

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan sebuah seni dalam melakukan komunikasi secara visual. Desain grafis dapat merepresentasikan sebuah visual berdasarkan ide atau gagasan yang kemudian dikomunikasikan kepada audiens melalui kreasi, penentuan serta penggunaan elemen visual yang dikombinasikan menjadi satu yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi, persuasi, identifikasi, perbaikan serta penyampaian pesan (Landa, 2014)

##### 2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014) dalam sebuah desain dua dimensi, terdapat elemen-elemen dasar yang digunakan dalam pembuatan desain dua dimensi. Elemen ini terdiri dari garis, bentuk, warna, dan teksur.

##### 1) Garis

Garis merupakan sebuah bentuk gabungan dari titik-titik yang merapat menjadi satu berbentuk memanjang dan tidak melebar. Sebuah garis dapat memiliki bentuk lurus, bersiku, zigzag, bergelombang, dan lainnya. Garis memiliki fungsi dasar sebagai pembentuk bidang, menegaskan batas area dalam sebuah komposisi, membantu dalam mengorganisir komposisi visual, membantu mengarahkan arah penglihatan dan membantu membentuk mode ekspresi linear. (Landa, 2014)

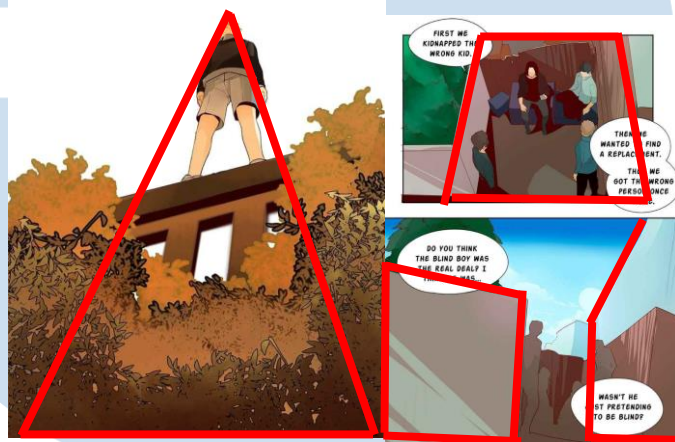


Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/>

## 2) Bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen desain yang memiliki ukuran Panjang, lebar dan diameter dalam bidang dua dimensi atau tiga dimensi. bentuk dapat dibuat dari rangkaian garis, warna, tekstur dan jalur hingga menciptakan sebuah gambaran di atas bidang. (Landa, 2014)



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: [https://www.webtoons.com/en/romance/flawless/list?title\\_no=3264](https://www.webtoons.com/en/romance/flawless/list?title_no=3264)

## 3) Warna

Menurut Landa (2014) warna merupakan sebuah elemen spektrum tertentu yang ada dalam pantulan cahaya hingga menghasilkan pigmen. warna juga berfungsi sebagai unsur visual dalam desain dimana penyampaian pesan dalam desain dapat disampaikan melalui warna. Elemen warna dapat dibedakan menjadi 3 yaitu *Hue*, *Value*, dan *Saturation*.

### A) *Hue*

*Hue* merupakan nama dari warna seperti merah atau hijau, biru atau jingga. *Hue* juga dapat didefinisikan sebagai temperature warna dimana warna dapat terlihat hangat atau dingin. Beberapa warna yang termasuk dalam warna hangat adalah merah, jingga,

dan kuning, sedangkan beberapa warna yang termasuk dalam warna dingin adalah warna hijau, biru, dan violet.



Gambar 2.3 Hue

Sumber: <https://color-wheel-artist.com/hue/>

#### B) *Value*

*Value* merupakan tingkat gelap terang pada warna contohnya seperti warna merah tua dan biru tua. *Shade*, *tone*, dan juga *tint* merupakan beberapa aspek yang berbeda dalam *value*.



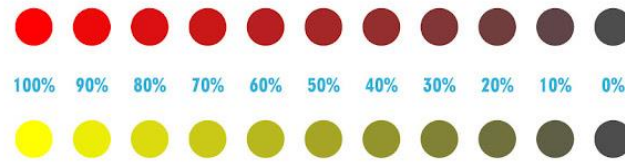
Gambar 2.4 Value

Sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/basic-properties-color/>

#### C) *Saturation*

*Saturation* atau saturasi merupakan tingkat cerah atau kusamnya sebuah warna. Seperti warna merah cerah dan merah kusam, biru cerah atau biru kusam. Adapun beberapa kata sinonim dari saturasi yaitu *chroma* dan *intensity*.

## SATURATION



Gambar 2.5 Saturation

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

Untuk memahami definisi dari warna lebih jauh, warna dasar yang dapat dipelajari adalah warna primer. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak terbentuk dari warna lainnya, warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer. Dalam media berbasis layar, warna primer yang utama adalah warna RGB (*Red, Green, Blue*) sedangkan dalam percetakan warna primer yang digunakan adalah CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, dan Key*).

### 1) RGB

Warna RGB atau *Red, Green, Blue* merupakan warna primer yang digunakan dalam media berbasis layar. Warna RGB disebut juga sebagai *additive primaries* karena apabila digabungkan dalam jumlah yang seimbang, warna RGB akan menghasilkan cahaya putih.



Gambar 2.6 Warna Aditif RGB

Sumber: Landa (2014)

## 2) CMYK

CMYK atau *Cyan, Magenta, Yellow, Key* merupakan warna primer yang bersifat subtraktif. Disebut subtraktif karena semua gelombang cahaya mengalami penurunan jumlah pada permukaan kecuali cahaya dengan warna yang dapat dilihat oleh mata. Warna CMYK biasa digunakan dalam percetakan *offset* dimana warna hitam berfungsi untuk mengatur kontras pada warna.



