

KONSEP SISTEM SINTAKTIK VISUAL DALAM KOMIK TAHILALATS

Monica¹, R. Drajatno Widi Utomo²

Abstract

One of the famous comic strips in Indonesia since 2014 is Tahilalats (Instagram @tahilalats). With its simple visual characteristics, Tahilalats comics are able to become interesting, recognizable, sustainable, and comfortable comics to watch. This study will discuss the design elements in Tahilalats comics that form a syntactic visual system as an effort to achieve consistency in each episode. This study uses qualitative methodologies and descriptive analysis methods with Charles Morris' semiotic theory and literacy methods by collecting data from books, journals, articles, and pages on the internet that are related to the object. Through this research, it can be concluded that the syntactic visual system makes comics look interrelated and when there are too many episodes, it will be seen as a unified design that distinguishes it from other similar comics. The results of this study are expected to be useful for designers and comic artists to understand a good syntactic system in sustainable design works..

Keywords: comic, design elements, syntactic

Abstrak

Salah satu komik strip yang terkenal di Indonesia sejak tahun 2014 adalah Tahilalats (Instagram @tahilalats). Dengan ciri khas visual yang sederhana, komik Tahilalats mampu menjadi komik yang menarik, mudah dikenali, berkesinambungan, dan nyaman untuk dilihat. Penelitian ini akan membahas elemen desain dalam komik Tahilalats yang membentuk sistem visual sintaktik sebagai upaya mencapai konsistensi dalam tiap episodenya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori semiotika Charles Morris. Data dikumpulkan menggunakan metode literasi yang memiliki keterkaitan dengan objek. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem sintaktik visual membuat komik terlihat saling berkaitan. Selain itu ketika episode yang dibuat sangat banyak akan terlihat sebagai satu kesatuan desain yang mempunyai pembeda dari komik sejenis lainnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi desainer komunikasi visual terutama komikus agar dapat memahami sistem sintaktik visual dalam karya desain yang berkesinambungan.

Kata kunci: komik, elemen desain, sintaktik

1 Mahasiswa Magister Desain Produk FSRD Universitas Trisakti, e-mail: monica.wiguno@gmail.com

2 Staf Pengajar Magister Usakti, e-mail: dradjy1@gmail.com

Pendahuluan

Komik merupakan sastra visual yang mengandung teks dan grafis. Komik dibuat dengan tujuan untuk dibaca ketika bersantai, sehingga visual yang digunakan pada komik relatif sederhana agar pembaca dapat menangkap realitas yang terkadang sukar untuk digambarkan (Bonneff, 2008). Komik menjadi salah satu media penerapan ilmu desain komunikasi visual sebagai salah satu sarana mengkomunikasikan cerita, ilmu, kegiatan sehari-hari, bahkan pesan politik. Menurut Scott McCloud komik dibuat menggunakan visual yang berurutan dan berkesinambungan yang disebut *juxtaposed sequential visual art* (McCloud, 1993).

Komik dapat dibedakan berdasarkan media, *genre*, dan isi cerita (pelayanan publik, id, 2020). Berdasarkan media: 1) komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja sehingga cerita yang disampaikan tidak terlalu banyak. 2) komik buku adalah komik yang dikemas dalam satu cerita utuh dan kadang bersambung. 3) komik *online* adalah komik yang disajikan pada media/situs *online*. Berdasarkan *genre*: komik anak, komik humor, komik biografi, komik ilmiah, komik misteri, dan komik drama romantis. Berdasarkan isi cerita: komik edukasi, komik promosi, komik wayang, dan komik silat.

Untuk pembahasan komik *Tahilalats* ini, jenis komik yang digunakan adalah komik strip humor dalam media *online* (Instagram). Komik ini ditulis dan diilustrasikan oleh Nurfadli Mursyid dengan *genre* komedi yang dipublikasikan lewat media *online* yaitu Instagram pada tahun 2014 sampai sekarang (Bincang-Bincang Bersama Komikus Tahilalats Nurfadli Mursyid, 2016). Instagram ini memiliki 4.277.513 pengikut. Jumlah pengikut Instagram tersebut menunjukkan bahwa *Tahilalats* menjadi salah satu komik yang terkenal dan mempunyai tempat spesial di masyarakat. Ciri khas ilustrasi visual *Tahilalats* yang sederhana dan permainan humor yang menggugah membuat komik ini terlihat berbeda dengan komik-komik lain di *platform* yang sejenis.

