

ANALISIS PENYAJIAN KARAKTER DAN ALUR CERITA PADA KOMIK VULCAMAN-Z

Oleh:

Irfandi Musnur

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

M. faiz

*Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

rextafandi@gmail.com

Abstrak

Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik "Vulcaman-Z" bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi visual bagaimana penyajian karakter maupun alur cerita pada komik Vulcaman-Z karya Galang Tirtakusuma. Komik ini merupakan komik 4 koma (yonkoma) atau empat panel, bergenre aksi-komedi slapstick yang jarang ditemui di industri perkomikan Indonesia. Komik ini juga memiliki beberapa fitur yang unik seperti penggunaan layout, karakter, warna, ekspresi, garis aksi, dan balon kata. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data wawancara, studi literatur dan observasi. Maksud penelitian ini menjadi penelitian awal yang dilakukan bersama dengan mahasiswa untuk mengungkap beberapa gaya komikus-komikus Indonesia yang nantinya menjadi studi mengungkap gaya-gaya komik dari Indonesia. Sebagaimana kita ketahui bahwa komik Indonesia masih sangat punya pengaruh dengan komik-komik luar, baik Jepang maupun Amerika. Gaya komik yang dimiliki oleh Indonesia belum memiliki karakter dan ciri khas sendiri walaupun beberapa komikus telah berupaya mengungkapkan identitas Indonesia melalui ornamen-ornamen dan cerita budaya yang dimiliki. Namun secara penyajian maupun gaya komik masih menggunakan ataupun sama dengan gaya yang ada di luar. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini hadir sebagai upaya menemukan ciri khas Indonesia pada Komik ataupun memberikan gambaran kepada komikus-komikus Indonesia agar menghadirkan sumbangsi gaya baru pada Komik.

Kata Kunci: *Penyajian Visual, Alur Cerita, "Vulcaman-Z".*

Abstract

Analysis of Character Presentation and Storyline in the Comic "Vulcaman-Z" aims to find out and identify visually how the presentation of characters and storylines in the comic Vulcaman-Z by Galang Tirtakusuma. This comic is a 4 point comic (yonkoma) or four panels, a slapstick action-comedy genre that is rarely found in the Indonesian comics industry. This comic also has several unique features such as the use of layouts, characters, colors, expressions, action lines, and word balloons. This research uses a descriptive qualitative method with interview, literature study and observation data collection methods. The purpose of this research is the initial research conducted jointly with students to uncover several Indonesian comic artists' styles which later become a study of revealing comic styles from Indonesia. As we know that Indonesian comics are still very influential with foreign comics, both Japanese and American. The comic style possessed by Indonesia does not yet have own characteristics, although some comic artists have tried to express the identity of Indonesia through cultural ornaments and stories. But the presentation and style of comics are still using or the same as the style that is outside. Based on this, this research is present as an effort to discover the characteristics of Indonesia in Comics or to give an idea to Indonesian comic artists to present new style contributions to Comics.

Keywords: *Visual Presentation, Storyline, "Vulcaman-Z".*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Memahami komik dalam arti sempit adalah sebuah cerita yang dituturkan maupun diilustrasikan melalui gambar diatas kertas. Pada dasarnya komik adalah salah satu bentuk seni terapan dan desain yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan diatas kertas dan dilengkapi dengan teks sebagai penegasan cerita. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku. Komik juga merupakan salah satu media paling populer dalam mengangkat cerita yang berisi isu-isu sosial dan permasalahan yang ada di Indonesia dengan berbagai macam gaya penggambaran yang unik.

Peranan komik dalam industri kreatif juga sangat besar dalam memajukan pendidikan formal dan non-formal. Tidak hanya itu, saat ini terdapat banyak sekali komik yang menceritakan kehidupan sehari-hari yang dibawakan dengan santai, dengan sarat akan moralitas, seperti contohnya komik “Rama dan Cita” yang di publikasikan di platform webcomic Webtoon. Dengan penyajian visual yang sederhana, komik ini mampu memberikan dan menyajikan cerita sehari-hari yang tidak hanya santai dan lucu, tetapi juga banyak

terkandung nilai-nilai kehidupan di dalamnya.

Sebuah komik, dapat ditentukan suatu gaya tersendiri yang mengidentifikasi komik menjadi tersebut unik dan beda dari komik lainnya. Contohnya komik-komik barat dengan gaya semi-realisnya yang sangat menekankan pengilustrasian di hampir seluruh terbitannya. Gaya pada komik juga dapat mempengaruhi pembacanya agar larut dengan cerita yang disuguhkan dalam komik, sehingga komik yang memiliki gaya yang unik dapat lebih memberikan sensasi membaca yang lebih mengasyikkan dan seru.

Penyajian dalam suatu komik juga dapat menentukan pembaca sebagai target utama. Sebagai contoh, komik Rama dan Cita menggunakan panel vertikal sebagai mana format webcomic. Tetapi komik tersebut juga menggunakan banyak unsur gambar yang realistis, namun masih terkesan simple dan tidak terlalu menyerupai bentuk realisnya. Seperti backgroundnya yang sering kali digambarkan simple, namun di beberapa bagian digambarkan sedikit rumit dengan ditambahkan pola yang memberikan kesan lebih dalam.

Dalam kasus ini, objek riset yang juga sangat menarik untuk dibahas dari segi alur penyajian cerita yaitu “Vulcanman-Z”. “Vulcanman-Z” adalah komik aksi komedi karya Galang Tirta Kusuma, merupakan komik Indonesia yang memiliki gaya gambar unik. Menceritakan tentang pahlawan super,

Vulcanman-Z dibawakan dengan penggambaran yang berbeda dari komik Jepang atau komik Barat, yaitu penggambaran yang lebih simple. Komik 4 panel yang biasanya dipublikasi di internet dan webcomic, dengan gaya gambar chibi atau imut-imut, komik ini membawakan cerita petualangan penuh aksi dan komedi yang mana biasanya komik 4 panel hanya digunakan untuk cerita slice of life (ke seharian) dan komedi saja.

Komik “Vulcanman-Z” memiliki visual yang atraktif dengan menggunakan warna yang mencolok dan bentuk yang sederhana namun sangat menarik. Tetapi gaya yang dibawakan komik Vulcanman-Z ini bisa dibilang sebuah gaya yang tidak umum ditengah maraknya komik-komik dari luar negeri yang sekarang menjadi mainstream dari pasar komik Indonesia.