Gambar 2.7 Warna Subtraktif CMYK

Sumber: Landa (2014)

## 4) Tekstur

Tekstur dapat diartikan sebagai sebuah nilai raba kasar atau halus nya permukaan suatu objek. Tekstur dalam desain dapat memberikan efek visual yang berkarakter serta memberikan keseimbangan dan kontras pada karya. Terdapat 2 jenis tekstur yaitu *tactile texture* yang merupakan tekstur asli yang dapat diraba dan dirasakan oleh sentuhan fisik, dan *visual texture* yang merupakan tekstur ilusi tercipta dari tekstur asli yang melalui pemindaian, teknik Lukis, fotografi dan lainnya (Landa, 2014).

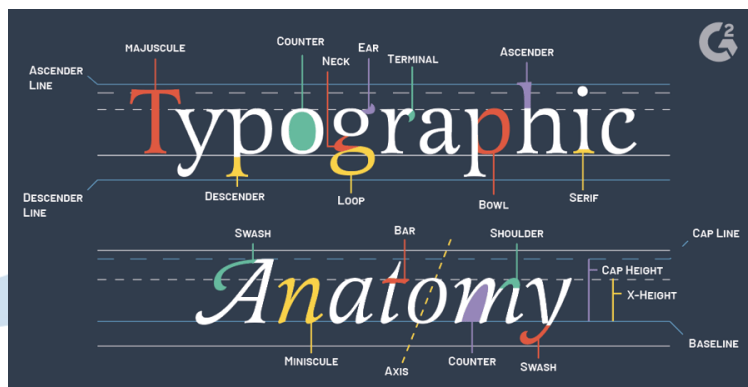


Gambar 2.8 Tekstur

Sumber: [https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title\\_no=1320](https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320)

### 2.1.2 Tipografi

Anggraini (2018) menyatakan bahwa Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain grafis. Tipografi dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan tergantung pada penggunaan bentuk, *layout*, ukuran dan juga sifat. Tipografi dalam desain dapat mendukung terbentuknya keselarasan dalam konsep dan komposisi serta bersifat komunikatif terhadap audiens.



Gambar 2.9 Tipografi

Sumber: <https://id.englishlib.org/dictionary/en-id/typography.html>

*Typeface* dalam tipografi dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan ukurannya. Berikut merupakan beberapa tipografi berdasarkan bentuk dan karakteristik hurufnya:



### 1) Serif

Huruf serif merupakan bentuk huruf yang memiliki kait di ujung huruf. Huruf serif memiliki kesan yang klasik, elegan dan cukup formal dalam desain grafis.



Gambar 2.10 *Font Serif*

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/drama/epiphany/list?title\\_no=5712](https://www.webtoons.com/id/drama/epiphany/list?title_no=5712)

### 2) Sans Serif

Sans Serif merupakan huruf yang memiliki konsistensi ketebalan pada hurufnya sehingga memberikan kesan yang sederhana dan futuristik. Tujuan dari *font* Sans Serif adalah untuk memberikan tingkat keterbacaan tulisan yang tinggi.



Gambar 2.11 *Font Sans Serif*

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/drama/good-bad-fortune/list?title\\_no=1422](https://www.webtoons.com/id/drama/good-bad-fortune/list?title_no=1422)

### 3) *Script*

Huruf *Script* memiliki ciri khas goresan tangan yang dibuat dengan alat tulis. Huruf *script* dibedakan menjadi 2 jenis yaitu kasual dan formal.



Gambar 2.12 *Font Script*

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/action/the-real-lesson/list?title\\_no=2423](https://www.webtoons.com/id/action/the-real-lesson/list?title_no=2423)

### 4) **Dekoratif**

Huruf Dekoratif merupakan kategori huruf yang menggunakan beragam ornament, dekorasi dan hiasan bersifat eksperimental. Huruf dekoratif lebih cocok digunakan pada judul dibandingkan *body text* karena keterbacaannya yang rendah.



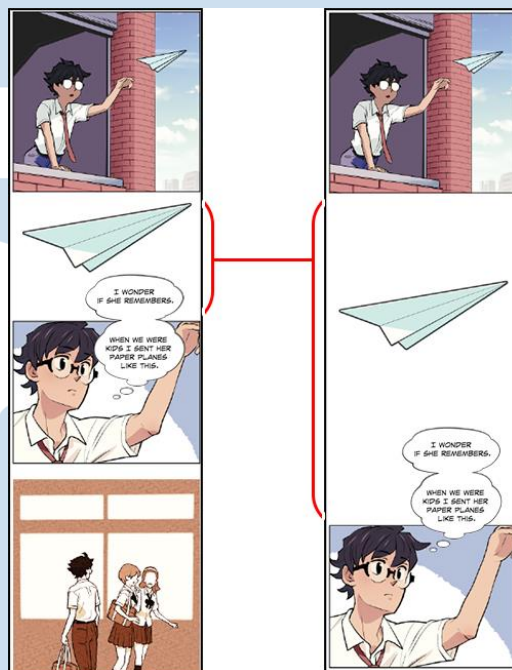
Gambar 2.13 *Font Dekoratif*

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/fantasy/memento-mori/list?title\\_no=5601](https://www.webtoons.com/id/fantasy/memento-mori/list?title_no=5601)



### 2.1.3 Layout

*Layout* atau tata letak dapat didefinisikan sebagai sebuah proses mengatur dan memadukan elemen-elemen komunikasi grafis sehingga dapat menyampaikan informasi yang jelas kepada audiens. Penyusunan *layout* atau tata letak yang baik sangat penting dalam sebuah desain karena penyusunan *layout* yang baik tidak hanya mempermudah penyampaian informasi tetapi juga menarik minat dari audiens. Tom Lichy dalam bukunya yang berjudul “*Design Principles for Desktop Publishers 2<sup>nd</sup> Edition*” menyebutkan bahwa prinsip-prinsip *layout* terbagi menjadi 5 yaitu proporsi, keseimbangan, irama, kontras, dan kesatuan.



Gambar 2.14 *Layout* Webtoon

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157055>

#### 1) Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan ukuran yang tepat antara halaman dan isi yang dibawakan dalam halaman tersebut.

## 2) Keseimbangan

Keseimbangan dalam layout merupakan kesesuaian peletakan elemen dalam ruang desain. Posisi elemen yang seimbang dalam sebuah halaman akan mempermudah audiens untuk menangkap informasi yang diberikan. Keseimbangan dalam layout terbagi menjadi keseimbangan simetris dan informal. Keseimbangan simetris merupakan tata letak elemen grafis yang memiliki bobot seimbang dalam satu halaman sehingga memberikan kesan yang formal. Keseimbangan informal merupakan tata letak elemen desain yang diatur dengan tidak simetris dalam satu halaman.

## 3) Irama

Irama dalam *layout* merupakan pola berulang dalam penyusunan elemen desain hingga membentuk sebuah alur nyaman dibaca.

## 4) Kontras

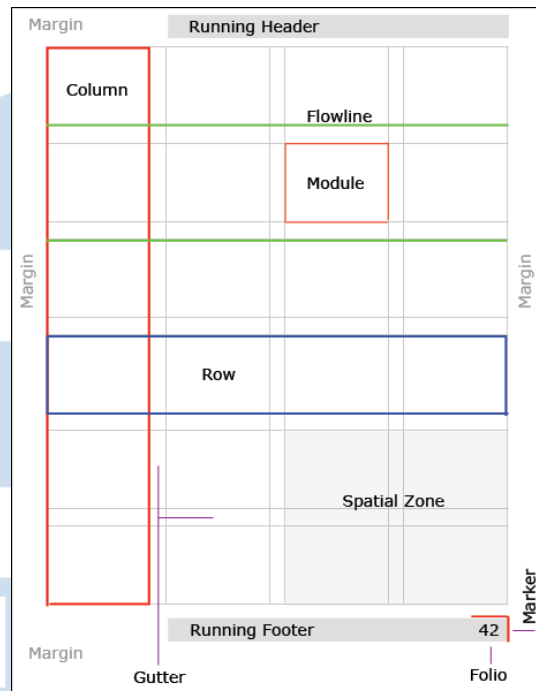
Kontras dalam *layout* merupakan titik berat yang ditonjolkan dalam halaman desain, bisa berupa judul headline ataupun gambar tertentu.

## 5) Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan hubungan antara elemen desain dalam satu halaman yang awalnya berdiri sendiri berubah menjadi satu kesatuan yang utuh dan baru.

### 2.1.3.1 Grid

*Grid* merupakan serangkaian garis yang berbentuk horizontal dan vertikal dimana *grid* berfungsi untuk membantu mengatur sebuah halaman dengan meratakan elemen-elemen desain yang saling terkait satu dengan lainnya (Ellen Lupton, 2015). Terdapat 6 komponen dalam *grid*, diantaranya adalah:



Gambar 2.15 Grid

Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-grid-system-useful-layout-making/>

### 1) *Margin*

*Margin* dalam desain berfungsi sebagai area penyangga berupa ruang yang memisahkan garis potong, jarak dan isi konten. *Margin* juga sering digunakan sebagai area mencantumkan informasi yang bersifat sekunder seperti keterangan atau catatan.

### 2) *Columns*

*Columns* atau kolom merupakan sebuah area yang memanjang kesamping atau berbentuk vertikal. Kolom dapat diisi dengan gambar maupun tulisan dengan jumlah dan skala yang bisa disesuaikan.

### 3) *Modules*

*Modules* merupakan sebuah bentuk ruang yang tertata secara konsisten berulang dan dapat menciptakan barisan dan kolom yang bervariasi.

### 4) *Spatial Zones*

*Spatial Zones* merupakan sebuah area yang terbentuk dari sekelompok modules dan dapat digunakan untuk menaruh informasi berupa gambar atau teks.

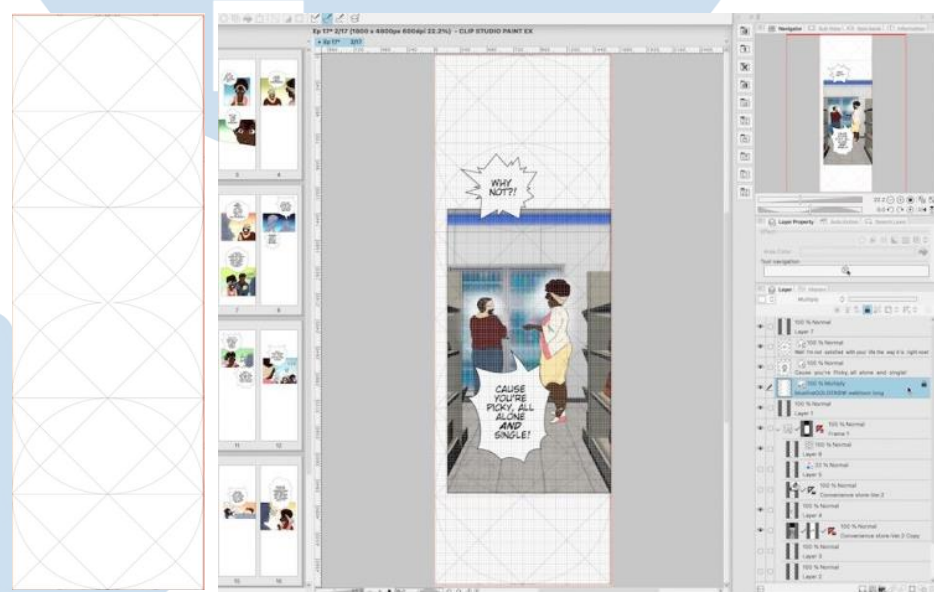
#### 5) *Flowlines*

*Flowlines* merupakan garis bayang yang bersifat khayal yang berfungsi untuk memandu pembaca dalam membaca urutan elemen desain.

