

# ANALISIS TATA LETAK PANEL KOMIK CETAK DAN KOMIK *ONLINE*

Sandi Destian Pratama<sup>1</sup>, Bayu Bambang Perdana<sup>2</sup>, Sellya Shafariya<sup>3</sup>

<sup>1</sup>ARS University, sandidespra@gmail.com

<sup>2</sup>ARS University, bayu@ars.ac.id

<sup>3</sup>Universitas BSI, sellyashafariya06@gmail.com

## ABSTRAK

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kekuatan komik sendiri terletak pada teks dan gambar yang membentuk alur cerita. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberitahukan kepada pembaca komik serta komikus-komikus pemula tentang tata letak panel yang terdapat pada komik. Respon pembaca para komikus bisa membangun hubungan dengan pembaca dan bisa menerima kritikan ataupun saran yang nantinya berguna untuk meningkatkan kualitas komik atau komikus tersebut atau juga memberikan masukan ide untuk komik selanjutnya. Analisis ini diharapkan bisa membantu para komikus pemula untuk dalam pembuatan komik. Analisis ini juga diharapkan bisa membantu pembaca komik agar tujuan dari gambar komik tersebut lebih mudah dimengerti. Tata letak panel pada komik cetak serta komik *online* tentu berbeda, penelitian ini akan mengulas fungsi serta perbedaan pada tata letak panel komik cetak dan komik *online*.

**Kata Kunci: Komik, Panel, Tata Letak**

## ABSTRACT

*Comics are a form of visual communication that has the power to convey information in a popular and easy to understand manner. The strength of the comic itself lies in the text and images that make up the storyline. The purpose of this study is to notify the readers of comics and novice comic artists about the layout of panels contained in the comics. Comments from comic readers can build relationships with readers and can receive criticism or suggestions which will later be useful for improving the quality of comic artists or comic artists or also providing input for ideas for future comics. This analysis is expected to help novice comic artists in making comics. This analysis is also expected to help comic readers to better understand the purpose of the comic. The layout of the panels on the print comics as well as the online comics are different. this research will review the functions and differences in the layout of the comic panels of print and online comics.*

**Keywords: Comic, Panel, Layout**

## PENDAHULUAN

Komik adalah salah satu hiburan yang sedang populer saat ini. Komik menjadi salah satu bacaan yang digemari anak –

anak dan remaja, tidak sedikit pula orang dewasa yang menyukai bacaan tersebut. Dengan banyaknya penyebaran komik, kedepannya pasti akan menjadi lebih populer lagi. Di dalam komik didominasi

oleh gambar-gambar yang seolah-olah berbicara dan gambar tersebut membentuk sebuah narasi dalam cerita dalam komik. Cerita dalam komik bervariasi, seperti komik yang bergenre komedi yang biasanya disukai anak – anak karena kelucuannya, ada pula genre romantis dan drama yang populer dikalangan wanita serta aksi yang lebih populer di kalangan laki – laki, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Kurnia dalam (Kurnia, 2016) mengemukakan bahwa komik Komik adalah salah satu karya seni yang memerlukan persepsi tersebut karena keunikannya sebagai seni yang naratif tetapi juga visual. Pembaca komik menggunakan persepsi visual sekaligus menangkap narasi dalam imaji yang dilihatnya. Lain halnya yang dikemukakan oleh Danesi dalam (Danesi, 2004), komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut).

Meskipun komik dilengkapi dengan Bahasa verbal berupa rangkaian kata-kata, namun gambar dalam komik itu sendiri mewakili pesan non-verbal terutama deretan-deretan gambar yang menghasilkan suatu pesan tanpa kata.

Komik secara umum adalah cerita bergambar yang biasanya terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, pada umumnya cerita komik mudah dicerna dan lucu (Setiawan, 2002).

Seiring dengan perkembangan pengguna internet yang semakin banyak, komik yang diterbitkan secara *online* mulai bermunculan. Komik – komik *online* ini dapat dengan mudah kita temukan. Dengan harga yang beragam tiap chapternya kita sudah bisa membaca komik tanpa harus pergi ke toko buku.

Dalam komik *online* sendiri terdapat beberapa perbedaan dengan komik cetak. Salah satunya adalah tata letak panel dalam komik itu sendiri. Panel komik merupakan komponen dasar dalam membuat sebuah

komik. dalam pembuatan sebuah panel komik ada minimal dan maksimal panel dalam 1 halaman, dimana minimal panel adalah 1 dan maksimal adalah 8. Panel komik harus dibuat seimbang antara kiri dan kanan juga atas dan bawah agar pembaca nyaman menikmati komik yang dibuat.

Biasanya pembaca komik hanya menikmati komik yang dibaca saja tanpa tahu alasan diletakkannya gambar yang ada pada komik tersebut. Pembaca juga terkadang kebingungan saat membaca komik karena tidak tahu urutan mana yang harus dibaca terlebih dahulu. Komikus pemula pun memiliki banyak masalah, salah satunya adalah tidak tahunya dimana panel harus diletakkan agar cerita lebih menarik dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari apa fungsi tata letak panel komik itu sendiri dan menemukan perbedaan tata letak panel komik cetak dan komik online.

## KAJIAN LITERATUR

### Komik

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan komik sebagai “cerita bergambar (di majalah, koran, atau buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu”. Sebagai seni sekuensial, komik terdiri dari elemen-elemen penting yang mampu menarik perhatian pembaca. Dari permukaan, komik terlihat seperti hal yang mudah, tetapi membuat komik tidak lepas dari kerumitannya yang dapat disamakan dengan produksi film layar lebar atau acara televisi. Supaya komik tersebut menarik, harus terdapat keseimbangan antara unsur-unsur visual dan linguistik yang diterapkan ke dalam komik tersebut secara rapi (Caputo, 1997). Komik mendapatkan tempat khusus di hati para pembaca, karena komik mulai menyelipkan pesan dan makna yang bermuatan nilai edukasi, nilai moral, dan nilai kebangsaan yang tentunya dapat memberikan andil besar bagi perubahan perilaku pembacanya (Bonneff, 1998).

Jenis-jenis komik berdasarkan bentuk, yaitu:

1. Komik strip, merupakan sebuah komik yang terdiri hanya beberapa panel saja. Biasanya terdapat di majalah dan surat kabar.
2. Buku komik, merupakan sebuah rangkaian komik yang memiliki ikatan dengan penerbit atau majalah dan menghadirkan karya-karya komik yang dinikmati secara utuh dan terbit secara rutin. Buku komik diciptakan dalam beberapa volume yang terdiri dari bagian-bagian topik cerita yang disebut dengan chapter.
3. Komik komplikasi. Sekumpulan dari berbagai judul komik dan beberapa komikus dengan style yang berbeda, namun disatukan dalam satu tema. tidak jarang juga ada penerbit yang memberi kebebasan komikus untuk menentukan tema sendiri.
4. Komik web, merupakan salah satu media yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Tampilan dari komik web memanfaatkan layout dan teknologi digital yang ada. Kelebihan dari komik web ini adalah tidak perlu disibukkan dengan proses produksi cetak karena dapat diakses dengan murah dan relatif cepat.

Komik web sekarang muncul sebagai semacam pengganti komik konvensional. Komik web dianggap lebih cocok untuk generasi masa kini yang lebih melirik produk dan layanan yang praktis. Penulis komik juga mulai beralih ke komik web untuk mengespresikan kreativitas mereka di dalam cerita yang ingin mereka buat, memanfaatkan gaya gambar yang indah dan menyesuaikan layout baru yang ditemukan dalam komik web. Makalah ini membahas 3 (tiga) komik web asli Indonesia dengan genre fantasi yaitu Super Santai, Nusantara Droid War, dan Mantradeva. Masing-masing komik web tersebut memiliki keunikan karakter dan cerita sehingga digemari oleh banyak pembacanya. Ketiga komik web tersebut

