

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik

McCloud (1993,9) mendefinisikan komik sebagai kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Dalam komik, teks dan gambar memiliki hubungan yang erat, dimana kata-kata (lambang verbal) dan gambar (lambang visual) tersusun secara teratur. Gambar dalam sebuah komik tidak berdiri sendiri, tetapi terdiri atas rangkaian ilustrasi statis yang disusun secara berurutan dan saling berhubungan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Narasi visual yang terbentuk bukan sekadar dekoratif, melainkan membawa makna dan alur. Hubungan antara elemen verbal dan visual menjadi fondasi utama dalam komunikasi komik. Dengan demikian, komik menjadi media yang kompleks namun mudah dicerna karena sinergi antara gambar dan kata.

Sementara itu, menurut Eisner (1985,13) menyatakan bahwa komik berlandaskan pada dua elemen komunikasi utama, yaitu kata-kata dan gambar. Meskipun dalam dunia komunikasi modern kedua elemen ini sering dianggap sebagai disiplin yang terpisah, sejatinya keduanya memiliki akar yang sama dan saling melengkapi dalam menciptakan media ekspresif yang khas.

2.1.1 Sejarah Perkembangan Komik

Menurut Eisner (1985,13), penggabungan kata dan gambar dalam satu medium telah digunakan sejak zaman kuno, sebagai contoh prasasti yang menyertai ilustrasi dalam lukisan abad pertengahan. Namun, praktik tersebut mulai ditinggalkan setelah abad ke-16, ketika ekspresi visual lebih banyak menggunakan simbolisme latar belakang. Selain itu, postur tubuh juga menjadi alat utama dalam menyampaikan makna. Ekspresi wajah pun dimanfaatkan secara intensif untuk memperkuat narasi visual. Dengan demikian, unsur verbal mulai terpinggirkan

dalam media ilustratif. Pergeseran ini menandai perubahan cara komunikasi visual berkembang dalam sejarah.

Pada abad ke-18, penggunaan prasasti dalam ilustrasi kembali muncul dalam lembaran lebar dan berbagai publikasi populer. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan komunikasi visual yang terintegrasi dengan teks terus berkembang, seiring dengan meningkatnya penggunaan media cetak sebagai sarana penyebaran informasi. Dalam perkembangan modern, seniman komik berusaha menciptakan *gestalt*, yaitu bahasa visual yang kohesif untuk mengekspresikan kompleksitas pikiran, suara, tindakan dan ide. Hal ini diwujudkan melalui susunan berurutan dari panel-panel yang dipisahkan oleh kotak-kotak, sehingga menciptakan alur cerita yang mudah dipahami oleh pembaca.

Seiring dengan perkembangan media dan industri komik, Gumelar (2011,2) menjelaskan bahwa komik berawal dari *Comic Strip* yang dimuat dalam berbagai surat kabar dan majalah. Namun, dalam berkembangnya industri komik, format komik tidak lagi terbatas secara *Comic Strip* dan mengalami diversifikasi dalam hal tema. Jika sebelumnya komik lebih banyak dikaitkan dengan humor dan segmen anak-anak, perkembangannya memungkinkan komik mengangkat berbagai tema lain, seperti aksi, horor, dan fiksi ilmiah. Selain itu, komik sebelumnya lebih diperuntukkan untuk anak-anak mulai bertransformasi menjadi bacaan para remaja dan orang dewasa. Perubahan ini juga mempengaruhi terminologi yang digunakan dalam berbagai negara, dimana istilah “komik” berkembang menjadi *graphic novel*, yang merujuk pada karya komik dengan format yang panjang dan narasi yang lebih kompleks.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media komik juga memiliki transformasi yang signifikan. Jika sebelumnya komik hanya tersedia dalam media cetak, kemajuan teknologi memungkinkan komik merambah ke mediadigital, sehingga melahirkan format baru seperti *webcomic*, *ebook* dan *mobile comic*. Komik digital ini tidak hanya mengadaptasi format komik cetak ke dalam bentuk elektronik, tetapi juga menawarkan pengalaman membaca yang lebih

interaktif dan dinamis, misalnya dengan animasi, efek suara, atau fitur navigasi yang lebih fleksibel.

Menurut Ramadhan dan Rasuardie (2020), komik digital menawarkan pengalaman membaca yang berbeda dibandingkan dengan komik konvensional. Generasi Millennial dan generasi Z yang lebih akrab dengan teknologi dan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, cenderung memilih komik daring karena kepraktisannya dan efisiensi biaya dibandingkan dengan membeli komik cetak di toko buku. Meskipun demikian, komik konvensional memiliki nilai tersendiri dan tidak sepenuhnya ditinggalkan. Bagi kolektor dan penggemar komik, edisi cetak seringkali dianggap barang antik atau koleksi yang bernilai, sehingga tetap memiliki tempat di industri komik global.

Selain itu, terdapat perbedaan pola kerja antara komik konvensional dan komik digital. Komikus konvensional di Indonesia umumnya bekerja secara individu dan hampir seluruh tahapan produksi komik, mulai dari pembuatan cerita, *storyboard*, panel, sketsa, tinta, hingga pembuatan sampul. Sementara itu, pada aspek diluar penciptaan komik percetakan dan distribusi, menjadi tanggung jawab penerbit. Di sisi lain, proses produksi komik daring lebih bersifat kolaboratif dan dikerjakan oleh seluruh tim yang mencakup berbagai aspek dari penciptaan hingga publikasi.

Contoh lain adalah Tahilalats, sebuah perusahaan komik independen yang tidak memiliki afiliasi dengan penerbit konvensional. Tahilalats secara resmi beroperasi sebagai *sister company* dari Infia.co, perusahaan media internet yang memproduksi berbagai konten hiburan. Produk utama Tahilalats adalah komik digital; produk sekunder termasuk film pendek animasi, merchandise, dan kerja sama dengan merek lain. Itu menunjukkan bahwa dalam ekonomi kreatif dan industri modern, independensi suatu perusahaan yang memproduksi komik dapat dicapai melalui diversifikasi produk dan penguatan merek.

Lebih lanjut, dalam komik saat ini, aspek yang menjadi daya jual saat ini bukan hanya kualitas konten semata, tetapi juga hak kekayaan intelektual atau

Intellectual Property (IP). Komik yang sukses tidak hanya menghasilkan karya narasi yang menarik, tetapi juga memiliki nilai ekonomi dan lisensi hak kekayaan intelektual, yang memungkinkan pengembangan berbagai produk turunannya seperti film, serial animasi, mainan dan bentuk merchandise lainnya. Dengan demikian, komik modern tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai aset ekonomi yang memiliki potensi besar dalam industri kreatif global.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Komik

Komik memiliki berbagai fungsi dan manfaat, tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi efektif. Sebagai bentuk komunikasi visual, komik mampu menyampaikan pesan melalui kombinasi ilustrasi dan teks yang menarik, sehingga dapat menjangkau berbagai kalangan pembaca dan memudahkan pemahaman terhadap suatu konsep atau informasi. Menurut Basmatulhana (2022), komik dalam dunia pendidikan memiliki berbagai manfaat, di antaranya sebagai berikut :

1. Mendorong kreativitas peserta didik, dengan memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan imajinasi dan ekspresi dalam memahami imajinasi dan ekspresi.
2. Membangun konteks afektif positif, yang dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam teori pengajaran dan pembelajaran.
3. Mendorong pola pikir kreatif, melalui penyajian informasi yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam mengeksplorasi berbagai perspektif.
4. Memotivasi peserta didik, dengan menyajikan materi pembelajaran dengan format yang lebih mudah diakses dan menarik.
5. Meningkatkan penguasaan kosakata, khususnya dalam pembelajaran bahasa, dengan pengenalan kata-kata baru melalui teks dalam komik

6. Meningkatkan keterampilan multimodal, peserta didik dilatih untuk memahami informasi yang disampaikan melalui berbagai bentuk komunikasi, baik visual maupun tekstual.
7. Meningkatkan pendidikan karakter, dengan menyajikan nilai-nilai moral dan etika dalam alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Jenis-Jenis Komik

Setiap jenis komik memiliki karakteristik serta tujuan yang berbeda, baik dalam penyampaian pesan maupun dalam cara penyajian visualnya. Berikut ada beberapa jenis komik, yaitu:

1. Komik Strip

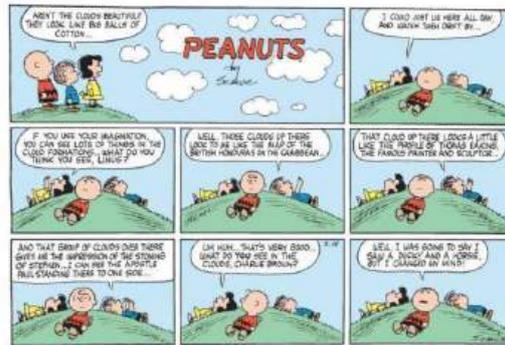
Menurut Soedarso (2015), salah satu jenis komik strip adalah komik strip kartun, yang biasanya digunakan sebagai sarana menyampaikan kritik atau sindiran terhadap isu-isu sosial yang telah berkembang pada masyarakat. Meskipun disajikan dengan pendekatan humor, komik ini memiliki pesan yang mendalam dan sering kali bersifat reflektif.



Gambar 2.1 *Comic Strip Benny & Mice* yang dimuat pada surat kabar Kompas
Sumber: <https://sisfo02.wordpress.com/2011/12/16/komik-benny-mice/>

Tokoh utama dalam komik strip kartun umumnya memiliki desain karakter lucu atau ciri khas tertentu yang membuatnya mudah dikenali

dan dekat dengan masyarakat sehari-hari. Penggambaran karakter yang humoris ini bertujuan untuk menarik perhatian orang dan mengundang tawa, tetapi tetap mempertahankan makna dan pesan yang serius.



Gambar 2.2 *Comic Strip PEANUTS* yang dimuat pada surat kabar
 Sumber: <https://www.life.com/arts-entertainment/peanuts-the-worlds-greatest-comic-strip/>

2. Buku Komik

Menurut Soedarso (2015), buku komik termasuk dalam kategori buku fiksi yang biasanya berisi cerita yang tidak berdasarkan cerita nyata. Di Indonesia, buku komik sering kali disebut cergam (cerita bergambar), yaitu jenis komik yang menggunakan ilustrasi dengan teks sebagai pendukung narasi. Dalam proses penyampaian pesan, gambar dan ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam komik. Oleh karena itu, pemilihan dan penyajian gambar memerlukan pertimbangan yang matang. Gambar yang efektif harus mampu mendeskripsikan cerita dengan cepat dan jelas, relevan dengan konteks yang disampaikan, serta memiliki makna mendalam yang dapat mempengaruhi emosi pembaca.



Gambar 2.3 Isi buku komik *Asterix* karya Uderzo, Goscinny
 Sumber : <https://bleedingcool.com/wp-content/uploads/2023/08...>

3. Novel Grafis

Menurut Soedarso (2015), novel grafis merupakan salah satu jenis komik yang menyajikan cerita yang lebih serius dan memiliki bobot naratif yang lebih kompleks dibandingkan dengan buku komik konvensional. Sasaran utama novel grafis adalah pembaca dewasa, mengingat alur cerita yang dihadirkan menyerupai struktur novel, namun tetap mengandalkan ilustrasi visual khas dalam komik.



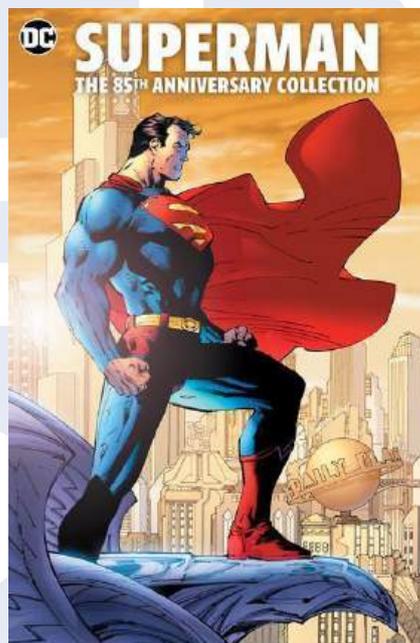
Gambar 2.4 Isi novel grafis *Watchmen* oleh Alan Moore, dan Dave Gibbons
Sumber : <https://hyperallergic.com/527201/watchmen-alan-moore-graphic-novel/>

Salah satu perbedaan utama antara novel grafis dan buku komik konvensional terletak pada format dan kemasannya. Novel grafis umumnya memiliki jumlah halaman yang lebih banyak, seringkali lebih dari seratus halaman, dan dikemas dengan sampul keras (*hardcover*) untuk meningkatkan daya tahan dan nilai estetika.