Menurut Nurfadli, komik yang dibuatnya tidak mengangkat karakter tertentu, yang digambarkan adalah karakter yang berbeda-beda, sehingga Nurfadli tidak harus terjebak dari membangun cerita di seputar satu karakter saja. Tantangan untuk membuat ratusan episode komik strip dan ratusan karakter tentunya adalah dalam menjaga konsistensi visualnya. Konsistensi visual dapat dicapai apabila ada sistem yang mengatur hubungan antar visual-visual tersebut yang dalam semiotika Charles Morris disebut sebagai sintaktik.

Berikut ini *screenshot* dari laman Instagram *Tahilalats* (Mursyid, n.d.) dan contoh komik *Tahilalats* :



Gambar 1. Tampilan laman Instagram *Tahilalats*. Diakses 6 Juni 2021
Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*



Gambar 2. Komik *Tahilalats*, judul : Karir (4 Juli 2020). Diunduh 27 Januari 2021
Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*

Berdasarkan paparan latar belakang masalah tersebut di atas, sintaktik visual menjadi penting untuk diketahui. Bagaimana penerapan sistem sintaktik visual pada komik *Tahilalats*? Elemen desain apa sajakah yang digunakan sebagai bagian system sintaktik visual pada komik *Tahilalats*? Tulisan ini membongkar pemahaman tentang system visual sintaktik pada komik *Tahilalats* dan mengetahui elemen desain yang digunakan sebagai bagian system sintaktik visual pada komik *Tahilalats*. Melalui tulisan ini diharapkan adanya pemahaman mengenai mengenai pentingnya sintaktik visual dalam karya desain komunikasi visual terutama bagi komikus.

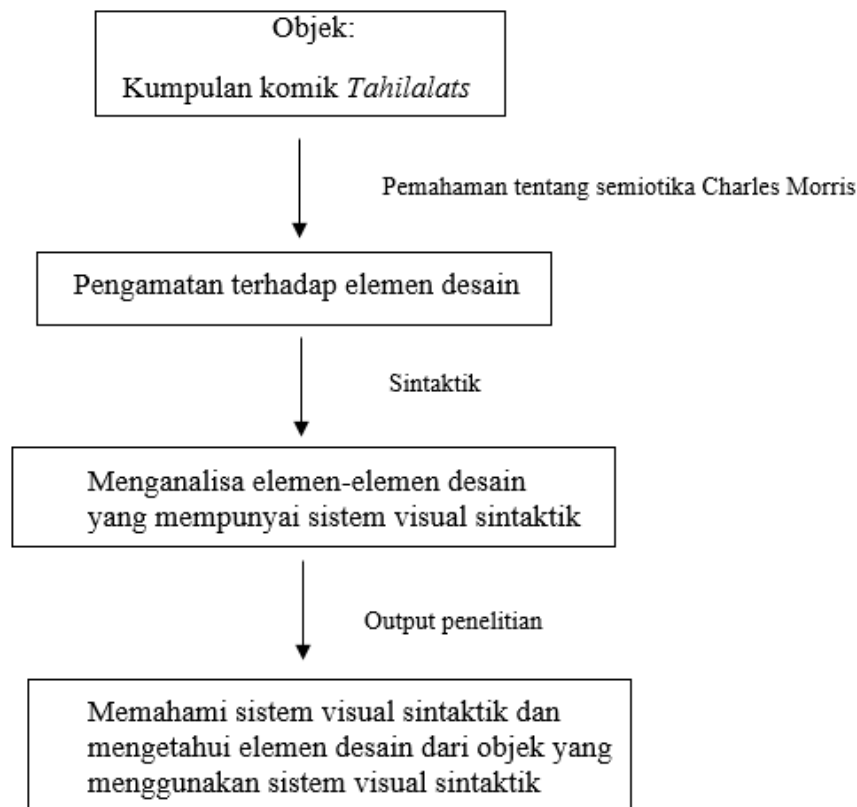
Pembahasan

Penelitian dengan mengangkat topik komik *Tahilalats* ini sudah pernah dilakukan dengan pendekatan yang berbeda-beda. Penelitian oleh Naufal Fariz tahun 2019 dengan judul *Kajian Visual Komik Strip Tahilalats Episode 622 Menggunakan Semiotika Saussure*. Penelitian tersebut membahas salah satu episode komik *Tahilalats* yang berjudul Kepala Sekolah. Penelitian tersebut membahas hubungan visual dan verbal dalam komik menggunakan teori semiotika Saussure. Penelitian lain dilakukan oleh Jaya Abadi Simanjuntak pada tahun 2019 dengan judul *Studi Visual Komik Tahilalats Dengan Komik Si Juki dari Aspek Karakter Bentuk dan Tema Tahun 2018*. Penelitian tersebut membandingkan kedua jenis komik berdasarkan prinsip *clarity* dari teori Scout McCloud. Selanjutnya ada penelitian lain oleh Saputri N.A pada tahun 2019 dengan judul *Representasi Erotisme Baru Dalam Komik Tahilalats Tahun 2015-2016*. Penelitian tersebut membahas tentang ditemukannya simbol-simbol erotisme baru

yang ditimbulkan dari ideologi perancang komik *Tahilalats*. Penelitian lainnya tentang komik masih banyak, tetapi penelitian-penelitian komik tersebut lebih membahas tentang gaya bahasa (dari konteks sastra) dan tentang perbandingan kekuatan komik yang satu dengan komik lainnya.

Posisi penelitian penulis dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya sangat berbeda. Penelitian-penelitian sebelumnya tidak membahas dari segi visual dan sistem visual yang dipakai dalam menghasilkan ratusan episode dan karakter komik *Tahilalats*.

Penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Morris dan metode analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah proses eksplorasi untuk menemukan, menyelidiki, menggambarkan, dan menjelaskan suatu kelebihan atau keistimewaan pengaruh sosial yang tidak bisa digambarkan dan diukur menggunakan pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010). Analisis deskriptif dilakukan dengan studi literasi dari berbagai sumber yaitu buku, artikel, jurnal ataupun laman internet yang memiliki keterkaitan dengan objek. Observasi yang dilakukan berdasarkan tinjauan pustaka dan pengamatan terhadap sekian banyak episode komik *Tahilalats*. Adapun skema penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Skema penelitian

Komik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik berarti cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik dikatakan sebagai karya visual sekaligus karya sastra karena memuat gambar/tanda/visual yang dibuat berurutan dan berkesinambungan satu frame dengan yang lainnya membentuk sebuah jalan cerita. Cerita ini diperkuat dengan kata-kata.

Di Indonesia sendiri, komik dalam bentuk cetak mengalami kejayaan dari tahun 1960-1970. Setelah industri percetakan meredup, tahun 2000-an, komik Indonesia kembali bersinar dengan adanya komik melalui daring yang diciptakan secara independent dan individual (Deonisia, Arlinta, & Graceca, n.d.). Salah satu yang terkenal sejak era tahun 2000 ini adalah komik *Tahilalats*. Komik *Tahilalats* dikarang, diilustrasikan dan dipublikasikan sendiri oleh Nurfadli Mursyid. Ide ceritanya komik *Tahilalats* bersifat menyindir berbagai kegiatan sehari-hari remaja dan dewasa di Indonesia. Bagian yang menarik pada komik *Tahilalats* adalah jalan ceritanya. Jalan cerita ini tidak mudah ditebak sehingga memberi kesan tersendiri kepada pembacanya. Dilihat dari segi visual, komik ini mempunyai keunikan pada tokoh inti atau tokoh utama, dimana pada komik ini tidak ada tokoh yang paling menonjol.

Semiotika Charles Morris

Semiotika merupakan uraian tentang pemaknaan tanda. Semiotika ini dikembangkan oleh Charles Morris (1901-1979), seorang filosof dari Amerika. Semiotika Charles Morris berkembang dari ilmu bahasa/*linguistic* yang kemudian digunakan juga dalam ilmu desain komunikasi visual. Secara sederhana dan umum semiotika ini dapat diartikan sebagai proses pemaknaan suatu tanda dalam konteks tertentu. Charles Morris membagi semiotika dalam tiga wilayah, yaitu : semantik, sintaktik, dan pragmatik. Semantik mempelajari tentang apa yang diwakili oleh suatu tanda, sintaktik mempelajari hubungan antara tanda dengan tanda lainnya, dan pragmatik mengkaji hubungan tanda dengan penafsirannya.



Gambar 4: Segitiga Semiotik Charles Morris

Sintaktik

Sintaktik diperlukan untuk menggabungkan serta mengkombinasikan tanda-tanda ke dalam suatu sistem makna yang lebih kompleks (Mudjiyanto & Nur, 2013). Sintaktik tidak hanya dibatasi dalam hubungan tanda di dalam sistem tanda yang sama, tetapi mempelajari juga tanda dalam sebuah sistem lain yang memperlihatkan kerjasama. Karenanya sintaktik sering juga disebut dengan istilah “benang merah” dari visual-visual yang digunakan. Jika dilihat dari asal mula ilmu ini berkembang yaitu dalam bahasa, sintaktik dapat diartikan sebagai *grammar*/tata bahasa yang menghubungkan susunan antar kata atau antar kalimat sehingga menghasilkan kesatuan kalimat. Dalam desain komunikasi visual sintaktik diartikan sebagai tata visual yang menciptakan kesatuan system dalam merancang sebuah desain.

Elemen Desain dalam Komik *Tahilalats* dan Penerapan Sistem Visual Sintaktik

Elemen desain dalam desain komunikasi visual antara lain adalah titik, garis, bidang, warna, tekstur, tipografi, dan *value*. Dalam pembahasan kali ini akan ditelaah elemen mana saja dari visual komik ini yang digunakan untuk membentuk sistem sintaktik. Contoh-contoh gambar yang digunakan penulis unduh dari akun Instagram *Tahilalats* <https://www.instagram.com/Tahilalats/>

a. Titik, Garis, dan Bidang

Titik adalah elemen terkecil dari semua visual. Menurut Paul Klee, garis adalah perjalanan dari titik. Dan dalam buku *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (Supriyono, 2010) titik dan garis adalah elemen dasar ketika membentuk bidang. Bidang akan membentuk objek yang abstrak ataupun nyata. Ketiga elemen ini merupakan satu kesatuan yang sulit dipisahkan.



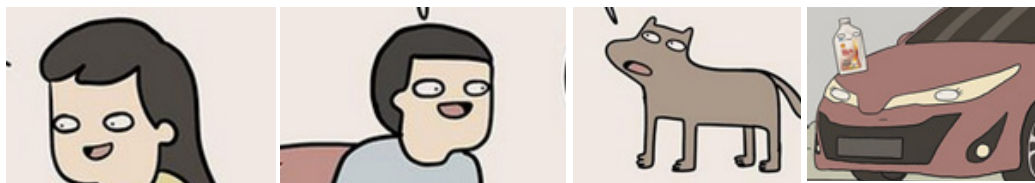
Gambar 5. Komik *Tahilalats*, judul : Menggarap (12 Januari 2020). Diunduh 5 Juni 2021.
Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*



Gambar 6. Komik *Tahilalats*, judul : Menggarap (15 April 2019). Diunduh 5 Juni 2021
Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*

Pada Gambar 5 dan Gambar 6, hanya merupakan dua episode dari sekian ratus episode di komik *Tahilalats*. Kedua episode itu diambil dari tahun yang berbeda, untuk menunjukkan bahwa pada setiap periode komik tersebut mempunyai sistem sintaktik dalam tarikan garis/gaya ilustrasinya.

Terlihat pada gambar tersebut bahwa garis yang digunakan sebagai *outline* mempunyai ukuran ketebalan dan warna yang konsisten pada setiap *frame* bahkan pada setiap episode. Bentuk yang digunakan pada visualisasi mata juga mempunyai keseragaman dan ciri khas dalam setiap jenis karakter yang ditampilkan.

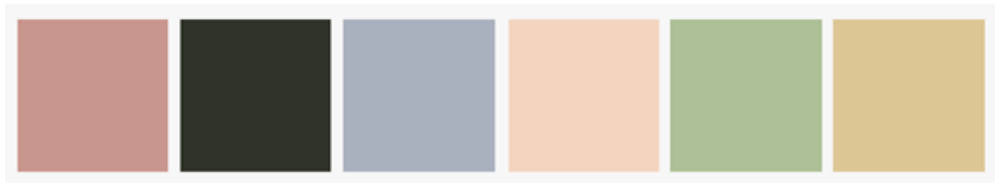


Gambar 7 : Contoh cuplikan visualisasi mata dalam komik *Tahilalats*. Diunduh 27 Januari 2021. Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*.

b. Warna

Selain sebagai penambah nilai estetis dan mempengaruhi emosi *audience*, warna juga menjadi identitas sekaligus pembeda dari karya yang lain. Komik *Tahilalats* ini mempunyai ratusan episode yang telah dibuat dan ditampilkan di media sosial disamping banyak komik strip sejenis. Komik *Tahilalats* menggunakan warna yang senada dari *tone* dan *value*-nya. Kecenderungan penggunaan warna yang *flat* membantu memberi penekanan pada bentuk dari objek (McCloud,

1993). Beberapa warna yang dominan dipakai komik ini dapat dilihat seperti pada Gambar 4 di bawah ini. Warna yang sering digunakan adalah *dull color* (warna yang dicampur dengan abu-abu).



Gambar 8 : Color swatch komik Tahilalat

Komposisi warna tersebut sudah menjadi identitas dari komik *Tahilalats*, sehingga terlihat sistem sintaktik yang kuat antar *frame* bahkan antar episode.



Gambar 9 : Contoh cuplikan penerapan warna dominan pada komik *Tahilalats*.
Diunduh 27 Januari 2021. Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*

c. **Tekstur**

Tekstur merupakan suatu unsur rupa yang menunjukkan rasa yang ada dari permukaan bahan. Tekstur sengaja dibuat dan dihadirkan untuk mencapai rasa tertentu. Pada komik *Tahilalats*, hampir tidak pernah menggunakan tekstur, baik pada *background* maupun objeknya. Hanya sesekali komik ini menggunakan tekstur pada *background*-nya yang kemungkinan berhubungan dengan tema legenda.



Gambar 10 : Contoh episode yang menggunakan texture pada backgroundnya. Judul : Malin Kundang. Diunduh 27 Januari 2021. Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*.

d. **Tipografi**

Komik erat kaitannya dengan teks atau bahasa tertulis. Desain yang baik tentunya harus menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan konsep sekaligus dapat mendukung komposisi dan *tone* keseluruhan dari komik tersebut. Sistem sintaktik visul dapat juga dicapai dari penerapan konsistensi jenis huruf. Hal ini terlihat dari penggunaan jenis huruf *handwriting* pada episode-episode yang ditampilkan komik *Tahilalats*. Huruf jenis *handwriting* berfungsi untuk memperkuat kesan komposisi yang sederhana. Besar huruf juga divariasikan sebagai penekanan emosi atau penekanan inti cerita. Seperti yang ada pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 11: Penggunaan tipografi pada cuplikan komik *Tahilalats*. Diunduh 27 Januari 2021. Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*

e. *Value*

Value erat kaitannya dengan warna. *Value* merupakan tingkat gelap atau terang sebuah area. *Value* memisahkan elemen-elemen, memberikan suasana tertentu dan membuat sebuah ilusi kedalaman. Setiap karya desain belum tentu memiliki warna, tetapi pasti memiliki *value*, hanya saja tingkatannya yang berbeda-beda. Setiap elemen yang ada dalam komposisi desain memiliki *value* dari 1% hitam to 100% hitam yang akan mempengaruhi kekontrasan objek terhadap *background*-nya (Farley, 2019). Semakin kontras semakin terlihat kedalamannya. Jika dilihat dari gaya visual *Tahilalats* yang *flat* dan penggunaan warna dengan *tone* yang serupa pada tiap frame/episode, maka sintaktik sudah terbentuk pada ukuran *value*-nya. Bisa dilihat pada Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 12: Contoh penerapan *value* pada komik *Tahilalats*. Diunduh 27 Januari 2021
Sumber : Akun Instagram *Tahilalats*.

Simpulan

Sistem visual sintaktik sebagai bagian dari ilmu semiotika, berguna dalam membuat sebuah desain yang berkesinambungan dan dapat diciptakan dari penerapan elemen-elemen desain yang konsisten dan senada. Seperti halnya pada komik, sebuah komposisi visual yang dibuat dalam beberapa frame akan terlihat keterkaitannya dan kesinambungannya ketika ada sistem sintaktik atau “benang merah” antar framanya. Komik *Tahilalats* telah menggunakan sistem ini sehingga seberapa banyaknya episode yang akan diciptakan akan tetap terlihat sebagai satu kesatuan desain yang mempunyai ciri khas dan pembeda dari komik lainnya yang sejenis.

Referensi

- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Deonisia, Arlinta, & Graceca. (n.d.). *Komik Indonesia Dari Masa Ke Masa*. Retrieved from Kompas Interaktif: <https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>
- Farley, J. (2019, December -). Principles of Design: Value. *Value is relative*, pp. -.
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics. In S. McCloud, *Understanding Comics*. New York: Harper Collins.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa t PEKOMMAS*.
- Mursyid, N. (n.d.). *Tahilalats*. Retrieved from <https://www.instagram.com/Tahilalats/>
- NEWS, ANTARA. (2016). *Bincang-Bincang Bersama Komikus Tahilalats Nurfadli Mursyid*. Retrieved from <https://www.antaraneews.com/berita/547515/bincang-bincang-bersama-komikus-Tahilalats-nurfadli-mursyid>
- pelayananpublik.id. (2020, February 2). *Apa Itu Komik? Pengertian, Ciri dan Jenisnya*. Retrieved from <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/apa-itu-komik-pengertian-ciri-dan-jenisnya/>
- Saryono. (2010). In *Metode Penelitian Kualitatif* (p. 1). Bandung: PT. Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.