

# ANALISIS FORMAL KOMIK ONLINE “NEXT DOOR COUNTRY” KARYA ADITIYA BUDIAWAN

## FORMAL ANALYSIS OF ONLINE COMIC “NEXT DOOR COUNTRY” BY ADITIYA BUDIAWAN

Oleh: Aisa Erudita, 14206244001, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri  
Yogyakarta,  
Errudita@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan latar belakang ide penciptaan dan keunikan dari komik *online* “*Next Door Country*” karya Aditiya Budiawan dengan perbandingan komik *online* lain dengan *genre* yang sama. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah satu episode komik *online* “*Next Door Country*” karya Aditiya Budiawan, yaitu episode 142 dengan judul “*Hantu*”. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang ide penciptaan dan keunikan komik yang dideskripsikan secara lengkap ditinjau dari unsur elemen seni rupa dan unsur visual komiknya. Data diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui uji triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) ide penciptaan komik *online* “*Next Door Country*” ini dilatarbelakangi keinginan komikus dalam memperkenalkan budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat kepada pembaca; dengan konsep turis mancanegara sebagai tokoh utama yang terheran-heran maupun terkagum-kagum dengan hal tersebut serta ditambah dengan bumbu komedi dan disampaikan dengan bahasa visual yang unik (*silent comic*), (2) keunikan pada komik *online* “*Next Door Country*” terletak pada unsur visual komiknya. Cerita yang diangkat berpedoman budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia; yang hanya bisa ditemukan di Indonesia. Perpaduan *genre slice of life* dan *genre comedy* pada komik ini digambarkan melalui *punchline* komedi, ekspresi dan gestur yang *hiperbola* pada tiap episodenya; membuat komik *online* “*Next Door Country*” ini terasa segar, tidak datar serta tidak monoton. Tidak dijumpai adanya unsur visual komik berupa balon kata, narasi maupun bunyi huruf; dan diwakilkan oleh *symbolia* maupun bahasa visual lain (ekspresi dan gestur).

Kata Kunci: komik, visual, ide, keunikan

### Abstract

*This study aims to describe backgrounds of creation idea and uniqueness from online comic “Next Door Country” by Aditiya Budiawan, compared with other online comic that has same genre. This research is using descriptive qualitative method. Subject of this research is one episode of “Next Door Country” online comics by Aditiya Budiawan, which is episode 142 titled “Hantu”. This research is focused on problems related to backgrounds of creation idea and uniqueness which is fully described, reviewed from elements of fine arts and visual comic elements. Data obtained by observation, interview and documentation. The reliability of the research was gained through the triangulation test. The results of this study indicate that: (1) creation idea of online comic “Next Door Country” are backgrounded by the comic creator’s desire to introduce culture, cultural product, tradition/habits and ceremonial to the readers; with foreign tourists as main character who is astonished with that things and delivered with unique visual language (silent comic), as a concept, (2) uniqueness of online comic “Next Door Country” are lies on its visual comic elements. The story was contain culture, cultural product, tradition/habits and ceremonial that only be held in Indonesia. Combination of slice of life genre and comedy genre at this comic described with comedy punchline, expression and hyperbola gesture in every episode; makes online comic “Next Door Country” feels fresh, not flat and not monotonous. Visual comic elements like text balloon, narration nor sound lettering was not found but represented/illustrated by symbolia or another visual language (gesture and expression).*

*Keywords: comic, visual, idea, uniqueness*

## PENDAHULUAN

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang “terjukstaposisi” (berdekatan/bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya (McCloud, 2001:9).

Kehadiran komik sebagai media komunikasi maupun seni visual bukanlah hal yang baru di Indonesia. Komik mampu menyesuaikan perkembangan di era serba digital ini, baik jenis cerita, unsur, bahkan bentuknya. Kini, komik tidak hanya berbentuk cetak/buku, namun bisa dinikmati dalam bentuk digital; yang bisa kita sebut komik *online/webcomic*. Komik *online* adalah komik yang bisa diakses melalui *website/aplikasi* tertentu yang membutuhkan koneksi internet daring (*online*). Komik *online/webcomic* ini juga dikenal sebagai *website cartoon/webtoon*. Meluasnya akses ke dunia perkomikan *online* oleh penikmat komik juga memicu seniman untuk terus berkarya dan terjun di dunia perkomikan *online*.

Aditiya Budiawan adalah seorang komikus komik *online* di salah satu *platform* komik *online* “LINE Webtoon Indonesia” dengan *genre slice of life*. Adit memulai debutnya sebagai komikus komik *online* “Next Door Country” pada bulan Februari 2017, dengan episode 1 yang berjudul “Harga Bule” dengan 41.187 *likers* (dicek pada tanggal 1 September 2018).

Komik *online* “Next Door Country” adalah komik *online* lokal yang berbeda dari komik *online* lokal lainnya dari segi tema dan cara

penyampaiannya secara visual; karena tidak mempunyai unsur visual komik berupa balon kata dan bunyi huruf seperti komik *online* lain pada umumnya (komik bisu/*silent comic*). Meskipun tergolong *silent comic*, komik *online* “Next Door Country” bisa dimengerti oleh pembaca; karena komik ini mempunyai total 553.732 *subscriber* dengan *rating* 9,67/10 dan *likes* rata-rata lebih dari 20.000 tiap episodenya (dicek pada tanggal 8 Januari 2019).

Melihat keunikan dan suksesnya komik *online* “Next Door Country” di *genrenya*, timbul rasa keingintahuan tentang latar belakang ide penciptaan cerita-cerita unik di balik terciptanya *silent comic* yang sangat menghibur ini serta apa yang membuatnya bisa dipahami meskipun mempunyai unsur visual yang unik dengan cara menganalisisnya secara formal.

Tujuan pada penelitian ini yaitu: 1) Mampu mendeskripsikan latar belakang ide penciptaan komik *online* “Next Door Country” karya Aditiya Budiawan. 2) Mendeskripsikan keunikan visual dari komik *online* “Next Door Country” dengan perbandingan komik *online* lain dengan jenis cerita/*genre* yang sama dan mendeskripsikan bagaimana pembaca bisa memahami cerita *silent comic*.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif Kualitatif.

Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati,

mengumpulkan data dan informasi dengan pendekatan kritik seni (analisis formal) guna meningkatkan pemahaman mengenai apa yang diteliti dan menghasilkan (Moleong, 2012: 4).

Metode penelitian kualitatif ini bersumber pada teknik sebuah pengumpulan data dimana wawancara, observasi, dokumentasi harus ada. Data yang dihasilkan bersifat deskriptif atau berupa tulisan naratif/penjelasan (Ghony, 2016: 25).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan pada Sabtu, 5 Agustus 2018 di *Sinergi Coworking*, Jalan Cenderawasih Nomor 36C, Mrican, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Target/subjek pada penelitian ini yaitu Aditiya Budiawan selaku komikus dan Andi Purnawan Putra selaku pengamat seni dan narasumber triangulasi pada penelitian ini.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan**

#### **Data**

Dalam penelitian data-data yang dikumpulkan bersumber dari data tertulis maupun data visual. Data tertulis berupa buku-buku referensi tentang kritik seni, semiotika dan komik. Sedangkan data visual berupa data yang berupa komik *online* karya Aditiya Budiawan episode 142 dengan judul “*Hantu*” yang terbit pada tanggal 7 Juni 2018.

Data dikumpulkan dengan cara melakukan observasi, wawancara dan

dokumentasi. Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri, sebagai alat pencari data sekaligus penganalisisnya. Peneliti terjun langsung di lapangan, tidak dibantu oleh orang lain. Sesuai dengan metode yang digunakan dalam pengumpulan data maka alat-alat yang digunakan meliputi: *Check List*, peneliti dapat mencatat tiap-tiap kejadian yang dianggap perlu dan dalam wawancara nanti pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat diarahkan pada masalah yang ingin dibuktikan kebenarannya. *Mechanical Devices*, meliputi: kamera, alat perekam (*handphone*), dan alat-alat lain yang dapat membantu kegiatan penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

#### **A. Teknik Validitas**

Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dalam penelitian untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dalam data yang telah dikumpulkan sebelumnya, dengan cara melakukan pengecekan kembali data tersebut. Keabsahan dan validitas data, mengadaptasi teori Moeleong (Sugiyono, 2017: 186) yakni:

1) Perpanjangan pengamatan, peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru, guna mengecek kebenaran data.

2) Ketekunan pengamatan, peneliti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak, serta dapat memberikan deskripsi data yang akurat.