4. Komik Kompilasi

Menurut Maharsi (2011:18-19), komik kompilasi merupakan komik yang terdiri dari kumpulan cerita dari berbagai episode atau edisi sebelumnya yang diterbitkan secara terpisah. Komik ini disusun ulang dalam satu volume agar pembaca dapat menikmatinya secara utuh dan berkesinambungan.

Komik kompilasi sering kali diterbitkan sebagai edisi khusus atau koleksi, baik dalam komik dalam bentuk dalam bentuk media cetak maupun digital. Format ini memberikan kemudahan bagi pembaca yang membaca keseluruhan cerita tanpa harus membaca satu-persatu. Selain itu, komik kompilasi juga menjadi pilihan bagi penerbit untuk mengembalikan atau menghidupkan kembali seri lama dengan kemasan baru yang lebih menarik dan eksklusif.



Gambar 2.6 Komik kompilasi *Superman The 85th Anniversary Collection*
Sumber : https://freshcomics.s3.amazonaws.com/issue_covers/JAN237115.jpg

Komik merupakan media naratif visual yang menggabungkan ilustrasi, teks, dan susunan panel yang membentuk alur cerita yang utuh dan bersifat komunikatif. Pemahaman ini yang menjadi dasar utama pemilihan media dalam tugas akhir. Sejarah perkembangan komik menunjukkan pergeseran dari media cetak ke digital, serta peran penting komik dalam menyampaikan pesan sosial, budaya, dan pendidikan. Hal ini yang memperkuat relevansi komik digital sebagai sarana pengenalan kembali tokoh nasional dalam konteks visual kontemporer.

2.2 Komik Digital (*Webtoon*)

Menurut Maharsi (2011:65), komik digital atau *webtoon* merupakan bentuk komik yang memanfaatkan media internet sebagai sarana publikasi. Dengan menggunakan platform daring, Komik digital memiliki biaya produksi yang lebih terjangkau serta jangkauan pembaca yang luas dibandingkan dengan komik dalam format cetak. Kehadiran komik digital berkembang seiring dengan kemajuan dunia digital dalam teknologi komunikasi, yang memungkinkan distribusi konten secara efisien dan interaktif.

Menurut Jang & Song (2017), istilah *webtoon* merupakan penggabungan dari kata *web* (jaringan internet) dan *toon* (kartun), yang pertama kali muncul ketika Korea Selatan mulai mengembangkan komik berbasis digital yang diterbitkan secara daring. *Webtoon* juga dikenal dengan berbagai istilah, seperti *cartoon seluler*, *digital comic*, *manhwa web* dalam bahasa Korea, dan *manga keitai* dalam bahasa Jepang. Istilah *manhwa* sendiri merujuk pada berbagai genre komik Korea yang diterbitkan dalam bentuk cetak maupun digital. Genre *webtoon* pertama kali dibuat di Korea sebagai format *manhwa* baru yang didukung oleh teknologi digital dan jaringan situs portal web serta telepon seluler.

2.2.1 Perkembangan *Webtoon*

Menurut Jang & Song (2017), pada awalnya, industri *manhwa* di Korea mengalami tantangan dalam memperoleh apresiasi publik karena banyak faktor, seperti kecenderungan menjiplak gaya *manga* Jepang dan kurangnya variasi cerita. Namun, pada tahun 1980-an, industri komik di Korea mulai menunjukkan perkembangan signifikan dengan tema yang lebih beragam serta menyentuh isu-isu sosial seperti gerakan demokratisasi Korea. Meskipun demikian, industri komik Korea mengalami kemunduran pada akhir tahun 1990-an, terutama di tahun 1998, ketika komik Jepang (*manga*) serta berbagai produk budaya populer dari luar negeri mulai diimpor secara masif dan mendapatkan popularitas tinggi. Demi menarik perhatian pembaca domestik, banyak komikus Korea yang mengadaptasi gaya *manga* Jepang yang pada akhirnya menghasilkan karya-karya yang memiliki artistik dan naratif serupa.

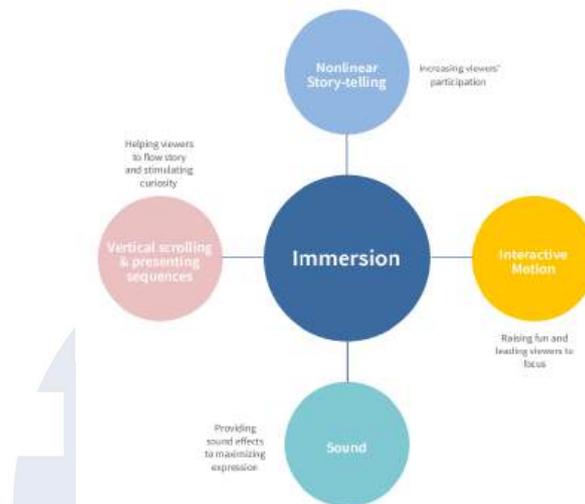
Industri *webtoon* kemudian muncul pada pergantian abad ke-21 sebagai genre baru dalam industri budaya Korea, didorong oleh peningkatan pengguna internet di era Internet serta pada pola konsumsi media digital. Popularitas *webtoon* semakin meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi dan meningkatnya jumlah pembaca daring. Pada tahap awal produksi *webtoon*, konten utamanya banyak mengangkat isu-isu sosial yang relevan dalam kehidupan masyarakat, seperti kemiskinan, perundungan siber, bunuh diri, pengangguran di kalangan remaja, serta kekerasan dalam rumah tangga.

Pada periode tersebut, banyak komikus amatir yang menghasilkan karya yang berdasarkan pengalaman pribadi atau kisah kehidupan sehari-hari dan yang dikenal dengan genre *il-sang-toon* sebuah istilah pada realitas sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Genre ini mampu menarik simpati pembaca dan berkontribusi dalam mengubah persepsi negatif terhadap *manhwa* cetak, sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi Korea Selatan.

Sejak tahun 2003, sejumlah situs portal utama, seperti Daum dan Naver, telah meluncurkan layanan *webtoon* dan berkontribusi terhadap peningkatan konsumsi *webtoon* dengan memperluas jangkauan audiens di kalangan anak muda. Selain itu, *platform* daring ini juga mendorong baik komikus amatir maupun profesional untuk menerbitkan karya mereka secara teratur. Konten *webtoon* pun semakin berkembang, mencakup berbagai genre, mulai dari kisah romansa hingga epos sejarah, yang memiliki kemiripan dengan *manhwa* dalam format cetak.

2.2.2 Elemen *Webtoon*

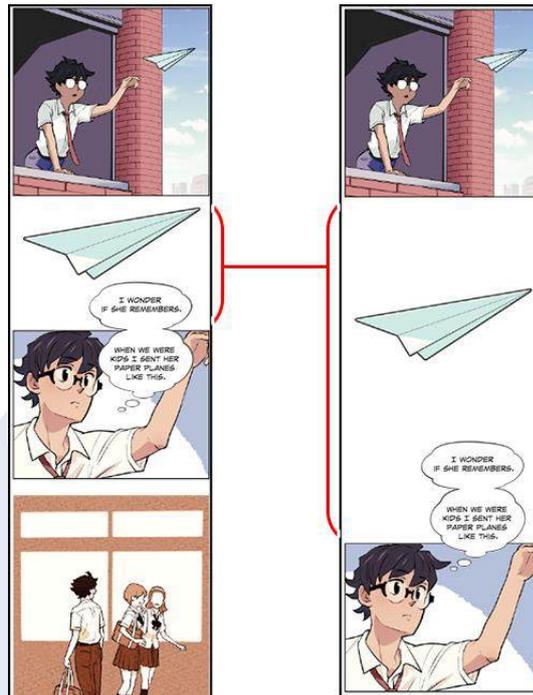
Menurut Jang & Song (2017), Sebagian besar *webtoon* menggunakan format *long-strip*, yang memungkinkan pembaca untuk menggerakkan halaman ke bawah (*scroll-down*) saat membaca melalui situs web atau aplikasi seluler. Format pengguliran vertikal ini mempermudah pemahaman alur cerita secara lebih cepat serta menciptakan pengalaman membaca yang menyerupai menonton film pendek.



Gambar 2.7 Format dan Fungsi Pembuatan *Webtoon*
 Sumber : Jang & Song (2017)

Selain itu, pendekatan penceritaan nonlinier dalam *webtoon* memberikan kesempatan bagi pembaca untuk berinteraksi secara langsung dengan kreator melalui pesan teks atau komentar. Dalam perkembangannya, banyak kreator *webtoon* yang telah memanfaatkan teknik digital mutakhir, seperti animasi *flash*, efek video dan efek suara. Fungsi interaktif ini, termasuk elemen suara dan gerakan animasi, tidak hanya merangsang indra pembaca tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan interaktif naratif mereka.

Para kreator *webtoon* telah mengembangkan karya mereka dengan memanfaatkan teknologi digital melalui berbagai alat ekspresi baru, seperti penggunaan gambar bergerak, efek suara, serta visualisasi teks dalam *webtoon*. *Webtoon* Korea telah diidentifikasi sebagai bentuk baru dari multimedia yang membantu pembaca memahami cerita dengan lebih cepat dan mudah.



Gambar 2.8 Format *Vertical Scrolling* dalam Webtoon

Sumber : https://www.clipstudio.net/wp-content/uploads/2019/12/0071_003_en-us.jpg

Format *webtoon* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan *manhwa* tradisional maupun komik asing yang biasanya terdiri dari empat panel atau lebih. Format dan fungsi *webtoon* Korea memungkinkan pembaca untuk mengikuti perkembangan cerita dengan lebih cepat menikmati elemen visual yang dinamis. Satu *scrolling* vertikal dalam *webtoon* mencakup tiga panel di dalam komik. Dengan format ini, pembaca dapat memahami alur cerita secara visual seperti menonton film. Secara singkat, *webtoon* lebih berorientasi kepada visual layaknya film, sedangkan komik cetak berorientasi pada teks seperti novel.

2.2.3 Storytelling Komik Digital

Menurut Rutta et. al (2020), fungsi *storytelling* atau mendongeng dalam konteks pendidikan melalui media komik digital memiliki berbagai manfaat yaitu :

1. Refleksi Konflik dan Penyelesaian Masalah

Storytelling dirancang dengan cara yang memungkinkan anak-anak merefleksikan situasi konflik yang mereka hadapi di kehidupan. Proses ini berlangsung lebih aman, terstruktur, dan merupakan cara yang menarik untuk belajar tentang peran kolaboratif dan cara-cara positif dari konflik.

2. Meningkatkan Kreativitas dan Literasi

Suatu *storytelling* tersusun atas elemen grafis dan teks dalam penyampaian. Cara ini meningkatkan pengembangan kreativitas, literasi, dan keterampilan komunikasi anak.

3. Membangun Kolaborasi

Konstruksi cerita *story telling* yang dibentuk secara kolaboratif dapat membangun sebuah media pembelajaran sosial yang efektif. Anak-anak dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung saat melakukannya.

4. Keterlibatan Emosional dan Motivasi

Cerita yang disampaikan membantu anak-anak untuk ikut mengenal dan merasakan latar cerita dan mendorong untuk lebih termotivasi mengumpulkan informasi dan belajar menyelesaikan konflik.

5. Pengembangan Empati dan Perspektif

Siswa dapat memahami perspektif orang lain, membangun empati, serta mengevaluasi sikap dan tindakan mereka dalam konteks konflik.

