

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik Digital

Komik digital adalah medium visual naratif yang mengintegrasikan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif. Penelitian menunjukan bahwa komik memiliki kekuatan unik dalam menyampaikan pesan kompleks dengan menggabungkan gambar dan teks yang dapat meningkatkan pemahaman. Komik digital tidak hanya dibuat dengan memindahkan komik fisik kedalam media digital, sebaliknya, komik digital merupakan salah satu media tertentu dengan ciri yang khas (Rodriguez dkk., 2022, h.95). komik Digital memiliki gaya penyampaian ringan, ilustratif, dan luwes, hal ini memudahkan pembaca memahami pesan dan isi cerita (Hidayah dkk., 2023).

Komik digital memiliki keunikan dalam menciptakan ruang naratif yang lebih imersif, pembaca juga ikut berpartisipasi dalam pengungkapan naratif, selain itu, komik digital juga dapat memanfaatkan animasi, suara, hyperlink, efek 3D, kontrol kamera menggunakan tilt device, pilihan cerita bercabang, dan juga elemen yang menyerupai video game (Aggleton, 2018) Salah satu bentuk komik digital adalah Webcomic atau komik web, komik web adalah komik yang didesain untuk dibaca melalui perangkat digital seperti komputer, telepon genggam, dan lainnya. Komik jenis ini rata-rata didistribusikan melalui website daring sebagai media utama. Istilah komik web sendiri muncul pada tahun 90 an dengan perbedaan definisi dengan komik konvensional yang memiliki bentuk fisik, berbeda dengan komik konvensional, web komik hanya dapat diakses secara daring. Namun seperti komik pada umumnya, komik web tetap memiliki sifat – sifat komik secara umum.

Asal-usul komik digital dimulai dengan pertemuan diantara komik cetak, internet, dan juga perangkat digital. 3 hal ini berkembang secara bertahap dan diawali dari komik terbuat dari kertas yang diberi format kedalam bentuk digital. Awal mula komik digital berakar pada komik yang mulai didigitalkan pada era 1990-an, pada saat itu penerbit besar seperti Marvel, DC, hingga komikus individual mulai memindai komik cetak mereka kedalam arsip digital sederhana dalam bentuk PDF dan JPEG, para komikus convert format CD-ROM atau web comic, dengan begitu dapat memungkinkan aksesibilitas yang luas,

walaupun pada masa tersebut masih terhalang oleh akses internet yang lambat dan layar komputer yang belum canggih seperti masa sekarang (Rizzi dkk., 2023)

2.1.1 Elemen Komik Digital

Elemen dalam komik digital merupakan bagian-bagian yang memiliki pengaruh signifikan terhadap cerita, hal ini harus diperhatikan mulai dari panel, gelembung teks, tipografi, sampai penerapan ilustrasi, format digital memberikan pembaca kepada subgenre baru, seperti motion comic, komik dengan animasi, infinit plane comic, hingga hyper comics dan zooming comics yang memberikan pengalaman imersif bagi pembaca komik digital (Hatfield dkk., 2020).

2.1.1.1 Panel

Komik digital juga memiliki beberapa elemen dasar yang membuatnya menjadi komik pada umumnya seperti panel. panel merupakan unit dasar dalam komik, panel adalah bagian elemen pada komik yang memberikan alur naratif dari momen ke momen tertentu. pergeseran ke ranah digital ini mempengaruhi panel bekerja, kehadiran panel sangat erat dengan elemen seperti gambar, *gutter* (ruang di antara panel), dan juga gelembung teks, semua elemen ini bersatu memberikan struktur naratif pada komik (Kuhlman, dkk., 2020, h.173).



Gambar 2.1 Komik *Blue Lock* Chapter 147

Sumber: [https://www.reddit.com/r/BlueLock/comments/137ligh...](https://www.reddit.com/r/BlueLock/comments/137ligh/)

McCloud berpendapat bahwa pembaca menjembatani ruang antara dua panel dalam satu sequence, ruang ini ditandai oleh gap diantara dua panel dan dibaca secara spasial oleh sela di antara panel, melalui proses “closure”, sebuah konsep dalam psikologi gestalt. Menurut McCloud, closure memberikan pembaca koneksi struktur membaca beralur secara mental, menyatukan momen kepada momen lainnya diantara panel-panel (Kuhlman, dkk., 2020, h.174).



Gambar 2.2 Komik *Blue Lock* Chapter 290

Sumber: <https://www.reddit.com/r/BlueLock/comments/1iwi3ch...>

Selain berfungsi sebagai elemen estetika, teknik ini memiliki nilai edukasi yang memberikan pemahaman kepada anak mengenai konsep ruang, bentuk, dan urutan peristiwa dalam cerita. Perpaduan antara tiga dimensi dan interaksi fisik meningkatkan keterlibatan anak dalam proses membaca. Hal ini menjadikan, buku pop-up tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif.



Gambar 2.3 Komik *Haikyuu* Chapter 1

Sumber: [https://mx.pinterest.com/pin/1829656090039156/...](https://mx.pinterest.com/pin/1829656090039156/)

Panel sedang seperti rectangular panel sering digunakan untuk menandakan alur cerita stabil atau menuju bridging. Panel bentuk ini memiliki fungsi sebagai pondasi struktur alur cerita linear (Hatfield, dkk., 2020, h.328). panel dialog sedang dapat digunakan untuk menunjukkan interaksi atau perbincangan antara dua karakter atau lebih, panel rectangular dipakai untuk menunjukkan momen shot tertentu sebagai pendukung narasi. Panel persegi juga dapat memperlambat tempo cerita, memberikan ruang untuk pembaca untuk menikmati momen dan konteks situasi pada narasi cerita.

2.1.1.2 Ilustrasi

Untuk membuat komik, gaya gambar, bentuk badan, raut wajah dan juga lekuk karakter menjadi komponen pembangun emosi Ilustrasi menjadi salah satu elemen kunci untuk menggambarkan suasana pada scene agar terlihat hidup, ilustrasi digambarkan dapat menghasilkan emosi yang berbeda. Secara umum ilustrasi terdapat beberapa gaya yang digunakan dalam komik yaitu:

A. *Cartoon Comic Style*

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam *cartoon style* adalah ilustrasi gambar yang imut, dengan arti kata *cartoon* sendiri yang berarti lucu. Lucu namun bukan dapat diartikan dengan imut melainkan penyederhanaan bentuk, proporsi, dan juga ekspresi yang sifatnya simbolik, digunakan untuk menyampaikan pesan secara cepat, jelas, dan komunikatif. Gaya ini tidak bertujuan merepresentasikan realita secara persis, namun lebih fokus kepada emosi dan makna yang dapat dikenali secara universal. Simplifikasi karakter dikurangi hingga menjadi bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, silinder, dengan detail minimal, sehingga secara visual dapat dan cepat dipahami di kalangan kelompok usia muda seperti balita dan anak-anak. Proporsi badan seperti kepala, mata, atau tangan sering menggunakan proporsi besar sebagai penekanan identitas., ekspresi, dan gestur karakter sebagai instrumen komunikasi. Secara eksplisit, emosi pada karakter jenis gaya ini ditampilkan dengan berlebihan, baik dari raut wajah, pose tubuh, maupun simbol pendukung, jika lanjut membicarakan tentang garis, style ini umumnya

menggunakan garis yang bersih dan konsisten serta warna yang kontras atau datar (flat color) untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual.



Gambar 2.4 Charlie Brown

Sumber: <https://www.peanuts.com/about/charlie-brown...>

Simplifikasi karakter dikurangi hingga menjadi bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, silinder, dengan detail minimal, sehingga secara visual dapat dan cepat dipahami di kalangan kelompok usia muda seperti balita dan anak-anak. Proporsi badan seperti kepala, mata, atau tangan sering menggunakan proporsi besar sebagai penekanan identitas., ekspresi, dan gestur karakter sebagai instrumen komunikasi. Secara eksplisit, emosi pada karakter jenis gaya ini ditampilkan dengan berlebihan, baik dari raut wajah, pose tubuh, maupun simbol pendukung, jika lanjut membicarakan tentang garis, style ini umumnya menggunakan garis yang bersih dan konsisten serta warna yang kontras atau datar (flat color) untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual. (Kuhlman, dkk., 2020, h.173).

B. *Japanese Style Comic*

Japanese Comic Style atau yang biasa dipanggil dengan manga merupakan istilah yang diberikan pada komik dengan ciri khas gaya jepang. dicirikan dengan gaya ilustrasi dan tata letak panel yang unik, sering kali diterbitkan dalam gaya hitam-putih. Gaya gambar komik jepang seringkali dibaca dari kanan ke kiri (Maity, 2022).



Gambar 2.5 *Slam Dunk*

Sumber: <https://www.reddit.com/r/RealSlamDunk...>

Arah baca komik jepang atau manga di baca dari kanan ke kiri dan dari atas ke bawah, hal ini karena mengikuti sistem penulisan bahasa jepang, sistem format ini mempengaruhi komposisi panel, alur visual, serta ritme membaca komikmanga juga dikenal dengan pacing cerita yang sinematik, menggunakan pendekatan sinematik, panel-panel kecil, transisi lambat, dan juga momen hening untuk membangun suasana kecil dan hening. Pendekatan seperti ini dibuat untuk mengembangkan psikologis karakter, dan tidak terpaku pada aksi. (Maity, 2022).

C. *Western Style Comic*

Western Style Comic adalah gaya visual komik yang berasal dari budaya barat terutama Amerika Serikat dan Eropa dengan ciri estetika visual yang khas. Gaya ini dapat umumnya menekankan ciri khas gambar dengan proporsi realistik atau semi-realistic menyerupai kehidupan nyata. Secara teknis, pembaca komik yang menyukai gaya ini dapat mengenali gaya ini lewat tata letak panel dari arah kiri ke kanan, tata letak ini adalah standar arah baca gaya komik barat (Höppner, 2023).



Gambar 2.6 Komik *Spiderman*

Sumber: <https://www.ukposters.co.uk/posters/spider-man-comic...>

Gaya komik ini sering memiliki fokus pada beberapa jenis aliran seperti *superhero*, fantasi, hingga fiksi ilmiah. Penerbit raksasa seperti *Marvel Comics* dan *DC Comics* menjadi pencetus gaya ini dan mempopulerkan gaya ini di seluruh dunia. Elemen-elemen tersebut menjadi identitas kuat yang membuat gaya komik barat yang khas.

2.1.1.3 Gelembung Teks

Gelembung teks pada komik adalah ruang khusus yang memiliki kegunaan sebagai tempat atau wadah bagi objek atau teks. Elemen ini memiliki ciri khas berupa ekor kecil yang mengarah secara spesifik seperti karakter atau suara lingkungan. Lewat gelembung teks, pembaca dapat dengan mudah mengetahui informasi penting hingga asal sumber suara pada komik (Wibowo, 2022. h.76).

Penggunaan gelembung teks memiliki fungsi efektif sebagai pendekatan naratif untuk memberi tahu cerita pada komik, dengan gelembung teks, beragam bentuk emosi dan suasana dalam pembicaraan tokoh dapat disampaikan pada komik.

A. Gelembung Oval

Gelembung oval merupakan gelembung teks dengan bentuk oval, bentuk gelembung teks ini memiliki sering memiliki ekor. Jenis gelembung oval yang memiliki ekor secara khusus digunakan untuk adegan dialog antar karakter. Gelembung ini sederhana namun efektif untuk penyampaian alur cerita (Wibowo, 2022, p. 76).



Gambar 2.7 Gelembung Oval

Sumber: <https://medibangpaint.com/en/use/2021...>

Bentuk gelembung oval yang sederhana membuat keterbacaan tinggi dan tidak mudah mengalihkan attensi pembaca terhadap alur cerita, sehingga penggunaan gelembung tipe ini cocok pada dialog normal, terlebih lagi ketika dialog berisikan informasi yang penting dan tidak bersifat ambigu (Wibowo, 2022, p. 76).

B. Gelembung Vertikal

Gelembung vertikal juga memiliki bentuk oval, namun mengarah pada garis vertikal. sama dengan bentuk oval, jenis gelembung vertikal digunakan untuk scene pada dialog normal. ketika ruang panel atau komposisi visual menuntut dialog atau teks, gelembung ini digunakan agar teks panjang dapat terbaca secara lebih efisien ketika pembaca melihat. ekor gelembung ini juga di arahkan kepada karakter yang berbicara atau sumber suara, sehingga hubungan antara dialog, scene dan tokoh tetap jelas bagi pembaca (Wibowo, 2022, p. 76).



Gambar 2.8 Gelembung Oval vertikal

Sumber: <https://medibangpaint.com/en/use/2021...>

Di dalam komik, penggunaan gelembung tipe ini dimanfaatkan sebagai penyeimbang visual dan ritme baca, terlebih lagi pada panel yang sempit atau memiliki komposisi tinggi. Penggunaan bentuk vertikal memungkinkan teks tetap terbaca dengan nyaman tanpa harus memberikan gangguan kepada pembaca yang sedang menikmati visual pada komik. Gelembung vertikal juga memiliki peran sebagai alternatif dari gelembung oval yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dialog, gelembung ini juga mendukung fleksibilitas layout dan kejelasan naratif pada penyusunan panel pada komik.

C. Gelembung dengan Gelombang Tajam

Gelembung dengan gelombang tajam ini memiliki bentuk yang menyerupai ledakan, secara visual, gelembung ini memiliki fungsi penekanan volume suara yang keras dari seorang karakter. Bentuknya tajam, tidak beraturan, dan kontras dengan gelembung oval pada umumnya. Gelembung ini digunakan jika karakter di situasi tegang seperti adegan aksi dan intens, dengan begitu pembaca dapat menangkap secara visual yang emosional dan dinamik dengan hanya melihat bentuk gelembung tersebut. (Wibowo, 2022, h.77).



Gambar 2.9 Gelembung Gelombang Tajam

Sumber: [https://kr.pinterest.com/pin/729935052147555474/...](https://kr.pinterest.com/pin/729935052147555474/)

Penggunaan speech bubble bertujuan untuk menekankan volume pada dialog karakter maupun suara benda, gelembung ini juga digunakan Ketika seorang karakter berteriak (Wibowo, 2022, h.77). Gelembung ini seringkali menekankan ekspresi marah, berteriak, terkejut, atau mengekspresikan emosi yang kuat dengan penekanan suara yang lantang. Penggunaan gelembung ini juga dibantu dengan memperkuat dramatisasi dalam adegan serta membedakan dialog bernada keras dengan nada bicara normal. Dengan begitu, jenis gelembung ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat teks, namun juga sebagai elemen visual yang memiliki peran penting untuk menyampaikan intensitas emosi, suara, dan atmosfer pada adegan.

D. Multi Gelembung

Gelembung teks multi juga berbentuk seperti gelembung oval biasa namun terdapat ekor menyambung dengan gelembung lainnya. Tipe gelembung ini sering digunakan untuk membagi satu atau lebih dialog menjadi 2 atau lebih bagian, sehingga alur percakapan tidak disampaikan secara utuh dalam 1 gelembung. Cara pembagian dialog ini memberikan rasa jeda, perbincangan panjang oleh karakter.



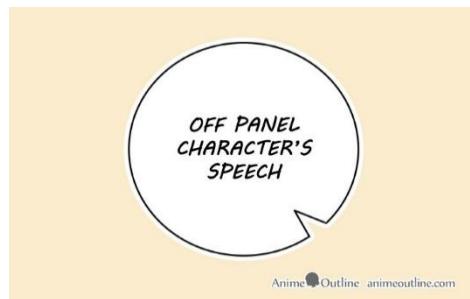
Gambar 2.10 Multi Gelembung

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/22978825-empty...>

Dalam komik, gelembung ini digunakan untuk menggambarkan kondisi seseorang, seperti emosi rasa malu, ragu-ragu, gugup atau ketidakpastian pada hal yang dibicarakan oleh sang karakter. Pemisahan dialog yang diciptakan oleh gelembung ini memberikan kesan jeda secara psikologis dan tempo cara bisa yang terputus-putus, sehingga memperkuat karakteristik kedalaman emosi pada tokoh karakter. Gelembung ini tidak hanya sebagai elemen visual saja, melainkan alat komunikasi efektif untuk menyampaikan perasaan dan dinamika internal karakter dalam sebuah adegan komik (Wibowo, 2022, h.76).

E. Gelembung Ekor ke Dalam

Gelembung dengan ekor kedalam juga berbentuk oval, namun gelembung ini memiliki ekor mengarah ke bagian dalam gelembung. Ekor yang mengarah ke dalam tersebut memiliki fungsi sebagai penunjuk arah bicara dan asal dialog tersebut dikatakan oleh tokoh karakter, terutama karakter yang tidak tampak atau berjauhan dengan posisi gelembung teks. Walaupun jarak berjauhan dengan karakter, pembaca dapat memahami dengan jelas siapa yang sedang berbicara dan dari mana arah gelembung itu berasal (Wibowo. 2022, h.77).



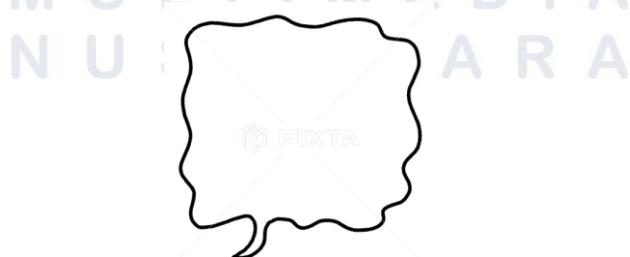
Gambar 2.11 Gelembung Ekor ke Dalam

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/22978825-empty...>

Apabila karakter berada di posisi sebelah kiri di dalam sebuah panel, maka gelembung jenis ini berada pada sisi berlawanan yaitu di arah kanan, hal ini sering digunakan karena keterbatasan ruang atau pertimbangan dialog dan komponen tata letak secara visual. Penentuan strategi menggunakan gelembung jenis ini membantu ketebacaan dialog sekaligus memberi rasa keseimbangan tata letak panel. Oleh karena itu, jenis gelembung teks ini berperan penting dalam mendukung kejelasan naratif, khususnya pada adegan dengan jarak yang jauh antara karakter dan elemen teks. (Wibowo. 2022, h.77).

F. Gelembung Bergelombang

Tipe gelembung ini memiliki outline berbentuk gelombang, berbeda dengan gelembung tajam yang menekankan suara lantang dengan emosi keras. Gelembung ini digunakan untuk merepresentasikan kondisi emosi yang lemah dan tidak stabil. Bentuk garis yang bergelombang secara visual memberi kesan suara tidak tegas, melemah, atau kehilangan energi., sehingga membantu pembaca memahami situasi batin yang dialami oleh karakter tanpa perlu penjelasan panjang lebar (Wibowo. 2022, h.27).



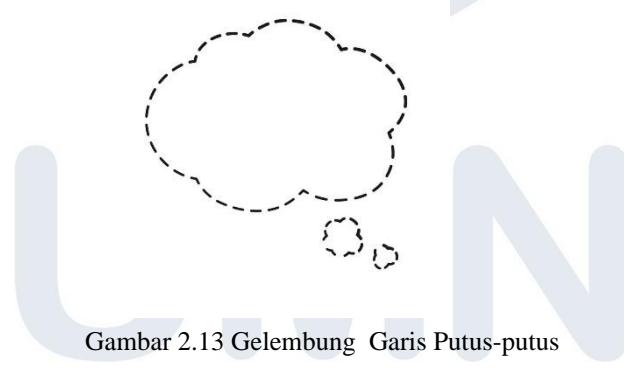
Gambar 2.12 Gelembung Bergelombang

Sumber: <https://www.pixtastock.com/illustration/116138189...>

Tipe gelembung ini memiliki outline berbentuk gelombang, berbeda dengan gelembung tajam yang menekankan suara lantang dengan emosi keras. Gelembung ini digunakan untuk merepresentasikan kondisi emosi yang lemah dan tidak stabil. Bentuk garis yang bergelombang secara visual memberi kesan suara tidak tegas, melemah, atau kehilangan energi., sehingga membantu pembaca memahami situasi batin yang dialami oleh karakter tanpa perlu penjelasan panjang lebar (Wibowo. 2022, h.27).

G. Gelembung Bergelombang

Gelembung teks bergaris putus-putus merupakan jenis gelembung yang biasanya terdapat dengan bentuk oval, mirip pada umumnya. Namun dengan garis putus-putus, secara visual bentuk ini membedakannya dari gelembung dialog biasa dan memberi penanda bahwa dialog atau suara yang disampaikan tidak bersifat langsung, kuat, atau sepenuhnya terdengar jelas oleh karakter lain pada adegan didalamnya. (Wibowo. 2022, h.77).



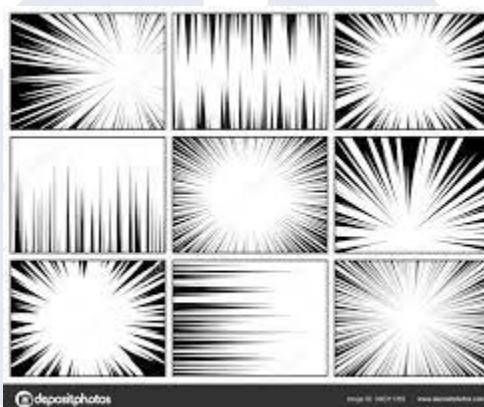
Gambar 2.13 Gelembung Garis Putus-putus

Sumber: <https://wwwvecteezy.com/vector-art/23233181...>

Dalam komik, gelembung ini digunakan untuk menggambarkan perasaan sedang lelah, sedih atau berbicara dengan nada ragu dan penuh ketidakpastian, seperti sedang bergumam atau berbicara dengan nada pelan. Penggunaan gelembung ini menciptakan nuansa emosi halus namun penuh ragu, dengan begitu gelembung bergelombang berperan sebagai penanda psikologi yang efektif untuk menyampaikan kondisi mental dan emosional karakter dalam komik (Wibowo. 2022, h.77).

2.1.1.4 Garis

Garis merupakan salah satu elemen dasar dalam komik yang digunakan untuk menciptakan bentuk, ruang, arah. Garis dapat berupa lurus, melengkung, putus-putus, tebal atau tipis (Landa, 2019, h.19). garis digunakan untuk menciptakan elemen lain seperti karakter, panel, background pada komik. Garis juga digunakan untuk memberikan efek kecepatan pada momen intens, berikut adalah gambar garis *speed line* pada komik.



Gambar 2.14 Garis *Speed Line*

Sumber: <https://depositphotos.com/id/vector/comic-book...>

Garis pada komik juga memiliki fungsi sebagai pembentuk gambar, namun juga menjadi alat utama untuk mengatur keterbacaan dan alur perhatian pembaca, mengacu pada landa, Garis merupakan salah satu elemen dasar dalam komik yang digunakan untuk menciptakan bentuk, ruang, arah. Garis dapat berupa lurus, melengkung, putus-putus, tebal atau tipis, garis digunakan untuk menciptakan elemen lain seperti karakter, panel, background pada komik (Landa, 2019, h.19).

2.1.1.5 Tipografi

Teks menjadi elemen struktural yang menghubungki naratif, terutama untuk bagian isi media, dalam tipografi terdapat beberapa elemen dasar didalam nya yaitu: font, kerning, tracking, line spacing, dan juga tanda baca. penggunaan tipografi pada komik digunakan untuk menjelaskan adegan yang terjadi dalam

suatu sequence, tipografi juga dapat memberikan penggambaran scene dengan baik walaupun menggunakan tulisan (Mahardika, 2024, h.8).



Gambar 2.15 Tipografi Komik

Sumber: [https://www.shutterstock.com/id/image-vector/...](https://www.shutterstock.com/id/image-vector/)

Dalam komik, tipografi sering disebut dengan *Lettering*, *lettering* merupakan unsur proses penting dalam penyusunan tipografi kedalam panel, lettering digunakan untuk mempermudah pemahaman konteks cerita dan juga hubungannya dengan gambar pada konteks naratif posisi lettering tersebut berada. Teknik *lettering* dapat digunakan secara digital menggunakan software grafis. Tipografi atau teks dalam komik harus diletakan dengan jelas agar dapat mudah terbaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik (Landa, 2019, h.19).

2.1.1.6 Desain Karakter

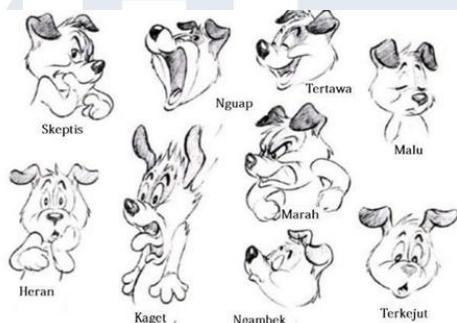
Elemen karakter memiliki peran untuk membangun identitas visual yang kuat, mudah dikenali, dan pengembangan (h.15). karakter merupakan komponen elemen inti dari komik, karakter memiliki fungsi sebagai proyeksi psikologis bagi pembaca serta pengantar cerita

Pengembangan karakter harus dilalui tahapan konseptualisasi hingga eksekusi agar selaras dengan tujuan penggunaan karakter pada komik (Rachman, dkk., 2021, h.27). dalam desain visual, karakter harus dikembangkan secara psikologis dan komunikasi visual, karakter yang baik adalah karakter yang mampu memberikan value dan personality melalui detail yang diberikan kepada karakter tersebut, hal ini meliputi gestur, ekspresi, dan kostum (Marhadhika, 2025, h.24). menurut penelitian oleh Salirawati (2013,h.24) komponen utama pada

pengembangan karakter meliputi rasa percaya diri, keingintahuan, dan jiwa wirausaha pada karakter.

A. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan salah satu komponen dalam desain karakter komik. Melalui ekspresi wajah, emosi disampaikan dan diekspresikan. Kepribadian tokoh keluar ketika ekspresi tersebut dilakukan oleh tokoh karakter dalam komik.



Gambar 2.16 Ekspresi Karakter Anjing

Sumber: Buku Desain Komik Digital

Ekspresi disampaikan melalui gestur wajah dasar seperti netral, marah, takut, senang, sedih, terkejut, dan jijik. Karakter memiliki peran seperti aktor dalam film *live action*, keduanya harus memperagakan emosi dan menerjemahkan emosi tersebut dalam *live action*, keduanya harus memperagakan emosi dan menerjemahkan emosi tersebut dalam bentuk ekspresi wajah (Caroline, 202, h.2).

B. Kostum dan Aksesoris

Kostum dan aksesoris merupakan elemen penting pada desain karakter, 2 hal ini menentukan identitas visual dan asal-muasal tokoh karakter. Elemen ini tidak hanya menunjukkan pakaian saja, namun mendalamai sifat dan peran karakter di dalam narasi. Dengan atribut yang tepat, pembaca dapat mengidentifikasi latar karakter melalui pakaian yang di kenakan



Gambar 2.17 Desain Kostum dan Aksesoris Karakter

Sumber: <https://x.com/Borderlands/status/1478773302244036609...>

Pemakaian kostum pada karakter memiliki peran besar sebagai alat penyampaian pesan kepada pembaca, sekaligus memperkaya sifat dan ciri khas pada karakter., karakter yang menggunakan pakaian dan atribut aksesoris khusus memberikan kesan sifat karakter protagonis pada cerita. Pakaian tersebut memberikan identitas karakter dalam komik. (Marhadhika, 2025, h.24).

2.1.2 Prinsip Desain Komik Digital

Prinsip desain komik digital adalah panduan dasar yang digunakan untuk membuat komik agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik dari segi visual. salah satu prinsip utama nya adalah keterbacaan visual (*visual readability*), hal ini mengacu pada kemampuan para pembaca dalam melihat, memahami, dan mengidentifikasi elemen visual seperti, gambar, teks, panel secara nyaman (Margareta, 2025, h.27). tanpa readability yang jelas, pesan inti dari komik sulit untuk dipahami.

Konsistensi visual (*visual consistency*) juga menjadi prinsip yang penting dalam mendesain komik digital. prinsip ini menjelaskan elemen yang memiliki jenis, gaya, elemen, warna, dan desain karakter dapat membantu pembaca tetap fokus pada inti dialog cerita pada komik, dengan begitu pembaca dapat mengenali elemen cerita dalam berbagai panel dan halaman. lalu, prinsip konsistensi juga menambahkan nilai identitas secara estetis pada komik (Margareta, 2025, h.28).

Selanjutnya ada integrasi visual dan naratif, prinsip ini menjelaskan keseimbangan diantara elemen visual dengan jalan cerita. Desain komik digital harus bisa menggabungkan teks, gambar, panel, dan momen secara harmonis sehingga kedua

aspek dapat saling selaras dan melengkapi penyampaian pesan cerita (Marhadhika, dkk., 2025, h.25).

2.1.3 Komik Digital sebagai Peningkat Efikasi Diri

Komik digital pada umumnya memuat sebuah cerita, cerita tersebut dapat memberikan pengaruh kepada audiens, membaca komik merupakan hiburan popular untuk berbagai generasi, salah satunya adalah generasi muda, hal ini karena komik memuat kisah yang dapat menarik dan memberikan kesan tertentu bagi pembaca, membaca komik dapat menimbulkan dampak psikologi mulai dari kognitif, afektif, dan juga perilaku, dampak kognitif ini seperti delusi subjek memandang karakter atau tokoh pada cerita, cara berpikir yang memicu persepsi terhadap dunia sekitar, dan juga memberikan dorongan untuk belajar berpikir luar terhadap dunia sekitar (Salsabil dkk., 2023). Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran, salah satunya komik, dapat memberikan peningkatan minat keinginan, motivasi dan rangsangan.

2.2 Komik Interaktif

Interactive comic atau komik interaktif adalah media literasi dalam bentuk digital yang mengajak pembacanya menjadi peran secara aktif dalam menentukan alur cerita dalam media komik ini. Jenis komik ini menggunakan model prinsip Infinite canvas yang dicetuskan oleh Mccloud (Sayilgan, 2023). Infinite canvas adalah model ruang cerita tidak terhingga yang dapat dieksplor dengan luas, dengan menggunakan interaktivitas memilih panel dan button. Infinite canvas ini merupakan tantangan untuk berpikir secara Think Big; sebuah strategi desain yang memberikan treatment kepada layar sebagai jendela dari pada page atau halaman. (Sayilgan, 2023).

2.3 Digital Storytelling

Storytelling merupakan proses penyampaian pesan narasi melalui perpaduan visual dan teks melalui media digital. pada *digital storytelling*, elemen seperti gambar teks, suara, dan animasi, diintegrasikan untuk membuat pengalaman naratif yang lebih imersif, Menurut Saputro (2016), *digital storytelling* dalam komik memiliki peran narasi sebagai media pembelajaran maupun hiburan dengan konten visual yang interaktif. Teori storytelling mengacu pada penggunaan piramida Freytag memiliki 3 babak (awal, Tengah, akhir)

penekanan bagian klimaks dan resolusi sebagai puncak ketegangan cerita, hal ini digunakan untuk membantu naratif agar dinamis. (Marhardika, dkk., 2025, h.25).

2.3.1 *Three Act Structure*

Struktur narasi memiliki berbagai jenis, salah satu nya adalah *Three Act Structure* atau struktur tiga babak, struktur narasi ini dipakai untuk menggiring atensi audiens. Menurut (Weiland, 2016, 5-8) struktur naratif ini terbagi menjadi 3 bagian, yakni:

2.3.1.1 *ACT 1*

The Hook merupakan tahap yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian audiens atau pembaca dalam konteks komik pada cerita yang di berikan. Struktur narasi memiliki berbagai jenis, salah satu nya adalah *Three Act Structure* atau struktur tiga babak, struktur narasi ini dipakai untuk menggiring atensi audiens. (Weiland, 2016, h.5-8). *Inciting Event* adalah tahap terjadinya sebuah peristiwa yang memberikan trigger ke konflik utama pada cerita. *Key Event* adalah tahapan ini menjadi kunci pada bagian *ACT 1*, perubahan pada karakter berubah dengan menanggapi konflik yang di berikan kepada karakter di dalam cerita. *First Plot Point*: tahap ini memberikan sinyal kepada pembaca bahwa alur struktur cerita mulai bergeser ke *ACT* berikut nya yaitu *ACT 2* yang berisikan arah cerita berlanjut setelah terjadinya *Key Event*.

2.3.1.2 *ACT 2*

The First Half of The Second Act: dengan terjadi nya *key event* dan Konflik, hal ini memberikan sinyal perubahan arah cerita bahwa karakter menjalani tantangan melewati konflik. *The Midpoint* Pada tahap ini, karakter melakukan aksi untuk menuntaskan konflik yang dihadapi olehnya. *The Second Half of the Second Act*: Di tahap ini karakter utama melakukan aksi untuk menuntaskan konflik dengan segala cara agar konflik tersebut terselesaikan (Weiland, 2016, h.5-8).

2.3.1.3 *ACT 3*

The Third Plot Point merupakan tahap plot point utama berakhirnya cerita narasi. Pada tahap ini penulis cerita menempatkan karakter utama di titik terendahnya yang kemudian akan kembali dengan memahami situasi yang terjadi

dan melakukan evaluasi pada diri. *Climax* tahap ini adalah inti cerita, konflik pada cerita mulai mereda *Resolution* tahap ini adalah penutup cerita, karakter bereaksi kepada berakhirnya konflik cerita. (Weiland, 2016, h.5-8).

2.4 Bulutangkis

Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dan sangat populer di Indonesia dan telah jadi bagian identitas nasional, baik dari sisi masyarakat maupun kebanggaan kolektif sebagai penonton, popularitas bulutangkis dapat dilihat dari penyebarannya yang luas di berbagai lapisan sosial, serta posisinya menjadi cabang olahraga paling sukses bagi Indonesia di tingkat Internasional yang menjadi sebuah kebanggaan bagi masyarakat Indonesia (Kusuma, 2020).

2.4.1 Sejarah Bulutangkis Indonesia

Bulutangkis merupakan olahraga yang dapat dimainkan siapa saja, tidak terhalang oleh etnis dan kalangan apapun, olahraga ini dapat menjadikan Batasan tersebut tidak tampak ketika setiap individu melakukan permainan tersebut. Perkembangan bulutangkis di Indonesia bermula di daerah jajahan Inggris yaitu Malaysia dan Singapura 1930. Pada tahun 1933, perkumpulan bulutangkis sudah ada di Jakarta yaitu “*Bataviase Badminton Bond*” dan “*Bataviase Badminton League*” yang kemudian berkembang dan menyatu menjadi “*Bataviase Badminton Unie*” (BBU).

Olahraga ini awalnya hanya dimainkan oleh kalangan elit, seiring perkembangan waktu, bulutangkis menjadi olahraga yang popular di Indonesia dan muncul berbagai perkumpulan bulutangkis lokal di berbagai daerah di seluruh Indonesia. Pada tahun 1942, bulutangkis berkembang secara pesat karena suasana anti barat muncul di ciptakan oleh Jepang, kemudian diusulkan untuk mengganti istilah Badminton yang terdengar asing, pada saat itu ketua ISI bagian bulutangkis, Tjondrokusumo mengusulkan nama “bulutangkis” sebagai nama ganti badminton, yang kemudian diterima oleh kalangan umum di daerah Pulau Jawa dan di seluruh Nusantara.

Satu tahun kemudian, gerakan olahraga dibentuk dengan nama GELORA atau Gerakan Latihan Olahraga Rakyat yang di pimpin Iskandar Dinata (Yuliawan, 2017). Dengan kesadaran perkembangan olahraga di Indonesia, sebuah kongres di kemukakan

di Solo pada tanggal 18-20 Januari 1947, dengan hasil dibangun nya sebuah persatuan olahraga yang bernama PORI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia) dengan Widodo Sastrodiningrat sebagai ketua, di dalam PORI terdapat divisi bulutangkis yang di pimpin oleh RMS. Tri Tjondrokusumo sebagai ketua (Yuliawan, 2017).

Pada tanggal 4-6 mei 1951, tokoh – tokoh bulu tangkis Indonesia mengadakan konggers di bandung dan mendapatkan hasil bahwa untuk mendirikan badan bulu tangkis nasional dengan nama PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia) keberadaan PBSI mendorong kemajuan bulutangkis nasional di berbagai ajang dunia, termasuk Olimpiade dan kejuaraan dunia. menjadikan bulutangkis sebagai olahraga keunggulan nasional (Hasan, 2021, h.4-6).

2.4.2 Teknik Pegangan Raket Permainan Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis, teknik pegangan raket merupakan fondasi dari berbagai jenis pukulan, pegangan raket juga menentukan kualitas pukulan yang dihasilkan ketika bertanding, penggangan yang benar dapat memungkinkan pemegang raket untuk mengatur arah pukulan shuttlecock secara presisi, menghasilkan tenaga yang efisien, serta mengurangi resiko cedera pergelangan tangan. (Greg, 2022). Secara umum pegangan dasar yang paling sering digunakan untuk pukulan kuat adalah pukulan kuat seperti smash, clear, dan drive. Pemain memegang raket menggunakan ibu jari dan telunjuk membentuk huruf V yang menempel pada sisi datar pegangan raket. (BWF, 2025)

2.4.2.1 *Forehand Grip*

Forehand grip merupakan teknik dasar paling fundamental yang digunakan untuk memukul shuttle, pegangan ini biasanya menghasilkan pukulan seperti *drive*, *smash*, *clear*, *net shot*. Pegangan ini membentuk huruf B tepat pada sisi datar diantara dua bevel pegangan raket. Jari tengah, manis, dan kelingking melingkari dengan rileks (Greg, 2022), sementara ibu jari hanya menyangga ringan. Kepala raket sejajar seperti sedang bersalaman, tekanan genggaman berada diantara 60-70% agar tetap menjaga fleksibilitas sumbu pergelangan tangan tapi tetap di jaga agar stabil tanpa harus menggenggam keras (Greg, 2022).

Pukulan yang dihasilkan dari grip ini adalah pukulan melambung atau clear. Pukulan datar seperti *drive* dan pukulan menukik kebawah seperti *smash* dan *dropshot*. Pukulan dasar ini menghasilkan pukulan serangan smash yang digunakan untuk menyerang lawan pada area yang kosong ataupun kepada area badan lawan secara ofensif, dropshot digunakan untuk menempatkan lawan ke area depan lawan.(Greg, 2022).

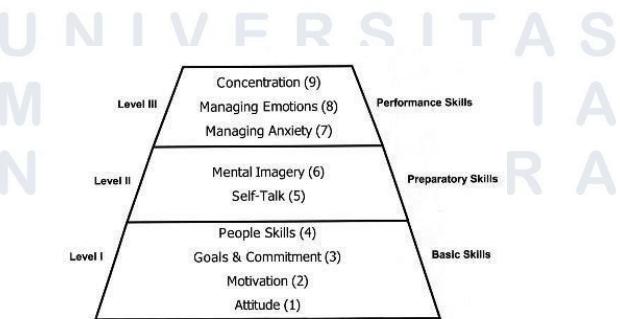
2.4.2.2 *Backhand Grip*

Backhand Grip merupakan teknik pegangan raket untuk pukulan dari sisi belakang tubuh (sisi backhand) pukulan ini menggunakan arah sisi punggung tangan, dan menghasilkan pukulan seperti *backhand clear*, *backhand drop*, dan *backhand drive*, dan *backhand smash* (Greg, 2022).

Pegangan raket ini dimulai dari sisi *forehand grip*, putar raket dengan arah berlawanan menuju arah jarum jam sehingga membentuk V (jari telunjuk) bergeser ke kiri dan ibu jari menekan area datar dari sisi penggangan raket. Jari tengah, jari kelingking dan jari manis rileks menggenggam penggangan raket (Greg, 2022).

2.5 Piramida Keahlian Mental Atlet

Piramida keahlian mental atlet adalah model bertingkat yang menggambarkan pondasi hingga keterampilan mental tingkat tinggi, *Sport Psychology Committee of the U.S Olympic Committee* mengembangkan model “*The Nine Mental Skills of Successful Athletes*” yang disusun dalam bentuk *performance pyramid* dengan tiga level tingkatan (Lesyk, 2025).



Gambar 2.18 *Performance Pyramid*

Sumber: <https://dawngrant.com/blogs/dawn-grant-b...>

Level satu atau basic skills terdiri dari keahlian mental dasar yang luas untuk mencapai jangka panjang atau yang dapat disebut dengan level pondasi, level ini meliputi : sikap positif, motivasi intrinsik, goal setting, dan people skills. Keahlian tersebut harus terpenuhi untuk lanjut ke tahap selanjutnya yaitu level dua atau preparatory skills, keahlian ini terdiri dari *self-talk*, *imagery* atau *visualization*, dan manajemen diri sebelum pertandingan. level terakhir adalah level 3 atau *performance skills*, pada level ini terdapat beberapa keahlian yang wajib dimiliki ketika di dalam situasi yang memerlukan sikap performance atau menunjukkan keahlian, level ini terdiri dari *concentration*, *managing emotions*, dan *managing anxiety* (Lesyk, 2025).

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah analisis terhadap kajian- kajian sebelumnya yang memiliki tema dan penekanan serupa dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. penelitian yang relevan dilakukan oleh penulis untuk memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan adanya kebaruan kajian ilmu pada perancangan yang dilaksanakan. Penelitian yang relevan ini dilakukan terkait cerita tentang olahraga kompetitif seperti bulutangkis dan lainnya yang memiliki tema maupun serupa mengenai efikasi diri, pengembangan mental atlet, dan juga *self-improvement*, dan juga kajian ilmu serupa mengenai komik interaktif.

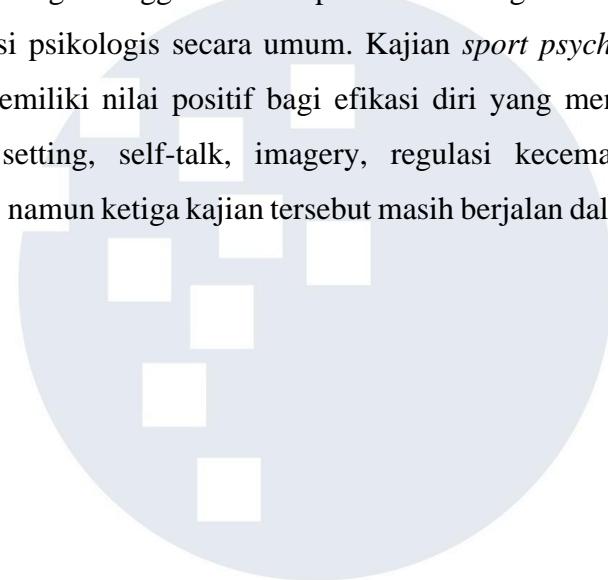
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Eksperimen di Kelas XI IPS SMAN 1 Kawali)	Vina Aulia Nafisyah (2023)	Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan media komik digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah dengan metode desain kuasi eksperimen pretest-posttest kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi	Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital bisa digunakan sebagai sarana yang baik untuk meningkatkan hal-hal positif di sisi psikologis, seperti rasa percaya diri, baik dalam pembelajaran maupun pelatihan olahraga.

2.	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita Siswa Kelas IV SD	Siti Minarti Latifah (2023)	Penelitian ini melihat hubungan antara frekuensi membaca komik oleh remaja dengan tingkat kesejahteraan psikologis mereka, berdasarkan jenis kelamin.	Meskipun daya tariknya kurang kuat, temuan ini menunjukkan bahwa komik bisa menjadi salah satu media yang
3.	Infografis – <i>Hierarchy of MentalToughness</i>	Dr. Rob Well (2025)	Konsep "hierarchy of mental toughness" menggambarkan ketangguhan mental dalam bentuk hierarki seperti piramida. Pada bagian bawah, konsep ini menekankan pentingnya memiliki komitmen, disiplin, dan kebiasaan harian yang	Konsep "hierarchy of mental toughness" menggambarkan ketangguhan mental dalam bentuk hierarki seperti piramida. Pada bagian bawah, konsep ini menekankan pentingnya memiliki komitmen, disiplin, dan kebiasaan harian yang

Berdasarkan kajian penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat penelitian terkait komik digital yang menghasilkan output komik dalam bentuk cerita linear untuk konteks akademik motivasi belajar dan keterampilan membaca, disisi lain, penelitian relevan yang membahas tentang tingkatan intensitas membaca komik menunjukkan bahwa terdapat hubungan umum pada kesejahteraan psikologis remaja.

Penelitian komik digital yang berfokus pada penggunaan media komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat membaca memberikan hasil bahwa terbukti dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan rasa mampu dalam konteks belajar akademik, penelitian tentang membaca komik dan kesejahteraan psikologis remaja menunjukkan adanya hubungan dua ilmu antara intensitas membaca komik dan well-being sehingga komik dapat dilihat sebagai media yang memiliki potensi mendukung kondisi psikologis secara umum. Kajian *sport psychology* mengenai “*Nine Mental Skill*” memiliki nilai positif bagi efikasi diri yang menekankan sikap positif, motivasi, goal setting, self-talk, imagery, regulasi kecemasan, konsentrasi, dan kepercayaan diri, namun ketiga kajian tersebut masih berjalan dalam konteksnya masing-masing.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA