

Tinjauan Prinsip-Prinsip Visual Pada Komik “Guild” Karya Irfan Rianto

Review of Visual Principles in The Comic “Guild” Works Irfan Rianto

Muhammad Choir Affandi Adjie Rangkuti¹⁾* & Onggal Sihite²⁾

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima : 18 Januari 2021 ; Direview: 20 Januari 2021 ; Disetujui: 09 Februari 2021

*Corresponding Email : kucingkeren@gmail.com

Abstrak

Komik “Guild” merupakan komik yang memiliki gaya gambar Jepang yaitu Manga dan menerapkan prinsip-prinsip visual yang patut untuk dijadikan bahan studi untuk mempelajari prinsip-prinsip visual tentang komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan meninjau visual komik “Guild” ditinjau dari prinsip-prinsip visual emphasis menurut MS Gumelar. Populasi dalam penelitian ini adalah 15 halaman pada chapter 1 komik “Guild”. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data dokumentasi dan studi pustaka. Data primer berupa visual komik “Guild” chapter 1 karya Irfan Rianto, pengumpulan data dalam penelitian ini melalui studi pustaka, observasi, pengolahan data, teknik analisis data, generalisasi dan instrumen kemudian data yang sudah terkumpul dilakukan triangulasi untuk menguatkan kredibilitas hasil penelitian. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa komik “Guild” sudah menerapkan prinsip-prinsip visual emphasis sesuai dengan pedoman MS Gumelar meskipun dalam penerapannya masih terdapat di lima halaman yang masih memiliki kekurangan sehingga tampak belum maksimal dan konsisten.

Kata kunci: Komik, Prinsip-Prinsip Visual, MS Gumelar.

Abstract

Comic “Guild” is a comic that has a Japanese drawing style, namely Manga and applies visual principles that should be used as study material to study visual principles about comics. This study aims to identify and review the visual comics of “Guild” in terms of these principles. the principle of visual emphasis according to MS Gumelar. The population in this study is 15 pages in chapter 1 of the comic “Guild”. This type of research uses qualitative research methods with documentation data collection techniques and literature study. Primary data is in the form of visual comic “Guild” chapter 1 by Irfan Rianto, data collection in this research is through literature study, observation, data processing, data analysis techniques, generalizations and instruments. Then the data that has been collected is triangulated to strengthen the credibility of the research results. From the results of the study it was concluded that the comic “Guild” had applied the principles of visual emphasis according to the MS Gumelar guidelines, although in its application there were still five pages that still had shortcomings so that it looked not optimal and consistent.

Keywords: Comics; Visual Principles; MS Gumelar.

How to Cite: Muhammad Choir Affandi Adjie Rangkuti & Onggal Sihite. (2021). Tinjauan Prinsip-Prinsip Visual Pada Komik “Guild” Karya Irfan Rianto. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 3(3): 1273-1284.



PENDAHULUAN

Sebuah komik berseri yang dimuat di majalah komik lokal yaitu “KMI ROKET” yang diterbitkan oleh M&C Publishing pada bulan Juli tahun 2015 dengan judul komik yaitu “Guild” karya Irfan Rianto, komik ini bercerita tentang seorang pemuda yang bernama Panca Wira yang berkunjung ke sebuah kota yang bernama kota Yaka. Lalu secara tidak sengaja Panca Wira terjebak ke dalam sebuah konflik di kota tersebut. Setingan waktu dalam komik ini yaitu berada diabad pertengahan, komik ini juga memiliki tema yaitu komik aksi yang ditujukan untuk remaja. Komik “Guild” karya Irfan Rianto ini memiliki 3 buah edisi disetiap terbitan di majalah. Dimana edisi terakhir dari komik ini berada di edisi ke 3, setelah itu majalah komik ini tidak lagi terbit. Komik ini memiliki gaya komik jepang yang biasa disebut *manga*, lalu disetiap edisi pada komik “Guild” yang diteliti memiliki jumlah halaman tiap edisinya 22-23 halaman. Majalah KMI Raket ini ialah komik yang digarab oleh suatu komunitas yang terdapat di media sosial facebook yaitu grub komunitas mangaka Indonesia, dimana seluruh anggota komunitas facebook tersebut berisikan orang-orang yang bergerak dalam bidang menggambar komik. Lalu pada tahun 2015 terbentuklah majalah KMI Raket yang berisi karya-karya komikus dari komunitas KMI (komunitas mangaka Indonesia). Majalah komik ini memiliki total keseluruhan halaman di seluruh edisi berjumlah 216 halaman hitam putih dan greyscale.