Komik digital atau *webtoon* merupakan bentuk modern dari komik yang diterbitkan secara daring melalui *platform* internet. Media ini memungkinkan produksi yang lebih efisien. *Webtoon* berasal dari Korea Selatan dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi digital serta peningkatan konsumsi media daring, terutama oleh kalangan muda. Format utama yang berbasis *long scroll* atau *scroll down vertical* menciptakan pengalaman membaca yang dinamis layaknya film pendek.

Storytelling dalam komik digital memiliki peranan penting dalam sebagai media edukasi yang bersifat komunikatif dan reflektif. Menurut Rutta et al. (2020), *storytelling* pada komik membantu pembaca, khususnya pada anak-anak dalam merefleksikan konflik serta mencari solusi dengan cara yang aman dan terstruktur. Elemen grafis dan teks dalam komik tidak hanya meningkatkan literasi dan kreativitas, tetapi juga memperkuat komunikasi serta kemampuan kritis. Oleh karena itu, *storytelling* dalam komik digital tidak hanya berfungsi tidak hanya berfungsi sebagai narasi hiburan, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran sosial yang efektif dan bermakna.

2.3 Warna

Menurut Melaini (2013) warna merupakan salah satu elemen estetika yang fundamental dalam visual. Warna memiliki peran penting dalam membedakan serta memperjelas keindahan suatu objek. Secara subjektif atau psikologis, warna dipahami melalui pengalaman indera penglihatan manusia, sementara secara objektif atau fisik, warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan.

Dalam teori warna, *Color wheel* atau roda warna menjadi dasar utama yang digunakan untuk memahami hubungan antar berbagai warna. *Color wheel*

merupakan sebuah bagan yang menyusun dan memetakan segala spektrum warna dalam urutan warna yang harmonis.

2.3.1 Jenis Warna berdasarkan *Color Wheel*

Berikut adalah klasifikasi warna berdasarkan *color wheel* :

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna utama yang terdiri dari merah, biru, dan kuning yang juga dikenal sebagai *Hue*. Ketiga warna dasar ini tidak dapat dihasilkan oleh pencampuran warna lain, tetapi dapat dikombinasikan dan menghasilkan warna-warna turunan lainnya. Mata manusia mampu menangkap warna-warni ini karena memiliki tiga macam reseptor warna yang disebut makhluk *trichromat*. Secara fundamental, warna primer bukan hanya sekedar properti cahaya, tetapi lebih merupakan konsep biologis, yang didasarkan pada respons fisiologis mata manusia terhadap cahaya.



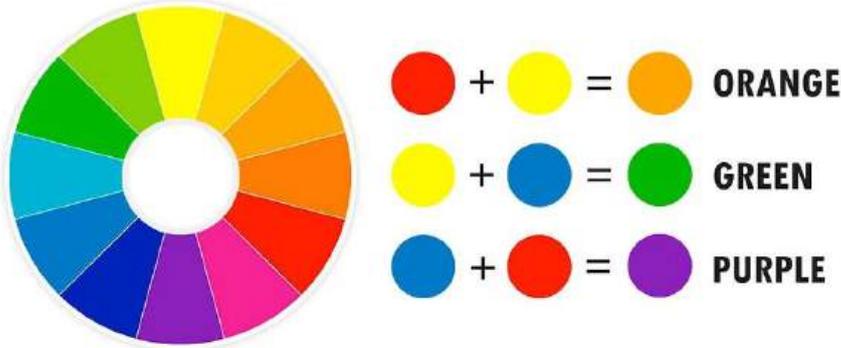
Gambar 2.9 Warna Primer

Sumber : <https://www.designiscope.com/post/primary-secondary-and-tertiary-colors>

2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer dalam sistem warna tertentu. Contohnya adalah oranye (pencampuran warna merah dan kuning), hijau (pencampuran warna kuning dan biru), dan ungu (pencampuran warna merah dan biru).

SECONDARY COLORS



Gambar 2.10 Warna Sekunder

Sumber : <https://www.designiscope.com/post/primary-secondary-and-tertiary-colors>

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna. Contohnya adalah jingga kemerahan, hijau kebiruan, dan ungu kebiruan.



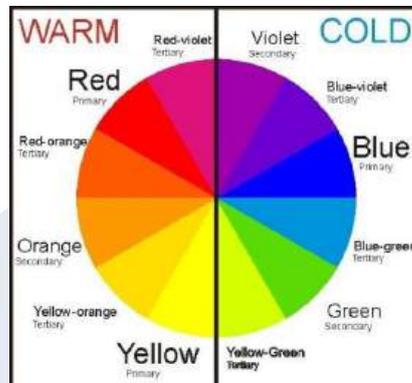
Gambar 2.11 Warna Tersier

Sumber : <https://www.designiscope.com/post/primary-secondary-and-tertiary-colors>

4. Warna Hangat dan Dingin

Color wheel bisa dibagi menjadi dua: warna hangat dan warna dingin. Warna hangat seperti warna merah, oranye, dan kuning merupakan warna yang energik, terang, dan menarik perhatian. Sedangkan untuk warna dingin seperti ungu, biru dan hijau

merupakan warna yang memberikan impresi tenang dan mempunyai efek menenangkan.



Gambar 2.12 Warna Hangat dan Dingin

Sumber : <https://www.colorpsychology.org/warm-cool-colors/>

Warna adalah elemen visual yang esensial dalam menciptakan daya tarik estetika dan memperkuat komunikasi visual. Menurut Melaine (2013), warna memiliki peran penting secara subjektif dan objektif sebagai pengalaman inderawi mapupun sebagai sifat fisik dari cahaya. Pemahaman dasar mengenai warna disusun melalui *color wheel*, yang dikategorikan ke dalam kategori utama : primer, sekunder, dan tersier. Selain itu, warna juga diklasifikasikan sebagai warna hangat dan dingin, yang masing-masing memiliki efek psikologis berbeda terhadap persepsi audiens. Dalam konteks perancangan tugas akhir, pemilihan warna tidak hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga memainkan peran penting dalam penyampaian suasana, menegaskan emosi naratif, dan membentuk konsistensi gaya ilustrasi.

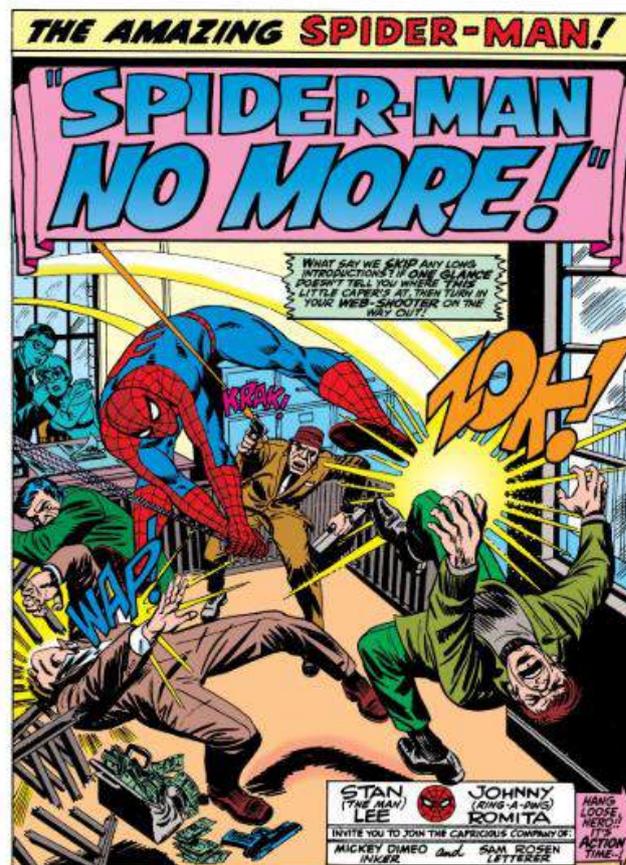
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.4 Elemen Desain Komik

Lee dan Buscema (1978) menjabarkan berbagai elemen-elemen desain komik sebagai berikut :

1. *Splash Page*

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), *Splash Page* merupakan halaman pembuka dalam komik yang menampilkan ilustrasi berukuran besar sebagai pengantar cerita. Halaman ini berfungsi untuk memberikan kesan awal yang kuat bagi pembaca dengan menampilkan elemen visual yang mencolok, baik dalam bentuk satu panel penuh maupun kombinasi beberapa elemen desain yang saling mendukung.



Gambar 2.13 *Splash Page* pada komik *Amazing Spider-Man* #50
Sumber : Lee & Romita Sr. (1967)

Eisner (1985,62) menambahkan bahwa halaman pertama dalam sebuah cerita berperan sebagai pengantar yang menentukan arah narasi. Isi dari halaman ini dapat bervariasi tergantung pada jumlah halaman yang mengikutinya. Sebagai landasan utama dalam membangun cerita, halaman pertama memiliki fungsi penting dalam menarik perhatian pembaca serta membentuk ekspektasi mereka terhadap jalannya cerita.

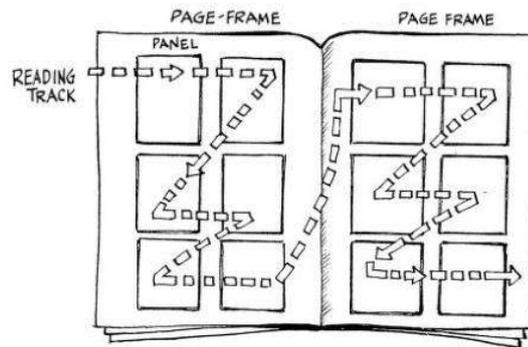
2. **Judul / Title**

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), Judul atau *Title* adalah elemen utama dalam sebuah komik yang berfungsi sebagai identitas dan gambaran awal dari sebuah cerita. Judul yang efektif mampu menarik perhatian pembaca serta mencerminkan tema, genre atau suasana dari sebuah komik. Judul atau *Title* juga dapat mengandung makna simbolis yang relevan dengan isi cerita.

3. **Panel**

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), *Panel* adalah unit visual dalam komik yang berupa ilustrasi tunggal di dalam satu halaman. Panel berfungsi sebagai wadah bagi narasi visual, di mana setiap panel menggambarkan satu momen atau adegan tertentu dalam sebuah cerita.

Lebih lanjut, Eisner (1985, 41) menjelaskan bahwa dalam komik, terdapat dua bentuk “bingkai” yang memiliki fungsi serupa, yaitu bingkai keseluruhan (terdiri dari seluruh panel) dan bingkai panel itu sendiri (tempat berlangsungnya narasi). Keduanya berperan sebagai perangkat pengendali dalam seni sekuensial, yang menentukan bagaimana pembaca mengikuti jalannya cerita.



Gambar 2.14 Alur membaca panel
Sumber : Eisner (1985)

Pembaca, terutama dari budaya barat umumnya dilatih untuk membaca setiap halaman komik secara independen dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Susunan panel dalam satu halaman disusun berdasarkan pola ini agar alur cerita dapat diterima secara logis oleh pembaca. Meskipun demikian, dalam praktiknya membaca ini tidak selalu mutlak. Sering kali pembaca secara tidak sadar melirik panel terakhir terlebih dahulu sebelum kembali mengikuti pola konvensional.

Penciptaan bingkai di dalam panel dimulai dengan pemilihan elemen-elemen yang diperlukan untuk mendukung narasi. Hal ini mencakup pemilihan perspektif yang menentukan sudut pandang pembaca serta penentuan bagian dari setiap simbol atau elemen yang akan dimasukkan di dalam bingkai. Dengan demikian, setiap panel harus dirancang dengan memperhatikan desain dan komposisi, serta dampak pada kesinambungan cerita. Proses ini sebagian besar dilakukan dengan mempertimbangkan emosi atau intuisi seniman, yang pada akhirnya membentuk gaya yang khas dalam penceritaan visual.

4. *Gutter*

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), Gutter merupakan ruang kosong yang terletak diantara panel-panel dalam sebuah komik. Keberadaan gutter berfungsi sebagai pemisah visual yang membantu pembaca dalam memahami transisi antar adegan serta alur cerita secara

keseluruhan. Selain itu, gutter juga berperan dalam menciptakan ritme pembacaan, memungkinkan jeda waktu yang dapat diinterpretasikan oleh pembaca sesuai dengan narasi yang disajikan.

5. *Thought Balloon*

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), *Thought Balloon* elemen dalam komik yang merepresentasikan pemikiran internal karakter. Balon pikiran ini memiliki bentuk khas dengan garis tepi yang berbentuk gelembung atau putus-putus untuk membedakannya dari balon dialog. Penggunaan *Thought Balloon* membantu pembaca memahami perspektif karakter secara lebih mendalam, termasuk refleksi, emosi, dan opini yang tidak diucapkan secara langsung dalam percakapan.

6. *Dialogue Balloon*

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), *Dialogue Balloon* atau balon dialog adalah indikator ucapan yang digunakan untuk menunjukkan percakapan antara karakter dalam komik. Balon ini berbentuk oval atau bulat dengan garis tepi yang solid, berisi teks yang mewakili dialog verbal antar tokoh. Balon dialog menjadi elemen utama dalam penyampaian cerita melalui komunikasi langsung antar karakter.

7. *Pointers*

Menurut Lee dan Buscema (1978,11-12), *Pointers* adalah tanda penghubung yang berbentuk anak panah yang mengarah dari balon dialog atau balon pikiran menuju karakter yang berbicara atau sedang berpikir. Fungsinya untuk mengidentifikasi dengan jelas siapa yang menyampaikan ucapan atau pikiran dalam sebuah panel.

8. *Credits*

Menurut Lee dan Buscema (1978, 11-12), *Credits* dalam komik merujuk pada bagian yang memberikan penghargaan kepada para kreator yang terlibat dalam produksi komik. *Credits* dapat ditemukan di akhir halaman komik, atau di *splash page* komik. Pemberian kredit berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap peran masing-masing individu dalam proses kreatif serta sebagai informasi bagi pembaca mengenai pihak yang bertanggung jawab atas karya komik.

Elemen-elemen desain komik terdiri dari berbagai komponen visual dan naratif yang membentuk struktur penceritaan yang secara sekuensial. *Splash page* berfungsi sebagai pembuka kuat yang menarik perhatian pembaca melalui ilustrasi besar dan dramatis. Judul atau *title* adalah merepresentasikan identitas cerita dan membangun ekspektasi terhadap isi komik. Panel menjadi unit dasar naratif yang menampung setiap momen cerita, sedangkan *gutter* adalah jeda pemisah antara satu panel dengan panel lainnya yang mengatur ritme dan transisi visual. Balon dialog dan balon pikiran digunakan untuk menyampaikan komunikasi verbal maupun refleksi internal karakter, dilengkapi dengan pointers sebagai penunjuk subjek pembicara. Elemen lainnya seperti credits memberi informasi dan apresiasi terhadap para kreator. Keseluruhan elemen ini bekerja secara terpadu untuk membentuk pengalaman membaca yang jelas, terstruktur, dan komunikatif dalam medium komik.

2.5 Ilustrasi

Menurut Witabora (2012), ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan.

2.5.1 Jenis-Jenis Gaya Ilustrasi

Menurut Maharsi (2018,70), ilustrasi dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi komunikatifnya. Berbagai jenis ilustrasi dijabarkan sebagai berikut :

1. Karikatur

Menurut Maharsi (2018,70), ilustrasi karikatur merupakan jenis ilustrasi yang bersifat menghibur serta digunakan untuk menyampaikan kritik sosial dan politik dengan cara satiris dan humoris. Karikatur sering ditemukan dalam media massa, seperti surat kabar dan majalah, sebagai bagian dari editorial yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial secara visual.



Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber : <https://pbs.twimg.com/media/D4UHDrlXkAAesat.jpg>

2. Buku Anak

Menurut Maharsi (2018,78), Buku anak memiliki peran penting dalam membantu anak-anak dalam memahami isi buku. Gambar-gambar yang digunakan dalam buku anak dirancang untuk menarik perhatian serta mendukung teks agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selain sebagai elemen estetika, ilustrasi dalam buku anak berfungsi sebagai alat edukasi.



Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Buku Anak

Sumber : <https://www.artistsandillustrators.co.uk/uploads/tinyMCE/images/aug11p57.jpg>

2.5.2 Peran Ilustrasi

Selain itu, menurut Witabora (2012), Ilustrasi memiliki beberapa peran penting sebagai berikut :

1. Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Ilustrasi dapat digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, sering ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan sumber pengetahuan alam. Para ilmuwan memanfaatkan ilustrasi untuk mendokumentasi serta menjelaskan secara rinci subjek yang sedang diteliti, mulai dari kehidupan hingga anatomi. Selain itu, ilustrasi teknik berfungsi sebagai penjelasan komprehensif mengenai pembuatan atau perakitan dengan perhatian utama penekanan pada struktur, fungsi dan masalah mekanik. Secara umum, ilustrasi adalah media instruksi yang efektif, karena informasi yang disajikan secara visual lebih mudah dipahami.

2. Ilustrasi Opini

Ilustrasi juga berfungsi sebagai media opini, terutama dalam isu-isu seperti gaya hidup, politik dan fenomena sosial. Dalam ranah politik, ilustrasi sering dimanifestasikan dalam bentuk kartun politik yang bersifat humoris dan satiris. Sementara itu, ilustrasi editorial berfungsi untuk merangsang pemikiran kritis dan perdebatan, menyajikan argumen yang memicu pertanyaan dan membangun wacana yang lebih luas.

3. Ilustrasi sebagai Alat Bercerita

Ilustrasi narasi atau ilustrasi cerita banyak ditemukan dalam buku anak, novel grafis, dan komik. Dalam narasi fiksi, ilustrasi berfungsi untuk mendukung cerita dan memperkuat imajinasi pembaca. Pada buku-buku orang dewasa, ilustrasi sering digunakan pada sampul buku sebagai elemen visual yang menarik perhatian serta berperan sebagai strategi pemasaran.

Komik adalah potrait sebuah cerita melalui ilustrasi yang berkesinambungan. Berawal dari komik strip yang terbit di koran kemudian berkembang dengan komik-komik dengan tema superhero. Dari tema cerita yang diperuntukan untuk anak-anak dan remaja hingga berkembang menjadi tema yang lebih dewasa dengan bobot cerita yang lebih berat yang disebut dengan istilah novel grafis. Peran ilustrasi sebagai sebuah narasi di sebuah komik memberikan pengertian baru dalam hal jeda dan alur.

4. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Dalam dunia periklanan, ilustrasi berperan penting dalam membangun kesadaran merek dan memperkuat strategi pemasaran. Ilustrasi yang sebelumnya dikenal sebagai seni komersial awalnya digunakan sebagai representasi visual produk rumah tangga. Saat ini, ilustrasi dalam iklan menjadi bagian integral dari kampanye pemasaran suatu produk atau perusahaan.

5. Ilustrasi sebagai Identitas

Ilustrasi juga berperan dalam membangun identitas suatu produk atau perusahaan. Kolaborasi antara *illustrator* dan desainer grafis sering digunakan dalam media promosi seperti *packaging*, *point of sale*, dan media pemasaran lainnya. Selain berguna sebagai alat *brand recognition*, ilustrasi digunakan untuk mencerminkan

identitas perusahaan atau organisasi dalam berbagai kebutuhan visual.

6. Ilustrasi sebagai Desain

Hubungan erat antara desain dan ilustrasi memberikan peluang bagi para ilustrator untuk berperan sebagai desainer. Salah satunya adalah *Tokidoki*, sebuah produk ilustrasi hasil ilustrator Simone Legno yang telah diaplikasikan ke dalam berbagai produk seperti kaos, tas dan lain lain. Ilustrasi juga menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya.

Ilustrasi merupakan representasi visual yang bertujuan untuk memperjelas informasi, menghidupkan konsep, dan memperkuat komunikasi visual (Witabora, 2012). Berdasarkan fungsinya, dapat berperan sebagai alat informasi, opini, bercerita, persuasi, identitas, maupun sebagai bagian dari identitas itu sendiri. Ilustrasi memiliki kekuatan naratif yang mampu menyampaikan pesan secara ekspresif, seperti yang terlihat pada buku anak, dan komik. Gaya ilustrasi bermacam-macam mulai dari karikatur hingga bentuk edukatif, yang masing-masing berfungsi untuk menyampaikan informasi masing-masing.

2.6 Tipografi

Menurut Iswanto (2023), tipografi adalah suatu ilmu, seni atau teknik dalam menyusun huruf dan teks agar mudah dibaca, maknanya tersampaikan dengan jelas, serta memiliki nilai estetika. Desainer membentuk huruf untuk membentuk bahasa, memberikan ekspresi dan menghidupkan teks sehingga pesan dapat disampaikan dengan efektif. Selain berfungsi sebagai media komunikasi, tipografi juga memiliki peran estetis yang meningkatkan emosi dan dapat mempengaruhi perilaku pembaca (Cullen,2012,12).

2.6.1 Elemen Desain

Menurut Cullen (2012,35), tipografi bukan hanya elemen visual, tetapi juga struktur kompleks yang terdiri dari elemen desain. Setiap bagian huruf memiliki nama, fungsi, dan karakteristik tertentu yang menentukan

kesulitan serta keternacaan suatu huruf. Berikut adalah penjabaran elemen-elemen desain tipografi :

1. *Aperture*

Aperture adalah ruang putih yang sebagian tertutup dalam bentuk huruf seperti C dan S, serta n dan e. *Aperture* adalah yang lebih terbuka akan meningkatkan keterbacaan, terutama dalam ukuran kecil atau tampilan digital. Sebaliknya, aperture yang sempit bisa memberikan kesan yang padat dan dekoratif.



Gambar 2.17 *Aperture*

Sumber : <https://pbs.twimg.com/media/GVai81EXgAA4Ffs?format=jpg&name=large>

2. *Apex*

Apex adalah titik teratas dari bentuk huruf, tempat dua goresan bertemu, seperti pada huruf A dan W. Bentuk *apex* meruncing, membulat atau datar, dan sangat memengaruhi kesan visual secara keseluruhan. Variasi ini dapat mencerminkan gaya serif klasik atau sans-serif modern.

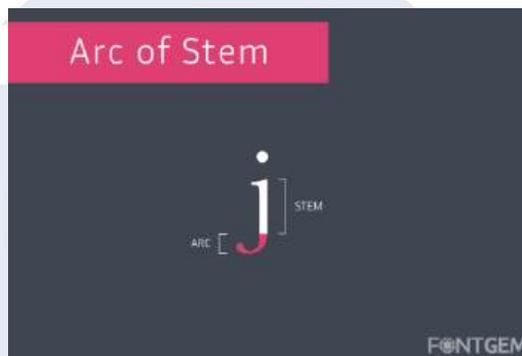


Gambar 2.18 *Apex*

Sumber : https://static.wikia.nocookie.net/typography/images/6/6e/Apxs_cambria...

3. *Arc of Stem*

Arc of Stem adalah goresan lengkung yang mengalir mulus menjadi goresan lurus. Contohnya termasuk f, j, dan t. Elemen ini berfungsi sebagai perhalus transisi antar goresan sehingga huruf tampak lebih mengalir dan seimbang.

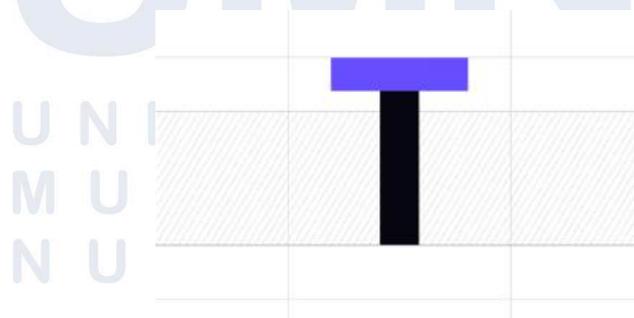


Gambar 2.19 *Aperture*

Sumber : <https://pbs.twimg.com/media/GVai81EXgAA4FfS?format=jpg&name=large>

4. *Arm*

Arm adalah goresan pendek horizontal atau vertikal yang melekat pada goresan lain di salah satu ujungnya, seperti E, F, dan L. Arm dapat berperan dalam menciptakan struktur visual bagian atas atau bawah huruf.



Gambar 2.20 *Arm*

Sumber : <https://img.uxcel.com/practices/arm-1623746403195/a-1623746403195.jpg>

5. *Ascender*

Ascender adalah bagian dari huruf kecil b, d, f, h, k, dan l yang berada di atas tinggi x. Elemen ini membantu menciptakan ritme vertikal dalam teks dan memberikan kontras terhadap huruf-huruf pendek.

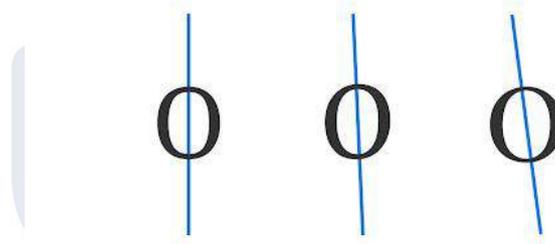


Gambar 2.21 *Ascender*

Sumber : <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=850...>

6. *Axis*

Axis adalah garis tak terlihat yang membagi dua bagian atas dan bawah karakter pada titik tertipis. *Axis* menunjukkan tekanan karakter dari miring ke vertikal.



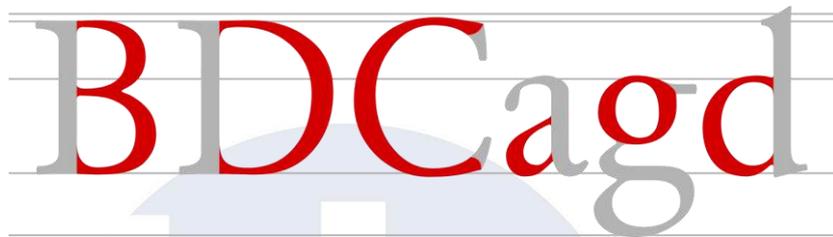
Gambar 2.22 *Axis*

Sumber : <https://lh3.googleusercontent.com/MTCQ-AIjM2gohkZGXMirdID...>

7. *Bowl*

Bowl adalah goresan karakter melengkung yang membungkus penghitung, seperti yang terlihat pada a, b, g, dan p. *Bowl* tertutup

atau terbuka, tergantung pada apakah lengkungan tersebut terhubung ke batang atau tidak.



Gambar 2.23 *Bowl*

Sumber : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons...>

8. *Chin*

Chin menghubungkan lengan dan taji huruf G kapital. Meskipun kecil, keberadaannya memberi keseimbangan visual yang halus dan memperkuat struktur bentuk huruf. *Chin* juga sering menjadi penanda gaya desain dalam huruf kapital.

9. *Counter*

Counter adalah spasi putih yang tertutup dalam karakter seperti b, d, dan o. *Counter* berperan dalam menciptakan keterbacaan karena ruang putih ini menyeimbangkan massa visual dari goresan huruf. Ukuran *counter* dapat memberikan nuansa ringan atau berat dalam teks.

10. *Crossbar*

Crossbar adalah (goresan silang) merupakan palang horizontal yang menghubungkan dua goresan (A dan H), menyilang batang (f dan t), atau membagi dua batang (E dan F). *Crossbar* membantu membentuk struktur geometris huruf dan menyeimbangkan komposisi vertikal.



Gambar 2.24 *Bar / Crossbar*

Sumber : <https://www.fontgem.com/images-o/images...>

11. *Descender*

Descender adalah bagian dari huruf kecil g, j, p, q, dan y yang berada di bawah garis dasar. goresan karakter melengkung yang membungkus penghitung, seperti yang terlihat pada a, b, g, dan p. Elemen ini membantu menciptakan kontras vertikal dan irama visual pada teks.

12. *Dot*

Dot adalah tanda bulat di atas huruf kecil i dan j. *Dot* memiliki peranan penting dalam keterbacaan dan kejelasan huruf. Dalam gaya tipografi, *dot* dapat dimodifikasi menjadi bentuk dekoratif seperti berlian atau persegi.



Gambar 2.18 *Dot*

Sumber : <https://scaramanga-website.transforms.svdcdn.com/production...>

13. *Ear*

Ear adalah goresan kecil yang memanjang dari mangkuk huruf kecil g bertingkat dua. Elemen ini memberikan karakter visual tambahan dan sering dijadikan penanda gaya atau identitas jenis huruf tertentu.

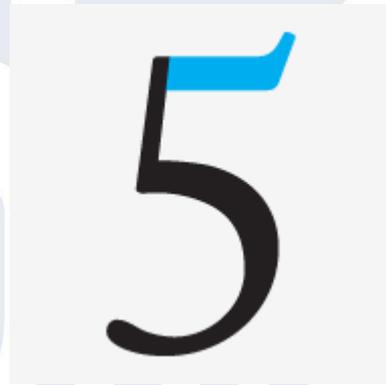
Meskipun ukurannya kecil, ear memiliki peran dan keseimbangan dan arah pandang baca.

14. Eye

Eye adalah spasi tertutup khusus untuk huruf kecil e. Ukuran dan bentuk eye sangat berpengaruh pada keterbacaan huruf e, terutama dalam ukuran kecil atau panjang. Dalam desain huruf, eye menjadi area yang sering dimodifikasi untuk memberi sentuhan khas.

15. Flag

Flag adalah goresan horizontal yang ditemukan pada angka 5, memberikan aksen visual pada bentuk angka tersebut. Flag memperkuat ritme dan bentuk angka dalam komposisi teks numerik. Elemen ini bisa bersifat tajam atau melengkung, tergantung pada gaya tipografinya.



Gambar 2.18 *Flag*

Sumber : <https://marekszkudlarek.wordpress.com...>

16. Finial

Finial adalah goresan akhir yang melengkung dan meruncing yang terlihat pada huruf kecil a, c, dan e. Finial dapat memberikan kesan elegan dan mengalir dalam bentuk huruf. Gaya finial dapat memperlihatkan apakah sebuah jenis huruf bergaya klasik, modern atau humanis.

17. Hook

Hook adalah goresan lengkung pada terminal, seperti pada huruf kecil f dan r. Elemen ini membantu mengakhiri goresan secara halus sambil tetap menjaga konsistensi dinamika bentuk huruf. Bentuk *hook* bisa kaku atau lembut, tergantung pada gaya keseluruhan jenis huruf.

18. Leg

Leg adalah goresan diagonal pendek yang menyapu ke bawah pada bentuk huruf K dan R. Elemen ini memberikan kestabilan visual dan arah dinamis dalam struktur huruf. Bentuk *leg* bisa lurus atau melengkung, tergantung dari gaya hurufnya. Desain *leg* yang tegas sering dipakai dalam huruf sans-serif atau display untuk menciptakan kesan kuat dan modern.



Gambar 2.19 *Leg*

Sumber : <https://www.zilliondesigns.com/blog/wp-content/uploads/leg.png>

19. Link

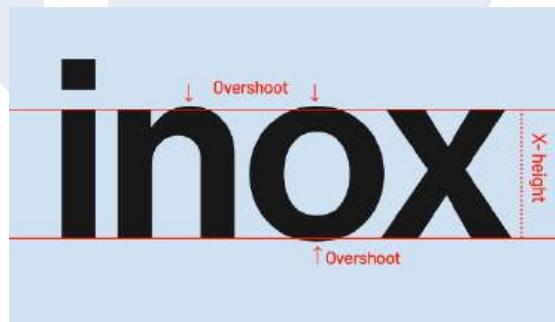
Link adalah goresan penghubung antara mangkuk dan lingkaran huruf kecil g bertingkat ganda. Elemen ini berperan dalam membentuk kesinambungan visual antara bagian atas dan bawah huruf tersebut. Bentuk link bisa ramping atau tebal, dan memberikan keseimbangan vertikal dalam karakter.

20. Loop

Loop adalah penghitung yang tertutup atau sebagian tertutup dari huruf kecil g bertingkat dua. Ia berada di bawah garis dasar dan terhubung melalui tautan ke mangkuk atas. Elemen ini biasanya terhubung ke mangkuk atas melalui link. Bentuk loop yang lebar atau sempit akan memengaruhi kejelasan huruf dalam ukuran kecil.

21. Overshoot

Overshoot adalah bagian karakter yang sedikit jatuh di bawah garis dasar atau di atas tinggi huruf kapital atau tinggi x. Contohnya adalah A, a, O, o, dan V, v. Ini memberikan kesan optik bahwa bentuk tersebut berukuran sama dengan bentuk yang terletak rata di garis dasar.



Gambar 2.20 *Overshoot*

Sumber : https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/1*...

22. Shoulder

Shoulder adalah goresan melengkung ke bawah yang memanjang dari batang, seperti pada h, m, dan n. Elemen ini memberi karakter melengkung yang menyeimbangkan kekuatan batang lurus. Variasi bentuk *shoulder* memberikan nuansa ramah atau kaku tergantung desain tipografinya.

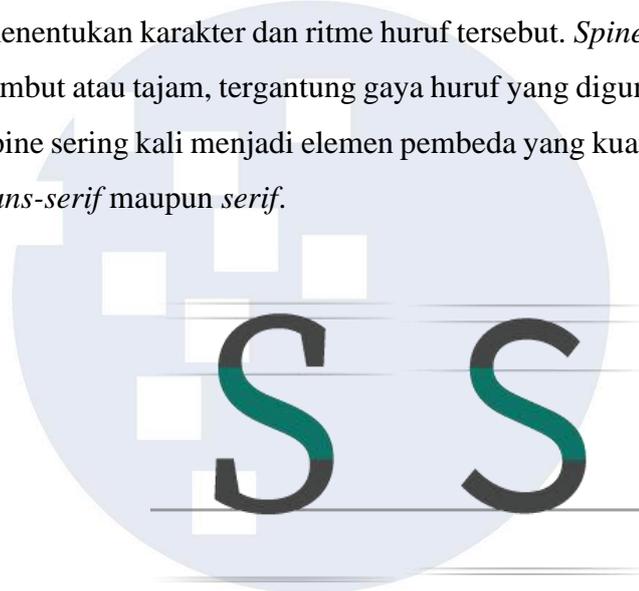
23. Serif

Serif adalah goresan pendek atau aksent kecil yang muncul di ujung awal atau akhir batang huruf. Serif membantu memandu mata

pembaca dari satu huruf ke huruf berikutnya, sehingga sering dianggap meningkatkan keterbacaan dalam teks cetak panjang. Terdapat berbagai gaya *serif* seperti *slab*, *old style*, dan *modern*.

24. *Spine*

Spine adalah goresan lengkung utama dari S. Bentuk *spine* sangat menentukan karakter dan ritme huruf tersebut. *Spine* dapat berwujud lembut atau tajam, tergantung gaya huruf yang digunakan. Keunikan *spine* sering kali menjadi elemen pembeda yang kuat dalam tipografi *sans-serif* maupun *serif*.



Gambar 2.21 *Spine*

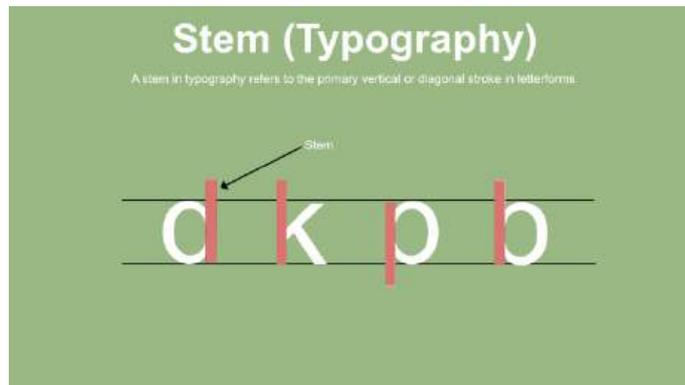
Sumber : <https://totallytype.com/img/anatomy/spine.png>

25. *Spur*

Spur adalah detail akhir kecil satu sisi yang sedikit memanjang dari goresan utama, seperti huruf kapital E, G, dan S. Meskipun kecil, *spur* mempertegas bentuk dan ujung goresan huruf secara visual. Dalam beberapa jenis huruf, *spur* menjadi elemen khas yang menciptakan kesan tegas dan klasik. Kehadirannya juga membantu meningkatkan keterbacaan dalam ukuran kecil.

26. *Stem*

Stem adalah goresan vertikal utama suatu bentuk huruf, seperti terlihat L, B, atau H. Elemen ini menjadi fondasi utama dalam struktur huruf dan menentukan proporsi serta kekuatan visual. *Stem* bisa tebal, tipis, atau bervariasi tergantung kontras desain huruf.



Gambar 2.22 *Stem*

Sumber : <https://designshack.net/wp-content/uploads/what-is-stem-in-typography.jpg>

27. *Stroke*

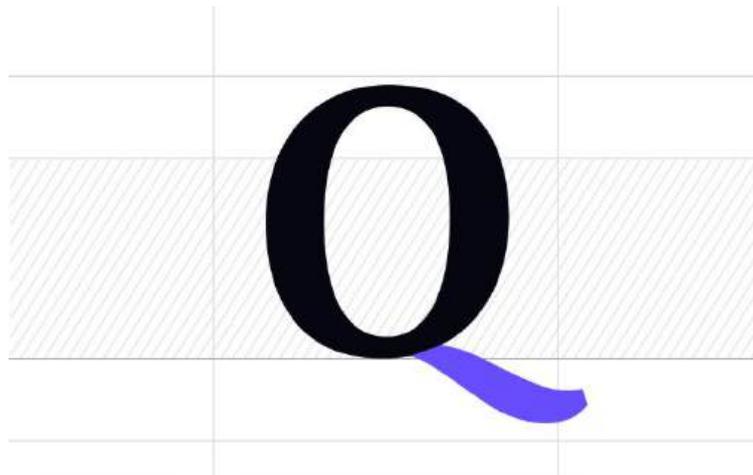
Stroke adalah garis lengkung, lurus, atau diagonal yang membentuk karakter. Lengan, kaki, dan batang merupakan jenis guratan tertentu. Setiap stroke dapat memiliki tekanan, arah, dan ketebalan yang berbeda, mencerminkan gaya dan karakter jenis huruf. Konsistensi stroke sangat berpengaruh pada keterbacaan dan keindahan visual.

28. *Swash*

Swash adalah goresan berhias yang menggantikan serif atau terminal untuk menciptakan karakter swash, bentuk dekoratif yang dianggap hidup dan elegan. Swash sering digunakan dalam tipografi kaligrafis atau undangan formal. Penggunaannya harus hati-hati agar tidak mengganggu keterbacaan teks.

29. *Tail*

Tail adalah goresan akhir yang mengarah ke bawah. Huruf kapital Q biasanya memiliki ekor yang khas dan sering kali bersifat dekoratif. Huruf kapital dengan kaki seperti K dan R kadang-kadang memiliki ekor melengkung yang memanjang secara luwes dari goresan diagonal.



Gambar 2.22 Tail

Sumber : <https://img.uxcel.com/practices/tail-1624349660896/a-1624349660896-2x.jpg>

30. Terminal

Terminal adalah ujung lengkung atau lurus dari goresan akhir, seperti yang terlihat pada a, c, f, j, r, dan y. Gaya terminal meliputi bola, paruh, dan tetesan air mata (lakrimal).

2.6.2 Kerangka Tipografi

Menurut Cullen (2012,39), bahwa struktur huruf memiliki kerangka geometris yang membentuk sistem visual penting dalam desain huruf. Kerangka ini membantu penulis memahami proporsi, keterbacaan, serta hubungan spasial antar elemen dalam satu jenis huruf. Adapun elemen-elemen utama dari kerangka tipografi sebagai berikut :

1. *Ascender Line*

Ascender Line adalah garis horizontal yang menandai ketinggian dari bagian huruf kecil yang menjulang ke atas, seperti pada huruf b,d,h, dan l. Garis ini menjadi batas atas bagi elemen *ascender*, yaitu bagian vertikal hruuf yang melampaui ketinggian normal huruf kecil (*x height*).

yang terlihat pada a, c, f, j, r, dan y. Gaya terminal meliputi bola, paruh, dan tetesan air mata (lakrimal).

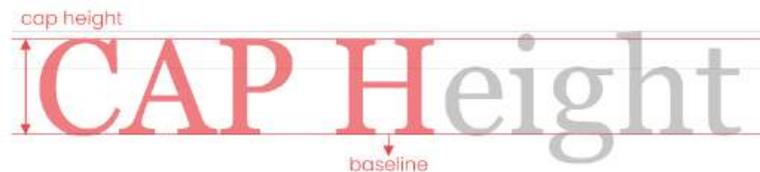


Gambar 2.25 *Baseline*

Sumber : <https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/09/baseline.png>

4. *Cap Height*

Cap Height adalah jarak dari garis dasar ke garis tutup yang mengukur tinggi huruf kapital (tanpa diakritik). Ujung lengkung atau lurus dari goresan akhir, seperti yang terlihat pada a, c, f, j, r, dan y. Gaya terminal meliputi bola, paruh, dan tetesan air mata (lakrimal).



Gambar 2.26 *Cap Height*

Sumber : <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi...>

5. *Cap Line*

Cap Line adalah garis horizontal imajiner yang menunjukkan batas atau huruf kapital. Posisi garis ini sebanding dengan titik puncak dari huruf seperti H, T, atau L, dan membantu mengukur proporsi huruf besar terhadap huruf kecil.

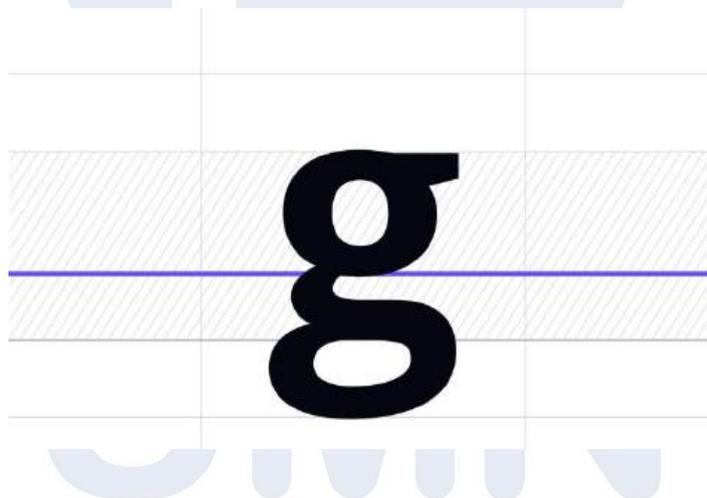


Gambar 2.27 *Cap Line*

Sumber : <https://cdn.prod.website-files.com/65084...>

6. *Descender Line*

Descender Line menandai batas terendah yang dicapai oleh elemen descender, yaitu bagian huruf yang menjulur ke bawah baseline, seperti pada huruf g, j, p, dan y. Garis ini menjadi batas bawah dalam kerangka vertikal dalam huruf.

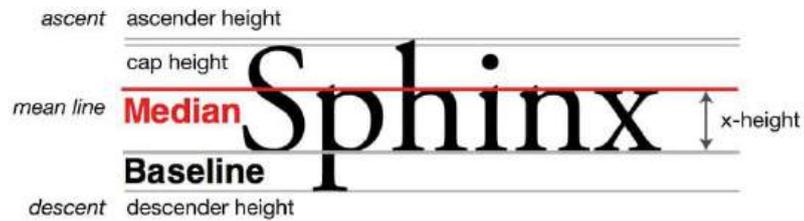


Gambar 2.28 *Descender line*

Sumber : <https://img.uxcel.com/practices/descender-line-1623...>

7. *Descent*

Descent adalah jarak maksimum antara baseline dan titik terendah suatu huruf, biasanya ditentukan oleh panjang descender. Nilai descent berpengaruh pada kebutuhan ruang antarbaris serta kestabilan visual dari blok teks.

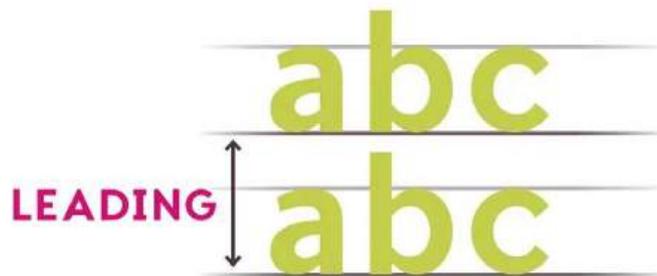


Gambar 2.29 *Descent*

Sumber : <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image...>

8. *Leading*

Leading adalah jarak vertikal dari satu garis dasar ke garis dasar berikutnya yang diukur dalam poin. Istilah ini berasal dari masa penataan huruf logam ketika strip timah dipasang di antara garis-garis huruf untuk menyesuaikan jarak vertikal.

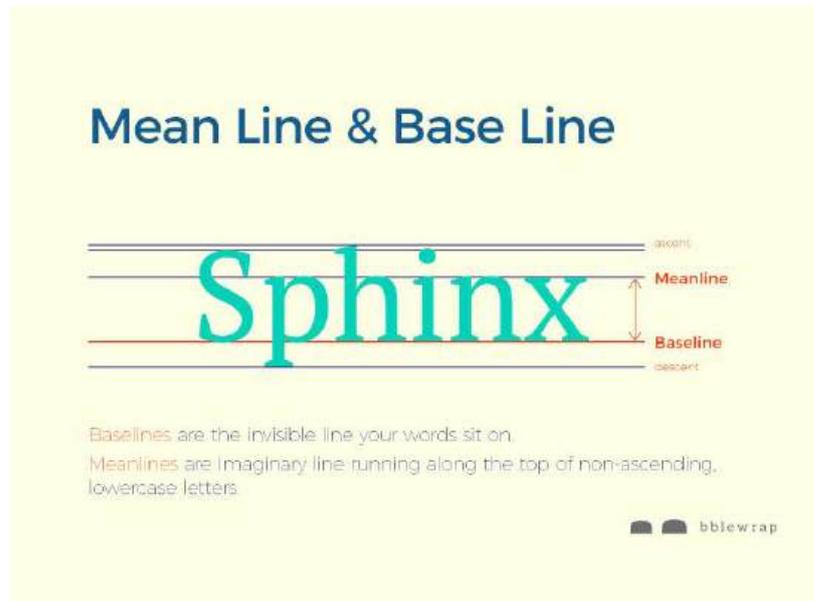


Gambar 2.30 *Leading*

Sumber : <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width...>

9. *Mean Line*

Mean Line adalah garis horizontal yang menandai titik puncak dari huruf kecil yang tidak memiliki ascender, seperti a, c, e, m, atau x. Garis ini membantu menetapkan tinggi rata-rata huruf kecil dalam satu jenis huruf, dan sering kali bertepatan dengan *x-height*.



Gambar 2.31 Mean Line

Sumber : <https://cdn.prod.website-files.com/5ca1dcaa4ccfeb49b2c2b...>

10. X-Height

Terminal adalah jarak dari garis dasar ke garis tengah, atau, biasanya, bagian atas huruf x kecil. Mengukur tinggi huruf kecil dikurangi ascender dan descender. Tinggi X menunjukkan ukuran jenis huruf yang dipersepsikan.ujung lengkung atau lurus dari goresan akhir, seperti yang terlihat pada a, c, f, j, r, dan y. Gaya terminal meliputi bola, paruh, dan tetesan air mata (lakrimal).



Gambar 2.32 X-Height

Sumber : <https://cdn.prod.website-files.com/5ca1dcaa4ccfeb49b2c2b75...>

2.6.3 Peran Tipografi dalam Komik

Tipografi dalam komik tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian teks, melainkan merupakan bagian integral dari sistem naratif visual. Huruf

yang diperlukan secara grafis menjadi perpanjangan dari citraan visual, dimana elemen tipografi turut menciptakan suasana, membentuk ritme narasi, dan menyiratkan nuansa suara dari tokoh atau narator.



