

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Interactive Storytelling

*Interactive Storytelling* terdiri dari dua kata, yaitu “*interactive*” dan “*storytelling*”. *Storytelling* merupakan suatu kegiatan/proses penyampaian pesan, informasi, atau bahkan konsep melalui suatu cerita. Terdapat beberapa tujuan dari *storytelling* itu sendiri seperti untuk menyampaikan pesan dengan efektif, membangun ikatan informasi antara pengirim dan penerima pesan, dan dapat untuk mempengaruhi sikap penerima dalam menerima pesan yang diberikan. Kata “*interactive*” berdasarkan KBBI memiliki pengertian sebagai suatu sifat yang melibatkan kedua atau lebih pihak untuk melakukan suatu aksi, sehingga memicu adanya timbal balik. Berdasarkan pengertian kedua kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *interactive storytelling* merupakan suatu proses penyampaian pesan melalui cerita yang disampaikan yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pengirim dan penerima cerita.

Lebih jauh lagi berdasarkan Poonsawad, dkk (2022) jika dalam ranah digital, maka *interactive storytelling* dapat diartikan sebagai pemanfaatan media digital seperti gambar, audio, dan teks dalam membantu penyampaian cerita dan mengatur interaksi yang diinginkan. *Interactive storytelling* melalui media digital juga memiliki potensi dalam membantu pengenalan peserta didik terhadap interaksi digital dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Poonsawad et al., 2022, h.105).

*Interactive storytelling* sendiri juga memiliki kemungkinan dalam melatih kreativitas penerima. Melalui *interactive storytelling* maka pendengar juga akan diminta menjadi seseorang yang aktif dalam memilih kemungkinan-kemungkinan yang ada, dan setiap pilihan yang dipilih dapat berdampak pada alur cerita tersebut (Smed et al., 2021, h.3). Hal ini tentu akan mempermudah pengguna untuk menentukan akhir cerita yang sesuai dengan akhir yang mereka ingini dan dapat memvariasi pengalaman dari tiap pengguna (Smed et al., 2021, h.5).

### 2.1.1 Spektrum dalam *Interactive Storytelling*

Dalam suatu *interactive storytelling* terdapat berbagai macam jenisnya, mulai dari yang tradisional hingga yang cukup kompleks seperti akhir yang menggantung. Akan tetapi, semua jenis *storytelling* tersebut merupakan satu kesatuan yang terpancar menjadi beberapa jenis layaknya cahaya, atau bisa dibilang spektrum (Lebowitz & Klug, 2011, h.119). Berikut merupakan berbagai jenis penceritaan dalam suatu spektrum:



Gambar 2. 1 Spektrum *Interactive Storytelling*

Sumber: [https://www.researchgate.net/figure/interactive.....\\_371390496](https://www.researchgate.net/figure/interactive....._371390496)

Berikut merupakan penjelasan dari berbagai jenis penceritaan dalam spektrum *interactive storytelling*:

#### 1. **Fully Traditional Stories**

Cerita dengan jenis merupakan cerita yang sepenuhnya non-interaktif, sehingga memiliki alur dan jalan cerita yang sama. Cerita jenis ini merupakan jenis cerita yang banyak digunakan dalam berbagai media seperti *series*, film, dan novel (Lebowitz & Klug, 2011, h.120).

#### 2. **Interactive Traditional Stories**

Cerita dengan jenis ini sudah memasuki ranah bisa diinteraksi, namun hasil dari interaksi pengguna tidak mengubah jalannya cerita tersebut. Contoh yang bisa kita lihat adalah pada jalan cerita utama di *game Genshin Impact*, yang memungkinkan pemain untuk

memilih dialog dari karakter utama, namun tidak mengubah jalannya cerita (Lebowitz & Klug, 2011, h.121).

### **3. *Multiple-Ending Stories***

Cerita dengan jenis ini merupakan salah satu jenis cerita yang dapat diinteraksi oleh interaktor. Hasil dari interaksi yang dilakukan oleh interaktor ini dapat memicu akhir cerita yang berbeda-beda. Cerita jenis ini umumnya digunakan dalam *game* seperti visual novel yang setiap dialog yang dipilih oleh interaktor dapat memicu *good ending* ataupun *bad ending* (Lebowitz & Klug, 2011, h.121).

### **4. *Branching Path Stories***

Cerita dengan jenis juga merupakan salah satu jenis cerita yang dapat diinteraksi, dan biasanya dipadukan dengan *multiple-ending stories*. Cerita dengan bisa membuat setiap interaktor mengalami jalan cerita yang berbeda sesuai dengan hasil interaksi yang dilakukan (Lebowitz & Klug, 2011, h.121).

### **5. *Open-Ended Stories***

Cerita jenis ini merupakan cerita yang dapat diinteraksi, dan umumnya menggunakan latar dunia yang luas seperti pulau, kota, ataupun negara. Cerita jenis ini menyediakan berbagai macam misi yang bisa dengan bebas diambil dan dilakukan oleh pemain. Contoh yang paling umum dari penerapan cerita ini adalah *game Grand Theft Auto IV* (Lebowitz & Klug, 2011, h.121).

### **6. *Fully Player-Driven Stories***

Cerita jenis ini juga merupakan cerita yang diterapkan pada *game* simulasi, dan mengandung elemen kebebasan yang kental di dalamnya. Hal ini karena dalam cerita jenis ini, pemainlah yang “menciptakan” ceritanya sendiri melalui berbagai tindakan yang dilakukan, seperti melakukan misi, membangun rumah, dan melakukan pekerjaan. Cerita dengan jenis ini umumnya mengandung dunia yang luas dan memakai konsep *open world*

dalam dunianya. Contoh yang paling umum adalah *game* The Sims (Lebowitz & Klug, 2011, h.122).

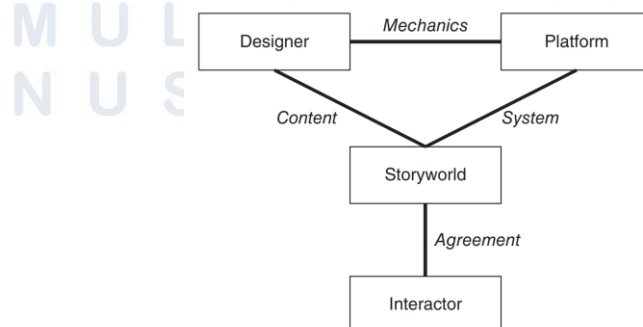
### 2.1.2 Komponen Fundamental

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Jouni Smed, 2021 *Handbook on Interactive Storytelling* yang dipublikasikan pada tahun 2021 menyatakan bahwa terdapat tiga elemen fundamental dalam suatu *Intractive Storytelling*, yaitu:

#### 2.1.2.1 Partekers (Pihak-pihak terlibat)

Di dalam penciptaan suatu *Interactive Storytelling* terdapat dua pihak yang memiliki peran penting dalam suatu *Interactive storytelling* yaitu pembuat dari cerita dan orang yang mengikuti cerita tersebut. Pihak yang bertanggung jawab sebagai pembuatan cerita suatu *storytelling* merujuk pada seorang penulis, yang dapat juga dikategorikan sebagai seorang desainer jika memiliki tugas yang terbatas pada penceritaan dan memiliki kendali penuh atas cerita yang akan dibuat (Smed et al., 2021, h.5).

Sedangkan bagi orang-orang yang mengalami dan mengikuti jalannya cerita dalam suatu *Interactive Storytelling* merujuk pada seorang atau sekelompok Interaktor. Di dalam perjalanan *Interactive Storytelling*, Interaktor memiliki peran dalam menjadi seorang karakter utama dalam cerita dan melakukan interaksi dengan karakter-karakter lain di dalam dunia cerita tersebut (Smed et al., 2021, h.5).



Gambar 2. 2 Peran *Interaktor* dan *Penulis*

Pada gambar 2.2 menunjukkan bahwa platform menyediakan berbagai mekanik yang bisa digunakan oleh desainer dan sistem yang bisa menjalankan dunia cerita. Desainer memiliki peran dalam membuat berbagai konten yang bisa digunakan dan dimasukkan ke dalam dunia cerita tersebut. Kemudian dengan terdapat sebuah bentuk persetujuan, maka interaktor akan berinteraksi dengan dunia cerita yang telah dibuat.

#### **2.1.2.2 Struktur *Interactive Storytelling***

Dalam pembentukan suatu *interactive storytelling* terdapat empat elemen yang menentukan struktur terbentuknya, yaitu naratif, plot, cerita, dan karakter (Smed et al., 2021, h.6). Naratif merupakan elemen dalam *storytelling* yang merujuk pada gabungan antara cerita itu sendiri, dengan wacana. Naratif juga memiliki sifat yang tidak dapat diubah (Adams, 2013), sehingga berdasarkan pengertian tersebut Adams mengemukakan bahwa penggunaan kata “*interactive narrative*” kuranglah sesuai, dan memilih penggunaan kata “*interactive storytelling*”. Di dalam lingkup *interactive storytelling* sendiri, narasi dibedakan menjadi tiga jenis yang dilihat dari sumbernya, yaitu Pertama, *narrated event* merupakan narasi yang tidak bisa diubah dan sudah ditentukan oleh penulisnya sendiri; kedua, *computer-generated event* merupakan jenis narasi yang dihasilkan dari pemrosesan sistem yang dilakukan; yang terakhir, *player-generated event* merupakan narasi yang terbentuk sebagai hasil interaksi yang dilakukan pengguna.

Plot merupakan sekumpulan peristiwa/kejadian di dalam narasi (*plot event*) yang dialami oleh interaktor. Hal ini membuat kemajuan dari suatu plot narasi dalam *interactive storytelling* akan bergantung pada interaktor itu sendiri. Apabila interaktor terus mengikuti jalannya narasi, maka plot pada *storytelling* tersebut akan

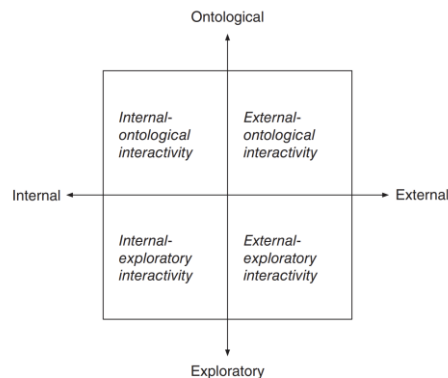
terus maju, berkebalikan jika interaktor berhenti berinteraksi yang mengakibatkan plot dari *storytelling* tersebut terhambat atau bahkan berhenti. Plot sendiri juga dibagi menjadi dua jenis, yaitu *predefined plot* yang merupakan plot yang sudah ditetapkan sejak awal oleh desainer itu sendiri dan *manifold story* yang merupakan plot yang bisa berbeda-beda dalam permainan yang sama.

Cerita dalam ranah *interactive storytelling* merupakan keseluruhan rangkaian peristiwa yang dialami oleh *interactor* selama memainkan *storytelling* tersebut. Selain dari cerita yang menarik, hal lain yang perlu diperhatikan agar suatu cerita dalam *storytelling* dapat berhasil adalah dari segi psikologinya. Hal ini berarti cerita yang disajikan dalam *storytelling* perlu untuk dapat diterima oleh kondisi psikologi dari target yang dituju.

#### **2.1.2.3 Interaction (Interaksi)**

Dalam *Interactive Storytelling* Komponen interaksi merupakan salah satu komponen yang harus ada di dalamnya. Interaksi sendiri merujuk pada proses timbal balik yang dilakukan oleh satu atau lebih karakter di dalam suatu cerita dengan karakter-karakter lainnya, proses ini melibatkan pendengaran, cara berpikir, dan komunikasi antar karakter (Crawford. 2013, h. 28). Dalam ranah *Interactive Storytelling* sendiri, interaktivitas seorang interaktor mengarah pada kemampuan interaktor tersebut untuk mempengaruhi jalannya cerita melalui interaksi yang dilakukan (Smed et al., 2021 ,h.8).

Pada Interaktivitas sendiri, terdapat dua jenis skala yang dapat digunakan untuk melihat seberapa besar interaksi yang dapat dilakukan oleh interaktor. Kedua skala tersebut adalah *Internal-Eksternal* (menentukan apakah interaktor menjadi bagian dalam dunia cerita atau hanya sebatas pengamat) dan *eksplorative-ontologis* (menentukan apakah interaksi interaktor dapat mengubah jalannya cerita atau tidak).



Gambar 2. 3 Empat Jenis Interaktivitas

Sumber: <https://sci-hub.se/downloads/2021-08-10/29/introduction-2021.pdf>

Melalui kedua skala tersebut (gambar 2.3) kita juga dapat menentukan seberapa besar pengaruh dari pilihan interaktor yang dibedakan menjadi lima level berbeda, yaitu *peripheral interactivity* (interaksi tidak mempengaruhi cerita), *Interactivity affecting the narrative discourse and the presentation of the story* (interaksi berdampak pada urutan cerita), *Interactivity creating variations in a partly predefined story* (interaksi yang dilakukan bisa mengubah cerita karakter), *Interactivity leading to real-time story generation* (setiap interaksi yang dilakukan, menjadi dasar pembuatan cerita), dan *meta-interactivity* (Interaksi yang dilakukan bisa berdampak hingga ke *system platform*).

*Interactive storytelling* merupakan suatu proses penyampaian cerita yang di dalamnya terdapat unsur timbal balik antara pengirim dan penerima cerita. Dalam penerapannya sendiri, *interactive storytelling* dapat diterapkan dengan berbagai jenis mulai dari yang tidak bisa di interaksi hingga yang ceritanya dapat dibangun oleh pengguna sendiri. Dalam pembuatannya, suatu *interactive storytelling* juga memiliki beberapa elemen-elemen fundamental di dalamnya seperti pihak-pihak yang terlibat, struktur cerita, dan interaksi yang diberikan. Teori-teori ini dapat digunakan oleh penulis dalam mengetahui berbagai jenis *interactive storytelling* yang ada dan komponen-komponen pembangunnya,

sehingga memastikan bahwa media yang dibuat penulis merupakan suatu *interactive storytelling*.

## 2.2 Komik

Komik sendiri merupakan media penyaluran ide melalui gambar yang dibuat dalam bentuk panel-panel dan dilengkapi dengan berbagai elemen-elemen visual lainnya seperti teks, efek suara, dan keterangan lainnya (Caroline Wibowo, 2021, h.1). Panel-panel dalam komik sendiri juga memiliki peran dalam mengatur cepat lambatnya suatu cerita, serta untuk menciptakan hierarki dari berbagai *scene* yang ada di dalam satu halaman komik itu sendiri.

