



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Adaptasi

Berdasarkan yang dilansir dari pelitaku.sabda.org pada umumnya, adaptasi berarti menyesuaikan diri dengan perubahan atau sesuatu yang baru. Dalam dunia sastra, adaptasi diartikan sebagai proses untuk menerjemahkan suatu karya ke dalam media baru, namun tidak menutup kemungkinan untuk menerjemahkannya ke bentuk media yang sama. Umumnya, suatu karya adaptasi dapat dilihat seberapa setianya pada sumber adaptasi, mulai dari adaptasi yang setia dan adaptasi bebas. Adaptasi setia berusaha untuk membuat karya se-mirip mungkin dengan sumber adaptasinya, sedangkan adaptasi bebas biasanya hanya mengambil ide utama dari sumbernya dan detailnya tidak dijadikan titik perhatian utama (Yudo, 2021).

2.2 Komik

Komik lebih patut diartikan sebagai suatu medium daripada hal spesifik seperti strip komik atau buku komik. Tepatnya komik merupakan suatu medium yang berisikan gambar dan tulisan yang saling berhubungan dan diatur secara berurutan sehingga membentuk suatu cerita (McCloud, 2001). Perkembangan komik tidak lepas dari perkembangan teknologi, sekarang komik tidak hanya dalam bentuk cetak namun telah hadir dalam bentuk digital. Berdasarkan yang dilansir dari cnnindonesia.com hanya dengan ponsel pintar atau komputer, komik dapat mudah diakses dimanapun dan kapanpun (Khoiri & Setyanti, 2016). Salah satu komik interaktif yang ada adalah LINE Webtoon. Terdapat perbedaan antara komik konvensional dengan komik interaktif LINE Webtoon, hal ini terlihat dari elemen-elemen LINE Webtoon (Jang & Song, 2017), yaitu:

1. Format Membaca

Webtoon memiliki cara membaca yang berbeda dengan komik biasanya yang halamannya di balik-balik. Untuk berpindah halaman pada webtoon, caranya adalah scroll pada layar ponsel ataupun

komputer. Alur pembacaannya juga dibaca secara vertikal dari atas ke bawah tanpa putus.

2. *Nonlinear Storytelling*

Disetiap akhir cerita pada webtoon terdapat kolom komentar yang memungkinkan para pembaca untuk mengutarakan pendapat dan pemikiran mereka terhadap cerita yang baru saja mereka baca kepada pembuat cerita webtoon tersebut.

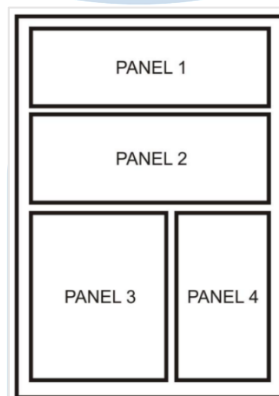
3. *Sound & Interactive Motion*

Tidak berhenti pada gambar 2 dimensi saja seperti komik konvensional, webtoon memiliki fitur gambar bergerak dan suara pada komik mereka sehingga dapat lebih dinikmati pembaca.

2.2.1 Elemen Dalam Komik

Menurut Maharsi (2014) Komik terdiri dari 4 elemen yaitu panel, parit, balon kata, dan ilustrasi.

1. Panel

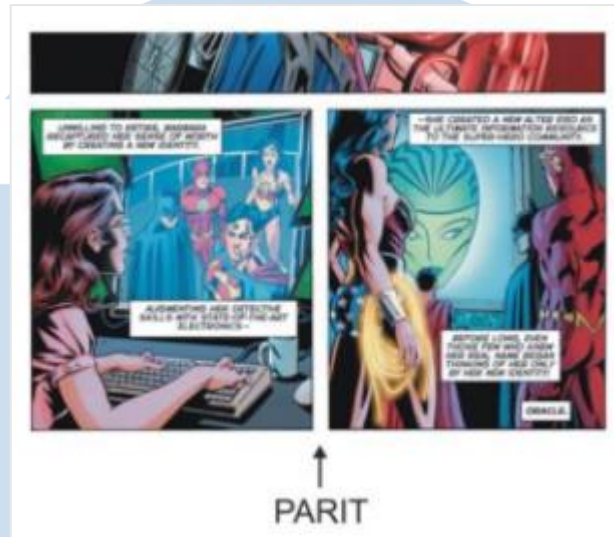


Gambar 2.1 Panel

Sumber: Komik: Maharsi (2014)

Kotak-kotak yang berisi tulisan dan ilustrasi disebut panel. Sebuah kejadian dalam komik direpresentasikan di dalam panel, dan panel tidak hanya berbentuk persegi namun terdapat banyak bentuk panel dengan alur baca yang dimulai dari kiri ke kanan mengikuti arah jarum jam.