Komik ini merupakan salah satu karya seni rupa yang mampu memberikan hiburan yang bersifat dramatis, heroik dan edukasi yang berisi hiburan dengan visualisasi gambar dan isi cerita yang saling berkesinambungan. Ketika membaca komik ini, saya merasa adanya ketidakkonsistenan dalam penerapan prinsip-prinsip visual pada komik ini. Contohnya seperti pada adegan pertarungan antar karakter, dengan menyesuaikan bentuk panel dan adegan antar karakter yang dibuat secara baik dan diatas prinsip-prinsip proporsi dan gestur mampu menimbulkan efek visual yang harmonis dan enak dilihat bagi pembaca dan mampu memaksimalkan dampak penekanan prinsip *emphasis* pada komik. Namun dalam komik ini saya melihat bahwa komik ini sudah dibuat berdasarkan prinsip-prinsip visual seperti prinsip *emphasis* namun masih terjadi kekurangan dalam memvisualisasikan bentuk gambar sehingga penekanan prinsip *emphasis* pada komik masih terasa belum maksimal (Risvantry & Erdansyah, 2020; Agustin & Ibrahim, 2020; Sinaga & Triyanto, 2020).

Bila ditinjau prinsip visual *emphasis*nya yang didukung dengan teori prinsip-prinsip visual menurut Gumelar (2011), saya melihat bahwa komik “Guild” ini sudah menerapkan prinsip visual *emphasis* namun masih kurang maksimal dibeberapa gambar, seperti pada penekanan prinsip *emphasis size* terhadap antar karakter pada gambar. Lalu saya menemukan adanya kekurangan dalam memilih penerapan visualisasi adegan heroik pada adegan yang seharusnya memiliki penerapan prinsip *emphasis great pose* atau *great action* karena prinsip *emphasis size* nya yang masih belum konsisten. Terkadang visualisasi dari anggota tubuh karakter terlihat cukup simetris, namun terkadang juga tidak simetris sehingga menyebabkan kurang maksimalnya prinsip *emphasis great pose, great action* pada adegan dalam komik. Lalu saya juga melihat bahwa adanya penekanan prinsip *emphasis isolation* dan *emphasis space* yang diterapkan dalam menggambar latar belakang komik seperti bangunan, latar belakang karakter figuran yang masih belum maksimal sehingga masih belum terlihat menyatu.

Sebelumnya terdapat penelitian Fahrizal (2017) tentang komik juga seperti yang peneliti teliti namun, dengan judul yang berbeda yaitu “Studi Visual Komik Wanara Karya Sweta Kartika di Tinjau Dari Prinsip Clarity Menurut Scoutt McCloud”. Lalu Da 2019, terdapat kelanjutan penelitian tentang komik kembali dengan judul “Analisis Kekuatan Visual Komik Digidoy Tahun 2018 di Tinjau Dari Elemen Karakter dan Intensitas Komik Menurut Scoutt McCloud”. Kedua judul penelitian tersebut meneliti tentang komik seperti yang peneliti teliti, namun dengan indikator yang berbeda. Skripsi tahun 2017 membahas komik berdasarkan prinsip clarity dan yang tahun 2019 membahas komik berdasarkan elemen karakter dan intensitasnya, kedua pembahasan tersebut sama-sama berdasarkan teori dari Scoutt McCloud. Sedangkan pada pembahasan saya kali ini membahas komik “Guild” berdasarkan teori dari Gumelar dengan pokok pembahasan prinsip-prinsip *emphasis*.



Komik yang baik menurut peneliti dan dikuatkan dengan teori Gumelar ialah komik tersebut terdiri dari beberapa prinsip-prinsip visual yaitu emphasis (penekanan), composition (komposisi), camera view (sudut pandang kamera), dan function (fungsi) (Gumelar, 2011). Dikarenakan saya hanya memfokuskan masalah hanya pada prinsip emphasis (Penekanan) maka saya merasa hanya perlu menjabarkan secara ringkas tentang emphasis dan akan dijelaskan lebih detail dalam pembahasan selanjutnya. Emphasis (Penekanan) merupakan salah satu prinsip visual yang penting dalam suatu karya komik. Penerapan prinsip visual emphasis yang benar ialah dengan menerapkannya kedalam komik sesederhana dan sejelas mungkin sehingga mudah dimengerti oleh pembaca transisi alur panel ke panel dalam komik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum visual komik "Guild" karya Irfan Rianto, dari aspek prinsip-prinsip visual komik dalam penerapan prinsip *emphasis* sehingga mampu membuat pembaca memahami dan memberikan kesan pada isi disetiap adegan dan momen pada komik. Serta untuk mengetahui apa saja prinsip-prinsip visual yang terdapat pada sebuah karya komik dan diharapkan dapat berguna untuk studi tentang komik lainnya.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan evaluatif. penelitian evaluatif merupakan suatu design dan prosedur evaluatif dalam mengumpulkan data secara sistematis untuk menentukan nilai atau manfaat dari suatu praktik (pendidikan) (Sukmadinata, 2008). Penelitian evaluatif merupakan suatu proses yang dilakukan dalam rangka menentukan kebijakan dengan terlebih dahulu, mempertimbangkan nilai-nilai positif dan keuntungan suatu program, serta mempertimbangkan suatu teknik yang telah digunakan untuk melakukan penelitian. Maka, dalam penelitian ini penulis membuat chapter 1 dalam komik "Guild" sebagai populasi dan dalam chapter 1 terdapat 22 halaman.

Sampel adalah bagian yang dipergunakan untuk tujuan penelitian populasi atau aspek-aspeknya. Sampel dapat juga dikatakan sesuatu wakil populasi atau bagian dari populasi. Agar sampel yang diambil dapat digunakan untuk keperluan analisis dan mewakili karakteristik populasi, maka pengambilan sampel harus memenuhi prosedur yang telah ditentukan (Arikunto, 2006). Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Maka teknik atau pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang bertujuan memilih dan memilih apa yang akan diteliti sehingga cocok untuk penelitian ini. Karena akan memilih halaman dalam komik yang sesuai dengan variabel yang peneliti teliti, maka dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu chapter 1 namun hanya diambil 5 halaman yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data. Proses tersebut dilakukan dengan metode tertentu, dan jenis metode dapat dipilih dan digunakan tergantung pada sifat dan karakteristik penelitian yang digunakan. Beberapa cara peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi
2. Studi Kepustakaan
3. Pengumpulan data, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - Membaca dan mengamati berbagai visualisasi prinsip visual komik yang terdapat pada buku komik *Guild* karya Irfan Rianto.
 - Memberi tanda persandian (*coding*) pada panel-panel setiap halaman di tiap-tiap chapter.
 - Menganalisis objek serta mengklasifikasikan prinsip visual pada komik yang ada pada komik *Guild*.
 - Mendeskripsikan data tersebut dengan dilengkapi tabel.

Adapun prosedur analisis lanjutan yang dilakukan adalah :

- Merevisi tabel berdasar kecenderungan keterkaitan muatan unsur prinsip-prinsip desain komik.
- Menyusun kategorisasi prinsip desain komik berdasar konsep atau prinsip yang mendasari keterkaitan.
- Mendeskripsikan berdasar intepretasi
- Menentukan kecenderungan unsur prinsip desain komik berdasar rata-rata unsur-unsur prinsip visual komik yaitu *Emphasis* atau penekanan.

Sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif, penelitian ini tidak dapat mengeneralisasi kesimpulan baik pada setiap unsur prinsip visual komik maupun secara keseluruhan. Penulis menguraikan secara unik muatan-muatan yang terkandung pada setiap indikator pada setiap unsur prinsip-prinsip visual komik. Hal-hal yang terkandung tersebut ditandai dengan keterkaitan indikator dan indikasi dengan kode bilangan 1 sebagai tanda “ada” dan bilangan 0 sebagai tanda “tidak ada”. Kode muatan prinsip-prinsip visual komik ini dijelaskan dalam bentuk tabel instrumen identifikasi unsur prinsip-prinsip desain komik.

Tabel 1. Kecenderungan Unsur Prinsip *Emphasis*

No.	Prinsip-Prinsip desain Komik	Muatan Indikator	Keterkaitan	Keterangan
1.	Emphasis (Penekanan)	Image or Text		
		Opposition (Versus/Berlawanan)		
		Contrast Warna		
		Size/Ukuran		
		Isolasi/Posisi		
		Age & Era (Usia & Era karakter)		
		Sex/Jenis Kelamin		
		Direction		
		Space/Ruang		
		Great Pose, Great Action, (Great Scene)		
		Efek Visual		
		Jumlah		

Berdasarkan uraian di atas penulis tidak melakukan generalisasi sebagai cara untuk menghasilkan kesimpulan. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil inteprestasi secara deskriptif kualitatif pada setiap unsur prinsip-prinsip visual komik.

Ada banyak menurut para pakar tentang definisi dari komik, beberapa diantaranya yaitu, McCloud membuat definisi komik sebagai “Gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca” (McCloud,1993). Berbeda dengan McCloud, Eisner justru mendefinisikan kalau “komik ialah susunan suatu ide yang ditata oleh gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik” (Eisner,1986). 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 (Musnur,2019).

Gumelar (2011) mendefenisikan *emphasis* pada komik yaitu : “*Emphasis* (Penekanan) atau poin penting yang bersifat menonjolkan suatu adegan yang menarik dalam komik. Intinya adalah dengan memberikan suatu adegan dalam komik, suatu halaman dalam komik, suatu panel atau cerita dalam komik yang terfokus atau mampu membuat pembaca terfokus terhadap suatu adegan hingga perhatian pembaca langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang kita tekankan tadi.”

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil yaitu bahwa *emphasis* ialah suatu prinsip penekanan dalam mendesain visualisasi pada suatu karya seni, terutama pada komik dalam menekankan sesuatu pada karya dengan lebih mendominankan bagian-bagian tertentu.

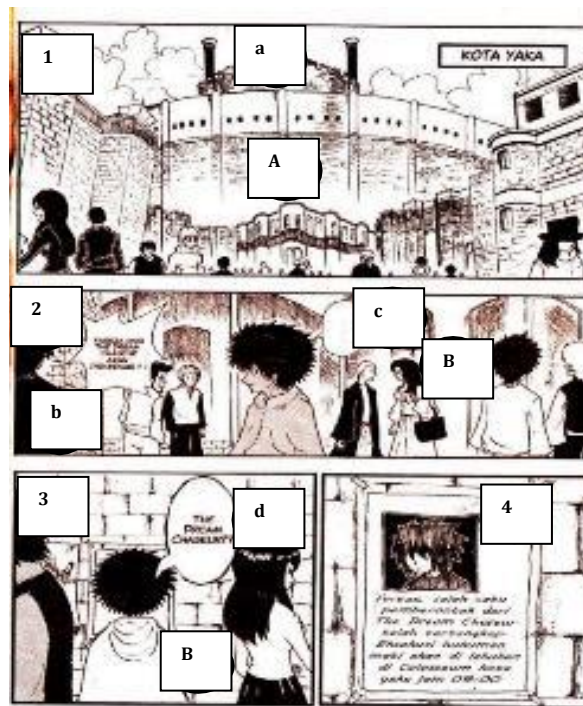
Gumelar dalam *comic making*, cara membuat komik (2011) menjelaskan bahwa prinsip *emphasis* memiliki 11 sub bagian yang terdiri dari :

1. Image or Text, Dunia komik menekankan pada gambar, maka tentu saja adegan berupa gambarlah yang sangat diutamakan, teks hanya sebagai tambahan bila diperlukan, dan jangan sampai komik dipenuhi dengan teks saja.
2. Prinsip Emphasis Opposition (versus/berlawanan), Opposition atau berlawanan bisa pada perbedaan warna (Contrast). Perbedaan tinggi, perbedaan gemuk dan kurus, memberi warna yang berbeda pada karakter utama dan karakter pendukung sangat penting, agar pembaca tidak bingung.
3. Prinsip Emphasis Contrast (perbedaan warna yang mencolok), Warna kulit, warna baju yang berbeda akan membuat karakter satu dan lainnya mudah diingat dan dibedakan. Terkecuali dalam cerita tersebut memang ada karakter kembar mereka memang sengaja atau tidak sengaja membuat orang lain kebingungan termasuk pembaca, namun tentunya di akhir cerita akan terungkap bahwa mereka adalah kembar.
4. Prinsip Emphasis Size (ukuran), Ukuran merupakan salah satu bagian dari prinsip penekanan juga. Ukuran memberikan penekanan yang unik juga, ukuran dapat dilakukan dengan banyak cara yaitu dengan memanipulasi proporsi.
5. Prinsip Isolasi/Posisi, Memberi penekanan juga bisa dilakukan dengan meletakkan satu kelompok besar berkumpul disuatu tempat dan lalu ada kelompok kecil, atau bahkan sendirian disuatu tempat yang agak jauh atau bahkan jauh sekali.
6. Prinsip Emphasis Age & Era (usia & era karakter), Dengan memberikan penekanan usia ataupun eranya pada suatu karakter, maka akan tampak jelas penekanan usia pada tiap – tiap karakter.
7. Prinsip Emphasis Sex/Jenis Kelamin, Dengan memberikan penekanan jenis kelamin maka sebuah komik akan kaya dalam menentukan ataupun mengatur dari tiap – tiap emosi maupun konflik yang dialami tiap – tiap karakter.
8. Prinsip Emphasis Direction, Memberi arah ke suatu obyek yang diutamakan dengan petunjuk tertentu seperti tanda panah, efek garis fokus, urutan abjad, urutan angka dan juga gerakan tertentu.
9. Prinsip Emphasis Space/Ruang, Dengan memberikan ruang yang lebih pada suatu adegan atau dengan obyek gambar, akan memberi kelegaan bagi pembaca dan penekanan pada obyek tersebut semakin terasa.
10. Prinsip emphasis Great Pose, Great Action & Great Scene, Poin ini adalah poin yang sangat penting dalam sebuah karya komik untuk mendapatkan simpati dari pembaca. Yaitu dengan menerapkan suatu penekanan adegan dalam komik yang menekankan sebuah adegan yang keren dalam komik.
11. Prinsip Emphasis Effect Visual/Efek Visual, Visual effect (efek visual) merupakan suatu efek visual pada suatu komik. Dengan menekankan sebuah spesial efek maka suatu adegan dalam komik terlihat lebih dramatis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Chapter I Halaman I

Cerita dimulai dengan pemilihan prinsip *emphasis*/penekanan pada “image or text” pada panel pertama yang bertanda huruf “A”. pemilihan prinsip *emphasis*/penekanan image or text tersebut menekankan bahwa cerita dimulai di sebuah kota yang bernama kota Yaka. Untuk prinsip *emphasis contrast* pada komik ini tidak terlihat sama sekali dikarenakan komik ini ialah komik hitam putih sementara dalam teori prinsip *emphasis contrast* menurut Gumelar ialah penekanan pada warna yang mencolok sehingga menjadi karakteristik suatu karakter seperti warna kulit, rambut, dan sebagainya (Gumelar, 2011). Lalu, prinsip *emphasis isolation & position*, Age & era, direction space, visual effect juga belum terlihat penekanannya pada halaman ini. Namun pada prinsip *emphasis sex/gender* (B) terlihat penekanannya pada halaman ini sehingga menambah suasana keramaian pada adegan di tiap panel.

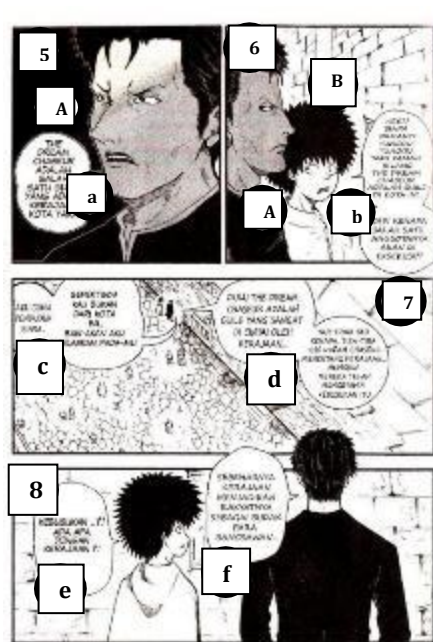


Gambar 1. Halaman 1 Chapter 1 Komik “Guild”

Tabel 2. Instrumen Identifikasi Kecenderungan Unsur Prinsip *Emphasis*

No	Prinsip-Prinsip desain Komik	Muatan Indikator	Keterkaitan	Keterangan
1.	Emphasis (Penekanan)	1. Image or Text	1	Prinsip
		2. Opposition (Versus/Berlawanan)	0	emphasis
		3. Contrast Warna	0	yang
		4. Size/Ukuran	0	ditemukan
		5. Isolasi/Posisi	0	pada
		6. Age & Era (Usia & Era karakter)	0	halaman
		7. Sex/Jenis Kelamin	1	ini hanya
		8. Direction	0	emphasis
		9. Space/Ruang	0	image or
		10. Great Pose, Great Action, (Great Scene)	0	text dan
		11. Efek Visual	0	sex/gender
		Jumlah	2	

Identifikasi Chapter 1 Halaman2



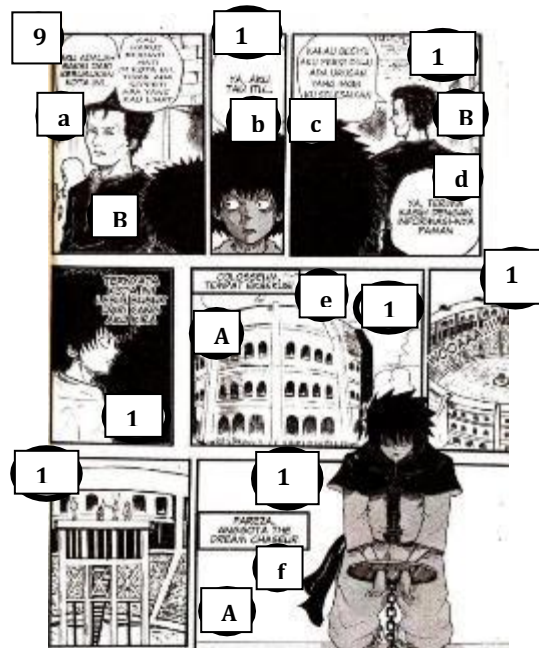
Gambar 2. Halaman 2 Chapter 1 Komik "Guild"

Pada halaman kedua ini peneliti menemui prinsip *emphasis space/ruang* atau jarak yang bertandakan huruf A, pada adegan ini karakter digambar dengan posisi condong ke arah kanan dan menyisakan jarak dibagian sebelah kiri lalu diisi dengan balon dialog. Lalu pada panel kedua, peneliti menemukan ada dua prinsip *emphasis*, yaitu prinsip *emphasis isolasi & posisi* lalu *emphasis space/jarak* atau ruang yang bertandakan huruf A untuk prinsip *emphasis space/jarak* atau ruang dan huruf B untuk prinsip *emphasis isolasi & posisi*. Pada prinsip *emphasis space* pada panel ini karakter yang berbaju hitam digambar dengan lebih condong ke arah kiri lalu menyisihkan ruang dibagian sebelah kanan, lalu diisi dengan balon dialog sehingga tampak seimbang. Lalu pada prinsip *emphasis isolasi & posisi* pada adegan dalam panel ini terlihat pada karakter yang berbaju hitam berada didepan karakter yang berjubah putih sehingga dapat dikatakan bahwa itu prinsip *emphasis isolasi & posisi*.

Tabel 3. Instrumen Identifikasi Kecenderungan Unsur Prinsip *Emphasis*

No	Prinsip-Prinsip desain Komik	Muatan Indikator	Keterkaitan	Keterangan
1.	Emphasis (Penekanan)	1. Image or Text	0	Pada halaman ini komikus menerapkan prinsip <i>emphasis space/ruang</i> dan
		2. Opposition (Versus/Berlawanan)	0	
		3. Contrast Warna	1	
		4. Size/Ukuran	0	
		5. Isolasi/Posisi	0	
		6. Age & Era (Usia & Era karakter)	0	
		7. Sex/Jenis Kelamin	2	
		8. Direction	0	
		9. Space/Ruang	0	
		10. Great Pose, Great Action, (Great Scene)	3	
		11. Efek Visual	0	
		Jumlah	3	

Identifikasi *Chapter 1* Halaman 3



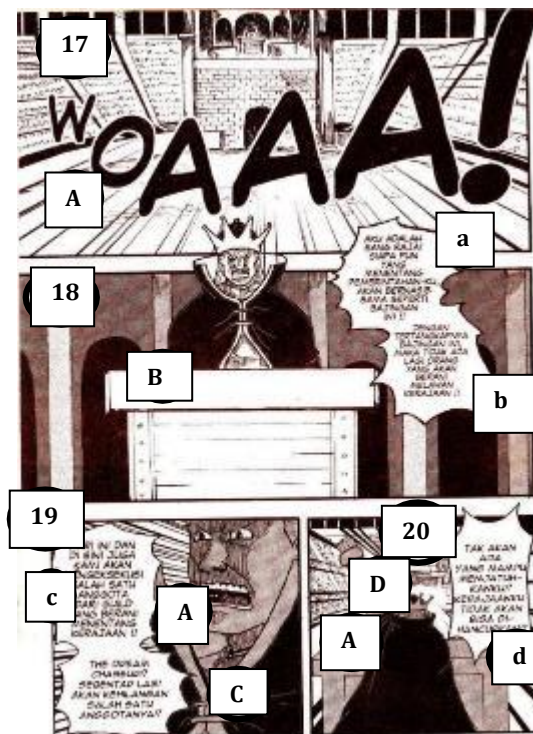
Gambar 3. Halaman 3 *Chapter 1* Komik “Guild”

Selanjutnya di halaman 3 ini komikus menerapkan dua prinsip emphasis, yaitu image or text (A) dan isolasi & position (B). Prinsip emphasis image or text terdapat pada panel ke 5 dan 8. Pada panel ke5, komikus menekankan penekanan transisi lokasi, sehingga terlihat bahwa komikus menekankan pada gambar lokasi pada panel ke 5 tersebut. Lalu pada panel ke 8, peneliti melihat kalau komikus menekankan pada gambar karakter. Sedangkan prinsip emphasis isolation & position terdapat pada panel 1 & 3 yang terdapat pada adegan pembicaraan antar karakter.

