



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA KONSEP

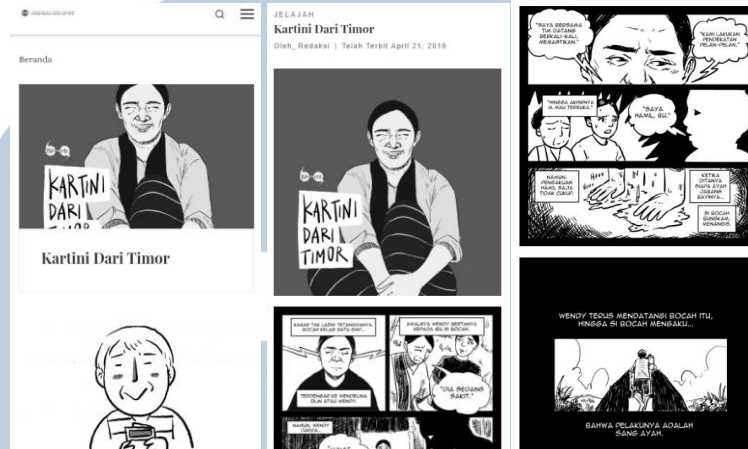
2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat beberapa karya serupa dengan karya yang akan penulis buat. Sebagai landasan penulis dalam membuat komik web dengan format *scrollytelling*, maka penulis mencantumkan karya serupa yang sudah ada sebelumnya. Berikut tinjauan karya sejenis dari berbagai industri media.

a. Jurnaliskomik

Media ini mengemas setiap liputan dengan format komik web. Didirikan pada 3 Mei 2017, Jurnaliskomik didirikan bertepatan dengan *World Press Freedom Day*. Media ini ingin mengembangkan jurnalisme komik di Indonesia. Selain itu, Jurnaliskomik juga berfokus pada peristiwa-peristiwa yang luput dari pemberitaan media (Jurnaliskomik, 2018, para. 6). Pada bulan Mei 2019, Web Jurnaliskomik telah dikunjungi oleh sekitar 7000 pengunjung, yang mayoritasnya pengguna ponsel pintar dan tablet (Similarweb, 2019). Berdasarkan tampilan lamannya, pembaca disajikan liputan-liputan yang baru dibuatnya dalam bentuk komik (Loematta, 2019). Berikut merupakan tampilan pada beranda Jurnaliskomik.com

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Sumber: Jurnaliskomik, 2018.

Gambar 2.1 Tampilan Beranda dan Liputan pada Situs Jurnaliskomik

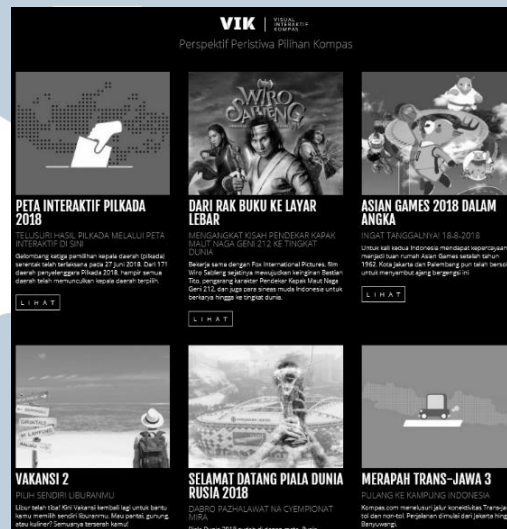
Pengemasan menggunakan format komik web menjadi kelebihan tersendiri bagi Jurnaliskomik, mengingat format ini belum terlalu banyak digunakan oleh jurnalis daring di Indonesia. Selain itu, liputan yang dipilih adalah liputan-liputan bersifat feature. Hal ini menjadi nilai tambah bagi Jurnaliskomik untuk mengangkat peristiwa yang luput dari media arus utama dan tidak terikat waktu.

Persamaan liputan Jurnaliskomik dengan karya yang akan penulis buat adalah hasil dari liputan yang dikemas dengan menggunakan format komik web. Kesamaan tersebut berdasarkan *platform* yang digunakan adalah situs web. Selain persamaan, terdapat perbedaan pengemasan. Dalam pengemasannya, Jurnaliskomik tidak menggunakan format *scrollytelling*, sedangkan karya yang akan penulis buat akan memadukan format *scrollytelling*. Komik web yang dibuat oleh Jurnaliskomik menggunakan gambar statis atau diam, sedangkan karya yang akan penulis buat

menggunakan transisi bergerak dan juga GIF yang disesuaikan dengan dialog pembahasan pada komik.

b. Visual Interaktif Kompas

Visual Interaktif Kompas (VIK), adalah situs berita yang menyediakan berbagai topik berita. Berdasarkan tampilannya situs ini menghadirkan pengemasan berita yang berbeda, yaitu dengan visual dan grafis (VIK, 2019). Walaupun tidak memiliki fokus terhadap suatu isu tertentu, situs ini biasanya mengemas topik yang tengah marak diperbincangkan di tengah masyarakat.



Sumber: Vik.kompas.com, 2018.

Gambar 2.2 Tampilan Beranda pada Laman Situs VIK

Menggunakan format *scrollytelling*, pengemasan liputan VIK dapat menunjukkan tampilan yang interaktif saat pengunjung menggulirkan tampilan layar, mengklik, atau memindahkan kursor.

VIK memiliki beberapa persamaan dengan karya yang akan penulis buat. Penggunaan format *scrollytelling* yang dimiliki oleh VIK merupakan salah satu referensi bagi penulis. Sementara itu, perbedaan dengan karya yang akan dibuat oleh penulis adalah pengemasan secara komik web. Selain itu, perbedaan karya yang akan dibuat penulis dengan VIK adalah fokus isu yang akan diangkat. Berdasarkan latar belakang penulis dalam membuat karya jurnalistik, penulis ingin menggaungkan tentang isu lingkungan khususnya isu pemanasan global.

c. The New York Times

The New York Times membuat suatu seri pada web yang mengemas liputan dengan komik. Mendapatkan penghargaan Pulitzer, komik ini menceritakan perjalanan dua keluarga yang berpindah dari Syria ke Amerika (Ayres, 2018, para. 1-2). Berbagai pengalaman dan kejadian yang dialami oleh keluarga Jamil dan keluarga Ammar, yaitu keluarga yang menjadi narasumber dan karakter dalam komik ini, diceritakan berdasarkan pada seri-seri yang ada pada komik web. Oleh karena itu, nama dari seri komik web ini adalah “Welcome to the New World: The true story of a Syrian family’s journey to America”.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Sumber: Jake Halpern, 2017.

Gambar 2.3 Penggalan Seri Komik Web The New York Times

Berdasarkan tampilannya, seri komik web ini menggunakan warna hitam, putih, dan juga biru. Penggunaan warna tadi menjadi ciri khas yang digunakan secara konsisten dalam seri komik web ini. Selain itu, komik ini juga ramah untuk diakses dari berbagai perangkat baik laptop, maupun ponsel pintar. Berdasarkan jalan ceritanya, isu yang dibahas dalam komik dan juga komik yang penulis buat berbeda. Berdasarkan tampilannya, komik web yang dibuat oleh penulis menggunakan warna-warna, dan juga efek yang dapat digunakan pada tampilan web.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

Dalam membuat karya jurnalistik, penulis menggunakan teori dan konsep sebagai acuan pembuatan karya. Berikut beberapa teori dan konsep yang digunakan dalam pembuatan komik web dengan format *scrolltelling*.

2.2.1 Jurnalisme Komik

Jurnalisme komik adalah genre jurnalisme yang unik, yang sudah ada jauh sebelum munculnya fotografi. Juga disebut sebagai jurnalisme grafis, genre ini dapat memperluas cakupan jalan cerita dengan gambar atau kartun yang dapat dikembangkan dalam medium ini. Pada tahun 1825, majalah Harper's Magazine menggunakan ilustrasi dalam pengemasan beritanya. Selanjutnya 17 tahun kemudian diikuti oleh London News, yaitu surat kabar pertama yang menggunakan ilustrasi dalam mengemas beritanya (Harvey, 2015, para. 1-2). Terdapat beberapa jurnalis komik yang sudah terkenal seperti Joe Sacco, Matt Bors, Susie Cagle, dan lainnya.

Pengemasan jurnalisme komik tidak harus berkaitan dengan kejadian yang sedang terjadi saat ini, jurnalisme komik dapat melakukan rekonstruksi peristiwa masa lalu (Bramlett, Cook, & Meskin, 2017, p. 141). Oleh karena itu, genre jurnalisme komik memungkinkan menampilkan detail atau visual yang tidak dapat diberikan oleh foto atau video.

2.2.2 Komik Web

Mengangkat salah satu isu lingkungan, yaitu isu pemanasan global, penulis akan menggunakan pengemasan dengan format komik web. Komik web adalah komik yang dipublikasikan melalui internet, sehingga memiliki biaya produksi yang lebih murah dengan jangkauan yang tak terbatas (Maharsi, Komik, 2011, p. 65). Pada umumnya, komik hanyalah salah satu hiburan semata. Hal ini tidak jauh dari stigma bahwa komik selalu berlandaskan cerita fiksi. Walaupun demikian, produk jurnalistik tidak terikat

pada suatu bentuk tertentu. Komik dapat menjadi salah satu produk jurnalistik yang bukan berlandaskan fiksi, melainkan fakta (Ilman, 2017, para. 1-6). Oleh karena itu, penulis ingin membuat produk jurnalistik dengan format komik, khususnya komik web.

2.2.3 Scrollytelling

Merupakan penggabungan dari kata “*storytelling*” (bercerita) dan “*scrolling*” (gulir), *scrollytelling* adalah pengemasan konten dengan format teks dan multimedia seperti video, foto, juga efek yang dikombinasikan untuk membuat cerita menarik (Vlahovic, 2015, para. 1-2). Format ini memudahkan pembaca untuk tidak berpindah halaman pada suatu situs saat membaca suatu artikel. Terdapat dua pilihan bagi pembuat artikel dengan format *storytelling*, yaitu *scroll* (gulir) atau *stack* (tumpuk). Pilihan gulir menunjukkan perubahan pada setiap transisi pembahasan dalam konten artikel. Pilihan tumpuk tidak menunjukkan perubahan pada setiap transisi, sehingga teks dan konten multimedia diatur berdasarkan urutan dari atas sampai bawah. Kedua pilihan tersebut disesuaikan oleh kebutuhan pada setiap pembahasan dalam konten (Goldenberg, 2017, para. 5). Dengan menggunakan format ini, suatu berita dapat dibungkus dengan unsur multimedia. Oleh karena itu, penulis ingin membuat produk jurnalistik dengan format *scrollytelling*.

2.2.4 Tampilan Situs Web yang Responsif

Desain web responsif atau *Responsive Web Design* (RWD) adalah metode pengembangan situs web dengan membuatnya lebih dinamis terhadap ukuran layar

perangkat yang mengakses web tersebut (Schade, 2014, para. 1). Penulis merasa metode ini menjadi penting karena memudahkan pembaca untuk mengakses komik dimana pun, kapan pun, dan melalui perangkat apapun, terutama ponsel pintar. Selain itu, kemudahan tampilan web untuk diakses di berbagai perangkat dapat memudahkan pengunjung untuk mengakses web, sehingga menjangkau lebih banyak pengunjung.

2.2.5 Vertical Storytelling

Seiring perkembangan pengguna internet mengonsumsi konten melalui ponsel pintar, konsep cerita vertikal hadir. *Vertical storytelling* atau cerita vertikal adalah konsep bagaimana suatu cerita dikemas bukan lagi berorientasi pada layar horizontal seperti komputer dan televisi, melainkan pada layar vertikal yaitu ponsel pintar. Hal ini terjadi karena perubahan pengguna internet mengonsumsi konten melalui televisi dan video pada komputer dan facebook, beralih ke fitur video pada media sosial seperti Snapchat, Instagram *Stories*, dan Facebook *Stories* (Fahrenbruch, 2018, para 1-2). Namun pengemasan cerita vertikal tidak hanya terbatas pada video di fitur media sosial, tetapi juga pada tulisan, foto, dan suara. Mulai 2019 pengemasan cerita yang berorientasi pada layar horizontal akan terasa aneh dah kuno, sedangkan pengemasan cerita vertikal akan menjadi populer (Reissmann, 2019). Oleh karena itu dalam pembuatan komik web, penulis akan mengutamakan tampilan pada layar ponsel pintar atau pengemasan cerita vertikal.