#### 6) *Markers*

*Markers* berfungsi untuk meletakkan elemen atau materi yang selalu muncul di setiap halaman dan di area yang sama seperti *header*, *footer*, nomor halaman, dan *icon*.

Adapun *grid* yang digunakan dalam webtoon yaitu *Golden Ratio Grid* yang dapat membantu dalam mengatur penempatan panel.



Gambar 2.16 *Golden Ratio Grid*

Sumber: <https://www.s-morishitastudio.com/using-the-golden-ratio-in-webtoon-format/>

### 2.1.4 Ilustrasi

Ilustrasi dan desain grafis merupakan bidang yang berbeda, namun dapat melengkapi satu sama lain. Ilustrasi merupakan sebuah gambar dalam bidang 2 dimensi yang mampu mengkomunikasikan sebuah ide atau pesan.

Ilustrasi dapat membantu penyampaian informasi dalam sebuah desain grafis biasanya dengan diiringi teks atau cerita. (Prihatmoko, 2023)

Menurut Prihatmoko (2013), Beberapa jenis penggunaan ilustrasi yang cukup sering dijumpai dalam desain grafis yaitu ilustrasi periklanan, ilustrasi naratif, ilustrasi konseptual, ilustrasi ilmiah, dan ilustrasi editorial.

### 1) Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi periklanan digunakan untuk menciptakan sebuah visual yang dapat menggambarkan pesan dari korporat atau merek, ilustrasi periklanan sering dijumpai dalam bentuk papan reklame, brosur, iklan *digital*, dan lain sebagainya.



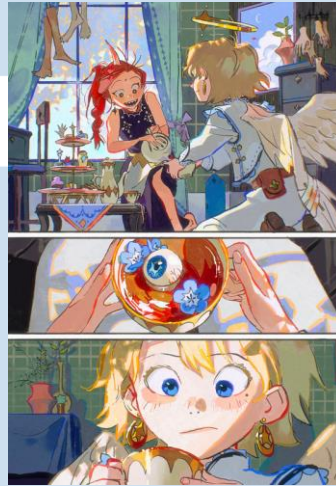
Gambar 2.17 Ilustrasi Promosi *Game Honkai Star Rail* dalam Webtoon

Sumber: [https://www.webtoons.com/en/romance/i-thought-my-time-was-up/list?title\\_no=5171](https://www.webtoons.com/en/romance/i-thought-my-time-was-up/list?title_no=5171)



## 2) Ilustrasi Naratif

Ilustrasi naratif merupakan sebuah karya ilustrasi yang menyampaikan sebuah cerita atau adegan. Ilustrasi naratif dapat disertai teks ataupun berdiri sendiri dan sering digunakan dalam buku anak-anak ataupun komik.



Gambar 2.18 Ilustrasi Naratif

Sumber: <https://emilyxustory.weebly.com/personal.html>

## 3) Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual merupakan bentuk ilustrasi yang mengutamakan konsep dari kata-kata dan tidak terpaku pada data yang ada.



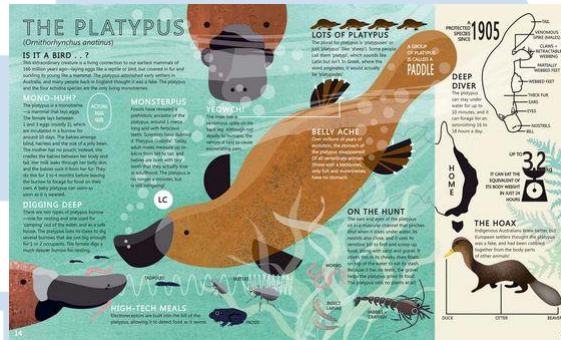
Gambar 2.19 Ilustrasi Konseptual

Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/0nRzJw>



#### 4) Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi ilmiah merupakan jenis ilustrasi yang mengangkat tema ilmiah, dibuat dengan lebih realistis untuk menunjukkan ide, teori, atau detail yang hendak disampaikan dengan pendekatan yang menarik.



Gambar 2.20 Ilustrasi Ilmiah

Sumber: <https://www.booktopia.com.au/fauna-tania-mccartney/book/9780642279545.html>

#### 5) Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan bentuk ilustrasi yang konseptual, cenderung berbentuk kartun dan sering dimuat di majalah ataupun surat kabar.



Gambar 2.21 Ilustrasi Editorial

Sumber: [https://www.behance.net/gallery/71858735/Editorial-Illustrations-2018?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7CEditorial+Illustration](https://www.behance.net/gallery/71858735/Editorial-Illustrations-2018?tracking_source=search_projects_recommended%7CEditorial+Illustration)

### 2.1.5 Desain Karakter

Karakter merupakan salah satu komponen yang penting dalam setiap komik. Karakter dalam komik memberikan kehidupan pada konsep dan naskah dari cerita. Desain karakter harus sesuai dengan konsep cerita yang dibawakan karena karakter membawa visual dari konsep cerita dalam komik. (Crossley, 2014) menjelaskan beberapa tahap dalam membuat desain karakter sebagai berikut:

#### 1) *Idea, Thumbnails, and sketches*

Pembuatan ide desain karakter awal dapat dimulai dengan pembuatan banyak sketsa sekaligus. Perancangan karakter dapat dilakukan dengan metode *Frankenstein* dimana perancangan karakter dilakukan dengan eksperimen di bagian-bagian tertentu untuk memberikan lebih banyak alternatif desain.