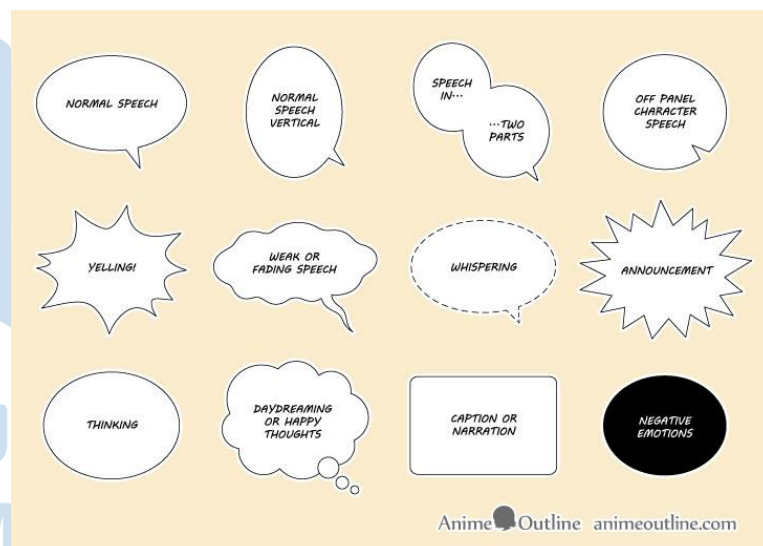
2. Parit



Gambar 2.2 Parit
Sumber: Komik: Maharsi (2014)

Ruang diantara setiap panel-panel komik disebut parit. Parit merupakan suatu elemen yang sangat penting karena menentukan kesinambungan cerita yang terjadi pada panel. Parit menyatukan kotak-kotak panel menjadi kesatuan cerita yang utuh.

3. Balon Kata



Gambar 2.3 Balon Kata
Sumber: animeoutline.com

Balon kata merupakan perwakilan dari ucapan dialog tokoh atau narasi dari peristiwa yang sedang berlangsung di dalam cerita komik. Balon-balon kata ini dijadikan menjadi 3 bentuk yaitu, balon ucapan yang menggambarkan dialog antar tokoh, balon pikiran yang menggambarkan pikiran yang dipikirkan tokoh, dan balon keterangan yang berfungsi untuk memberikan keterangan suatu peristiwa.

4. Ilustrasi



Gambar 2.4 Ilustrasi
Sumber: polygon.com

Ilustrasi merupakan kumpulan gambar yang menggambarkan kejadian-kejadian dalam cerita yang ada pada komik, ilustrasi terdapat di dalam kotak panel dan berisikan karakter, latar situasi, dsb.

2.3 Remaja Pertengahan

Hurlock (2003) mengatakan bahwa kelompok remaja pertengahan merupakan kelompok remaja yang berada dalam usia 15-18 tahun. Pada masa ini, individu remaja merupakan pribadi yang sedang di posisi dimana mereka merasakan bahwa mereka tidak dapat dimengerti dan kesunyian.

2.4 Desain

Lauer dan Pentak (2011) mengatakan bahwa desain memiliki makna yang lebih universal dibanding dengan pengaplikasian komersial yang terpikirkan. Sesuai dengan definisi kamus, desain sama dengan merencanakan dan mengatur. Desain melekat dengan berbagai prinsip seni, seluruh bidang produksi manusia dua dan tiga dimensi melibatkan desain baik secara sadar maupun tidak.

Lauer dan Pentak melanjutkan bahwa desain merupakan kebalikan dari kebetulan karena semua yang melalui proses desain berarti segala sesuatu tersebut direncanakan, elemen-elemen yang ada diatur oleh perancang menjadi suatu pola dan kesatuan organisasi visual.

Desain juga merupakan sebuah pemecahan masalah kreatif, dikatakan demikian karena menurut Lauer dan Pentak hal ini masuk ke bidang kreatif sebab tidak ada solusi yang sudah ditentukan untuk masalahnya serta terdapat kemungkinan interpretasi dan aplikasi yang tak terbatas dari setiap individu.