2.2.6 Jurnalis Multimedia

Menyambut era digital, profesi jurnalis dituntut untuk tidak fokus kepada kedalaman cerita saja. Meluapnya arus informasi, membuat setiap media berlomba-lomba untuk menghadirkan inovasi yang berbeda dari media yang lainnya. Pengemasan suatu berita yang berbatas pada tulisan sering kali dianggap monoton, sehingga penggunaan visual lebih banyak digunakan pada era digital. Media baru lebih mengedepankan penggunaan visual seperti foto, video, infografik, animasi, dan lainnya (Wendratama, 2017, p. 7). Pada era digital, wadah dan juga sistem tersedia memungkinkan penggunaan multimedia pada berbagai platform. Penggunaan warna dan gambar membuat suatu produk jurnalistik menjadi lebih menarik dan mudah untuk dikonsumsi. Selain dengan komik, pada karya yang akan dibuat, penulis juga ingin menggunakan penggunaan multimedia berupa video dan GIF. Oleh karena itu, dalam membuat situs berita pengemasan multimedia menjadi salah satu faktor penting yang akan ditonjolkan.

2.2.7 Jurnalisme Lingkungan

Mengangkat salah satu isu lingkungan, yaitu isu pemanasan global, penulis akan menggunakan pendekatan jurnalisme lingkungan dalam membuat komik web dengan format *scrollytelling*. Jurnalisme lingkungan adalah ilmu yang menggali pemberitaan isu lingkungan, mulai dari suatu permasalahan sampai dengan solusi atau penanganan yang harus diambil (Sudiby, 2014, p. x). Setiap harinya, fenomena pemanasan global terjadi di berbagai lingkungan. Selain fenomena pemanasan global yang terjadi,

sosialisasi terhadap permasalahan pemanasan global juga merupakan tugas dari jurnalis lingkungan dan media dalam menyampaikannya ke masyarakat. Oleh karena itu, melalui karya yang akan penulis buat, penulis juga akan mempelajari konsep-konsep terkait tentang jurnalisme lingkungan.

2.2.8 Manajemen Proyek

Proyek adalah operasi yang memiliki waktu spesifik untuk mendapatkan satu tujuan, sehingga terkadang membutuhkan orang untuk bekerja bersama dengan orang lain yang belum pernah menjadi rekan kerjanya. Manajemen proyek sendiri adalah penerapan dari kemampuan, alat, dan teknik yang dimiliki seseorang. Manajemen proyek dibagi menjadi tiga tahap (Project Management Institute, 2013, p. 5):

1. Inisiasi & Perencanaan (Pra Produksi)

Pada tahap awal, suatu proyek harus berangkat dari pedoman proyek yang akan dikerjakan. Pedoman yang dimaksud adalah landasan seperti latar belakang proyek yang akan dikerjakan, sehingga menentukan tujuan dari suatu proyek. Pada tahap selanjutnya, proyek yang akan dikerjakan perlu memiliki kebijakan-kebijakan yang menjadi acuan saat mengerjakan berbagai hal dalam proyek. Misalnya, penentuan kriteria sumber daya manusia yang dapat mengerjakan proyek. Setelah itu, perencanaan proyek dapat dibuat dengan membuat pembiayaan, struktur atau pembagian kerja, jadwal kerja, target konsumen, dan lainnya.

2. Eksekusi, Pemantauan & Kontrol (Produksi)

Pada tahap ini, segala rencana yang telah dibuat, akan dilaksanakan dengan prosedur yang telah disetujui juga. Seorang manajer proyek bertugas untuk melakukan kontrol terhadap setiap proses kerja. Dalam karya yang akan dibuat, penulis akan menjadi manajer proyek yang akan mengawasi kinerja dan karya dari tim produksi. Kecacatan atau masalah dalam pembuatan produk, juga harus diselesaikan dengan prosedur yang telah disetujui oleh seluruh tim.

3. Penutupan (Pasca Produksi)

Pada tahap akhir, suatu produk dari proyek yang telah dikerjakan akan dievaluasi. Setelah dievaluasi, produk akan divalidasi dengan diuji langsung kepada calon konsumen. Dalam karya yang akan dibuat, penulis akan menguji produk dengan mengadakan diskusi kelompok terarah dengan target audiens dari komik guna mendapatkan respon dari karya yang telah dibuat.

Sedangkan dalam manajemen redaksi, ketiga tahap tadi digunakan dalam pembuatan produk jurnalistik atau berita. Tahap pembuatan berita yang dimaksud mulai dari menentukan nilai berita pada suatu peristiwa, penentuan hal-hal yang harus diliput, proses penulisan atau pengambilan gambar, selanjutnya proses penyuntingan sambil memperkaya berita (Kusumaningrat & Purnama, 2012, p. 71). Dalam membuat berita, jurnalis dapat menggunakan manajemen proyek pada manajemen redaksi. Dalam manajemen redaksi, pra produksi adalah segala tahap persiapan dalam produksi. Semakin matang tahap persiapan, maka akan memperlancar tahap produksi dan juga tahap pasca produksi. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap produksi, yaitu tahap

pengekseskuan segala perencanaan yang sudah disiapkan. Setelah tahap produksi selesai, jurnalis atau suatu media dapat melanjutkan tahap pasca produksi, yaitu tahap penggabungan dan penyuntingan seluruh hasil yang di dapat pada tahap produksi (Fachruddin, 2012, pp. 10-16). Oleh karena itu, penulis juga akan menggunakan manajemen proyek yang disesuaikan dengan tahap-tahap produksi pada manajemen redaksi dalam membuat berita atau suatu produk jurnalistik.

2.2.9 Nilai Berita

Dalam membuat situs berita, tidak semua peristiwa yang terjadi dapat penulis muat. Selain visibilitas untuk memproduksi suatu konten dari topik tertentu, nilai berita menjadi pertimbangan layak atau tidaknya suatu topik untuk dipublikasikan. Dengan penggunaan nilai berita sebagai acuan dalam pemilihan topik, penulis dapat mengelompokkan suatu peristiwa berdasarkan kepentingannya. Hal ini menjadi penting, agar penerimaan informasi yang diterima oleh khalayak tidak terlalu banyak, dan memudahkan khalayak dalam mengambil keputusan.

Terdapat peristiwa yang terjadi dan dapat dikatakan memiliki nilai berita (Latief & Utud, 2017, p. 140). berikut merupakan nilai berita yang mengategorikan suatu peristiwa:

1. Konflik

Adalah peristiwa pertentangan atau perseteruan dari seseorang, masyarakat, golongan, pemerintah, atau pihak-pihak lain yang menjadi subjek dalam peristiwa tersebut. Sebagai contoh, peristiwa pembukaan lahan pabrik

semen di daerah persawahan petani Kendeng. Dalam peristiwa tersebut, terdapat konflik di antara para petani dan juga pihak pengembang dan pemerintah.

2. Kemajuan atau Penemuan

Nilai berita ini menyoroti pengembangan suatu ilmu, karya, ataupun hal-hal lain yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Dengan kata lain, suatu inovasi dapat masuk ke dalam kategori nilai berita ini. Sebagai contoh, penemuan penggunaan bio gas untuk menciptakan gas yang ramah lingkungan.

