



KAJIAN VISUAL *WEBTOON* “*SAVE ME*”

Trisna Andriyanti^{1*}, Adek Cerah Kurnia Azis²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara, Indonesia
Email: trisnaandriyanti02@gmail.com

Abstrak

Komik *online* sangat menguntungkan bagi para penggemar pembaca komik karena dapat menghemat biaya dibanding komik pada media cetak dan juga memiliki jangkauan yang lebih luas. *Webtoon* merupakan salah satu komik yang dapat dinikmati *online* dalam bentuk *website* atau aplikasi. Tujuan penelitian ini adalah pengkajian *Webtoon Save Me* dari segi unsur visualnya yaitu Desain karakter, Ekspresi wajah dan Bahasa tubuh, dimana *Webtoon Save Me* merupakan komik yang beraliran dengan gaya penggambaran komik Korea Selatan yang mungkin memiliki beberapa hal-hal yang berbeda atau tidak sesuai dengan gaya penggambaran komik dari negara lainnya. Maka penulis akan membandingkan unsur visual komik yaitu Desain karakter, Ekspresi wajah, dan Bahasa tubuh, dengan menggunakan teori dari Scott McCloud dimana Scott McCloud merupakan komikus yang beraliran dengan gaya penggambaran komik Amerika. Metode yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan evaluatif. Sampel yang digunakan adalah metode sensus atau *sampling* total untuk data dari seluruh episode *Webtoon Save Me* yang berjumlah 16 episode. Peneliti memilih lokasi penelitian di Gallery Seni Rupa, Universitas Negeri Medan. Pengolahan data diawali dengan menganalisis objek serta mengklasifikasikan unsur visual komik (desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh) yang ada pada *Webtoon Save Me* oleh tim penilai, lalu peneliti mendeskripsikan dari seluruh hasil penilaian penilai. *Webtoon Save Me* sudah memiliki kajian visual yang baik pada perbandingan dari teori Scott McCloud, dinilai berdasarkan desain karakter yang sudah menampilkan perbedaan rupa, sementara dinilai dari ekspresi wajah yang sudah memperlihatkan emosi sesuai konteks yang tepat walaupun kurang mendalam, dan dinilai dari bahasa tubuh yang sudah cukup menguasai beragam sinyal tubuh dan anatomi tubuh.

Kata Kunci: *webtoon*, visual komik, Scott McCloud.

Abstract

Online comics are very beneficial for fans of comic readers because they can save costs compared to comics in print media and also have a wider reach. Webtoon is a comic that can be enjoyed online in the form of a website or application. The purpose of this study is to study Webtoon Save Me in terms of its visual elements, namely character design, facial expressions and body language, where Webtoon Save Me is a comic with the South Korean comic depiction style which may have several things that are different or not in accordance with the style. comic depictions of other countries. So the writer will compare the visual elements of comics, namely character design, facial expressions, and body language, by using Scott McCloud's theory where Scott McCloud is a comic artist with an American comic style of depiction. The method to be implemented in this study is a qualitative descriptive method with an evaluative approach. The sample used is the census method or total sampling for data from all 16 episodes of Webtoon Save Me. The researcher chose the research location at the Fine Arts Gallery, Medan State University. Data processing begins with analyzing objects and classifying the visual comic elements (character design, facial expressions and body language) in Webtoon Save Me by the assessment team, then the researcher describes all the results of the assessor's assessment. Webtoon Save Me already has a good visual review in comparison to Scott McCloud's theory, judged by character designs that already display visual differences, while judging by facial expressions that already show emotions according to the right context even though they lack depth, and judged by body language that has enough to master a variety of body signals and body anatomy.





Keywords: *webtoon, comic visual, Scott McCloud.*

PENDAHULUAN

Komik *online* kini sangat menguntungkan bagi para penggemar pembaca komik karena dapat menghemat biaya dibanding komik pada media cetak. Salah satu aplikasi komik *online* yang sangat populer saat ini adalah komik *online Webtoon*. *Webtoon* merupakan komik yang dapat dinikmati *online* dalam bentuk *website* atau aplikasi. Di dalam aplikasi *Webtoon* tersebut, pembaca dapat memilih komik sesuai *genre* yang diinginkan seperti *fantasi*, komedi, aksi, drama, romantis, *thriller*, dan *horror* dan lainnya. Terdapat salah satu komik *Webtoon* yang populer pada masanya dengan *genre* drama yang berjudul *Save Me* karya dari perusahaan ilustrator asal Korea Selatan bernama LICO. *Webtoon Save Me* diadaptasi dari sejumlah video klip BTS yang terangkum di "*The Most Beautiful Moment in Life*". Plot dalam komik ini dibuat oleh *Big Hit Entertainment*, sementara LICO membuatnya ke dalam bentuk *webtoon*, menjadikan *webtoon* ini sangat dinanti-nantikan perilisannya oleh para pembaca komik. Penulis memilih *Webtoon Save Me* sebagai komik yang akan dikaji lebih dalam lagi dari segi unsur visualnya yaitu Desain karakter, Ekspresi wajah, dan Bahasa tubuh dalam komik tersebut, dimana *Webtoon Save Me* merupakan komik yang beraliran dengan gaya penggambaran komik Korea Selatan yang mungkin memiliki beberapa hal-hal yang berbeda atau tidak sesuai dengan gaya penggambaran komik dari negara lainnya. Maka penulis akan membandingkan unsur visual komik yaitu Desain karakter, Ekspresi wajah, dan Bahasa tubuh, dengan menggunakan teori dari Scott McCloud dimana Scott McCloud merupakan komikus yang beraliran dengan gaya penggambaran komik Amerika, dimana ada beberapa hal yang mungkin berbeda atau tidak sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan lebih menjelaskan istilah dalam unsur-unsur yang terdapat pada komik karena mengetahui kebanyakan dari pembaca komik hanya membaca tanpa mengetahui bagaimana itu Desain karakter, Ekspresi wajah, dan Bahasa tubuh yang terdapat pada komik yang mereka baca agar para pembaca mengetahui dan memahaminya dengan lebih mendalam, dengan begitu pembaca juga dapat menambah wawasan dalam bidang seni komik.

Visual adalah sesuatu yang dapat dilihat melalui indra penglihatan (mata), dan visual merupakan data yang diterima oleh mata lalu diproses, dimanipulasi dan disaring oleh pikiran dalam pencarian aktif terhadap struktur dan maknanya. (Francis, 2002: 10). Sementara

Dienaputra mengatakan visual merupakan cakupan dari sumber-sumber dalam bentuk gambar, baik bergerak maupun tidak gerak, seperti foto, lukisan, ukiran, dan film (Reiza D, 2012: 5). Maka dilihat dari hasil beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian visual adalah segala sesuatu dengan sumber berbentuk gambar baik bergerak maupun tidak bergerak yang dapat dilihat oleh mata lalu diproses oleh pikiran dalam pencarian aktif terhadap struktur dan maknanya. Scott McCloud mengatakan bahwa merancang karakter ditentukan oleh gaya dan kesukaan pribadi, dan tidak ada istilah benar atau salah dalam merancang karakter (Scott, 2007: 63). Lalu animator asal Indonesia bernama Dwi Koendoro mengatakan sosok tubuh berpadu dengan jiwa yang membuat kita menjadi sebuah karakter (Koendoro, 2008: 83). Sementara menurut Hikmat Darmawan mengatakan bahwa merancang karakter visual tokoh dalam komik yaitu berdasarkan dari hasil imajinasi dan sekeliling kita (Darmawan, 2012: 111). Maka dilihat dari hasil beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian dari desain karakter adalah merancang sebuah karakter yang terbentuk dari jiwa dan kepribadian sendiri dan juga hasil dari imajinasi kita, dimana dalam merancang karakter itu tidak ada istilah benar atau salah. Prawitasari mengatakan bahwa ekspresi wajah adalah salah satu cara, yang disebut komunikasi nonverbal, untuk mengungkapkan segala macam emosi baik yang negatif maupun yang positif. Biasanya orang akan mengenal dengan tepat apakah ekspresi wajah menunjukkan emosi marah, sedih, senang, dan takut (Johana E. prawitasari, 1995: 27). Sementara menurut Buchanan, Bibas dan Adolphs, bahwa kemampuan pengenalan emosi dari orang lain, sebagai isyarat emosional, berpengaruh pada wajah, menjadi suatu variabilitas individu yang cukup besar untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di dalam diri seseorang (Hartosujono, 2017: 15). Maka dilihat dari hasil beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian dari ekspresi wajah adalah sebuah komunikasi nonverbal untuk melalui ekspresi wajah dari segala macam emosi yang dapat mengetahui apa yang terjadi dalam diri seseorang. Bahasa tubuh berkaitan dengan ungkapan rasa dengan banyak gerakan anggota tubuh yang langsung "berbicara", beberapa di antaranya terungkap dalam sikap dan langkah (*gesture*) (Koendoro, 2007: 97). Bahasa tubuh merupakan bahasa non verbal dalam mengekspresikan perilaku maupun perasaan seorang kandidat terpilih





(Ayu, 2012: 2). Maka dilihat dari hasil beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian dari bahasa tubuh adalah suatu gerakan anggota tubuh yang diungkap secara nonverbal dalam mengekspresikan perilaku kepada orang lain.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan evaluatif. Pendekatan ini dilakukan oleh peneliti untuk mencermati *webtoon save me* berdasar rumusan pertanyaan evaluatif yang telah dirumuskan yaitu tentang “Apakah *webtoon save me* sudah menerapkan unsur visual sesuai teori Scott McCloud dan membandingkan perbedaannya dari segi desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh”. 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. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (dalam Suwartono, 2014: 79), bahwa penelitian evaluatif merupakan suatu design dan prosedur evaluatif dalam mengumpulkan data secara sistematis untuk menentukan nilai atau manfaat dari suatu praktik (pendidikan). Namun dalam penelitian evaluatif ini, peneliti berkonsentrasi pada masalah karya yaitu apakah karya komik *webtoon save me* sudah menerapkan unsur visual (desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh) berdasarkan teori Scott McCloud. Objek yang penulis teliti merupakan karya visual dalam bentuk komik, sehingga teknik analisis ini analisis dokumen sangat diperlukan dalam penelitian. Analisis dokumen adalah penelitian dengan mengkaji arsip data dokumen yang dikumpulkan berdasarkan unsur visual komik dari segi desain karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh menurut teori Scott McCloud. Adapun prosedur analisis lanjutan yang dilakukan yaitu merevisi tabel berdasarkan kecenderungan ketertarikan muatan unsur visual komik, lalu menyusun kategori unsur visual komik berdasarkan konsep atau keterkaitan dan mendeskripsikan berdasarkan hasil dari analisis penilai yang akan di tentukan pada kecenderungan unsur visual komik berdasarkan rata-rata unsur visual komik yaitu desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian berdasarkan dari rumusan masalah yaitu bagaimana desain karakter dalam komik *Webtoon save Me?*, bagaimana ekspresi wajah dalam komik *Webtoon Save Me?*, dan bagaimana bahasa tubuh dalam komik *Webtoon Save Me?*, yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan teori Scott McCloud dilihat dari desain karakter sudah membuat pemusatan pada rincian dan sifat ekspresif masing-masing karakter namun dalam pembentukan rupa belum terlalu mendalam sehingga masih ada beberapa karakter yang masih sulit dibedakan, lalu pada alur cerita latar belakang karakter yang masih sulit dipahami.



Gambar 1. Desain Karakter *Webtoon Save Me* (LICO, 2019)

Berdasarkan teori Scott McCloud dilihat dari ekspresi wajah sudah memperlihatkan emosi dengan konteks yang tepat, lalu tidak menggunakan simbol-simbol karakter yang berlebihan namun juga tidak menggunakan elemen gaya tiruan sehingga ekspresi wajah karakter yang kurang mendalam, dan penekanan volume penggambaran ekspresi karakter sehingga pembaca tidak hanya terfokuskan pada balon kata pada komik.



Gambar 2. Ekspresi Wajah Karakter *Webtoon Save Me* (LICO, 2019)

Berdasarkan teori Scott McCloud dilihat dari bahasa tubuh sudah cukup menguasai anatomi tubuh dengan berbagai gerakan tubuh yang sesuai, dan adanya



pembuatan jarak tertentu antara karakter dengan karakter lainnya sesuai pada lokasi karakter.



Gambar 3. Bahasa Tubuh Karakter *Webtoon Save Me* (LICO, 2019)

2. Pembahasan

Pada pembuatan latar belakang karakter dan alur cerita sudah jelas namun masih sulit untuk dipahami. Jika dilihat dari rincian karakter sudah memperlihatkan perbedaan pada rupa masing-masing seperti pada karakter Seokjin dengan gaya rambut tebal berwarna cokelat dan berponi, alis yang tebal dan mata yang sedikit bulat lalu bentuk bibir bawah yang tebal, Namjoon dengan gaya rambut tipis berwarna jingga, alis tipis dan mata yang sedikit sipit lalu bentuk bibir yang tebal, Taehyung dengan gaya rambut berwarna cokelat tebal yang sedikit berantakan dan berponi, alis yang tebal dengan mata yang tajam dan memiliki beberapa helai bulu mata bawah, Jungkook dengan gaya rambut tebal berwarna cokelat dan berponi, alis yang sedikit tebal dengan mata yang bulat lalu bentuk mulut yang lebih kecil, Yoongi dengan gaya rambut yang tebal berwarna jingga dan berponi panjang hampir menutupi mata, bentuk mata yang sipit dan bibir yang tipis, Hoseok dengan gaya rambut yang tebal berwarna jingga dan berponi, alis yang tipis dengan bentuk ujung mata yang menurun lalu bentuk mulut yang sedikit lebar, dan Jimin dengan gaya rambut yang sedikit berantakan berwarna jingga, alis yang tebal dengan bentuk mata yang sedikit meredup lalu bentuk bibir yang tebal. Jika dilihat pada sikap ekspresif juga sudah memperlihatkan masing-masing kepribadian pada karakter seperti Seokjin memiliki sikap ekspresif yang tegas dan berkepribadian yang pantang menyerah, Namjoon memiliki sikap ekspresif yang pemaah dan berkepribadian yang tidak sabaran, Jungkook memiliki sikap ekspresif yang pemurung dan berkepribadian yang pendiam, Yoongi memiliki sikap ekspresif yang dingin dan berkepribadian yang optimis, Taehyung memiliki sikap ekspresif yang periang dan berkepribadian yang bebas, Jimin memiliki sikap ekspresif yang mudah panik dan berkepribadian lemah

lembut, dan Hoseok memiliki sikap ekspresif yang periang dan berkepribadian yang sangat peduli. Sementara dilihat dari ekspresi wajah karakter sudah memperlihatkan emosi yang sesuai dengan konteks yang tepat, lalu penggunaan simbol-simbol ekspresi wajah yang tidak berlebihan tetapi tidak menggunakan elemen gaya tambahan sehingga tidak menampilkan ekspresi secara mendalam, dan dilihat dari penekanan volume penggambaran sudah cukup jelas sehingga tidak hanya terfokuskan pada teks-teks balon kata. Jika dilihat dari penggambaran bahasa tubuh sudah sangat menguasai anatomi tubuh dengan posisi tubuh yang sesuai dengan kondisi, lalu pembuatan jarak antara karakter dengan karakter lainnya sudah tepat dan jelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perbandingan antara *webtoon save me* yang merupakan hasil dari karya perusahaan LICO dengan gaya penggambaran komik Korea Selatan dengan teori Scott McCloud yang merupakan komikus dengan gaya penggambaran komik Amerika Serikat, bahwa visualisasi komik pada *webtoon save me* sebagian besar sudah dan sebagian juga belum menerapkan unsur visual komik secara tepat dengan teori Scott McCloud. Visualisasi komik *webtoon save me* dilihat dari keseluruhan isi yang sudah sesuai dengan teori Scott McCloud yaitu dilihat dari berbagai desain karakter pada rincian yang sudah membentuk jati diri dan sifat kepribadian karakter masing-masing walaupun masih terdapat antara 2 karakter yang memiliki rincian yang hampir mirip, lalu penggunaan simbol-simbol ekspresi wajah yang tidak berlebihan pada ekspresi wajah setiap karakter yang sudah sesuai pada konteks tertentu dengan penekanan volume penggambaran ekspresi wajah karakter yang sudah sangat jelas sehingga pembaca tidak hanya terfokuskan pada balon kata di dalam cerita, dan penguasaan berbagai penggambaran seperti sinyal bahasa tubuh setiap gestur pose karakter yang sesuai pada anatomi tubuh dan penciptaan jarak antara karakter dengan karakter lainnya sesuai pada lokasi karakter itu berada. Sementara visualisasi komik *webtoon save me* dilihat dari keseluruhan isi yang belum sesuai pada teori Scott McCloud yaitu dilihat dari alur cerita yang maju mundur dengan riwayat hidup atau latar belakang setiap karakter yang masih terbilang rumit, dan tidak adanya penggunaan elemen gaya tambahan pada ekspresi wajah sehingga ekspresi karakter yang kurang menampilkan emosi wajah secara mendalam.

2. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai unsur visual komik pada desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh dari visualisasi *webtoon save*, dikemukakan saran-saran mengenai visualisasi komik yang sesuai dengan teori Scott McCloud. Adapun upaya tersebut yaitu sebagai berikut: 1). Bagi peneliti atau bagi mahasiswa yang khususnya pada bidang seni





ilustrasi komik untuk lebih menguasai unsur-unsur visual yang harus dianut dalam pembuatan komik, agar dapat menciptakan komik yang berkualitas, 2). Bagi komikus harus lebih memperhatikan penekanan rincian pada pembentukan rupa karakter secara mendalam, dan pembuatan alur cerita terutama pada riwayat hidup atau latar belakang karakter yang tidak harus rumit, dan 3). Bagi pembaca komik disarankan agar mencoba belajar dan menambah pengetahuan lewat komik, karena komik tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga mengandung nilai-nilai moral yang dapat diambil.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comic (Menurut Para Master Komik)*. Plotpoint.
- Francis, D. K. C. (1990). *Drawing (Acreatif Process)*. A VNR Book.
- Hartosujono. (2017). Eksplorasi Kepakaan Dewasa Awal Terhadap Ekspresi Wajah Anak. *Jurnal Psikologi Insight*. 1(1), 14-24.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/insight/article/download/8441/5298>
- Johana, E. P. (1995). Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal. *Jurnal Psikologi*. 3(1), 27-43.
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/13384>
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. DAR! Mizan.
- Masdiono, T. (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Creativ Media.
- Reiza, D. D. (2012). Rekonstruksi Sejarah Seni dalam Konstruksi Sejarah Visual. *Jurnal Seni Budaya*. 22(4), 1-16.
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/64>
- Scott, M. (2007). *Membuat Komik (Rahasia Bercecerita dalam Komik, Manga dan Novel)*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Scott, M. (1994). *Understanding Comic (The Invisible Art)*. Harper.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. CV ANDI OFFSET.