#### 2) **Referensi**

Referensi berguna sebagai inspirasi dalam proses merancangan desain karakter. Referensi juga dapat digunakan untuk membantu proses menggambar objek.

#### 3) *Refining designs*

Penyempurnaan desain karakter dilakukan dengan mempertimbangkan latar belakang, latar tempat, pekerjaan, dan segala hal yang dapat mempengaruhi sifat dan gaya berpakaian dari karakter. Dengan begitu karakter akan dapat tampil dengan lebih meyakinkan karena adanya keterikatan emosi dengan komik.

#### 4) *Turnarounds & Lineups*

Tujuan utama dalam mendesain karakter adalah dengan membuat desain yang nyata dan jelas serta memenuhi segala elemen desain yang dapat mendukung karakter. *Turnarounds* menampilkan hasil desain karakter final dalam posisi menghadap depan, belakang dan samping. Tujuannya

adalah untuk memperlihatkan tiga dimensional pada desain karakter. *Lineups* merupakan perbandingan ukuran antar karakter yang dilakukan dengan menjejerkan karakter satu dengan lainnya.

## 2.2 Media Informasi

Coates & Ellison menyebutkan dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to Information Design*” media informasi merupakan pendefinisian dan pembentukan isi sebuah pesan dengan tujuan memenuhi kebutuhan informasi oleh penerimanya. Informasi merupakan sekumpulan fakta dan data yang telah disusun menjadi satu sehingga dapat memberikan manfaat bagi yang menerima. Adapun definisi dari desain media informasi yaitu penyampaian pesan, informasi, dan konten dengan cara yang menarik dan menargetkan indra dari manusia. (Kathryn Coates, 2014)

Coates & Ellison menjelaskan bahwa media informasi terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya adalah:

### 1) *Print-based Information design*

*Print-based information design* merupakan media informasi yang berbentuk media cetak dimana media cetak ini bergantung pada visual yang menggunakan ilustrasi, fotografi, bagan, diagram dan teks untuk menyampaikan informasi.



Gambar 2.22 Media Cetak Komik

Sumber: <https://edukasi.kompas.com/read/2021/01/22/130254371/komik-jujutsu-kaisen-baru-terbit-langsung-cetak-ulang?page=all>

## 2) *Interactive Information design*

*Interactive information design* atau media informasi interaktif menggunakan pendekatan yang bersifat interaktif dengan penggunanya sehingga pengguna dapat menerima pesan dan informasi melalui bermacam-macam cara.



Gambar 2.23 Media Komik Interaktif

Sumber: <https://kaltim.tribunnews.com/2019/04/15/gemar-baca-komik-via-hp-ini-keunggulan-aplikasi-webtoon-versi-remaja-balikpapan>

## 3) *Environmental Information design*

*Environmental information design* atau media informasi lingkungan merupakan media yang berada di lingkungan dimana desainer perlu menggunakan cara supaya audiens dapat menyadari keterbatasan dalam lingkungan dan kebutuhan Masyarakat yang ada sehingga konteks dan visibilitas dari media ini menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan media ini.



Gambar 2.24 Media Informasi Lingkungan

Sumber: <https://jivvas.com/portfoliocategory/space-signage-environment-design/>



### 2.3 Komik

Dalam buku berjudul “Komik” Maharsi menjelaskan bahwa komik merupakan Kumpulan gambar yang tersusun secara bedekatan untuk membentuk sebuah alur membaca dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada pembaca. Kata komik sendiri merupakan serapan dari Bahasa Inggris yaitu “*comic*” yang memiliki arti yang sama. Namun, tidak semua negara menggunakan istilah yang sama dalam penyebutan komik, contohnya seperti orang Jepang yang menyebut “*Manga*”, orang Korea yang menyebut “*Manhwa*”, dan orang Taiwan dan China yang menyebutnya “*Manhua*”.

Sebuah Komik dapat membawakan cerita melalui ilustrasi yang disusun berurutan menjadi satu kesatuan yang utuh didukung dengan elemen-elemen dalam komik yang membedakannya dengan media lainnya (Maharsi, 2014). Beberapa hal yang termasuk dalam elemen komik yaitu panel, parit, balon kata dan ilustrasi.

#### 1) Panel

Panel merupakan sebuah batasan dalam komik yang menyanggah ilustrasi dan tulisan dalam komik yang akan membentuk alur cerita. Panel umumnya berbentuk segi empat namun tidak ada aturan khusus yang membatasi bentuk dari panel sendiri.

#### 2) Parit

Parit merupakan ruang diantara panel dalam komik yang berfungsi untuk menyatukan panel-panel sehingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

#### 3) Balon kata

Balon Kata merupakan salah satu elemen dalam komik yang berfungsi sebagai representasi dari pikiran, percakapan, atau narasi dari kejadian yang ada dalam komik. Balon kata dibagi menjadi 3 jenis yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan *captions*.

#### 4) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen penting dalam komik yang mewujudkan cerita dalam komik secara jelas dan estetik. Bahkan dalam beberapa komik tertentu, ilustrasi dapat berdiri sendiri menyampaikan cerita dalam komik tanpa bantuan teks dialog ataupun narasi.

##### 2.3.1 Komik Web

Komik Web atau *webcomic* merupakan sebuah komik yang dipublikasikan melalui situs web atau aplikasi tertentu. Yonkie menyatakan bahwa komik web merupakan hasil dari komik cetak yang telah berkembang dimana komik dapat diakses melalui internet tanpa wujud fisik (Andrew Yonkie, 2017). Indonesia telah memiliki platform komik sejak tahun 2010 diantaranya adalah Ngomik.com dan ciayo.com namun kedua situs tersebut berakhir tutup dan tidak diaktifkan kembali.

