

ANALISIS UNSUR-UNSUR GRAFIS DALAM KOMIK *SI JUKI*

Shafira Rizka Soleha¹, Agus Nugroho Udjianto²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti

e-mail: michaelingeveryday@gmail.com¹, gusnug55@gmail.com²

ABSTRAK

Karena perkembangan teknologi digital dan banyaknya platform komik, sekarang banyak seniman Indonesia yang membuat komik sendiri. Salah satunya adalah “Si Juki”, komik bergenre komedi yang dipublikasikan dalam bentuk komik web dan juga komik cetak. Setiap komik memiliki gaya dan ciri khas yang berbeda-beda secara visual. Hal ini merupakan daya tarik bagi para pembaca dan identitas dari komik itu sendiri. Makalah ini akan membahas ilustrasi, *layout*, tipografi, dan warna dalam komik “Si Juki” menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui dan menganalisis unsur-unsur grafis dalam komik tersebut. Hasil dari analisis adalah komik “Si Juki” memiliki unsur-unsur grafis yang menarik perhatian serta membuat nyaman untuk dibaca.

Kata Kunci: Komik, Webtoon, Komik Web, Si Juki

PENDAHULUAN

Komik adalah cerita bergambar yang sering dikombinasikan dengan teks. Menurut McCloud (2002), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara rata, berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Komik terdiri dari dua macam, yaitu komik cetak dan komik web (*webcomic*). Komik cetak atau konvensional adalah komik yang disajikan dalam bentuk cetak. Pada umumnya, komik cetak tersedia dalam bentuk buku atau terdapat di dalam media cetak lainnya seperti majalah, koran, dan tabloid. Sedangkan komik web adalah komik yang dapat diakses melalui internet. Komik web dapat ditemui di sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan Tumblr berupa unggahan pada akun sang pencipta atau di portal komik *online* seperti Webtoon, Ciayo, dan Mangatoon.

Karena perkembangan teknologi digital dan banyaknya platform komik, sekarang banyak seniman Indonesia yang membuat komik sendiri. Salah satunya adalah “Si Juki”, komik bergenre komedi yang tersedia dalam bentuk komik web dan juga komik cetak. Setiap komik memiliki gaya dan ciri khas yang berbeda-beda secara visual. Hal ini merupakan daya tarik bagi para pembaca dan identitas dari komik itu sendiri. Makalah ini akan membahas ilustrasi, *layout*, tipografi, dan warna dalam

komik “Si Juki” secara kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis unsur-unsur grafis dalam komik tersebut.

KAJIAN TEORI

Ilustrasi

Menurut KBBI, ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Menurut Putra dan Lakoro (2012), tujuan ilustrasi adalah untuk dapat menerangkan atau juga menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun juga informasi lainnya. Tujuan dari ilustrasi secara umum di antaranya:

1. Untuk dapat memperjelas pesan atau juga informasi yang disampaikan
2. Untuk dapat memberi variasi bahan ajar sehingga akan lebih menarik, memotivasi, komunikatif serta juga memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Untuk dapat memudahkan para pembaca untuk mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui ilustrasi.

Layout

Layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Kemudian dalam *layout* terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik (Rustan, 2009).

Berikut prinsip dasar *layout*:

1. *Sequence*
Sequence biasa disebut juga dengan hierarki atau *flow*. Artinya di dalam suatu karya sering kali terdapat lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk itu kita perlu membuat suatu urutan atau prioritas dari yang harus dibaca pertama sampai yang boleh dibaca paling akhir. Dengan adanya *sequence* maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca.
2. *Emphasis*
Sequence dapat dicapai dengan adanya *emphasis*. *Emphasis* merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, bentuk.
3. *Balance*
Keseimbangan, pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat.
4. *Unity*
Prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam *layout*. Tidak hanya dalam hal penampilan tetapi juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

Tipografi

Tipografi merupakan suatu representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan suatu properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing,

2001). Tipografi memiliki beberapa jenis, yaitu:

