

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Dalam penulisan tugas akhir diperlukan tinjauan pustaka yang memiliki topik maupun studi kasus serupa dengan perancangan yang akan dibuat. Tinjauan pustaka tersebut berfungsi sebagai referensi yang dapat membantu menambah literatur untuk dasar teori maupun metode penelitian.

##### **2.1.1 Penelitian dengan judul *Perancangan Komik sebagai Media Informasi Pencegahan Tindakan Self-Harm pada Kalangan Pelajar***

Penelitian dengan judul Perancangan Komik Sebagai Media Informasi Pencegahan Tindakan *Self-Harm* Pada Kalangan Pelajar, disusun oleh Maria Spamyta Marceline Londo, Martin Setyawan, dan Peni Pratiwi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, 2022 [12]. Perancangan tersebut bertujuan memberikan informasi pencegahan tindakan *self harm* pada kalangan pelajar. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah 5W1H (*What, Why, Who, Where, When, How*). Teknik pengumpulan data melalui *mixed method* berupa, studi literatur, kuesioner, dan wawancara. Hasil dari penelitian tersebut adalah Webtoon Kanvas berjudul, *Once Step at a Time*, menceritakan tentang edukasi *self harm* dalam bentuk webinar yang membuat dua remaja pelaku *self harm* memutuskan untuk konseling setelah menontonnya.

Persamaan penelitian tersebut dengan penulis terletak pada tema penelitian yang mengangkat isu *self harm* yang merupakan istilah lain dari *self injury*, dan hasil akhir berupa komik digital. Perbedaan penelitian terletak pada teknik pengumpulan data, dimana penulis tidak menggunakan metode kuesioner. Serta metode analisis, penulis akan menggunakan SWOT. Selain itu cerita dalam komik juga akan berbeda, penulis ingin menyampaikan kisah yang lebih dalam tentang bagaimana rumitnya *self injury*. Mulai dari sisi emosional korban *self injury*, kebingungan dan kesulitan yang dialami oleh korban untuk dapat berhenti dari *self*

*injury*, saran dan motivasi untuk membantu memberitahu bahwa *self injury* bukanlah jalan yang tepat untuk mengekspresikan emosi, serta beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi dorongan melakukan *self injury*.

### **2.1.2 Buku berjudul *Stopping the Pain***

Buku berjudul *Stopping the Pain* adalah sebuah buku kerja yang diperuntukkan bagi remaja yang mengalami *self injury*. Buku ini ditulis pada tahun 2008 oleh Lawrence E. Shapiro, PH.D., dan berisi tentang informasi yang mengajak pembacanya memahami mengapa mereka melakukan *self injury*, langkah positif untuk menghadapi rasa kalut dan rencana untuk menjaga keamanan diri [7]. *Stopping the Pain* berisi pertanyaan untuk mengenal masalah dan perasaan yang dirasakan oleh remaja yang melakukan *self injury*. Relevansi buku tersebut terhadap penelitian penulis terdapat pada tema utama yang diangkat, yaitu *self injury*. Materi yang ada di dalam buku akan digunakan untuk membantu penulis memperkaya cerita dan alur dalam komik yang ingin dirancang.

### **2.1.3 Jurnal Penelitian dengan judul *Perilaku Self Harm atau Melukai Diri Sendiri yang Dilakukan Oleh Remaja***

Jurnal penelitian dengan judul *Perilaku Self Harm atau Melukai Diri Sendiri yang Dilakukan Oleh Remaja*, ditulis oleh Thesalonika dan Nurliana Cipta Apsari, Program Studi Sarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial, Universitas Padjadjaran, 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, dan menggunakan teori milik Freud, *Theory of Personality* untuk mengkaji. Hasil dari penelitian tersebut adalah tinjauan pustaka terkait dengan *self harm* dan faktor-faktor yang berpotensi menyebabkan perilaku *self harm*. Relevansi penelitian tersebut dengan penulis terdapat pada kesamaan tema yang diangkat, yaitu *self harm* atau *self injury*. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada metode pengumpulan data dimana penulis mengumpulkan data selain menggunakan studi literatur juga dengan wawancara. Selain itu hasil dari penelitian ini berupa tinjauan pustaka sementara hasil dari penelitian penulis adalah komik digital. Tinjauan pustaka serta faktor-faktor yang disebutkan dalam penelitian tersebut akan

digunakan untuk membantu penulis menambah literatur serta kepenulisan alur komik nantinya.

Penelitian-penelitian di atas merupakan referensi yang membantu menambah literatur dan memberikan gambaran *workflow* pada penelitian penulis sendiri. Penelitian yang akan penulis lakukan bertema *self injury* merupakan salah satu kelulusan dari jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

## 2.2 Referensi Perancangan

Komik digital yang akan dirancang mengambil referensi dari berbagai seniman dan komikus baik dari dalam maupun luar negeri, diantaranya:

### 2.2.1 Referensi *Layout* Komik *Hasbiilmn*

*Layout* komik dan panel yang akan digunakan mengambil referensi dari *Hasbiilmn* atau Hasbi di Instagram [13]. Hasbi adalah seorang ilustrator dan komikus asal Indonesia yang banyak membuat konten komik strip di Instagram yang membahas mengenai kehidupan dan perasaan di masa dewasa. Ciri khas pada karya Hasbi adalah panel yang simpel, minimalis, peletakan beberapa kalimat dalam satu panel gambar sebagai narasi, dan balon suara untuk dialog karakter. *Layout* komik dan panel yang minimalis inilah yang ingin penulis contoh kedalam karya komik digital nantinya.

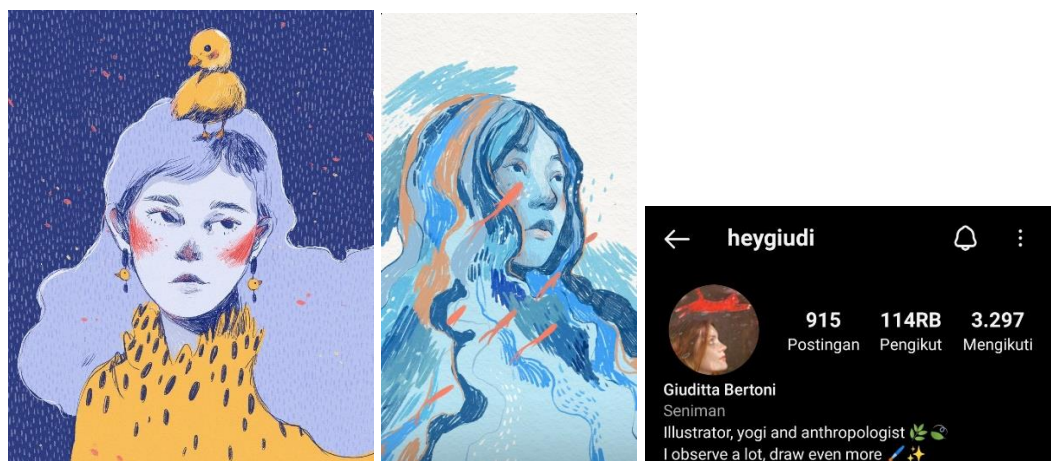




Gambar 2. 1 Karya Hasbiilmn  
[Sumber: Tangkapan layar Instagram *Hasbiilmn*]

### 2.2.2 Referensi *Artstyle*

Desain karakter yang digunakan dalam komik digital akan mengikuti referensi dari *Heygiudi* atau Giudetta Bertoni di Instagram [14]. Giuditta adalah seorang ilustrator asal Italia yang banyak mengunggah karya ilustrasi dengan nuansa warna pastel di Instagram. Ciri khas yang terdapat dalam *artstyle* Giuditta adalah karakternya bergaya kartun semi realis dengan garis yang tipis dan bayangan menggunakan arsiran, warna pastel, serta latar belakang dihias dengan berbagai ornamen. Penulis ingin mengadopsi gaya arsiran seperti pensil untuk digunakan dalam komik digital, nantinya warna dalam komik kebanyakan berasal dari warna garis dan ornamen latar belakang, sehingga tidak perlu banyak mewarnai panel.



Gambar 2. 2 Karya Heygiudi  
[Sumber: Tangkapan layar Instagram *heygiudi*]

### 2.2.3 Referensi warna dari *cryb0\_rg*

Warna yang akan digunakan dalam komik mengambil referensi dari *cryb0\_rg* di Instagram [15]. *Cryb0\_rg* adalah ilustrator asal Jepang yang banyak membuat karya ilustrasi bertema gelap yang unik karena menggunakan berbagai warna. Warna pada karya *cryb0\_rg* merupakan gabungan antara warna vibrant dan pastel yang diaplikasikan dengan tumpang tindih seperti mewarnai dengan pensil warna sehingga menimbulkan kesan gelap terang yang menarik untuk dilihat. Penulis ingin menggunakan warna gabungan vibrant dan pastel, serta cara mewarnai yang tumpang tindih pada *scene* tertentu dalam komik untuk menggambarkan emosi ekstrim. Sementara untuk *scene* dengan narasi biasa dapat menggunakan palet warna dengan nuansa pastel yang lebih lembut.



Gambar 2. 3 Karya *cryb0\_rg*  
[Sumber: Tangkapan layar Instagram *cryb0\_rg*]

## 2.3 Dasar Teori

Dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa teori untuk membantu menyelesaikan permasalahan dan mendukung jalannya perancangan. Dasar teori yang digunakan diantaranya:

### 2.3.1 Landasan Konseptual

#### 2.3.1.1 Self Injury

*Self injury* adalah tindakan melukai diri sendiri yang sengaja dilakukan oleh diri sendiri sebagai suatu pelampiasan emosi negatif yang kasusnya seringkali terjadi pada usia remaja. *Self injury* dilakukan untuk menggantikan rasa sakit psikis yang sulit diungkapkan, korban akan merasa bahwa sakit fisik lebih baik daripada sakit psikis. Bentuk *self injury* diantaranya adalah dengan bekerja berlebihan, olahraga berlebihan, menyayat kulit, membakar, memukul dan membenturkan diri sendiri, menyalahgunakan obat dan zat adiktif [5]. *Self injury* juga dapat berupa perilaku berbahaya yang beresiko namun tidak terlalu kentara seperti ugal-ugalan saat berkendara, penyimpangan pola makan, makan pedas secara berlebihan, bulimia, atau diet secara berlebihan hingga anoreksia.

Individu yang melakukan tindakan *self injury* adalah individu yang terlalu perasa, tidak mudah menghadapi penolakan, menekan perasaan, tidak memiliki perilaku adaptasi yang baik, tertutup terhadap orang lain dan mengalami gangguan mental. *Self injury* jarang diketahui oleh umum karena korbannya tidak mengakui tindakan *self injury* secara terang-terangan, disebabkan oleh kepribadian mereka yang tertutup [16]. *Self injury* seringkali hanya terungkap apabila korbannya sendiri yang memilih untuk bercerita.

Menurut Mersey Care lembaga penyedia layanan kesehatan fisik dan kesehatan mental di North West, Inggris, ada tiga alasan yang menjadi latar belakang *self injury* yaitu untuk mengelola emosi, menyelaraskan antara keyakinan dengan tindakan yang dilakukan, dan untuk berkomunikasi [17]. Alasan mengelola emosi artinya korban ingin mengendalikan emosi yang dirasakannya melalui cara menyakiti diri sendiri. Penyelarasan antara keyakinan dengan tindakan yang dilakukan artinya korban merasa perlu menghukum diri sendiri karena keyakinannya bahwa dirinya tidak berharga, dan dilakukan sebagai suatu cara untuk

melarikan diri dari rasa bersalah. Terakhir untuk berkomunikasi, artinya sebagai cara untuk mengungkapkan pada orang lain betapa menderitanya dirinya, sebagai cara mencari perhatian dan untuk mengontrol orang lain agar mendengarkan.

### **2.3.1.2 Komik**

Komik adalah sebuah media yang mampu menghibur dan mengedukasi pembacanya. Dalam buku *Understanding Comics*, komik didefinisikan sebagai sebuah wadah yang mampu menampung ide dan gambar penulisnya dengan isi yang harus diterjemahkan sendiri oleh pembacanya [18]. Kemudian definisi atas komik tersebut berkembang menjadi kumpulan gambar dan lambang-lambang lain yang saling bersebelahan dalam urutan tertentu, dan bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Komik adalah sebuah seni sekuensial yang menggunakan gambar dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi melalui penceritaan grafis.

Dewasa ini komik banyak berlalu-lalang di media sosial seperti Instagram. Komik menjadi media komunikasi visual untuk berbagai hal, mulai dari hiburan dengan komedi dan cerita ringan, media iklan, media penyebaran informasi sampai kritik sosial. Komik bisa menjadi media yang baik untuk menyampaikan edukasi dan motivasi karena gambar dan narasi dalam komik yang fleksibel membuat komik menjadi media yang efektif untuk menyampaikan berbagai hal kepada pembacanya.

#### **a. Komik Digital**

Seiring dengan perkembangan teknologi, *smartphone* dan internet menjadi suatu kebutuhan penting bagi manusia modern. Kehadiran keduanya memudahkan seseorang untuk mengakses bacaan dari berbagai sumber di seluruh dunia dengan harga yang lebih miring sehingga terjadilah suatu revolusi dalam media bacaan. Kemajuan teknologi mendorong perubahan media bacaan mengikuti trend terbaru, dapat dilihat pada banyaknya platform baca berbasis digital yang bertebaran dalam bentuk web maupun aplikasi. Salah satu dampak dari adanya revolusi baca tersebut adalah munculnya komik digital.

Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital, memiliki alur membaca yang berurutan, panel, balon kata dan gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya [19]. Komik digital hadir dalam bentuk aplikasi seluler yang dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Salah satu platform komik digital yang ramai sampai saat ini adalah Line Webtoon yang menyediakan komik berupa cerita panjang dan menggunakan format *scroll down* untuk cara membacanya. Dalam Line Webtoon terdapat laman Kanvas yang ditunjukkan bagi para komikus pemula untuk memamerkan karyanya.

#### **b. Komik Digital sebagai Media Edukasi**

Secara umum media edukasi adalah metode, alat, dan teknik yang digunakan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Media edukasi adalah alat grafis, fotografis, atau elektronik sebagai perantara yang berfungsi untuk menyalurkan informasi dengan efektif dari suatu sumber kepada target penerima pesan [20]. Media edukasi adalah suatu benda yang dapat dilihat atau didengar, dan mampu mendorong pikiran, perasaan, serta kemauan *audience* sehingga menciptakan keinginan untuk belajar atau berkembang dalam dirinya. Media edukasi yang dipilih dalam perancangan ini adalah komik digital. Komik digital dipilih karena fleksibel, dapat diakses kapanpun, dan dimanapun, serta sesuai dengan target *audience* yang ingin dituju, yaitu remaja. Selain itu gambar dalam komik membuat pesan dalam cerita yang ingin disampaikan lebih mudah untuk dipahami, sehingga komik dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai *self injury*.

## 2.3.2 Landasan Teori

### 2.3.2.1 Ilustrasi

Komik membutuhkan visualisasi atau gambaran dalam tiap adegannya dan didukung dengan adanya narasi atau balon kata. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari tulisan menjadi gambar. Ilustrasi berperan untuk menarik perhatian pembaca, memberikan gambaran visual dan memudahkan pembaca dalam memahami suatu tulisan [21]. Dalam ilustrasi terdapat gaya atau *artstyle* yang membedakan karya satu dan lainnya. *Artstyle* yang akan digunakan pada komik digital yang akan dirancang adalah kartun semi realis.

Kartun semi realis yaitu gaya gambar yang mendekati realis atau wujud aslinya, tetap proporsional sesuai realita, dan lebih mengurangi detail pada objeknya [22]. Gaya semi realis dapat memfokuskan pada gambaran karakter tokoh utama dan situasi yang dialaminya. Selain itu gaya semi realis juga sesuai dengan kebiasaan gaya menggambar penulis sendiri.

### 2.3.2.2 Panel

Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* menyatakan bahwa panel berfungsi untuk menunjukkan waktu dan ruang yang terpisah [18]. Panel dapat pula dikatakan sebagai *frame* untuk membantu merangkai gambar dan teks dalam komik sehingga membentuk cerita yang padu. Komik digital seperti Webtoon biasanya menggunakan panel yang disusun secara vertikal karena cara membacanya dengan *scroll* menggunakan ponsel. Karena karya komik digital ini nantinya akan didistribusikan melalui Webtoon Kanvas, maka akan menggunakan gaya panel vertikal sehingga dapat dibaca dengan leluasa menggunakan ponsel.

### 2.3.2.3 Tipografi

Tipografi adalah bahasa yang dapat dilihat. Tipografi merupakan sarana untuk menuangkan kata-kata yang terucap kedalam halaman sehingga dapat dibaca [23]. Tipografi berperan untuk mengkomunikasikan informasi dalam suatu halaman kepada *audience*. Tipografi sangat erat kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual, dimana apabila terdapat suatu kekurangan dalam hal tipografi dapat mempengaruhi nilai komunikasi pada desain. Hal yang sama juga berlaku

untuk komik. Apabila tipografi dan peletakannya tidak sesuai maka akan menimbulkan masalah kenyamanan dalam membaca.

Terdapat empat prinsip pokok tipografi yang mempengaruhi keefektifan tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*. *Legibility* adalah kualitas huruf yang berpengaruh pada keterbacaan huruf. *Clarity* adalah kemampuan huruf yang digunakan sehingga dapat dibaca dan dipahami oleh *audience*. *Visibility* adalah kemampuan huruf, kata, atau kalimat sehingga dapat dibaca dalam jarak tertentu. Terakhir *readability* adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungan jarak dengan huruf lain sehingga dapat dibaca dengan jelas.

Dalam perancangan komik digital ini penulis akan menggunakan tipografi jenis sans-serif yang sederhana dan tanpa ornamen sehingga mudah dilihat dan dibaca, serta sedikit tulisan tangan penulis untuk memberikan kesan dramatis pada adegan tertentu yang emosional.

#### **2.3.2.4 Layout**

*Layout* secara bahasa adalah tata letak. *Layout* adalah kegiatan mengatur, menyusun dan memadukan unsur visual seperti teks dan gambar sehingga menjadi komunikatif, menarik dan estetik [24]. Dalam komik *layout* berperan terhadap kenyamanan membaca *audience*, *layout* yang baik membantu menciptakan *hierarki* atau susunan bacaan yang enak dilihat sehingga *audience* dapat bertahan dan membaca komik sampai akhir. Dalam *layout* komik terdapat tipografi, ruang kosong, panel, dan warna sebagai elemen yang perlu diperhatikan penempatannya.

Menurut Tom Lincy terdapat lima prinsip *layout* yang baik, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan [24]. Proporsi merupakan kesesuaian antara ukuran halaman dan isi. Keseimbangan adalah penyesuaian objek dalam halaman agar seimbang dilihat, baik simetris maupun asimetris. Kontras adalah pembeda sebagai fokus utama yang ditonjolkan dalam suatu halaman. Irama adalah pola berulang sehingga memunculkan ritme yang nyaman untuk diikuti. Kesatuan adalah hubungan antar elemen yang ada seperti ilustrasi dan tipografi menjadi sesuatu yang utuh dan fungsional.

### 2.3.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting yang dibutuhkan dalam komik karena keberadaan warna dalam komik mampu mempengaruhi ketertarikan *audience*. Warna secara umum berasal dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda sekitar dan diterima oleh mata. Cahaya adalah sumber dari segala warna, dimana indra penglihatan hanya akan bekerja dengan adanya rangsangan cahaya [25]. Jadi warna yang terlihat pada suatu objek merupakan kecenderungan objek tersebut untuk memantulkan suatu cahaya lebih banyak dari cahaya lainnya. Cahaya adalah pembawa pesan dan warna adalah pesan tersebut.

Warna terdiri dari tiga warna primer yaitu merah, kuning, dan biru, Campuran ketiga warna tersebut menghasilkan warna sekunder, dan campuran warna primer dengan sekunder menghasilkan warna tersier. Biasanya diilustrasikan menggunakan *color wheel* atau roda warna. Roda warna berfungsi untuk menunjukkan warna memiliki dua temperatur, yaitu hangat dan dingin. Temperatur warna hangat dimiliki oleh warna merah, kuning dan oranye, memberikan kesan cerah, energik, atraktif dan dinamis. Warna hangat seperti namanya, digunakan untuk menyampaikan kehangatan, kebahagiaan, keramahan, dan keceriaan. Sementara warna dingin seperti biru, hijau dan ungu, memberikan kesan dingin, relaksasi dan ketenangan. Penggunaan warna dingin dapat memperdalam pesan yang ingin disampaikan oleh warna. Dalam perancangan komik digital ini penulis akan menggunakan perpaduan warna pastel dan vibrant. Warna pastel digunakan untuk menciptakan kesan lembut dan mengalir pada cerita yang ingin disampaikan. Sedangkan warna vibrant digunakan untuk menggambarkan emosi yang dirasakan oleh tokoh utama.

### 2.3.2.6 Storytelling

Dalam menyampaikan pesan edukasi pada komik digital penulis akan menggunakan metode *storytelling*. *Storytelling* adalah penyampaian cerita dari *storyteller* kepada *audience* dengan tidak menggurui dan menyenangkan [26]. Tujuan dari *storytelling* adalah memberikan informasi pada *audience* dengan memantik rasa emosi sehingga *audience* mampu merasakan empati dan melakukan pemecahan masalah atas cerita yang dipaparkan [27]. Pada komik yang akan

dirancang akan memasukkan edukasi dan solusi mengenai *self injury* melalui cerita yang berisi pengalaman tokoh utama.