Komik umumnya merupakan media yang berbentuk buku fisik yang merupakan media yang terus berkembang sejak pertengahan abad ke-20 terutama di Amerika Serikat, Eropa barat (Perancis dan Belgia), dan wilayah Jepang. Namun awalnya sendiri komik lebih umum berbentuk *comic strip* yang disebarluaskan bersamaan dengan koran-koran di wilayah tersebut. Pada awalnya komik dianggap sebagai media yang tidak dihiraukan oleh sebagian besar masyarakat, terutama bagi kalangan akademisi. Namun pada akhir abad ke-20 komik menjadi media yang mendapatkan banyak penerimaan di kalangan masyarakat tak terkecuali di kalangan akademisi. Komik sendiri juga memiliki sebutan-sebutan lain di berbagai negara yang mengikuti dari bahasa mereka sendiri seperti *manga* (Jepang), *manhua* (Cina), dan *manhwa* (Korea Selatan). Istilah komik sendiri pada awalnya juga merujuk pada genre yang berbau komedi, akan tetapi seiring dengan perkembangannya istilah komik juga digunakan pada cerita-cerita bergenre *non-comedy*.

Akan tetapi sekarang dalam era yang banyak didominasi oleh berbagai media digital, komik pun juga ikut berkembang dan memunculkan istilah komik digital. Berdasarkan Lamb & Johnson (2009) mengartikan bahwa komik digital merupakan komik yang disalurkan dan disajikan melalui media-media elektronik. Komik digital sendiri memiliki beberapa kelebihan yang ditawarkan seperti interaktivitas, portabel, memiliki daya tahan yang lama, dan pendistribusiannya yang mudah (Ningsih & Ulya, 2024, h.50). Tetapi terlepas dari semua kelebihan yang dimiliki, media komik dalam bentuk digital juga dapat berpengaruh pada

penglihatan anak yang terganggu jika berlebihan (Ningsih & Ulya, 2024, h.51). Namun, hal ini dapat dihindari dengan adanya pengawasan orang tua terhadap *screen time* yang anak tersebut lakukan. Batasan yang dimiliki anak dengan rentan umur 7-12 tahun sendiri dianjurkan tidak lebih dari satu jam setiap harinya (Muppalla et al., 2023, h.4). Hal ini membuat dalam proses pembuatannya, akan lebih mengandalkan berbagai perangkat elektronik yang ada.

### **2.2.1 Prinsip-prinsip desain dalam komik**

Sebagai salah satu bentuk media yang lahir dari desain, tentu komik juga mengikuti prinsip-prinsip desain di dalamnya. Berikut merupakan penerapan prinsip-prinsip desain dalam komik:

#### **1 Unity (Kesatuan)**

*Unity* merupakan suatu prinsip yang menghubungkan antara satu elemen desain dengan elemen desain lainnya untuk menciptakan fungsi yang baru dan utuh (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.3). Terdapat berbagai cara yang bisa dilakukan untuk melakukan prinsip ini seperti membuat satu elemen dengan elemen desain lainnya berdekatan hingga bersinggungan.

Tujuan lainnya dari penerapan prinsip desain adalah untuk membuat audiens merasa nyaman ketika sedang menavigasi desain yang dibuat (Harsari et al., 2024, h.24). Hal ini dikarenakan dengan menerapkan prinsip *unity* ini, maka akan dapat menciptakan keharmonisan antara elemen-elemen yang ada untuk menciptakan suatu kesatuan yang holistik dan koheren.



Gambar 2. 4 Contoh Panel Komik

Sumber: <https://geometryarchitecture.wordpress.com/.....182345.jpg>

Dalam komik sendiri prinsip ini juga diterapkan pada tiap-tiap elemen visual yang ada di dalamnya mulai dari narasi, teks, dan bahkan panel yang dibuat dengan mempertimbangkan jarak yang berkontribusi pada kecepatan pembaca (Caroline Wibowo, 2021, h.78).

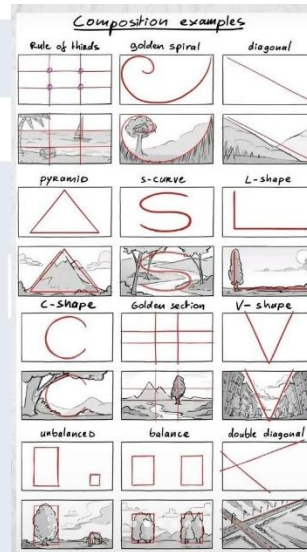
## 2 Balance (Keseimbangan)

*Balance* merupakan prinsip desain yang mengutamakan letak dari masing-masing elemen seperti gambar, warna, dan teks untuk menciptakan kesan yang serasi dan sesuai dengan tempatnya (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.4). Dalam ilmu desain sendiri, keseimbangan dibagi menjadi dua jenis yaitu keseimbangan simetris (jumlah elemen visual di satu sisi dengan sisi lainnya sama) dan asimetris (Jumlah elemen visual yang sama di kedua sisi berbeda, dengan membuat kesan tetap seimbang).

Pada gambar 2.4 keseimbangan yang digunakan merupakan jenis asimetris, terutama pada panel pertama di halaman tersebut (kiri-atas). Pada gambar tersebut desainer lebih memusatkan pada ekspresi-ekspresi yang ditunjukkan oleh tiap karakter.

### 3 Composition (Komposisi)

*Composition* merupakan suatu pedoman yang bisa digunakan dalam menentukan tata letak dari masing-masing elemen desain, sehingga tertata dengan rapi dan sesuai dengan tujuan peletakan (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.6).



Gambar 2. 5 Jenis-Jenis Komposisi

Sumber: <https://sman1sedayu.sch.id/read/851/.....gambar.html>

Komposisi dalam dunia desain sendiri ada banyak mulai dari paling umum seperti *Rule of Third* (objek berada 1/3 kanan/kiri keseluruhan gambar) hingga yang kurang umum seperti *V-Shape* (elemen visual membentuk seperti huruf V yang menghimpit objek utama).

### 4 Proportion (Proporsi)

*Proportion* merupakan prinsip yang menentukan apakah komposisi yang digunakan sudah baik atau tidak (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.6) Prinsip ini berhubungan erat dengan melihat perbandingan ukuran dan skala yang terdapat antara suatu elemen desain dengan elemen desain lainnya.



Gambar 2. 6 Salah Satu Panel *Manga Demon Slayer Chapter 3* halaman 4

Sumber: <https://www.demonslayerr.com/demon-slayer/manga/chapters/3>

Gambar diatas berasal dari salah satu panel *manga* dari series *Demon Slayer* yang menunjukkan pemanfaatan prinsip proporsi dalam suatu *manga*.



Gambar 2. 7 Salah Satu Panel *Manga Demon Slayer Chapter 3* Halaman 9

Sumber: <https://www.demonslayerr.com/demon-slayer/manga/chapters/3>

Pada gambar 2.6 kita diperlihatkan panel yang menunjukkan seorang anak laki-laki secara dekat hingga bagian kepala dengan dikejauhan terdapat seorang pria bertopeng yang seakan-akan memiliki tinggi yang sama dengan muka anak tersebut. Kemudian pada gambar 2.7 kita diperlihatkan bahwa pria tersebut memiliki tinggi diatas anak laki-laki. Hal ini merupakan contoh prinsip *composition*, dimana karena jarak dapat berpengaruh pada persepsi tinggi karakter.

## 5 Rhythm (Irama)

*Rhythm* merupakan prinsip yang diterapkan dengan membuat visualisasi dari suatu gerak pada elemen grafis, hal ini bertujuan untuk menggambarkan pergerakan yang dilakukan karakter dan

juga membimbing mata pembaca untuk mengikuti gerakan karakter (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.7). Prinsip ini umumnya dilakukan dengan melakukan pengulangan pada elemen-elemen desain yang ada.



Gambar 2. 8 Panel Manga My Hero Academia

Sumber: [https://ww2.mangafreak.me/Read1\\_My\\_Hero\\_Academia\\_416](https://ww2.mangafreak.me/Read1_My_Hero_Academia_416)

Dalam dunia komik umumnya penerapan prinsip irama digunakan dengan memanfaatkan elemen garis yang biasa disebut dengan *speedlines*. Penerapan ini sendiri biasanya digunakan baik kepada background atau pada bagian tubuh karakter yang bergerak seperti pada gambar 2.8. *speedlines* tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan arah gerakan saja, akan tetapi bahkan kecepatan dari pergerakan tersebut (semakin banyak garis, semakin cepat).

## 6 Emphasis (Penekanan)

*Emphasis* merupakan prinsip desain yang bertujuan untuk membuat suatu elemen dalam desain terlihat lebih menonjol dari elemen-elemen lainnya (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.8). Prinsip ini umumnya digunakan pada elemen desain yang dinilai penting atau bahkan hal yang menunjukkan tujuan dari desain

tersebut. Prinsip *emphasis* diterapkan dalam desain dengan memainkan proporsi dari elemen yang ingin di *highlight* seperti warna, ukuran, dan pola (Sarwendah, 2022, h.17).



Gambar 2. 9 Manga My Hero Academia Chapter 92 Halaman 18

Sumber: <https://ww10.readmha.com/chapter/boku-no-hero-academia-chapter-092/>

Gambar di atas menunjukkan salah satu halaman pada *series manga My Hero Academia*. Pada halaman tersebut terlihat penerapan prinsip penekanan yang ditunjukkan melalui ukuran gambar.



Gambar 2. 10 Manga My Hero Academia Chapter 93 Halaman 19

Sumber: <https://ww10.readmha.com/chapter/boku-no-hero-academia-chapter-092/>

Dalam komik sendiri penerapan prinsip *emphasis* umumnya dilakukan dengan membuat ukuran pada panel tersebut menjadi lebih besar dan mendominasi halaman. Selain dari itu, ukuran tulisan dialog juga diperbesar (gambar 2.9) atau bahkan juga membuat *scene* tersebut digambar dengan cukup detail dari *scene* lainnya (gambar 2.10).

## 7 Simplicity (Kesederhanaan)

*Simplicity* merupakan prinsip dalam desain yang berfokus pada penyederhanaan beberapa elemen visual dalam suatu desain dengan tetap dibuat menarik dan enak untuk dipandang (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.9). Prinsip ini merupakan prinsip yang umum digunakan dalam media komunikasi, dengan memanfaatkan ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan elemen-elemen yang bisa membuat suatu desain penuh dapat membantu dalam membuat orang yang melihat desain menjadi nyaman (Sarwendah, 2022, h.38).



Gambar 2. 11 Manga Jujutsu Kaisen Chapter 221 Halaman 16

Sumber: <https://web.softkomik.com/jujutsu-kaisen-bahasa-indonesia/chapter/221>

Gambar di atas menunjukkan salah satu panel dari *series manga* berjudul *Jujutsu Kaisen*. Melalui panel tersebut kita bisa melihat penerapan prinsip kesederhanaan pada karakter.



Gambar 2. 12 Manga Demon Slayer Chapter 129 Halaman 5

Sumber: <https://www.demonslayerr.com/demon-slayer/manga/chapters/129>

Dalam dunia komik sendiri prinsip *simplicity* umumnya digunakan dalam penggambaran karakter di *scene* yang memiliki kesan komedi atau tidak serius. Penyederhanaan ini bisa dilakukan baik

dengan menyederhakan muka dari karakter (gambar 2.11) atau dengan menghilangkan muka dari karakter itu sendiri (gambar 2.12). Selain dari itu, penyederhanaan juga dapat dilakukan juga pada background dengan menggunakan visual abstrak (gambar 2.11) atau dengan background yang polos (gambar 2.12).

## 8 Clarity (Kejelasan)

*Clarity* merupakan prinsip pada desain yang berkaitan erat dengan penempatan suatu elemen visual pada desain yang dibuat (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.10). Melalui prinsip inilah maka dapat membantu dalam menghindari makna ambigu dalam desain yang dibuat (Sarwendah, 2022, h.38).

Prinsip *clarity* menjadi salah satu prinsip desain yang amat penting untuk diperhatikan, terutama dalam fungsinya sebagai media komunikasi, termasuk komik. Di dalam komik sendiri prinsip ini bisa dilihat mulai dari karakter hingga tulisan-tulisan yang ada di dalam komik tersebut, karena melalui elemen-elemen tersebutlah maka pembaca dapat mengerti isi dari komik dan pesan yang ingin disampaikan melalui komik tersebut.

## 9 Space (Ruang)

*Space* dalam komik dapat dibahas melalui dua konteks berbeda, namun tetap berkaitan satu sama lain. Kedua konteks tersebut adalah dalam konteks ilustrasi dan konteks halaman:

### A. Ilustrasi:

*Space* merupakan jarak antara elemen-elemen visual yang di dalam desain, berdasarkan bentuk fisik ruang dibagi menjadi dua yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*) (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.10). Prinsip *space* sendiri memiliki fungsi untuk menciptakan ilusi adanya jarak antara satu elemen dengan elemen lainnya di mata orang yang melihat desain tersebut (Sarwendah, 2022, h.39).



Gambar 2. 13 Manga *Naruto Shippuden* Chapter 695 Halaman 9

Sumber: <https://ww11.readnaruto.com/chapter/.....s-chapter-695/>

Gambar di atas merupakan salah satu panel dari *series manga* berjudul *Naruto* dengan versi berwarna. Panel ini menunjukkan salah satu contoh penerapan ruang dalam suatu komik jika memiliki warna.



Gambar 2. 14 Manga *Dr.Stone* Chapter 20 Halaman 6

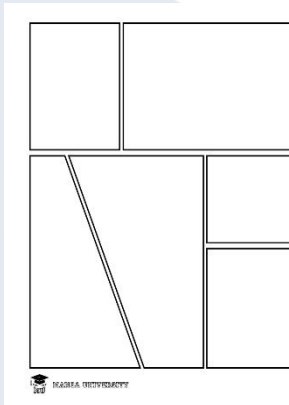
Sumber: <https://web.softkomik.com/dr-stone-bahasa-indonesia/chapter/020>

Pada komik sendiri prinsip *space* umumnya diterapkan pada karakter maupun background pada suatu *scene* dengan menggunakan teknik *shading*. Tetapi penerapan prinsip ini juga bisa dilakukan dengan menggabungkan teknik *shading* dan *hatching* (gambar 2.15) tergantung dengan nuansa karakter atau teknik gambar yang digunakan.

#### B. Halaman:

*Space* merupakan ruang dalam media yang akan dijadikan komik seperti kertas, kanvas, dan kanvas digital yang berfungsi sebagai tempat karakter melakukan aksi tertentu (Caroline

Wibowo, 2021, h.2). Dalam satu halaman komik sendiri, elemen *space* ini bisa digunakan baik dalam jumlah satu maupun lebih yang umumnya disebut sebagai panel. Ukuran dari panel itu sendiri juga bermacam-macam tergantung dari keperluan jumlah *space* untuk suatu *scene*.



Gambar 2. 15 Panel Komik

Sumber: <https://www.howtodrawmanga.com.....=1596088885>

Gambar 2.17 menunjukkan contoh panel-panel yang umumnya ada dalam suatu halaman komik. Ruang yang kosong juga biasa digunakan dalam pembuatan komik untuk memberikan perasaan *relief* kepada pembaca, sehingga mata mereka dapat beristirahat dan untuk menghindari *over-crowded* dalam satu panel komik (Gumelar, 2023, h.22). Panel dalam komik juga tidak terbatas dari segi ukuran, lokasi, dan bentuknya, dan juga bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan kreativitas seorang komikus. Panel memiliki fungsi yang penting dalam membuat jalannya cerita melalui ukuran dan jarak antara panel.

### 2.2.2 Elemen-elemen komik

Sebagai suatu bentuk dari *storytelling*, dalam komik sendiri tentu memiliki beberapa elemen-elemen penyusunnya. Berdasarkan Dr. Mars Caroline Wibowo dalam bukunya yang berjudul “Desain Komik Digital” mengemukakan bahwa terdapat empat elemen visual dalam komik, yaitu:

### 2.2.2.1 Image

*Image* (gambar) merupakan berbagai karya visual yang ada di dalam sebuah komik seperti ilustrasi, foto, logo, dan simbol (Caroline Wibowo, 2021, h.2). *Image* memiliki peran besar dalam pembawaan cerita dalam komik yang dibuat. Hal ini karena melalui gambarlah maka pembaca dapat dengan mudah memvisualisasikan setiap adegan yang terjadi, sehingga membuat pembaca tidak perlu bersusah payah menggambarkan adegan yang dibaca (Gumelar, 2023, h.23). Dalam komik sendiri gambar yang paling umum digunakan merupakan ilustrasi yang digambar sendiri dengan terdapat elemen karakter, latar tempat dan/atau waktu, serta dialog.

Gambar 2.11 merupakan contoh penggunaan elemen *image* berupa ilustrasi yang digambar oleh komikus Kohei Horikoshi dalam komiknya yang berjudul *My Hero Academia*. Dalam gambar tersebut terlihat jelas terdapat elemen-elemen seperti latar belakang, karakter, dan dialognya.

### 2.2.2.2 Text

Teks merupakan gambar yang umumnya digunakan untuk mewakili percakapan antara karakter dalam suatu media seperti *game* dan buku, termasuk buku komik yang umumnya disampaikan melalui gelembung percakapan (*teks bubble*). Teks sendiri memiliki berbagai macam jenis dan bentuk, terutama jika membicarakan teks secara *general* (Gumelar, 2023, h.24). Dalam komik sendiri teks tidak hanya digunakan sebagai dialog saja, akan tetapi juga penggambaran dari efek suara yang ada dalam suatu adegan (Caroline Wibowo, 2021, h.2).

Gambar 2.10 menunjukkan contoh penerapan teks dalam komik yang umumnya teks tidak hanya digunakan sebagai dialog, akan tetapi juga sebagai efek suara. Selain dari itu, penentuan ukuran dalam teks juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan adegan yang ingin digambarkan, seperti penggunaan ukuran yang besar Ketika karakter berteriak, dan penggunaan ukuran yang lebih kecil ketika karakter sedang

berbicara biasa. Tentu saja, sebagai penggambaran efek suara maupun dialog, teks harus diletakan di lokasi yang jelas dan tidak mengganggu gambar dalam komik tersebut (Asriyani & Suryaningsih, 2023, h.22).

Di dalam komik sendiri penempatan teks, terutama yang menggambarkan dialog karakter diberikan *text bubble* yang berfungsi untuk membuat teks dapat terbaca dengan mudah tanpa adanya gangguan dari gambar.



Gambar 2. 16 Jenis-Jenis *Text Bubble*

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/4874467-set-of-.....-of-comics-book-dialog>

*Text bubble* dalam komik umumnya dibagi menjadi tiga jenis (Setyawati, 2019), yaitu:

### 1. Balon Ucapan

Jenis ini merupakan jenis *text bubble* yang umum kita temukan di berbagai komik dan menjadi elemen yang selalu ada. *Text bubble* jenis ini berfungsi dalam memuat ucapan yang dikatakan karakter secara langsung (melalui mulut), sehingga *text bubble* jenis ini umumnya di arahkan ke mulut karakter (Setyawati, 2019, h.25). *Text bubble* jenis ini juga bisa muncul dalam berbagai bentuk sesuai dengan cara dialog tersebut disampaikan karakter, seperti saat karakter berteriak pada gambar 2.18 *text bubble* dibuat lebih lancip.

### 2. Balon Pikiran

Berbeda dengan balon ucapan, *text bubble* jenis ini memuat ucapan atau dialog yang dipikirkan oleh karakter tersebut (tidak disampaikan secara langsung melalui mulut)

(Setyawati, 2019, h.26). *Text bubble* jenis ini umumnya menggunakan sisi yang melingkar (menyerupai awan), dan bagian “ekor” yang putus-putus.

### 3. Balon *Caption*

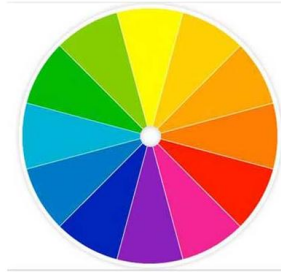


Gambar 2. 17 Salah Satu Panel *Manga Demon Slayer Volume 7 Chapter 56*

Balon *caption* merupakan salah satu jenis *text bubble* dalam komik yang di dalamnya tidak bermuatan dialog dari karakter. *Text bubble* jenis ini digunakan untuk memberikan keterangan seperti tempat, waktu, atau bahkan pengenalan karakter dalam cerita tersebut (Setyawati, 2019, h.26). *Text bubble* ini umumnya memiliki bentuk persegi panjang dan diletakan di bagian ujung panel atau halaman, seperti pada gambar 2.19.

#### 2.2.2.3 *Color*

*Color* merupakan elemen desain yang diakibatkan oleh adanya pantulan cahaya dari suatu benda dan mengenai mata (Sarwendah, A. 2022, h.10). Dalam desain sendiri warna-warna ini umumnya dijejerkan satu dengan yang lain sehingga membentuk lingkaran, yang umumnya dikenal dengan roda warna (*color wheel*).



Gambar 2. 18 Visualisasi *Color Wheel*

Sumber: <https://edupaint.com/warna/9755-warna-warna-pada-color-wheel>

Warna sendiri secara umum dibagikan menjadi tiga kelompok, yaitu warna cahaya, warna transparan, dan warna tidak transparan (Caroline Wibowo, 2021, h.2). Warna cahaya atau warna aditif merupakan warna-warna yang dihasilkan oleh tiga warna utama, yaitu merah, hijau, dan biru (*RGB*) (Gumelar, 2023, h.28). Melalui perpaduan tiga warna tersebut, maka berbagai warna-warna dapat dihasilkan, dalam perpaduan warna ini sendiri warna dengan nilai nol akan menghasilkan warna hitam, sedangkan warna dengan nilai 255 akan menghasilkan warna putih.

Warna transparan merupakan warna-warna yang dihasilkan melalui perpaduan warna *cyan* (biru terang), *magenta* (pink), kuning, dan abu-abu kehitaman (*CMYK*) (Gumelar, 2023, h.29). Warna jenis ini merupakan jenis warna yang umum digunakan di berbagai media-media yang akan dicetak, termasuk komik. Warna ini merupakan warna yang umum digunakan pada komik-komik tradisional seperti komik *marvel*, maupun *DC* yang dihasilkan dengan menggunakan spidol *alcohol-based* maupun *water-based*. Warna tidak tembus pandang atau *opaque colour* merupakan warna-warna yang dihasilkan dari campuran warna putih, kuning, merah, biru, dan hitam (Caroline Wibowo, 2021). Warna jenis ini, umumnya digunakan untuk mewarnai dasar yang memiliki tekstur kasar (Gumelar, 2023, h.30).

Warna dalam suatu desain memiliki fungsi dalam memberikan kejelasan atau bahkan *highlight* pada suatu desain. Namun, warna juga memiliki peran yang penting dalam mempengaruhi berbagai

aspek dari kehidupan manusia seperti suasana hati, perilaku, dan bahkan cara berpikir (Mulyati, 2022, h.7466). Frank dan Gilovich pada tahun 1988 mencetuskan beberapa psikologi pada warna (Mulyati, 2022, h.7466), yaitu:

### 1. Merah

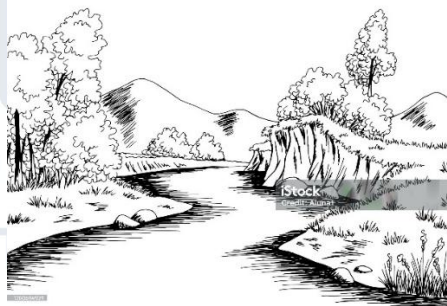


Gambar 2. 19 Warna Merah

Sumber: <https://www.benangjarum.com/.....Vwczej9iiO4XJi>

Memberikan kesan yang semangat, hangat, tenaga yang meluap, kesehatan, dan kegembiraan (Agnes, 2023, h.45). Umumnya digunakan untuk menggambarkan suatu aksi yang begitu dahsyat, seperti amarah atau aksi.

### 2. Putih



Gambar 2. 20 Warna Putih

Sumber: <https://www.istockphoto.com/.....gm1200694929-344023678>

Warna putih umumnya digunakan untuk memberikan kesan suci, polos, dingin, dan kosong (Mulyati, 2022, h.7466). Dalam dunia desain sendiri, warna putih umumnya digunakan

oleh desainer untuk memberikan ruang kosong pada desain agar menghindari *over-crowded* pada desain.

### 3. Hijau



Gambar 2. 21 Warna Hijau

Sumber: <https://stock.adobe.com/id/search?k=logo+nutrition>

Warna hijau merupakan salah satu warna yang umum kita lihat di alam luas, sehingga warna ini memberikan kesan yang menyejukkan, menenangkan, dan ceria (Mulyati, 2022, h.7466).

### 4. Kuning



Gambar 2. 22 Warna Kuning

Sumber: <https://storage.googleapis.com/.....jpg>

Warna kuning merupakan salah satu warna yang dapat kita jumpai pada matahari, oleh karena itu warna ini memberikan kesan ceria, hangat, dan menyenangkan (Mulyati, 2022, h.7466).

### 5. Biru



Gambar 2. 23 Warna Biru

Sumber: <https://www.homedoo.com.....living-room-in-blue-ideas-04.jpg>

Warna biru dapat memberikan kesan ketenangan, kesedihan, dan kesepian (Mulyati, 2022, h.7466). Selain dari itu, warna ini juga dapat menggambarkan kepercayaan diri, keamanan, dan kepercayaan (Agnes, 2023, h.45).

## 6. Cokelat



Gambar 2. 24 Warna Cokelat

Sumber: <https://www.kompas.com/.....-yang-baru>

Warna coklat bisa memberikan kesan ketahanan, kenyamanan, isolasi, dan kosong (Mulyati, 2022, h.7466). Hal ini membuat warna coklat sesuai untuk digunakan pada beberapa adegan yang menggambarkan suasana tenang. Tak terkecuali untuk penggambaran lingkungan yang banyak pepohonan seperti hutan.

## 7. Oranye



Gambar 2. 25 Warna Oranye

Sumber: <https://jasalogocepat.com/.....kreativitas/>

Warna oranye merupakan warna yang dapat memberikan kesan kasih sayang, kehangatan, dan gairah seseorang

(Mulyati, 2022, h.7466). Selain dari itu, warna ini juga dapat melambangkan optimis, kebebasan, dan antusiasme seseorang (Agnes, 2023, h.45).

#### 2.2.2.4 Voice, Sound, and Audio

*Voice, sound, dan audio* berbicara mengenai suara-suara yang berasal dari berbagai sumber berbeda, *voice* (berasal dari karakter), *sound* (berasal dari benda atau lingkungan), dan *audio* (berasal dari benda-benda elektronik) (Caroline Wibowo, 2021, h.3). Walaupun komik pada umumnya hanyalah berupa gambar saja, akan tetapi dalam penggambarannya juga disertai dengan penulisan efek suara dan dialog yang ada pada suatu *scene* dengan memanfaatkan teks yang digunakan (Gumelar, 2023, h.33).



Gambar 2. 26 Efek Suara dalam Komik

Sumber: <https://depositphotos.com/id/vector/comic-sound-effects-3984726.html>

Gambar 2.28 menunjukkan beberapa contoh penggunaan efek suara yang umum digunakan dalam komik. Efek suara ini biasa juga disertai dengan beberapa elemen bentuk yang mendukung dalam penggambaran efek suara dan jenis teks yang juga sesuai dengan efek tersebut.

#### 2.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu seni yang memiliki tujuan utama dalam memperjelas suatu naskah atau cerita kejadian (Prihatmoko, 2021, h.4). Kata ilustrasi sendiri awalnya berasal dari Bahasa latin, yaitu *illustrare* yang berarti penampakan atau penggambaran secara hidup-hidup. Pada jaman ini sendiri

sudah banyak media yang menggunakan ilustrasi sebagai salah satu elemennya, baik itu pada poster, postingan media sosial, atau bahkan kemasan-kemasan makanan ataupun minuman. Komik sendiri sebagai salah satu media visual juga dipenuhi oleh berbagai ilustrasi, mulai dari sampulnya, bahkan isinya yang dipenuhi oleh banyak ilustrasi dari komikusnya. Hal ini memperlihatkan bahwa ilustrasi merupakan salah satu cara dalam penyampaian pesan dengan jelas dan mudah diingat oleh orang yang melihatnya.

#### **2.2.3.1 Peran Ilustrasi**

Prihatmoko (2021) membagi peran suatu ilustrasi menjadi tiga peran besar, yaitu deskriptif, ekspresif, dan analitis.

##### **1. Peran deskriptif**

Peran deskriptif merupakan peran yang paling umum dalam pemanfaatan ilustrasi, yaitu ilustrasi berperan dalam menggantikan suatu paragraf atau uraian yang verbal dan naratif (Prihatmoko, 2021, h.5). Hal ini dilakukan karena pada umumnya uraian atau paragraf yang panjang dapat menyita banyak waktu dari pembaca dan meningkatkan kemungkinan terjadinya kesalahan persepsi (Prihatmoko, 2021). Oleh karena itu, melalui ilustrasi pembaca dapat dengan mudah memahami uraian yang diberikan dengan lebih cepat dan menghindari terjadi kesalahan persepsi.

##### **2. Peran ekspresif**

Peran ekspresif memiliki arti bahwa ilustrasi berfungsi sebagai salah satu sarana penyampaian suatu gagasan, perasaan, dan situasi yang ter-gambarkan melalui berbagai elemen di dalam ilustrasi itu sendiri baik melalui karakter, latar, bahkan ekspresi karakter yang ada (Prihatmoko, 2021, h.5). Peran ini umumnya juga digunakan untuk menggambarkan suatu situasi yang ingin digambarkan oleh pembuat ilustrasi tersebut.

### 3. Peran analitis

Peran analitis memiliki arti bahwa ilustrasi juga memiliki peran dalam menunjukkan bagian demi bagian dari suatu proses, data, ataupun sistem secara terperinci (Prihatmoko, 2021, h.6). Hal ini dilakukan karena penggambaran dari setiap proses ataupun data tersebut dinilai lebih mudah dipahami daripada jika disampaikan secara narasi. Ilustrasi jenis ini umumnya kita temui dalam berbagai penelitian dalam bentuk *pie chart* ataupun *column chart*

#### 2.2.3.2 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merupakan berbagai gaya yang membedakan satu ilustrasi dengan ilustrasi lainnya. Walaupun setiap orang, seniman, ataupun komikus memiliki gaya ilustrasinya tersendiri, namun terdapat sebelas gaya ilustrasi yang menjadi fondasi terbangunnya gaya ilustrasi tersebut (Rajab, 2025). Berikut merupakan beberapa gaya ilustrasi yang umum, yaitu:

##### 1. Gaya realis

Gaya gambar pertama yang akan dibahas adalah gaya realis. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar realis.