1. Roman
Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan pada setiap garis di huruf-hurufnya. Semua huruf yang ada di bawah naungan kategori Roman memiliki ciri khas klasik, anggun, tegas, lemah gemulai dan feminim. Jenis font yang ada di kategori huruf Roman antara lain Bodoni, Georgia, dan Times New Roman.
2. Egyptian
Huruf yang berada di bawah keluarga Egyptian memiliki ciri huruf seperti papan. Egyptian memiliki ketebalan yang hampir sama di setiap hurufnya. Kesan yang ditimbulkan oleh jenis huruf Egyptian adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil. Jenis font yang ada di kategori Egyptian adalah Rockwell dan Typo Slab – Serif.
3. Sans Serif
Jenis huruf ini tidak memiliki sirip di ujung. Ketebalan hurufnya pun tidak tebal tipis, melainkan solid. Kesan yang ditimbulkan jenis huruf ini adalah modern, kontemporer, dan efisien. Jenis font yang ada di kategori Sans Serif adalah Arial, Century Gothic, Futura, Helvetica, Lucida Grande, Trebuchet MS, dan Verdana.
4. Script
Huruf yang berada di bawah kategori ini memiliki rupa layaknya tulisan tangan. Seperti tulisan tangan sambung yang dibuat dengan pena, kuas, atau pensil tajam. Biasanya huruf di bawah kategori ini memiliki ciri khas miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan oleh kategori huruf ini adalah pribadi dan akrab. Jenis font yang ada di kategori ini adalah Freestyle Script dan French Script.
5. Miscellaneous
Huruf yang berada di kategori ini tidak memiliki ciri khas atau rupa yang spesifik seperti 4 kategori lainnya. Huruf yang berada di bawah kategori ini biasanya merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada, hanya ditambahkan hiasan, ornamen atau garis-garis dekoratif. Jenis font yang ada di bawah kategori ini sangat banyak, antara lain Comic Sans MS, Joker, dan Magneto.

Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Junaedi, 2003). Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang (Kusrianto, 2007: h.46).

Setiap warna memiliki makna dan kesan yang berbeda-beda. Berikut makna dari masing-masing warna:

1. Merah
Warna merah identik dengan warna darah dan api. Warna merah sering diasosiasikan dengan energy, perang, bahaya, kekuatan, nafsu dan cinta. Warna merah merupakan warna yang memiliki intensitas yang tinggi (Eiseman, 2006).

2. Kuning
Kuning adalah warna matahari, sumber energi dan sumber cahaya alam dibumi. Secara psikologi kuning dikaitkan dengan kecerdasan, ide baru serta kepercayaan terhadap potensi diri. Warna ini adalah warna yang sangat positif sehingga dapat dipakai untuk memberikan semangat (Dameria, 2007:34).
3. Oranye
Oranye merupakan warna yang paling hangat karena memiliki energi dari dua warna yaitu merah yang panas dan kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan dan sekaligus memancarkan keceriaan. Dalam kehidupan sehari-hari warna orange diasosiasikan pada kehangatan alam khususnya warna khas sore hari saat matahari terbenam. Dari sisi psikologis, oranye merupakan lambang persahabatan (Dameria, 2007: 42).
4. Hijau
Warna hijau adalah warna yang mengasosiasikan pada alam. Hijau muda yang cerah mengandung unsur kuning berkesan segar, ringan dan menyenangkan (Dameria, 2007).
5. Biru
Biru adalah warna yang memberikan inspirasi dan ketenangan. Biru juga warna langit dan warna laut. Warna ini selalu mengasosiasikan terhadap air dan sesuatu yang bersifat dingin (Dameria, 2007: 30). Menurut Molly E. Holzchang seorang pakar tentang warna dalam tulisannya *Creating Color Scheme*, menyatakan bahwa warna biru juga mampu menimbulkan respon psikologi yaitu kepercayaan, konservatif, keamanan dan kebersihan (Kusrianto, 2009).

METODOLOGI

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Menurut Sukmadinata (2011), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

Penelitian ini akan menganalisis gaya dan ciri khas yang dimiliki komik “Si Juki” berdasarkan unsur-unsur grafisnya seperti gaya ilustrasi, *layout*, warna, dan tipografi. Objek penelitian yang akan dibahas adalah unsur-unsur grafis dalam komik “Si Juki”. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk menjelaskan makna dari elemen visual dalam komik tersebut.

PEMBAHASAN

Komik “Si Juki” mengandung unsur-unsur grafis, yaitu:

1. Ilustrasi
Komik “Si Juki” memiliki gaya ilustrasi kartun. Tarikan garis pada gambar sederhana dan sedikit tebal. Karakter dalam komik ini cenderung memiliki ciri-ciri penampilan orang Indonesia, seperti berambut hitam dan berkulit sawo matang. *Background* dalam komik sangat sederhana, hanya berupa satu atau dua warna saja.



Gambar 1 Si Juki. (Sumber: www.store.line.me)

2. Layout

Layout dalam komik “Si Juki” berupa panel-panel yang menyambung ke bawah dalam bentuk panjang. Untuk versi *webcomic*, bentuk *layout* dibuat seperti itu karena komik ini dipublikasikan ke Webtoon, yang memiliki sistem membaca dengan menggeser layar ke bawah (*scroll down*). *Layout* dalam komik ini menggunakan prinsip *sequence* karena membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai keinginan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca.



Gambar 2 Tampilan komik Webtoon “Si Juki”. (Sumber: www.webtoons.com)

Dalam bentuk cetak, komik “Si Juki” memiliki *layout* berupa panel-panel berbentuk kotak yang berurutan ke bawah atau zig-zag, tergantung jumlah

panel yang ada dalam satu halaman. Biasanya dalam satu halaman buku ini memiliki tiga hingga lima panel. *Layout* dalam komik ini menggunakan prinsip *balance* karena menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat.



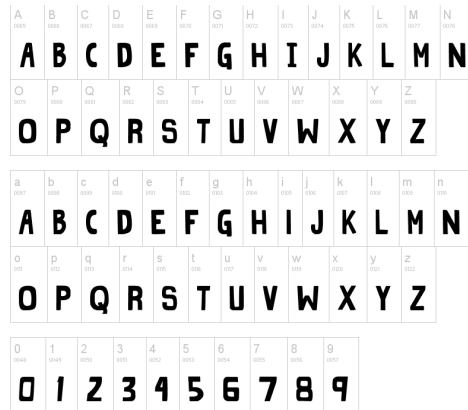
Gambar 3 Tampilan isi buku komik “Si Juki”. (Sumber: www.steemit.com)



Gambar 4 Tampilan isi buku komik “Si Juki”. (Sumber: www.ebooks.gramedia.com)

3. Tipografi

Tipografi dalam komik “Si Juki” menggunakan *font* bernama “Grind Zero”. *Font* ini bersifat tebal dan semua hurufnya merupakan *uppercase*. *Font* seperti ini merupakan *font* yang sering digunakan dalam komik karena berkesan santai. *Font* “Grind Zero” termasuk dalam kategori *miscellaneous*, karena merupakan pengembangan dari *font* sans serif.



Gambar 5 Font “Grind Zero”. (Sumber: www.dafont.com)



Gambar 6 Tampilan komik Webtoon “Si Juki”. (Sumber: www.webtoons.com)

4. Warna

Warna yang digunakan dalam komik “Si Juki” sangat sederhana. Untuk memberi efek bayangan atau *shading*, cukup diberikan warna turunan yang lebih gelap pada bagian yang ingin dibuat bayangan tanpa di-*blend* atau berupa gradasi. Warna yang digunakan dalam komik ini cenderung terang. Warna terang seperti kuning dan oranye sering digunakan karena berkaitan dengan keceriaan dan kebahagiaan, sesuai dengan komik penuh lelucon ini yang memberi rasa ceria dan bahagia terhadap pembacanya.

Ilustrasi, *layout*, tipografi, warna



Gambar 7 Tampilan komik Webtoon “Si Juki”. (Sumber: www.webtoons.com)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik “Si Juki” memiliki ketertarikan atau ciri khasnya tersendiri. Selain ilustrasinya yang unik, alur dari cerita “Si Juki” ini sangat berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan dapat dirasakan atau dialami oleh kita semua. Penerapan unsur-unsur grafis lainnya seperti tipografi, warna, layout juga telah sesuai sehingga menarik dan nyaman untuk dibaca.

DAFTAR PUSTAKA

Dameria, Anne. (2007). *Basic Printing Panduan Dasar Cetak untuk Designer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link Match Grafik.

Eiseman, Leatrice. (2006). *Color Message and Meaning*. Gloucester: Hand Books Press.

Junaedi, Ahmad. (2003). *Perancangan Logo PT*. Bandung: Tesapura.

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

McCloud, Scott. (2002). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers.

Putra, Antonius, N., Lakoro, Ramatsyam. (2012). *Perancang Buku Ilustrasi Musik Keroncong*. Jurnal Teknik POMITS. Vol. 1.1.

Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.

Sumber lain

http://www.cometwebstudio.com/index.php?option=com_content&view=article&id=95:logo&catid=25:desain-grafis&Itemid=98