif drawing*), bukan gambar ilustratif (*illustrative drawing*). Menurutnya gambar naratif memungkinkan metode *showing* dan *telling* dalam cerita menjadi dua hal yang tak terpisahkan, sedangkan gambar ilustratif hanya menampilkan tendensi dekoratif dan pembacaan kontemplatif yang cukup lama secara terpisah (Thierry Groensteen, 2007: 163).

Selain Groensteen, Scott McCloud, dalam bukunya *Understanding Comics The Invisible Art* (1994), pun menyetujui bahwa komik memang merupakan sebuah bahasa akan tetapi, bahasa ini dibentuk oleh sejumlah kosakata seperti kata-kata (*words*), gambar (*picture*) dan ikon (*icon*) (McCloud, 1994: 47). Kendati komik

adalah sebuah bahasa yang dibentuk oleh berbagai kosakata, McCloud melihat bahwa komik bukanlah sekedar sebuah bentuk hibrida antara seni grafis dan prosa fiksi. Hal demikian dapat dipahami karena di Amerika, tempat McCloud berasal, ada semacam perbedaan yang cukup signifikan antara pembuat gambar (visual) dan pembuat cerita (diskursif) (Ibid 46-48, dalam Wibowo 2015). Persaudaraan gambar dan kata merupakan hubungan yang sudah setua prasejarah. Sejak zaman prasejarah, telah ada galeri gambar gua yang merupakan bentuk warisan tradisi. Gambar gua prasejarah tersebut memiliki kemampuan bercerita yang sangat baik, hingga tradisi lisan dari para tetua dapat bersandar pada sejarah yang terdapat pada gambar di gua tersebut (Primadi, 2012: 20). Di satu sisi, gambar adalah informasi yang dapat diterima secara langsung (*received information*) pesannya pun bersifat sangat instan. Di sisi lain, kegiatan diskursif seperti menulis cerita adalah informasi yang dipersepsi (*perceived information*). Kerjasama antara gambar dan kata ini dapat memampukan manusia menciptakan lompatan kebudayaan yang kelak jadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dimasa revolusi industri (Primadi, 2012: 45). Untuk membaca makna yang terdapat dalam cerita tertulis diperlukan kemampuan untuk melakukan dekodefikasi terlebih dahulu terhadap simbol abstrak dari bahasa (Ibid: 49 dalam Wibowo, 2015). Karena itu, McCloud menyarankan agar kombinasi kode visual dan kode diskursif dalam komik itu harus dapat melebur satu sama lain untuk membangun makna sehingga tanpa sadar pembaca dapat memaknai komik sebagai gambar sekuensial dengan atau tanpa kata-kata (Ibid: 31 dalam Wibowo, 2015).

Disamping gagasan yang dikemukakan oleh Groensteen dan Scott McCloud, perlu ditampilkan pula gagasan Will Eisner mengenai komik. Eisner menyatakan bahwa komik merupakan bentuk bacaan yang sah dan dalam konteks yang lebih luas (Eisner, 2000: 7). Bentuk bacaan ini menampilkan seni sekuensial (keberurutan) dan berkomunikasi di dalam sebuah bahasa yang berkaitan dengan pengalaman visual, baik bagi sang penciptanya maupun publik. Sebagai sebuah bentuk bacaan, format komik tersusun atas montase kata dan montase gambar (Ibid: 8 dalam Wibowo, 2015). Karena itu, Eisner menyarankan agar pembaca buku komik memiliki kemampuan untuk menafsirkan baik unsur visual maupun unsur verbal secara terintegrasi. Pasalnya, di dalam komik aspek seni gambar seperti perspektif, simetri, serta sapuan kuas dan aspek kesastraan seperti tatabahasa, alur dan sintaksis saling melapisi dan melengkapi satu sama lain. Dalam terang kombinasi itu, komik bukan lagi terdiri dari teks bergambar dan teks tertulis, tetapi merupakan peleburan dari teks bergambar dan teks tertulis sebagai keutuhan naratif yang mandiri (Ajidarma, 2011: 72 dalam Wibowo, 2015).

Dalam komik, penyimpulan sebagai proses mental dapat terlihat melalui pergerakan satu momen ke momen lainnya, transisi perkembangan dari satu aksi ke aksi berikutnya (*action to action*), subjek ke subjek, penalaran deduktif yang dihasilkan transisi dari panel ke panel yang mengantarkan pembaca melampaui jarak waktu dan tempat yang signifikan, transisi aspek ke aspek seperti tempat, ide, atau suasana hati dan transisi *non-sequitor* dan yang tidak memiliki hubungan logis di antara bingkai cerita (Ibid: 70-72 dalam Wibowo, 2015). Selain *closure* yang berguna dalam proses pemaknaan terhadap komik, McCloud menyebutkan pula

peranan *gutter*, celah yang terdapat diantara kedua bingkai cerita komik. Celah itu disinyalir McCloud sebagai jantung komik, tempat sihir dan misteri terjadi. Kehadiran celah itu memungkinkan imajinasi dan proses mental pembaca bekerja untuk menciptakan dan memaknai peristiwa (Ibid:68-69 dalam Wibowo, 2015). Disitulah komik menurut McCloud memperoleh martabatnya sebagai seni yang tidak kelihatan (*The Invisible Art*).

2.6 Komik Sebagai Representasi Naratif

Salah satu fungsi dari gambar adalah representasi naratif. Gambar menampilkan (merepresentasikan) proses atau tindakan yang dilakukan oleh aktor. Pada fungsi ini, pengguna bahasa menggunakan gambar untuk menampilkan sebuah kegiatan atau tindakan (*doing*) yang dilakukan oleh partisipan. Dengan kata lain, sebuah gambar disebut mempunyai representasi naratif, jika gambar tersebut menampilkan partisipan yang sedang melakukan sesuatu (*doing*) (Jewitt & Oyama, 2011:141-142). Lewat gambar, pembuat gambar termasuk komikus menampilkan pengalaman yang berhubungan dengan kegiatan partisipan.

2.6.1 Transitif

Pada bahasa tulis, fungsi representasi naratif direalisasikan dalam struktur tata bahasa transitif. Struktur bahasa transitifuktur bahasa transitif setidaknya mempunyai tiga unsur. Pertama aktor, merupakan partisipan yang melakukan sesuatu. Kedua proses, yakni kegiatan atau tindakan itu sendiri. Ketiga sasaran (*goal*) yakni sesuatu yang dituju oleh kegiatan dari partisipan. Bahasa gambar pada dasarnya mempunyai struktur (tata bahasa/*grammar*) yang mirip dengan bahasa tulis. Pada representasi naratif, gambar diandaikan mempunyai struktur transitif, di

mana dalam gambar tersebut terdapat aktor, proses kegiatan atau tindakan dan sasaran. Untuk menentukan apakah sebuah gambar mengandung representasi naratif bisa diketahui lewat ada tidaknya vektor (Kress & Van Leeuwen, 2009). Jika sebuah gambar mempunyai vektor (bisa berupa arah tangan, tatapan mata, garis diagonal dan sebagainya), maka gambar itu memiliki representasi naratif. Vektor dalam bahasa gambar mirip dengan proses kerja atau *doing* dalam bahasa tulis. Aktor bisa diidentifikasi dengan sumber vektor. Partisipan yang menjadi sumber dari vektor disebut dengan aktor. Sementara sasaran (*goal*) adalah partisipan yang menjadi arah dari vektor.