3. Bencana

Peristiwa-peristiwa ini dapat berupa musibah yang disebabkan oleh aktivitas alam seperti gempa bumi, tanah longsor, banjir, tsunami, dan lainnya. Selain itu, ketidaknyamanan seseorang karena kejadian kriminalitas juga termasuk ke dalam kategori nilai berita ini. Dengan akibat yang pada umumnya merugikan, peristiwa ini biasanya cepat mendapat sorotan dari khayalak.

4. Aktualitas

Disebut juga dengan istilah “*timeless*”, peristiwa ini harus cepat untuk dipublikasikan ke khalayak. Hal tersebut menjadi penting karena membutuhkan keputusan dan tindakan yang cepat dari berbagai pihak. Sebagai contoh, peristiwa kebakaran hutan gambut yang sulit untuk dipadamkan. Peristiwa tersebut membutuhkan pemberitaan yang cepat, agar mendapatkan tanggapan dari berbagai pihak untuk menangani bagaimana agar api tidak meluas dan juga dapat segera dipadamkan.

5. Dampak

Nilai berita ini dapat terlihat dari pengaruh yang diberikan dari suatu peristiwa. Pengaruh tersebut biasanya ditimbulkan dari suatu kebijakan, keputusan pemerintah, tindakan suatu kelompok atau organisasi tertentu, dan lain sebagainya. Sebagai contoh, keputusan presiden Soeharto dalam memberdayakan lahan gambut, dapat berdampak pada keasrian dan juga ekosistem yang terdapat pada lahan gambut.

6. Terkenal

Terdapat istilah yang mengatakan “*big name, make news*”. Istilah tersebut menggambarkan bagaimana seseorang yang terkenal dapat menjadi sorotan publik. Publik merasa perlu untuk mengetahui informasi terkait orang yang terkenal bagi mereka. Sebagai contoh, berita tentang Joko Widodo memiliki ketertarikan tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Hal tersebut dikarenakan jabatan yang melekat padanya, yaitu seorang presiden Indonesia.

7. Kedekatan

Juga sering disebut dengan “*proximity*”, adalah peristiwa yang terjadi dan memiliki kedekatan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan khalayak. Berbagai unsur yang dapat menggolongkan kedekatan pada khalayak tersebut adalah geografis, suku, agama, ras, antar golongan, tujuan, dan sebagainya. Sebagai contoh, berita tentang gempa di Palu, memiliki unsur kedekatan bagi masyarakat yang ada di sekitar Palu.

8. Unik dan Luar Biasa

Nilai berita ini dapat digolongkan dari peristiwa yang tidak umum terjadi. Sebagai contoh, fenomena alam, diselimutinya pohon-pohon dengan jarring laba-laba di Sindh, Pakistan, setelah banjir melanda.

9. Sisi Kemanusiaan

Nilai berita yang juga dikenal dengan sebutan “*human interest*”, biasanya menyentuh emosi khalayak terhadap sosok yang menjadi subjek berita. Sebagai contoh, kisah seorang yang melestarikan lingkungan bernama Nur Cholis dari Kabupaten Bojonegoro. Ia rela untuk meninggalkan pekerjaannya yang adalah seorang pelaut, untuk melestarikan daerah-daerah yang telah dieksploitasi tanpa adanya penghijauan kembali.

10. Kriminal

Nilai berita ini dapat digolongkan melalui peristiwa tentang kejahatan seperti pembunuhan, penipuan, pencurian, penggunaan obat terlarang, dan lainnya. Hal-hal tersebut dapat terjadi karena adanya pelanggaran hukum yang berlaku. Sebagai contoh, penebangan pohon secara ilegal dapat dikategorikan sebagai tindak kriminal karena melanggar hukum.

Berdasarkan penjelasan pada setiap nilai berita di atas, karya yang akan dibuat oleh penulis tergolong dalam aktualitas dan kedekatan. Hal ini dikarenakan isu pemanasan global yang menjadi isu yang dibahas setiap tahun. Selain itu, penulis akan mengangkat isu pemanasan global di Indonesia, sehingga menjadi relevan dengan masyarakat Indonesia.

2.2.10 Gaya Menggambar dalam Komik

Sebelum membuat komik, penulis merasa perlu untuk menentukan gaya komik yang akan dibuat. Pada umumnya, terdapat empat aliran gaya komik dari berbagai dunia (Gumelar, 2011, p. 10):

1. *Cartoon Style* (Gaya Kartun)

Cartoon atau kartun yang dimaksud bukanlah animasi yang bergerak, melainkan gambar lucu yang memiliki suatu makna. Contoh dari gaya ini adalah komik Mickey Mouse, Donald Duck, Sin Chan, Doraemon, Rumah Mice dan lainnya.



Sumber: Ciayo Comics, 2019.

Gambar 2.4 Contoh Komik Gaya Kartun

MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Semi Cartoon Style/ Semi Realism Style* (Gaya Semi Kartun/ Gaya Semi Realis)

Gaya ini adalah penggabungan dari gaya kartun dan juga realis. Karikatur merupakan contoh yang paling umum dari gaya ini. Contoh komik dari gaya ini seperti Dragon Ball, Naruto, dan lainnya.



Sumber: Mangaku.in, 2019.

Gambar 2.5 Contoh Komik Gaya Semi Realis

3. *Realism Style* (Gaya Realis)

Gaya ini membuat setiap objek dan karakter dibuat sedemikian rupa agar menyerupai gambar nyata. Dibuat menyerupai objek sesungguhnya di dunia nyata, membuat karakter memiliki wajah dan postur tubuh dari daerah pada tempat komik dibuat. Contoh dari gaya realis adalah Justice League, Godam, Gundala, dan lainnya.

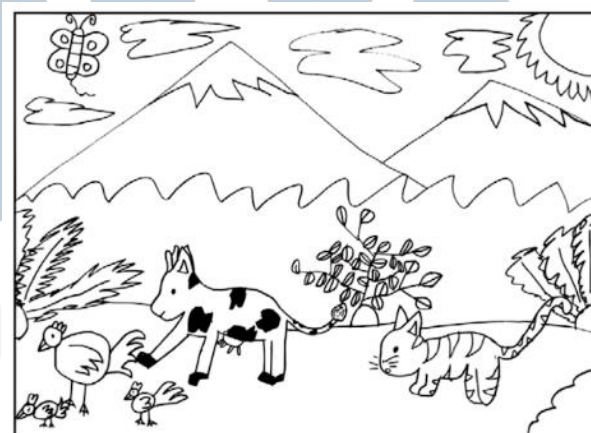


Sumber: Bumilangit.com, 2016.

