

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik Digital

Komik digital diartikan sebagai medium naratif visual yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman membaca yang imersif. Komik digital bukan sekadar adaptasi komik cetak ke format digital, melainkan bentuk media yang khas dengan karakteristik tersendiri (Rodriguez & Kim, 2022, h.95).

Keunikan dalam komik digital adalah Dimana terletak pada kemampuan yang menciptakan ruang naratif interaktif di mana pembaca tidak hanya mengikuti cerita tetapi juga berpartisipasi dalam pengungkapan narasi (h.98). Komik digital sendiri memiliki berbagai macam bentuk, salah satu nya adalah *Webtoon Style*. Webtoon merupakan evolusi dari komik tradisional yang dikembangkan khusus untuk platform digital.

Webtoon bukan sekedar adaptasi komik ke format digital, melainkan bentuk seni tersendiri dengan karakteristik unik seperti pembaca mengharuskan untuk *scrolling* secara vertikal, penggunaan efek multimedia, dan integrasi penggunaan *smartphone* (Rahmatunnisa & Bahfen, 2023, h.299-306)

Dalam pemahaman membaca komik, pembaca langsung bisa memahami visual atau gambar yang menunjukkan jalan cerita pada komik yang bisa menyalurkan sebuah ekspresi kepada pembaca. (Martha Kuhlman & Jose Alaniz, 2022, h.5) Elemen latar pada desain sangatlah kuat dengan, ditampilkan dengan suasana yang gelap, suram, dan menegangkan dapat membuat para pembaca bisa mengekspresikan perjalanan membaca mereka dengan baik.

2.1.1 Elemen Komik Digital

Elemen pada komik digital sangatlah penting untuk di perhatikan dari segi panel, balon teks, tipografi, hingga ilustrasi. Setiap elemen bisa

berdampak besar pada setiap adegan yang di gambarkan agar terlihat dinamis dan mudah untuk di pahami (Martha Kuhlman & Jose Alaniz, 2022, h.10-11).

2.1.1.1 Panel

Komik merupakan cerita bergambar yang memvisualisaikan sebuah adegan dalam satu panel dan dilanjutkan dengan panel lain yang berisi adegan lain. Menurut Martha Kuhlman & Jose Alaniz (2022, h.328), Urutan, bentuk, dan tata letak panel dapat menciptakan perasaan yang tegang, cepat, lambat, dan stabil. Panel yang berdekatan secara visual atau tematis dapat menciptakan *gestalt*, di mana pembaca secara intuitif merasakan hubungan yang lebih dalam.

Setiap memiliki bentuk yang berbeda setiap adegan yang ditunjukkan, seperti panel kecil yang menunjukkan adegan kecil yang singkat sebagai detail khusus pada jalan cerita.



Gambar 2.1 Hanako Toilet Bound Chapter 101

Sumber: <https://www.reddit.com/r/hanakokun/comments/13dms6q>

Panel kecil ini biasanya dipakai untuk adegan kecil untuk mengisi suasana adegan agar tidak terlihat kosong dan biasanya ini dipakai untuk adegan yang menunjukkan area tertentu.

Lalu Panel berukuran sedang (*Rectangular Panel*), untuk menandakan alur cerita normal dan stabil. Berfungsi membentuk struktur narasi untuk menciptakan ritme bacaan yang konsisten dan menjadi “nada dasar” untuk variasi panel lainnya (h.328).



Gambar 2.2 Webtoon Aegis Orta Chapter Prolog

Sumber: <https://www.webtoons.com/id/fantasy/aegis-orta/prolog/>

Penggunaan panel berukuran sedang (*Rectangle Panel*) menjelaskan adegan dan alur cerita yang berkembang dengan stabil dan mudah diikuti, yang menjadikan pilihan utama dalam banyak genre komik digital. Penggunaan panel berukuran sedang atau berbentuk persegi dapat digunakan dalam adegan-adegan berikut:

- a. Penggunaan dialog atau interaksi yang seimbang, menunjukkan saat dua atau lebih karakter yang sedang berbincang secara bergantian, setiap panel persegi yang dipakai memberikan beberapa ruang untuk memperlihatkan visual pada adegan.
- b. Panel persegi juga digunakan untuk memperlambat tempo cerita, agar memberi ruang jeda pada pembaca untuk memahami konteks alur yang terjadi dan situasi pada emosi penggambaran karakter.



Gambar 2.3 Webtoon *Home Sweet Home*

Sumber: <https://www.webtoons.com/id/thriller/relaunch-legendaris-sweet-home/ep70/>

- c. Panel persegi biasanya sangat efektif dalam menjelaskan informasi yang detail pada narasi, latar, atau, pemandangan pada adegan yang ditunjukkan.

Panel persegi bukan hanya warisan estetika klasik, tetapi juga bagian dari sistem visual yang didukung teori kognitif terbaru. Menurut Neil Cohn (2022), bentuk ini memiliki kekuatan dalam menyederhanakan narasi dan memudahkan pemahaman pembaca melalui pola visual yang menyerupai struktur bahasa.

Lalu ada salah satu pemakaian panel yang penting dalam menunjukkan keseluruhan adegan yang disebut sebagai Panel Penuh (*Splash Page*) yang menandakan suasana yang penting, mengesankan, dan spektakuler, yang bekerja sebagai menciptakan efek dramatis yang memperkenalkan setting baru atau karakter utama. Panel ini digunakan untuk menekankan momen penting, menciptakan dampak visual

dramatis, dan memperlambat ritme cerita agar para pembaca fokus pada satu adegan besar atau klimaks. Penggunaan panel penuh (*Splash Panel*) dapat digunakan dalam adegan-adegan berikut:

- a. Penggunaan panel penuh biasanya digunakan adegan dimana karakter baru muncul untuk memperlihatkan karakter yang akan dikenalkan.



Gambar 2.4 Webtoon Home Sweet Home

Sumber: https://www.webtoons.com/id/thriller/relaunch-legendaris-sweet-home/ep70/viewer?title_no=8026&episode_no=71

- b. Adegan klimaks seperti situasi tegang, panik, atau konflik juga dipakai dengan panel penuh untuk menyajikan gambaran yang sesuai dengan suasana yang dipakai.
- c. Panel penuh juga digunakan untuk menunjukkan latar pada adegan seperti memperlihatkan pemandangan perkotaan.

Panel dalam komik memiliki peran penting dalam menyampaikan narasi visual secara efektif. Setiap jenis panel—kecil, sedang (persegi/rectangular), dan panel penuh (splash page)—memiliki fungsi naratif dan emosional yang spesifik. Panel kecil digunakan untuk memperlihatkan detail singkat atau area tertentu, menciptakan nuansa adegan tanpa membuat halaman terasa kosong. Panel sedang berfungsi sebagai struktur narasi utama yang menciptakan ritme bacaan yang stabil, cocok untuk dialog, memperlambat tempo cerita, dan memperjelas

informasi visual. Sementara itu, panel penuh digunakan untuk menekankan momen penting, menghadirkan dampak dramatis, serta memperkenalkan karakter atau latar baru secara visual mengesankan. Tata letak dan bentuk panel tidak hanya estetis, tetapi juga memainkan peran kognitif dalam membantu pembaca memahami alur cerita secara intuitif.

2.1.1.2 Ilustrasi

Dalam pembuatan komik, gaya gambar, proporsi tubuh, ekspresi pada wajah, dan gestur untuk karakteristik adalah kunci dalam menyampaikan emosi dan identitas. Representasi ini dapat memengaruhi citra tubuh, stereotip, dan pemahaman tentang kemampuan fisik. Ilustrasi sangatlah penting untuk menggambarkan suasana pada adegan agar terlihat hidup, Ilustrasi yang digambarkan akan menghasilkan ekspresi berbeda-beda dalam setiap adegannya (Martha Kuhlman & Jose Alaniz, 2022, h.61).



Gambar 2.5 Webtoon *The Failed Idol's Stalker*

Sumber: <https://www.webtoons.com/id/thriller/the-failed-idols-stalker/>

Ilustrasi dalam komik berperan sebagai alat komunikasi visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan pesan secara efektif dan ilustrasi tidak hanya menjadi pendukung teks, namun juga sebagai bagian integral dan narasi (Mahmudah, 2021,

h.8-15). Jadi dalam setiap adegan dan suasana dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang berbeda, seperti contoh adegan tegang akan dipadukan dengan gaya ilustrasi yang terlihat dinamis dan tajam.



Gambar 2.6 Komik *Tokyo Aliens*

Sumber: <https://mangadex.org/chapter/fa2ebbca-4c5f-4e21-b74e-09c43f00249e/21>

Contoh diatas merupakan ilustrasi dinamis yang memperlihatkan adegan pertempuran. Jika ingin memperlihatkan adegan yang menggambarkan kesenangan, ilustrasi akan menggambarkan suasana yang cerah dan gaya yang lebih luwes, menjadi sebuah perbedaan dengan adegan peretempuran di atas.



Gambar 2.7 *Webtoon The Regressed Empress's Abduction Marriage*

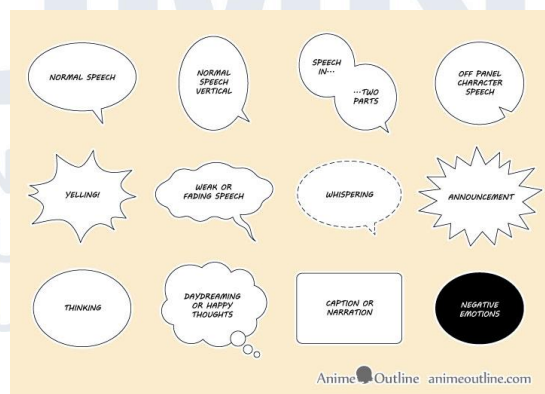
Sumber: https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/the-regressed-empress-abduction-marriage/list?title_no=7432

Ilustrasi dalam komik memegang peran sentral sebagai media visual yang menyampaikan emosi, identitas karakter, dan suasana cerita.

Gaya gambar, proporsi tubuh, ekspresi wajah, dan gestur karakter bukan hanya menjadi elemen estetis, tetapi juga menjadi alat komunikasi yang membentuk persepsi pembaca terhadap citra tubuh, stereotip, serta kemampuan fisik karakter. Sebagai bagian integral dari narasi, ilustrasi tidak hanya melengkapi teks, melainkan menyatu dengannya untuk memperkuat penyampaian pesan (Kuhlman & Alaniz, 2022). Oleh karena itu, setiap adegan menuntut pendekatan visual yang berbeda: adegan pertempuran digambarkan dengan ilustrasi dinamis dan tajam, sementara adegan yang menggambarkan kesenangan ditampilkan dengan gaya yang cerah dan luwes. Perbedaan gaya ini menegaskan bahwa ilustrasi berfungsi sebagai refleksi langsung dari suasana dan makna yang ingin disampaikan dalam setiap segmen cerita.

2.1.1.3 Balon Teks

Bentuk balon teks tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memengaruhi ritme membaca dan sensasi suara. Bentuk balon kata, jenis huruf, dan gaya bahasa dapat menciptakan perasaan berbisik, berteriak, atau berpikir. Efek suara visual dapat memicu respons sensorik pada membaca, seolah-olah mereka mendengar suara tersebut secara langsung (Martha Kuhlman & Jose Alaniz, 2022, h.155).



Gambar 2.8 Jenis-jenis balon teks

Sumber: <https://www.animeoutline.com/how-to-draw-manga-speech-bubbles/>

Balon teks dibentuk sedemikian rupa untuk menggambarkan gaya bicara pada adegan dan karakter yang dibawakan. Balon teks

berbentuk oval atau lingkaran biasa sudah banyak digunakan di hampir semua jenis komik sebagai gaya pembicaraan normal yang dibawakan oleh karakter, gaya pembawaan ekspresi yang normal dan biasa saja namun terlihat solid (Martha Kuhlman & Jose Alaniz, 2022, h.155-168).

Balon berbentuk seperti awan dan diikuti bulatan kecil menuju kepala karakter ini mencerminkan khayalan, lamunan, atau pikiran gembira. Bentuknya yang bergelombang dan lembut memberi kesan santai dan ringan, sesuai untuk melukiskan imajinasi atau perasaan positif.



Gambar 2.9 Komik *Kuchi ga Saketemo Kimi ni wa*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/6755468185298815/>

Balon teks berbentuk bintang dengan sudut-sudut tajam dan garis bergerigi ini umumnya dipakai untuk dialog yang disampaikan dengan suara sangat nyaring. Biasanya, bentuk balon ini mewakili ucapan seperti teriakan, bentakan, ataupun perintah tegas, sehingga pembaca segera memahami bahwa tokoh sedang berbicara dalam emosi memuncak. Bentuknya yang mencolok dan penuh sudut menciptakan kesan suara bergema dan lebih keras dibandingkan percakapan biasa. Selain itu, desain visualnya membuat pembaca langsung merasakan intensitas perasaan tokoh, entah itu kemarahan, ketegasan, ataupun kepanikan. Dengan begitu, balon ini bukan hanya memperjelas apa yang dikatakan, tetapi juga memberi isyarat mengenai cara pengucapan dan

suasana hati karakter. Efek visual ini membuat adegan menjadi lebih dramatis dan membuat pembaca lebih cepat menangkap makna dan emosi dalam setiap percakapan. Oleh karena itu, penggunaan balon teks semacam ini sangat berguna untuk memperkuat pesan dan memaksimalkan dampak visual dalam panel komik.

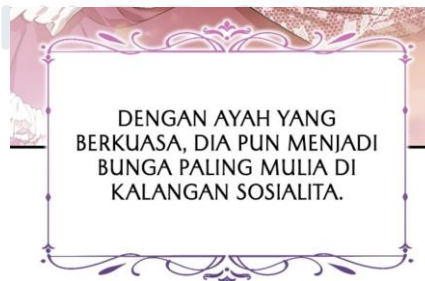


Gambar 2.10 Komik *Hanako Toilet Bound*

Sumber:

https://www.reddit.com/r/hanakokun/comments/186aad4/i_have_a_feeling_that_in_this_scene_hanako_was/

Penggunaan Balon teks tidak hanya digunakan untuk sebagai percakapan karakter dengan karakter lainnya, namun balon teks juga dipakai sebagai penggambaran suasana sebuah adegan, seperti ada satu adegan yang harus menceritakan bagaimana keadaan dalam satu adegan tersebut. Biasanya balon teks tersebut berbentuk persegi dan digunakan sebagai teks bahasa yang digunakan untuk narrator dalam cerita.



Gambar 2.11 Webtoon *The Regressed Empress's Abduction Marriage*

Sumber: https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/the-regressed-empresss-abduction-marriage/list?title_no=7432

Balon teks dalam komik memiliki peran penting yang tidak hanya menyampaikan informasi verbal, tetapi juga membentuk suasana, ritme membaca, dan pengalaman sensorik pembaca. Melalui variasi bentuk, jenis huruf, dan gaya garis, balon teks dapat menggambarkan berbagai ekspresi seperti berbisik, berteriak, atau berpikir, sehingga memperkuat emosi dan karakterisasi dalam adegan. Balon teks berbentuk oval atau lingkaran mencerminkan gaya bicara yang normal, sementara garis tebal dan tegas menunjukkan emosi intens seperti marah atau gelisah. Selain sebagai alat percakapan antar karakter, balon teks juga digunakan untuk menyampaikan narasi dan suasana melalui bentuk persegi yang biasanya digunakan oleh narator. Dengan demikian, balon teks merupakan elemen visual yang krusial dalam membangun dinamika cerita dalam komik.

2.1.1.4 Warna

Warna memiliki dampak emosional dan psikologis yang kuat. Penggunaan warna tertentu (misalnya, merah untuk bahaya, biru untuk kesedihan) dapat memicu respons visceral pada pembaca. Warna dapat memengaruhi suasana hati, energi, dan persepsi sensorik. Penggunaan warna yang kontras atau harmonis dapat menciptakan perasaan keseimbangan atau ketegangan visual. (Martha Kuhlman & Jose Alaniz, 2022, h.43)



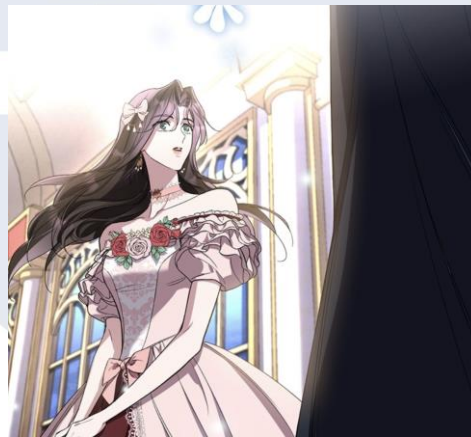
Gambar 2.12 *Webtoon Sweet Home*

Sumber: https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title_no=1285

Para kreator *Webtoon* menggunakan warna secara strategis dalam format scrolling vertical (Aditia, 2023, h.15-22). Salah satu nya

penggunaan warna dengan gradasi menjadi contoh visual yang basis dalam menggabungkan dua warna untuk menggambarkan suatu suasana dalam adegan tertentu. Seperti warna yang dipakai di *Webtoon Sweet Home*, kreator memakai perpaduan warna dua warna gelap yaitu hitam dan coklat untuk menggambarkan suasana suram.