3) Triangulasi data, pelaksanaan uji validasi secara triangulasi sebagai berikut: (a) Teknik pengumpulan data: wawancara (*interview*) dan dokumentasi, (b) Sumber data: komik *online* karya Aditiya Budiawan, (c) Hasil penafsiran data: penafsiran penulis, teori yang ada dan pengamat seni. Semua keabsahan data didasarkan pada triangulasi sumber sebagai pengecekan data.

#### B. Metode Analisis data

Langkah analisis data dalam penelitian ini adalah kegiatan analisis data terdiri dari tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: Pengumpulan Data (*Data Collection*), Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian data (*Data Display*) dan Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*) (Miles dan Huberman melalui Sugiyono, 2017:132).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Profil Aditiya Budiawan

Aditiya Wahyu Budiawan adalah komikus komik *online* di salah satu platform komik *online* terbesar yang dikelola oleh *LINE Corp.* yaitu *LINE Webtoon Indonesia*. Berawal dari keisengannya untuk mengisi waktu luang di sela pekerjaannya sebagai *illustrator* di sebuah kantor penerbit “Intan Pariwara” pada tahun 2016, Adit mengikuti kompetisi komik *online* di platform *LINE Webtoon Indonesia* yang menuntunnya menjadi komikus resmi komik *online* di *platform* tersebut hingga saat ini. Komikus muda berusia 22 tahun yang beralamatkan di Soronalan RT.51/RW.18, Mrangen, Jatinom, Klaten Jawa Tengah ini sekarang memiliki kesibukan sebagai mahasiswa, *freelancer* buku cerita anak dan

sedang mengerjakan komik *webtoon* di *platform* lain.

### B. Tema dan Konsep Karya

Adit mengangkat tema budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia; dengan konsep turis mancanegara yang terheran-heran maupun terkagum-kagum dengan hal-hal tersebut serta dikemas menjadi *silent comic* dengan bumbu komedi dan disampaikan dengan bahasa visual yang unik (*silent comic*). Adit ingin pembaca komik “*Next Door Country*” untuk menginterpretasikan/menafsirkan apa yang mereka tangkap dari *silent comic*-nya melalui bahasa visual dan juga ingin pembacanya tahu tentang budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia.

### C. Langkah-langkah Perwujudan Karya

Perwujudan sebuah *silent comic online* yang terbit di salah satu *platform webtoon* tentunya membutuhkan bahan dan alat. Dalam hal ini, penulis berusaha memilah hal yang sesuai dengan apa yang ingin dicapai pada hasil akhir penelitian.

#### 1. Bahan

Pengetahuan umum yang didapat dari masyarakat mengenai budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia; yang didapat Adit dengan cara menggali informasi dari teman turis mancanegaranya, internet, pengalaman pribadi serta pengamatan pribadi.

#### 2. Alat

Alat yang digunakan oleh Adit dalam proses berkarya adalah alat tulis

untuk mencatat idenya, *Apple Ipad Pro 10,5* dan *Apple Pencil* untuk memvisualisasikan idenya menjadi sebuah karya komik digital, dan perangkat lunak berupa *Medibang Paint Pro*.

D. Analisis Karya

1. *Next Door Country* eps. 142 - "Hantu"



2. Deskripsi Karya

Komik “*Next Door Country*” episode 142 dengan judul “*Hantu*” ini berlatar tempat di Kalimantan Selatan dan berlatar waktu malam hari di sebuah rumah tinggal. Komik ini menampilkan tokoh turis mancanegara dan tokoh warga lokal (orang Indonesia asli). Komik ini menceritakan tentang dua orang turis mancanegara dan seorang warga lokal yang sedang berinteraksi/berbincang di sebuah rumah, namun tiba-tiba terjadi pemadaman listrik. Kedua turis itu terkejut, dan karena kejadian listrik padam ini, mereka mulai membicarakan hantu. Perbincangan ini berawal saat salah satu turis ketakutan akan datangnya hantu (hantu *Drakula*) karena keadaan yang gelap. Namun pendapat turis itu dipatahkan oleh orang lokal, diiringi dengan penjelasan tentang hantu Indonesia. Orang lokal tersebut menjelaskan bahwa di Indonesia tidak ada hantu seperti *Drakula*, tetapi seperti *Kuyang*. Orang lokal tersebut juga menjelaskan dengan detail apa itu hantu *Kuyang*, yang membuat kedua turis itu terbelalak kaget. Interpretasi akan cerita yang disampaikan oleh komikus itu timbul karena adanya interpretasi secara denotatif dan konotatif terhadap komposisi tanda dan diamati menggunakan pendekatan semiotika, adanya interaksi antar tokoh yang digambarkan melalui dialog tanpa teks, gestur dan ekspresi yang divisualisasikan dengan bahasa visual/non-verbal yang unik.