Gambar 2.6 Contoh Komik Gaya Realis

4. *Fine Art Style* (Gaya Seni Rupa)

Gaya seni rupa merupakan gaya membuat komik berdasarkan pemikiran dan perasaan dari komikus, tanpa terikat dengan gaya realis atau kartun. Gaya ini juga tidak terikat dengan aturan perspektif dan juga pencahayaan.



Sumber: Gumelar, 2011.

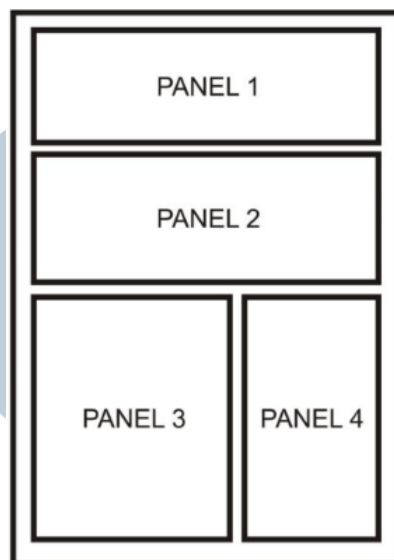
Gambar 2.7 Contoh Komik Gaya Seni Rupa

2.2.11 Elemen dalam Komik

Terdapat banyak elemen yang ada dalam komik. Elemen-elemen tersebut memiliki fungsi dan maknanya masing-masing. Pengetahuan akan fungsi dan makna dari elemen-elemen yang ada membantu komikus dalam menyampaikan pesan pada pembaca. Elemen-elemen yang terdapat dalam komik adalah panel, parit, balon kata, ilustrasi, cerita (Maharsi, 2011, pp. 7-18). Berikut merupakan penjelasan dari elemen-elemen komik:

1. Panel

Urutan pembacaan panel berawal dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah (McCloud, 2001, p. 195). Panel sendiri memiliki fungsi sebagai penempatan urutan cerita komik.

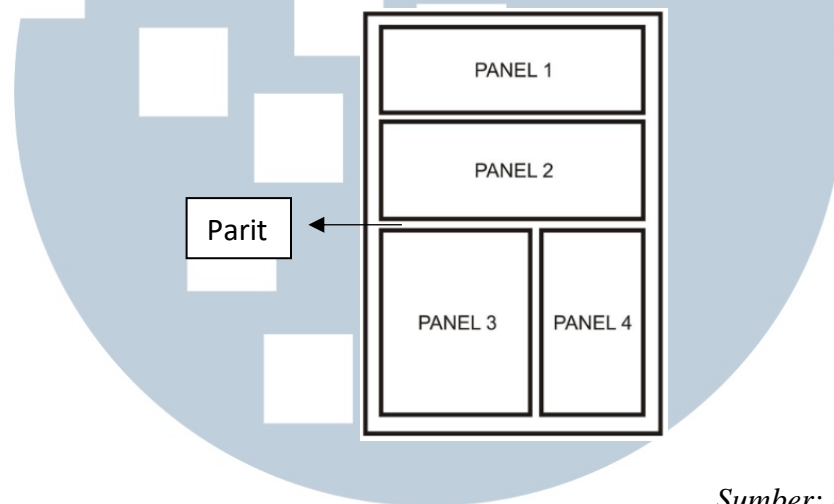


Sumber: Maharsi, 2011.

Gambar 2.8 Contoh Panel dalam Komik

2. Parit

Parit adalah bagian atau ruang yang berada di antara panel (McCloud, 2001, p. 66). Parit sendiri berfungsi sebagai elemen yang menyatukan antar panel secara imajinatif, sehingga setiap panel memiliki runtutan sesuai cerita.



Sumber: Maharsi, 2011.

Gambar 2.9 Contoh Parit dalam Komik

3. Balon Kata

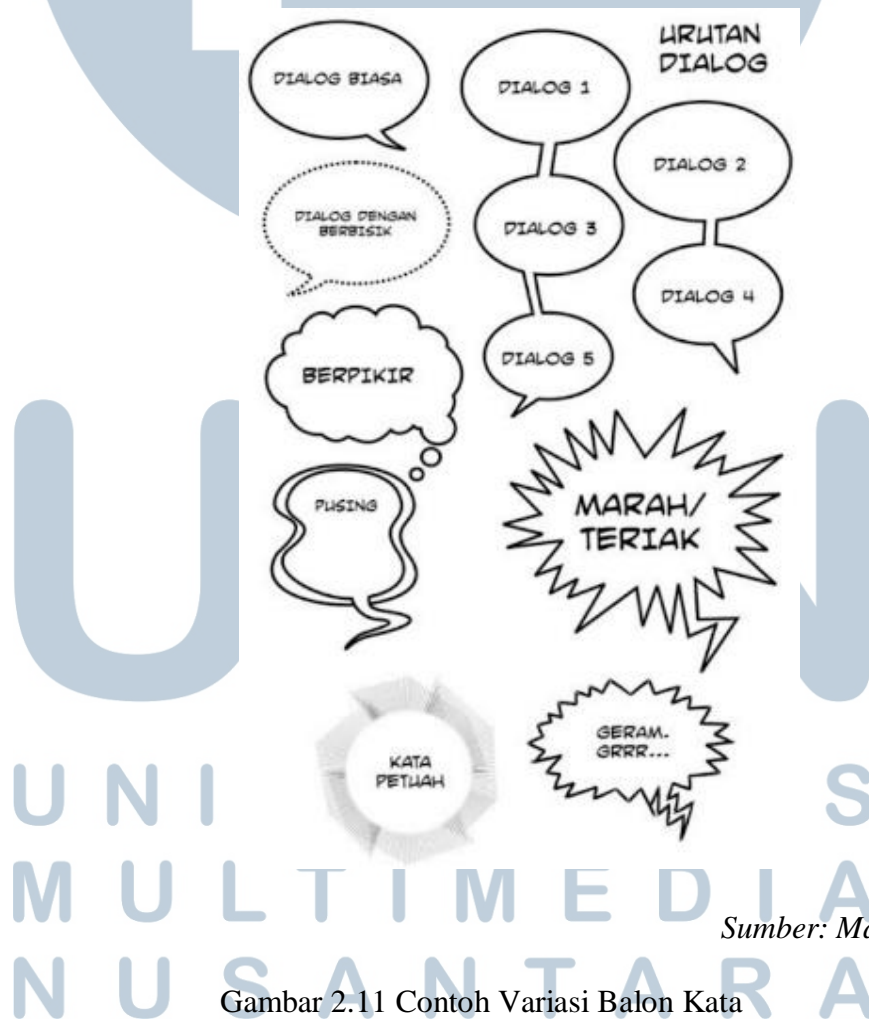
Balon kata adalah representasi dari dialog, monolog, atau narasi dari perkataan karakter, situasi, atau cerita yang sedang terjadi. Terdapat tiga jenis dari balon kata yang mewakili perkataan atau situasi dalam komik. Balon kata yang mewakili ucapan karakter berbentuk bulat dengan garis tepi tegas dan ekor balon yang mengarah pada tokoh. Balon pikiran yang merepresentasikan pikiran karakter berbentuk bulat memiliki garis tepi putus-putus. Selain itu, juga terdapat narasi yang mewakili situasi atau cerita, yang berbentuk kotak dan memiliki garis tegas (Maharsi, 2010, p. 88).