Dalam seri *Webtoon The Regressed Empress's Abduction Marriage*, kreator menggunakan Teknik perwarnaan yang hangat dan terang untuk menggambarkan suasana yang tenang dan gembira pada ilustrasi yang digambarkan.



Gambar 2.13 Webtoon *The Regressed Empress's Abduction Marriage*

Sumber: https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/the-regressed-empress-abduction-marriage/list?title_no=7432

Warna dalam komik dan Webtoon memiliki kekuatan emosional dan psikologis yang signifikan. Penggunaan warna secara strategis mampu membentuk suasana, memicu emosi, serta memperkuat narasi visual. Warna tertentu seperti merah, biru, atau gradasi gelap dapat menggambarkan ketegangan, kesedihan, atau suasana suram, sementara warna hangat dan terang digunakan untuk menciptakan suasana ceria dan damai. Selain itu, pemilihan kontras atau harmoni warna turut memengaruhi persepsi visual pembaca, menciptakan keseimbangan atau ketegangan yang mendukung cerita. Dalam format Webtoon yang bersifat vertikal, teknik pewarnaan menjadi aspek penting untuk memperkaya pengalaman membaca dan memperdalam atmosfer adegan.

2.1.1.5 Tipografi

Penggunaan tipografi pada komik biasa nya memiliki banyak berbagai macam rupa disetiap percakapan yang dipakai atau efek suara yang digambarkan pada satu adegan. Menurut Mahardika (2024, h.8), tipografi dalam komik berperan penting dalam menyampaikan suasana, emosi, dan narasi cerita.

Penggunaan *font* yang dipakai pada *Webtoon Sweet Home* memiliki sifat yang sangat tegas dan menunjukkan gaya percakapan yang terlihat sangat menegangkan. Penggunaan tipografi dalam komik sangat penting untuk menjelaskan suasana yang terjadi dalam adegan, jadi tidak hanya dengan Gambaran ilustrasi saja, namun dengan tekanan dari gaya tipografi juga bisa menggambarkan adegan nya dengan baik secara tertulis. (Mahardika, 2024, h.8)



Gambar 2.14 *Webtoon Sweet Home*

Sumber: https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title_no=1285

Penggunaan tipografi pada panel komik *Hanako Toilet Bound* menunjukkan perbedaan diantara pembacaan latar situasi dan latar percakapan. Penggunaan font yang berbeda untuk menegaskan latar situasi dan menjelaskan karakter yang ditunjukkan pada adegan yang digunakan.



Gambar 2.15 Komik *Hanako Toilet Bound*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/311170655518691855/>

Tipografi dalam komik berperan penting sebagai elemen visual yang mendukung penyampaian emosi, suasana, dan narasi cerita. Beragam jenis huruf digunakan untuk memperkuat makna dalam dialog maupun efek suara, sehingga membantu pembaca merasakan intensitas dan dinamika adegan. Dalam Webtoon *Sweet Home*, tipografi yang tegas menciptakan kesan menegangkan, sedangkan dalam *Hanako Toilet Bound*, variasi font digunakan untuk membedakan antara narasi latar dan dialog karakter. Dengan demikian, tipografi bukan hanya pelengkap ilustrasi, melainkan bagian integral dari komunikasi visual yang memperkaya pengalaman membaca komik.

2.1.1.6 Desain Karakter

Menurut Waryada & Cahyadi (2023, h.32), elemen karakter dalam desain memiliki peran penting dalam membangun identitas visual yang kuat dan mudah dikenali. Elemen-elemen ini mencakup aspek-aspek seperti bentuk tubuh, ekspresi wajah, warna, proporsi, hingga atribut pendukung karakter yang secara keseluruhan mencerminkan kepribadian atau nilai tertentu yang ingin disampaikan. Desain karakter yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai visual yang menarik, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan pesan,

emosi, dan cerita kepada audiens. Dengan karakter yang kuat dan konsisten, sebuah karya desain mampu membangun hubungan emosional dengan penonton, meningkatkan daya tarik visual, serta memperkuat pesan atau identitas merek yang diwakilinya. Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan elemen karakter secara tepat menjadi aspek krusial dalam proses perancangan desain visual.

1. Bentuk Dasar dan Siluet

Menurut Waryada & Cahyadi (2023, h.34), bentuk dasar dan siluet merupakan elemen penting dalam membangun persepsi karakter. Bentuk geometris seperti lingkaran menggambarkan sifat ramah dan ceria, kotak mencerminkan kekuatan serta stabilitas, sedangkan segitiga kerap digunakan untuk karakter yang tajam atau antagonis. Pemilihan bentuk ini membantu menyampaikan kepribadian karakter secara visual. Selain itu, siluet yang khas membuat karakter lebih mudah dikenali, bahkan hanya dalam bentuk bayangan atau dilihat dari kejauhan. Oleh karena itu, penggunaan bentuk dan siluet secara tepat sangat berpengaruh dalam desain karakter yang efektif dan komunikatif

Siluet yang unik memungkinkan karakter mudah dikenali meskipun dalam bentuk bayangan atau dari kejauhan. (Waryada & Cahyadi, 2023, h.34)



Gambar 2.16 Siluet tiap Desain Karakter

Sumber: <https://steemit.com/steemit/@donikudjo/membuat-karakter-komik-strip>

Bentuk geometris seperti lingkaran, kotak, dan segitiga masing-masing menggambarkan kepribadian yang berbeda, membantu menyampaikan karakteristik emosional dan sifat tokoh secara visual.

Selain itu, siluet yang unik memudahkan pengenalan karakter bahkan dalam kondisi minimal seperti bayangan atau jarak jauh. Dengan demikian, pemilihan bentuk dan siluet yang tepat sangat penting untuk menciptakan desain karakter yang efektif, komunikatif, dan mudah diingat.

2. Struktur Wajah Ekspresif

Sistem desain wajah mereka berfokus pada proporsi dan hubungan antara fitur-fitur wajah untuk memaksimalkan keterbacaan emosional:

- a. Karakter perlu memiliki beragam ekspresi wajah yang kuat agar emosi dapat tersampaikan dengan jelas, terutama dalam media seperti komik dan animasi. Variasi ekspresi ini membantu pembaca atau penonton memahami perasaan, suasana hati, dan reaksi karakter tanpa memerlukan banyak dialog. Ekspresi wajah yang beragam menciptakan kedalaman emosional dan membuat karakter terasa hidup serta lebih mudah dihubungkan oleh audiens. Dalam dunia visual seperti animasi dan komik, komunikasi nonverbal sangat penting, sehingga kekuatan ekspresi wajah menjadi salah satu elemen utama dalam mendukung narasi dan membangun karakter yang menarik.



Gambar 2.17 Contoh Ekspresi Desain Karakter Flynn Rider

Sumber: <https://characterdesignreferences.com>

- b. Gestur dan bahasa tubuh berperan penting dalam mengungkapkan sikap serta emosi karakter secara visual, tanpa bergantung pada

penggunaan dialog yang berlebihan. Melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan postur, karakter dapat menunjukkan perasaan seperti marah, senang, takut, atau percaya diri. Elemen non-verbal ini memperkaya narasi dan memperjelas maksud karakter dalam sebuah adegan. Selain itu, bahasa tubuh yang konsisten juga membantu memperkuat identitas dan kepribadian karakter. Dengan demikian, komunikasi visual melalui gestur menjadi aspek penting dalam desain karakter yang kuat dan ekspresif.



Gambar 2.18 Contoh gestur tubuh pada desain karakter

Sumber: <https://theivytree.com/examples-of-character-design/>

Proporsi dan variasi ekspresi wajah yang kuat memungkinkan karakter mengkomunikasikan perasaan secara jelas tanpa banyak dialog, sehingga memperkaya kedalaman emosional dan membuat karakter lebih hidup serta mudah dihubungkan oleh audiens. Selain itu, gestur dan bahasa tubuh yang tepat memperkuat identitas dan kepribadian karakter, sekaligus memperjelas maksud dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, komunikasi non-verbal melalui ekspresi dan gerakan tubuh sangat penting dalam menciptakan desain karakter yang ekspresif dan naratif.

3. Kostum dan Aksesoris

Kostum dalam desain karakter berfungsi sebagai elemen visual yang mencerminkan kepribadian, latar belakang, dan identitas karakter dalam suatu narasi. (Nurraudah & Nugraha, 2023, h.12-20)

- a. Pakaian dan aksesoris memberikan informasi tambahan tentang kepribadian dan latar belakang karakter.
- b. Desain kostum juga harus mempertimbangkan fungsionalitas dalam animasi dan gaya artistik komik.



Gambar 2.19 Sam's Tasty Art Costume Character Design

Sumber: <https://artsammich.blogspot.com/2013/06/costume-design-vs-character-design.html>

Kostum dalam desain karakter berperan penting sebagai elemen visual yang menggambarkan kepribadian, latar belakang, dan identitas karakter. Pakaian dan aksesoris tidak hanya memperkaya tampilan, tetapi juga memberikan informasi kontekstual yang mendalam tentang karakter. Selain aspek estetika, desain kostum harus memperhatikan fungsionalitas, terutama dalam media animasi dan komik, agar mendukung gerakan dan gaya artistik yang diinginkan.



Gambar 2.20 Desain Karakter Elysia, *Honkai Impact 3rd*

Sumber: <https://www.gamerbraves.com>

Desain kostum karakter ini menampilkan perpaduan warna ungu, putih, hitam, dan emas yang mencerminkan kekuatan, kemewahan, dan keanggunan. Elemen seperti armor di bagian pinggul dan paha

menunjukkan peran aktif karakter dalam pertempuran, sementara detail ornamen dan gaya asimetris memberikan nuansa fantasi futuristik. Rambut panjang berwarna pink dengan pita besar menambahkan kesan feminin yang kuat namun tetap mencolok. Bentuk siluet ramping dan pose tegas memperkuat citra karakter sebagai sosok yang percaya diri dan dominan. Keseluruhan desain menyeimbangkan antara kelembutan visual dan kekuatan, sehingga karakter tampak elegan sekaligus tangguh.

Kostum tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan identitas, peran, dan kepribadian karakter secara langsung kepada penonton melalui bahasa visual.

4. Sistem Warna Psikologis

Melalui warna, karakter bisa menyampaikan mood, kepribadian, dan emosi secara instan kepada audiens. Misalnya, warna cerah seperti kuning atau merah bisa menunjukkan semangat dan energi, sementara warna gelap seperti hitam atau biru tua bisa memberi kesan misterius atau serius. Selain itu, pemilihan warna yang tepat membantu karakter menjadi lebih mudah dikenali dan menguatkan identitas visualnya dalam konteks cerita atau merek. Jadi, warna adalah elemen krusial dalam desain karakter. Menurut Promjeen & Boonchuai (2024, h.313), pemilihan warna memengaruhi bagaimana audiens memahami karakter:

- a. Warna merah melambangkan semangat, kekuatan, dan agresivitas. Warna ini sering dikaitkan dengan energi yang berapi-api, dorongan untuk bertindak, serta keberanian.



Gambar 2.21 Karakter Animasi *Troubleshooter*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/163255555237561147/>

- b. Warna biru melambangkan ketenangan, kecerdasan, dan kepercayaan. Nuansa biru memberi kesan damai dan sejuk, sehingga mampu menciptakan suasana tenang.



Gambar 2.22 Ike Eveland

Sumber: <https://x.com/rovathia/status/1896274971040866804?t=vEXHzBJ4V3UjTP-6s3AvgQ&s=09>

- c. Warna kuning melambangkan keceriaan, kreativitas, dan kepolosan. Nuansanya membawa energi cerah dan hangat, sehingga mampu membangkitkan semangat dan suasana gembira. Selain itu, warna ini sering dikaitkan dengan ide-ide baru, imajinasi, serta sifat tulus, sehingga membuatnya terkesan menyenangkan.



Gambar 2.23 Karakter *Madoka Magica*, Mami

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/844493674574074/>

- d. Warna hijau melambangkan keseimbangan, kedekatan dengan alam, dan ketenangan. Nuansanya menghadirkan suasana segar, nyaman, dan harmonis sehingga memberi rasa damai sekaligus menenangkan secara alami dan menyejukkan perasaan dalam setiap keadaan.

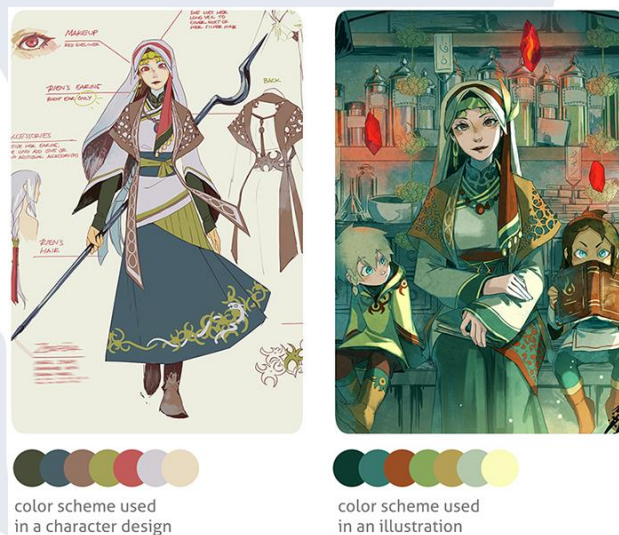


Gambar 2.24 Karakter Collei dari *Genshin Impact*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/867717053210283554/>

Penggunaan kombinasi warna dalam sebuah karya harus disesuaikan agar sejalan dan harmonis dengan latar belakang karakter maupun suasana cerita. Setiap warna yang dipilih perlu mempertimbangkan identitas dan kepribadian tokoh, sehingga bisa memperkuat penggambaran emosi, sifat, dan peran mereka dalam alur. Selain itu, warna juga memegang peran penting dalam membangun atmosfer

adegan, baik itu dalam suasana ceria, dramatis, sedih, maupun menegangkan. Dengan perpaduan warna yang tepat, pembaca lebih mudah terhubung secara emosional dan memahami makna visual di balik setiap peristiwa dalam cerita. Keselarasan warna ini menciptakan keseimbangan visual sehingga komposisi panel terasa nyaman di mata dan mendukung alur cerita secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancang harus memperhatikan setiap detail warna agar mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan sesuai dengan tujuan naratifnya. Dengan begitu, warna tidak hanya memperindah gambar, tetapi juga memperkuat makna dan pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.



Gambar 2.25 Contoh penggunaan warna pada desain karakter
Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

Warna merupakan elemen penting dalam desain karakter karena mampu menyampaikan mood, kepribadian, dan emosi secara langsung kepada audiens. Warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan hijau membawa kesan energi, keceriaan, dan keseimbangan, sementara warna gelap seperti hitam dan biru tua memberi kesan serius atau misterius. Pemilihan warna yang tepat tidak hanya memudahkan pengenalan karakter, tetapi juga memperkuat identitas visual serta mendukung konteks cerita atau

merek secara keseluruhan. Kombinasi warna yang harmonis dengan latar belakang karakter dan suasana cerita sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterhubungan audiens terhadap karakter tersebut.

2.2 Prinsip Desain Komik Digital

Pratiwi dan Putri (2023, h.28) menyusun prinsip desain komik digital sebagai panduan penting dalam menciptakan media visual yang efektif, informatif, dan menarik. Prinsip ini muncul dari kebutuhan komik digital untuk tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang fungsional bagi pengguna media digital interaktif seperti *Webtoon*, *e-learning*, atau *motion comic*.

2.2.1 Keterbacaan Visual (*Visual Readability*)

Dalam perancangan komik digital, kemudahan membaca merupakan aspek penting yang harus diperhatikan, terutama jika menggunakan format vertikal seperti pada platform *Webtoon*. Format ini memungkinkan pembaca untuk menggulir cerita secara linier dari atas ke bawah, sehingga alur cerita harus disusun dengan runtut dan mudah diikuti. Penempatan panel juga perlu memperhatikan arah baca yang logis, yakni dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan (untuk konteks budaya Indonesia), agar pembaca tidak mengalami kebingungan saat berpindah dari satu panel ke panel berikutnya. Selain itu, penggunaan ruang kosong (*spacing*) antara panel harus cukup agar setiap adegan terasa terpisah dan mudah dikenali. Teks dan gambar pun harus diatur secara harmonis agar tidak saling menumpuk atau mengganggu keterbacaan, sehingga informasi visual dan naratif dapat tersampaikan secara efektif kepada pembaca.



Gambar 2.26 *The Failed Idol's Stalker*

Sumber: <https://www.webtoons.com/id/thriller/the-failed-idols-stalker/>

2.2.2 **Konsistensi Visual (*Visual Consistency*)**

Dalam pembuatan komik digital, menjaga konsistensi visual sangat penting untuk mendukung kelancaran narasi. Gaya ilustrasi, proporsi karakter, dan skema warna perlu dipertahankan secara konsisten sepanjang cerita agar pembaca dapat dengan mudah mengenali karakter dan suasana. Ketidakkonsistenan, seperti perubahan bentuk karakter, warna latar yang tidak selaras, atau teknik gambar yang berubah-ubah, dapat mengganggu alur cerita dan mengurangi kenyamanan pembaca dalam mengikuti narasi. Selain itu, konsistensi visual berperan penting dalam membangun dan mempertahankan identitas komik, sehingga menciptakan keterikatan yang lebih kuat antara karya dan audiensnya.

2.2.3 **Integrasi Visual dan Naratif (*Narrative-Visual Integration*)**

Dalam komik digital, keterpaduan antara teks dan gambar menjadi kunci utama dalam menyampaikan cerita secara efektif. Keduanya tidak dapat berdiri sendiri, melainkan harus saling melengkapi untuk memperkuat makna dan emosi dalam setiap adegan. Ilustrasi berperan penting dalam mengekspresikan perasaan, gerakan, dan atmosfer cerita, bahkan ketika teks yang digunakan minimal. Oleh karena itu, pengaturan elemen teks seperti balon dialog, narasi, dan onomatopoeia perlu dirancang dengan cermat agar tidak mengganggu komposisi visual. Penempatan teks yang tepat akan membantu

menjaga keseimbangan tampilan dan memastikan pesan tersampaikan tanpa mengorbankan kekuatan visual ilustrasi.

2.2.4 Psikologi Warna (*Color Psychology*)

Penggunaan warna dalam komik digital tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun suasana emosional yang mendukung alur cerita. Warna-warna tertentu mampu menyampaikan emosi secara visual dan memperkuat pesan naratif kepada pembaca.

1. Fungsi emosional warna:

- a. Warna merah dan oranye umumnya digunakan untuk menggambarkan emosi yang intens seperti kemarahan, ketegangan, atau aksi yang memuncak.
- b. Warna biru dan abu-abu menciptakan kesan tenang, sedih, atau suasana yang reflektif.
- c. Warna dengan kontras tinggi sering dimanfaatkan dalam adegan-adegan aksi atau klimaks untuk menambah dramatisasi dan daya tarik visual.

2. Kesesuaian warna dengan karakter dan cerita:

- a. Kombinasi warna yang digunakan harus selaras dengan kepribadian karakter serta perkembangan plot, agar dapat memperkuat identitas visual dan mendukung keterlibatan emosional pembaca.

2.2.5 Interaktivitas dan Adaptasi Digital

Komik digital modern semakin berkembang dengan dukungan elemen interaktif seperti tombol navigasi, efek suara, dan animasi yang memperkaya pengalaman membaca. Namun, penambahan fitur-fitur ini perlu dilakukan secara seimbang agar tidak mengalihkan perhatian atau mengganggu alur cerita. Interaktivitas juga dapat diwujudkan melalui fitur seperti pilihan jalur cerita (*branching narratives*), voting, atau kolom komentar, yang memungkinkan pembaca terlibat secara langsung dalam perkembangan cerita.

Kehadiran elemen-elemen ini tidak hanya meningkatkan daya tarik, tetapi juga menciptakan pengalaman membaca yang lebih personal dan imersif.

Prinsip desain komik digital merupakan panduan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang efektif, menarik, dan fungsional bagi pengguna media interaktif. Pratiwi dan Putri (2023) menekankan lima aspek utama: keterbacaan visual, yang memastikan alur cerita mudah diikuti melalui penempatan panel dan teks yang jelas; konsistensi visual, yang menjaga kesinambungan gaya ilustrasi dan identitas cerita; integrasi visual dan naratif yang menekankan sinergi antara teks dan gambar agar saling memperkuat makna; psikologi warna, yang digunakan untuk membangun emosi dan suasana dalam cerita; serta interaktivitas dan adaptasi digital, yang memungkinkan pengalaman membaca lebih personal melalui fitur-fitur tambahan seperti animasi, suara, dan opsi partisipatif. Kelima prinsip ini menjadi fondasi dalam pengembangan komik digital modern agar tetap relevan, komunikatif, dan engaging di era digital.

2.3 Interaktif

Konsep interaktivitas merupakan sebuah pendekatan komprehensif untuk memahami hubungan dinamis antara manusia dan teknologi digital (Adiyaksa, 2024, h. 147). Mereka memandang interaktivitas bukan hanya sebagai fitur teknis, melainkan sebagai pengalaman multidimensi yang terjadi dalam ruang komunikatif antara pengguna dan sistem. Dalam kerangka teoretis mereka, interaktivitas didefinisikan sebagai proses pertukaran makna di mana teknologi dan pengguna saling mempengaruhi dalam hubungan yang terus seimbang.

2.3.1 Elemen Interaktif

Elemen Interaktif dirancang untuk menciptakan pengalaman dinamis, dimana pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memiliki kendali atas interaksi yang terjadi.

2.3.1.1 *Decision Points*

Titik-titik keputusan kritis dalam narasi yang memaksa pembaca untuk mempertimbangkan konsekuensi etis dari pilihan mereka terkait privasi data (Firmansah et al., 2022, h.4). Decision points mencakup tiga aspek utama dalam *decision points*:

a. *Adaptive Decision Making*

Pengguna menyesuaikan Keputusan mereka berdasarkan informasi yang tersedia dan feedback yang diberikan oleh sistem interaktif.

b. *Real-Time Interaction*

Pengambilan Keputusan sering terjadi dalam waktu nyata, sehingga desain sistem harus mempertimbangkan kecepatan respon.



Gambar 2.27 Gim *Detroit Become Human*

Sumber: <https://whatchaa.com/2018/04/25/detroit-become-human-vs-deus-ex-human-revolution/>

c. *Predictive Engagement*

Sistem interaktif dapat menggunakan kecerdasan buatan untuk memprediksi pilihan pengguna dan menawarkan rekomendasi yang lebih relevan.



Gambar 2.28 Gim *Detroit Become Human*

Sumber: <https://www.playstation.com/en-tr/games/detroit-become-human/>

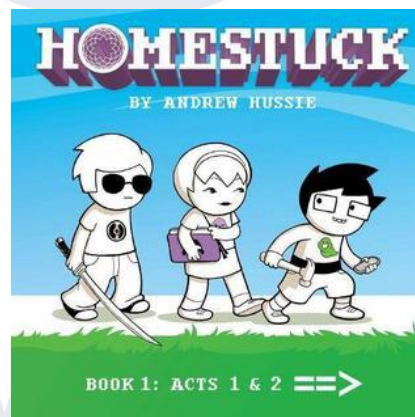
Salah satu contoh nya, dalam gim *Detroit: Become Human* yang dipublikasikan pada tahun 2018, menggunakan decision point

sebagai titik-titik dalam permainan di mana pemain harus membuat pilihan yang berdampak pada alur cerita, hubungan antar karakter, serta fase bagian terakhir terjadi.

2.3.1.2 *Branching Narratives*

Branching narratives adalah struktur naratif dalam media interaktif di mana pilihan pengguna memengaruhi alur cerita dan menghasilkan berbagai kemungkinan jalur atau akhir cerita yang berbeda. Baptista (2024, h.45-60) menyoroti bahwa *branching narratives* berkembang melalui dua pendekatan utama:

- a. Fiksi Hiperteks (*Hypertext Fiction*)
Narasi bercabang yang bergantung pada navigasi pengguna melalui teks yang terhubung secara non-linear.
- b. Fiksi Interaktif (*Interactive Fiction*)
Cerita yang berkembang berdasarkan keputusan pemain dalam lingkungan digital yang dinamis.



Gambar 2.29 *Interactive Webcomic Homestuck*

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Homestuck>

Menurut penelitian ini, *branching narratives* dalam interaktivitas menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dengan:

- a. Meningkatkan im pengguna melalui keterlibatan aktif dalam jalannya cerita.
- b. Memberikan personalisasi cerita berdasarkan pilihan yang dibuat oleh pengguna.

- c. Menghasilkan variasi naratif yang lebih kompleks dibandingkan dengan cerita linear tradisional.

2.3.1.3 ***Knowledge Integration Points***

Knowledge Integration Points adalah titik-titik dalam proses pembelajaran atau pengalaman interaktif di mana pengguna menghubungkan informasi dari berbagai sumber untuk membangun pemahaman yang lebih luas dan mendalam (Adiyaksa, 2024, h. 147). Hajisoteriou et al. (2024, h.2) menyoroti bahwa *Knowledge Integration Points* memainkan peran kunci dalam pembelajaran interaktif, terutama dalam konteks pendidikan dan pengembangan keterampilan digital.

Knowledge Integration Points dalam interaktivitas memiliki beberapa fungsi utama:

- a. Meningkatkan keterhubungan antara berbagai disiplin ilmu, memungkinkan pengguna untuk membangun pemahaman lintas bidang yang lebih komprehensif.
- b. Mendorong refleksi kritis, di mana pengguna tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengevaluasi dan menyesuaikannya dengan konteks mereka sendiri.
- c. Menyediakan mekanisme untuk pengalaman belajar yang lebih personal, dengan memungkinkan sistem menyesuaikan konten berdasarkan interaksi pengguna.

Elemen interaktif dalam media dirancang untuk menciptakan pengalaman yang dinamis dan partisipatif, di mana pengguna memiliki kontrol aktif terhadap alur dan konten. Decision points memaksa pengguna membuat pilihan yang berdampak pada narasi, dengan dukungan sistem yang adaptif, respons real-time, dan prediksi pilihan pengguna. Branching narratives memungkinkan cerita bercabang berdasarkan keputusan pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih personal, kompleks, dan mendalam dibandingkan cerita linear. Sementara itu, *Knowledge Integration Points* berfungsi sebagai

momen penting dalam pembelajaran interaktif yang menghubungkan berbagai sumber informasi, mendorong refleksi kritis, dan menyesuaikan pengalaman belajar sesuai kebutuhan pengguna, sehingga memperkaya pemahaman dan keterampilan mereka secara lebih komprehensif.

2.4 Storytelling

Storytelling adalah metode komunikasi berbasis narasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan emosional, interaktif, dan mudah diingat (Ananda & Nurdiarti, 2024, h.43). Dalam konteks Pendidikan dan komunikasi, *storytelling* dianggap sebagai metode efektif untuk menyampaikan konsep abstrak pada cerita dengan cara yang lebih menarik dan bisa dipajami dengan mudah (Ananda & Nurdiarti, 2024, h.44).

Dalam konteks komunikasi digital, Haq, Rahman, & Tohir (2024, h.141) memperluas definisi storytelling dengan memperkenalkan konsep visual *storytelling*, di mana narasi disampaikan melalui elemen visual seperti gambar, infografis, dan video untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan audiens

2.4.1 Jenis-Jenis Storytelling

Berdasarkan penelitian terbaru dan teori terdahulu, storytelling dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis utama:

1. Digital Storytelling

Menggunakan media digital seperti video, animasi, atau infografis untuk menyampaikan narasi (Ananda & Nurdiarti, 2024, h.44).

a. Integrasi Multimedia dalam Narasi

Digital storytelling menggunakan teks, gambar, video, dan suara untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif bagi audiens. Contoh: Podcast Rintik Sedu yang memanfaatkan suara dan musik latar untuk meningkatkan emosi dan keterikatan pendengar.

b. Interaktivitas dalam Digital

Storytelling Media digital memungkinkan pengguna berinteraksi dengan cerita, misalnya melalui voting, komentar, atau pilihan jalur cerita.

Contoh: Webtoon dengan branching narratives yang memungkinkan pembaca memilih bagaimana alur cerita berkembang.

c. Penyampaian Pesan yang Efektif

Storytelling digital digunakan dalam edukasi, pemasaran, dan kampanye sosial karena mampu menyampaikan pesan dengan lebih emosional dan menarik.

Contoh: Kampanye digital yang menggunakan video storytelling untuk meningkatkan kesadaran terhadap suatu isu sosial.

d. Fleksibilitas Format dan Platform

Digital storytelling dapat disampaikan melalui berbagai platform seperti media sosial, website, YouTube, dan aplikasi mobile.

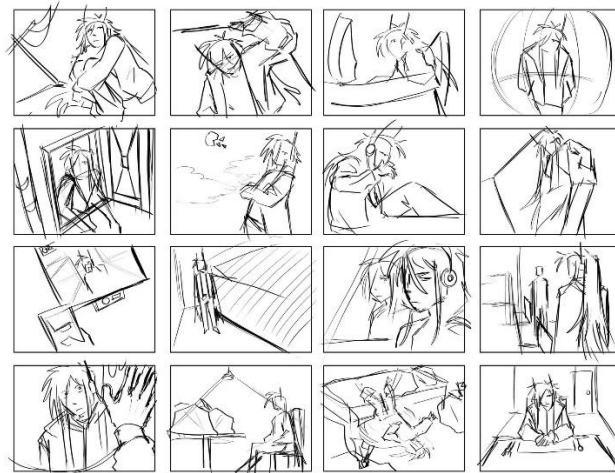
Contoh: Instagram Stories dan TikTok yang memungkinkan pengguna membuat cerita pendek berbasis video.

2. *Visual Storytelling*

Visual Storytelling adalah teknik menyampaikan narasi melalui elemen visual seperti gambar dan ilustrasi untuk mengomunikasikan cerita secara efektif dan menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi audiens (Haq, Rahman, & Tohir, 2024, h.142).

a. Kombinasi Visual dan Narasi

Elemen visual harus mendukung alur cerita, bukan hanya sebagai dekorasi. Contoh: Dalam Webtoon atau film animasi, penggunaan framing dan sudut kamera memengaruhi cara audiens memahami emosi dan peristiwa dalam cerita.



Gambar 2.30 Visual Storyboard

Sumber: <https://discover.therookies.co/2024/06/27/creating-an-engaging-narrative-in-the-form-of-visual-storytelling/>

b. Psikologi Warna dan Atmosfer

Warna memiliki dampak besar dalam membentuk suasana dan perasaan cerita.

Contoh: Warna hangat (merah, kuning, oranye) menciptakan rasa kehangatan atau bahaya, sementara warna dingin (biru, ungu, hijau) memberikan kesan tenang atau misterius.

c. Komposisi dan Tata Letak

Pengaturan panel dalam komik atau storyboard dalam animasi sangat mempengaruhi kejelasan narasi.

Contoh: Tata letak asimetris sering digunakan dalam adegan aksi untuk menciptakan efek dramatis.

d. Interaktivitas dalam Media Digital

Dalam era digital, visual storytelling semakin berkembang dengan adanya Webtoon interaktif dan augmented reality (AR).

Contoh: Game dengan sistem branching narratives, di mana visual berubah sesuai dengan pilihan yang diambil pemain.

2.5 Teori Tulis Cerita

Schulz, Patrício, dan Odijk (2024) mengembangkan kerangka *Narrative Information Theory*, yang menggunakan pendekatan teori informasi untuk mengukur kompleksitas naratif—termasuk momen ketegangan, cliffhangers, dan dinamika emosi. Lewat metrik kuantitatif ini, para kreator dapat menganalisis efektivitas alur cerita dan struktur emosi pada komik interaktif. Skema ini sangat bermanfaat untuk mengevaluasi apakah pilihan bercabang dalam cerita benar-benar menimbulkan ketegangan yang diperlukan untuk menjaga keterlibatan pembaca.

Teori ini bertujuan memberikan alat kuantitatif bagi kreator untuk:

1. Memetakan tingkat ketegangan dalam setiap adegan
2. Menilai intensitas perubahan emosi secara sistematis
3. Membandingkan efektivitas berbagai alur cerita

Pembuat komik interaktif bisa mengukur dan menyempurnakan efektivitas cerita—apakah pilihan bercabang benar-benar menimbulkan ketegangan yang diperlukan untuk menarik perhatian remaja.

Berikut penjelasan mendetail untuk setiap struktur cerita berdasarkan dua model utama, yakni Struktur Tiga Babak (Syd Field) dan Piramida Freytag, agar lebih lengkap dan terstruktur.

1. Struktur Tiga Babak

Struktur Tiga Babak adalah sebuah konsep dasar dalam menulis cerita, terutama dalam naskah film, novel, maupun komik, yang membagi alur cerita ke dalam tiga bagian utama agar cerita lebih jelas, menarik, dan mudah diikuti. Teori ini dipopulerkan oleh Syd Field (2005) dan sering digunakan sebagai pedoman praktis untuk merancang perjalanan tokoh dan konflik hingga penyelesaian.

Struktur ini membagi cerita menjadi tiga bagian utama:

A. Babak I *Set-up* (Pengenalan)

Pada bagian ini, penulis memperkenalkan tokoh utama, latar, dan situasi awal cerita. Selain itu, konflik awal mulai muncul, seperti masalah utama atau tantangan

pertama. Tujuannya agar pembaca memahami siapa tokohnya, di mana cerita berlangsung, dan apa tujuan utama tokoh.

B. Babak II *Confrontation* (Konflik dan Tantangan)

Babak kedua berisi bagian terpanjang dan paling menantang. Di sini tokoh utama berusaha menghadapi rintangan-rintangan untuk mencapai tujuan. Ketegangan meningkat, tokoh bisa gagal, berjuang, dan belajar. Klimaks biasanya terjadi di bagian akhir babak ini.