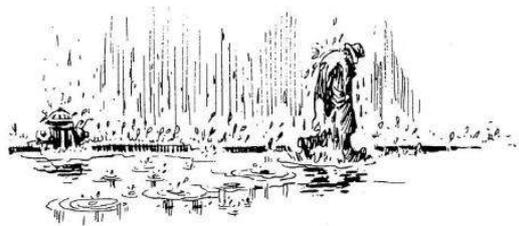
Gambar 2.33 Judul *A Contract With God*
Sumber : Eisner (1985)

Will Eisner dalam *Contract With God* menunjukkan bagaimana teks dapat digunakan sebagai elemen visual yang menyatu dengan gambar untuk membangun karakter yang lebih dalam. Judul karya tersebut ditampilkan dalam tablet batu, bukan perkamen atau kertas, sebagai simbol kekekalan dan rujukan terhadap sepuluh perintah Allah dalam kitab Musa. “Makna tersebut disampaikan melalui penggunaan konfigurasi tablet yang dikenal secara umum. Batu digunakan untuk menyiratkan kekekalan dan membangkitkan pengakuan universal atas 10 perintah Musa” (Eisner, 1985,10).

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

All day
the rain
poured
down on
the Bronx
without
mercy

The sewers overflowed
and the waters rose
over the curbs of the street.



Gambar 2.34 Gaya huruf yang dapat menunjukkan suasana
Sumber : Eisner (1985)

Selain itu pemilihan gaya huruf, perpaduan antara huruf ibrani dan huruf romawi yang padat dirancang secara sengaja untuk memperkuat dimensi religius dan histori dari narasi. Bahkan, Eisner menunjukkan bahwa desain tipografi dapat menggambarkan kondisi lingkungan, seperti ketika huruf-huruf tampak “dibasahi oleh hujan”, yang mengubah elemen mekanis huruf menjadi bagian dari pengalaman visual yang mendukung suasana cerita (Eisner, 1985,11).



Gambar 2.35 Tipografi dalam *The Spirit's Case Book of True Ghost Stories*
Sumber : Eisner (1985)

Dalam karya *The Spirit's Case Book of True Ghost Stories*, Eisner juga mencontohkan bagaimana penataan dialog yang spesifik mempengaruhi cara pembaca membayangkan suara tokoh, serta membentuk respons emosional. Tipografi dirancang sedemikian rupa memberikan petunjuk mengenai intonasi dan ritme pembacaan. Seperti yang dijelaskan oleh Eisner, “Dialog yang dieksekusi dengan cara tertentu memberi tahu pembaca bagaimana penulis menginginkannya terdengar. Dalam prosesnya, dialog tersebut membangkitkan emosi tertentu dan mengubah gambar” (Eisner, 1985,12).

Tipografi adalah seni menyusun huruf agar pesan tersampaikan secara jelas, estetis, dan komunikatif. Dalam komik, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai teks, tetapi menjadi bagian integral dari narasi visual yang membentuk suasana, ritme, dan ekspresi karakter. Elemen dari huruf dan struktur tipografi seperti baseline, x-height, dan ascender line turut memperkuat pengalaman membaca. Melaju pada pendekatan grafis yang tepat, tipografi dapat menyatu dengan ilustrasi dan memperdalam emosi pembaca.

2.7 Prinsip Desain

Robin Landa dalam bukunya *Graphic Design Solutions* (2001), mengemukakan beberapa prinsip desain yang dapat digunakan dalam membuat sebuah desain yang baik :

2.7.1 Format

Format adalah area kerja, atau yang membatasinya, dimana elemen-elemen visual ditempatkan. Format dalam desain grafis berlaku terhadap area kertas, kode digital layar, atau flatbed media lainnya. Ini adalah aspek pertama yang membentuk garis desain, mencakup arah, orientasi, dan keseimbangan komposisi.

2.7.2 *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan adalah distribusi elemen visual untuk mencapai stabilitas dan kenyamanan dalam komposisi. Keseimbangan terjadi dalam tiga bentuk:

1. **Simetris** : Ketika elemen seluruhnya sama di kedua sisi garis pusat.
2. **Asimetris** : Elemen-elemen itu secara visual tidak seimbang, tetapi menawarkan distribusi yang sama dengan tarikan tidak akurat dan kontras.
3. **Radial** : Elemen-elemen keluar dari pusat. Keseimbangan membantu menata kenyamanan visual dan menerangi struktur dalam desain.

2.7.3 *Visual Hierarchy* (Hierarki Visual)

Hierarki visual mengacu pada sistem pengorganisasian elemen berdasarkan tingkat kepentingannya dalam suatu desain. Hierarki visual membantu audiens memahami urutan informasi yang disajikan. Penekanan pada hierarki dicapai melalui perbedaan ukuran, warna, bentuk, posisi, dan

kontras. Prinsip ini sangat penting dalam desain komunikasi visual karena memungkinkan pesan utama dibaca dan dipahami pada tingkat tertinggi.

2.7.4 Rhythm (Ritme)

Pengulangan elemen visual secara terstruktur untuk memberikan kesan gerakan atau arus dalam desain. Ritme terdiri dari 3 bentuk yaitu.

1. *Alternating Rhythm* (Pengulangan pola bergantian)
2. *Progressive Rhythm* (Perubahan bertahap dalam bentuk dan ukuran)

2.7.5 Unity (Kesatuan)

Unity adalah kualitas keterpaduan dan keharmonisan antar elemen dalam desain. Ketika semua bagian dari suatu desain tampak saling terkait dan mendukung satu sama lain, maka terciptalah kesatuan. *Unity* dapat dicapai melalui pengulangan, keseimbangan visual (*continuity*), kesamaan bentuk dan warna, serta susunan elemen yang koheren. *Unity* berfungsi untuk menyatukan berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpecahkan.

2.7.6 Gestalt Principles (Hukum Persepsi Visual)

Prinsip ini berakar dari psikologi persepsi visual dan menjelaskan bagaimana manusia secara alami mengelompokkan elemen-elemen visual. Berikut merupakan prinsip utama Gestalt :

1. *Proximity* (kedekatan) : elemen yang berdekatan cenderung dianggap satu kelompok.
2. *Similarity* (kesamaan) : elemen yang serupa dalam bentuk atau warna yang cenderung dikelompokkan bersama.
3. *Continuation* (kelanjutan) : mata mengikuti aliran visual yang berkesinambungan.
4. *Closure* (penutup) : otak melengkapi bentuk yang tidak lengkap menjadi utuh.

2.7.7 Scale (Skala)

Skala merujuk pada ukuran relatif suatu elemen dibandingkan elemen lain dalam komposisi. Skala digunakan untuk menunjukkan pentingnya elemen tertentu dan membentuk hirarki visual. Perubahan skala juga dapat menciptakan variasi, kedalaman, dan dinamika visual dalam desain.

2.7.8 Proportion (Proporsi)

Proporsi adalah hubungan ukuran antar elemen dalam satu komposisi. Prinsip ini membantu dalam menciptakan harmoni visual dan keteraturan antar bagian. Proporsi yang tepat memperkuat struktur visual dan memberikan kejelasan dalam komunikasi pesan visual.

2.7.9 Contrast (Kontras)

Kontras diciptakan melalui perbedaan mencolok antar elemen desain, seperti terang dan gelap, besar dan kecil, tebal dan tipis, atau warna hangat dan dingin. Kontras berfungsi untuk menarik perhatian, menonjolkan elemen tertentu, dan menciptakan dinamika visual. Kontras juga merupakan cara efektif untuk memperkuat hierarki dan fokus visual.

2.7.10 Movement (Gerakan Visual)

Movement adalah prinsip yang mengarahkan aliran pandangan mata pemirsa melalui komposisi desain. Elemen visual dapat diatur sedemikian rupa agar membimbing mata dari satu titik dengan titik lain, membentuk narasi atau urutan logis dalam membaca informasi. Gerakan dapat tercipta melalui arah garis, posisi elemen, atau pola pengulangan.

2.7.11 Grouping and Arrangement (Pengelompokan dan Penataan)

Grouping dan Arrangement merupakan cara menyusun elemen agar memiliki keteraturan dan keterkaitan visual. Pengelompokan yang efektif memudahkan pembacaan informasi, sedangkan penataan yang baik

menciptakan alur visual yang logis dan estetik. Prinsip ini penting untuk menciptakan keseimbangan antara cara baca dan keindahan visual.

Prinsip desain merupakan pedoman dasar dalam menyusun elemen visual agar tercipta komposisi yang harmonis, fungsional, dan komunikatif. Prinsip-prinsip seperti keseimbangan, kesatuan, kontras, ritme, dan proporsi serta penekanan membantu mengarahkan perhatian, menciptakan hierarki, serta menjaga keterbacaan dalam visual. Penerapan prinsip menjadi landasan penting dalam membangun alur visual yang efektif, memperkuat narasi, dan menciptakan pengalaman membaca yang menyatu antara teks dan gambar.

2.8 Biografi

Menurut Swawikanti (2024), teks biografi merupakan teks yang berisi kisah perjalanan hidup seorang tokoh dalam menghadapi berbagai aspek hidupnya. Teks ini disusun dengan tujuan agar kehidupan dan nilai-nilai yang dianut oleh tokoh tersebut dapat dijadikan teladan bagi banyak orang. Secara umum, teks biografi memuat riwayat hidup seseorang sejak kelahirannya hingga masa kini, bahkan, dapat mencakup perjalanan hidupnya hingga wafat. Selain itu, teks biografi dapat mencantumkan permasalahan yang pernah dihadapi oleh tokoh tersebut, serta kelebihan dan prestasi tokoh yang dapat menginspirasi pembaca.

2.8.1 Sepuluh Peraturan dalam Biografi

Menurut Lee (2009,67), terdapat berbagai prinsip mendasar yang harus diperhatikan dalam penulisan biografi. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai pedoman penulis untuk menghasilkan biografi yang berkualitas dan dapat dipercaya. Berikut adalah sepuluh prinsip utama dalam biografi.

1. Kisah yang Disampaikan Harus Berdasarkan Kebenaran

Biografi umumnya berkisah tentang individu nyata, bukan karakter fiksi atau mitologis. Oleh karena itu, penulis memiliki tanggung jawab terhadap kebenaran, dan harus memastikan bahwa informasi yang disajikan harus sesuai dengan fakta sejarah. Banyak penulis memilih untuk mendramatisasi narasi dengan deskripsi emosional

yang mendalam, latar adegan yang kaya, atau strategi penceritaan yang membangun ketegangan. Bahkan, terdapat biografi yang memasukan unsur fiksi secara penuh, seperti menciptakan pertemuan imajiner antara penulis dengan subjek, menyisipkan episode yang direka, atau menggambarkan percakapan hipotesis.

2. Mencakup Keseluruhan Cerita Subjek

Biografi komprehensif idealnya mencakup keseluruhan kehidupan subjek atau, jika subjek masih hidup, setidaknya merangkum perjalanan hidupnya hingga saat ini. Banyak biografi memilih pendekatan tematis, memusatkan perhatian pada momen-momen penting, atau bahkan bergerak mundur dalam penceritaannya.

3. Transparansi dan Kejujuran dalam Biografi

Biografi modern menuntut keterbukaan dan kejujuran tanpa penyensoran atau idealisasi. Nilai utama dalam penulisan riwayat hidup terletak pada ketelitian investigatif dan ketepatan fakta. Seiring dengan menurunnya penghormatan terhadap otoritas, kehidupan publik dan pribadi figur yang layak dianggap layak dianalisis untuk dibuka.

4. Semua sumber yang digunakan harus diidentifikasi

Biografi bukanlah karya yang sepenuhnya bebas dari batasan hukum. Penulis seringkali berhadapan dengan isu hak cipta, izin dan kepemilikan intelektual. Biografi dapat ditulis atas permintaan ahli waris atau penerbit, dengan ketentuan terkait penggunaan dan pengutipan materi. Sebaliknya, penulis biografi yang tidak berwenang mungkin menghadapi keterbatasan dalam mengakses atau mengutip sumber-sumber penting.

5. Pemahaman Mendalam tentang Subjek

Dalam sejarah penulisan biografi, hubungan antara penulis dengan subjek bervariasi. Pada masa awal, biografi ditulis berabad-abad

setelah kehidupan tokoh yang diangkat, seperti karya Plutarch atau kisah para orang suci pada abad pertengahan. Namun, beberapa biografi ditulis oleh orang-orang sezaman, seperti William Roper yang mendokumentasikan Sir Thomas More berdasarkan pengalamannya langsung.