##### 2.3.2 Webtoon

Saat ini LINE Webtoon merupakan salah satu platform komik web yang masih aktif di Indonesia bahkan dengan 6 juta pengguna aktif di Indonesia. LINE Webtoon merupakan sebuah platform dari Korea Selatan yang menyajikan komik digital dan didirikan oleh perusahaan Line Corporation bersama NAVER Corporation (Raulan, 2018)



Gambar 2.25 Logo Webtoon

Sumber: [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Naver\\_Line\\_Webtoon\\_logo.png](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Naver_Line_Webtoon_logo.png)



Webtoon menyajikan komik dalam beberapa genre seperti drama, fantasi, Kerajaan, komedi, aksi, *slice of life*, romantis, *thriller*, horor, dan lainnya. LINE Webtoon memiliki ciri khas dan elemen yang membedakannya dari komik pada umumnya, diantaranya adalah bacaan vertikal, cerita nonlinear, suara dan interaksi (Wonho Jang, 2017).

### 1) Bacaan vertikal dan urutan penyajian

Berbeda dengan komik cetak pada umumnya yang memiliki urutan baca secara horizontal dari kiri ke kanan ataupun kanan ke kiri, Webtoon memiliki pola membaca dari atas ke bawah menyesuaikan dengan media smartphone yang berbasis layar sentuh sehingga pembaca dapat menikmati bacaan tanpa terputus.



Gambar 2.26 Tampilan Komik Vertikal

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/drama/kosan/list?title\\_no=840](https://www.webtoons.com/id/drama/kosan/list?title_no=840)

### 2) Penyampaian cerita nonlinier

Cerita pada webtoon umumnya dipublikasikan 1 *chapter* setiap 1 minggu, Adapun beberapa komik yang dipublikasikan 2 *chapter*

setiap minggu atau lebih. Setiap di akhir *chapter* komik webtoon, terdapat kolom komentar yang dapat memberikan ruang bagi pembaca untuk memberikan komentar dan berdiskusi seputar komik yang telah dibaca.



Gambar 2.27 Kolom Komentar Webtoon

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/drama/kosan/list?title\\_no=840](https://www.webtoons.com/id/drama/kosan/list?title_no=840)

### 3) Suara dan interaksi

LINE webtoon terus membuat inovasi demi memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi pembaca, LINE webtoon saat ini menggunakan FX Toon yang dapat memberikan efek suara, gambar bergerak bahkan getaran pada *smartphone* saat membaca komik webtoon.

"Folklore Battle Theme"



BGM Composed by:  
Gilang Alfatah  
(@gilangalfatah)

Gambar 2.28 Musik dalam Komik Webtoon

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/fantasy/memento-mori/list?title\\_no=5601](https://www.webtoons.com/id/fantasy/memento-mori/list?title_no=5601)

### 2.3.2.1 *Storytelling Digital*

*Storytelling* merupakan sebuah kemampuan yang dapat menarik masuk pembaca ke dalam dunia imajiner dan mempengaruhi pembaca serta memiliki manfaat untuk mengajar para anak muda, memberikan informasi dan konsep spiritual. Konsep *storytelling* telah ada sejak jaman dahulu seperti pada pahatan batu, lukisan, dan penceritaan secara lisan. Konsep *storytelling* berkembang seiring perkembangan jaman hingga pada abad ke-20 *digital storytelling* mulai berkembang (Miller, 2019)

*Digital storytelling* merupakan konsep *storytelling* yang dibawakan melalui media digital dengan sebuah narasi peristiwa yang bercerita, memiliki karakter yang terlibat di dalamnya serta interaktivitas dengan audiens. *Digital storytelling* mencakup beberapa media seperti *video game*, aplikasi *mobile*, konten internet, media sosial, *virtual reality* serta *augmented reality* (Miller, 2019).

### 2.3.2.2 *Five Plot Points*

Dalam struktur sederhana penulisan skrip cerita, pada umumnya terbagi menjadis 3 bagian, bagian awal, pertengahan, dan akhir yang disertai titik balik atau *twist*. Terdapat 5 *plot points* dalam 3 bagian skrip yang akan mendiktekan keseluruhan struktur dari penulisan cerita dan menjadi momen yang akan merubah momentum dari cerita sehingga menghasilkan sebuah cerita yang dinamis. (School, 2020)



Gambar 2.29 5 *Plot points* dalam skrip cerita

Sumber: <https://coverfly.com/screenwriting-plot-and-story-structure/>

Tidak hanya dalam penulisan skrip cerita film, 5 *plot points* ini juga biasa digunakan dalam penulisan skrip cerita novel dan komik. 5 *plot points* dalam penulisan skrip cerita ini terdiri dari *The inciting incident*, *The lock-in*, *The first culmination (midpoint)*, *The main culmination*, dan *The third act twist*.

1) ***The Inciting Incident***

*The inciting incident* merupakan bagian dimana terjadi sebuah peristiwa yang mengubah hidup dari tokoh utama. Momen ini terjadi di akhir dari skrip bagian pertama dimana tokoh utama akan dihadapkan pada sebuah momen, konflik, atau keputusan yang mengguncang *status quo* dari cerita sang tokoh utama.

2) ***The Lock-in***

*The Lock-in* merupakan bagian dimana sang tokoh utama sudah terikat dengan pilihan yang ditetapkannya dan tidak akan bisa kembali ke momen kehidupan sebelumnya. Bagian *lock-in* tidak hanya mengunci tujuan dan pilihan dari sang tokoh utama, tetapi juga yang mengarahkannya pada *act 2* dalam cerita.