dianalisis dengan metode kualitatif berdasarkan unsur-unsur grafisnya yaitu gaya ilustrasi, layout, warna, dan tipografi. Tipografi adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang huruf, dengan memperhatikan penampilan agar pesan dapat dikemas dengan tampilan menarik dan estetis, serta dapat menyampaikan pesan (komunikasi) dengan lebih efektif, jelas, dan tepat sasaran (Sihombing, 2001). Kemudian terdapat berbagai jenis huruf, dan salah satunya adalah sans serif, yaitu huruf tidak berkait. Huruf sans serif sendiri dapat menimbulkan kesan modern, kontemporer, serta efisien (Craig, 2006). Dengan menggunakan jenis huruf ini, pesan yang disampaikan dapat dikemas lebih santai dengan memberikan kesan lebih modern, sehingga cocok digunakan dalam pembuatan komik.

Hasil dari analisis adalah setiap komik web memiliki ciri khas masing-masing dalam gaya ilustrasi dan cerita yang khas sehingga mampu menarik perhatian pembaca muda (Ujjianto & Yonkie, 2017). Elemen-elemen dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian-bagian lebih kecil tersendiri (Gumelar, 2011).

### **Panel**

Panel digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan apa yang diharapkan atau apa kelanjutan sekuen berikutnya. Jenis-jenis panel dibagi dalam tiga kelompok: pertama, beberapa panel dalam satu halaman; kedua, satu panel dalam satu halaman penuh tanpa garis bingkai (dapat berupa gambar, bahasa, atau keduanya); dan ketiga, satu panel dalam dua halaman (sebuah gambar terpotong menjadi dua halaman).

McCloud dalam (McCloud, 1993) menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*.

*Closure* adalah fenomena mengamati bagian – bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel disebut ‘parit’. Panel komik mematahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajek dalam pikiran. Perbendaharaan komik adalah lambang visual yang tergantung pada pengaturan elemennya, jadi bisa dikatakan komik sebenarnya adalah *closure*. *Closure* hanya berarti jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk menyimulasikan waktu dan gerakan.

McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

1. Waktu-ke-waktu. Peralihan ini memerlukan *closure* yang sedikit.
2. Aksi-ke-aksi. Peralihan ini menunjukkan kemajuan tindakan objek yang tunggal.
3. Subjek-ke-subjek. Situasi ini masih dalam satu adegan atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar peralihan tersebut bermakna.
4. Adegan-ke-adegan. Peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu, serta memerlukan pemikiran deduktif.
5. Aspek-ke-aspek. Peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda.
6. *Non-sequitur*. Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.

Sejauh ini menurut McCloud, jenis peralihan yang paling banyak dipakai

dalam komik adalah jenis kedua, yaitu aksi-ke-aksi.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Tujuan metode penelitian deskriptif adalah untuk mengumpulkan informasi secara aktual dan rinci yang menjelaskan gejala-gejala yang ada, mengenali masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat komparasi / perbandingan atau mengevaluasi dan menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama selanjutnya belajar melalui pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang. Dengan demikian penggunaan metode penelitian deskriptif adalah untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu, dalam hal ini bidang secara aktual dan cermat. Selain menjabarkan sebuah analisa, metode deskriptif juga memadukan. tidak hanya melakukan pengelompokan / klasifikasi, tetapi juga organisasi. Metode penelitian deskriptif pada hakikatnya adalah mencari teori, bukan menguji teori. Metode ini menitikberatkan pada observasi dan suasana alamiah.

### **PEMBAHASAN**

Panel digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan apa yang diharapkan atau apa kelanjutan sekuen berikutnya. Jenis-jenis panel dibagi dalam tiga kelompok: pertama, beberapa panel dalam satu halaman; kedua, satu panel dalam satu halaman penuh tanpa garis bingkai (dapat berupa gambar, bahasa, atau keduanya); dan ketiga, satu panel dalam dua halaman (sebuah gambar terpotong menjadi dua halaman).

Pada satu halaman yang memiliki beberapa panel biasanya memiliki fungsi tertentu.



Gambar 1.

Contoh posisi panel komik cetak

Sumber: Detektif Conan vol.30

Biasanya panel seperti ini disusun rapi dengan pembagian sesuai kebutuhan. Cerita yang memiliki peran penting biasanya memiliki ukuran panel lebih besar yang diletakkan di bagian atas atau bawah lalu didukung oleh panel kecil di sekitarnya.



Gambar 2.

Contoh posisi panel komik online

Sumber: WAP, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Sama seperti komik cetak, tata letak panel pada komik online pada dasarnya terdapat

satu panel yang berukuran lebih besar sebagai inti cerita dan didukung oleh panel-panel kecil di sekelilingnya. Panel pada komik online biasanya memiliki parit atau jarak antar panel yang cukup jauh.

Selain itu panel ini juga kerap digunakan sebagai pengenalan karakter utama.



Gambar 3.

Contoh panel pengenalan karakter

Sumber: Boyfriend, Nakayoshi vol.76



Gambar 4.

Contoh panel pengenalan karakter pada komik online

Sumber: WAP, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Panel ini biasanya memiliki satu karakter yang dibuat seolah berada di luar panel dan didukung oleh satu atau beberapa panel disekitar. Pada komik cetak biasanya gambar karakter akan terlihat lebih besar dan menutupi panel-panel yang lain. Sedangkan pada komik *online* terkadang diletakan pada satu halaman.



Gambar 5.

Contoh panel dengan parit berwarna hitam pada komik cetak

Sumber: Detektif Conan vol.58



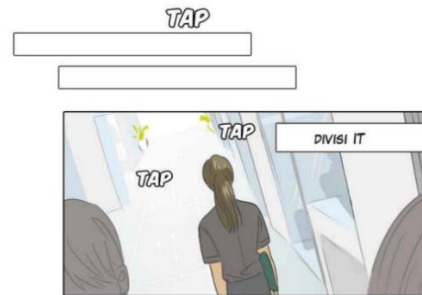
Gambar 6.

Contoh panel dengan parit berwarna hitam pada komik online

Sumber: Kosan 95, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Dalam satu halaman terkadang ada parit yang memiliki warna hitam baik pada komik cetak maupun komik online. Panel dengan parit warna hitam ini memiliki fungsi untuk menceritakan masa lalu. Pembaca terkadang salah mengartikan panel ini sebagai panel yang menceritakan kisah menyeramkan ataupun sedih, padahal kisah menyeramkan ataupun sedih digambar dengan parit putih dan ilustrasi yang diberi *effect* kehitaman.

Selain itu ada juga panel-panel berukuran kecil yang disusun.



Gambar 7.

Contoh panel pemisah pada komik online

Sumber: Kosan 95, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)



Gambar 8.

Contoh panel pemisah pada komik cetak



Sumber: Coz We're not Children!,  
Nakayoshi vol.76

Panel ini memiliki ukuran yang kecil dan tidak memiliki ilustrasi didalamnya. Walaupun memiliki ilustrasi, ilustrasi itu hanya bergambar bangunan atau langit yang berukuran kecil. Panel ini berfungsi sebagai pemisah antar cerita, sudut pandang, tempat, dll. Pada komik cetak panel ini biasanya ada yang memiliki ilustrasi kecil dan memiliki ukuran parit yang sempit atau terkadang diletakkan pada bagian atas panel. Pada komik online panel – panel ini memiliki ukuran parit yang lebih luas dan ada juga yang berisi ilustrasi kecil didalamnya.

Panel – panel lainnya ada yang memiliki ukuran penuh satu halaman. Panel ini biasanya berisikan perkenalan ataupun inti cerita.



Gambar 9.