C. Babak III *Resolution* (Penyelesaian)

Pada bagian penutup, konflik utama diselesaikan. Klimaks mencapai puncaknya dan diikuti resolusi di mana pembaca tahu apakah tujuan tokoh utama tercapai atau gagal. Akhirnya cerita ditutup dengan keadaan baru untuk tokoh dan dunia cerita.

2. Piramida Freytag (Gustav Freytag)

Piramida Freytag (Gustav Freytag) adalah sebuah model klasik dalam analisis alur cerita yang dikembangkan oleh dramawan Jerman, Gustav Freytag, pada tahun 1863. Ia merancang bentuk diagram berbentuk piramida untuk menggambarkan bagaimana ketegangan dan peristiwa dalam sebuah cerita berkembang dan mereda secara bertahap. Piramida Freytag memuat lima tahapan utama, yakni eksposisi, aksi menaik, klimaks, aksi menurun, dan resolusi.

Pada tahap eksposisi, pembaca dikenalkan kepada tokoh, latar, dan situasi awal. Lalu, di tahap aksi menaik, konflik dan ketegangan cerita meningkat hingga mencapai puncaknya di bagian klimaks. Setelah klimaks, cerita berlanjut ke tahap aksi menurun, di mana ketegangan berkurang dan konflik mulai menemukan jalan keluar. Terakhir, bagian resolusi menutup cerita, memperjelas nasib para tokoh, dan memberikan penyelesaian akhir.

Secara keseluruhan, Piramida Freytag membantu penulis memahami dan menyusun alur agar cerita lebih terstruktur, ritmis, dan memuaskan pembaca hingga bagian akhir.

A. Eksposisi (*Exposition*)

Bagian pembuka untuk memperkenalkan tokoh, latar, dan situasi awal. Di sini pembaca belajar siapa tokohnya dan seperti apa dunia dalam cerita.

B. Aksi Menaik (*Rising Action*)

Berisi serangkaian peristiwa yang membuat konflik utama berkembang. Ketegangan meningkat dan pembaca mulai merasa penasaran akan kelanjutan cerita.

C. Klimaks (*Climax*)

Puncak ketegangan cerita. Tokoh utama menghadapi tantangan terbesarnya dan perubahan signifikan terjadi di sini. Ini adalah titik balik di mana situasi bisa menang atau kalah.

D. Aksi Menurun (*Falling Action*)

Setelah klimaks, konflik mulai mereda. Bagian ini memperlihatkan akibat dari peristiwa klimaks dan menuju penyelesaian. Ketegangan berkurang secara bertahap.

E. Resolusi (*Resolution*)

Bagian penutup di mana semua konflik diselesaikan dan pembaca mendapat kejelasan akan nasib tokoh. Cerita berakhir dalam keadaan baru, lebih baik, lebih buruk, atau sama sekali berbeda.

Topik ini menekankan pentingnya perencanaan dan analisis dalam merancang cerita, terutama untuk komik interaktif. *Narrative Information Theory* dari Schulz, Patrício, dan Odijk (2024) menawarkan kerangka kuantitatif untuk memetakan tingkat ketegangan dan dinamika emosi dalam alur bercabang, sehingga kreator bisa mengevaluasi dan menyempurnakan cerita agar lebih menarik dan sesuai kebutuhan pembaca. Di sisi lain, model klasik seperti Struktur Tiga Babak (Syd Field) dan Piramida Freytag memberikan pedoman dalam menyusun plot secara runtut, mulai dari pengenalan tokoh dan konflik, membangun ketegangan menuju klimaks, hingga memberikan resolusi yang memuaskan. Dengan memadukan teori-teori ini, pembuat komik interaktif bisa menciptakan cerita yang terstruktur, emosional, dan dinamis sekaligus memastikan pembaca tetap terlibat dan memahami pesan cerita hingga bagian akhir.

2.6 Doxxing

Doxxing merupakan tindakan yang sangat berbahaya dalam dunia digital, yaitu ketika seseorang dengan sengaja mengungkapkan dan menyebarkan informasi pribadi orang lain ke ruang publik daring tanpa izin atau persetujuan dari pihak yang bersangkutan. Informasi yang dibocorkan bisa berupa alamat rumah, nomor telepon, alamat email, tempat kerja, hingga data pribadi lainnya. Tindakan ini biasanya dilakukan dengan niat jahat, seperti untuk mengintimidasi, mempermalukan, melecehkan, atau bahkan membahayakan keselamatan korban. Doxxing kerap terjadi dalam konteks konflik digital, perundungan siber, maupun sebagai bentuk pembalasan pribadi yang disebarluaskan melalui media sosial.



Gambar 2.31 Contoh Gambaran Doxxing

Sumber: <https://www.pcpd.org.hk/english/doxxing/index.html>

Menurut Travis Noakes dan Tim Noakes (2021, h.1-7), tindak kejahatan seperti doxxing dapat terjadi apabila tiga elemen utama tersedia secara bersamaan adanya pelaku dengan niat jahat, korban yang rentan, dan tidak adanya pengawasan atau pengendalian yang memadai di lingkungan digital. Dalam hal ini, pelaku biasanya memanfaatkan kebebasan serta anonimitas di dunia maya untuk menyerang individu secara personal. Mereka mengumpulkan data pribadi dari berbagai sumber terbuka seperti media sosial, forum publik, atau bahkan melalui peretasan, kemudian menyebarkannya kepada publik atau komunitas tertentu dengan tujuan menciptakan tekanan psikologis terhadap korban.

Doxxing sangat mengancam keamanan dan privasi seseorang karena dapat menyebabkan dampak serius, baik secara emosional, sosial, maupun fisik. Korban doxxing bisa mengalami rasa takut, kehilangan pekerjaan, isolasi sosial, atau bahkan ancaman langsung terhadap keselamatan diri. Oleh karena itu, penting bagi pengguna internet untuk menjaga keamanan data pribadi serta bagi platform digital dan pemerintah untuk menyediakan perlindungan hukum yang kuat terhadap korban doxxing. Doxing merupakan perbuatan yang melibatkan penyebaran data pribadi seseorang kepada publik tanpa izin dan persetujuan pemiliknya, biasanya untuk tujuan merendahkan, mengintimidasi, mempermalukan, atau bahkan mencelakai korban. Dalam konteks hukum di Indonesia, doxing dipandang sebagai salah satu bentuk pelanggaran serius dan bisa dikenakan sanksi pidana. Regulasi utama yang mengatur hal ini adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yakni perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), di mana perbuatan menyebarkan data pribadi secara ilegal dikategorikan sebagai bentuk kejahatan siber dan melanggar ketentuan soal distribusi informasi elektronik. Selain itu, terdapat pula Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, yang secara spesifik melindungi data pribadi setiap warga dan menetapkan kewajiban bagi setiap pihak untuk menjaga dan melindungi kerahasiaan data tersebut. Dengan adanya kedua dasar hukum ini, doxing secara tegas dilarang dan dapat dijerat hukum karena berpotensi menimbulkan dampak merugikan secara sosial maupun psikologis. Oleh sebab itu, masyarakat diharapkan lebih sadar akan pentingnya melindungi informasi pribadi dan berhati-hati dalam beraktivitas di ruang digital agar terhindar dari ancaman doxing dan potensi pelanggaran privasi lainnya.

2.6.1 Sifat *Doxxing*

Dalam konteks *doxxing*, pelaku yang termotivasi adalah individu atau kelompok yang memiliki keperntingan tertentu, seperti membalas dendam, mempermalukan, atau menargetkan seseorang karena alasan-alasan tertentu. Seperti contohnya menargetkan salah satu bintang artis ternama untuk ditukarkan uang sebagai tebusan atau *blackmail*.

Korban *doxxing* sering kali adalah seseorang dengan profil tinggi atau mereka memiliki jejak digital yang luas, seperti jurnalis, akademisi, selebriti, dan lain sebagainya. Semakin banyak informasi pribadi yang tersedia di media sosial, semakin tinggi juga risiko,

Doxxing sering kali terjadi karena kurangnya perlindungan dari regulasi privasi dan keamanan digital yang memadai. Banyak platform media sosial dan forum daring tidak memiliki sistem deteksi dini atau mekanisme perlindungan yang efektif untuk mencegah penyebaran informasi pribadi.