3) ***The First Culmination (Midpoint)***

*The first culmination* atau *midpoint* merupakan bagian dimana sang tokoh mencapai kesuksesan atau kegagalan pertama pada pertengahan cerita. Bagian ini dapat menentukan apakah sang tokoh utama akan bergerak maju mendekati tujuannya atau beralih kepada tujuan lainnya.

4) ***The Main Culmination***

*The main culmination* dapat dikatakan sebagai klimaks dari cerita dimana sang tokoh utama mencapai titik tertinggi atau terendah dalam cerita.

5) ***The Third Act Twist***

*The Third act twist* merupakan bagian yang berbeda dari *plot points* lainnya, karena pada *third act twist*, terjadi perubahan *plot* dalam cerita

yang akan merubah lintasan tujuan dari tokoh utama dalam cerita bagian akhir.

## 2.4 Makanan

Menurut WHO makanan merupakan kebutuhan pokok dari manusia yang butuh dikonsumsi setiap hari dan dikelola dengan baik supaya menjadi manfaat yang baik untuk tubuh. Hal ini tidak termasuk air, dan substansi lainnya yang berperan sebagai bahan pengobatan. Makanan berperan sebagai sumber energi bagi tubuh, bekerja dalam Pembangunan dan pertumbuhan, pemeliharaan, perbaikan jaringan tubuh, dan pertahanan sehingga dapat disimpulkan bahwa makanan adalah kebutuhan primer dari setiap orang.

### 2.4.1 Makanan Tionghoa

Diantara bahan makanan yang ada di Indonesia saat ini, terdapat banyak diantaranya bahan makanan yang awalnya dibawa oleh suku Tionghoa ke Indonesia pada zaman dahulu dan kini telah menjadi bahan pokok orang Indonesia.



Gambar 2.30 Makanan Tionghoa

Sumber : <https://visimediapustaka.com/kuliner-khas-tionghoa-lengkap-dengan-resep-dan-kisah-dibaliknya/>

Molodysky dalam bukunya yang berjudul “Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia” menjelaskan bahwa sejak abad ke-13 komunitas Tionghoa telah berbaur dengan budaya setempat namun hal ini tidak menghapuskan budaya nenek moyang dari Tiongkok yang masih kental hingga saat ini termasuk soal makanan. Makanan Tionghoa memiliki peran yang sangat besar di Indonesia karena makanan Tionghoa telah menyumbangkan banyak hal dalam masakan Indonesia yang umum ditemui seperti bakso, tahu, kecap dan tauco namun banyak yang menganggap makanan-makanan khas Tiongkok ini merupakan makanan Indonesia. (Nicholas, 2019)

#### **2.4.2 Makanan Hokkian**

Etnis Tionghoa telah menyebar ke seluruh penjuru dunia, salah satunya adalah Indonesia. etnis Tionghoa diperkirakan telah datang dan menetap di Indonesia berabad-abad yang lalu, diperkirakan pada abad ke-13 hingga telah menjadi salah satu bagian keberagaman di Indonesia. Hokkian merupakan salah satu etnis Tionghoa yang ada di Indonesia. Nenek moyang dari Suku Hokkian berasal dari Provinsi Fujian yang berlokasi di daerah Tenggara Selatan Tiongkok dan bermigrasi ke Indonesia. kedatangan Suku Hokkian ke Indonesia menyebabkan terjadinya akulturasi budaya antara budaya Tiongkok dengan Indonesia. salah satu contoh makanan Hokkian yang telah mengalami akulturasi dengan makanan Indonesia adalah lumpia. Molodysky menyebutkan bahwa makanan Hokkian merupakan salah satu dari tiga jenis kuliner Min yang merupakan salah satu dari delapan kuliner yang terkenal di Tiongkok dengan rasa manis asam yang menjadi ciri khas dari makanan Hokkian (Nicholas, 2019). Beberapa contoh makanan Hokkian yang ada di Indonesia yaitu:



### 1) Mie Hokkian

Mie Hokkian merupakan salah satu jenis bakmie yang menggunakan mie kuning tebal dan ditumis bersama dengan daging babi, udang, bakso ikan, atau sayuran.



Gambar 2.31 Mie Hokkian

Sumber : <https://www.yummy.co.id/resep/mie-hokkien-rabuekstrapoin>

### 2) Lo Mie Bagan

Lo Mie Bagan merupakan salah satu makanan Hokkian yang dimasak menggunakan mie tebal dan kuah dengan herbal dan rempah yang cukup kuat. Kuah Lo Mie Bagan memiliki sedikit bau yang berbeda dengan mie kuah pada umumnya karena kuah dari Lo Mie Bagan menggunakan banyak herba yang membuatnya berbau seperti obat.



Gambar 2.32 Lomie Bagan

Sumber : <https://cookpad.com/id/resep/11701658-lomie-ala-bagan>

### 3) Kari Peng

Kari Peng merupakan hidangan nasi kari ala Hokkian dimana Kari Peng menyajikan nasi hangat yang diberi lauk daging babi kecap, udang, telur rebus dan kentang yang kemudian disiram dengan kuah kari kental berwarna kuning.



Gambar 2.33 Kari Peng

Sumber : <https://cookpad.com/id/resep/13593312-kari-peng-bagan-nasi-kari-bagan-nonhalal>

### 4) Ke Mie

Ke Mie merupakan campuran antara mie dan kwetiau dengan lauk bakso ikan dan casiu dilengkapi dengan kuah yang kental.