Tabel 4. Instrumen Identifikasi Kecenderungan Unsur Prinsip *Emphasis*

No	Prinsip-Prinsip desain Komik	Muatan Indikator	Keterkaitan	Keterangan
1.	Emphasis (Penekanan)	1. Image or Text	2	Pada halaman ini komikus lebih banyak menekankan emphasis image or text dan isolasi/posisi
		2. Opposition (Versus/Berlawanan)	0	
		3. Contrast Warna	0	
		4. Size/Ukuran	0	
		5. Isolasi/Posisi	2	
		6. Age & Era (Usia & Era karakter)	0	
		7. Sex/Jenis Kelamin	0	
		8. Direction	0	
		9. Space/Ruang	0	
		10. Great Pose, Great Action, (Great Scene)	0	
		11. Efek Visual	0	
		Jumlah	4	

Identifikasi Chapter 1 Halaman 4



Gambar 4. Halaman 4 Chapter 1 Komik "Guild"

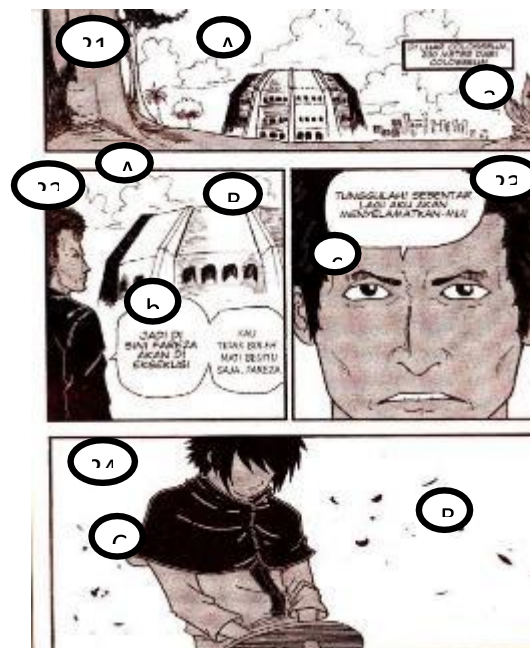
Pada halaman ini, peneliti menemukan 3 prinsip yaitu prinsip emphasis visual effect/efek visual yang bertandakan huruf A di panel pertama, panel ketiga, dan panel keempat. Effect visual/efek visual yang terdapat pada panel tersebut berbentuk focus line/garis fokus yang dibuat dengan maksud untuk memfokuskan suatu adegan pada panel. Lalu berikutnya peneliti menemukan prinsip emphasis image or text pada panel kedua yang bertandakan huruf B yaitu berbentuk adegan karakter seorang raja yang sedang berdiri di mimbar.

Lalu selanjutnya peneliti menemukan prinsip emphasis space/ruang atau jarak pada panel ketiga yang bertandakan huruf C yang berbentuk adegan karakter seorang raja tadi yang sedang berbicara. Penempatan dalam menggambar karakter raja pada panel ini lebih condong dibuat kearah sebelah sisi kanan dalam panel sehingga menyisakan space/ruang disebelah kiri pada panel, namun peneliti melihat bagian sisi kiri dalam panel tersebut diisi dengan balon dialog sehingga penerapan prinsip emphasis space/ruang atau jarak diterapkan dengan baik pada panel ini. Lalu pada panel keempat peneliti menemukan prinsip emphasis isolasi & posisi yang bertandakan huruf D. Pada penerapan prinsip ini di perlihatkan karakter raja tadi sedang berbicara dihadapan orang-orang dengan mengambil sudut pandang memperlihatkan bagian belakang karakter raja lalu didepannya digambar orang-orang yang mendengarkan raja tersebut. Dalam penerapan prinsip ini peneliti melihat sudah tampak kesan prinsip isolasi & posisi dalam adegan ini.

Tabel 5. Instrumen Identifikasi Kecenderungan Unsur Prinsip *Emphasis*

No	Prinsip-Prinsip desain Komik	Muatan Indikator	Keterkaitan	Keterangan
1.	Emphasis (Penekanan)	1. Image or Text	1	Prinsip emphasis yang ditemukan pada halaman ini ditemukan lebih banyak pada effect visual/efek visual
		2. Opposition (Versus/Berlawanan)	0	
		3. Contrast Warna	0	
		4. Size/Ukuran	0	
		5. Isolasi/Posisi	1	
		6. Age & Era (Usia & Era karakter)	0	
		7. Sex/Jenis Kelamin	0	
		8. Direction	0	
		9. Space/Ruang	1	
		10. Great Pose, Great Action, (Great Scene)	0	
		11. Efek Visual	3	
		Jumlah	6	

Identifikasi Chapter 1 Halaman5



Gambar 5. Halaman 5 Chapter 1 Komik “Guild”

Pada halaman ini peneliti menemukan adanya 5 prinsip emphasis, yaitu emphasis isolasi & posisi yang berada pada panel pertama yang bertandakan huruf A, tampak sebuah pohon yang berada didepan. Lalu di samping pohon tersebut terdapat bangunan kolosium yang tampak berada jauh dibelakang sehingga dapat dikatakan adegan tersebut menerapkan prinsip emphasis isolasi & posisi. Lalu berikutnya ada prinsip emphasis isolasi & posisi lagi pada panel kedua yang bertandakan huruf A, pada adegan karakter yang digambar pada sisi sebelah kiri lalu disebelah kanan digambar sebuah bangunan sehingga tampak bangunan tersebut berada di depan karakter tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa adegan tersebut menerapkan prinsip emphasis isolasi & posisi.

Berikutnya ada prinsip emphasis space/ruang atau jarak pada panel kedua yang bertandakan huruf B yang hampir sama dengan prinsip isolasi & posisi karakter yang ada dipanel kedua digambar dengan posisi condong ke sebelah kiri sehingga menyisihkan space sebelah

kanan, namun diisi dengan balon dialog sehingga adegan tampak seimbang. Lalu pada panel 4 menerapkan prinsip *emphasis image or text* yang bertandukan huruf C. Lalu yang terakhir kembali lagi peneliti menemukan prinsip *emphasis space/jarak* atau ruang yang bertandukan huruf B dimana penggambaran karakter lebih condong ke kiri sehingga menyisihkan bagian kanan dalam panel, namun diisi dengan gambar daun yang beterbangan sehingga adegan pada panel tampak seimbang.

Tabel 6. Instrumen Identifikasi Kecenderungan Unsur Prinsip *Emphasis*

No	Prinsip-Prinsip desain Komik	Muatan Indikator	Keterkaitan	Keterangan
1.	Emphasis (Penekanan)	1. Image or Text	o	Prinsip
		2. Opposition (Versus/Berlawanan)	o	<i>emphasis</i>
		3. Contrast Warna	o	yang
		4. Size/Ukuran	o	ditemukan
		5. Isolasi/Posisi	3	pada
		6. Age & Era (Usia & Era karakter)	o	halaman ini
		7. Sex/Jenis Kelamin	o	ditemukan
		8. Direction	o	lebih
		9. Space/Ruang	1	cenderung
		10. Great Pose, Great Action, (Great Scene)	o	kepada
		11. Efek Visual	o	penerapan
		Jumlah	4	prinsip <i>emphasis</i> isolasi & posisi

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada khalayak khususnya remaja tentang prinsip-prinsip visual dari Gumelar terutama tentang *emphasis* (penekanan) dari komik "Guild" ini. Demikian ini sangat berguna bagi masyarakat khususnya remaja agar lebih memperhatikan prinsip-prinsip visual dalam menciptakan karya seni komik. Penerapan prinsip-prinsip visual ini sangat memudahkan masyarakat dalam memahami alur cerita pada komik. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pembaca komik "Guild" dapat mengetahui prinsip-prinsip visual apa saja yang terdapat pada ke lima panel yang dibahas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T., & Ibrahim, A. (2020). Analisis Kaligrafi Kontemporer Dari Aspek Keterbacaan Huruf Dan Warna. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 187-192. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.251>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damanik, E.F. (2019). Analisis Kekuatan Visual Komik Digidoy Tahun 2018 di Tinjau Dari Elemen Karakter dan Intensitas Komik Menurut Scoutt McCloud, *Skripsi*. Universitas Negeri Medan.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. USA: Poorhouse Press.
- Fahrizal, O. (2017). Studi Visual Komik Wanara Karya Sweta Kartika di Tinjau Dari Prinsip Clarity Menurut Scoutt McCloud, *Skripsi*. Universitas Negeri Medan.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat : PT Index.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Musnur, I. (2019). Analisis Penyajian Karakter dan Alur Cerita Pada Komik Vulcaman-Z. *Jurnal Narada*. 6 (2): 318.
- Risvantry, U., & Erdansyah, F. (2020). Analisis Desain Brosur Pendidikan pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Al – Munadi Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 153-160. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.242>

- Sinaga, D., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ilustrasi Cover Novel Harry Potter Edisi Indonesia Karya Nicolas Fiber Ditinjau Dari Elemen Visual. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 265-272. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.292>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.