Gambar 2. 27 Gaya Realis

Sumber: <https://posterlike.com/.....graphite-pencil/>

Gaya realis merupakan yang dilakukan dengan menggambarkan suatu objek/subjek yang memiliki kemiripan semirip mungkin dengan aslinya (Rajab, 2025). Gaya seperti ini umum digunakan dalam berbagai lukisan dan beberapa buku pelajaran.

## 2. Gaya kartun

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya kartun. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar kartun.



Gambar 2. 28 Gaya Kartun

Sumber: <https://share.google/images/U3rRA4EY11qz7axXe>

Gaya bisa dibilang sebagai gaya ilustrasi yang berkebalikan dengan gaya realis, pada gaya ilustrasi ini subjek dan objek yang digambarkan lebih sederhana, ekspresif, dan bahkan dibuat dramatis (Rajab, 2025).

## 3. Gaya *anime/manga*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya *anime/manga*. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar *anime/manga*.



Gambar 2. 29 Gaya *Anime/Manga*

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/.....kVUPs2RN9A.jpeg>

Gaya gambar *anime/manga* mirip dengan gaya kartun, subjek dan objek digambarkan dengan sederhana, tetapi pada umumnya tetap memperhatikan proporsi dari tubuh atau benda yang digambar (Rajab, 2025).

#### 4. *Flat illustration*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya *flat illustration*. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar *flat illustration*.



Gambar 2. 30 Contoh *Flat Illustration*

Sumber: <https://www.vecteezy.com/.....vector-illustration>

Gaya gambar ini merupakan gaya gambar dengan menggunakan pewarna yang *solid* dan sederhana sehingga hasil dari gaya gambar ini terlihat tetap dua dimensi (Rajab, 2025).

#### 5. *Digital painting*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya *digital painting*. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar *digital painting*.



Gambar 2. 31 Contoh *Digital Painting*

Sumber: <https://www.tertiarycourses.com.sg/digital-drawing-for-kids.html>

Gaya gambar ini merupakan gaya gambar yang lebih menekankan pada ekspresif, dan dilakukan layaknya mengecat pada kanvas dengan cat akrilik, cat minyak, atau hanya lukisan fantasi pada media digital (Rajab, 2025). Gaya gambar ini umum digunakan pada sampul novel dan poster *game*.

## 6. Gaya surealis

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya surealis. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar surealis.



shutterstock.com · 2566144267

Gambar 2. 32 Contoh Surealis

Sumber: <https://www.shutterstock.com/.....-2566144267.jpg>

Gaya gambar ini merupakan gaya gambar yang umumnya digunakan secara simbolis dengan menggambarkan beberapa benda secara abstrak, namun memiliki makna tersendiri di dalamnya (Rajab, 2025).

## 7. *Line art*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya *line art*. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar *line art*.



Gambar 2. 33 Contoh *Line Art*

Sumber: [https://images-wixmp-.....BCelb\\_7ekPNfSJlr9E2c](https://images-wixmp-.....BCelb_7ekPNfSJlr9E2c)

Gaya gambar ini merupakan gaya gambar yang dalam praktiknya sangat mengandalkan garis daripada warna. Gaya ini umumnya ditemukan pada ilustrasi tato dan beberapa *visual branding* (Rajab, 2025).

## 8. *Sketsa*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah gaya sketsa. Gambar di bawah ini merupakan contoh dari gaya gambar sketsa.



Gambar 2. 34 Contoh *Sketch Art*

Sumber: <https://bimbelgambar.id/jenis-gaya-ilustrasi/>

Gaya gambar sketsa merupakan gaya gambar yang dilakukan dengan membuat bentuk dari garis-garis yang tidak rapi, namun tetap memperlihatkan bentuk objek atau subjek dengan jelas (Rajab, 2025).

#### 9. *Mixed media*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah *mixed media* atau media campuran. Gambar di bawah merupakan salah satu contoh gaya gambar ini.



Gambar 2. 35 Contoh *Mixed Media Art*

Sumber: <https://bimbelgambar.id/jenis-gaya-ilustrasi/>

Merupakan gaya gambar atau seni rupa yang mencampurkan berbagai jenis media ke dalam satu karya seni, dengan terdapat berbagai elemen visual (Rajab, 2025).

#### 10. *Vintage/retro*

Gaya gambar selanjutnya yang akan dibahas adalah *vintage/retro*. Gaya gambar ini merupakan gaya gambar yang memberikan kesan era lama dalam hasilnya.



Gambar 2. 36 Contoh *Vintage/Retro Art Style*

Sumber: <https://bimbelgambar.id/jenis-gaya-ilustrasi/>

Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan warna yang digunakan, gaya gambar, dan teks yang ada di dalamnya (Rajab, 2025).

### 11. Etbik/tradisional

Gaya gambar selanjutnya adalah gaya gambar etnik/tradisional. Gaya gambar ini merupakan gaya gambar yang banyak jenisnya di berbagai negara, terutama Indonesia.



Gambar 2. 37 Contoh *Traditional Art Style*

Sumber: <https://share.google/OVHAhVuHq0rNqZaEs>

Contoh yang umum dari gaya gambar ini dapat kita lihat dari berbagai elemen visual di dalamnya seperti pola batik, wayang, dan bahkan ukiran candi (Rajab, 2025).

#### 2.2.4 *Character design*

Setiap dari kita pasti memiliki penggambaran dari imajinasi kita masing-masing mengenai karakter yang ingin kita buat. Akan tetapi, sebagai seorang desainer karakter, mereka juga memiliki keterampilan dalam membuat karakter imajinasi mereka menjadi suatu kenyataan yang dapat diterapkan ke berbagai media, salah satunya komik. Sebagai perannya dalam menyampaikan suatu cerita, tentu komik tidak luput dari keberadaannya karakter. Dalam

bukunya yang berjudul *Creative Character Design for Games and Animation*, Harder (2023) membagi tahapan perancangan karakter menjadi delapan tahap, yaitu:

**1. *Designing with purpose***

Pada tahap ini, desainer karakter mempertimbangkan atau mendiskusikan dengan klien mereka mengenai tujuan dari desain dari karakter yang dibuat. Hal-hal yang dapat dibahas pada tahap ini terkait penggunaan desain karakter tersebut akan digunakan pada platform/media apa, *target audience* dari karakter yang dibuat, menanyakan *brief* atau batasan-batasan dari mendesain karakter ke klien, dan meminta referensi karakter atau *guideline* (jika ada) dari klien (Harder, 2023, h.1).

**2. *Creating personality***

Tahap ini merupakan tahapan yang dilalui setelah kita mendapatkan gambaran besar dari karakter yang akan kita buat seperti dunia karakter tersebut, latar belakangnya, dan tema yang diangkat. Pada tahap ini, desainer karakter tidak akan memikirkan visualisasi dari karakter yang dibuat, akan tetapi fokus pada kepribadian dari karakter itu sendiri. Hal ini bisa dilihat dari latar belakang karakter dan dunia yang ia tinggali. Pembuatan kepribadian ini bertujuan untuk membuat karakter tersebut terlihat lebih hidup, dan membuat kita melihat karakter yang kita buat lebih dari sekedar gambar saja (Harder, 2023, h.24).

**3. *Diversity and Stereotypes***

Pada tahap ini, desainer karakter mencoba membuat desain karakter yang sesuai dengan pemahaman umum mengenai sosok karakter tersebut. Contohnya karakter seorang anak akan digambarkan dengan mata yang besar, sehingga memberikan kesan tak bersalah. Metode ini bisa digunakan oleh desainer karakter dalam menunjukkan kepribadian dari karakter tersebut melalui desainnya,

atau dengan sengaja membuat kepribadian karakter tersebut bertolak belakang dengan desainnya (Harder, 2023, h.37).

Akan tetapi metode ini juga bisa berdampak negatif, apabila digunakan terlalu sering. Contohnya adalah penggambaran karakter protagonis yang digambarkan memiliki warna kulit putih, dengan karakter antagonis yang memiliki warna kulit berbeda. Hal ini bisa memberikan kesan yang negatif pada orang yang melihat karakter kita. Maka dari itu, dalam mendesain suatu karakter kita juga perlu memikirkan keberagamannya (Harder, 2023, h.38).

#### **4. *Brainstorming***

Pada tahap ini, desainer karakter akan melakukan penelusuran mengenai gambaran karakter apa yang ingin dibuat dari informasi yang telah di dapatkan (Harder, 2023, h.15). Tahapan ini bisa dimulai dari memikirkan gambaran umum dari karakter yang akan dibuat, kemudian mencari ide-ide lain yang bisa membuat desain karakter tersebut unik. Pada tahap ini juga, desainer karakter dapat melakukan eksplorasi luas dengan menggunakan beberapa metode seperti sketsa, membuat siluet, dan melakukan *random input*. Tahapan ini berperan penting agar desain karakter yang dibuat bisa terlihat unik, dan mudah dikenali (Harder, 2023, h.16).

#### **5. *Style***

Pada tahap desainer karakter mulai menentukan gaya gambar apa yang sekiranya sesuai dengan tujuan desain karakter yang dibuat (Harder, 2023, h.56). Tidak jarang pula, hal mengenai gaya gambar ini juga sudah diatur dalam suatu panduan yang dinamakan *style guide*. Hal lain yang dipertimbangkan dalam tahap ini adalah bentuk dari karakter itu sendiri, apakah bentuknya akan didominasi lingkaran, trapesium, atau bahkan segitiga sesuai dengan kepribadian karakter yang ingin dibuat (Harder, 2023, h.60).

## **6. *Moodboard and references***

Setelah mendapatkan informasi-informasi untuk ide besar dari karakter yang akan dibuat, tahapan selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai *moodboard* dan referensi. Tahapan ini berfungsi bagi kita untuk mendapatkan visualisasi dari karakter kita dengan lebih mendetail lagi, dan hal ini juga dapat membantu dalam memastikan karakter yang dibuat tetap unik (Harder, 2023, h.47). Tahapan ini juga berfungsi dalam membuat sketsa yang lebih mendetail lagi.

## **7. *Rendering***

Tahapan ini merupakan tahapan yang bisa dilakukan setelah selesai dalam melakukan berbagai sketsa dan mendapatkan persetujuan dari salah satu sketsa tersebut. Pada tahap ini desainer karakter akan membuat sketsa mereka menjadi lebih bagus lagi dengan menambahkan warna, bayangan, dan elemen-elemen pendukung lainnya (Harder, 2023, h.89). Tahapan ini dilakukan berbeda-beda oleh setiap desainer sesuai dengan proses mereka masing-masing.

## **8. *Creating design package***

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari mendesain suatu karakter. Pada tahapan ini desainer karakter akan membuat *design package* atau lebih dikenal dengan *character sheet* untuk karakter tersebut (Harder, 2023, h.69). *Design package* sendiri merupakan berbagai gambaran dari desain karakter yang telah disetujui dengan tujuan membuat karakter tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

*Design package* umumnya berisikan hasil *rendering* karakter, tampak depan, samping, dan belakang dari karakter tersebut yang disertai beberapa elemen-elemen pelengkap (Harder, 2023, h.84). Contoh elemen-elemen pelengkap tersebut adalah ekspresi karakter, pose, motif (jika ada), dan berbagai aksesoris.

### **2.2.5 Proses Penulisan Komik**

Dalam membuat suatu komik tentu saja kita perlu memikirkan berbagai aspek yang membentuk komik itu sendiri, mulai dari cerita hingga karakter-karakter yang ada di dalamnya. Dalam proses penulisan komik sendiri terdiri dari enam tahapan proses (B Nurmana MS SSn, 2022, h.77), yaitu:

#### **2.2.5.1 Menentukan Ide Cerita dan Premis**

Sebelum mulai dalam membuat cerita untuk komik, langkah pertama yang perlu dilakukan oleh seorang penulis atau komikus Adalah menentukan premis dan ide cerita terlebih dahulu. Sebelum kita menentukan premis dalam cerita yang akan kita buat, alangkah baiknya jika kita menentukan terlebih dahulu ide ceritanya. Ide cerita sendiri merupakan rangkaian kejadian ataupun masalah yang juga disertai dengan solusi dari permasalahan yang ada (B Nurmana MS SSn, 2022, h.77). Hal ini membuat ide cerita biasanya memiliki proses pengerjaan maupun penulisan yang lebih Panjang jika dibandingkan dengan pembuatan premis.

Dalam membuat suatu ide cerita, umum Ketika seorang penulis atau komikus memiliki banyak ide-ide kreatif, oleh karena itu ada beberapa cara dalam melakukan filter atau membangkitkan terhadap ide-ide tersebut. Cara pertama adalah dengan memastikan bahwa ide yang dipilih itu menarik, karena semakin menarik suatu cerita, maka meningkatkan kemungkinan cerita tersebut akan laris di pasar (B Nurmana MS SSn, 2022, h.79). Cara kedua melihat apakah ide dan isu terkini, penulis bisa saja mengambil ide cerita dari isu-isu yang terjadi sekarang, baik secara global maupun yang ada di sekelilingnya (B Nurmana MS SSn, 2022, h.79). Cara ketiga adalah memastikan ide dari cerita tersebut memang dikuasai, karena dengan penulis yang semakin menguasai ide tersebut, maka proses penulisan cerita akan semakin lancar (B Nurmana MS SSn, 2022, h.80). Cara keempat adalah memastikan bahwa referensi dari ide tersebut mudah di dapatkan, kecuali

menulis cerita yang *full* fiksi atau *full* non-ilmiah (B Nurmana MS SSn, 2022, h.80).

Setelah selesai dalam menulis cerita dari komik tersebut, maka langkah selanjutnya adalah membuat premis dari cerita tersebut. Premis sendiri merupakan satu atau dua kalimat yang merangkum isi dari keseluruhan cerita yang telah dibuat.

#### **2.2.5.2 Menentukan Genre Komik**

Genre dalam dunia penulisan merupakan jenis-jenis karya tulis yang dikelompokkan berdasarkan kriterianya masing-masing (B Nurmana MS SSn, 2022, h.82). Sebelum kita menentukan genre dari cerita atau komik yang akan kita buat, kita perlu terlebih dahulu menentukan target audiens kita, karena sejatinya semua cerita bisa dikemas menjadi berbagai genre. Di dalam bukunya yang berjudul “Cara Mudah Merancang Buku Komik” Nurmana mengklasifikasikan genre menjadi Sembilan, yaitu:

##### **1. Aksi**

Cerita yang mengambil genre ini karena berfokus pada utama adegan-adegan perkelahian yang dilakukan antar karakter (B Nurmana MS SSn, 2022, h.83). Tokoh-tokoh pada cerita genre ini umumnya memiliki perawakan yang besar dan kuat, terutama karakter utama yang biasa digambarkan memiliki kemampuan di atas rata-rata karakter lain. Namun seiring dengan perkembangan jaman, karakter utama genre ini juga bisa digambarkan lemah di awal dan melalui proses sepanjang cerita menjadi karakter yang kuat (B Nurmana MS SSn, 2022, h.83).