Vulcanman-Z dibandingkan komik umum lainnya seperti komik Jepang “Naruto”, atau komik Barat “Justice League” yang di tiap volume atau chapter komik dapat berganti tema atau cerita, Vulcanman-Z lebih mengutamakan punchline pada tiap judul 4 panel yang dibawakan. Ini juga adalah salah satu keunikan dari komik 4 panel, yaitu tiap-tiap 4 panel dalam komik tersebut memiliki judul atau tema, bahkan cerita tersendiri. Namun dalam Vulcanman-Z hanya berupa judul dan tema, karena komik ini adalah komik yang hanya berisi satu jalan cerita.

Pemberian efek pada komik vulcanman-

z juga menambahkan atmosfer yang lebih mendalam. Ada panel yang diberikan efek blok hitam untuk memberikan kesan sunyi sepi, ada juga yang diberikan banyak garis sebagai kesan penuh aksi dan gerakan. Namun ada juga yang diberikan efek-efek tertentu di panel sebelumnya, dan dihilangkan di panel setelah itu sebagai kesan anti-klimaks, yang merupakan salah satu keunikan dalam komik ini.

Berdasarkan hal tersebut, maka riset ini dilakukan untuk mengungkap proses terciptanya penyajian komik “Vulcanman-Z” baik dari cara penyajian visual alur cerita dan alur komik yang tidak seperti komik mainstream lainnya.

Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa masalah serta pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana bentuk penyajian karakter pada komik “Vulcanman-Z”?
- b. Bagaimana Karakter yang terbentuk melalui transformasi budaya dari Indonesia?

Batasan Masalah

Sebagai upaya untuk memfokuskan penelitian lebih mendalam, maka perlu adanya penentuan batasan-batasan penelitian. Penelitian ini hanya mencoba mengungkap beberapa point sebagai batasan yakni Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik Vulcanman-Z.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Rulli Nasrullah & Novita Intan Sari yang berjudul “Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik “Si Bujang”” Dikatakan bahwa Menurut Bonneff (1998: 16-43), sejarah komik Indonesia dapat ditelusuri sampai ke masa prasejarah. Bukti pertama terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu. Kemudian lebih dekat dengan masa kini, ada wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dapat dianggap sebagai cikal bakal komik. Pada tahun 1954, terjadi perubahan arah yang ganda. Komikus Indonesia segera berkarya setelah melihat keberhasilan komik Amerika. Mereka mencoba mentransposisi cerita dengan mengindonesiakan tokoh-tokoh populer untuk disesuaikan dengan lingkungan. Contohnya Sri Asih karya Kosasih yang merupakan adaptasi dari komik tokoh Superman. Dari sinilah terciptanya gaya gambar yang khas Indonesia, seperti yang digunakan oleh komikus Kosasih, Rio Purbaya dengan komik Bencana Pualam Putih, Ganes TH dengan Si Buta dari Goa Hantu, dan masih banyak lagi komikus lawas yang menjadi pionirnya.

Lalu zaman sekarang, gaya gambar yang menjadi minat utama penikmat komik ialah gaya komik jepang (atau manga) dan

asia timur, yang hampir merajai pasar komik di Indonesia. Mengutip dari jurnal "Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang" oleh Nalti Novianti, Manga juga termasuk budaya pop, yang merupakan sebuah budaya yang sering berubah sesuai dengan zamannya. Budaya pop dapat berubah menjadi sebuah budaya tinggi yang dihargai, bahkan diakui sebagai budaya sebuah bangsa apabila sudah dikonsumsi dan diakui oleh masyarakat banyak (Bestor, et al., 1989). Terlihat dari reaksi orang Indonesia peminat komik, Manga dapat dikatakan sukses dalam menerapkan gayanya ke dalam pasar komik Indonesia. Dibalik kesuksesan komik jepang, ada banyak faktor lain yang menentukan laku atau tidak sebuah komik, bukan hanya komik jepang, dalam pasaran di Indonesia. Gaya penyajian yang disuguhkan dalam suatu komik contohnya. Salah satu gaya yang melekat pada manga ialah komik strip. Walaupun asal muasal komik strip bukan dari jepang, melainkan dari barat pada tahun 1934 yang dicetak dalam majalah dan Koran harian (Will Eisner, 1985), namun kemudian manga mulai menerapkan penyajian visual komik strip. Seperti misalnya manga Kariage kun (Masashi Ueda 1980), Crayon Shinchan (Yoshito Usui 1990) dan P-Man (Fujiko Fujio 1967) walaupun keduanya tidak sepenuhnya menggunakan penyajian visual layaknya komik strip. Adapun komik barat yang menggunakan format ini, namun tidak

terlalu menjual di Indonesia. Misalnya Calvin Hobbes, FoxTrot dan Peanuts (Snoopy) Hingga era sekarang sangat banyak komikus lokal yang menggunakan format komik strip.

Dalam jurnal ‘Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media’ oleh William Surya , Arief Agung S , Jacky Cahyadi, dikutip bahwa Media komik strip dipilih, karena komik strip memiliki jumlah panel yang sedikit, hanya sekitar 4-5 panel saja. Penggunaan panel yang sedikit ini dapat membantu penyampaian pesan dalam cerita, karena pesan yang ingin disampaikan harus dapat dimuat di dalam jumlah panel yang sedikit, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat langsung diterima oleh pembaca secara jelas. Komik strip menggunakan style semi kartun.

Kajian Teoritik

Menurut Scott Mccloud (1993), Komik adalah sebuah gambar-gambar dan simbol-simbol (lambang) yang berdampingan dengan turutan tertentu. Komik merupakan sebuah seni bercerita yang terdiri dari panel-panel gambar yang berturutan dan terkadang dikuatkan dengan teks untuk menyampaikan suatu pesan nilai dan makna. Dalam penyampaian suatu cerita/nilai, seorang komikus perlu memperhatikan lima aspek yang penting sebagaimana disampaikan oleh Scott Mccloud (2006), antara lain:

1. Waktu/momen
2. Pemilihan frame

3. Pemilihan image/gambar
4. Pemilihan kata
5. Pemilihan alur baca.

Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Bahkan sekarang merambah ke media internet dan sosial media.

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “comic” yang kurang lebih secara semantik berarti “lucu”, “lelucon” atau kata komikos dari komos’ revel’ bahasa Yunani yang muncul pada abad ke-16(M. S. Gumelar 2011:2). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau dapat disingkat KBBI komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Mc Cloud dalam M. S. Gumelar (2011:6) menekankan bahwa komik adalah “Gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca”. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (menurut M. S. Gumelar 2011).

Umumnya komik dikenal sebagai cerita bergambar (cergam). Atau, dengan kata lain diartikan sebagai cerita yang

didukung oleh serangkaian gambar atau lukisan yang beraturan. Sebagian orang lain berpendapat bahwa komik lebih tepat disebut gambar yang bercerita. Artinya meskipun tanpa narasi, komik bisa dinikmati pembacanya, sama seperti ketika menonton acara TV atau layar lebar yang menggambarinya tepat (menurut Rully Gusdiansyah 2009:11).

Bagi anak-anak usia sekolah dasar membaca materi dan mendengarkan penjelasan dari guru tidak dapat diingat secara keseluruhan. Mereka akan lebih senang mempelajari materi yang terdapat banyak gambar didalamnya seperti tokoh kartun ataupun tokoh komik favoritnya apalagi jika tokoh kartun yang ada di dalamnya juga sering mereka lihat di televisi. Gambar yang sederhana dan warna-warni juga dapat diingat cepat oleh siswa. Komik dapat mengembangkan proses belajar kognitif siswa.

Teknik membuat komik

Menurut M.S Gumelar (2011:92) menyebutkan bahwa terdapat 3 teknik membuat komik diantaranya:

1. Tradisional Technique

Membuat komik dengan alat dan bahan relatif tradisional seperti pensil, nibs(pena), tinta tahan air, spidol kecil, pensil, tinta, pena, penghapus, bolpen, penghapus tinta, screentone, cat spidol besar baik yang tahan air (waterproof) ataupun yang tidak, kertas gambar, kertas HVS,

cutter, hairdryer sebagai pengering dan lain-lain yang relevan.

2. Hybrid Technique

Gabungan antara tradisional dan cara digital, berapa jumlah dan presentase digital dan tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan yang penting menggabungkan dua cara tersebut. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional pula seperti disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, komputer serta graphic dan page layout software.

3. Digital Technique

Membuat komik dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggambarinya menggunakan tablet, atau tablet komputer (PC tablet). Hingga semua proses dilakukan murni secara digital.

3.4 Prinsip Layout dan Panel, ekspresi,

Panel merupakan kotak atau persegi dimana aksi-aksi dari komik digambarkan (Traci Gardner, 2006). Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain dalam turutan waktu tertentu (Scott McCloud, 2008). Perubahan gambar pada panel-panel tertentu, menghasilkan adegan tertentu. Ruang antar panel yang disebut parit dalam dunia komik berperan sebagai jantung sebuah komik, penyambung denyut nafas dari satu panel ke panel yang lain. Dalam ruang sela yang terabaikan ini, imajinasi manusia mengambil dua gambar

yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan (Scott McCloud, 2008). Lalu layout atau tata letak dapat didefinisikan sebagai susunan dari sebuah desain (Ruisdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti, 2017). Pada paneling (penempatan panel) juga harus diperhatikan beberapa hal, yaitu; Movement (Pergerakan/alur baca), Center of interest (pusat perhatian), variasi panel, dan text serta balon kata.

Ekspresi tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam penceritaan komik, terutama membangun emosi penikmat komik. Ekspresi sendiri adalah bentuk dari komunikasi yang sering kita gunakan. Kita semua tahu cara 'membaca' dan 'menulis' ekspresi menggunakan wajah. (Scott McCloud, 2007).

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. (Sir David Brewster, 1831) Warna digunakan didalam ilustrasi sampul dan ilustrasi isi komik (sebagian komik berwarna penuh).

Karakter, khususnya dalam komik, sukses tidaknya karakter tersebut dalam sebuah komik, ditentukan dari beberapa hal. Pendekatan siluet, warna, postur/gestur, kostum, bagian yang unik pada karakter, dan kesederhanaan (simplicity) dari karakter

tersebut (Chris Lie, 2013)

Karakter, khususnya dalam komik, sukses tidaknya karakter tersebut dalam sebuah komik, ditentukan dari beberapa hal. Pendekatan siluet, warna, postur/gestur, kostum, bagian yang unik pada karakter, dan kesederhanaan (simplicity) dari karakter tersebut (Chris Lie, 2013)

Dalam komik, garis aksi (juga dikenal sebagai garis gerakan, garis gerak, garis kecepatan) adalah garis abstrak yang muncul di belakang objek atau orang yang bergerak, sejajar dengan arah gerakannya, agar tampak seolah-olah itu bergerak cepat. Penggunaan garis gerak dalam seni mirip dengan garis yang menunjukkan vektor matematis, yang digunakan untuk menunjukkan arah dan gaya. Efek serupa ditemukan pada fotografi dengan paparan panjang, di mana kamera dapat menangkap cahaya saat mereka bergerak melalui ruang dan waktu, mengaburkan sepanjang arah gerakan. Mereka sangat dominan dalam manga Jepang. (Jim Amash, Eric Nolen-Weathington)

Menurut Scott McCloud (2001), pemikiran bahwa gambar dapat membangkitkan rangsangan emosional atau sesuai pembaca sangatlah penting dalam seni komik. Hal-hal yang tidak terlihat pun dapat digambarkan baik dari panel maupun dalam panel. Misalnya seperti garis bergelombang yang putus-putus disekitar karakter dalam komik mengungkapkan bahwa karakter itu

sedang ketakutan atau merasa ngeri. Tarikan garis dari tebal ke tipis dengan tegas dapat mengungkapkan gaya gerakan cepat. Garis gelombang melingkar yang tidak putus dari gelombang kecil ke besar mengungkapkan ekspresi kegilaan. Garis tanpa ekspresi yang paling datar sekalipun dapat merepresentasikan emosi dan perasaan lain, seperti bahasa yang terpusat pada hal-hal yang tidak kelihatan, tidak akan terlihat dengan jelas.

Balon kata adalah ruang tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata. Balon kata juga merupakan elemen ilustrasi (Dwi Koendoro, 2007). Balon kata diisi oleh dialog karakter satu dengan yang lain.