Sumber: Maharsi, 2011.

Gambar 2.10 Contoh Balon Kata, Balon Pikiran, dan Narasi

Selain ketiga balon kata di atas, terdapat berbagai bentuk variasi balon kata. Berikut merupakan variasi dari balon kata:



Sumber: Maharsi, 2011.

Gambar 2.11 Contoh Variasi Balon Kata

4. Ilustrasi

Elemen Ilustrasi adalah gambar yang terdapat dalam setiap panel. Ilustrasi menjadi elemen yang sangat penting karena memvisualisasikan cerita. Selain itu, ilustrasi juga menjadi bahasa universal yang dapat mengatasi perbedaan bahasa dan perspektif pembaca (Maharsi, 2011, p. 15).



Sumber: Maharsi, 2011.

Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi Komik

5. Cerita

Elemen ini menjadi dasar dalam pembuatan komik. Pemilihan tema cerita dalam komik sangat bervariasi, mulai dari kehidupan sosial, mistik, super hero, sejarah, dakwah, bahkan jurnalisme.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.12 Desain Karakter dan Perannya

Dalam membuat cerita komik, akan lebih jika seorang komikus membuat karakter-karakter pada komik terlebih dahulu. Hal tersebut diperlukan untuk menentukan jalan cerita dan peran-peran apa saja yang akan dimainkan oleh karakter. Karakter terdiri dari tampilan luar dan kepribadian yang diberikan oleh komikus. Tampilan luar yang dimaksud adalah wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, sementara kepribadian adalah sifat, perilaku, budaya, adat, dan lainnya. Ada tiga kepribadian yang biasa digunakan oleh komikus dalam membuat komik (Gumelar, 2011, pp. 70-72):

a. Protagonis

Protagonis adalah karakter yang memiliki kepribadian yang baik dalam cerita. Karakter ini biasanya memiliki sifat seperti ceria, jujur, tidak munafik, mau membantu, rendah hati, dan sifat positif lainnya.

b. Antagonis

Kebalikan dari protagonis, antagonis adalah karakter yang memiliki kepribadian yang buruk dalam cerita. Karakter ini biasanya memiliki sifat yang pemaarah, mudah berprasangka buruk, tidak peduli, munafik, serakah, egois, dan sifat negatif lainnya.

c. Karakter Bijak atau Netralis

Karakter ini berada tidak terikat oleh karakter protagonis ataupun antagonis, sehingga bersifat sebagai pengawas. Karakter ini juga mewakili

pembaca dalam menyaksikan setiap peristiwa dalam cerita, sehingga dapat memetik nilai moral dari cerita yang terjadi.

2.2.13 Genre Komik

Genre (*Theme*) komik adalah kategori atau jenis cerita dari suatu komik. Genre komik dibagi menjadi tiga kategori, yaitu Fiksi, Hibrid, dan Nonfiksi atau laporan. Berikut penjelasan dari ketiga genre komik (Gumelar, 2011, pp. 46-47):

a. Cerita Fiksi

Genre ini mengacu sepenuhnya berdasarkan khayalan atau imajinasi komikus. Cerita fiksi tidak hanya bercerita tentang kejadian fantasi atau kecanggihan teknologi, namun kejadian sehari-hari yang menjadi imajinasi komikus juga dapat menjadi cerita fiksi.

b. Nonfiksi atau Laporan

Genre nonfiksi adalah pembuatan cerita berdasarkan kisah nyata yang terjadi di lapangan. Pengemasan komik ada genre ini sering dipakai pada jurnalisme komik.

c. Cerita Hibrid

Genre ini mengacu pada kisah nyata, namun dikemas dengan bahasa sastra sehingga berkesan lebih indah dari kisah sesungguhnya. Dengan kata lain, genre cerita hibrid adalah penggabungan dari cerita fiksi dan nonfiksi.

Berdasarkan ketiga kategori di atas, karya yang akan dibuat oleh penulis berada dalam kategori Nonfiksi atau laporan. Dengan demikian, komik web yang akan dibuat berdasarkan fakta dan data yang ditemukan di lapangan.

2.2.14 Segmentasi Umur Pembaca

Jika telah menentukan genre komik yang akan dibuat, pembuatan komik harus memilih segmentasi umur pembacanya. Terdapat tiga penggolongan segmentasi umur pembaca komik (Gumelar, 2011, p. 54):

1. Anak-anak

Segmen ini menargetkan usia prasekolah, Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), dan juga bisa dikonsumsi untuk semua umur.

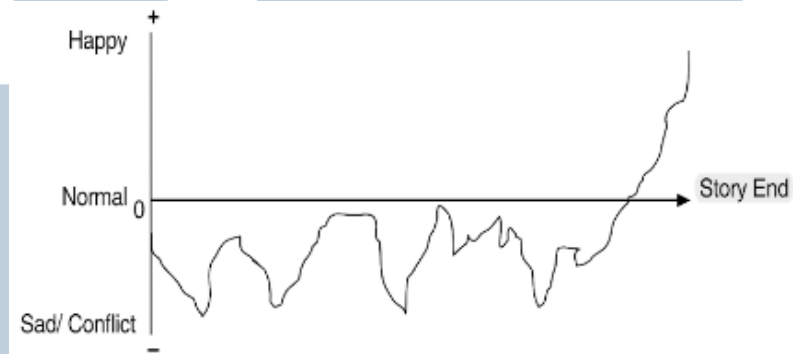
2. Remaja

Segmen ini menargetkan usia remaja seperti Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), mahasiswa, dan yang sederajat dengan itu. Pada umumnya bercerita tentang percintaan, namun bisa juga bercerita tentang hal fiksi lainnya yang disesuaikan dengan gaya cerita untuk remaja.

3. Dewasa

Berdasarkan standar pemerintah, usia dewasa adalah 17 tahun keatas. Pada segmentasi ini, gaya komik biasanya sudah bisa memasukan konten-konten kekerasan, kata-kata kasar, seksual, dan hal lain yang dapat dikonsumsi secara bijak oleh pembacanya. Distribusi komik juga harus terjamin jauh dari jangkauan anak-anak.

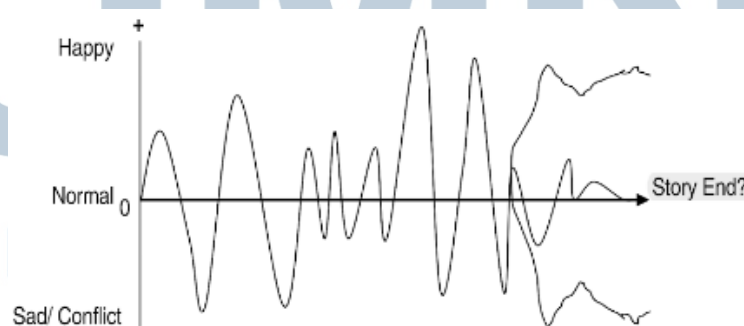
Pada gambar 2.13, penggambaran jalan cerita memiliki dinamika yang sangat mencolok. Selain itu, awal cerita dimulai dengan kehidupan yang normal dan diakhiri juga dengan kehidupan yang normal.



Sumber: M.S. Gumelar, 2011.

Gambar 2.14 Contoh Diagram Jalan Cerita Akhir Bahagia

Berbeda dengan jalan cerita pada gambar 2.13, jalan cerita pada gambar 2.14 menunjukkan cerita dimulai dengan keadaan yang tidak bahagia. Selama perjalanan cerita konflik terus berlanjut, sampai pada akhir cerita keadaan berbalik menjadi akhir cerita yang bahagia (*happy ending*).



Sumber: M.S. Gumelar, 2011.

Gambar 2.15 Contoh Jalan Cerita Float/ Open Ending

Pada jalan cerita ini, garis pada diagram memiliki percabangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa jalan cerita memiliki akhir yang bervariasi. Variasi yang dimaksud adalah kemungkinan-kemungkinan cerita yang akan terjadi dalam cerita selanjutnya. Hal ini dikarenakan akhir dari cerita bersifat ambigu atau juga biasa disebut ‘menggantung’ (*float/ open ending*). Oleh karena itu, pada akhir diagram diberikan simbol tanda tanya “?”.

2.2.16 Tipografi

Typography atau tipografi adalah seni atau ilmu dalam merancang atau menata aksara (huruf) pada publikasi cetak atau pun digital (Kusrianto, 2013, p. 1). Dalam pembuatan komik web, penerapan ilmu tipografi berguna untuk memilih jenis huruf dan juga mengatur tata letak setiap kalimat pada balon kata. Dengan demikian, dapat memberikan jenis dan tata letak huruf yang efisien bagi pembaca.

Berdasarkan bentuk tipografi, terdapat tiga dasar bentuk tipografi, yaitu *serif*, *sans-serif*, dan *decorative* (dekoratif).



Sumber: Laura Martin, 2017.

Gambar 2.16 Tiga Bentuk Dasar Tipografi

Lingkaran merah pada gambar di atas menunjukkan ciri khas dari jenis huruf serif, yaitu memiliki hiasan hampir pada setiap akhir garisnya. Sedangkan, kata “sans” memiliki arti “tanpa”, sehingga jenis huruf sans-serif dapat diartikan jenis huruf tanpa hiasan pada akhir garisnya. Berbeda dengan serif dan sans-serif, jenis huruf dekoratif memiliki bentuk yang unik sehingga berbeda dari jenis huruf serif dan sans-serif. Hal ini membuat jenis huruf dekoratif seringkali digunakan sebagai judul suatu desain. Selain itu, dalam suatu keseluruhan huruf, tiga adalah maksimal penggunaan jenis huruf, dan akan lebih baik jika menggunakan dua jenis huruf saja. Berdasarkan tiga jenis bentuk dasar tipografi, terdapat beberapa perpaduan jenis huruf yang baik untuk digunakan, dan yang tidak (Martin, 2017, para. 3-5).

<p>Lorem</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.</p> <p>Good pairing: serif header and sans-serif body.</p>	<p>Lorem</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.</p> <p>Good pairing: sans-serif header and serif body.</p>	<p>LOREM</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.</p> <p>Good pairing: decorative header and sans-serif body.</p>	<p>LOREM</p> <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.</p> <p>Bad pairing: decorative fonts are bad for main body text.</p>
--	--	---	--

Sumber: Laura Martin, 2017.

Gambar 2.17 Perpaduan Jenis Huruf Tipografi

Gambar di atas menunjukkan tiga jenis perpaduan jenis huruf yang baik, yaitu penggunaan serif dan sans-serif sebagai judul dan badan tulisan, dan sebaliknya. Perpaduan yang ketiga adalah penggunaan jenis huruf dekoratif sebagai judul, dan penggunaan sans-serif sebagai badan tulisan. Perpaduan jenis huruf yang tidak cocok

adalah dengan menggunakan jenis huruf dekoratif pada badan tulisan, sehingga menyulitkan pembaca untuk membaca kalimat panjang.

Dalam memilih jenis huruf, penulis harus memilih berdasarkan fungsi dan juga tampilannya. Terdapat tujuh kriteria dalam menentukan jenis huruf untuk kebutuhan badan tulisan atau paragraf, sehingga memudahkan pembaca dalam membaca pesan. Berikut tujuh kriteria jenis huruf yang baik untuk badan tulisan (Kusrianto, 2009, pp. 90-96):


1. Lebar Karakter yang tidak terlalu jauh

Setiap huruf memiliki lebar yang berbeda-beda, lebar pendeknya suatu huruf ditentukan oleh bentuk huruf itu sendiri. Misal, huruf “m” memiliki ukuran lebih lebar dibandingkan “i”. Jika perbedaan ukuran terlalu mencolok maka mempengaruhi kecepatan perpindahan mata dari satu huruf ke huruf lainnya, sehingga mengganggu kenyamanan pembaca. Sebagai contoh, jenis huruf Futura Light memiliki perbedaan lebar karakter yang mencolok dibandingkan jenis huruf Times New Roman.



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.18 Jenis Huruf Futura Light



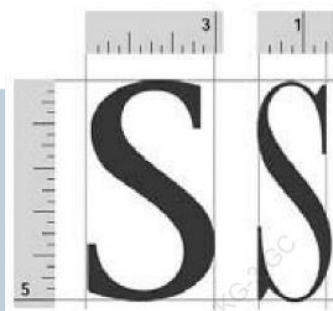
a e f j s r m

Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.19 Jenis Huruf Times New Roman

2. Hindari huruf yang terlalu sempit atau terlalu lebar.

Bentuk dari huruf dapat memudahkan pembaca saat membaca. Semakin jelas suatu bentuk huruf, maka semakin mudah untuk dibaca. Jenis huruf yang disempitkan atau dilebarkan akan merusak bentuk dari huruf tersebut. Oleh karena itu dalam memilih atau mengubah huruf, penulis harus menghindari huruf yang disempitkan atau dilebarkan.



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.20 Huruf yang Disempitkan

3. Medium *x-height*

X-height adalah tinggi dari huruf kecil jika dibandingkan dengan huruf kapital. Semakin tinggi ukuran *x-height* maka semakin mudah untuk dibaca.

Namun ukuran *x-height* juga tidak boleh mendekati huruf kapital, sehingga memudahkan pembaca dalam membedakan huruf kecil dan huruf kapital.

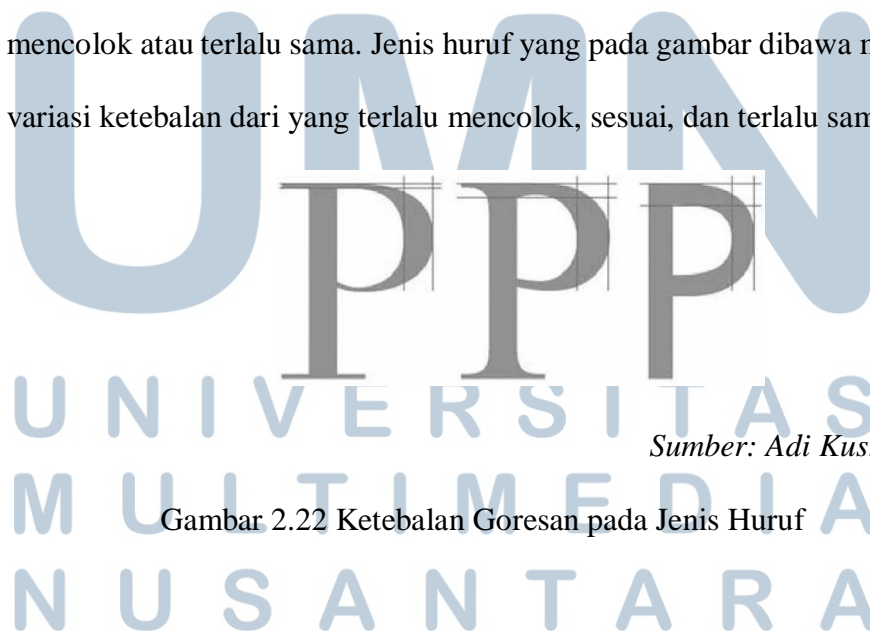


Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.21 Huruf yang Disempitkan

4. Variasi ketebalan *stroke*

Stroke atau goresan pada jenis huruf memiliki variasi ketebalan yang berbeda-beda. Perbedaan goresan yang terlalu mencolok pada huruf akan menghambat mata dalam membaca serangkaian tulisan. Hal tersebut juga akan berlaku jika goresan pada huruf memiliki ketebalan yang sama. Oleh karena itu, goresan pada huruf harus memiliki variasi ketebalan yang sesuai, tidak terlalu mencolok atau terlalu sama. Jenis huruf yang pada gambar dibawa menunjukkan variasi ketebalan dari yang terlalu mencolok, sesuai, dan terlalu sama.



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.22 Ketebalan Goresan pada Jenis Huruf

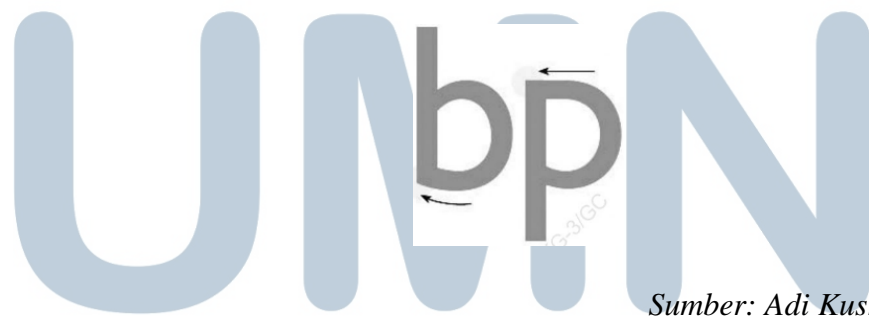
5. Perbedaan cermin pasangan huruf

Cermin pasangan huruf adalah istilah huruf yang memiliki bentuk sama dengan pasangannya, seperti “db”, “gp”, “dp”, “qp”, dan lainnya. Kesamaan bentuk huruf pada pasangannya akan menyulitkan mata untuk membedakan satu huruf dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dalam memilih jenis huruf sebaiknya tidak memilih jenis huruf yang memiliki bentuk yang sama pada setiap pasangan hurufnya.



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.23 Jenis huruf Helvetica Neue Roman Contoh Bentuk Cermin Huruf



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.24 Jenis huruf Gill Sans Bukan Bentuk Cermin Huruf

6. Ukuran *Counter*

Ukuran *counter* atau ruang kosong pada huruf menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan jenis huruf. Ruang kosong yang terlalu besar

dapat membuat mata cepat lelah dan lebih lambat saat membaca. Oleh karena itu, dalam memilih jenis huruf harus melihat ukuran ruang kosong yang pada huruf-hurufnya.



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.25 Ruang Kosong pada Jenis Huruf Avant Garde Gothic

7. Bentuk huruf yang aneh

Bentuk huruf yang unik atau aneh dapat memiliki fungsinya untuk tujuan tertentu. Namun, penggunaan bentuk yang unik dan aneh pada suatu paragraf atau tulisan panjang dapat melelahkan mata. Keunikan bentuk huruf hanya membuat pembaca mengikuti bentuknya sehingga menghambat mata untuk membaca serangkaian kalimat. Oleh karena itu, dalam memilih jenis huruf untuk tulisan sebaiknya memilih jenis huruf yang berbentuk lugas dan simpel.



Sumber: Adi Kusrianto, 2013.

Gambar 2.26 Bentuk Huruf yang Aneh pada Jenis Huruf Belve