##### **2. Petualangan**

Cerita dengan genre petualangan umumnya memiliki cerita yang santai dan ringan, dengan fokus utama terdapat pada seorang atau sekelompok karakter utama yang melakukan perjalanan untuk mencapai atau menyelesaikan misi mereka (B

Nurmana MS SSn, 2022, h.83). Genre jenis ini merupakan genre yang umumnya disukai oleh berbagai kalangan baik Perempuan maupun laki-laki. Karena ceritanya yang ringan, membuat genre jenis ini cocok untuk dibaca ketika sedang penat dan otak sudah sulit untuk berpikir. Kesulitan dalam penulisan genre ini terdapat pada penggambaran dunia yang harus dibuat dengan sangat jelas, karena karakter pada genre ini akan selalu berpindah-pindah tempat (B Nurmana MS SSn, 2022, h.83).

### **3. Psikologi**

Genre psikologi bertolak belakang dengan genre petualangan, karena pada genre ini cerita yang disuguhkan memiliki kesan yang berat dan lebih mendalam mengenal karakter (B Nurmana MS SSn, 2022, h.84). Cerita dengan genre ini akan membuat pembaca perlu berpikir dengan keras mengenai karakter tersebut, karena pada genre ini akan menggambarkan keadaan atau masalah psikis yang dialami oleh karakter tersebut. Hal ini biasa digambarkan dengan adanya konflik batin yang dialami oleh tiap karakter, walaupun terkadang ada sedikit konflik fisik di dalamnya (B Nurmana MS SSn, 2022, h.84). Cerita yang berat dan keperluan dalam berpikir yang keras ini membuat cerita dengan genre ini umumnya ditargetkan ke orang dewasa.

### **4. Drama**

Genre drama merupakan cerita yang di dalamnya memiliki fokus atau keterlibatan yang erat dengan emosi dan perasaan setiap karakter di dalamnya (B Nurmana MS SSn, 2022, h.84). Cerita dengan genre ini akan mengajak pembaca untuk merasa empati ataupun simpatik terhadap karakter-karakter yang ada di dalam cerita tersebut. Cerita dengan genre ini dapat dilihat dari adegannya yang akan didominasi oleh adegan yang membangkitkan emosi dari pembaca, baik itu emosi positif

maupun negatif. Kesulitan dalam penulisan genre ini terletak pada pengetahuan penulis mengenai emosi manusia dan keterampilan dalam menulis suatu cerita yang tidak biasa saja (B Nurmana MS SSn, 2022, h.84).

## **5. Fantasi**

Genre fantasi merupakan genre dengan cerita yang mengambil waktu, latar tempat, dan bahkan tokoh yang di luar dunia kita (B Nurmana MS SSn, 2022, h.85). Penentuan dunia pada cerita dengan genre ini dapat dilakukan dengan baik dengan mengambil konsep dunia lain, kisah negeri dongeng, maupun dunia buatan orisinil dari komikus itu sendiri. Cerita dengan genre ini dapat dilihat dari keadaan orang-orang di dunia tersebut yang terlihat nyata, namun memiliki penggambaran-penggambaran yang unik, dunianya yang sangat indah di luar dunia kita, dan tidak jarang pula setiap orang di dunia tersebut memiliki kekuatan (B Nurmana MS SSn, 2022, h.85).

## **6. Komedi**

Cerita dengan genre komedi merupakan cerita yang menitikberatkan kelakuan-kelakuan dan cerita yang dapat membuat pembaca tertawa (B Nurmana MS SSn, 2022, h.85). Cerita jenis ini cocok dinikmati oleh orang-orang yang memiliki hari yang sibuk atau bahkan sedang penat. Premis pada cerita ini umumnya sederhana, namun terdapat unsur-unsur komedi di dalam pengembangan ceritanya (B Nurmana MS SSn, 2022, h.85). Cerita yang sederhana dan komedi yang membuat terhibur inilah yang membuat komik/cerita dengan genre ini banyak diminati oleh kebanyakan orang.

## **7. *Slice of life***

Komik dengan genre *slice of life* merupakan komik yang cerita berfokus pada kehidupan sehari-hari karakter utama (B Nurmana MS SSn, 2022, h.86). Masalah yang disajikan pun

juga bukanlah masalah yang begitu rumit, karena bersifat umum bagi kebanyakan orang.

#### **8. *Horror***

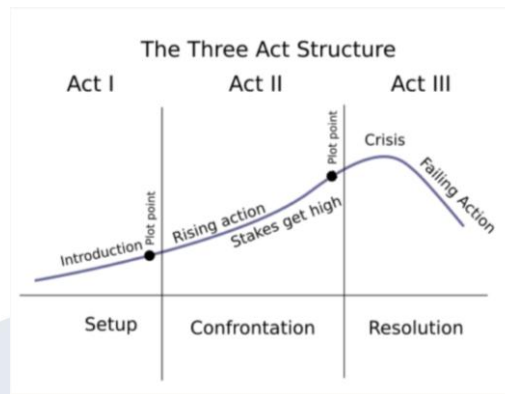
Komik dengan horor merupakan komik yang berfokus pada pengalaman horor karakter yang ada di dalamnya, baik itu yang berhubungan dengan hantu, monster, ataupun manusia lain (B Nurmana MS SSn, 2022, h.86). Cerita dengan genre ini juga merupakan salah satu jenis cerita yang memiliki banyak peminat di Indonesia.

#### **9. *Romantis***

Komik dengan genre romantis berfokus pada kisah cinta yang dialami oleh tokoh laki-laki dan Perempuan (B Nurmana MS SSn, 2022, h.86). Komik dengan genre ini akan lebih berfokus mengenai masalah-masalah yang dihadapi pasangan tersebut, perkembangan cinta keduanya, dan rintangan lainnya yang mereka hadapi. Cerita dengan genre ini bertujuan untuk memotivasi pembaca dalam meraih impian mereka untuk mendapat pasangan sejati mereka yang baik dan setia (B Nurmana MS SSn, 2022, h.86). Genre ini juga menjadi salah satu genre dengan jumlah peminat terbanyak, dengan didominasi oleh kaum perempuan.

#### **2.2.5.3 Menulis Skrip Cerita**

Setelah kita menentukan genre dari cerita yang ingin kita buat, Langkah selanjutnya adalah membuat skrip dari cerita tersebut. Langkah ini bisa kita mulai dengan membedah premis yang telah kita buat dengan menggunakan 5W+1H. setelah kita selesai merombak premis tersebut, maka kita bisa lanjut dengan menulis naskah cerita dengan mengeluarkan setiap ide, gagasan, dan imajinasi yang kita miliki. Proses ini dilakukan untuk menghindari kebingungan dalam urutan cerita dan ketika kita menggambar.



Gambar 2. 38 *Three Act Structure*

Sumber: <https://www.setyourmuseonfire.com/.....-the-basics>

Secara umum, dalam menulis cerita kita akan selalu memiliki tiga babak utama (*three act structure*), yaitu:

### 1. Awal (ACT 1)

Bagian ini merupakan bagian awal dalam cerita yang berisi mengenai pengenalan-pengenalan terhadap karakter yang ada dan dunia dalam cerita tersebut (B Nurmana MS SSn, 2022, h.89). Pada tahap ini, merupakan tahap komikus dapat mengeluarkan segala kebebasannya dalam membangun dunia dalam sebuah cerita. Namun perlu diperhatikan, karena tahap ini merupakan tahapan pertama yang dilihat dan dibaca oleh pembaca, maka pada tahap ini jagalah harus dibuat semenarik mungkin, agar dapat menarik perhatian pembaca (Nita, 2023).

Contoh dari penerapan *ACT 1* dapat kita lihat dalam berbagai komik ataupun film, seperti dalam film *Demon Slayer: Mugen Train* yang memperkenalkan tiap karakter utama dalam film tersebut, serta masalah yang mereka sedang hadapi. Pada film ini *ACT 1* dibuat menarik dengan ekspresi dari tiap karakter, dan cara mereka berperilaku.

### 2. Pertengahan (ACT 2)

Setelah bagian pengenalan, maka bagian selanjutnya dalam sebuah cerita merupakan bagian yang menceritakan misi

utama tokoh, atau konflik utama yang dihadapi (B Nurmana MS SSn, 2022, h.89). Bagian ini merupakan bagian terpanjang dalam menulis suatu cerita, karena pada bagian inilah maka setiap karakter mulai melawan berbagai rintangan-rintangan yang ada mulai dari awal, hingga akhir (Nita, 2023). Pembangunan permasalahannya pun umumnya dimulai dari masalah yang sederhana, dan semakin berjalan masalah tersebut juga akan bertambah tingkat kesulitannya. Konflik sendiri dibedakan menjadi tiga, yaitu konflik batin, konflik fisik, dan perpaduan keduanya.

*ACT 2* bisa dibilang merupakan bagian terpenting dalam suatu cerita, karena melalui bagian inilah pembaca dapat merasa tertarik dalam terus mengikuti cerita yang diberikan hingga akhir, sehingga masalah yang diberikan perlu menjadi perhatian juga dalam membuat bagian ini. Pada *ACT 2* ini penulis juga bisa memasukkan bagian *flashback* yang dapat membantu pembaca dalam mengetahui lebih dalam mengenai karakter-karakter yang ada, dan juga pertumbuhan karakter tersebut.

Salah satu contoh dari penerapan *ACT 2* bisa kita lihat Kembali dari film *Demon Slayer: Mugen Train*, dimana dalam film ini masalah diawali dengan menghadapi musuh-musuh yang mudah, kemudian terus meningkat, hingga mencapai klimaks film.

### **3. Akhir (ACT 3)**

Pada bagian ini, dimulai dari klimaks konflik yang dialami dalam cerita, hingga masa konflik selesai (B Nurmana MS SSn, 2022, h.89). *ACT 3* berperan dalam mengakhiri suatu cerita, bisa *sad ending* ataupun *happy ending* (Nita, 2023). Pada umumnya bagian ini akan diserahkan sepenuhnya kepada penulis cerita untuk dibuat, akan tetapi pada jaman sekarang

sudah cukup banyak media *storytelling* yang membuat agar pembaca juga dapat memilih akhir cerita yang mereka inginkan.

Jenis penentuan *ending* yang diserahkan kepada pembaca atau orang yang menikmati cerita tersebut umumnya diterapkan dalam media seperti game yang memiliki akhir yang bercabang (*branching ending*). Contoh game yang melakukan ending seperti ini adalah game “Pamali: Indonesian Folklore Horror” (2018) yang bagian akhir dari cerita tersebut ditentukan dari setiap keputusan pemain. Kalau dalam cerita juga ada yang namanya bagian akhir yang *cliffhanger*, merupakan cerita yang masalah/konflik utama dari cerita belum menemukan penyelesaian setelah cerita/episode tersebut berakhir, hal ini membuat pembaca cerita merasa penasaran dengan akhir sebenarnya dan bahkan menerka-nerka sendiri.

#### **2.2.5.4 Menyusun *Storyline***

Setelah menulis skrip dari cerita yang akan dibuat, bagian selanjutnya adalah menyusun *storyline* dari naskah tersebut (B Nurmana MS SSn, 2022, h.90). Hal ini bisa dilakukan dengan memecah naskah tersebut ke dalam beberapa halaman dan volume, layaknya kita menggambar komik itu sendiri dalam bentuk tulisan.

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

Halaman 1:

- Suatu Hari tampak Kota Senterra yang megah dan tampak damai
- di pinggiran kotanya Terdapat sebuah panti asuhan
- tampak taman tempat anak panti bermain dengan gembira
- tiba-tiba datang 3 sosok berandalan yang membuat keributan
- mereka merebut tempat bermain anak panti
- lalu datanglah seorang anak perempuan dari panti tersebut
- dia melawan dan berusaha mengusir berandalan tersebut
- namun berandalan tersebut melawan anak perempuan itu
- lalu datang anak laki-laki yang tampak pemberani
- dia bernama Zetrow, berusaha menyelamatkan temannya yang bernama Varin
- tampak Varin akan diserang berandalan
- zetrow meyakinkan Varin dia akan selalu melindunginya
- namun, Zetrow malah dihajar para berandalan
- saat Zetrow tak berdaya berandalan pergi
- karena kesal oleh Zetrow yang tidak menyerah meski hampir sekarat
- Zetrow pun pingsan

Gambar 2. 39 *Storyline* Komik *Ultimate Glad*: Kekuatan Iman

Sumber: <https://digi-lib.stekom.ac.id/.....1671761851.pdf>

Gambar 2.41 menunjukkan contoh perombakan naskah menjadi *storyline* yang akan digunakan dalam satu halaman. Hal ini mempermudah komikus dalam membayangkan kejadian yang terjadi, dengan tetap mempertahankan kronologis kejadiannya.

### 2.2.5.5 Menyusun *Storyboard*

Setelah selesai dalam membuat *storyline* untuk komik yang akan dibuat, maka langkah selanjutnya yang dilakukan seorang komikus adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* sendiri merupakan serangkaian sketsa yang dirancang untuk menggambarkan setiap kejadian yang akan dibuat dalam suatu karya (termasuk komik) secara kronologis (B Nurmana MS SSn, 2022, h.92). *Storyboard* berfungsi dalam membantu komikus untuk memvisualisasikan halaman-halaman yang sebelumnya telah dibuat *storyline*-nya. Fungsi lainnya dari *storyboard* adalah sebagai media untuk mengungkapkan ide dari visualisasi halaman komik yang diinginkan kepada asisten (jika ada).

Dalam *storyboard* setiap halaman sudah akan digambarkan visualisasinya dengan lengkap, walaupun hanya berupa sketsa. Elemen-elemen tersebut meliputi karakter (beserta ekspresi dan pose), latar belakang, *angle kamera*, *bubble* teks, dan teks.

### 2.2.5.6 Tahap Akhir Menuntaskan Produksi Komik

Setelah selesai membuat *storyboard* untuk setiap halaman, langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah melakukan finalisasi *storyboard* tersebut. Pada tahap ini komikus membuat garis-garis yang lebih rapi dan tegas, memasukkan warna, dan memberikan detail-detail lainnya seperti arsiran (B Nurmana MS SSn, 2022, h.97). Tahap ini dapat dilakukan baik secara tradisional, digital, maupun campuran, disesuaikan dengan kenyamanan.

### 2.2.6 Fundamental Komik

Perancangan komik memerlukan berbagai macam keterampilan (*skill*) yang dapat membantu seorang komikus dalam membuat komik, dalam buku berjudul Desain Komik Digital oleh Caroline Wibowo membagi keterampilan ini menjadi *storytelling*, anatomi tubuh, perspektif, tipografi, dan komposisi, dan perangkat lunak. Jika seorang komikus dapat menguasai keterampilan-keterampilan tersebut, maka dapat mempermudah mereka dalam membuat suatu komik. Berikut merupakan beberapa keterampilan yang diperlukan dalam membuat komik jika dilihat dari tiap elemen di dalamnya, yaitu:

#### 1. *Storytelling*

Sebagai seorang komikus kemampuan dalam menyampaikan cerita merupakan salah satu hal yang perlu bisa dilakukan (Caroline Wibowo, 2021, h.2). Terutama mengingat salah satu komponen dalam komik sendiri merupakan cerita. Dengan memiliki kemampuan penyampaian cerita yang baik, maka dapat membuat pembaca memahami pesan dari cerita yang disampaikan.

#### 2. *Anatomi tubuh*

Pengertian akan anatomi tubuh manusia ataupun hewan, menjadi salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh seorang komikus, karena di dalam komik sendiri komponen karakter tidak akan pernah luput (Caroline Wibowo, 2021, h.10). Dengan memiliki pemahaman

yang baik mengenai komposisi tubuh baik manusia maupun hewan dapat mempermudah seorang komikus dalam mendesain dan menggambar karakter dari berbagai sudut dan pose.

### 3. **Dasar perspektif**

Penggunaan perspektif yang baik dalam suatu komik dapat meningkatkan ketertarikan tersendiri bagi pembaca. Hal ini bisa menjadi tambahan bantuan dalam membantu untuk menjaga perhatian pembaca kepada komik kita. Selain dari itu, pemanfaatan perspektif dalam komik juga dapat menciptakan unsur kedalaman ruang dalam pada adegan dalam komik (Caroline Wibowo, 2021, h.27).

### 4. **Komposisi**

Keterampilan komposisi berkaitan dengan kemampuan seorang komikus dalam mengatur tata letak dari tiap panel dan memainkan komposisi dari tiap panel, agar dapat menciptakan hierarki yang jelas dengan tetap mempertahankan gambar yang jelas juga (Caroline Wibowo, 2021, h.79). Selain dari itu, kemampuan ini juga dapat digunakan dalam meletakkan elemen-elemen visual lainnya, seperti karakter, *bubble text*, dan teks itu sendiri (Caroline Wibowo, 2021).

### 5. **Tipografi**

Keterampilan tipografi berkaitan dengan kemampuan seorang komikus dalam memainkan penulisan huruf yang dapat menggambarkan keadaan atau bahkan kepribadian dari suatu karakter (Caroline Wibowo, 2021, h.70). Keterampilan ini tidak hanya berperan dalam membantu komikus membuat tipografi yang unik, tetapi juga tetap mempertahankan kejelasan dari tiap huruf.

### 6. **Penguasaan perangkat lunak**

Penggunaan perangkat lunak di segala bidang pekerjaan pada zaman sekarang merupakan hal yang umum terjadi, termasuk sebagai

komikus. Pada zaman ini sudah ada banyak aplikasi gambar yang bisa memudahkan pekerjaan komikus dalam membuat komik mereka dengan lebih cepat dan efektif (Caroline Wibowo, 2021, h.3). Maka dari itu, dengan adanya kemampuan dari seorang komikus untuk mengoperasikan perangkat lunak tersebut dengan baik, tentu akan sangat membantu dalam proses pengerjaan.

Komik dapat diartikan sebagai suatu media yang dapat digunakan dalam penyaluran suatu ide melalui cerita dan gambar yang terdapat di dalamnya. Pada zaman saat ini yang banyak didominasi oleh berbagai perkembangan teknologi, muncullah istilah komik digital. Komik digital sendiri merupakan komik yang disediakan melalui berbagai platform digital yang ada baik itu aplikasi, maupun *website* yang tentunya memiliki beberapa kelemahan maupun kelebihanannya sendiri. Sebagai salah satu media yang didesain, tentu komik juga tidak luput dari penerapan berbagai prinsip desain yang ada seperti kesatuan, keseimbangan, komposisi, dan proporsi. Selain dari itu, komik juga memiliki berbagai elemen-elemen pembangun di dalamnya seperti gambar, teks, balon ucapan, warna, dan karakter yang dibuat dengan berbagai proses yang dilalui. Sebagai salah satu bentuk *storytelling*, maka suatu komik juga perlu memiliki cerita di dalamnya yang diawali dengan tulisan dan diakhiri dalam bentuk gambar yang dimuat dalam panel-panel. Dalam pembuatannya sendiri, seorang pembuat komik (komikus) juga memerlukan penguasaan dalam beberapa keterampilan seperti penulisan *storytelling*, anatomi tubuh, komposisi, dan tipografi. Teori-teori ini dapat digunakan oleh penulis sebagai pertimbangan dalam memvisualisasikan bentuk akhir dari media pada tugas akhir ini, serta durasi dari cerita yang akan dibuat penulis.

### 2.3 UI/UX

Selain dari penulisan cerita yang bagus, publikasian dari cerita tersebut juga harus dibuat sesuai dengan media yang akan banyak digunakan pengguna. Media digital menjadi salah satu media yang sedang banyak digunakan pada era digital saat ini menjadikannya sarana publikasian yang dengan tingkat

keberhasilan yang tinggi. UI/UX sendiri memiliki peran yang amat penting dalam mengembangkan suatu produk digital dengan mengabungkan prinsip desain grafis, psikologi pengguna, dan teknologi (Huda et al., 2023, h.10).

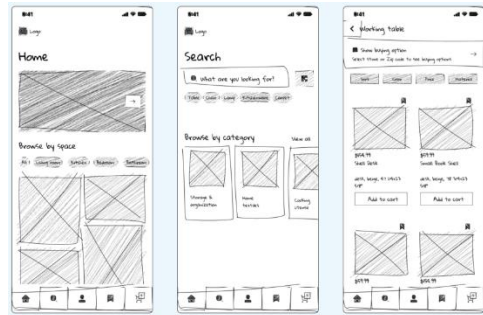
### 2.3.1 UI

UI atau *User Interface* merupakan suatu mekanisme yang mengkomunikasikan berbagai hal yang terjadi kepada pengguna dari sebuah program aplikasi, *website*, ataupun suatu *software* (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.5). Jika berdasarkan ranah desain, maka UI merupakan bagian dalam desain yang berkaitan erat dengan tampilan pada suatu halaman *website* atau aplikasi yang digunakan, UI sendiri memainkan peran yang amat penting dalam membuat *website* atau aplikasi aman, nyaman, dan mudah digunakan oleh pengguna (Cholil & Susanto, 2024, h.1).

Dalam membuat desain suatu UI baik untuk *website* maupun aplikasi, maka perlu juga dibuat *personality* dari desain tersebut agar berbeda dari yang lain, tetapi tetap dapat menyampaikan nilai-nilai dari *website* atau aplikasi tersebut (Wathan & Schoger, 2018, h.17). Salah satu cara mencapai hal ini adalah dengan membuat desain tersebut unik, tetapi pada tetap terasa mudah digunakan oleh pengguna. Hal ini bisa dicapai dari proses pembuatan UI itu sendiri.

#### 1. *Wireframe*

Dalam proses pembuatannya, ide-ide dari desain tata letak yang telah dibuat untuk suatu UI dituangkan ke dalam *wireframe*. *Wireframe* merupakan suatu etka biru dari tampilan halaman UI yang akan dibuat, *wireframe* berfungsi dalam menjadi alat bantu bagi desainer dalam merancang tatanan UI yang nyaman diakses dan dilihat (Bahtiar, 2025). *Wireframe* merupakan tahapan awal dalam membuat visual dari tampilan UI yang akan dibuat dan *wireframe* inilah yang akan pertama-tama diperlihatkan untuk mendapatkan persetujuan dari desain UI tersebut.



Gambar 2. 40 Contoh *Wireframe*

Sumber: <https://www.visily.ai/blog/what-is-low-fidelity-wireframe/>

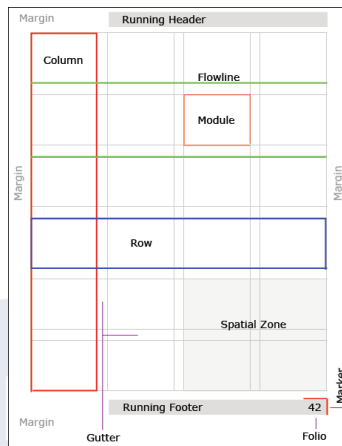
Jenis ini merupakan jenis pertama yang perlu dibuat oleh desainer dengan tidak menghiraukan detail dari desain yang akan dibuat seperti warna, tulisan, dan *imagery* yang akan digunakan (Wathan & Schoger, 2018, h.13). Dalam pembuatan jenis ini sebaiknya dibuat dengan sederhana saja, begitu juga ketika ingin membuat fitur lanjutannya (Wathan & Schoger, 2018, h.14). Hal ini bertujuan untuk menghindari frustrasi yang bisa terjadi karena adanya *overthinking* dari berbagai skenario yang mungkin terjadi (Wathan & Schoger, 2018, h.14).

## 2. *Grid*

Dalam membuat suatu UI/UX, maka kita tidak bisa melupakan *grid* yang merupakan elemen yang amat penting walaupun tidak terlihat sekilas mata. *Grid* merupakan garis-garis yang dibentuk baik secara vertikal, maupun horizontal yang berperan sebagai alat bantu untuk desainer dalam membuat tata letak yang rapi dan nyaman dilihat oleh pengguna (Yusa et al., 2023, h.66). *Grid* sendiri juga memiliki anatomi di dalamnya dan dibedakan menjadi beberapa jenis.

### a. Anatomi grid

Lia Anggraini dan Kiara Nathalia membagi anatomi *grid* menjadi sembilan (Yusa et al., 2023, h.66), yaitu:



Gambar 2. 41 Anatomi Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/grid-anatomy-2/>

### 1) Format

Format mengacu pada area tempat elemen-elemen visual dari desain UI yang akan digunakan, sehingga membantu menentukan lokasi penempatan elemen-elemen tersebut (Yusa et al., 2023, h.66).

### 2) Margins

Margins merupakan pembatas antara format dengan bagian luar dari halaman atau *canvas* yang digunakan. *Margins* umumnya menentukan batas kanan-kiri dan atas-bawah dari desain dan keseluruhan halaman (Yusa et al., 2023, h.66).

### 3) Flowlines

*Flowlines* merupakan garis horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa bagian secara horizontal, dan berfungsi untuk memberikan jarak antar konten (Yusa et al., 2023, h.66).

### 4) Modules

*Modules* merupakan suatu ruang berbentuk kotak yang terbentuk dari persilangan antara *gutter* kolom dan baris (Yusa et al., 2023, h.66).

#### 5) *Spatial zone*

*Spatial zone* merupakan gabungan antara beberapa *modules* yang bisa digunakan untuk menempatkan elemen tertentu dalam desain (Yusa et al., 2023, h.66).

#### 6) *Columns*

*Column* merupakan sekumpulan *modules* yang terbentuk dengan membentuk barisan secara vertikal (Yusa et al., 2023, h.66).

#### 7) *Rows*

*Rows* merupakan sekumpulan *modules* yang terbentuk dengan membentuk barisan secara horizontal (Yusa et al., 2023, h.66).

#### 8) *Gutters*

*Gutters* merupakan jarak yang memisahkan antara kolom dan baris dalam suatu *grid* (Yusa et al., 2023, h.67)

#### 9) *Marker*

*Marker* merupakan suatu indikator yang digunakan untuk memberitahu lokasi dari suatu elemen dalam desain yang perlu ditempatkan secara konsisten (Yusa et al., 2023, h.67).

### b. Jenis-jenis *grid*

Dalam bukunya yang berjudul “Desain Layout”, Anggi Anggarini membagi jenis *grid* menjadi tiga, yaitu:

#### 1) *Manuscript grid*

*Manuscript grid* merupakan jenis *grid* yang terdiri dari satu kolom besar, dan diletakkan di bagian tengah lembar kerja. *Grid* jenis ini umumnya digunakan pada halaman yang memiliki teks yang

panjang di dalamnya seperti pada novel (Anggarani, 2021, h.43).



Gambar 2. 42 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber: <https://press.pnj.ac.id/book/.....Layout/56/>

Gambar di atas menunjukkan contoh penerapan *manuscript grid* pada bagian sampul, maupun pada bagian isi buku (Anggarani, 2021, h.44).

## 2) *Column grid*

*Column grid* merupakan jenis *grid* yang umum digunakan di kebanyakan media, terutama media-media publikasi yang kompleks.



Gambar 2. 43 Contoh *Column Grid*

Sumber: <https://press.pnj.ac.id/.....Layout/60/>

Gambar di atas menunjukkan hasil dari penerapan *column grid* terhadap elemen-elemen visual dan





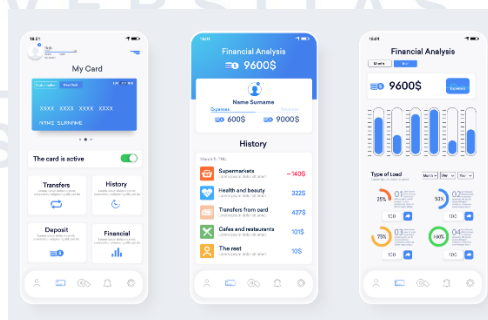
Gambar 2. 45 *Mid-Fidelity Wireframe*

Sumber: <https://www.designstudiouiux.com/blog/mid-fidelity-wireframes-guide/>

Wireframe jenis ini bertujuan untuk mempermudah dalam visualisasi akhir dari desain UI yang akan dibuat, serta bisa untuk menguji user flow yang akan disajikan. Akan tetapi, jenis wireframe ini masih menggunakan grayscale dalam pengaplikasian warna. Hal ini bertujuan untuk fokus dalam menciptakan interface yang lebih jelas dan hirarki yang kuat (Wathan & Schoger, 2018, h.11). Selain dari itu, penggunaan grayscale ini juga bertujuan dalam memastikan bahwa warna-warna yang akan digunakan tidak akan saling bertabrakan dan menghasilkan UI dengan setiap elemen visual yang jelas.

#### 4. High-fidelity

*High-fidelity* merupakan jenis yang benar-benar sudah mendekati versi akhir dari desain UI yang akan dibuat, baik dari segi warna, tulisan, dan gambar.



Gambar 2. 46 *High-Fidelity Wireframe*

Sumber: <https://www.krasamo.com/wireframes/>

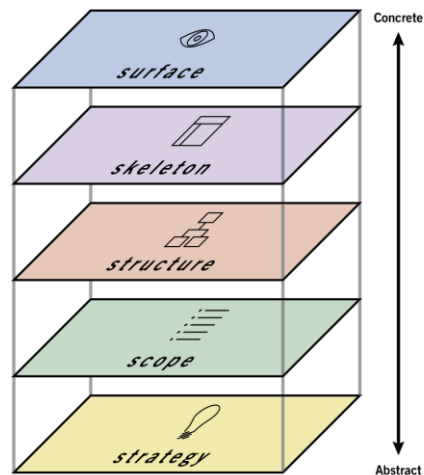
Pada tahapan ini desain UI yang dibuat juga sudah memiliki jenis interaksi yang lebih lengkap dan sesuai dengan berbagai perbaikan dari *mid-fidelity*.

### 2.3.2 UX

Setelah kita membahas mengenai UI dalam suatu desain *interface*, maka selanjutnya kita juga akan membahas UX (*User Experience*) yang juga merupakan bagian yang penting dalam suatu desain *interface*. UX merupakan pengalaman yang diberikan suatu produk atau *software* kepada pengguna (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.5). Hal yang serupa juga pernah dikatakan oleh Hidayatullah Himawan dan Mangras Yanu F dalam buku yang berjudul *Interface USER EXPERIENCE* yang mengartikan *User Experience* tidaklah berbeda dari UI itu sendiri, akan tetapi fokus utama dari UX merupakan pengalaman yang diberikan oleh suatu program/UI dari suatu *interface*. *User experience* menjadi bagian yang penting dalam mendesain suatu *interface* karena melalui UX yang bagus inilah kita dapat menjaga agar interaksi yang akan dialami oleh pengguna tetap menarik dan menyenangkan (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.6). Seorang desainer UX umumnya akan merancang UX pada suatu *software* atau program dengan mempertimbangkan tidak hanya estetikanya saja, namun juga fungsional dari UX yang akan dibuat, sehingga pengguna dapat dengan lebih mudah menggunakan *interface* yang telah dibuat. Hal ini dilakukan dengan melihat kebiasaan dari pengguna dalam mengakses program yang telah dibuat, lalu melakukan penyesuaian dari UX pada program tersebut. Walaupun jika dilihat secara umum terlihat seperti desainer UI berbeda dengan desainer UX, namun mereka merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam membuat suatu *interface* (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.6). Mereka umum untuk ditempatkan dalam satu tim yang sama, sehingga di dalam tim tersebut mereka dapat saling bekerja sama untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk membuat program yang dibuat lebih mudah dan nyaman bagi pengguna.

UX bisa dibilang menjadi penentu apakah program yang dibuat akan dinikmati oleh pengunjung atau tidak, terutama pada masa saat ini yang

sudah banyak program memiliki fungsi yang sama (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.12). Contohnya saja pada *e-commerce* saat ini seperti tokopedia, shopee, dan blibli yang sama-sama merupakan *e-commerce* yang menjual berbagai macam produk, sehingga untuk dapat bersaing mereka perlu berlomba dalam menciptakan UX yang terbaik bagi pengguna mereka. Dalam membangun suatu pengalaman yang rapi dan bersih, seorang desainer UX perlu mempertimbangkan beberapa keputusan baik dari segi tampilan maupun fungsionalnya (Garrett, 2011). Tingkat keputusan ini pun dibagi menjadi 5 lapisan yaitu the surface plane, the skeleton plane, the structure plane, the scope plane, dan the strategy plane.



Gambar 2. 47 Lapisan Keputusan dalam Desain UX

Sumber: <https://www.academia.edu/33276128/...>\_Garrett

*The surface plane* merupakan lapisan paling luar yang dapat dilihat oleh semua orang yang mengakses program atau *webpage* yang dibuat. Pada bagian ini mereka dapat melihat berbagai elemen dalam *interface* baik yang dapat maupun yang tidak dapat diklik, serta kegunaannya masing-masing, pada lapisan ini fokus utama terdapat pada *sensory experience* (Garrett, 2011). *The skeleton plane* merupakan lapisan selanjutnya yang berfokus pada lokasi penempatan dari berbagai elemen visual dalam suatu *interface* seperti gambar, tombol, dan logo untuk memberikan efek yang maksimal dan efisien (Garrett, 2011). *The structure plane* merupakan lapisan yang berfokus dalam mengatur













alur pengguna (*user flow*) dalam mengakses berbagai fungsi dalam setiap halaman program atau *webpage* yang telah dibuat (Garrett, 2011).

The *scope plane* merupakan lapisan yang berfokus dalam menentukan fitur dan fungsi apa saja yang sekiranya diperlukan dalam program atau *webpage* yang akan dibuat (Garrett, 2011). The *strategy plane* merupakan lapisan awal dalam pembuatan UX dalam suatu *interface*. Pada lapisan ini, para desainer UX akan mempertimbangkan baik dari segi pengelola maupun pengguna mengenai apa yang ingin mereka dapatkan dari situs tersebut (Garrett, 2011). Dalam pembuatan UX yang baik, umumnya terdapat tahapan pembuatan *user flow* dan *information architecture*.

### 1. *User Flow*

Seperti yang sebelumnya telah dibahas, *user flow* merupakan salah satu bagian yang diatur di dalam salah satu dari lima lapisan pengambilan keputusan dalam mendesain UX (*the structure plane*). *User flow* sendiri merupakan suatu bagan yang memvisualisasikan interaksi yang terjadi antara pengguna dengan situs atau aplikasi yang dibuat. *User flow* sendiri dirancang dengan dasar *user persona* dan *user research* yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian menggunakan data-data tersebut untuk membuat alur pengguna dalam program yang akan dibuat (Aziza et al., 2024). *User flow* sendiri dibuat berdasarkan jumlah menu atau halaman yang ada dalam suatu situs atau aplikasi, sehingga setiap menu akan memerlukan *user flow*-nya masing-masing.

Layaknya flowchart, *user flow* juga umumnya digambarkan dengan menggunakan berbagai macam bentuk atau simbol yang menggambarkan suatu proses tertentu yang dilakukan pengguna. Melalui hal ini maka desainer dapat dengan jelas memetakan alur yang sekiranya akan dilalui user ketika sedang mengakses situs atau aplikasi yang dibuat. Hal ini juga mempermudah dalam membantu desainer untuk melakukan perubahan pada alur yang sekiranya bermasalah atau tidak sesuai dengan pengguna.

	<b>Flow Direction Symbol</b> untuk menghubungkan simbol satu dengan simbol yang lain		<b>Simbol Predfine Proses</b> untuk pelaksanaan suatu bagian atau sub-program
	<b>Processing Symbol</b> untuk menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		<b>Simbol Magnetik Tape Unit</b> untuk menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik
	<b>Connector Symbol</b> untuk keluar-masuk atau penyambungan proses pada halaman berbeda		<b>Simbol Preparation</b> untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage
	<b>Connector Symbol</b> untuk keluar-masuk atau penyambungan proses di halaman yang sama		<b>Simbol Punch Card</b> untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	<b>Simbol Decision</b> simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada		<b>Simbol Manual Operation</b> untuk menunjukkan pemrosesan yang tidak dilakukan oleh komputer
	<b>Simbol Input-Output</b> untuk menyatakan input dan output tanpa bergantung pada jenis peralatan		<b>Terminator Symbol</b> simbol yang menunjukkan permulaan (start) atau akhir (stop)

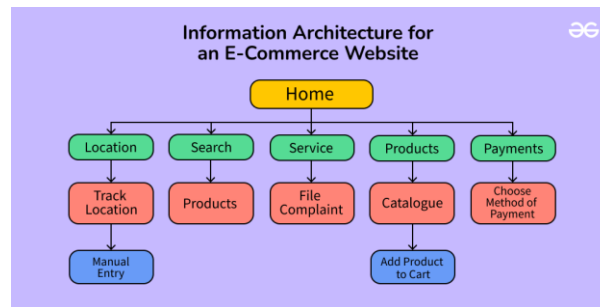
Gambar 2. 48 Makna Simbol dalam Flowchart

Sumber: <https://www.dewaweb.com/....flowchart/>

## 2. Information Architecture

Dalam membuat suatu situs atau aplikasi umumnya terdapat beberapa menu yang bisa memiliki alurnya sendiri. Hal ini menyebabkan kemungkinan bagi pengguna untuk dapat merasa bingung dengan berbagai menu yang ada, apalagi jika desain UI/UX yang juga tidak membantu masalah ini. Alasan seperti inilah yang membuat *information architecture* (arsitektur informasi) menjadi bagian yang penting dalam membuat suatu situs atau aplikasi. Melalui pembuatan arsitektur informasi ini desainer dapat merancang laman situs atau aplikasi yang lebih solid, sehingga membuat pengalaman pengguna menjadi nyaman dan lancar (Figma, n.d.).

Menurut Clara Ujiie, seorang Advokat Desainer di Figma, mengartikan bahwa arsitektur informasi merupakan suatu seni yang mengatur segala konten dari produk yang akan dibuat, sehingga menciptakan hirarki yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini membuat perancangan arsitektur informasi sebagai salah satu langkah awal yang perlu dilakukan oleh UI/UX desainer, karena melalui seni inilah maka tatanan dari situs atau *webpage* yang dibuat tercipta.



Gambar 2. 49 *Information Architecture*

Sumber: <https://www.geeksforgeeks.org/.....-in-ux-design/>

Melalui arsitektur informasi yang baik, maka dapat membantu desainer menata setiap fungsi yang ada pada situs atau aplikasi yang dibuat agar lebih rapi. Hal ini dapat berdampak banyak pada kemudahan pengguna dalam mengakses situs atau aplikasi yang dibuat.

Baik UI maupun UX merupakan dua hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu situs ataupun aplikasi. Desain UI yang baik dan responsif dapat membantu dalam membuat pengguna merasa nyaman dengan UI yang dibuat (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.6). Hal ini juga perlu dibarangi dengan pembuatan UX yang baik, sehingga memastikan kenyamanan pengguna ketika mengakses situs atau aplikasi (Himawan & Mangaras Yanu, 2020, h.12).

Dalam perancangan *interactive storytelling* yang akan dibuat, UI yang responsif dan UX yang baik dapat membantu dalam memastikan kenyamanan pengguna selagi mengakses media yang diberikan. Kenyamanan ini dapat membantu dalam memudahkan pengguna untuk memahami cara penerimaan kritik yang diajarkan dalam Alkitab.

UI/UX merupakan satu kesatuan elemen yang amat penting dalam membuat suatu media digital. Melalui UI dapat memastikan bahwa desain yang diberikan dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh pengguna. UX berperan dalam merancang pengalaman yang ingin dibuat oleh penulis kepada pengguna. Melalui proses pembuatan UI, maka penulis dapat menerapkan

proses tersebut dalam pembuatan media tugas akhir ini. Melalui UX, penulis dapat membangun pengalaman dan aktivitas yang bisa dilakukan pengguna dalam media yang dibuat.

## 2.4 Kritikan

Kritikan bukanlah sesuatu yang bisa dengan mudah diterima oleh orang yang penerima (Aslim, 2013, h.1). Bahkan dalam KBBI sendiri mengartikan kritik sebagai suatu bentuk kecaman terhadap suatu karya yang telah dibuat oleh orang lain. Hal ini membuktikan bahwa pandangan orang mengenai kritikan sebagai sesuatu yang negatif atau kurang enak di dengar. Hal membuat kritikan menjadi lebih sulit lagi untuk didengar, apalagi diterima oleh seseorang.

Padahal sifat kita dalam menerima kritik merupakan suatu bagian yang penting dalam hidup kita, baik saat kita kecil, maupun dewasa sekalipun. Bahkan bisa dikatakan kita perlu menerima kritikan dengan rendah hati layaknya anak kecil yang menerima teguran orang tuanya (Lawoto, 2015). Melalui sifat kita yang benar dalam bisa menerima kritik, kita juga dapat menguntungkan diri kita sendiri. Hal ini dikarenakan salah satu manfaat dari kritikan yang dapat membantu kita dalam terus mengembangkan kemampuan dan sikap kita. Hal ini juga tidak terlepas dari dunia pekerjaan saat ini yang mengutamakan sikap untuk mau diajar, daripada kemampuan kita sendiri.

Bahkan dalam salah satu episode *the Grow Your Practice podcast* dengan judul video “*Growing A \$100 Million Empire & Hiring 400 Employees with Gary Houck*” beliau mengatakan pada menit 28:38, bahwa beliau setuju dengan pernyataan “*hire attitude, train skill*”. Pernyataan tersebut merupakan pernyataan yang sering digunakan sebagai dasar *recruiter* dalam memilih kandidat yang akan diterima. Beliau juga lanjut mengatakan dalam podcast tersebut, bahwa banyak orang yang datang melamar kepada perusahaannya dengan kemampuan yang bagus, akan tetapi tidak banyak dari mereka yang bertahan. Hal ini terjadi karena sikap mereka yang dinilai kurang sesuai dengan lingkungan di perusahaan tersebut.

Oleh karena dasar tersebutlah, maka anak-anak perlu ditanamkan nilai-nilai yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan sikap yang baik dalam

menerima kritikan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu bentuk tindakan *preventif* agar mereka dapat bertumbuh menjadi seseorang yang terbuka terhadap kritikan yang diberikan kepada mereka.

#### **2.4.1 Tujuan kritikan**

Kritikan menjadi salah satu hal yang telah ada dalam kehidupan setiap dari kita, dan memainkan perannya dalam pertumbuhan kita. Kritikan ini bisa disampaikan dengan berbagai tujuan berbeda oleh seseorang, baik itu tujuan yang positif maupun tujuan yang negatif. Aslim (2013) membagi tujuan dari kritik menjadi lima yang paling umum, yaitu:

##### **1. Menyatakan kesalahan**

Tujuan ini merupakan tujuan yang paling tidak mengenakan bagi kebanyakan orang dalam dikritik. Hal ini karena dalam tujuan ini pengkritik hanya fokus pada memberitahukan segala kesalahan-kesalahan atau kekurangan yang dimiliki oleh orang atau karya yang dikritik, tujuan ini diperparah dengan tidak adanya masukan yang diberikan sama sekali (Aslim, 2013, h.3).

##### **2. Menyatakan perbandingan**

Tujuan kritikan ini merupakan kritikan yang dilakukan hanya se merta-merta untuk membandingkan seseorang dari segi apa pun atau sesuatu dengan orang atau benda lain yang dipandang memiliki kelebihan yang lebih sempurna (Aslim, 2013, h.3).

##### **3. Evaluasi**

Tujuan ini merupakan salah satu tujuan yang benar dalam penyampaian kritikan, karena tujuan ini memiliki sifat yang membangun seseorang. Dalam meraih tujuan ini, pengkritik tidak hanya akan memberitahu kesalahan atau kekurangan dari orang lain saja, namun juga memberikan nasihat atau masukan-masukan yang dapat membuat orang tersebut menjadi orang yang lebih baik lagi (Aslim, 2013, h.4).

#### **4. Menyerang pribadi**

Tujuan penyampaian kritikan ini memiliki arti bahwa pengkritik menggunakan kritikan sebagai sarana untuk menyerang orang lain atas dasar rasa tidak suka kepada penerima kritikan. Kritikan dengan tujuan ini bisa membuat penerima kritikan merasa rendah diri, dipermalukan, dan dikucilkan (Aslim, 2013, h.5).

#### **5. Menambah wawasan dan pilihan**

Tujuan penyampaian kritikan ini merupakan salah satu tujuan yang memiliki sifat paling positif dari yang lain. Berbeda dengan tujuan sebagai evaluasi, kritikan dengan tujuan ini diberikan kepada seseorang bukan karena kesalahan yang dia lakukan, tetapi untuk membuat pekerjaan yang dia lakukan menjadi lebih baik lagi. Hal ini dilakukan dengan memberikan masukan-masukan yang dapat dipertimbangkan penerima untuk diterapkan (Aslim, 2013, h.6).

### **2.4.2 Jenis-jenis kritikan**

Selain memiliki tujuan yang berbeda dari penyampaianannya, kritikan juga dibagi lagi menjadi beberapa jenis untuk menyesuaikan dengan bidang penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Jenis-jenis kritik yang umum ditemukan adalah jenis-jenis kritik berdasarkan Feldman (1967) yang membagi kritikan menjadi empat jenis (Soetedja et al., 2017, h.35), yaitu:

#### **1. Kritik populer**

Jenis kritik ini merupakan kritikan kepada suatu karya yang paling umum digunakan oleh kalangan umum dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami (Ratmia, 2023).

#### **2. Kritik jurnalistik**

Kritikan jenis ini umum kita temukan dalam media masa seperti koran, majalah, dan berita. Kritikan jenis ini menggunakan bahasa yang lebih kritis atau analisis, dan umumnya menargetkan pada karya atau isu yang terjadi pada kalangan luas/publik (Ratmia, 2023).

### 3. Kritik keilmuan

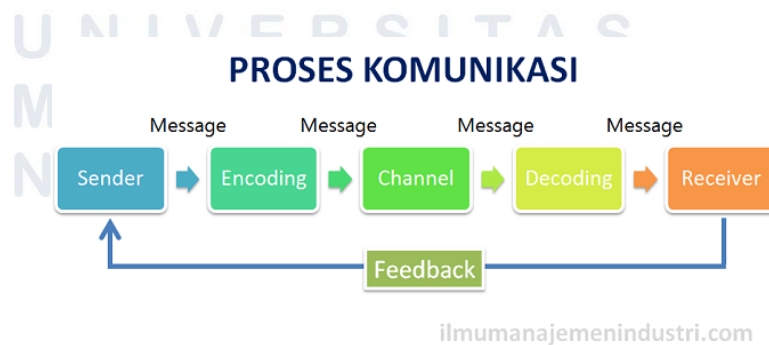
Kritikan jenis ini merupakan kritikan yang menggunakan bahasa-bahasa yang akademis, sehingga setiap kritikannya dapat dipertanggung jawabkan melalui teori-teori dan fakta yang bersangkutan. Kritikan jenis ini umumnya ditujukan pada karya ataupun pendapat-pendapat yang mengusung tema akademis (Ratmia, 2023).

### 4. Kritik pendidikan

Kritikan jenis ini merupakan kritikan yang ditujukan oleh orang yang berpengalaman kepada orang yang kurang berpengalaman, seperti guru kepada murid. Kritikan ini memiliki tujuan dalam memberikan ilmu pengetahuan baru kepada penerima kritik untuk memperluas pengetahuan mereka (Ratmia, 2023).

#### 2.4.3 Penyebab Dihindari

Kritikan bukanlah suatu hal nyaman untuk didengar oleh kebanyakan orang, terutama apabila kritikan tersebut sangat mendetail hingga mengubah pandangan penerima akan hal-hal yang dia lakukan. Hal ini diperburuk dengan pandangan buruk akan kritikan di kebanyakan kalangan. Kita bisa menganalisis mengenai kenapa kritikan ini menjadi sesuatu hal yang dihindari oleh kebanyakan orang dengan melihat komponen komunikasi yang ada di dalamnya, karena kritikan merupakan salah satu jenis komunikasi.



Gambar 2. 50 Elemen-Elemen dalam Proses Komunikasi

Sumber: <https://ilmumanajemenindustri.com/.....communication-process/>

Jika kita melihat pada gambar 2.11 kita bisa mengetahui, bahwa terdapat dua elemen yang memainkan peran penting dalam suatu proses komunikasi, yaitu *sender* dan *receiver*. Maka dari itu, kita bisa memfokuskan pada kedua elemen tersebut dalam memahami kenapa penyebab kritikan ini menjadi sesuatu yang dihindari atau bahkan sulit diterima. Kemudian hal ini akan kita kaitkan dengan lingkaran korban.



Gambar 2. 51 Lingkaran Korban

Sumber: <https://id.scribd.com/document/329180630/Saya-Benci-Kritik>

Melalui lingkaran tersebut kita bisa melihat bahwa terdapat dua penyebab utama dari kritikan ini dihindari, yaitu:

1. Memberi kritik secara negatif
2. Merasa disakiti

Seperti yang sebelumnya dikatakan bahwa kritikan bukanlah hal yang pada dasarnya nyaman didengar oleh kebanyakan orang. Hal ini diperburuk dengan penyampaiannya yang terkadang dengan cara yang salah seperti berteriak, marah-marah, dan nada mengejek. Cara seperti itu dapat mengakibatkan kurangnya komunikasi yang efektif, sehingga mengganggu juga keharmonisan dalam suatu kelompok (Yanto et al., 2024).

Kritikan merupakan suatu hal yang banyak orang kaitkan dengan hal negatif, sehingga banyak orang sulit untuk menerima kritikan tersebut. Padahal cara menerima kritikan ini penting dalam kehidupan kita, bahkan ketika kita sudah dewasa sekalipun. Memang terdapat beberapa tujuan penyampaian kritikan yang bersifat negatif seperti untuk membandingkan, menyerang, dan hanya menunjukan

kesalahan saja. Namun dengan demikian juga ada tujuan yang bersifat positif bagi penerima kritikan seperti untuk evaluasi diri dan menambah wawasan dari penerima itu sendiri. Kritik sendiri juga memiliki berbagai jenis seperti kritik pendidikan, keilmuan, dan jurnalistik yang bisa dilihat dari hal yang dikritik dan bahasa yang digunakan. Kritik ini sendiri umumnya dihindari karena berkaitan dengan cara pengirim dan penerima kritikan yang terlibat, seperti pemberi kritik yang menyampaikannya dengan cara yang salah dan penerima yang merasa menjadi korban. Teori-teori ini digunakan oleh penulis untuk memahami lebih lagi mengenai isu sosial yang diangkat pada media rancangan yang akan dibuat.

## **2.5 Firman Alkitab**

Setelah membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan desain dari media yang akan dibuat, sekarang kita akan membahas dasar dari pengambilan informasi yang akan digunakan dalam media ini, yaitu firman Alkitab. Firman Alkitab sendiri merupakan firman Allah yang ditulis dan telah dikumpulkan oleh beberapa orang (nabi dan rasul) yang keseluruhan isinya merujuk pada Yesus Kristus sebagai firman Allah yang hidup dan menjadi manusia (Yohanes, 2018). Firman Alkitab sendiri juga dapat menjadi suatu sarana untuk mengajar, menyatakan kesalahan, memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran, seperti yang dikatakan dalam 2 Timotius 3:16-17.

Firman-firman dalam Alkitab sendiri saat ini menjadi dasar yang dipercayai oleh agama Kristen sebagai sarana mengenal Allah dan sebagai panutan mengenai menjalani hidup. Sedangkan bagi orang-orang kurang percaya dengan isinya, Alkitab menjadi dokumen utama yang mencatat mengenai kebudayaan di wilayah barat (Barton, 2019). Saat ini, Alkitab sendiri telah dibedakan berdasarkan era penulisannya, yaitu perjanjian lama yang ditulis sebelum Tuhan Yesus turun ke bumi, dan perjanjian baru yang ditulis setelah turunnya Tuhan Yesus ke bumi. Hingga saat ini pula, jumlah kitab dalam Alkitab sendiri tercatat sudah mencapai 66, dengan 39 kitab dalam perjanjian lama, dan 27 kitab dalam perjanjian baru.

### **2.5.1 Firman Alkitab dengan kritik**

Sebagai sumber utama bagi agama Kristen untuk panutan kehidupan, tentu Alkitab akan berisikan cara-cara menghadapi berbagai masalah

dalam kehidupan. Salah satu masalah tersebut termasuk bagaimana sikap kita dalam menerima kritikan yang diberikan, baik itu dalam suatu ayat ataupun dalam bentuk per pasal. Secara umum Alkitab memberitahu kita untuk menghargai setiap masukan yang diberikan, dan menjadikannya cambuk untuk terus berkembang (Arifianto, 2023, h.34). Hal dapat dilihat lebih lagi melalui Amsal 27: 5 yang berbunyi “Lebih baik teguran yang nyata-nyata dari pada kasih yang tersembunyi.” (Terjemahan baru). Hal ini berarti bahwa lebih baik pernyataan yang membangun daripada, pujian yang dibungkus dalam kemunafikan (Arifianto, 2023, h.35). Berikut merupakan beberapa ayat dalam Alkitab yang bisa dijadikan panutan mengenai sikap yang benar dalam menerima kritikan, yaitu:

#### 1. **Amsal 1: 7**

“Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan.” (Terjemahan Baru)

Di dalam iman Kekristenan makna “takut akan Tuhan” mengarah kepada rasa hormat kita kepada Tuhan, sehingga kita ingin mengikuti firman-Nya (Gunawan, 2024). Ayat ini memberitahukan bahwa mengikuti jalan-jalan yang telah Tuhan tetapkan melalui Alkitab, merupakan awal dari segala pengetahuan yang bisa kita miliki. Hal ini bisa terlihat lebih jelas dalam *amplified bible* yang berbunyi “*The [reverent] fear of the Lord [that is, worshiping Him and regarding Him as truly awesome] is the beginning and the preeminent part of knowledge [its starting point and its essence]; But arrogant fools despise [skillful and godly] wisdom and instruction and self-discipline.*” Dalam mengikuti jalan Tuhan tersebut, berarti kita perlu menerapkan buah-buah Roh dalam kehidupan kita (Galatia 5: 22-23) yang salah satunya melingkupi penguasaan diri dan kesabaran.

#### 2. **Amsal 12: 15**

“Jalan orang bodoh lurus dalam anggapannya sendiri, tetapi siapa mendengarkan nasihat, ia bijak.” (Terjemahan Baru)

Nasihat yang diberikan kepada kita oleh siapa pun merupakan hal yang penting bagi kita yang belum berpengalaman (Susanti, 2023). Pada ayat ini jelas memberi tahu bahwa orang-orang menolak nasihat dikatakan sebagai orang yang bodoh, sedangkan orang yang menerimanya merupakan orang yang bijak. Hal ini diperjelas lagi melalui versi *amplified bible* yang mengatakan “*The way of the [arrogant] fool [who rejects God’s wisdom] is right in his own eyes, But a wise and prudent man is he who listens to counsel.*” Versi ini menegaskan bahwa orang-orang bodoh yang dimaksud pada ayat ini merupakan orang-orang arogan dan menolak segala kritikan yang diberikan kepadanya.

### 3. Yakobus 1: 19

“Hai saudara-saudara yang kukasihi, ingatlah hal ini: setiap orang hendaklah cepat untuk mendengar, tetapi lambat untuk berkata-kata, dan juga lambat untuk marah” (Terjemahan Baru)

Pada ayat memberitahukan bahwa belajar dalam mengontrol apa yang keluar dari mulut kita merupakan salah satu hal yang perlu kita lakukan, tetapi tetap fasih dalam mendengar segala nasihat yang diberikan kepada kita (Joseph, 2021). Hal ini sesuai dengan kitab Amsal 10: 19 yang menyatakan bahwa “Di dalam banyak bicara pasti ada pelanggaran, tetapi orang yang menahan bibirnya berakal budi.”

Alkitab memiliki peran penting dalam menjadi panutan menjalani kehidupan bagi umat Kristen, termasuk dalam menerima kritik. Hal ini dapat dilihat dari berbagai ayat yang terdapat di dalamnya, seperti Amsal 1: 7, Amsal 12 15, dan Yakobus 1: 19. Hal ini menunjukkan potensi Alkitab untuk menjadi dasar dalam mengatasi masalah sosial ini terhadap umat Kristen. Teori-teori ini dapat digunakan dalam memahami pandangan Alkitab mengenai masalah cara menerima kritik yang terjadi, serta menjadi pertimbangan dalam menemukan dasar dari pesan yang akan disampaikan pada cerita yang akan dibuat pada media yang akan dibuat.

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian mengenai media interaktif yang berkaitan dengan topik penulis, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data tambahan dan memperkuat data yang sudah didapatkan dari penelitian penulis. Penelitian yang relevan memberikan wawasan tentang hal-hal dalam Alkitab dan media interaktif yang telah dilakukan dari berbagai peneliti sebelumnya:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pembuatan Aplikasi Media Interaktif Untuk Pengenalan Tokoh Alkitab Berbasis Android	Valentine Grieda Sahuburua, Kristo Radion Purba, Anita Nathania Purbowo (2016)	Media pembelajaran dengan basis <i>game</i> pada platform android dapat membantu anak dalam mengingat tokoh dalam Alkitab	Media yang akan dirancang oleh penulis akan menggunakan karakter orisinal, dengan masalah yang umumnya dihadapi oleh anak-anak saat ini.
2	Perancangan <i>E-Book</i> Interaktif sebagai Pengenalan Tentang Konsep Keselamatan dalam Iman Kristen untuk Anak-Anak Sekolah Dasar	Audrey Angeline, Drs.I Nengah Sudika N., M.Erg., Aristarchus K.P, B.A.,M.A. (2024)	Berhasil dalam meningkatkan fokus anak terhadap cerita dan pesan yang disampaikan, sehingga	Media yang akan penulis buat akan memperhatikan beberapa aspek visual yang krusial seperti ekspresi karakter,

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			meningkatkan pengertian tentang konsep-konsep keselamatan dan meningkatkan keyakinan mereka akan Iman yang mereka anut	<i>layout background</i> , kontras warna yang digunakan, dan memiliki ukuran yang sesuai dengan platform yang akan digunakan.
3	Perancangan <i>Motion Comic</i> untuk Kegiatan Ibadah Online Sekolah Minggu HKBP Lontar	Josua Lovin Aruan, Tri Cahyo Kusumandyoko (2021)	<i>Motion comic</i> menjadi salah satu media yang cocok untuk menarik perhatian dan minat anak-anak balita hingga kelas 6 dalam mengikuti khotbah.	Media yang akan dibuat penulis akan lebih melibatkan target perancangan dengan memberikan <i>branching ending</i> yang bisa didapatkan pengguna melalui pemilihan dialog.

Media yang memiliki elemen visual yang disertai dengan pembawaan melalui suatu narasi dapat memainkan peran yang besar dalam membantu anak dalam memahami hal-hal untuk perkembangan diri mereka. Terutama jika ditambah dengan interaksi yang menyenangkan bagi anak dapat membantu anak dalam fokus pada cerita dan pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, maka media yang akan dibuat oleh penulis akan dibuat dengan memiliki elemen visual yang sesuai dengan anak, cerita yang menarik, serta interaksi yang dapat dilakukan oleh anak-anak tersebut. Hal ini bertujuan untuk membuat komik yang disajikan menarik dengan tidak hanya cerita, namun juga ada interaksinya.