2.6.2 Proses Aksi (Action Process)

Proses aksi adalah gambar yang memperlihatkan proses yang dilakukan oleh partisipan (melakukan sesuatu/*doing*). Partisipan yang melakukan sesuatu disebut dengan aktor. Sementara partisipan lain yang menjadi sasaran disebut dengan sasaran (*goal*). Untuk mengidentifikasi proses aksi dalam gambar, bisa diidentifikasi lewat vektor. Vektor (bisa berupa arah tangan, telunjuk atau bagian tertentu dalam gambar yang menonjol) menunjuk ke suatu arah lain (disebut dengan tujuan/*goal*).

Pada proses aksi (*action process*), partisipan dibagi ke dalam aktor dan *goal* (sasaran). Dalam proses ini aktor digambarkan melakukan suatu tindakan/*doing* kepada partisipan. Partisipan yang berposisi sebagai aktor adalah partisipan yang mempunyai vektor misalnya telunjuk tangan. Sebaliknya partisipan di mana vektor mengarah ke dirinya berposisi sebagai *goal* (tujuan). Pusat yang diceritakan adalah aktor.

2.6.3 Proses Reaksi (Reaction Process)

Jika vektor adalah berupa tatapan mata (*gaze*), maka proses disebut dengan reaksi. Dengan kata lain, reaksi sebenarnya mirip dengan proses aksi. Yang membedakan, dalam proses reaksi atau (*reaction process*) vektor berupa tatapan mata. Vektor berupa tatapan mata ini mengarahkan khalayak untuk melihat apa yang diceritakan oleh partisipan. Sebagai akibatnya, gambar tidak menceritakan apa yang sedang dilakukan (*doing*) oleh partisipan. Sebaliknya partisipan disini menceritakan kegiatan orang lain. Dalam proses reaksi, aktor disebut dengan reaktor sementara sasaran (*goal*) disebut dengan fenomena.

Pada proses reaksi (*reaction process*), partisipan tidak disebut sebagai aktor dan sasaran (*goal*) tetapi reaktor dan fenomena. Disebut fenomena karena kegiatan partisipan diceritakan oleh partisipan lain. Fokus perhatian bukan pada tindakan (*doing*) aktor, tetapi partisipan yang memperhatikan (lewat vektor tatapan mata) kegiatan yang dilakukan oleh partisipan lain. Tindakan partisipan itu kemudian berubah menjadi fenomena (Jewitt & Oyama, 2001).

2.7 Komik Sebagai Representasi Konseptual

Pada pembahasan sebelumnya telah di jelaskan mengenai representasi naratif. Fungsi ini secara sederhana menggambarkan mengenai bagaimana sebuah gambar merepresentasikan tindakan atau kegiatan dari partisipan. Selain representasi naratif, dikenal juga representasi konseptual. Gambar menyampaikan suatu gagasan atau apa yang ingin ditampilkan dalam bentuk konseptual. Pada representasi konseptual, gambar mendefinisikan, menganalisis atau mengklasifikasikan orang, benda atau sesuatu (Jewitt & Oyama, 2001).

Jika sebuah gambar tidak terdapat vektor, maka gambar tersebut mempunyai representasi konseptual (Jewitt & Oyama, 2001). Vektor dalam bahasa gambar seperti kata kerja (verba) dalam bahasa tulis. Jika sebuah gambar tidak mempunyai vektor maka gambar itu bisa disimpulkan tidak menunjukkan suatu kegiatan. Dengan kata lain, mungkin saja dalam gambar tersebut terdapat partisipan tetapi partisipan yang ada dalam gambar tidak sedang melakukan sesuatu. Pembuat gambar ingin menampilkan sesuatu atau konsep kepada khalayak.

2.7.1 Bentuk representasi Konseptual

Analisis representasi konseptual dari sebuah gambar dilakukan dengan melakukan identifikasi atas tiga aspek (Kress & Van Leeuwen, 2006). Pertama klasifikasi, aspek ini berkaitan dengan bagaimana partisipan dalam gambar dihubungkan dengan partisipan lain. Hal ini dilakukan dalam gambar dalam bentuk klasifikasi yakni partisipan dengan karakteristik sama dikelompokkan dan kemudian dibedakan dengan partisipan dengan karakteristik lain. Klasifikasi ini juga menempatkan partisipan lebih tinggi dibandingkan dengan partisipan lain ilustrasi.

Kedua analitik, aspek ini melihat keterkaitan antar satu bagian dalam gambar dengan keseluruhan. Disini ada dua partisipan, yakni partisipan yang menjadi bagian atau disebut dengan *possessive attributes* dan partisipan yang menjadi induk atau penyanggah atau disebut dengan *carrier*. Bayangkan sebuah mobil, mobil adalah *carrier* (keseluruhan) sementara bagian partisipan yang menjadi bagian (*possessive attributes*) adalah roda, mesin dan yang lainnya.

Gambar karikatur dari Muhammad Mrsyad (Mice) metupakan salah satu contoh dari struktur analitik. Gambar ini tidak memiliki vektor, karena itu tidak bisa ditafsirkan sebagai representasi naratif (artisipan melakukan sesuatu).



Gambar 2. 4 Ilustrasi Representasi Konseptual: Analitik
Sumber karikatur Muhammad Mirsyad (Mice)
(diakses 24 Desember 2020)

Dalam gambar ini kartunis bukan ingin menunjukkan partisipan yang sedang menyanyi, tetapi menggambarkan ciri atau karakteristik penyanyi dangdut Pantura, yang biasa bernyanyi di panggung panggung dangdut. Penyanyi dangdut pantura dicirikan atau ditandai dengan menggunakan *make up* tebal, sepatu hak tinggi, ikat pinggang bling-bling, *mic* tanpa kabel dan sebagainya. Dalam ilustrasi ini penyanyi dangdut Pantura adalah *carrier* (keseluruhan) sementara bagian (*possessive attributes*) adalah *mic*, *make up*, sepatu hak tinggi, ikat pinggang, perhiasan dan

sebagainya. Gambar ini menggunakan representasi konseptual berupa analitik. Saat melihat gambar ini kita mengaitkan gambar-gambar kecil (*Mic, make up, sepatu hak tinggi dan sebagainya*) dengan gambar keseluruhan yakni penyanyi dangdut Pantura.

Ketiga proses simbolik, aspek ini berkaitan dengan apa yang ingin ditampilkan oleh partisipan. Partisipan dalam kategori ini tidak melakukan sesuatu atau *doing* tetapi ingin menampilkan citra lewat simbol-simbol dalam gambar. Proses simbolik secara sederhana adalah apa yang ingin ditampilkan oleh partisipan dalam gambar (Krses & Van Leeuwen, 2006). Proses simbolik ini dalam gambar ditandai empat hal. Pertama, makna simbolik yang ingin ditampilkan dibuat dengan cara menonjol. Misalnya ditampilkan di latar depan ukuran besar dan mencolok, warna yang kontras dan sebagainya. Kedua, partisipan melakukan suatu kegiatan yang tidak dapat ditafsirkan sebagai tindakan (*doing*). Sebaliknya partisipan ingin menunjukkan atribut simbolis tertentu kepada halayak. Hal ini juga diperkuat oleh tidak adanya vektor di dalam gambar. Ketiga, partisipan terlihat tidak pada tempatnya secara keseluruhan, misalnya menampilkan partisipan tersenyum padahal sekitarnya sedang serius bekerja. Keempat, secara konvensional dikaitkan dengan nilai simbolik.