Contoh halaman dengan satu panel pada komik cetak

Sumber: Navi Runa, Nakayoshi vol.76



Gambar 10.

Contoh halaman dengan satu panel pada komik online

Sumber: Kosan 95, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Pada komik cetak maupun komik online panel ini biasanya berfungsi sebagai inti cerita atau bagian pendukung inti cerita. Pada komik online panel ini juga terkadang digunakan untuk perkenalan karakter atau hal – hal yang berhubungan dengan perkenalan karakter.

Ada pula panel yang memiliki ukuran dua halaman. Panel ini biasanya berisi hal penting yang sangat mendukung isi cerita.



Gambar 11.

Contoh panel dengan dua halaman pada komik cetak

Sumber: Shugo Chara!, Nakayoshi vol.76



Gambar 12.

Contoh panel pada dua halaman pada komik online

Sumber: Kosan 95, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Pada komik cetak panel ini biasanya memiliki panel – panel kecil pendukung cerita. Sedangkan pada komik online panel ini dibuat satu halaman dengan orientasi *landscape* sehingga menyerupai dua halaman pada komik cetak.



Gambar 13.

Contoh panel dengan dua halaman pada komik cetak

Sumber: Naruto ch.651



Gambar 14.

Contoh panel dengan dua halaman pada komik online

Sumber: Noblesse, [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Panel ini biasanya banyak dijumpai pada komik bergenre action yang memiliki banyak pertarungan di dalamnya dan komik bergenre romantis atau yang diperuntukkan pada pembaca wanita. Panel ini biasanya berada di tengah dan di akhir cerita.

Perbedaan ukuran halaman pada komik online dan komik cetak membuat tata letak untuk panel ini berbeda. Komik cetak dengan dua halaman yang dapat dibaca bersamaan bisa menampilkan panel tanpa harus mengubah orientasi gambar. Sedangkan komik cetak dengan lebar halaman yang sempit harus mengubah orientasi gambar menjadi *landscape*. Tetapi dengan begitu komik online bisa membuat ilustrasi yang panjang serta menjelaskan cerita dengan lebih leluasa.

## PENUTUP

Dari analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pada komik cetak maupun komik *online* tata letak panel



disesuaikan dengan medianya sehingga mempermudah pembaca saat membaca komik.

Masing-masing media memiliki ciri khas masing-masing seperti pada media cetak, dengan memiliki lebar melebihi media *online* panel dapat dibuat lebih padat dan dapat menempatkan lebih banyak panel pada satu halaman. Sedangkan pada media *online* dengan lebar layar yang lebih kecil dari media cetak membuat panel yang tempatkan sedikit sehingga membuat pembaca seakan lebih ringan saat membaca komik. Tata letak seperti itu sesuai untuk pembaca yang baru mulai membaca komik.

### **Saran**

Tata letak panel sangat penting dalam pembuatan komik. Sehingga dibutuhkan pemahaman lebih agar cerita yang disampaikan lebih menarik. Oleh karena itu dibutuhkan informasi lebih baik teori maupun referensi komik mengenai tata letak panel tanpa menghambat kreativitas daripada komikus sendiri.

### **REFERENSI**

- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia* (terj. Rahayu S. Hidayat) Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Caputo, T. (1997). *How to Self-publish Your Own Comic Book*. New York: Watson-Guption Publications Inc., U.S.
- Craig, J. (2006). *Designing with Type: The Essential Guide to Typography*. New York: Watson Guption Publications.
- Danesi, M. (2004). *PesanTanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Gumelar, M. (2011). *Comik Making*. Jakarta: Penerbit Index.
- Kurnia, L. (2016). *Kota Urban Jakarta dalam Komik Karya Zaldy/Lilawati*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics-The Invisible Art*. New York: Harper Collins Publishers, Inc.

Setiawan, M. N. (2002). *Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Ujiyanto, A. N., & Yonkie, A. (2017). Unsur-unsur grafis dalam komik web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*.

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