### 3. Analisis Elemen Visual Komik

a. Kop Komik: berisi judul dan nama komikus, disertai dengan episode dan judul per episode. Terdapat ilustrasi pintu dan bendera yang merepresentasikan judul “*Next Door Country*”. Jika diterjemahkan

sebagai sebuah kata, “*Next Door*” mempunyai arti “sebelah,” “tetangga,” dan “selanjutnya.” Jadi, “*Next Door Country*” bisa diartikan sebagai “*Negara Sebelah*,” “*Negara Tetangga*,” dan “*Negara Selanjutnya*”. Dari judul ini, Adit ingin menyampaikan bahwa komik ini berisi tentang seseorang (turis mancanegara) yang berada atau berkeliling ke Negara Tetangga (Indonesia), tepatnya ke daerah-daerah di Negara Indonesia.

- b. Panel: berisi ilustrasi yang membentuk alur cerita dan isinya berfungsi sebagai petunjuk umum waktu maupun tempat. Dalam satu kanvas komik yang berukuran 800px (*width/lebar*) x 20,000px (*height/tinggi*), minimal memuat satu panel dan maksimal 30 panel dengan ukuran yang beragam.
- c. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel: terdapat berbagai macam sudut pandang; seperti sudut pandang tinggi, sudut pandang rendah dan sejajar mata. Penggunaan sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel disesuaikan dengan suasana yang ingin ditampilkan dalam sebuah panel. Penggunaan sudut pandang pada komik ini cenderung kurang bervariasi karena merupakan *genre slice of life* sehingga tidak terlalu membutuhkan sudut pandang yang bervariasi atau ekstrim.
- d. Parit: parit atau ruang kosong antar panel pada format komik *webtoon* tetap ada, cenderung lebih besar dan memanjang ke

- bawah. Komik “*Next Door Country*” ini memiliki jarak antara 200-300px atau 300-400px, tergantung kebutuhan.
- e. Dialog/Balon Kata: pada komik ini, dialog dan balon kata tidak bisa disamaartikan. Dialog pada komik ini tetap ada, namun tanpa teks/kata-kata dan digantikan kedudukannya/divisualisasikan dengan gambar atau simbol. Dengan kata lain, komik “*Next Door Country*” ini digolongkan sebagai *silent comic* atau komik yang miskin narasi.
  - f. Ilustrasi: ilustrasi kartun dengan gaya Jepang yang lebih simpel dibandingkan dengan komik lain dengan *genre* yang sama. Ciri-ciri ilustrasi kartun gaya Jepang yaitu rambut yang runcing, bentuk dagu lancip, mata yang besar, dada kurang berotot, badan yang kurus dan kostum yang longgar. Ciri khas pada tiap tokoh komiknya yaitu turis mancanegara yang digambarkan dengan rambut selain hitam, hidung mancung, warna mata unik serta warna kulit yang lebih terang dibandingkan tokoh yang lain. Pengekspresian yang hiperbola (berlebihan) terjadi karena adanya modifikasi/pencampuran beberapa ekspresi sehingga menjadi ekspresi sekunder dan tersier. Adit memakai wajahnya sendiri sebagai referensi. *Silent comic online “Next Door Country”* karya Aditiya Budiawan ini menggunakan teknik *digital drawing*, mulai dari proses pembuatan garis gambar (*lining*), panel (*paneling*), pemberian warna (*coloring*), hingga tahap pemotongan komik (*slicing*).
  - g. *Symbolia*: pada komik ini divisualisasikan dalam huruf, benda, maupun lambang yang telah disepakati secara internasional. *Symbolia* pada *silent comic* karya aditiya budiawan ini berfungsi untuk mewakili balon teks, narasi maupun bunyi huruf (*sound lettering*).
  - h. Garis Gerak: terdapat garis gerak dalam komik ini, karena efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter digambarkan dengan garis gerak.
  - i. Cerita: terdapat cerita yang berfungsi untuk menarik dan memikat pembacanya. *Silent comic online “Next Door Country”* ini mempunyai tema dan konsep cerita keseharian (*slice of life*) yang sederhana dan membahas apa yang sedang menjadi *trending topic* atau kekinian. Turis mancanegara pada komik ini merupakan representasi orang yang terkejut, kaget maupun terheran-heran dengan budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat unik Indonesia yang baru saja ia temui. Cerita komik ini juga sudah cukup jelas meskipun tanpa balon kata, karena adanya pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra/gambar, pilihan alur yang tepat dan *symbolia* (sebagai bahasa non-verbal pengganti teks). Ketidakhahaman terhadap cerita bisa dipengaruhi oleh adanya perbedaan budaya pembaca dan makna yang dipahami oleh pembaca (*noise semantik*).



- j. Bunyi Huruf: tidak ditemukan adanya bunyi huruf (*sound lettering*) yang berfungsi sebagai penyampai bunyi atau mendramatisir sebuah adegan. Bunyi huruf pada komik ini juga digantikan kedudukannya/divisualisasikan dengan gambar maupun simbol.
- k. *Splash*: pada seluruh komik ini memang tidak ada *splash* karena memiliki panel dengan ukuran yang cenderung sama dan format *webtoon* yang memanjang ke bawah.
4. Analisis Elemen Seni Rupa
- a. Garis: didominasi dengan garis yang mempunyai karakteristik tebal tipis karena adanya tekanan (*pressure*) saat menggoreskannya. Pada beberapa panel terdapat garis yang cenderung datar (konstan) dan tipis, bahkan ada garis dengan karakteristik tegas, datar (konstan), dan tebal pada kop komik atau panel lainnya.
- b. Bidang: tiap panel pada komik “*Next Door Country*” ini terdapat bidang, baik kedua bidang geometris (lingkaran, segi empat, segi tiga dan lain lain) dan bidang organis (berbentuk bidang), maupun salah satunya. Bidang geometris terdapat pada gambar latar belakang (*background*) seperti pintu, tembok, lantai, interior, dan lain-lain, sedangkan bidang organis terdapat pada gambar manusia.
- c. Warna: warna pada komik “*Next Door Country*” ini didominasi oleh warna sekunder dan tersier dengan warna-warna panas serta cenderung pastel. Pewarnaan yang digunakan pada komik ini juga tidak datar, namun memakai tone dan pewarnaan yang bertingkat. Warna-warna pada komik ini berfungsi sebagai tanda berdasarkan sifatnya, sebagai lambang/symbol kesepakatan bersama, dan sebagai ikon benda tertentu.
- d. Tekstur/Barik: tekstur semu yang terkesan pada seluruh panel komik “*Next Door Country*” episode 142 ini adalah halus. Tidak dijumpai tekstur semu yang terkesan kasar.
- e. Ruang dan Volume: ruang dan volume dimanfaatkan secara ilusif karena teknik penggarisan yang perspektifis atau adanya *tone* (nada) dalam pewarnaan yang bertingkat dan berbeda-beda. Namun pada beberapa panel tidak ditemui gambar dengan ruang dan volume di dalamnya.
- f. Cahaya dan Bayang-bayang: didominasi dengan cahaya dan bayang-bayang yang tampak secara semu. Hal ini disebabkan karena adanya ilusi terang yang diakibatkan oleh pembubuhan warna terang pada bagian tertentu dari subyek gambar atau lukisan yang membedakannya dengan warna gelap pada bagian lain secara bergradasi.
- E. Pembahasan
- Penelitian ini dilakukan terhadap salah satu episode komik *online* “*Next Door Country*” karya Aditiya Wahyu Budiawan yang bisa mewakili seluruh episodenya karena memiliki kesamaan elemen visual dengan episode-episode lain; yaitu episode 142 dengan judul “*Hantu.*”

Bagian-bagian yang dikaji dalam penelitian ini terdiri atas bagian-bagian yang dijelaskan melalui bagian berikut; yakni tema dan konsep komik online “*Next Door Country*” karya Aditiya Budiawan, proses perwujudan karya, unsur visual komik dan unsur visual seni rupanya jika dibandingkan dengan komik lain dengan *genre* yang sama.

Komik *online* karya Aditiya Budiawan yang berjudul “*Next Door Country*” ini secara keseluruhan ber-*genre slice of life* atau menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang simpel, sederhana dan membahas apa yang sedang populer, kekinian serta tidak muluk-muluk. Salah satu karyanya yang membahas topik yang sedang populer kala itu adalah komik “*Next Door Country*” episode 142 dengan judul “*Hantu*” yang terbit pada tanggal 7 Juni 2018 dengan 28.647 *likers* dan 1.244 komentar (dicek pada tanggal 19 September 2018 pukul 16.39) yang membicarakan salah satu mitos yang beredar di Indonesia, yaitu hantu *Kuyang*. Episode inilah yang dikaji unsur visual komik dan elemen visual seni rupanya.

Adit mengangkat tema budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia, dengan konsep turis mancanegara yang terheran-heran maupun terkagum-kagum dengan hal-hal tersebut serta dikemas menjadi *silent comic* dengan bumbu komedi dan disampaikan dengan bahasa visual yang unik. Adit mengangkat tema tersebut karena ingin mengekspos budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia kemudian diperkenalkan kepada pembaca. Ia mendapatkan ide ceritanya dengan

cara menggali beberapa referensi, seperti teman turis mancanegaranya, internet (seperti *Youtube*), komik *Mice Cartoon*, pengalaman pribadi terdahulu, sampai pengamatan langsung. Dalam mewujudkan karyanya, Adit menggunakan teknik *digital drawing*, mulai dari proses pembuatan garis gambar (*lining*), panel (*paneling*), pemberian warna (*coloring*), hingga tahap pemotongan komik (*slicing*).

Ditinjau dari unsur visual komiknya, jika dibandingkan dengan komik lain dengan *genre* yang sama, *silent comic online* karya Aditiya Budiawan ini mempunyai unsur seperti kop komik, panel, sudut pandang, ilustrasi, cerita, garis gerak dan *symbolia*; tanpa adanya balon kata, bunyi huruf dan *splash*. Pada komik ini, dialog dan balon kata tidak bisa disamaartikan. Dialog pada komik ini tetap ada, namun tanpa teks/kata-kata dan digantikan kedudukannya/divisualisasikan dengan gambar maupun simbol. Dengan tidak ditemukannya balon kata dan bunyi huruf, komik *online* “*Next Door Country*” karya Aditiya Budiawan ini menjadi unik dan berbeda dengan komik *online* lain dengan *genre* yang sama; dan bisa kita golongankan sebagai *silent comic* (komik bisu/miskin narasi) dengan *genre slice of life*. Adit ingin pembacanya Menginterpretasi/menafsirkan sendiri apa yang mereka tangkap dari *silent comic*-nya. Selain itu, pembaca *silent comic* juga tidak merasa dituntut dan menjadi lebih kreatif. Pembaca bisa memahami cerita sebuah *silent comic* dengan cara memahami runtutan momen, panel, citra/gambar (karakter, ekspresi, gestur), menikmati alurnya, dan menafsirkan/menginterpretasi *symbolia*

(sebagai bahasa non-verbal pengganti teks). Ketidakjelasan/ketidakhahaman terhadap cerita bisa dipengaruhi oleh adanya perbedaan budaya pembaca, perbedaan usia dan makna yang dipahami oleh pembaca (*noise semantik*). Pada komik ini juga tidak ditemukan adanya *jamming* atau penumpukan antara ilustrasi situasi dan narasi, maupun ilustrasi situasi dengan dialognya.

Selain unsur-unsur visual yang tidak ditemukan pada komik *online* lain dengan *genre* yang sama, beberapa unsur visual komik pada komik *online* “*Next Door Country*” karya Aditiya Budiawan ini juga mempunyai keunikan. Meskipun komik ini memiliki ilustrasi kartun dengan gaya Jepang yang sudah umum digunakan, Adit menggambarkan *punchline* komedinya dengan ekspresi dan anatomi yang lucu serta *hiperbola* pada tiap karakter yang terlibat. Adit menggunakan wajahnya sendiri sebagai referensi dengan cara membuat ekspresi lucu kemudian digambar ulang. Hal itulah yang menjadikan penggambaran karakter-karakter pada komik Adit menjadi khas karena mirip dengan wajah Adit sendiri. Dari segi cerita, komik *online* “*Next Door Country*” ini mempunyai *genre slice of life* atau mengisahkan kehidupan sehari-hari tokohnya. Agar tidak monoton, Adit berinisiatif menambahkan *punchline* (puncak dari sebuah cerita) komedi pada setiap episodenya. Adanya perpaduan *genre slice of life* dengan *genre comedy* menjadikan komik ini terasa *fresh* (segar) dan tidak *flat* (datar). Kemudian, *symbolia* pada *silent comic online* “*Next Door Country*” berfungsi mewakili unsur-unsur visual komik yang tidak ditemukan pada komik ini; seperti balon teks, narasi maupun bunyi huruf.

Jika ditinjau dari unsur visual seni rupanya dan dibandingkan dengan komik *online* lain dengan *genre* yang sama, tidak ada keunikan yang signifikan karena cenderung memiliki banyak kesamaan. Oleh karena itu, keunikan yang menonjol dari komik *online* “*Next Door Country*” karya Aditiya Budiawan ini jika dianalisis secara formal terletak pada unsur visual komiknya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut yaitu:

#### 1. Ide Penciptaan

Ide penciptaan cerita pada komik *online* “*Next Door Country*” ini dilatarbelakangi oleh keinginan komikus Aditiya Budiawan dalam memperkenalkan budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat kepada pembaca; dengan konsep turis mancanegara sebagai tokoh utama yang terheran-heran maupun terkagum-kagum dengan hal-hal tersebut serta ditambah dengan bumbu komedi dan disampaikan dengan bahasa visual yang unik (*silent comic*).

#### 2. Keunikan Komik

Keunikan yang menonjol pada komik *online* “*Next Door Country*” terletak pada unsur visual komiknya. Cerita yang diangkat oleh Aditiya Budiawan berpedoman pada budaya, produk budaya, tradisi/kebiasaan dan adat istiadat yang ada di Indonesia; yang mana hal-hal unik tersebut hanya bisa ditemukan di Indonesia. Selain itu, perpaduan *genre slice of life* dan *genre*

*comedy* pada komik ini digambarkan melalui *punchline* komedi dan ekspresi maupun gestur yang *hiperbola* pada tiap episodenya; membuat komik *online* “*Next Door Country*” ini terasa *fresh* (segar) dan tidak *flat* (datar). Pembaca bisa memahami cerita tanpa balon kata karena adanya runtutan momen, runtutan bingkai, runtutan citra/gambar (karakter, ekspresi, gestur), pilihan alur yang tepat, dan menafsirkan/menginterpretasi *symbolia* (sebagai bahasa non-verbal pengganti teks). Keunikan unsur visual yang terdapat pada komik *online* “*Next Door Country*” jika dibandingkan dengan komik lain dengan *genre* yang sama juga sangat jelas, yaitu tidak dijumpai adanya unsur visual komik berupa balon kata, narasi maupun bunyi huruf; dan diwakilkan oleh *symbolia* maupun bahasa visual lain seperti ekspresi dan gestur. Karakter pada komik *online* “*Next Door Country*” ini juga sangat khas dan mirip dengan wajah komikusnya.

### **Saran**

Dari hasil penelitian ini, dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa seni rupa terutama di Universitas Negeri Yogyakarta supaya ikut termotivasi untuk membuat karya seni berupa komik, terutama komik *online*. Dengan adanya penelitian ini, mahasiswa dapat memahami lebih dalam tentang karya seni berupa komik bisu (*silent comic*), unsur-unsur visual komiknya dan dapat memahami apa yang ingin disampaikan komikus.

Bagi komikus pemula yang ingin terjun ke dunia perkomikan *online*, diharapkan untuk langsung mencatat dan secepat mungkin

merealisasikan idenya menjadi sebuah karya dan mengunggahnya ke media sosial untuk mencari nama. Jangan pernah ragu, jangan takut untuk mendapat kritik dan carilah pengalaman sebanyak mungkin.

## DAFTAR PUSTAKA

### a. Buku Teks:

Ghony, M Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Moleong, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

### b. Skripsi/tesis/desertasi

Jatnika, A.W & Hermawan, F.F. 2018. *Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas Dalam Komik Daring Webtoon Indonesia*. Jurnal Seni Budaya. Bandung : Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.