Gambar 2.34 Ke Mie

Sumber : <https://makanmana.net/ke-mie-bagan-1/>

### 5) Engkiupeng

Engkiupeng merupakan nasi kuning khas Bagan dimana “*Engkiu*” berarti kuning dan “*Peng*” berarti nasi. Tetapi engkiupeng tidak disajikan dengan nasi melainkan ketan dengan bumbu kuning dengan lauk daging, bakso dan kuah kari.



Gambar 2.35 Engkiupeng

Sumber : [https://www.tokopedia.com/malvelshop/pulut-kuning-engkiupeng-khas-bagan?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/malvelshop/pulut-kuning-engkiupeng-khas-bagan?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

### 6) O-ie

O-ie merupakan makanan khas Hokkian yang dibuat dari talas dan tepung tapioka yang dibentuk bulat-bulat kecil, direbus, dan disajikan dengan ditaburi kacang tanah, ebi, serta sambal cuka.



Gambar 2.36 Oie

Sumber : [https://www.kompasiana.com/siscadewi/55909b6c957a61da17a6fb37/11-kuliner-bagansiapiapi-terfavorite?page=2&page\\_images=7](https://www.kompasiana.com/siscadewi/55909b6c957a61da17a6fb37/11-kuliner-bagansiapiapi-terfavorite?page=2&page_images=7)

### 7) Kiam ke

Kiam ke merupakan salah satu kue asin khas suku Hokkian di Bagansiapiapi yang terbuat dari sagu dan bubur atau tepung beras. Kue ini disajikan dengan kacang tanah, ebi, bawang goreng, seledri dan disiram dengan sambal cuka.



Gambar 2.37 Kiam Ke

Sumber : <https://www.carikulinerindonesia.com/#kuliner#kiam-ke#>

### 8) Heci

Heci berasal dari kata “*He*” yang berarti udang dan “*Ci*” yang berarti goreng. Heci merupakan gorengan dengan udang yang berbentuk mirip bakwan dan disajikan dengan sambal.



Gambar 2.38 Heci

Sumber : <https://makanmana.net/2015/10/21/tau-kua-he-chi-sate-kacang-porky-gang-bakul-sunggal/>



### 9) Lolia

Lolia seringkali disebut juga sebagai rujak bagan. Lolia merupakan hidangan Hokkian yang memadukan gorengan Heci dengan nanas, tauge, dilengkapi dengan saus kacang dan gula merah.



Gambar 2.39 Lolia

Sumber : <https://pergikuliner.com/restaurants/jakarta/rujak-bagan-lolia-yusing-teluk-gong>

### 2.4.3 Identitas Budaya pada Makanan Hokkian

Molodysky (2019) mengungkapkan bahwa Bahan masakan Tiongkok telah dibawa ke Indonesia sejak jaman dahulu hingga menjadi satu dengan makanan sehari-hari Masyarakat Indonesia saat ini. Makanan mengandung nilai sejarah dan budaya yang tinggi di dalamnya, hal ini juga terkait dengan makanan Tiongkok yang masuk ke Indonesia

Makanan Hokkian merupakan makanan yang berasal dari Provinsi Fujian, Tiongkok. Masuknya makanan Hokkian ke Indonesia sejak jaman dahulu mengakibatkan makanan Hokkian mengalami akulturasi dengan budaya setempat dan berbaur dengan makanan Indonesia. (Nicholas, 2019) pembauran makanan dari Hokkian dengan budaya Indonesia mengakibatkan semakin tipisnya identitas budaya Hokkian yang dikenal dalam makanan. Banyak makanan Indonesia yang berakar dari Hokkian

namun hanya sedikit orang yang mengetahuinya seperti mie (面), Tahu (豆腐), Ebi (虾米), dan banyak lainnya.

Masyarakat suku Hokkian tidak hanya menganggap makanan khas Hokkian sebagai makanan sehari-hari saja, tetapi makanan Hokkian juga sangat kental dengan budaya dan perayaan tertentu. Beberapa contoh makanan Hokkian yang terikat dengan budaya dan perayaan adalah sebagai berikut:

### 1) **Angku Kueh**

Angku Kueh merupakan sebuah kue kecil berbentuk kura-kura berwarna merah yang berbahan dasar tepung ketan. Angku Kueh yang asli khas Hokkian menggunakan isian kacang merah dan tidak dikukus namun ditumbuk dan dimasak sedangkan Angku Kueh yang telah mengalami akulturasi Indonesia memiliki isian kacang hijau kupas yang dimasak dengan santan dan dikukus. Angku Kueh biasa disajikan dalam perayaan satu bulan usia anak karena kura-kura melambangkan usia yang Panjang dan warna merah melambangkan keberuntungan.



Gambar 2.40 Angku Kueh

Sumber : <https://www.bakewithyen.my/angku-kueh/>

### 2) **Bakcang**

Bakcang merupakan makanan sejenis kue asin yang terbuat dari beras ketan berisi beberapa macam isian seperti daging babi,



sisis *lapchiong*, kacang kastanye, jamur dan lainnya, dibungkus dengan daun bambu dan kemudian dimasak dengan cara dikukus. Bakcang biasanya dimakan saat perayaan *Duan Wu Jie* (端午节) atau perayaan kapal naga.



Gambar 2.41 Bakcang

Sumber : <https://www.masakapahariini.com/resep/resep-bakcang-daging-jamur/>

### 3) Mie Goreng Panjang Umur /Chang Shou Mian (长寿面)

Bakmi panjang umur merupakan hidangan yang penting saat merayakan ulang tahun. Bakmi goreng yang panjang melambangkan umur yang panjang sehingga sering disajikan untuk seseorang yang berulang tahun dengan harapan orang tersebut akan berumur panjang.



Gambar 2.42 Mie Panjang Umur

Sumber : <https://endeus.tv/resep/mie-panjang-umur>