C. METODE

Sebuah penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang diorganisasikan dengan baik dan sistematis. Penelitian juga harus dilaksanakan dalam kerangka sistem yang rasional atau pola yang teratur. Seperti yang dijelaskan Rohidi (2011:71) bahwa “rancangan penelitian yang baik adalah rancangan yang dengan jelas menguraikan tahapan-tahapan yang akan ditempuh dalam penelitian yang hendak dilakukan”.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menentukan jenis metode penelitian serta pendekatannya. Selanjutnya memilih berbagai teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti mendapatkan informasi/data mengenai objek kajian. Data

yang telah dikumpulkan dikoding dan diuji validitasnya. Setelah itu barulah melakukan analisis data. Adapun rumusan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Jenis Penelitian

Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik Vulcaman-Z dilakukan dengan menggunakan metode Kualitatif. Penulis memilih metode kualitatif dalam penelitian ini dikarenakan hasil penelitian yang ingin dicapai berupa data deskriptif. Adapun hasil yang ingin dicapai berupa perubahan yang terjadi pada fungsi produk kaos pada club sepak bola.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Creswell, 2010:20).

Pendekatan studi kasus dipilih sesuai dengan sifat objek kajian yang spesifik, yaitu terbatas pada bagaimana perubahan fungsi penggunaan produk kaos club sepak bola pada penggemarnya. Seperti ungkapan Louis Smith, “kasus adalah suatu sistem yang terbatas (a bounded sistem)” (Denzin & Lincoln, 2009:300). Dengan demikian,

faktor kunci dalam memahami sebuah kasus terletak pada keterbinggaian (boundedness) dan pola-pola perilaku sistem”(Denzin & Lincoln, 2009:300).

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini lebih menekankan pada data empiris yang terjadi dilapangan. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi.

4.3 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: tahap pengidentifikasian, tahap pengolahan, tahap penafsiran(Subana& Sudrajat, 2001: 145).

Pada tahap pertama dilakukan identifikasi data dengan mengumpulkan data verbal dan visual yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara dan audio & visual. Segala data yang ditemukan di lapangan dikelompokkan kedalam berbagai folder sesuai dengan jenisnya. Data-data serta folder-folder yang telah dibuat diberi judul untuk membantu proses pencariannya ketika dibutuhkan.

Tahap kedua dilakukan klasifikasi serta pengolahan data. Proses klasifikasi data dilakukan dengan menggunakan sistem koding. Tahap ini dimulai dengan memilih atau mengelompokkan data penelitian yang telah diidentifikasi sesuai dengan jenis dan sifat data, setelah itu diadakan seleksi data. Seleksi data dilakukan dengan menyisihkan

data yang kurang relevan dan berkontribusi atas kebutuhan data pada pokok bahasan.

Tahapan selanjutnya melakukan uji validitas terhadap data-data yang ditemukan. Pada penelitian ini, validitas data diuji dengan menggunakan teknik triangulasi. Jenis triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi metode/teknik pengumpulan data dan triangulasi sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan melihat kesesuaian data dari tiga jenis teknik pengumpulan data, yaitu dari observasi, wawancara, dan dokumen. Selain itu, triangulasi sumber dilakukan dengan melihat kesesuaian informasi yang disampaikan oleh narasumber yang diwawancarai.

Tahap terakhir dilakukan analisis data sesuai dengan teori-teori yang sudah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini menekankan pada analisis dekonstruksi penafsiran kembali tentang fungsi produk kaos berdasarkan dari dua sisi yang berbeda. Dalam hal ini teori dekonstruksi digunakan untuk membedah kasusnya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Vulcman-Z merupakan komik aksi-komedi yang berformat yonkoma (komik empat panel) dan dapat dikatakan bentuk lain dari komik strip. Pembuat dari Vulcanman-Z ialah Galang Tirtakusuma, seorang komikus yang terkenal dengan ciri khas menggambar, gambar bergaya chibi, dengan salah satu komik terkenalnya, Garudaboi, dan

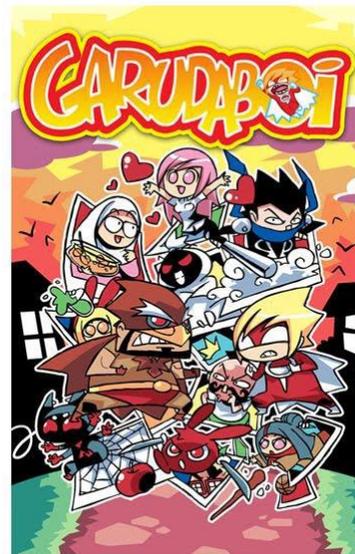
komik-komik selipan di majalah Animonster.

Chibi merupakan kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek/kecil, dengan kata lain, komik yang menggunakan gaya gambar chibi selalu memakai karakter yang Super deformed (pendek/kecil dengan kepala yang tidak proporsional).



Gambar 1. Komik Vulcaman-z (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Cerita Vulcaman-Z diangkat dari coret-coretan masa kecil Galang. Berawal dari keinginannya ingin memiliki tokusatsu-nya sendiri, Vulcaman-Z pun lahir. Selain Vulcaman-Z, Galang juga membuat banyak sketsa vulcaman lain sewaktu kecil. Mulai dari Vulcarion, Vulcaman Sonic, Vulcamaster, dan masih banyak lagi. Tujuannya adalah memberikan karakter tambahan sebagai teman, rival ataupun lawan tanding.



Gambar 2. Komik Garudaboi (Sumber: KOLONI)

Karya komik lain yang memiliki format seperti ini juga sangat banyak. Misalnya saja komik Peanuts karya Charles M. Schulz dan Garfield karya Jim Davis dari barat, Kobo chan karya Masashi Ueda dari Jepang, yang telah cukup lama karyanya beredar dan diadaptasi ke berbagai macam media di seluruh dunia. Lalu di Indonesia, Walaupun format komik strip sudah digunakan sejak lama, pemakaian format komik seperti ini mulai banyak digunakan oleh komikus amatir dan profesional setelah booming nya komik-komik strip diinternet yang memakai format seperti ini, contohnya Komik Si Juki karya Faza Meonk, kostum (komik strip untuk umum) karya Haryadhi, Komik Tahilalats karya Nurfadli Mursyid, dan lain lain. Galang Tirtakusuma sendiri pun juga telah menggunakan format komik strip sejak karyanya di majalah Animonster diterbitkan.

Spesifikasi dari buku komik

Vulcaman-Z :

| | |
|--------------------------------|--|
| Ilustrasi: | Galang Tirtakusuma |
| Penyunting: | Rony Amdani |
| Cerita dan gambar: | Galang Tirtakusuma |
| Desain sampul isi : | Dens |
| Layout sampul dan setting isi: | Deny Saputra |
| Desain sampul dan isi: | Windy Rachma Jingga |
| Jumlah Halaman : | 116 halaman |
| Dimensi : | 5.7" x7.4" (12cm x 19cm) |
| Chapter/Bab: | Bab 1 : Vulcaman-Z Bab 2 : Monster Lele Bab 3 : Nuris Foundation Bab 4 : Vulcaman Taurus Bab 5 : Terror Komodo |
| Ilustrasi Berwarna : | 4 |
| Penerbit : | CV Curiat Anak Bangsa (PT Mizan Pustaka) |
| Cetakan pertama: | Jakarta, Mei 2013 |

Gambar 3. Spesifikasi Komik

Penyajian Layout dan Paneling

Layout merupakan tataletak, yang dapat didefinisikan sebagai susunan dari sebuah desain (Ruisdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti, 2017). Kemudian panel, merupakan bingkai yang diisi oleh gambar. Panel merupakan kotak atau persegi dimana aksi-aksi dari komik digambarkan (Traci Gardner, 2006). Semua gambar merupakan gambar reproduksi pribadi. Penyajian Layout dan paneling pada komik vulcaman Z adalah sebagai berikut:

1. Jenis 4.koma (yonkoma) tv storyboard layout.

Layout panel yang digunakan pada komik ini berformat 4 panel, atau 4.koma dalam istilah perkomikan. Tiap-tiap chapter atau bab akan selalu menggunakan penempatan panel, Gutter atau sela atau parit, ukuran dan jumlah panel yang sama. Keempat panel dalam tiap panelnya mempunyai fungsi tersendiri dan memiliki

sistem penempatan cerita, yaitu :



Gambar 4. Komik Vulcaman-z (Sumber: PT Mizan Pustaka)

1. Ki (Panel pertama) Merupakan penempatan basis cerita, masalah yang terjadi. Sho (Panel kedua) Merupakan perkembangan cerita atau masalah dari panel pertama.
2. Ten (Panel ketiga) Merupakan klimaks dari cerita, juga adanya kejadian yang tidak terduga.
3. Ketsu (Panel keempat) Merupakan konklusi, solusi, juga anti klimaks dari cerita dan permasalahan.

Komik 4.koma juga merupakan format yang cocok untuk komik komedi dan humor, dikarenakan penempatan kishotenketsu yang ada pada 4koma mudah digunakan dan mudah dipahami.

2. Half spread page layout



Gambar 5. Half spread page layout (Sumber: PT Mizan Pustaka)

spread merupakan gambar, dalam kasus ini panel, yang membentang lebih dari satu halaman. Spread juga pada komik umumnya menggunakan dua halaman. Pada komik vulcaman-z, Spread dibuat setengah dari ukuran halaman, yang dimana setengah dari dua halaman tersebut digunakan untuk mengisi kelanjutan cerita dari spread. Layout yang digunakan dirubah menjadi berbentuk kotak dan urutan membacanya menjadi horizontal, dari kiri ke kanan. Gutter atau selasela antara panel spread dan panel biasa juga diberikan jarak yang jauh.

3. Borderle SS panel



Gambar 6. Borderle SS panel (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Dalam beberapa bagian, panel terakhir dihilangkan dan hanya digambar karakter dan diberi bubble text. Panel ini dipakai untuk menunjukkan efek dramatis. Tetapi, pada penggunaannya tidak hanya untuk menunjukkan efek dramatis, memungkinkan cerita mendapatkan napas atau sela – sela dalam sebuah komik.

4. Broken panel/gambar keluar panel



Gambar 7. Broken panel/gambar keluar panel (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Elemen gambar seperti karakter, balon teks, dan garis efek keluar atau melampaui panel dan masuk kedalam gutter atau sela panel. Dalam beberapa bagian, terdapat gambar yang melewati atau keluar panel. Kebanyakan adalah karakter atau figur yang berperan penting didalam komik. Ini dikarenakan dalam pengenalan sebuah karakter, pembaca diharapkan dapat melihat karakter lebih detil dan jelas agar tidak ada

kebingungan tentang siapa karakter yang sedang beraksi pada cerita selanjutnya. Untuk efek suara, dikarenakan jika tidak dilewati atau keluar dari panel, maka tidak akan terlihat jelas efek suara apa yang ada disitu, yang bisa jadi ruang kosong yang telah ada tertutup oleh gambar yang ada.

5. Close up shot panel

Menempatkan kamera atau mata pembaca sedekat mungkin dengan objek atau karakter komik sehingga latar belakang menjadi sedikit terlihat atau tidak terlihat sama sekali. Close Up shoot digunakan untuk menon-jolkan dan mendramatisir sebuah ekspresi yang sedang dilakukan oleh karakter. Shot ini sering digunakan dipanel ketiga dan keempat, sebagai klimaks atau konklusi yang hiperbolik.



Gambar 8. Close up shot panel (Sumber: PT Mizan Pustaka)

6. Medium shot panel



Gambar 9. Medium shot panel (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Panel digunakan dengan kamera atau pandangan pembaca sedikit lebih jauh sehingga karakter yang melakukan aksi atau sebuah aktifitas mendapat perhatian serta latar sekelilingnya, dapat terlihat. Medium shoot umumnya memiliki komposisi yang relatif seimbang antara karakter dan latar.

7. Wide shot panel



Gambar 10. Wide shot panel (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Kamera atau mata pembaca ditempatkan lebih jauh lagi, hingga dapat mencakup penglihatan yang lebih luas. Wide

shoot umumnya digunakan untuk membuat gambar latar lebih menonjol, daripada karakter itu sendiri, atau bahkan hanya gambar latar tersebut yang ditampilkan yang bisa berupa lanskap alam maupun kota. Shoot ini jarang dipakai, dikarenakan format komik 4.koma jarang bahkan tidak sama sekali memakai panel yang berbentuk persegi panjang, ataupun full spread.