2.4.1 Prinsip Desain

2.4.1.1 Proses Desain

Solusi desain yang sukses tentunya ditemukan dari hasil ide yang bagus, dan kita bisa mendapatkan ide yang bagus dengan berbagai cara. Namun ide ini dapat muncul melalui proses yang sistematis dengan kegiatan seperti:

1. *Thinking*

Thinking merupakan tahap yang mendasar dalam proses ideasi dimana desainer mengidentifikasi tentang permasalahan yang ada

kemudian mencari solusi-solusi yang memungkinkan dan solusi tersebut disesuaikan dengan *target audience*-nya.

2. *Looking*

Proses ini merupakan proses dimana desainer melihat dan mempelajari lingkungan sekitarnya dan artefak-artefak buatan manusia yang ada. Hal ini mengandung elemen-elemen lingkungan yang berfungsi untuk menjadi pedoman untuk desain efisien dan indah.

3. *Doing*

Ini adalah proses dimana desainer mulai bereksperimen dengan material untuk memvisualisasikan idenya. Pada tahap ini desainer akan melakukan percobaan dan kegagalan, serta kemudian memperbaiki dan mengembangkan idenya agar tepat sasaran (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.1.2 Unity

Unity merupakan prinsip desain dalam kesatuan yang memberikan harmoni, kesatuan visual, dan persepsi visual. Jarak antar elemen, repetisi, keberlanjutan, dan grid berperan dalam mencapai unity (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.1.3 Penekanan dan Titik Fokus

Penekanan atau emphasis dan titik fokus dalam desain digunakan untuk menarik perhatian. Cara untuk membuat emphasis pada suatu desain adalah dengan membuat kontras antar elemen desain, mengisolasi suatu elemen desain, dan menempatkan elemen desain dengan cara tertentu (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.1.4 Ukuran dan Proporsi

Ukuran dan proporsi memiliki manfaat untuk memberikan emphasis pada desain, dan juga manfaat simbolis yang menunjukkan arti dari desain tersebut (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.1.5 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu aspek dimana dilakukan penempatan elemen desain tertentu agar mencapai suatu komposisi yang nyaman untuk dirasakan. Hal ini dapat berpengaruh terhadap perasaan (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.1.6 Irama

Irama merupakan suatu struktur visual dimana adanya suatu pola maupun repetisi pada suatu desain sehingga membuat karya tersebut stabil. Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap irama adalah warna, tekstur, bentuk, penekanan, landasan, dan keseimbangan (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2 Elemen Desain

2.4.2.1 Garis

Garis hanya terdiri dari dimensi panjangnya. Garis dapat mempengaruhi suasana dan perasaan, menjadi petunjuk, membuat keberagaman, dan membuat sebuah bayangan dari sebuah desain (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2.2 Bentuk

Bentuk merupakan persepsi visual sebuah area yang terdiri baik dari garis yang berdekatan, warna, maupun perubahan proporsi yang membentuk suatu pinggiran luar (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2.3 Pola dan Tekstur

Pola dan tekstur dapat dicapai dengan sebuah pengulangan elemen desain tertentu dan dapat menarik perhatian, serta menghasilkan suatu tatanan, keberagaman, dimensi, dan kontras (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2.4 Ilusi Ruang

Ilusi ruang dilakukan untuk menekankan perhatian pada elemen utama, memberikan dimensi, serta kompleksitas pada suatu karya (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2.5 Ilusi Gerakan

Ilusi gerakan memberikan kehidupan pada karya dan berfungsi dalam menceritakan alur karya (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2.6 Value

Value merupakan suatu komposisi pada karya yang berfungsi untuk menentukan persepsi terhadap karya tersebut. Value dapat mempengaruhi titik fokus, emphasis, dan jarak (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.2.7 Warna

Warna merupakan suatu elemen yang berperan untuk memberikan karakter pada karya, memberikan persepsi, memberi efek harmonis, memberikan dimensi, serta menunjukkan emosi (Lauer & Pentak, 2011).

2.4.3 Tipografi

Desain tipografi merupakan bagian dari desain yang berfokus kepada pembuatan dan desain bentuk, jenis, dan perlakuan huruf. Desain tipografi mencakupi pembuatan huruf khusus dan eksklusif untuk digital, tulis tangan, dan penulisan khusus (Landa, 2013).

2.4.3.1 Elemen Tipografi

Sebuah jenis huruf merupakan jenis desain dari karakter-karakter huruf yang digabungkan oleh sebuah konsistensi desain. Pada satu jenis huruf terdapat 3 elemen yang membentuknya yaitu ukuran, anatomi, dan format huruf (Landa, 2013).

1. Ukuran Huruf

Pada percetakan, sistem tradisional pengukuran huruf membagi 2 unit dasar yaitu *point* dan *pica*. Tinggi sebuah huruf diukur dengan *point* dan lebarnya diukur dengan satuan *pica*.

2. Anatomi Huruf

Setiap huruf pada alfabet harus memiliki karakteristik yang sama untuk menjaga keterbacaan simbol tersebut.

3. Format Huruf

Terdapat 3 format huruf pada komputer yaitu:

a. *Type 1*

Jenis ini merupakan format standar pada setiap perangkat computer dan printer.

b. *True Type*

Jenis ini merupakan standar digital yang berada di dalam program *Windows* dan *Mac OS*.

c. *Open Type*

Jenis ini memiliki kompatibilitas lintas *platform* dan dapat mendukung karakter lebih, dan dapat mengakses lebih banyak fitur (Landa, 2013).

2.4.3.2 Klasifikasi Tipografi

Terdapat 8 klasifikasi huruf yang mencakup *old style* atau *humanist*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display* (Landa, 2013). Berikut adalah 8 klasifikasi huruf tipografi menurut Landa (2013):

1. *Old Style* atau *Humanist*

Huruf ini merupakan huruf Roma yang dikenalkan pada Abad ke-15 dan merupakan keturunan dari huruf yang ditulis dengan pena berujung lebar. *Old style* atau *Humanist* memiliki karakteristik berbentuk miring dan memiliki serif. Salah satu contohnya adalah *Garamond*.

2. *Transitional*

Jenis Huruf ini dikenalkan pertama kali pada Abad ke-18 dan memiliki karakteristik bentuk transisi dari *old style* ke *modern*. Salah satu contoh jenis huruf ini adalah *Baskerville*.

3. *Modern*

Jenis huruf yang dikembangkan pada akhir Abad ke-18, memiliki bentuk yang lebih geometris, memiliki kontras yang cukup tinggi antara tipis dan tebal serta dari bentuk garis yang tegas. Jenis ini merupakan tipe yang paling simetris dari jenis *roman* lainnya. Contohnya adalah *Didot*.

4. *Slab Serif*

Tipe huruf ini memiliki karakteristik yang menunjukkan serif yang tebal dan berat. Salah satu contoh dari jenis huruf ini adalah *Clarendon*.

5. *Sans Serif*

Jenis ini memiliki karakteristik yang tidak memiliki *serif*, dikenalkan pada awal Abad ke-19. Salah satu contohnya adalah jenis *Futura*.

6. *Blackletter*

Jenis huruf ini mirip dengan manuskrip abad pertengahan, dengan garis yang tebal dan nyaris tidak memiliki lekukan. Salah satu contoh tipe huruf *blackletter* adalah *Rotunda*.

7. *Script*

Jenis huruf ini mirip dengan manuskrip abad pertengahan, dengan garis yang tebal dan nyaris tidak memiliki lekukan. Salah satu contoh tipe huruf *blackletter* adalah *Rotunda*.

8. *Display*

Tipe huruf ini biasanya berukuran besar dan digunakan untuk headline atau judul. Biasanya jenis ini memiliki bentuk lebih dekoratif dan rumit.

2.4.4 Grid

Grid merupakan suatu komposisi garis *vertical* dan *horizontal* yang memisahkan format halaman dan membaginya menjadi kolom dan margin sebagai paduan untuk meletakkan komposisi elemen-elemen desain (Landa, 2013). Berikut adalah jenis-jenis grid menurut Landa (2013).

2.4.4.1 Single Column Grid

Sebuah jenis huruf merupakan jenis desain dari karakter-karakter huruf yang digabungkan oleh sebuah konsistensi desain. Pada satu jenis huruf terdapat 3 elemen yang membentuknya yaitu ukuran, anatomi, dan format huruf (Landa, 2013).

2.4.4.2 Multicolumn Grid

Multicolumn grid merupakan komposisi grid yang mempertahankan keselarasan namun memiliki kolom yang lebih dari 1.

2.4.4.3 Modular Grid

Jenis grid ini merupakan komposisi modul dan pembuatan unit individu dari persimpangan kolom dan garis aliran. Huruf dan gambar dapat menemoati lebih dari satu modul pada jenis grid ini.

2.5 Desain Interaktif

Desain interaktif dapat dimengerti secara sederhana sebagai desain dari interaksi antara user dengan produk. Tujuan dari desain interaktif adalah untuk memungkinkan user mencapai objektif mereka dengan cara sebaik mungkin (Siang, 2020).