Menurut Marwick & Caplan (2022, h.4), *doxxing* memiliki kerangka teoretis yang dipelajari oleh mereka, yaitu:

a. Dimensi Sosial

Doxxing dilakukan bukan hanya karena niat jahat individu, tetapi bisa karena adanya dorongan dari komunitas *online*, budaya pembalasan, atau dinamika kelompok. Tindakan ini kadangkala dimaknai sebagai bentuk keadilan oleh komunitas *online*, terutama dalam isu-isu politik atau etika.

b. Peran Platform Media Sosial

Algoritma dan desain media sosial sendiri memperbesar dampak dari *doxxing* yang dikarenakan konsep para pengguna media sosial yang kurang berhati-hati. Konsep tersebut seperti fitur *share* yang berkemungkinan besar menjadi kunci penyebaran informasi pribadi yang dapat saja dibocorkan tanpa diketahui.

2.6.2 Alasan Pelaku Melakukan *Doxxing*

Dari kasus-kasus yang didapatkan, terdapat salah satu kasus *doxxing* yang menimpa seorang jurnalis dan aktivis dengan menyebarkan data pribadi mereka secara publik, seperti dokter di fakultas kedokteran Undip pada tanggal 12 Agustus 2024 telah ditelusuri dr. Kariadi ditemukan meninggal di kamar kos miliknya dengan dugaan bunuh diri dikarenakan beliau mendapatkan perundungan melalui *doxxing*. (TEMPO, 2025)

2.6.3 Jeratan Hukum

Berdasarkan Undang-Undang Pasal 27 ayat (3) mengatur larangan penyebaran informasi yang mengandung penghinaan atau pencemaran nama

baik dengan ancaman hukuman penjara maksimal 4 tahun atau denda hingga Rp750 juta.

2.7 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat kembali landasan penelitian dan menunjukkan kebaruan penelitian ini, penting untuk mengkaji penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Dalam sub bab ini, akan diulas beberapa penelitian terdahulu yang secara signifikan berkontribusi terhadap pemahaman isu tentang komik digital interaktif dan *doxxing*. Penelitian-penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.7 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Key Terms in Comics Studies	Martha Kuhlman dan Jose Alaniz	Komik digital memiliki potensi besar sebagai media interaktif, di mana pembaca tidak hanya menerima cerita secara pasif tetapi juga dapat berpartisipasi dalam alur naratif. Dalam proyek komik interaktif, elemen ini dapat digunakan untuk mensimulasikan skenario, memungkinkan pembaca untuk mengalami konsekuensi dari berbagai pilihan	Pengyusunan panel yang seimbang disertakan dengan bentuk-bentuk balon teks dan tipografi yang membantu mengekspresikan emosi dari kata-kata karakter. Dan juga emosi dari ilustrasi dan warna yang dipakai.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			yang mereka buat dalam cerita. Dengan demikian, mereka dapat memahami secara lebih mendalam melalui keterlibatan aktif dalam narasi. Selain itu, penelitian ini menekankan bahwa struktur panel dan tipografi dalam komik memainkan peran penting dalam mengarahkan perhatian serta membangun suasana cerita. Untuk merancang komik interaktif yang efektif, penggunaan panel yang dinamis dan tipografi yang kuat dapat membantu menyoroti elemen penting dan jelas bagi pembaca. Buku ini juga menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan advokasi sosial,	

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			terutama dalam meningkatkan kesadaran tentang isu-isu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menggabungkan pendekatan interaktif, narasi berbasis pilihan, dan visual yang kuat, komik interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu pembaca memahami cerita yang mereka baca.	
2	Visual Storytelling the 21 st century	David Callahan	Dalam konteks perancangan komik interaktif untuk mengatasi perilaku doxxing bagi remaja, pendekatan ini sangat relevan, karena narasi visual yang interaktif dapat membantu remaja memahami bahaya doxxing secara lebih mendalam melalui pengalaman yang	Mempelajari jalan cerita agar tidak terlihat berantakan dan tersusun dengan baik.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			imersif. Callahan juga menyoroti bagaimana penggunaan gambar diam dan gambar bergerak dalam media digital telah mengubah cara audiens berinteraksi dengan cerita. Dalam komik interaktif, elemen seperti panel dinamis, animasi sederhana, dan fitur interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Dalam proyek edukasi tentang doxxing, pendekatan ini dapat membantu menyampaikan konsekuensi nyata dari tindakan tersebut dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh remaja.	

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			Selain itu, buku ini menekankan pentingnya struktur naratif yang fleksibel dalam storytelling digital. Salah satu metode yang dibahas adalah alur bercabang (<i>branching narrative</i>), di mana pembaca dapat memilih tindakan karakter dan melihat bagaimana keputusan mereka memengaruhi alur cerita. Dalam komik interaktif tentang doxxing, strategi ini memungkinkan remaja untuk mengalami secara langsung konsekuensi dari berbagai pilihan, seperti membagikan informasi pribadi di internet atau mengabaikan ancaman online. Dengan demikian, mereka dapat belajar tentang bahaya doxxing dan cara	

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			melindungi diri dengan cara yang lebih personal dan mendalam. Dengan menggabungkan narasi visual yang kuat, elemen interaktif, dan struktur cerita yang fleksibel, komik interaktif dapat menjadi alat edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya doxxing. Melalui pengalaman berbasis pilihan, mereka dapat memahami dampak nyata dari tindakan ini, sekaligus belajar bagaimana mencegahnya dalam kehidupan digital mereka. Buku ini menjadi dasar penting dalam mengembangkan media edukatif yang	

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan engaging bagi target audiens remaja.	
3	Buku Ajar Komunikasi Digital	A. Haro, S. Saktisyahputra, H. Herlinah, dan S. Olifia	Salah satu temuan utama dalam buku ini adalah bahwa komunikasi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku individu di dunia maya, terutama dalam membentuk identitas digital dan keamanan data pribadi. Dalam konteks doxxing, pemahaman ini sangat penting karena banyak remaja yang masih kurang menyadari risiko membagikan informasi pribadi di media sosial. Oleh karena itu, komik interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi digital remaja, dengan menyajikan skenario	Penulis mendapatkan sebuah pembelajaran mengenai penanganan individu di dunia media sosial, memberi awareness akan bahayanya <i>doxxing</i> .

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			nyata tentang konsekuensi doxxing melalui narasi visual yang mudah dipahami. Buku ini juga menyoroti peran media digital dalam membangun interaksi sosial, yang bisa menjadi positif maupun negatif tergantung pada cara penggunaannya. Doxxing sering terjadi sebagai akibat dari konflik atau perbedaan pendapat di media sosial, yang kemudian berujung pada penyebaran informasi pribadi untuk tujuan intimidasi atau pembalasan. Dalam perancangan komik interaktif, aspek ini dapat diterjemahkan ke dalam alur cerita yang menampilkan bagaimana konflik daring dapat	

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			berkembang menjadi ancaman nyata, serta bagaimana cara mencegahnya melalui literasi digital dan etika komunikasi. Selain itu, buku ini menjelaskan bahwa penggunaan visual storytelling dalam komunikasi digital dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik audiens, terutama di kalangan remaja yang lebih responsif terhadap konten berbasis visual dibandingkan teks panjang. Dengan demikian, komik interaktif dapat dirancang dengan pendekatan storytelling berbasis pengalaman pengguna, di mana pembaca dapat memilih berbagai skenario dan melihat dampak dari	

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			keputusan mereka. Dengan mengintegrasikan temuan dari buku ini, perancangan komik interaktif tentang doxxing dapat difokuskan pada edukasi tentang etika komunikasi digital, keamanan data pribadi, serta dampak sosial dari penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Hal ini dapat membantu remaja lebih memahami pentingnya menjaga privasi mereka di dunia digital dan bagaimana menghadapi ancaman doxxing dengan langkah-langkah perlindungan yang tepat.	

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik digital interaktif merupakan media yang efektif untuk menyampaikan isu penting seperti doxxing kepada remaja. Melalui kombinasi elemen visual yang kuat, alur cerita yang fleksibel, dan fitur interaktif, komik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi

juga mengajak pembaca untuk aktif dalam memahami dampak dari tindakan digital yang berisiko. Narasi bercabang memungkinkan pembaca mengeksplorasi konsekuensi dari setiap pilihan, sehingga pesan yang disampaikan terasa lebih nyata dan relevan dengan kehidupan mereka.

Komik digital interaktif terbukti sebagai pendekatan edukatif yang inovatif dan menarik, terutama bagi kalangan remaja yang lebih responsif terhadap konten visual dan partisipatif. Dengan menyajikan isu doxxing melalui pengalaman membaca yang imersif dan interaktif, media ini membantu meningkatkan kesadaran, empati, serta pemahaman mendalam tentang pentingnya menjaga privasi di ruang digital. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang kuat dan kontekstual.