Pembahasan Layout dan Paneling

Layout dan paneling dalam komik vulcaman-z menggunakan format layaknya komik strip, dimana panel yang digunakan hanya panel persegi empat dan tidak memakai panel yang berbentuk variasi. Dalam beberapa kesempatan diberikan panel spread, untuk sedikit memberikan kejutan kepada pembaca. Selain itu, borderless panel dan broken panel juga menambah keunikan dari komik ini, dimana komik yang menggunakan format 4koma dan strip jarang sekali menggunakan kedua panel tersebut. Lalu prinsip shot kamera juga diterapkan. Close up, medium, dan wide, merupakan salah satu unsur komposisi dasar yang digunakan dalam komik ini. Digunakan untuk masing-masing kebutuhan, seperti medium shot untuk memberikan informasi suasana karakter, wide shot untuk memperlihatkan tempat kejadian aksi berlangsung, dan close up untuk memperlihatkan ekspresi karakter secara jelas.

Penyajian Karakter

Dalam komik Vulcanman-Z terdapat

beberapa karakter yang ditampilkan pada volume pertama. Beberapa karakter tersebut merupakan karakter yang penting dalam perkembangan cerita, dengan munculnya masalah yang datang pada saat karakter tersebut diperkenalkan. pada komik vulcaman-z, karakter menggunakan gaya chibi, yang artinya karakter memiliki kepala yang besar dan badan yang tidak proporsional. Menurut Gen Sato, animator veteran Jepang dan penulis “Bagaimana Menggambar MANGA - Karakter Super-Deformed”, karakter chibi harus memiliki rasio antara kepala sampai tubuh antara 1: 1 dan 4: 1. Jadi kepala tidak harus lebih besar dari pada tubuh, tapi bisa jadi jauh lebih besar. Selain itu, fitur wajah biasanya dlebih-lebihkan dan dikumpulkan ke tengah wajah. Semua gambar merupakan gambar reproduksi pribadi.

1. Karakter Udin



Gambar 11. Karakter Udin (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Deskripsi: Merupakan karakter utama dari komik Vulcanman-Z. seorang mahasiswa yang tak memiliki teman hingga tiba-tiba ia mendapatkan mimpi yang aneh tentang seseorang memberikan sebuah alat untuk berubah bentuk menjadi Vulcanman.

Analisis: Dari pendekatan siluet dan gesture, Udin memiliki bentuk yang unik, dengan badannya yang murung, tidak tegap, warna merah yang dominan, serta pakaian kaos dan celana jeans. Dalam bentuk Zero Form (berkostum) memiliki keunikan tersendiri yaitu mata merah yang lebar, cakram di dada, dan pedang, serta antenna di kepala.

2. Yvonne



Gambar 12. Karakter Yvonne (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Deskripsi: Teman dari Udin, juga bekerja di Nuris Foundation. Peneliti utama proyek rahasia. **Analisis:** Dari pendekatan siluet dan gesture, Yvonne memiliki bentuk yang ceria. Mulai dari postur tubuh yang tegap, warna kuning yang dominan, dan

pakaian yang feminim. Ditambah keunikan dari Yvonne yaitu mata bulat dan selalu menggunakan bahasa tubuh yang ceria.

3. Choki Nuris



Gambar 13. Karakter Choky Nouris (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Deskripsi: Pemilik dari Nuris Foundation, dan juga teman bertarung Vulcanman, Vulcanman Slider. Perannya adalah membantu Udin dan kota Koalapanda dari monster dan penjahat.

Analisis: Dari pendekatan siluet dan gesture, Choki memiliki bentuk yang formal dan kaku. Postur tubuh yang kaku, tidak banyak gerakan yang dilakukan, warna yang dipakai hanya warna warna yang gelap seperti hitam. Dalam bentuk Slider (berkostum) memiliki warna palet yang berbeda, yaitu hijau. Dan keunikan dari kedua bentuk tersebut adalah adanya bentuk kotak di masing-masing wajah, seperti kaca mata di bentuk biasa, dan mata kotak. berwarna hitam di kostum Slider. Serta slider memiliki senjata berupa pistol.

4. Tokoh Z



Gambar 14. Karakter Toko Z (Sumber: PT Mizan Pustaka)

Deskripsi: Bentuk lain dari alat perubahan Vulcanman. Bentuknya menyerupai burung hantu dengan ekor rakun. **Analisis:** Dari pendekatan siluet dan gesture, Z memiliki bentuk yang kecil dan mudah diingat layaknya maskot. Bentuk yang simple juga mempermudah bagi pembaca untuk mengidentifikasi karakter ini. Desain dari Z juga mempengaruhi perwatakannya yang konyol, dan menggemaskan.

Pembahasan Karakter

Karakter di komik Vulcaman-z di desain secara simple (dan menggunakan warna yang sedikit), tidak seperti komik pada umumnya, namun dalam komik strip ini merupakan hal yang biasa. Walaupun gaya gambar yang digunakan merupakan gaya gambar chibi, namun tiap karakter tetap memiliki keunikan visual yang berbeda beda.

- Udin: Siluet dan gestur yang murung dan tidak bersemangat, dominan warna merah, raut wajah pemurung. Keunikan

yang lain seperti pakaian kasual dan reaksi yang selalu berlebihan

- Yvonne: Siluet dan gestur yang tegap dan bersemangat, dominan warna kuning dan putih, raut wajah periang. Keunikan yang lain seperti pakaian formal, dan selalu memakai kacamata bundar.
- Choki Nuris: Siluet dan gestur yang tegap dan kaku, dominan warna hitam dan hijau, raut wajah misterius. Keunikan yang lain seperti pakaian penelitian yang selalu digunakan, dan kacamata hitam serta form lain dari vulcaman.
- Z : Siluet dan gestur yang kecil dan lucu, dominan warna coklat, raut wajah polos. Keunikan yang lain seperti bentuk badan gabungan dari rakun dan burung hantu, serta perubahan lain menjadi bentuk Device.
- Ruby: Siluet dan gestur yang kasual dan fleksibel, memiliki warna dominan lebih dari tiga, raut wajah yang pemarah. Keunikan yang lain seperti pakaian kasual misalnya jaket selalu dikenakan, juga perubahan bentuk vulcaman yang beragam.
- Viper: Siluet dan gesture yang kaku, memiliki warna dominan merah dan hitam, raut wajah tidak terlihat (selalu menggunakan garis efek).
- Bukhbru: Siluet dan gesture yang tegas, dominan warna hitam, raut wajah yang lesu dan letih.
- Vulcaman Taurus dan Monster Komodo:

Siluet dan gesture yang perkasa dan besar, dominan warna hitam dan pastel, raut wajah yang pemaarah.

Penyajian Ekspresi

Dalam buku *Mastering Manga : A Mangaka's Survival Guide* (MakanKomik, GentaCraft 2013), dikatakan bahwa gaya gambar chibi merupakan gaya gambar yang memiliki ekspresi dengan penggambaran hiperbola (berlebihan). Penggambarannya pun hampir tidak ada batasnya. Kita bisa menambahkan garis-garis atau elemen apapun agar ekspresi tersebut semakin asyik. Biasanya ekspresi ini digunakan untuk menggambarkan karakter yang sedang bertingkah konyol, atau adegan-adegan lucu yang membuat pembaca tertawa. Tentunya akan menjadi nilai plus dan daya tarik tersendiri apabila kita bisa menempatkan dan meramu disaat yang tepat. Semua gambar merupakan gambar reproduksi pribadi.

Pembahasan Ekspresi

Ekspresi yang telah dianalisa merupakan ekspresi yang sering digunakan dalam komik ini sebagai reaksi dari suatu kejadian tertentu. Dalam komik ini, hampir semua ekspresi dibuat secara berlebihan, dikarenakan ekspresi di dalam komik bergenre komedi sangat krusial dalam menentukan sebuah joke atau lelucon akan berhasil atau tidak. Penggambaran tiap ekspresi juga memiliki perbedaannya tersendiri, yaitu:

- a. Senang : digambarkan dengan mulut yang terbuka atau tersenyum, adanya garis-garis diagonal di sekitar pipi, postur badan yang tegap, dan beberapa digambarkan dengan garis efek di sekitar kepala atau wajah.
- b. Sedih : digambarkan dengan mulut tertutup atau terbuka berbentuk kotak, garis lengkung berirama sebagai air mata, postur badan yang melengkung kebawah, dan juga garis efek bulatan kecil disekitar wajah sebagai percikan air mata.
- c. Terkejut : hampir sama dengan sedih, bedanya tidak ada garis yang menggambarkan air mata dan percikannya, wajah digambar lebih aneh seperti bola mata keluar, juga posturnya yang lebih kaku. Biasanya juga ditambah garis efek yang berlebihan.
- d. Kecewa : hampir tidak memperlihatkan raut wajah, hanya menampilkan postur tubuh yang membungkuk, dan digambar garis efek horizontal dan vertikal.
- e. Bersemangat : adanya gambar tangan yang berbeda-beda serta garis lengkung di sekitarnya, menandakan karakter sedang melakukan suatu aksi dengan cepat.
- f. Bingung : digambarkan dengan mulut yang melengkung tidak berirama atau zig-zag, ditambah garis efek yang menggambarkan percikan keringat.
- g. Kesal/Marah: digambarkan dengan mulut yang terbuka lebar atau setengah terbuka, dan nada banyak garis efek yang

tajam di raut wajah dan sekitar tubuh.

- h. Malu : digambarkan dengan garis-garis diagonal di hampir seluruh permukaan wajah, juga adanya garis efek lengkung di sekitar tubuh.

Pembahasan Warna

Warna pada ilustrasi yang ada pada komik Vulcaman-z menggunakan komposisi warna yang hampir sama pada tiap-tiap ilustrasi. Hanya, tiap-tiap ilustrasi memiliki ciri khas warna yang berbeda beda, yaitu:

- a. Ilustrasi Pin Up Portrait: menggunakan komposisi warna hangat, ditambah dengan warna netral seperti warna hitam.
- b. Ilustrasi sampul: menggunakan komposisi warna yang variatif, dengan menggabungkan warna hangat dan warna dingin, Namun masih didominasi warna hangat. Ada juga warna netral sebagai penyeimbang dari gambar tersebut.
- c. Ilustrasi Pin Up Spread/Landscape : merupakan ilustrasi yang paling banyak menggunakan warna yang bervariasi daripada ilustrasi lainnya di dalam komik. Sama seperti ilustrasi sampul, berbagai warna hangat dan dingin digabungkan dalam satu gambar.
- d. Lembar karakter : Warna pada ilustrasi ini merupakan warna hangat. Merah, kuning, dan oranye mendominasi ilustrasi. Namun terdapat juga beberapa aksentuasi berwarna netral, putih dan hitam di beberapa bagian. Juga di bagian karakter Vulcaman Slider menggunakan warna

hijau muda, yang mana merupakan warna dasar dari karakter tersebut.

Pembahasan garis aksi

Garis aksi pada komik vulcaman-z tidak banyak jenis dan macamnya, Dikarenakan batas ukuran panel yang kecil. Prinsip dasar desain juga dapat diterapkan pada komik ini sebagai landasan mengidentifikasi jenis dan fungsi dari masing-masing garis aksi. Tetapi ada beberapa prinsip dasar desain yang penggunaannya berbeda pada komik ini. Berikut fungsi garis aksi yang ada pada komik Vulcaman-z:

- a. Garis lurus diagonal : digunakan untuk memberikan kesan pada keadaan yang tidak stabil, bergerak, dan impulsif.
- b. Garis lurus horizontal : digunakan untuk memberi efek yang statis, tidak bergerak. Namun juga dapat digunakan untuk memberikan kesan cepat, gesit, dan dinamis jika dibuat atau diterapkan sebagai latar dari sebuah panel.
- c. Garis diagonal yang membentur : digunakan untuk memberikan kesan yang misterius, konflik, jahat. Diterapkan sebagai salah satu garis efek yang sering digunakan pada karakter antagonis.
- d. Garis lengkung : menggambarkan suatu keadaan dimana suatu karakter atau benda berpindah dari satu tempat ke tempat lain sebagai jejak gerakan yang telah dilakukan. Bisa juga digunakan sebagai efek gerakan, pantulan, dan guncangan.

Pembahasan Balon Teks

Balon teks merupakan bagian penting dari sebuah komik. Dari analisa diatas, diketahui bahwa dalam komik Vulcaman-z, balon kata terdapat banyak macam dan bentuknya. Penggunaanya tergantung dari bentuk balon kata tersebut, dan masing-masing balon kata memiliki fungsi yang berbeda-beda. Penggunaan balon kata tersebut yaitu :

- a. Balon kata normal : sebagai balon kata yang umum digunakan untuk menempatkan dialog biasa.
- b. Balon kata dalam hati/monolog : digunakan untuk menempatkan perbincangan antara karakter dengan dirinya sendiri.
- c. Balon kata bergumam : sebagai balon kata untuk menempatkan sebuah kata gumaman dan diletakkan di dekat karakter juga berukuran kecil. contohnya seperti “hmm”, “eh?”, “hng?” dan lain lain.
- d. Balon kata tajam/berteriak : digunakan untuk menempatkan sebuah kata atau kalimat yang keras dan agresif. Dalam pemakaiannya, tulisan bisa memakai font biasa ataupun juga tulisan tangan untuk memberikan kesan yang lebih dinamis.
- e. Balon kata simbol : merupakan balon kata yang diisi oleh simbol untuk memberikan visualisasi tentang suara atau bunyi yang non-verbal.
- f. Balon kata narasi: merupakan balon kata yang digunakan untuk menempatkan

narasi, sebagai informasi tambahan bagi pembaca.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Penyajian Visual pada komik Vulcaman-Z memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam menyajikan informasi dalam bentuk visual, yaitu:

- a. Visual pada layout komik empat panel memiliki kerapihan dan urutan penulisan yang selalu sama dan teratur, namun sedikit terbatas oleh ukuran panel. penggabungan spread dengan empat panel, membuat sebuah komposisi format komik yang unik dan tidak lazim dipakai. Kemudian pemakaian panel broken dan borderless, serta bermacam shoot kamera, memberikan variasi paneling dan kesan yang berbeda beda
- b. Karakter yang dibuat menggunakan gaya gambar yang simple, namun masih memiliki siluet, gesture, warna, pakaian dan keunikannya yang dapat diidentifikasi pada masing-masing karakter. Masing-masing karakter memiliki visual yang unik, misalnya Udin dengan rambut merah, kaos polos dan jeans, gesture nya yang loyo, dan raut wajahnya yang flat, datar. Sedangkan Yvonne dengan rambut kuning, seragam formal, gesture yang tegap dan bersemangat juga wajahnya yang ceria.
- c. Ekspresi yang digambar berlebih-lebihan,

- dengan tujuan membuat sebuah rangsangan kepada pembaca agar tertawa melihat cerita lelucon dari komik. Contohnya ekspresi terkejut yang selalu digambarkan dengan mulut terbuka lebar berbentuk persegi, raut wajah yang digambar aneh, gesture yang kaku, dan memiliki beberapa garis efek zig-zag disekitarnya.
- d. Warna pada ilustrasi yang ada di dalam komik memiliki desain, komposisi warna, skema yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam penggunaan warna dasar. Seperti contohnya di ilustrasi sampul menggunakan warna yang bervariasi, antara warna hangat dan dingin. Di ilustrasi pin up portrait menggunakan warna yang dominan warna hangat,
- b. dengan aksen warna netral. Tetapi kedua ilustrasi tersebut masih memiliki warna dasar yang sama. Seperti merah, kuning, biru, dan menggunakan teknik pewarnaan yang sama yaitu cell shading.
- a. Garis aksi pada komik ini tidak banyak macamnya dibandingkan dengan komik berformat normal. Keterbatasan ruang dalam panel untuk menggambar menjadikan faktor utama dalam minim digambarnya garis aksi. Namun intensitas penggambaran garis aksi selalu berubah-ubah menuruti jalan cerita komik. Contohnya saja pada panel kemunculan monster berbeda intensitas

penggambaran garis aksi daripada panel pemberian reaksi lelucon.

- b. Balon kata di dalam komik ini cukup bervariasi. Tiap balon kata juga unik dan memiliki kegunaannya masing-masing. Contohnya balon kata normal digunakan untuk berdialog antar karakter, balon kata monolog untuk karakter berbicara dengan dirinya sendiri, balon kata tajam untuk dialog yang keras, lantang, dan agresif seperti berteriak, serta balon kata narasi yang digunakan untuk pemberian informasi tambahan dalam bentuk narasi.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ame, T. (2013). *Cara Mudah Menggambar Shoujo Manga*. Jakarta: Transmedia Pustaka
- Geogernes, C. (2007). *How to Cheat in Adobe Flash CS3: The art of design and animation*. Oxford: Elsevier.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Tirtakusuma, G. (2013). *Vulcaman-Z*. Bandung: CV Curhat Anak Bangsa
- MakanKomik. (2013). *Mastering Manga: A Mangaka's Survival Guide*. Surabaya: GentaCraft
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: KPG Gramedia (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Nur, R., Arsyad, S., & Muhamad. (2017). *Pengantar Sistem Manufaktur*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Nasrullah, R., Novita, S., & Intan. (2012). *Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan*

- Islam dalam Komik “Si Bujang”. *Vol 6*, (1). Diambil dari <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/idajhs/article/view/325/440>. (Oktober, 2017). <https://thepatronsaintofsuperheroes.wordpress.com/2015/12/07/analyzing-comics-101-layout/> (Desember, 2017).
- Novianti, N. (2007). "Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang". *Vol 1*, (2). Diambil dari <http://journal.binus.ac.id/index.php/Lingua/article/view/321>.
- Septiadi, Ng, William Surya. Suwasono, Arief Agung. Cahyadi, Jacky. (2016). *“Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media”*. Diambil dari <https://www.neliti.com/publications/86489/perancangan-komik-strip-sebagai-media-layanan-masyarakat-untuk-bijak-dalam-berso> (Oktober, 2017).
- Mami Suzuki. (2016). CHIBI: THE JAPANESE WORD THAT'S CUTE and OFFENSIVE :THE ORIGINS, THE OFFENSIVE, AND THE OTAKU. Diambil dari <https://www.tofugu.com/japanese/hibi/>.
- Artikel dan Website
- Walker, B. (2002). *The comics: since 1945*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Anonim. (2017). Penyajian. Diambil dari <http://kbbi.kata.web.id/penyajian/> (November, 2017).
- Lie, C. (2014). Cara mendisain karakter komik yang sukses. Diambil dari <https://www.kaskus.co.id/thread/53a9d11f902cfe26358b4614/cara-mendisain-karakter-komik-yang-sukses/> (November, 2017).
- Traci Gardner. (2006). *Comic Vocabulary Definitions and Examples: Layout & Design*. Diambil dari <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/comicdefinitions-design.pdf> (Desember, 2017).
- Chris Gavalier. (2015). *Analyzing Comics 101 (Layout)*. Diambil dari