2.8 Pembentuk Karakter Dalam Dunia Naratif

Dalam karya fiksi, tokoh menjadi salah satu elemen yang cukup penting. Tokoh diciptakan sebagai partisipan dan pelaku di dalam cerita namun tokoh yang diciptakan ini memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan individu yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh cerita cenderung bersifat

imajinatif. Karena itu menurut Panuti Sudjiman (1988:16) dalam teks naratif seperti sastra, komik atau film, tokoh dapat ditakrifkan sebagai individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berperan dalam berbagai peristiwa dalam dunia cerita.

Tidak hanya berwujud manusia, dalam beberapa cerita, tokoh dapat juga berwujud binatang, benda atau alam dan lingkungannya. Binatang dan benda-benda lain yang berperan sebagai tokoh cerita itu digambarkan dapat berbicara berpikir dan bertingkah laku seperti manusia. Sebagai sebuah hasil cipta dan kreasi yang imajinatif, kehadiran tokoh cerita sering dipengaruhi oleh latar belakang pengarangnya. Latar belakang itu bisa berupa latar filosofis, pendidikan, sosial, historis atau agama yang dimiliki pengarang (Wibowo, 2015: 2). Dalam hal ini, tokoh cerita tidak pernah diciptakan dalam kekosongan budaya. Apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh tokoh cerita selalu berkaitan erat dengan berbagai konteks yang mempengaruhi kehidupan pengarangnya. Itulah mengapa tokoh cerita bisa dipergunakan secara simbolis oleh pengarang sebagai sarana opini dan kritik terhadap berbagai persoalan yang ada di dalam lingkungan pengarangnya. Hal demikian sungguh dapat dipahami karena pengarang merupakan anggota masyarakat sekaligus bagian integral kolektivitas di tempat ia berdomisili dengan demikian tokoh-tokoh yang diciptakannya bukan sekedar berasal dari imajinasi tetapi juga merupakan buah dari kontemplasi pengalaman pengamatan dan bahkan penelitian yang saksama terhadap lingkungannya (Ratna, 2005: 327-328 dalam Wibowo 2015).

Menurut Nurgiyantoro (2007: 168) tokoh cerita yang dipergunakan sebagai kendaraan cita-cita dan harapan yang diinginkan pengarang itu hanya bertindak

sebagai robot yang selalu tunduk pada kemauan sang pengarang. Namun Nurgiyantoro juga mencatat bahwa pendangkalan karya fiksi yang imajinatif bisa terjadi jika pengarang cenderung meng-elaborasi tokoh cerita itu semirip mungkin dengan kehidupan manusia di dunia nyata. Secara otonom, tokoh cerita hanya berfungsi sebagai bagian dari keseluruhan bentuk *artistic*. Dalam istilah Roland Barthes, seorang ahli sosiologi dari Perancis, tokoh cerita hanyalah *voices*, kata-kata atau paradigma sejumlah sifat yang dapat dideskripsikan dalam kata-kata (Barthes, 1970).

Vladimir Propp, seorang ahli sastra dari kelompok Formallisme Rusia dalam bukunya yang berjudul *Morphology of Folktale* yang diterbitkan pada tahun 1928, Propp menyebutkan tujuh tipe tokoh yang hadir dalam struktur cerita yaitu, *hero*, *villain*, *donor*, *helper*, *princess*, *dispatcher* dan *false hero* (Propp, 1968: 79-80).

Ketujuh tipe tokoh itu dapat dideskripsikan sebagai berikut, *hero* adalah tokoh yang melakukan petualangan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Secara moral *hero* dipandang sebagai tokoh yang baik. Sebaliknya *villain* adalah tokoh yang menghalangi petualangan *hero* meski ia secara moral dipandang sebagai tokoh yang jahat, kehadirannya semakin memperjelas kebaikan *hero*. *Donor* atau tokoh yang memberikan bantuan kepada *hero* berupa nasihat bijaksana, ilmu kesaktian, petunjuk atau senjata keramat yang dipergunakan *hero* untuk menyelesaikan masalahnya. *Helper* adalah tokoh yang mendukung *hero* pada berbagai permasalahannya. *Princess* adalah tokoh putri kerajaan yang diselamatkan oleh *hero*. Dalam beberapa cerita, ia bahkan kerap dianggap sebagai “hadiah” yang pantas diterima oleh *hero* setelah sanggup menyelesaikan petualangannya.

Dispatcher adalah tokoh yang mengirim *hero* ke dalam petualangan yang harus diselesaikan. *False hero* adalah tokoh yang muncul secara heroik dalam cerita tapi ia bukanlah *hero* yang sesungguhnya. Seringkali dalam cerita, *false hero* berusaha mencuri kesaktian atau senjata yang dimiliki *hero* agar ia dapat menjadi tokoh yang dicintai sang putri atau dipuji masyarakat.

2.9 Metode Penampilan Karakter dalam komik

Metode penampilan karakter dalam komik memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan metode penampilan karakter dalam karya sastra meski keduanya adalah karya fiksi. Perbedaan itu terletak pada prinsip penggunaan masing-masing media utamanya. Karya sastra menggunakan kata kata sebagai media utamanya sehingga kerap disebut sebagai dunia kata-kata, sedangkan komik menggunakan gambar dan kata yang dikombinasikan secara terintegrasi dalam bentuk sekuensial sehingga disebut sebagai seni sekuensial, *narrative drawing*, dan seni yang tidak terlihat (*the invisible art*). Meskipun demikian, dalam karya sastra maupun dalam komik memiliki dua prinsip yang sama, yaitu penampilan karakter memiliki peranan yang besar dalam menentukan segi artistik dan keutuhan sebuah karya fiksi yang berjalan harmonis dan saling melengkapi dengan berbagai unsur lainnya (Nurgiyantoro, 2007 :172-173).

Penampilan karakter dalam komik harus memperhitungkan kombinasi kode visual (rancangan karakter, ekspresi wajah, bahasa tubuh, panel, balon kata) dan kode diskursif (dialog, narasi, efek suara) secara terintegrasi dan seimbang. Dalam konteks ini, diperlukan metode yang dapat menggabungkan kepingan-kepingan teks dan gambar tokoh cerita dalam komik sebagai keutuhan yang

berkesinambungan. Untuk menggabungkan kepingan-kepingan teks dan gambar dalam komik, dapat mengacu pada metode *telling* dan *showing* sebagaimana terdapat dalam metode penokohan pada karya sastra. Akan tetapi, metode *telling* dan *showing* yang cenderung mengacu pada teks ini pun harus didampingi dengan pemahaman teori komik.

Prinsip metode langsung (*telling*) atau metode analitis dapat dipergunakan untuk menggambarkan karakter komik karena dalam metode ini terlihat sifat mekanis untuk mendeskripsikan gambar fisik, sifat-sifat, keinginan, pikiran dan perasaannya secara langsung di dalam panel komik melalui narasi, dialog dalam balon kata atau efek suara tanpa berusaha untuk menggalakkan imajinasi pembacanya lebih jauh. Melalui metode langsung ini pembaca komik sebenarnya tidak dirangsang untuk membentuk gambaran karakter karena secara visual imaji karakter (penampilan, ujaran, dan aksinya) telah tersedia di hadapan pembaca. Imaji visual ini menjadi pernyataan konkret dari imaji komikus secara efektif sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah (Ibid :199 dalam Wibowo 2015).

Prinsip metode tak langsung (*showing*) atau metode dramatik dipergunakan untuk menggambarkan watak melalui pikiran, dialog dalam balon kata, dan kelakuan yang bahkan juga dari penampilan fisiknya serta dari gambaran lingkungan atau tempat yang terdapat dalam panel panel komik. Dalam metode dramatik ini, pemahaman yang utuh baru bisa diperoleh melalui penyimpulan (*closure*) setelah pembacaan teks selesai dilakukan sepenuhnya. Karena itu, metode ini bersifat tersirat karena memungkinkan pembaca untuk menggali kedalaman isi

teks secara aktif, kreatif, dan imajinatif (Ibid :199 dalam Wibowo 2015). Dengan kata-kata lain, pembaca dirangsang untuk melakukan interpretasi makna secara konseptual dengan memperhatikan kombinasi gambar dan kata sebagai unsur penanda dengan mempertimbangkan secara tajam keberadaan celah diantara panel komik. Agar pemaknaan terhadap karakter cerita dapat dipertanggungjawabkan secara komprehensif, objektif, berimbang dan utuh, pembahasan kedua metode tersebut dilengkapi pula dengan beberapa pertimbangan terhadap identifikasi melalui tiga prinsip, yaitu prinsip pengulangan, prinsip pengumpulan, dan prinsip kemiripan dan pertentangan (Ibid : 212-214).

2.10 Gambaran Karakter Secara Visual

Penampilan karakter dalam sebuah komik merupakan poin utama yang benar-benar harus diperhatikan, McCloud menyatakan bahwa ada tiga cara untuk menampilkan gambaran karakter cerita dalam komik, yaitu melalui rancangan karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh (McCloud, 2007: 62-63). Dalam pembicaraan mengenai rancangan karakter, karakter yang diciptakan harus unik dan memiliki kepribadian. Maksudnya karakter harus memiliki aspek jiwa, ciri khas dan sikap ekspresif. Aspek jiwa yang dimaksud berhubungan dengan sejarah, pandangan hidup dan impian yang istimewa. Secara khusus aspek ini dikategorikan lagi dalam beberapa hal seperti:

1. Riwayat hidup - Apakah riwayat hidup karakter dapat mempengaruhi cara melihat dunia ? Apakah pandangan karakter dalam cerita bertabrakan dengan keinginan orang lain atau alam ?
2. Kejadian besar yang menjadi momen menentukan hidup.

3. Model mitos - orang tua bijaksana, sang pahlawan, si licik.
4. Stereotip fisik yang meliputi tipe wajah dan tubuh yang menggambarkan karakter termasuk ciri khas berkaitan dengan bentuk tubuh, wajah, dan pakaian yang unik, dan sikap ekspresif meliputi cara berbicara dan tingkah laku yang sesuai (Ibid: 64-73 dalam Wibowo, 2015).

Dalam pembicaraan mengenai ekspresi wajah, karakter dianggap memiliki emosi dengan kekuatan dan ketepatan. McCloud mengungkapkan bahwa ekspresi merupakan bentuk kompulsif dari komunikasi wajah yang selalu ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu tampaknya tidak ada cara lain untuk menyentuh emosi pembaca yang lebih kuat selain emosi karakter yang diciptakan. McCloud menyebutkan ekspresi yang bersifat universal seperti marah, jijik, takut, senang, sedih, atau terkejut itu sebagai ekspresi primer. Menurutnya, ekspresi primer dapat dicampur dengan ekspresi lain sehingga menciptakan banyak ekspresi (McCloud, 2007). Hal demikian terjadi karena emosi ternyata tidak memiliki arah. Emosi berasal dari dalam diri manusia sehingga gravitasi, sensasi, fisik, dan sumber sumber eksternal lainnya ikut berperan (Ibid: 81-85 dalam Wibowo, 2015).

Dalam pembicaraan mengenai ekspresi wajah, McCloud menyinggung pula strategi grafis yang kerap dipergunakan dalam komik seperti realisme (menggambarkan ekspresi sesuai kenyataan dengan garis-garis dan rincian yang mendekati kenyataan), simplifikasi, ekspresif, atau simbolisme. Meski begitu, strategi grafis tetap perlu memperhitungkan konteks sehingga dalam konteks yang tepat senyum ramah pun dapat bermakna sebuah kekejaman (Ibid: 98 dalam Wibowo, 2015).

Satu hal yang tidak dapat diabaikan dalam pembicaraan mengenai ekspresi adalah bahwa bahasa tubuh selalu mengandaikan bahwa semua figur menyampaikan pesan. Meskipun tubuh mampu mengirimkan pesan dengan saksama tubuh sama sekali tidak dapat menciptakan berbagai jenis proses sebagaimana dilakukan oleh ekspresi wajah. Misalnya postur tubuh tegak yang sering terlihat dalam komik superhero, menunjukkan kekuatan dan keyakinan diri. Sebaliknya postur tubuh membungkuk dan merunduk menunjukkan kelemahan dan kondisi teraniaya. Postur tubuh ini sering ditemui dalam karakter protagonis komik *underground*, autobiografi dan alternatif. Dari sini dapat disimpulkan bahwa postur tubuh dapat menjadi indikasi sikap dan kepribadian yang kuat dengan kata-kata lain penggambaran postur tubuh dapat mempengaruhi karakter dalam cerita (McCloud, 2007). McCloud juga mengingatkan agar dalam pembicaraan mengenai bahasa tubuh korelasi antara jarak dan hubungan tidak boleh dilupakan (ibid : 107 dalam Wibowo 2015). Hal itu misalnya terlihat pada cara bagaimana karakter cerita berdiri. Cara berdiri yang simetris bisa menunjukkan stabilitas dan keyakinan diri tetapi juga menunjukkan ketidakramahan arogansi atau sikap menentang. Sebaliknya, tanpa kondisi simetris, pesan mengenai watak karakter juga terasa lebih lemah. Korelasi antara jarak dan hubungan ini bisa juga terlihat dalam perbedaan tinggi, jarak dan ketidakseimbangan.

2.11 Peran Karakter

Peran karakter dalam desain sangat penting, bisa seorang *Protagonis* (jagoan, pelakon utama yang baik) atau *Antagonis* (lawan *protagonis*, pelakon jahat yang bisa berbentuk orang atau sesuatu yang melawan kebaikan). Perlu diketahui bahwa

Protagonis tidak selalu berwajah bagus. *Antagonis* juga tidak selalu berwajah buruk, yang menentukan adalah “bahasa jiwa” mereka. Digambarkan dalam kata-kata dan perilakunya. Keluasan pandangan dan kedalaman pikiran seorang komikus sangat mempengaruhi hasil karyanya.

2.11.1 Karakter Tokoh Verbal

Karakter tokoh adalah bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya. Dalam bagian ini, dijelaskan deskripsi lengkap dari tokoh tersebut, mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik beserta sifat-sifatnya. Sebagai acuan agar apa yang dituliskan nantinya mampu memberikan gambaran secara jelas kepada para pembaca maka perlu diketahui terlebih dahulu beberapa hal yang tetrkait dengan pembahasan karakter tokoh ini. Yang pertama adalah bahwa dalam sebuah cerita komik terdapat tiga cara untuk menggambarkan bagaimana sifat-sifat fisik maupun nonfisik dari seorang tokoh, yaitu:

1. Dengan menceritakannya, cara ini adalah cara yang paling mudah namun dituntut untuk memilih dan menggunakan kata-kata yang tepat untuk melukiskan karakter tokoh tersebut dengan bahasa yang tepat dan menarik.
2. Dengan menggambarkan watak tokoh melalui dialog atau percakapannya dengan tokoh-tokoh lain. Dari dialog atau percakapan tersebut, maka pembaca akan mengetahui bagaimana watak atau karkter tokoh tersebut, apakah penyabar, pemarah, penakut, responsif, detensif, maupun yang lain. Melalui percakapan itu pula, akan diketahui dimana tokoh tersebut tinggal, berapa usianya dan beberapa hal terkait dari figur tokoh tersebut.

3. Dengan menggambarkan tingkah laku dari tokoh tersebut ketika bereaksi saat mendapatkan stimulus dari lingkungannya. Gesture dari tokoh tersebut akan semakin memperjelas keseluruhan sifat dan karakter tokoh yang sedang dibangun dalam cerita tersebut.
4. Dengan cara memvisualkannya, sehingga akan terlihat jelas bentuk fisik dari tokoh tersebut.

Keempat cara tersebut, semuanya bisa ditampilkan dalam komik, karena semuanya saling terkait sehingga jika semuanya bisa ditampilkan maka akan semakin sempurna karakter tokoh yang sedang diceritakan dalam komik tersebut.

2.11.2 Karakter Tokoh Visual

Setelah proses deskripsi tokoh secara verbal selesai, maka kemudian dilakukan sket model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Bagaimana bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut, baik dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat sifatnya. Hal yang sangat penting diperhatikan disini adalah bahwa komikus harus bisa menciptakan gambaran yang tepat dan pas untuk watak tokoh yang divisualkannya. Di samping itu, apapun bentuk dan perwujudan tokoh tersebut, apakah manusia, binatang, hantu maupun malaikat harus dapat diterima secara logis oleh para pembaca.

Setelah itu ada penggambaran tokoh visual yang lebih detail lagi, yaitu dengan menggambarkan bagian kepala tampak depan, samping, dan perspektif. Seluruh badan tampak depan, samping dan belakang, serta perspektif. Penggambaran secara detail ini untuk memudahkan penggarapan karakter-karakter tokoh yang akan muncul dalam komik tersebut nantinya. Sehingga akan

menghindari kesalahan timbulnya penggambaran yang berbeda dari setiap karakter komik dalam tiap cerita. Selanjutnya pada karakter tokoh visual, yaitu tahap *sket layout* panel ilustrasi dan balon teks. Tahap ini merupakan visualisasi dengan sket berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat. Deskripsi verbal panel dalam tiap halaman divisualkan dengan sket pensil hitam putih lengkap dengan ilustrasi dan balon teksnya.

2.12 Fungsi Desain Karakter

Desain adalah sebuah proses kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna, yang tidak ada sebelumnya (Reswide, 1965 dalam Reza Rachmat, 2016). Desain karakter dikategorikan dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis yang sering disebut juga DKV. Menurut Reza Rachmat dalam bukunya yang berjudul desain karakter menjelaskan bahwa desain karakter adalah sebuah gambar atau ilustrasi tokoh nyata, karakter fiksi bisa berupa manusia, binatang, makhluk goib atau objek apapun yang digayakan dan diciptakan oleh kreator untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas (Reza Rachmat, 2016). Selain untuk membuat lebih menarik dan menyenangkan, desain karakter dalam komik memiliki beberapa fungsi antara lain, sebagai penghubung komunikasi atau penyampai pesan atau cerita dari kreator ke pembaca sehingga pesannya menjadi di mengerti, menjadi identitas sehingga komik tersebut mudah dikenali dari desain karakternya saja, dan mampu meningkatkan penjualan dalam pasar, menjadi pembeda dengan produk pesaing (Reza Rachmat, 2016).

2.13 Unsur-Unsur Grafis Komik

Sebagai sebuah karya yang berurutan, komik terdiri dari komponen-komponen penting yang dapat menarik atensi pembaca. Dari yang terlihat, komik mungkin tampak seperti sesuatu yang sederhana untuk dilakukan, namun membuat komik bukan tanpa kerumitan yang dapat dibandingkan dengan pembuatan film komponen atau program TV. Agar komik menjadi menarik, harus ada keselarasan antara komponen visual dan susunan kata yang diterapkan secara sempurna pada komik tersebut (Caputo, 1997: 31 dalam Yonkie dan Ujianto, 2017).

Pada hakikatnya komik mengandung unsur-unsur grafis yaitu:

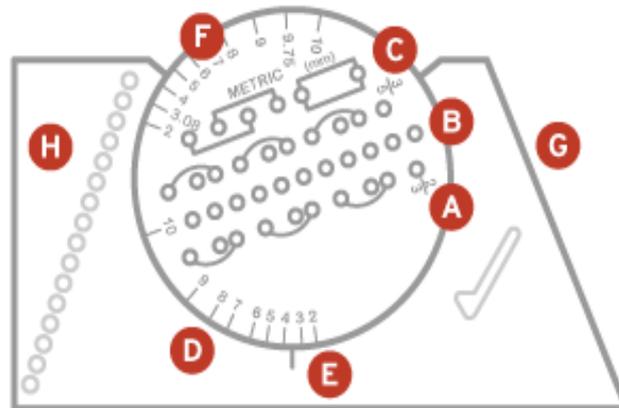
1. Ilustrasi

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

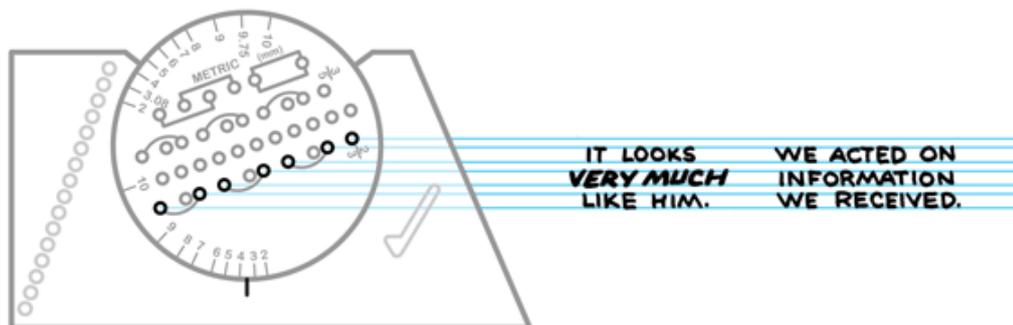
dibuat menyerupai anatomi asli manusia, beberapa komponen seperti wajah disederhanakan. Saat ini, komik yang paling dikenal oleh kalangan muda di Indonesia adalah *manga* (bahasa Jepang). Tezuka Osamu merupakan seorang *mangaka*, yaitu komikus yang menggerakkan dunia *manga* modern sejak era Perang Dunia II, di saat Jepang sedang membangun kembali infrastruktur ekonomi dan politiknya (Schout, 1983 dalam Yonkie & Ujianto, 2017). 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 dalam Yonkie & Ujianto, 2017). 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 dalam Yonkie & Ujianto, 2017). 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 dalam Yonkie & Ujianto, 2017). Sebagai contoh, gambar di atas merupakan *typeface* yang lazim digunakan dalam komik yang dikerjakan secara digital.



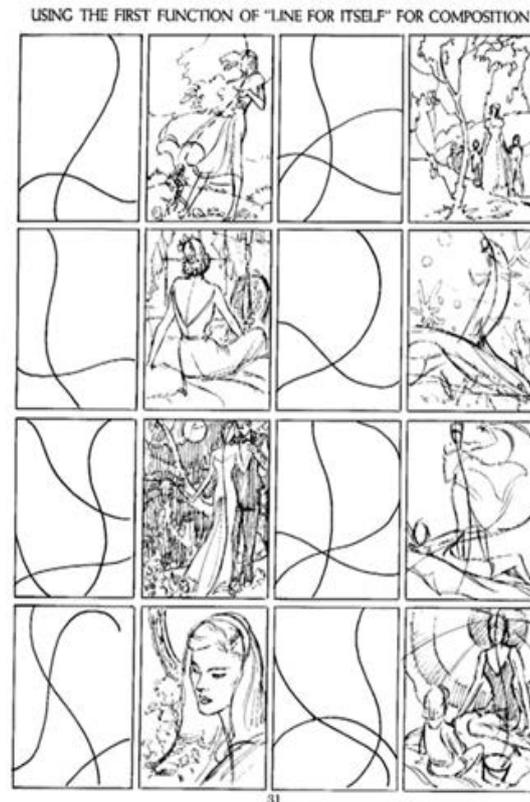
Gambar 2. 6 Ames Lettering Guide
 Sumber : www.artofthecomickbook.com
 (diakses 24 Desember 2020)



Gambar 2. 5 contoh penggunaan Ames Lettering Guide
 Sumber : www.artofthecomickbook.com
 (diakses 24 Desember 2020)

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 dalam Yonkie & Ujianto, 2017). Komposisi sebuah gambar dapat terdiri dari tarikan garis atau bentuk geometris, seperti yang disajikan dalam contoh gambar di bawah ini.



Gambar 2. 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).

2.14 Aspek Visual Pada Desain

Hampir semua orang dari berbagai latar belakang, baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga tua, dapat menjawab karya mana yang dapat diterima dan mana yang tidak. Kemudian, pada saat itu, pada pertanyaan berikut, masih banyak yang tampaknya memiliki pilihan untuk menjawab pertanyaan, 'untuk alasan apa sebuah karya disebut bagus, dan yang ini buruk?' Ini menjadi sesuatu yang menarik untuk disimak lebih lanjut, setelah mereka dapat menjelaskan mengapa sesuatu itu seharusnya dapat diterima atau tidak. Tanggapan yang keluar tidak sama satu dengan yang lain, bisa saja sangat menarik atau karena karya tersebut penting menurut mereka. Masalah bagaimana seseorang memilih sebuah karya desain adalah masalah yang benar-benar kompleks. Ada banyak komponen yang menentukan bagaimana seseorang harus bertindak untuk memutuskan apakah dia membeli atau tidak, sebuah karya desain yang dia sukai. Salah satu perenungan yang mempengaruhi hal ini adalah perenungan visual yang diidentikkan dengan adanya karya desain atau lebih komprehensif dari sekedar kehadiran sesuatu yang banyak disebut sebagai 'sudut pandang visual'. Pilihan seseorang untuk terhubung dengan sebuah karya pada dasarnya melalui korespondensi visual. Sudut visual adalah perspektif utama yang mengidentifikasi dengan orang-orang ketika seseorang perlu mengasosiasikan dengan karya desain atau item rencana baik dalam sekejap atau untuk jangka waktu yang cukup signifikan.

Teori yang paling terkenal tentang masalah ini adalah bahwa 'kualitas visual' berorientasi pada kontekstual. Kualitas visual bukanlah sesuatu yang langsung secara koheren, sehingga harus dirasakan bahwa untuk melihat sifat visual sebuah

karya, akan ada banyak elemen yang mempengaruhi penilaian kualitas itu sendiri, dan seperti yang ditunjukkan oleh pengalaman biasa, cenderung menunjukkan bahwa nilai kualitas secara tegas diidentifikasi dengan waktu, atau sekali lagi pengaturan keseluruhan di mana evaluasi selesai. Desain adalah satu bidang profesi yang berusaha menanggapi pertanyaan seputar permasalahan, bagaimana manusia berhubungan dengan suatu karya terutama hubungan visual. Kualitas visual dianggap sebagai nilai yang muncul dalam diri seseorang yang berhubungan (memperhatikan, mengamati, mendengarkan, dan sebagainya) dengan objek asimilasi (benda visual, musik, bau, dan sebagainya) dikarenakan bekerjanya indera terhadap objek tersebut. Oleh karena itu, yang disebut visual dalam sebuah item visual adalah kualitas visual yang digerakkan oleh objek tersebut yang sesuai dengan nilai yang tampak ketika item visual tersebut diuraikan atau diapresiasi. Dikarenakan desain adalah bidang visual, maka dalam pembahasan mengenai visual, digunakanlah istilah 'kualitas visual'. Kajian kualitas visual pada bidang desain berkaitan dengan bagaimana karya desain dapat memunculkan reaksi yang bersifat emosional, dan sedapat mungkin mengarahkannya untuk mendapatkan keuntungan positif. Sebagian pakar mengatakan bahwa keuntungan positif tersebut ditandai dengan munculnya perasaan senang, nyaman, atau respon positif lainnya. Meski beberapa ciri visual yang menimbulkan respons, misalnya murung, muram, miris, bahkan gusar, di sana-sini bisa disebut sesuatu yang memesona. Melihat hal tersebut, pemikiran kualitas visual dalam rencana dapat dipertimbangkan melalui dua pengertian, yaitu:

1. Pemahaman karya sebagai ‘objek’ visual, yaitu pengkajian unsur-unsur yang membangun objek sehingga dapat memunculkan nilai-nilai dari kualitas visual.
2. Pemahaman terhadap manusia sebagai ‘subjek’ yang mengamati atau menciptakan karya yang memiliki kualitas visual, yaitu mengkaji apa yang terjadi dan yang melatar belakangi, manusia yang mengamati objek sehingga dalam dirinya muncul reaksi yang bersifat emosional.

2.15 Faktor Penilaian Kualitas Visual

Mengingat definisi saat ini, pemahaman kualitas visual dapat dilihat dari bagian item dan subjek. Bagaimanapun juga, sebenarnya sesuatu yang memiliki nilai superior tidak dapat dijelaskan dengan jelas variabel apa yang mempengaruhi nilai kualitas visualnya, pada dasarnya dikendalikan oleh rencana komponen-komponen yang terdapat dalam artikel, atau elemen subjek, yang lebih terpengaruh dengan kondisi manusia sebagai saksi mata. Sifat visual dari suatu rencana kerja dapat ditentukan oleh banyak hal, beberapa faktor yang dapat digambarkan adalah sebagai berikut; Pertama, nilai kualitas visual dikendalikan oleh komponen-komponen yang terkandung dalam item yang sebenarnya, antara lain:

1. Karakteristik industri.

Beberapa item atau karya dapat ditentukan oleh kapasitas bisnis di mana karya tersebut dibuat. Beberapa perusahaan kadang-kadang sudah memiliki situasi yang baik dalam kepribadian individu, sehingga produk yang tidak terlalu disukai dapat dianggap bagus, karena merek modern yang memproduksinya sudah dikenal atau dipercaya oleh masyarakat umum.

2. Karakteristik produksi.

Ada sekitar tiga karakter kreasi yang biasanya dikenal, khususnya kreasi yang bergantung pada tangan, kreasi *self-loader*, dan kreasi manual. Barang-barang tertentu dapat dijadikan pilihan besar dalam keadaan kurang bersih karena antusiasme masyarakat terhadap keahlian arsitek atau ahlinya. Ketahanan yang diberikan pada barang-barang buatan tangan menciptakan nilai kualitas visual yang dapat lebih mengembangkan gaya yang diberikan. Sebaliknya, barang-barang yang dapat diterima sejauh akurasi dalam beberapa kasus diremehkan, karena barang pertama diproduksi secara efisien.

3. Karakteristik Material.

Setiap materi memiliki apa yang dikenal sebagai sifat visual dari materi. Nilai materi ini juga diidentikkan dengan 'show esteem' yang telah ditetapkan oleh daerah setempat. Sebuah bentuk yang setara tetapi terbuat dari berbagai bahan dapat memiliki karakteristik yang berbeda hanya berdasarkan bahan yang digunakan untuk mengembangkan barang yang sebenarnya. Terlepas dari atribut visual, kualitas yang digerakkan oleh bahan adalah kualitas utama, khususnya kualitas yang digerakkan oleh bahan sehingga mereka bisa mendapatkan perlakuan yang berbeda kontras dengan bahan yang berbeda.

4. Karakteristik pembandingan dan lingkungan visual.

Kehadiran suatu rencana kerja tidak dapat dipisahkan dari komponen-komponen dimana pekerjaan itu diletakkan. Sebuah karya yang memiliki nilai yang benar-benar layak, mungkin tidak terlihat karena ditempatkan di lingkungan yang tidak menguntungkan. Berbagai item yang perlu

berinteraksi dengan item atau karya yang berbeda dalam satu situasi menunjukkan bahwa pemikiran tentang iklim visual adalah sesuatu yang tidak dapat diabaikan. Bagaimanapun, ini tidak langsung, karena item yang memiliki kualitas visual yang tinggi memang dapat menurunkan kualitasnya, pada dasarnya karena iklim visual dari atribut korelasi memiliki kualitas visual yang buruk.

5. Unsur visual dan perseptual.

Unsur yang berlaku sebagai komponen item visual adalah komponen visual dan persepsi. Komponen visual adalah komponen yang ada pada suatu benda untuk merangkai suatu susunan, sedangkan komponen perseptual adalah komponen yang ada pada benda karena kemampuan manusia untuk melihat, sehingga tanpa kemampuan melihat, komponen perseptual tidak terlihat.

Kedua, nilai kualitas visual dikendalikan oleh :

1. Faktor Internal.

Yaitu faktor-faktor yang membentuk karakteristik personal, termasuk usia dan jenis kelamin. Nilai yang muncul ketika seseorang mengamati objek visual sangat dipengaruhi oleh faktor internal ini. Termasuk pada faktor internal adalah motivasi, nilai yang dianut, sikap, serta perilaku seseorang terhadap sebuah objek.

2. Karakteristik Pengetahuan.

Tingkat ilmiah yang digerakkan oleh kebenaran individu menunjukkan perbedaan dalam kualitas yang dimiliki. Pemahaman tentang pengaruh informasi manusia terhadap rasa tidak dapat disangkal, namun jika seseorang

menyinggung beberapa hipotesis melihat siklus terkait perut sebagai perspektif, itu cenderung dipahami mengapa seseorang yang memiliki pengetahuan ilmiah tertentu. tingkat menunjukkan rasa tertentu. Tidak semua orang dapat memahami sebuah karya, beberapa ahli berpendapat bahwa tingkat ilmiah tertentu berpikir bahwa sulit untuk melalui cara yang paling umum untuk menyukai item visual (menghitung item dan *show-stoppers*).

3. Karakteristik Lingkungan Sosial.

Meskipun kualitas-kualitas yang diambil pada dasarnya adalah faktor-faktor batiniah, khususnya iklim sosial yang membentuk kualitas-kualitas yang berlaku pada seorang individu dapat diperiksa dalam berbagai persepsi. Iklim sosial telah ditampilkan untuk mempengaruhi individu dalam mengevaluasi item visual. Harus diperhatikan bahwa kualitas, perspektif, dan praktik dibentuk secara dominan oleh iklim sosial, sehingga persepsi elemen-elemen ini adalah salah satu pertimbangan penting yang harus dilakukan oleh seorang perencana, terutama ketika ia perlu merencanakan divisi pasar tertentu. (area lokal).

4. Karakteristik Lingkungan Geografis.

Begitu juga dengan faktor sosial, iklim geologi juga merupakan faktor yang memberikan penghargaan kepada orang-orang, dengan tujuan untuk dapat melihat nilai kualitas visual yang diambil oleh budaya tertentu. Yang harus diperhatikan dalam iklim topografi hanyalah kesan publik terhadap iklim tersebut. Ada beberapa gaya didunia desain yang dibentuk oleh perilaku ini, manusia 'mendambakan' alam ketika mereka harus selalu berada dirumah

karena bahaya dari lingkungan yang tidak ramah di komunikasikan dalam pakaian melalui gaya yang mencerminkan habitat umum yang tertata dengan baik. Gelap dalam satu masyarakat bisa berimplikasi bergabung, sedangkan dalam tatanan sosial yang berbeda dengan berbagai kondisi topografi memanfaatkan warna putih sebagai pelampiasan duka.

5. Karakteristik Lingkungan Budaya.

Pada dasarnya, budaya adalah kualitas yang berlaku untuk masyarakat umum. Keingintahuan sebagai salah satu item sosial merupakan kesan kualitas yang berlaku di daerah setempat, sehingga secara langsung akan mempengaruhi cara pandang dan perilaku individu dalam iklim sosial.

6. Karakteristik Ekonomi.

Faktor ekonomi adalah salah satu faktor subjek yang pada dasarnya mempengaruhi seseorang dalam menilai sifat suatu barang visual. Seperti bagaimana komponen sosial, topografi, dan ekologi sosial, atribut keuangan menunjukkan dampak penting pada penilaian individu terhadap sebuah artikel. Kontras kondisi keuangan diberbagai kesempatan juga mempengaruhi seseorang saat membaca artikel visual, dalam banyak hal, selera seseorang tidak akan sama dengan selera yang dia miliki ketika kondisi keuangannya berubah. Ini adalah jenis bagaimana status ekonomi dipikirkan sehingga kualitas visual yang diusulkan sesuai dengan nilai yang diiklankan.

7. Karakteristik Politik.

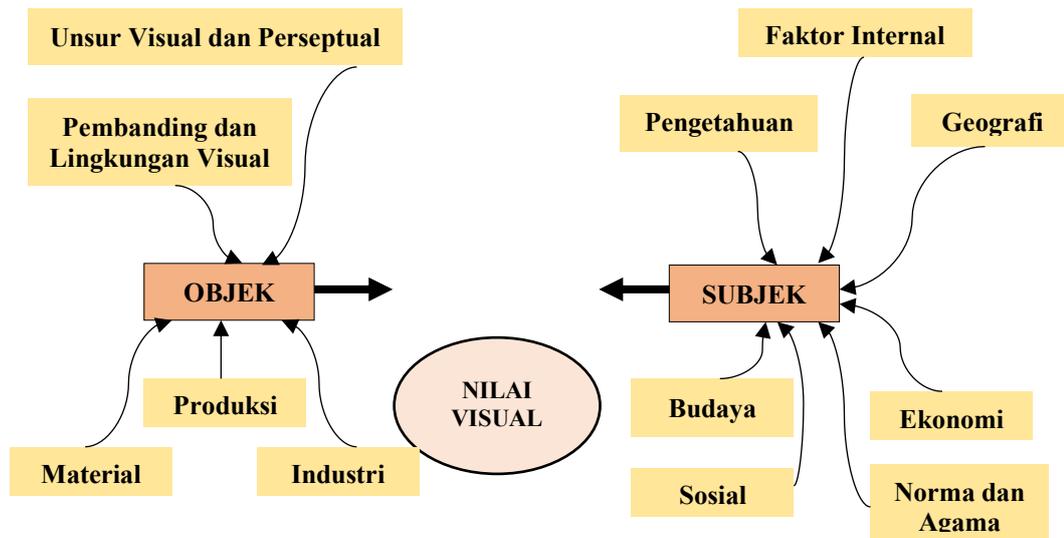
Fenomena masyarakat didalam bernegara menunjukkan bagaimana visi khas membentuk wilayah lokal yang memandu latihan seseorang. Dengan cara ini,

komponen politik dimasukkan yang harus dipertimbangkan dalam rencana sebagai sesuatu yang mempengaruhi seseorang dalam mengevaluasi item visual. Penggunaan organisasi naungan tertentu sering digunakan sebagai norma selera yang dianut oleh masyarakat setempat. Dalam struktur yang sangat besar, misalnya, sebuah negara yang memiliki cara berpikir politik alternatif dari negara yang berbeda, itu menunjukkan selera yang berbeda. Kualitas yang dibentuk oleh elemen politik sering diberikan melalui struktur doktrinal.

8. Karakteristik Norma dan Agama.

Elemen berbeda yang mempengaruhi kualitas yang dimiliki oleh seorang individu adalah elemen dan standar yang ketat. Faktor ini bisa disebut sangat mungkin faktor yang paling mantap, yang paling sulit diubah. Keyakinan pada 'opini otoritatif' yang dikendalikan oleh agama sering kali sangat memengaruhi nilai karakteristik visual yang muncul dalam diri seseorang. Agama dan standar seringkali membentuk kualitas umum yang berlaku untuk masyarakat umum, sehingga faktor ini menjadi salah satu elemen utama yang harus dipikirkan ketika sebagai pencetus akan merencanakan karya atau barang tertentu yang memiliki kapasitas untuk membantu latihan yang dipengaruhi oleh agama.

Berikut adalah bagan bagaimana nilai visual dibentuk berdasarkan objek dan subjek:



Bagan 2. 1 Faktor nilai visual
Sumber : Andry Masri, 2010

2.16 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki implikasi yang berbeda-beda, setiap pengrajin memiliki definisi alternatif, diidentifikasi dengan penekanan pada bidang pekerjaan mereka masing-masing. Bagaimanapun, ada diagram yang dapat digunakan sebagai semacam perspektif sebagai alasan untuk apa ilustrasi itu sebenarnya. Menurut Kamus, ilustrasi adalah gambaran, garis besar, atau petunjuk yang digunakan untuk memperjelas sesuatu, khususnya karya tulis yang tersusun seperti buku (Indira Maharsi, 2016). Ilustrasi digunakan untuk memperjelas atau menjelaskan sesuatu. Selain itu, ilustrasi adalah aktivitas atau interaksi yang menggambarkan sesuatu (Barnhart, 1982).

Dalam buku *Exploring Illustration* disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu karya yang berlangsung dengan cara yang paling umum untuk membuat atau pembuatan gambar, foto, atau bagan, strukturnya dapat berupa naskah tercetak,

lisan, atau dalam struktur elektronik (Fleishman , 2004). Fleishmen mengatakan bahwa penggambaran dapat menjadi penjelas maksud tertentu. Strukturnya bisa berupa karya visual, atau bisa juga berupa gambaran yang masuk akal. Struktur yang digunakan diubah sesuai dengan kebutuhan, tetapi faktanya sangat baik untuk dilihat oleh mata. Bisa dikatakan, ilustrasi dapat membuat gaya, jenis perubahan, atau memperjelas suatu item dari sisi antusias dan nyata. Pada dasarnya, ilustrasi dapat mempengaruhi dan bahkan menghasut pengamat atau spesialis (pada halaman yang sama). Sedangkan menurut Rohidi (1984:87), pemikiran tentang gambar ilustratif adalah penggambaran sesuatu melalui komponen visual untuk memperjelas dan memperindah suatu pesan, sehingga pembaca dapat langsung merasakan sifat-sifat gerak, dan kesannya dari cerita yang diperkenalkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Drs. Harry Wobowo mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar dua dimensi yang memperindah, menghidupkan, dan memperjelas suatu karya yang digubah dengan teknik cetak (*shading*) yang wajar atau lengkap seperti gambar, foto, grafik, atau denah yang digambar tangan (dalam tempat yang sama). Untuk situasi ini, menghidupkan diidentikkan dengan bagaimana perasaan orang banyak ketika mereka melihat sebuah ilustrasi. Bisa sedih, senang, geram dan lain-lain. Jadi transfer emosi tentang "menghidupkan" terjadi sesuai dengan penggambaran jenis visual dari karya tersebut.

Meski demikian, ilustrator dan seniman komik Banuarli Ambardi yang telah berkarya sejak tahun 70-an memberikan gambaran yang lebih luas karena diidentikkan dengan bagian-bagian dari keberadaan manusia. Banuarli menggambarkan ilustrasi sebagai bahasa gambar yang menggabungkan banyak

cerita tentang keberadaan manusia dan setiap keprihatinan dan kompleksitasnya. Hal ini dituangkan oleh seorang seniman sesuai panggilan dalam menjalani hidupnya. Selain itu, karena ilustrasi bersentuhan dengan komunikasi yang luas, seniman dituntut untuk handal, ahli, dan peka terhadap isu-isu di sekitarnya (Indira Maharsi, 2016).

Memandang ilustrasi berarti memandang aliran kreatif, memandang sebuah karya seni, memandang seorang pembuat atau kreator dan melihat motivasi dibalik seluruh strategi inovatif (Indira Maharsi, 2016). Berdasarkan klarifikasi diatas, cenderung disimpulkan bahwa ilustrasi adalah jenis penggambaran visual dari suatu konten, terlepas dari apakah itu ide cerita sebagai pemikiran atau naskah cetak untuk hal-hal tertentu. Sambil membayangkan konten, karya yang dibuat harus menceritakan sebuah cerita atau mengandung sebuah cerita sehingga dapat menyampaikan pesan untuk disampaikan kepada pembacanya. Oleh karena itu, dalam kaitannya dengan korespondensi visual, penggambaran harus mempertimbangkan komunikator dan orang banyak yang merupakan fokus mendasar dari pesan visual dan verbal yang akan disampaikan, karena hal ini sangat mempengaruhi jenis visual dari *outline* yang dibuat.

2.16.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut (Indira Maharsi, 2016) :

1. Menarik perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan

kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.

2. Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertuliskan dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana. Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantik dengan menyediakan koneksi untuk elemen- elemen teks dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar (Paige, 2004).
3. Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akan ter arahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk (Ghazzanfari, 2014)
4. Memberikan gambaran visual yang ada dalam isi sebuah tulisan terkait cerita yang disampaikan dan mewakilinya dalam bentuk bergambar. Juga sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Karakteristik mendasar mengenai ilustrasi adalah memberikan informasi yang

disajikan dalam bentuk tertulis lalu mewakilinya dengan gambaran visual yang representatif (Peeck, 1987).

2.16.2 Fungsi Ilustrasi

Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum menurut Arifin dan Kusrianto, 2009. Unsur-unsur ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan penggambaran sesuatu secara verbal dan naratif dengan memanfaatkan kalimat-kalimat yang panjang. Ilustrasi dapat digunakan untuk menunjukkan agar lebih cepat dan lebih jelas.
2. Fungsi Ekspresif. Kemampuan ilustrasi adalah untuk menunjukkan dan mengkomunikasikan suatu pikiran, perasaan, tujuan, keadaan atau ide konseptual menjadi nyata dengan tujuan yang lugas.
3. Fungsi Analitis atau Struktural. Ilustrasi dapat menunjukkan kehalusan bagian demi bagian dari suatu item atau kerangka kerja atau interaksi secara mendalam, untuk membuatnya lebih jelas.
4. Fungsi Kualitatif. Kapasitas ini sering digunakan untuk membuat daftar catatan, tabel, diagram, kartun, foto, gambar, representasi sketsa dan gambar atau simbol.