2.5.1 5 Dimensi Desain Interaktif

5 dimensi desain interaktif merupakan sebuah model yang berguna untuk memahami apa saja yang terlibat dalam desain interaktif (Siang, 2020).

1. Kata

Kata yang digunakan untuk interaksi seharusnya bermakna dan sederhana untuk dimengerti. Kata-kata tersebut harus dapat menyampaikan informasi pada user namun tidak berlebihan sehingga tidak membingungkan user (Siang, 2020).

2. Perwakilan Visual

Hal ini meliputi elemen-elemen grafis seperti gambar, typography, dan icons yang digunakan user untuk berinteraksi. Biasanya hal ini

melengkapi kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan user (Siang, 2020).

3. Objek Fisik atau Ruang

Jarak dan perangkat yang digunakan user mempengaruhi interaksi user dengan produknya (Siang, 2020).

4. Waktu

Jumlah waktu yang dihabiskan user untuk menggunakan produk juga mempengaruhi komunikasi user dengan produk, hal ini menimbulkan masalah seperti apakah user dapat mengikuti perkembangan mereka, atau apakah user mau untuk menggunakan produk ini kembali (Siang, 2020).

5. Perilaku

Mekanisme produk juga termasuk dalam hal ini. Hal ini juga menerapkan bagaimana dimensi-dimensi sebelumnya menegaskan interaksi dari produk ini dan juga bagaimana reaksi dan tanggapan user terhadap produk ini (Siang, 2020).

2.6 Ilustrasi

Sebagai suatu disiplin, ilustrasi berada di tengah-tengah antara seni rupa dan desain grafis. Ilustrasi merupakan salah satu bentuk komunikasi visual melalui sebuah kombinasi antara ekspresi dengan representasi gambar untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan (Zeegen, 2009).

2.6.1 Implementasi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan sebuah pesan, ide, dan konsep (Male, 2017). Pada masa kini, penggunaan ilustrasi sudah semakin luas dalam berbagai aspek. Berikut adalah implementasi ilustrasi menurut Male (2017):

1. Menyampaikan Cerita

Ilustrasi seringkali menjadi prasyarat untuk menjadi perwakilan visual dari sebuah cerita fiksi. Pada jaman sekarang, ilustrasi fiksi ini

seringkali ditemukan pada media-media seperti buku komik, buku cerita anak, dan novel grafis.

2. Persuasi

Ilustrasi juga digunakan pada iklan dan dimanfaatkan untuk menarik perhatian pelanggan. Ilustrasi seringkali menjadi salah satu solusi visual yang disediakan oleh desainer dalam sebuah kampanye iklan.

3. Identitas

Ilustrasi juga kerap digunakan dalam dunia profesional dan bisnis sebagai penguat identitas dan peningkatan status perusahaan dengan adanya orisinalitas merek. Pada hal ini juga ilustrasi diterapkan pada logo dan pengenalan merek dengan menanamkan simbol-simbol agar masuk pada kepala orang-orang sehingga mereka dapat mengaitkan suatu simbol dengan merek tertentu.

4. Dokumentasi

Ilustrasi digunakan untuk menyediakan edukasi, referensi, penjelasan, dan instruksi. Ilustrasi dijadikan sebagai contoh gambaran visual yang berfungsi untuk menyampaikan dan merekam suatu informasi tertentu.

5. Ekspresi

Ilustrasi menjadi kontribusi visual dari sebuah ekspresi dan komentar. Sifat ilustrasi yang ekspresif memungkinkan seorang ilustrator untuk berempati dengan suatu kondisi dan menuangkannya ke dalam bentuk visual.

2.7 Desain Karakter

Tillman (2011) mengatakan bahwa karakter merupakan salah satu aspek dari sebuah cerita, untuk menciptakan desain karakter dibutuhkan beberapa aspek yang membangun yakni, aspek sosiologis, fisiologis, serta psikologis.

1. Sosiologis

Salah satu aspek pembentuk karakter adalah narasi pada karakter seperti kisah latar belakang, asal-usul, dan nama.

2. Fisiologis

Sebuah karakter memerlukan bentuk desain yang dapat menggambarkan dan memberikan informasi kepada pembaca mengenai tokoh tersebut dalam sekali pandang.

3. Psiokologis

Untuk menunjukkan sifat dan tokoh, karakter dirancang memiliki sebuah motivasi, melakukan kegiatan tertentu, bergerak dengan cara tertentu, serta berbicara dengan cara tertentu.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA