

MEMAHAMI VISUAL STORYTELLING PADA KOMIK PETUALANGAN MENUJU SESUATU TERHADAP PEMBACA

Claudia Vallensia

jalupratingkas29@student.uns.ac.id¹, sayidmataram@staff.uns.ac.id²

Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa
Tengah 50234

Abstrak

Kesehatan mental sudah banyak dialami para remaja saat ini sehingga hal ini menjadi permasalahan serius. Dalam upaya mengurangi stigma dan menyadarkan kesehatan mental, banyak media maupun cara agar para remaja sadar akan kesehatan mental salah satunya yaitu menggunakan media komik. Komik Petualangan Menuju Sesuatu merupakan serial web komik yang menyebarkan kesadaran tentang kesehatan mental melalui petualangan jelly jingga lewat media sosial. Komik ini menyajikan visual dan narasi yang menarik bagi para remaja. Keberhasilan komik ini juga tidak lepas tapi *visual storytelling* dan penyajian pesan persuasif bagi pembacanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *visual storytelling* dalam komik Petualangan Menuju Sesuatu membantu penyampaian pesan persuasif pada pembaca. Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif dekriptif untuk menganalisis elemen *visual storytelling* dari segi pemilihan momen, frame, gambar, gaya bahasa, alur dalam komik serta penyajian pesan persuasif dalam bentuk visual dan kalimat. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa elemen *visual storytelling* dalam komik Petualangan Menuju Sesuatu membantu penyampaian pesan persuasif tersampaikan dengan baik bagi pembaca dengan visual yang menarik dari komik tersebut.

Kata Kunci: kesehatan mental, komik, pesan persuasif, visual storytelling

Abstract

Mental health is experienced by many teenagers today so this has become a serious problem. In an effort to reduce stigma and raise awareness about mental health, there are many media and ways to make teenagers aware of mental health, one of which is using comic media. The Petualangan Menuju Sesuatu comic is a web comic series that spreads awareness about mental health through orange jelly adventures via social media. This comic presents visuals and narratives that are attractive to teenagers. The success of this comic cannot be separated from its visual storytelling and presentation of a persuasive message for its readers. This research aims to determine the use of visual storytelling in the comic Petualangan Menuju Sesuatu to help convey a persuasive message to readers. This study uses descriptive qualitative research methods to analyze visual storytelling elements in terms of the selection of moments, frames, images, language style, plot in comics and the presentation of persuasive messages in visual and sentence form. The results of this research concluded that the visual storytelling elements in the comic Petualangan Menuju Sesuatu helped convey a persuasive message well to readers with the attractive visuals of the comic.

Keywords : *mental health, comics, persuasive messages, visual storytelling*

PENDAHULUAN

Isu kesehatan mental menjadi permasalahan serius di kalangan masyarakat. Sebanyak 17,95% remaja Indonesia mengalami kesehatan mental. Dalam upaya mengurangi stigma dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kesehatan mental, berbagai media digunakan salah satunya komik. Menurut McCloud (1993), komik adalah gambar dan lambang yang berbanding dalam urutan tertentu, dengan tujuan memberi informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis pembaca. Komik strip dinilai efektif karena media yang murah serta luas dalam ranah penyampaian pesan dan keberagaman jangkauan audiens (de Azzura, n.d.2019). Salah satu komik yang aktif menyebarkan isu kesehatan mental yaitu Komik Petualangan Menuju Sesuatu.

Serial web komik Petualangan Menuju Sesuatu menyebarkan kesadaran tentang kesehatan mental melalui petualangan jelly jingga lewat media sosial. Akun komik ini memulai perjalanannya dari tahun 2018 hingga sekarang dan direspon baik oleh pembaca. Komik Petualangan Menuju Sesuatu menyajikan visual dan narasi yang menarik bagi pembaca. Selain itu, komik ini juga memberikan pesan persuasif dengan pendekatan secara psikologis sehingga pembaca juga merasakan apa yang dialami dalam komik. Keberhasilan komik strip Petualangan Menuju Sesuatu tidak lepas dari visual storytelling dan pesan-pesan persuasif bagi pembacanya. Teks dan gambar menjadi elemen utama serta yang paling dominan pada konten akun @petualanganmenujusesuatu. (Putra, et. al, 2021).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan visual storytelling komik yang menarik pada komik Petualangan Menuju Sesuatu

membantu penyampaian pesan persuasif pada pembaca. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaplikasian visual storytelling yang menarik membantu penyampaian pesan persuasif pada pembaca. Nantinya diketahui pengaplikasian aspek visual storytelling sesuai target sasaran remaja muda pada komik memberikan penyampaian pesan persuasif yang menarik ke pembaca.

KAJIAN TEORI

Teori Visual Storytelling

Visual storytelling adalah teknik dengan menyampaikan pesan dan narasi dalam bentuk visual. Dalam komik, visual seperti frame. Keberhasilan visual storytelling tidak hanya pada elemen visual yang digunakan, melainkan pada pesan yang disampaikan. Dengan adanya tulisan di setiap media baru, penyampaian cerita tetap sama, namun cara penyampaian yang berbeda-beda (Georgopoulou, C. 2023). Menurut Remisari (2023) mengatakan elemen visual yang saling melengkapi dapat memperkaya narasi cerita untuk dipahami oleh target pembacanya. Penggunaan gambar dan teks membantu penyampaian pesan lebih mudah dipahami dan mempengaruhi emosi mereka. Mccloud (2006) mengatakan visual storytelling terdiri dari beberapa unsur yaitu:

1. Pemilihan momen; Peralihan transisi antar panel membantu pengambilan momen yang baik, penekanan dalam panel, dan mengatur intensitas alur cerita. Terdapat 6 jenis transisi dengan peralihan panel ke panel pada komik yaitu:

- a) *Moment to moment*, Peralihan ini sangat berguna untuk meningkatkan suasana, menangkap momen kecil, memperlambat aksi seperti pergerakan dalam film

b) *Action to action*

Peralihan ini menggunakan penggambaran dari momen ke momen sehingga membantu plot cerita dan menjaga laju cerita

c) *Subject to subject*

Peralihan ini mengambil beberapa subjek dalam 1 adegan sehingga membantu pembaca memaknai lebih dalam cerita yang disajikan

d) *Scene to scene*

Peralihan ini menggunakan perpindahan transisi *scene* yang melewati waktu maupun tempat

e) *Aspect to aspect*

Peralihan ini untuk menunjukkan waktu berlalu dan menempatkan pembaca pada aspek ke aspek tempat yang berbeda

f) *Non sequitur*

Peralihan ini tidak bersambung pada frame sebelumnya atau tidak beraturan

2. Pemilihan frame; Menentukan jarak dan sudut pandang bagaimana gambar dan suasana ditampilkan. Bertujuan untuk membagi narasi dan membangun ritme, suasana, dan emosi dalam komik

3. Pemilihan gambar; Meliputi tokoh, objek, suasana yang ditampilkan dalam komik. Selain itu, pemilihan gambar dipengaruhi oleh gaya gambar dari penulis komik itu sendiri yang membuat keunikan pada komik tersebut.

4. Pemilihan kata/gaya bahasa; Bertujuan untuk membangun narasi cerita yang menarik dan efektif pada pembaca. Pemilihan kata dapat memperkuat penyampaian emosi, suasana, dan memperdalam penyampaian pesan pada komik

5. Pemilihan alur; Pemilihan alur berkaitan dengan transisi panel. Alur yang baik memandu pembaca melalui

cerita dan pengalaman membaca yang menarik. Sehingga pembaca memahami isi cerita yang disampaikan.

Teori Komunikasi Persuasif

Komunikasi merupakan proses dalam menyampaikan pesan, informasi, ide kepada pihak lain. Tujuan komunikasi ialah agar orang memahami pesan yang diberikan oleh kita baik secara verbal maupun lisan. Keberhasilan komunikasi terletak pada pendengar yang memahami pesan yang disampaikan padanya. Apabila pendengar tidak memahami apa yang dimaksud maka komunikasi dianggap tidak berhasil.

Komunikasi persuasif adalah komunikasi yang berisi ajakan, memengaruhi sikap, maupun mempengaruhi perilaku seseorang. Menurut Harianto, Y. A. (2020) ciri ciri komunikasi persuasif yaitu:

1. Menggunakan kalimat imperatif yang halus dan terkesan tidak memaksa
2. Menyampaikan pesan informatif diiringi seruan ajakan
3. Penggunaan tanda seru yang mengiringi teks

Menurut Oktavianti, Roswita (2020) pesan komunikasi persuasif tentang kesehatan mental melalui komik digital harus dikemas secara sederhana, menggunakan bahasa yang santai dan mudah dimengerti, dan menggunakan pendekatan emosional. Sehingga pesan yang disampaikan diterima dengan baik oleh pendengar. Pemahaman pesan pun juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dari lingkungan, budaya, pengalaman dan konteks komunikasinya (Dora et al., 2024).

Desain Karakter

Desain karakter adalah bagaimana penggambaran karakter dari sebuah cerita itu sendiri yang dilihat dari pembaca. Menurut Bryan

Tillman (2011) bagian pertama dalam desain karakter yang baik adalah prinsip-prinsip inti, yang dikenal sebagai arketipe. Beberapa arketipe yaitu:

1. Pahlawan (The hero), digambarkan sebagai protagonis yang berani dan menolong tanpa pamrih
2. Bayangan (The shadow), digambarkan sebagai orang yang misterius, kejam dan jahat
3. Si bodoh (the fool), digambarkan sebagai orang yang bodoh dan selalu kebingungan
4. Animus (anima/animus), digambarkan sebagai karakter yang mewakili maskulin dan feminim
5. Mentor (The mentor), digambarkan sebagai kunci/penentu jalan dari karakter protagonis
6. Si penipu (Trickster), digambarkan sebagai karakter yang mendorong perubahan

Desain karakter memiliki beberapa aspek elemen visual yaitu: bentuk dasar dan siluet karakter, warna, ekspresi wajah, kostum, atribut, dan pose.

Teori Bentuk Dasar Karakter

Bentuk juga dapat mengubah cara kita memandang objek dan karakter di tingkat bawah sadar (Shakirov, 2024). Karakter memiliki bentuk dasarnya sendiri seperti:

1. Bulat; digambarkan karakter yang lembut
2. Kotak; digambarkan karakter yang kuat
3. Segitiga; digambarkan karakter yang berbahaya

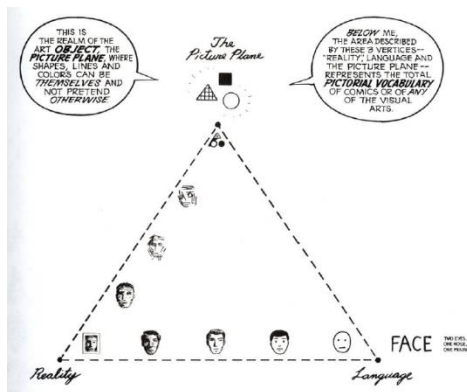
Teori Psikologi Warna

Menurut Shakirov (2024), warna sangat memengaruhi persepsi terhadap karakter. Warna memiliki makna dan penggambarannya sendiri terhadap persepsi kita. Dalam buku Goethe dan Itten, warna menimbulkan respon psikologis yang berbeda pada manusia. (Sasongko, Suyanto, & Kurniawan, 2020) Adapun jenis warna yang digunakan antara lain:

1. Merah; simbol energi, emosi, tantangan
2. Oranye; memberi kesan semangat, simbol percaya diri dan petualangan
3. Kuning; kesan ceria, kehangatan dan rasa bahagia
4. Hijau; memberi suasana tenang dan santai
5. Biru; digambarkan kepercayaan, kecerdasan komunikasi, kooperatif
6. Merah muda; melambangkan keromantisan, feminim, kasih sayang
7. Ungu; lambang kemewahan, spiritualitas
8. Putih; keaslian, kemurnian, kesucian
9. Hitam; suram, penyendiri, gelap, menakutkan namun elegan

Big Triangle

Penggambaran komik memiliki gaya dan *style* yang berbeda-beda tergantung dengan genre komik yang diangkat. Dalam buku *Understanding Comic* (1993), Scott McCloud menjelaskan bahwa penggambaran desain karakter dibagi menjadi berbentuk segitiga dengan tiap sudut mewakili tiga pendekatan yang berbeda yaitu realistik, ikonik, dan abstrak



Pendekatan realistik menggunakan wujud yang menyerupai aslinya, namun membutuhkan waktu banyak untuk mencerna gambar. Pendekatan ikonik mengurangi detail dan dibuat lebih sederhana namun dengan wujud yang masih dikenali. Bentuk ikonik sering muncul di komik maupun kartun karena mudah bagi pembaca mengenali karakter dan isinya sehingga cocok untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Pendekatan abstrak menggunakan dan disederhanakan menjadi bentuk dasar, seperti lingkaran, kotak atau segitiga.

Teori Tipografi

Tipografi adalah komponen penting yang membentuk visual presentasi dan komunikasi teks (Günay, 2024). Tipografi memiliki beberapa klasifikasi karakter, seperti serif, san serif, dekoratif, script, *hand drawn* dan sebagainya. *Hand drawn* merupakan hasil tipografi dari goresan tangan. Menurut Zainudin, A. (2021), mengatakan bahwa tidak adanya batasan dalam menciptakan desain karakter *hand drawn*. *Hand drawn* memberikan kesan unik, ekspresif dan *eye catching* sehingga pesan yang dibawakan tidak kaku namun santai.

Gestur dan Ekspresi Wajah

Gestur dan ekspresi digunakan untuk mengekspresikan secara lebih karakter di dalam komik. Gestur dan ekspresi dapat memberikan banyak informasi tentang emosi dan perilaku

Mccloud (2006). Ekspresi wajah konsisten untuk menampilkan apa yang dirasakan karakter, berbeda dengan bahasa tubuh yang dapat berubah-ubah tergantung situasi yang dihadapi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menjelaskan aspek aspek visual storytelling pada komik. Teknik pengumpulan data dari metode ini menggunakan pengumpulan data dan studi pustaka. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena yang terjadi dalam bentuk kata-kata yang didapat dari informan, serta dilakukan latar alamiah (Fadli, 2021).

PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini dilakukan dengan melihat isi komik secara visual dan verbal. Setelah itu melihat respon para pembaca komik Petualangan Menuju Sesuatu terhadap isi pesan dipahami dan menarik untuk dibaca. Penelitian ini juga dibantu studi literatur untuk mengetahui aspek visual storytelling yang ada di komik ini.

Karakteristik penelitian kualitatif ada dua jenis yaitu data primer dan data sekunder (Malahati et al., 2023). Data Primer berupa komik Petualangan Menuju Sesuatu sedangkan data sekunder dari jurnal literatur dan podcast Ibunda Cerita Di Balik "Petualangan Menuju Sesuatu": Samantha Teonata & Livia Angelica.

STUDI PUSTAKA

Pada penelitian ini, data yang sudah didapat langsung dianalisis sesuai dengan teori yang sudah dijabarkan. Studi ini dilakukan dengan cara melihat dan mencari literatur yang ada untuk memperoleh data analisis penelitian. Penelitian ini akan mengolah data temuan penelitian yang nantinya akan didapatkan informasi dan

menghasilkan penarikan kesimpulan (Darmalaksana, W. 2020).

PEMBAHASAN HASIL

Sebelum menganalisis visual storytelling dan pesan persuasif, maka perlu dijabarkan terlebih dahulu. Setelah melakukan penjabaran, maka bisa melakukan analisis

Penjabaran

Visual Storytelling

1. Pemilihan momen pada komik Petualangan Menuju Sesuatu menggunakan peralihan *moment to moment*, *subject to subject*, *action to action*, dan *aspect to aspect*. *Moment to moment* menampilkan momen atau kegiatan karakter.



Gambar 1: moment to moment dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

Aspect to aspect menampilkan karakter dengan lingkungan di sekitarnya.



Gambar 2: aspect to aspect dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu,2024)

Subject to subject digunakan untuk menampilkan perpindahan karakter dengan lingkungan.



Gambar 2: subject to subject dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

Dan action to action digunakan saat menunjukkan aksi atau perilaku yang sedang dilakukan karakter.



Gambar 4: action to action dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

2. Pemilihan Frame, pada komik memakai 6 panel dengan satu panelnya tiap postingan dengan cara digeser ke samping. Namun tidak memungkinkan pada komik ini menggunakan 1 – 2 panel pada satu postingan di berbagai ceritanya.



Gambar 5: 1 panel dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujesusuatu)



Gambar 6: 2 panel dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujesusuatu)

Sudut pandang yang digunakan pada komik menggunakan sudut pandang orang pertama dengan teknik *close up*, *medium shot*, *establishing shot* dan *long shot*.



Gambar 7: Close up dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujesusuatu)



Gambar 8: Medium shot dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujesusuatu)



Gambar 9: Establishing shot dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujesusuatu)



Gambar 10: Long Shot dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujesusuatu)

3. Pemilihan gambar, komik ini menggunakan style cartoon dengan pendekatan kanan atas dari big triangle. Karakter utama bernama Blob si jelly jingga yang ditemani oleh Depresso sang depresi.



Gambar 11: Karakter Blob dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)



Gambar 14: Mr. Dan pada komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)



Gambar 12: Karakter Depresso dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

Beberapa karakter seperti teman Blob dan Mr. Dan juga muncul dalam komik ini. Desain karakter yang ditampilkan juga unik. Ekspresi karakter yang ditampilkan ekspresif seperti marah, sedih, senang dan lainnya. Warna yang digunakan pada komik yaitu oren dan biru.

4. Pemilihan kata/gaya bahasa, bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia dengan font yang digunakan hasil buatan sang *author*. Penggunaan kata menggunakan teks yang langsung ditampilkan di komik. Balon kata tidak selalu muncul namun ada perbedaan warna sesuai isi dialog yang ditampilkan.



Gambar 15: Balon kata normal dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)



Gambar 13: teman Blob pada komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

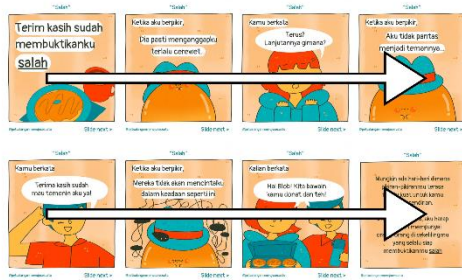


Gambar 16: Balon kata positif dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)



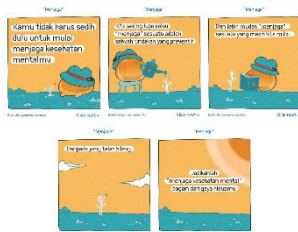
Gambar 17: Balon kata negatif dalam komik strip (Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

5. Pemilihan alur, komik ini menggunakan alur baca kiri ke kanan dan atas ke bawah dengan menceritakan awal kejadian hingga penyelesaian maupun klimaksnya. Genre komik ini merupakan *slice of life* dengan menceritakan Blob dan perjalanannya



Gambar 18: Alur pada komik strip (Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

Pesan persuasif



Gambar 19: Kalimat imperatif dalam komik strip (Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

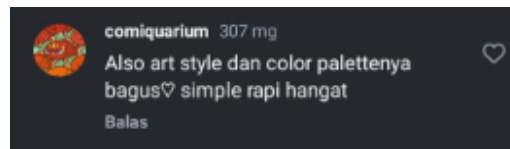


Gambar 20: Pesan informatif dalam komik strip (Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

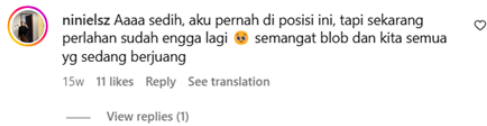


Gambar 21: Penggunaan tanda seru dalam komik strip (Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

Pesan persuasif yang ada di dalam komik ini dibantu oleh visual storytelling dari komik Petualangan Menuju Sesuatu. Pada komik juga memiliki kalimat imperatif, pesan informatif dan penggunaan tanda seru. Isi pesan juga memberikan kesadaran dan mengajak secara halus pada pembaca untuk sadar akan kesehatan mental dari permasalahan yang pernah dialami Blob.



Gambar 22: Respon pembaca dalam komik strip (Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)



Gambar 23: Respon pembaca dalam komik strip
(Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu)

Analisis

Visual storytelling

1. Pemilihan momen

Pemilihan ini cukup baik sehingga saat pembaca membaca menjadi tertarik dengan isinya serta untuk membangun intensitas dan penekanan dari cerita Bob sehingga pembaca juga ikut merasakan.

Moment to moment mengajak pembaca mendalami momen karakter dan membangun suasana komik. *Aspect to aspect* menonjolkan detail-detail yang menarik dari sudut komik sehingga elemen visual pada komik terlihat jelas;

Subject to subject dibantu oleh kata-kata yang membantu pembaca tetap mengerti isi komik tanpa kebingungan walaupun perpindahan pada komik cepat. *Action to action* untuk membangun adegan dan mengatur kecepatan membaca pembaca;

2. Pemilihan frame

Pemilihan frame pada komik ini untuk menunjukkan alur cerita serta pembawaan emosi dari tiap karakter. Karena menggunakan 6 panel dengan cara 1 panel digeser maka tempo membaca juga ikut melambat sehingga pembaca dapat menikmati komik tanpa terburu buru.

Sudut pandang orang pertama pada komik untuk menggambarkan emosi dan bentuk tiap karakter, detail visual dari komik serta suasana di tiap

framenya. Sudut pandang ini digunakan untuk menceritakan cerita sang tokoh utama lebih mendalam. Penggunaan close up untuk menonjolkan detail ekspresi karakter. Establishing shot untuk menonjolkan semua elemen yang ada dalam komik. Medium shot menunjukkan detail dari perilaku karakter serta suasana dalam komik. Long shot untuk menunjukkan hubungan dan detail karakter dengan lingkungannya.

3. Pemilihan gambar

Komik Petualangan Menuju Sesuatu menggunakan style cartoon karena lebih mengekspresikan emosi yang didapat dari karakter dan mempermudah visualisasi dari komik. Pendekatan style komik berada di kanan atas *big triangle* yaitu diantara ikonik dan abstrak agar mudah diingat serta tidak terpaku pada bentuk ilustrasinya namun pada pesan yg disampaikan.

Adapun karakter “Blob”, merepresentasikan diri kita di kehidupan asli yang dapat berubah-ubah emosi dan mental. Blob menggunakan bentuk dasar bulat dan warna jingga untuk menampilkan karakter lemah lembut yang memiliki jiwa berpetualang dan tekad untuk mencari kesembuhan kesehatan mental.

Karakter “Depresso” yang sering bersama dengan Blob merepresentasikan rasa depresi dalam diri kita, yang terus kita lawan dan terima dalam diri kita. Depresso menggunakan bentuk dasar bulat kecil dan warna hitam untuk menampilkan kesan yang terlihat lemah namun memiliki dampak negatif yang sangat berefek pada sang tokoh utama.

Karakter pendamping seperti teman-teman “Blob” dan Mr. Dan juga ikut tampil pada komik Petualangan Menuju Sesuatu. Didalam cerita, teman-

teman Blob selalu menemani Blob setiap saat. Sedangkan Mr. Dan selalu memberi dukungan dan nasihat pada Blob. Karakter tersebut berperan sebagai pendukung tokoh utama dalam perjalanannya kesembuhan dan kesadaran kesehatan mental.

Ekspresi karakter dalam komik terlihat jelas dan ekspresif seperti, sedih, galau, senang, dan lain-lain. Hal ini juga ditunjukkan dengan perilaku/gestur dari sang karakter yang juga mengikuti ekspresi dari karakter. Pewarnaan dalam komik menggunakan warna orange menunjukkan rasa optimisme, petualangan, tekad dan biru menunjukkan sifat untuk kooperatif dan kepercayaan.

4. Pemilihan kata/gaya bahasa

Kata yang digunakan merupakan bahasa Indonesia dengan gaya bahasa yang ringan dan sederhana serta pembawaan pendekatan emosional. Pemilihan ini disesuaikan dengan target mereka yaitu remaja sehingga tidak berbelit-belit dan mudah dipahami. Font yang digunakan merupakan *hand drawn* buatan dari sang *author*. Hal ini membuat tulisan pada komik memiliki ciri khasnya dan lebih mengekspresikan narasi dari komik.

Balon kata yang digunakan berbentuk bulat dengan warna yang berbeda. Untuk balon kata yang normal menggunakan warna putih agar jelas keterbacaanya dan netral, balon kata berisi hal negatif berwarna hitam untuk kesan konotasi negatif, suram dan gelap, dan balon kata positif/mendukung berwarna biru untuk kesan kepercayaan, dukungan dan profesional.

5. Pemilihan alur

Keseluruhan alur baca yang digunakan pada komik Petualangan

Menuju Sesuatu menggunakan alur baca kiri ke kanan. Alur baca pada komik ini dengan membaca komik ke kanan maupun atas ke bawah dengan panel terakhir berupa tulisan dukungan atau persuasif. Penggunaan alur baca ini dibantu dengan panel dan ilustrasi yang tidak rumit membuat pembaca untuk memahami isi cerita di tiap panel secara perlahan. Komik ini masuk dalam kategori *slice of life* karena kejadian pada komik ini berhubungan dengan kehidupan kita.

Pesan persuasif

Terlepas dari visual storytelling pada komik, isi pesan dalam komik tidak jauh dari pesan persuasif yang diberikan. Pesan persuasif pada komik sudah ditandai lewat percakapan maupun akhir kata komik.

Dari visual storytelling dan pesan persuasif yang disampaikan melalui komik mendapat respon positif dari pembaca dan follower akun Komik Petualangan Menuju Sesuatu. Pembaca merasakan apa yang digambarkan dalam komik sama seperti yang mereka rasakan saat ini sehingga pesan persuasif pada komik tersampaikan dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan data dan analisis dari komik Petualangan Menuju Sesuatu, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Penggunaan aspek *visual storytelling* membantu penyampaian pesan persuasif pada pembaca remaja dengan baik
2. Pemilihan momen, frame, gambar, gaya bahasa, dan alur yang tepat dengan pembaca

dapat membangun isi cerita dan membuat komik menarik

3. Pesan persuasif menggunakan pendekatan psikologi yang sudah ditandai lewat balon kata maupun teks sehingga mampu dipahami oleh pembaca.
4. Adanya respon positif dari pembaca sehingga pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik.

SARAN

Saran untuk penelitian ini, penulis berharap agar pada penelitian selanjutnya dapat diukur pengaruh visual storytelling yang membantu pemahaman pada pembaca. Sehingga diketahui aspek mana yang berperan banyak dan menarik di mata pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- McCloud, Scott., 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York. Harper Collins Publisher
- De Azzura, F. (2018). *Perkembangan komik strip di era media sosial tahun 2005-2015* [Skripsi, Pendidikan Seni Rupa].
- Putra, R. R., & Salim, T. A. Implementasi Teknologi Multimedia pada Akun Instagram"@petualanganmenujusesuatu". *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan*, 23(2), 3.
- Resmisari, G. (2023). *Struktur visual storytelling buku cerita bergambar "the baker by the sea."* *Askara: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 86–97.
- McCloud, Scott., 2006. *Making Comics*. New York. Harper Collins Publisher
- Harianto, Y. A. (2022, August 3). MENDEFINISIKAN ULANG KOMUNIKASI PERSUASIF
- Hadhinoto, P. S., & Oktavianti, R. (2019). Komunikasi persuasif tentang kesehatan mental melalui komik digital (studi pada akun instagram@petualanganmenujusesuatu). *Prologia*, 3(2), 334-341.
- Dora, R., Masduki, D., Yusuf, Y. M., Fitrananda, C. A., Syahdan, Bulkis, Akbar, M. F., Sugandi, Moh. S., & Hartati, S. (Juli). *Pemahaman komunikasi: Mengartikan pesan dengan tepat*. GET PRESS INDONESIA. (Original work published 2024)
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Elsevier Focal Press.
- Shakirov, T. (2024). *The Impact of Emotional Design Features on Character Perception* (Doctoral dissertation, University of Applied Sciences).
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis kombinasi warna pada antarmuka website pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 125-133
- GÜNAY, M. (2024). THE IMPACT OF TYPOGRAPHY IN GRAPHIC DESIGN. *International Journal of Eurasia Social Sciences*. <https://doi.org/10.35826/ijoess>, 4519.
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-131.
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1)

Malahati, F., B, A. U., Jannati, P.,
Qathrunnada, Q., & Shaleh, S.
(2023). KUALITATIF: MEMAHAMI
KARAKTERISTIK PENELITIAN
SEBAGAI METODOLOGI.
JURNAL PENDIDIKAN DASAR,
11(2), 341–348

Darmalaksana, W. (2020). Metode
penelitian kualitatif studi pustaka
dan studi lapangan. *Pre-Print
Digital Library UIN Sunan Gunung
Djati Bandung*.