6. Penulis biografi harus bersikap objektif

Gagasan bahwa biografi bersifat impersonal dan objektif selalu diperdebatkan. Biografi awal tentang para santo, martir, pahlawan, pemimpin, dan pemikir memuat opini subjektif. Dari abad ke-16 hingga abad ke-18 cenderung bersifat parsial, sementara biografi abad ke-19 seringkali terlalu memuji subjeknya. Pada abad ke-20, pendekatan tertentu, seperti psikoanalisis, kerap diterapkan secara bias.

Dalam kajian modern, muncul pandangan bahwa biografi biasanya bersifat subjektif, karena setiap penulis memilih subjeknya berdasarkan alasan tertentu. Tidak ada biografi yang sepenuhnya bebas dari perspektif pribadi, karena ditulis oleh konteks sosial, budaya dan intelektual tertentu. Selain itu, pemahaman mendalam tentang profesi seringkali digunakan agar biografi dapat ditulis dengan akurat dan mendalam.

7. Biografi adalah suatu bentuk sejarah

Tidak ada individu yang hidup dalam isolasi, setiap kehidupan dipengaruhi oleh konteks sosial dan sejarahnya. Dalam biografi, penting untuk menempatkan subjek dalam zamannya agar pembaca memahami faktor-faktor yang membentuk perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, biografi tidak hanya menceritakan kehidupan individu, tetapi juga merefleksikan dinamika sejarah dan sosial yang mempengaruhinya.

8. Biografi sebagai Penyelidikan Identitas

Biografi menuntut pemahaman tentang identitas dan konsep diri. Cara pengembangan subjek dapat bervariasi, melalui anekdot, kebiasaan, percakapan, atau momen-momen penting dalam hidupnya. Meskipun seorang penulis biografi tidak harus memiliki teori spesifik tentang identitas, pendekatan teoritis dapat membatasi interpretasi.

Biografi selalu berhubungan dengan disiplin, seperti psikoanalisis, filosofi, sastra, dan sejarah. Beberapa disiplin ilmu bahkan tidak percaya pada segala sesuatu yang ditulis dalam biografi, dan lembaga tersebut tercermin dalam karya replika-replika maya yang memermalukan biografi, yang meliputi *The Aspern Papers* oleh Henry James atau *Flaubert's Parrot* oleh Julian Barnes. Namun, biografi adalah instrumen yang tepat yang terlihat untuk memahami individu dan identitasnya dalam dunia yang lebih luas.

9. Cerita tersebut harus memiliki nilai bagi pembaca

Biografi mulai jauh di dalam sejarah sudah membawa pertikaian moral baik dalam tradisi klasik maupun Kristen dengan menampilkan sosok tertentu sebagai role model atau sosok yang harus diingat. Kehidupan yang pantas di surga menjadi contoh, sedangkan kejatuhan seorang tokoh yang besar dijadikan pelajaran bagi para pembaca. Bahkan hingga saat ini, pendekatan ini seolah tak pernah usai di perdebatan mengenai biografi dan biografi itu sasaran pendidikan dan cara berefleksi moral untuk satu kehidupan.

Setiap penulis biografi pasti ada yang lebih percaya pada kebenaran dan menyuarakan fakta, sehingga ada yang mempertanyakan seorang tokoh lebih baik dikenang melalui rincian terkecilnya atau tindakan besarnya. Biografi juga sering kali mendapatkan kritikan sebagai salah satu bentuk penyalahgunaan cap pribadi yang

melanggar sebuah privasi dan menyederhanakan seorang pribadi yang begitu kompleks. Kendati demikian, terbukti sebuah biografi kadang-kadang penuh dengan makna dan banyak sensasi dalam satu kalimat serta menjawab pembaca yang hendak memperoleh informasi dan juga bersenang-senang.

Saat ini, biografi sudah menjadi satu dari banyak ragam cerita yang diadaptasi menjadi film, dokumenter, bahkan media sosial. Secara akademis, biografi mulai diakui sebagai salah satu dari banyak ragam bahan ajar penting, khususnya dalam konteks sejarah, sastra, dan ilmu jurnalisme. Kepopuleran ini menandakan terdapatnya perkembangan banyak orang yang ingin tahu dan tertarik terhadap pada kisah hidup seseorang.

10. Ketidakpastian Aturan dalam Biografi

Biografi adalah bentuk narasi yang dinamis dan bertentangan, tidak hanya dengan dirinya sendiri, tetapi juga bertransisi dari satu keadaan ke keadaan lain. Ketidakstabilan dalam definisi dan aturan yang mengatur biografi menunjukkan bahwa genre ini bebas dari norma. Dalam paradoks, dikatakan bahwa biografi adalah bentuk narasi yang dianggap paling kaku, konvensional dan tahan terhadap perubahan.

Dalam industri penerbitan, istilah definitif sering digunakan untuk menggambarkan sebuah biografi yang individu tertentu dianggap sebagai subjek dari catatan paling komprehensif dan akurat tentang hidupnya. Namun, asumsi ini bermasalah dikarenakan ketidakstabilan biografi serta banyaknya revisi dan reinterpretasi. Oleh karena itu, jika ada satu aturan yang dapat diterapkan dalam menulis biografi, adalah bahwa tidak ada biografi yang benar-benar definitif.

Biografi merupakan teks naratif yang merekam perjalanan hidup tokoh nyata dengan tujuan memberikan teladan dan inspirasi. Penulis biografi dituntut

untuk menyajikan kisah secara faktual, jujur, dan kontekstual, dengan pemahaman mendalam terhadap subjek dan zamannya. Meskipun bersifat naratif, biografi juga mencerminkan dimensi historis, sosial, dan identitas personal, yang menjadikan media yang efektif untuk edukasi dan refleksi moral.

2.9 Sekilas Biografi Tino Sidin

Menurut Joesoef (2014), Tino Sidin lahir pada 25 November 1925 di Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Sejak kecil, Tino Sidin telah menunjukkan ketertarikan dalam seni rupa dengan menggambar dan membuat seni yang sederhana. Pada awalnya, kakeknya melarang Tino Sidin menggambar karena merasa khawatir akan masa depan Tino Sidin jika hanya menjadi seorang tukang gambar. Meskipun demikian, beliau tetap berusaha membuktikan mendapatkan izin dari kakeknya, ia bekerja keras dengan berbagai dengan Taman Tino Sidin dan aktif dalam berbagai kegiatan seni dan pendidikan.

Saat pendudukan Jepang, Tino Sidin menemukan bakatnya ketika ia menarik perhatian seorang tentara Jepang dan merekrutnya menjadi pelukis yang bertugas membuat poster propaganda pihak Jepang. Ia akhirnya menerima gaji dan diberikan jabatan penting sebagai Kepala Bagian Poster Jawatan Penerangan di Tebing Tinggi.

Pada tahun 1946, Tino Sidin melanjutkan pendidikan seni di Yogyakarta. Tino Sidin mendalami kehidupan sehari-hari di lingkungan Taman Siswa. Beliau sering mendengar para tokoh pergerakan nasional bertemu dan berbicara di Pendapa Agung Taman Siswa. Demikian pula Tino Sidin merasa diperlakukan baik penuh kekeluargaan oleh Ki Darmosoegito, Tino Sidin sudah merasa nyaman di Yogyakarta.

Beliau kembali ke Tebing Tinggi untuk mengajar di Taman Muda Taman Siswa. Namun, kecintaanya terhadap seni membawanya kembali ke Yogyakarta, dimana ia bergabung di Sanggar Seniman Indonesia Muda (SIM). Ia mengenal banyak pelukis senior yang di kemudian hari menjadi tenar. Ia sering bertemu Affandi, Soedarso, S. Harijadi, Rusli dan sebagainya. Meskipun awalnya hanya

bertugas sebagai pembersih kuas milik para pelukis senior, ia terus mengasah kemampuannya dengan membuat sketsa dan mendalami seni secara otodidak.

Tino Sidin akhirnya menetap di Yogyakarta, tempat ia mengembangkan seni dan pendidikan seni rupa bagi anak-anak Indonesia. Salah satu pencapaiannya yang terkenal adalah program televisi “Gemar Menggambar”. Namun, membangun acara ini tidaklah hal yang mudah. Awalnya, konsep acara ini diragukan oleh banyak pihak karena menggambar dianggap sebagai bukan hiburan yang menarik di televisi. Ia menghadapi berbagai tantangan dalam mendapatkan dukungan dan jam tayang, namun ia dengan keyakinan dan kegigihannya ia membuktikan bahwa seni bisa dinikmati oleh semua orang. Ia bisa meyakinkan pihak televisi dan mengembangkan metode menggambar yang sederhana, mudah dan menyenangkan. Berkat usahanya, acara “Gemar Menggambar” menjadi populer dan digemari serta memberikan dampak besar bagi pendidikan seni di Indonesia.

Meski diapresiasi, metode mengajar Tino Sidin juga menuai kritik dari kalangan akademisi seni. Beberapa kritikus mengatakan bahwa pendekatannya yang menekankan kemudahan dan kesederhanaan dalam menggambar tidak memberi ruang bagi eksplorasi kreatif yang lebih dalam. Metode menggambar yang “ikut-ikutan” dianggap membatasi kebebasan berekspresi anak-anak. Selain itu, beberapa akademisi seni juga mengkritik karya Tino Sidin yang terlalu sederhana dan kurang menantang secara teknis bagi perkembangan seni rupa Indonesia. Mereka menilai bahwa diperlukan pendekatan yang lebih eksperimental dan konseptual bagi perkembangan seni rupa modern. Namun di sisi lain, para pendukung Tino Sidin berpendapat bahwa pendekatannya telah membuka lebih banyak akses terhadap seni bagi anak-anak Indonesia dan menanamkan kecintaan terhadap seni sejak dini.

2.10 Penelitian Relevan

Untuk memperkuat landasan penelitian dan menegaskan aspek kebaruan dalam studi ini, diperlukan kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Oleh sebab itu, subbab ini akan mengulas beberapa

penelitian terdahulu yang memiliki kontribusi signifikan dalam pemahaman isu tentang biografi Tino Sidin. Analisis akan dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian penelitian-penelitian tersebut dengan tujuan penelitian ini, metode yang digunakan, serta temuan utama yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor	Elly Sukmanasa Tustiyana Windiyani Lina Novita	Media komik digital pada materi <i>Peristiwa Sekitar Proklamasi</i> untuk IPS kelas V SD.	Meningkatnya hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama dalam sejarah proklamasi.
2.	Perancangan Komik Digital Biografi I Gusti Ngurah Rai sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Remaja	Achmad Zainul Arif Hariyanto Abdul Rohma Prasetyo	Media komik digital sebagai media edukasi pendidikan karakter remaja melalui biografi singkat I Gusti Ngurah Rai.	Komik digital biografi I Gusti Ngurah Rai terdiri dari empat episode yang diunggah di <i>webtoon</i> . Perancangannya bertujuan mengedukasi remaja tentang pendidikan karakter, khususnya dalam menghadapi dampak negatif tren di media sosial.
3.	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Banyudono	Hanita Yulia Krismiyati Mila C. Paseleng Adriyanto J. Gundo	Memberikan pelatihan pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan ini menghasilkan produk komik digital yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

		Angela Atik Setiyanti Yuliana T.B. Tacoh Rissal Efendi	keterampilan guru SD di Boyolali.	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi guru yang awalnya menganggap pembuatan komik digital rumit dan sulit, berubah setelah mereka berhasil membuat komik digital sendiri menggunakan aplikasi Pixton.
--	--	---	--------------------------------------	---

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, inovasi yang diterapkan dalam perancangan komik digital ini mencakup pengisahan perjalanan Tino Sidin dalam mengembangkan metode mengajar yang apresiatif. Mulai dari masa kecilnya di Tebing Tinggi hingga perjalanannya ke Yogyakarta, serta perjuangannya merintis pengajaran seni yang menghargai setiap ekspresi anak.

Komik ini akan disusun dalam format *webtoon* dengan gaya ilustrasi khas komik khas era 1960-1980, menampilkan warna-warna khas pada periode tersebut. Pengisahan cerita akan memperkenalkan latar belakang sejarah dan pendekatan filosofi yang membentuk karakter dan pemikiran Tino Sidin sebagai seorang pendidik seni.

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