

## PERBANDINGAN GAYA VISUAL PADA WEBTOON KARYA KIYOSHIN DAN KIKUATAMA MELALUI MEDIA LINE WEBTOON INDONESIA

Martha Fadilla Libra Aqillah<sup>1</sup>, Renny Nirwana Sari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik  
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail :<sup>1</sup> libra.aqillah@gmail.com  
<sup>2</sup> renny\_nirwanasari@dosen.umaha.ac.id

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengungkap perbedaan gaya visual pada webtoon karya Kiyoshin dan Kikuatama melalui media Line Webtoon Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif, pendekatan deskriptif-komparatif dengan fokus kajian objek Sweet Escape dan Ghost Dilemma. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Analisis data yang digunakan reduksi data, Pendeskripsian, penelusuran persamaan dan penelusuran perbedaan. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa tidak semua karya yang terbilang bagus memiliki nilai jual yang tinggi, nilai suatu komik tidak melulu di nilai dari keindahan gambar penulis. Penulis juga menemukan bahwa hal-hal yang mempengaruhi gaya gambar author adalah obsesi, mood, wawasan, kiblat, dan jam terbang author itu sendiri.

**Kata kunci :** *Line Webtoon*, Gaya Visual, Sosial Media.

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to reveal the differences in the style of images in Kiyoshin's and Kikutama's webtoons through the Indonesian Line Webtoon media. The method used in this study is a qualitative method, a descriptive-comparative approach with a focus on the study of Sweet Escape and Ghost Dilemma objects. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation and literature study. Data analysis used data reduction, description, search for similarities and search for differences. The results of this study found that not all works that are considered good have a high selling value, the value of a comic is not only based on the beauty of the author's image. The author also finds that the things that affect the author's drawing style are the author's obsession, mood, insight, direction, and flying hours.*

**Keyword:** *Image Style, Line Webtoon, Social Media*

### PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu bentuk seni visual yang terus mengalami perkembangan, baik dari segi narasi maupun teknik ilustrasi. Seiring dengan kemajuan teknologi, komik tidak hanya hadir dalam bentuk cetak tetapi juga dalam format digital yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pembaca modern. Salah satu bentuk komik digital yang semakin populer adalah webtoon, yang memiliki karakteristik penyajian vertikal, pewarnaan penuh (*full color*), serta interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan komik cetak konvensional. Di Indonesia, platform LINE Webtoon

menjadi salah satu wadah utama bagi para kreator lokal dalam mempublikasikan karya mereka, sekaligus memberikan ruang eksplorasi bagi berbagai teknik ilustrasi dan gaya visual. Salah satu aspek utama yang memengaruhi daya tarik suatu webtoon adalah kualitas ilustrasi yang mencakup teknik pewarnaan, penggunaan garis (*line art*), serta pendekatan artistik dalam menggambarkan karakter dan latar. Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti hubungan antara kualitas ilustrasi dan daya tarik pembaca, menunjukkan bahwa gaya visual yang unik dan konsisten berperan penting dalam keberhasilan sebuah webtoon di pasar digital (Tanjung & Darmansa, 2020). Selain itu, variasi gaya

visual dalam webtoon tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga berperan dalam membangun suasana dan emosi yang mendukung narasi cerita. Dengan demikian, pemahaman terhadap teknik ilustrasi dalam webtoon menjadi aspek penting dalam analisis visual komik digital, terutama dalam melihat bagaimana perbedaan pendekatan artistik dapat memengaruhi pengalaman pembaca serta daya tarik suatu karya.

Secara historis, komik di Indonesia telah mengalami transformasi yang signifikan. Bentuk awalnya dapat ditemukan pada relief di candi dan wayang beber, yang merupakan bentuk narasi visual dengan teknik penyajian yang berurutan. Pada era modern, komik di Indonesia mendapat pengaruh dari komik Amerika, Jepang (*manga*), dan Eropa, yang kemudian membentuk identitas visual khas dalam industri komik nasional (Gumelar, 2017; Bonneff, 1998). Seiring dengan pergeseran format dari cetak ke digital, para kreator komik Indonesia mulai mengadopsi berbagai pendekatan ilustratif yang disesuaikan dengan platform digital, salah satunya adalah webtoon.

Berbagai penelitian telah mengkaji gaya visual dalam ilustrasi komik dari berbagai perspektif. Bernardo (2019) meneliti gaya bahasa ilustrasi dalam penyampaian pesan, sementara Gumelar (2019) membahas pencarian identitas gaya gambar komik di Indonesia. Fatha dan Mansoor (2020) mengeksplorasi identitas komik horor Indonesia di platform Webtoon, sedangkan Tanjung dan Darmansa (2020) meneliti hubungan antara kualitas gambar dan jalan cerita terhadap nilai estetika dalam webtoon. Dari perspektif historis dan budaya, Adisasmito (2008) meneliti karakter visual dalam naskah Jawa, sementara Ramadina, Piliang, dan Damayanti (2018) membahas konfluensi budaya dalam ilustrasi *Sajarah Banten*. Dalam ranah pendidikan, Streit (2015) mengkaji visualisasi ilustrasi hewan langka dalam ensiklopedia anak-anak, sedangkan Kartikasari (2019) menyoroti aspek metaforis dalam ilustrasi cerita rakyat. Selain itu, penelitian Streit (2014) mengeksplorasi pengaruh gaya *Manga* dan *Marvel* dalam pembelajaran anatomi realis bagi mahasiswa desain komunikasi visual. Meskipun berbagai penelitian telah membahas gaya visual dalam ilustrasi komik dari perspektif sejarah, budaya, estetika, hingga pengaruhnya dalam dunia pendidikan, masih belum ada kajian yang secara spesifik membandingkan gaya visual dalam webtoon karya Kiyoshin dan Kikuatama di platform LINE Webtoon Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada analisis makna, kontekstualisasi budaya, atau pengaruh gaya visual terhadap aspek tertentu dalam industri komik. Dalam penelitian ini, dua webtoon yang menjadi objek kajian adalah *Ghost Dilemma* (Kikuatama,

2017) dan *Sweet Escape* (Kiyoshin, 2016), yang keduanya telah menyelesaikan serialisasi dan menunjukkan perbedaan yang mencolok dalam teknik ilustrasi. Karya Kikuatama cenderung mengedepankan teknik *blending* untuk menciptakan nuansa visual yang lebih halus dan realistis, sedangkan karya Kiyoshin lebih menonjolkan teknik *cell shading* yang memberikan tampilan lebih tegas dan dinamis.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji perbandingan teknik ilustrasi dua kreator webtoon Indonesia, terutama dalam penggunaan *cell shading* dan *blending* dalam menghasilkan estetika visual yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang pengaruh gaya ilustrasi terhadap pengalaman pembaca serta perkembangan komik digital di Indonesia. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi para ilustrator, akademisi, dan praktisi di bidang desain komunikasi visual dalam memahami dinamika visual dalam industri webtoon serta menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang seni ilustrasi digital.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang bentuknya berupa kata-kata atau pertanyaan-pertanyaan terbuka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Cresswell, 2014) bahwa metode kualitatif adalah proses penelitian yang melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan dan prosedur-prosedurnya, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dalam penelitian akademis ketimbang metode kuantitatif. Meskipun prosesnya sama, prosedur kualitatif tetap mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik analisis datanya, dan berwsumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda (Creswell, 2014).

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-komparatif. Pendekatan komparatif sendiri adalah pendekatan yang membandingkan karya-karya seni rupa dan desain untuk mengungkap persamaan dan perbedaan dari karya-karya tersebut. (Sumartono, 2017:130).

### Analisis Data

Analisis data menunjukkan kegiatan mengorganisasikan data ke dalam susunan tertentu, kemudian ditabulasikan untuk mengambil

kesimpulan. Ringkasan proses analisis dimulai dari pengolahan dan persiapan data untuk dianalisis, kemudian membaca keseluruhan data, lalu pemberian kode (langkah ini melibatkan pengambilan data tulisan atau gambar yang telah dikumpulkan) (Creswell, 2014).

Analisis yang akan dilakukan yaitu mengidentifikasi unsur visual antara kedua webtoon tersebut berdasarkan variable yang telah ditentukan. Sementara metode komparatif digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan yang terdapat dalam kedua webtoon tersebut. Setelah melakukan pengumpulan data dengan beberapa teknik penelitian, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data yang sedang diteliti, dengan menggunakan metode yang dapat membantu dalam mengelola data, menganalisis dan menginterpretasikan data tersebut, sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh dari studi literature dan wawancara akan diberi kode dan dikelompokkan sesuai kategorinya yang berhubungan. Data-data tersebut kemudian dirangkum dan diolah ulang menjadi teks dengan bahasa peneliti untuk mendapatkan pernyataan yang diolah dari peneliti.
2. Sampel panel yang dikumpulkan diteliti dan diberi suatu tanda untuk menunjukkan aspek-aspek yang berbeda. Lalu hasil yang diperoleh akan dilakukan perbandingan dan diubah menjadi suatu teks dalam bahasa peneliti.
3. Data literatur dan wawancara kemudian dikaitkan dengan hasil analisis dari sampel, hingga adanya hubungan dari kedua webtoon, akan diamati adanya perbedaan dan persamaan, selain itu ditemukan hal yang mempengaruhi kedua komik tersebut. Setelah melakukan tahapan tersebut peneliti akan memadatkan data yang diperoleh dan memberi suatu kesimpulan yang sesuai data yang didapatkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gaya Gambar Kiyoshin

Kiyoshin adalah pengarang komik yang awalnya tidak dikenal oleh banyak kalangan pembaca komik. Awalnya beliau adalah asisten dari pengarang komik yang sudah sangat terkenal yaitu Annisa Nisfihani yang memiliki serial line webtoon yang berjudul *My Prewedding* dan Pasutri Gaje. Kiyoshin yang awalnya hanya sebagai asisten dari pengarang pada tahun 2016 ia menciptakan serial komiknya sendiri yang berjudul *Sweet Escape*. Beliau mengakui bahwa ia bekerja sebagai asisten itu untuk belajar menggambar komik dan

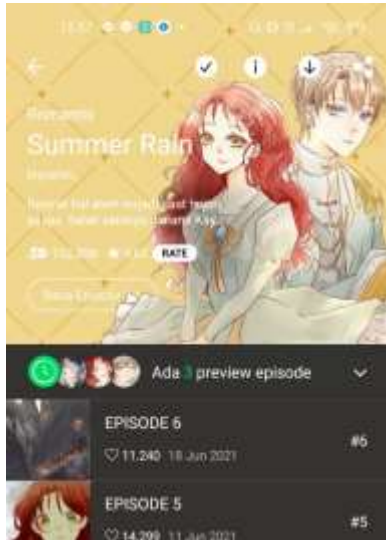
menambah wawasan ilmu tentang komik dari kak Annisa.

Kiyoshin yang awalnya tidak pernah terdengar namanya sekalipun oleh penggemar komik Indonesia, pada tahun 2016 ia menerbitkan serial *webtoon* pertamanya yaitu *Sweet Escape*. Berbeda dengan Kikuatama, Kiyoshin memiliki pengalaman dalam menggambar komik yang lebih sedikit di karenakan ia debut lebih terlambat di bandingkan kiyoshin yang memulai karirnya sudah sejak dini. Kiyoshin juga bergabung dengan penerbit haru. Kiyoshin sangat bersyukur dapat belajar banyak tentang komik dari gurunya “ Saya sangat bersyukur di beri kesempatan untuk menjadi asisten kak Nisa, karena saya dapat belajar banyak dari beliau mengenai dunia komik”.

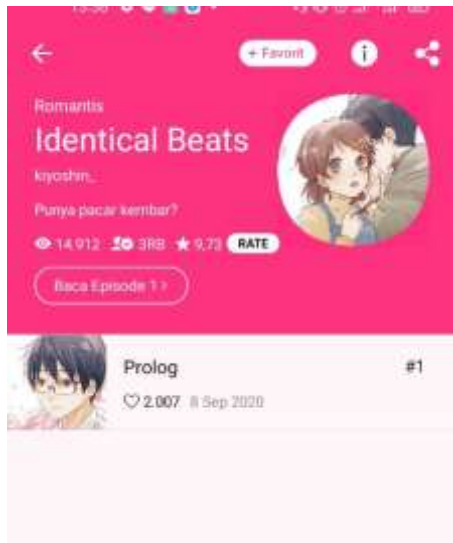
Kiyoshin juga memiliki karakteristik menggambar komik yang menonjolkan aura karakternya, walau gambarnya terkesan masih pemula namun dalam unsur pewarnaan beliau sangat memahami cara membuat karyanya lebih hidup. Karakteristik kiyoshin juga lebih menonjolkan genre romansa komedi dan ditambah dengan penggambaran karakter *chibi* (*child body*).



Gambar 1. Gambar karakter Nana dari webtoon *Sweet Escape* karya Kiyoshin.



Gambar 2. Gambar webtoon Summer Rain karya Kiyoshin.



Gambar 3.. Gambar webtoon Identical Beats karya Kiyoshin.

### Gaya Visual Kikuatama



Gambar 4. Gambar karakter Railo pada webtoon Ghost Dillema karya Kikuatama.



Gambar 5. Gambar karakter Layla Kalyana dari webtoon Ghost Dillema karya Kikuatama.

author kkuatama yang debut dari *wattpad webtoon series* dengan judul yang pada tahun 2014. *Author* kkuatama adalah *author* yang sudah lumayan terkenal dan namanya sering di dengar oleh para pembaca *webtoon*, karyanya juga terbit di serie *line webtoon* dengan judul yang sama namun dengan gaya gambar yang lebih bagus. *Webtoon Ghost Dillema* yang kkuatama karang adalah adaptasi dari serial *wattpadnya* (2014) yang memiliki karakteristik gaya gambar yang lebih sederhana dan terkesan terburu – buru namun setelah berpindah ke serial *line webtoon* kkuatama memutuskan untuk mengerjakan serial *webtoon Ghost Dillema* dengan lebih teliti dan mengoptimalkan unsur pewarnaanya “mengingat kembali pada masa ketika saya pertama kali menggambar railo di *wattpad* saya membuatnya terlalu tergesa-gesa sehingga kurang puas dengan hasil saya sendiri”. ucapnya di laman Instagram yang membandingkan gambar railo ( tokoh utama *Ghost Dillema* ) tahun 2014 dengan gambar yang sama pada serial *Line Webtoon*.

*Author* kkuatama sudah memulai karir menggambar komik sejak kkuatama berumur 11 tahun beliau mengatakan “dari jaman masih bocil saya sudah mulai menggambar komik”. Kkuatama juga sering di gambarkan orang yang sangat ramah oleh para fansnya “kak kiku selalu ramah kepada setiap fansnya dan menjawab semua pertanyaan fansnya dengan lembut” kata salah satu fans dari laman komentar Instagram. Beliau saat ini juga sedang menggarap serial *webtoon* bergenre fantasi yang di terbitkan oleh *Tapas* komik pada setiap minggu sekali yang berjudul *A Werewolf Boy*.

Kkuatama juga memiliki karakteristik yang sangat menonjol dalam menggambar komik-komiknya, karakteristik tersebut adalah gaya gambar yang membuat karakter-karakter yang ia ciptakan memiliki aura sehingga terlihat lebih hidup di mata pembacanya. Kkuatama dalam mengerjakan karyanya cenderung focus dan teliti terhadap detail-detail kecil.

### Persamaan Gaya Visual

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan maka hasil yang di peroleh oleh penulis mengenai perbandingan *webtoon* karya Kiyoshin dan Kkuatama dapat di simpulkan bahwa kedua *webtoon* yang penulis teliti memiliki beberapa hal yang dapat di bandingkan. Berikut adalah hasil persamaan dari *webtoon* karya kiyoshin dan kkuatama:



Gambar 6. Jun  
Sweet Escape  
(Sumber : Sweet Escape Line Webtoon Indonesia)



Gambar 7. Railo  
Ghost Dilema  
(Sumber : Ghost Dillema Line Webtoon)

### Tokoh Pendukung Pria

Kedua karakter ini memiliki persamaan dalam penggambarannya, kedua karakter diatas memiliki anatomi tubuh dan gestur yang jelas. Kedua karakter tersebut memiliki peran penting dalam menyambung benang merah cerita. Kedua karakter tersebut juga memiliki ekspresi wajah yang jelas, ditambah dengan unsur pewarnaan yang lebih tegas membuat kedua karakter diatas tersebut menjadi karakter favorit para fans.



Gambar 8. Kei  
Sweet Escape  
(Sumber : Sweet Escape Line Webtoon Indonesia)



Gambar 9. Ghost Dilema  
(Sumber : Ghost Dillema Line Webtoon Indonesia)

**Perbedaan Gaya Visual**

 <p>Nana Sumber : Sweet Escape Line Webtoon Indonesia. (Diakses pada 10 Februari 2021)</p> <p>Lineart tipis dan tepus mempertegas gambar sketsa, teknik pewarnaan <i>blending</i> dan menggunakan warna pastel, teknik penggambaran anatomi tubuh bisa di bilang jauh dari kata sempurna</p>	 <p>Layla Kalyana Sumber : Ghost Dillema Line Webtoon Indonesia. (Diakses pada 10 Februari 2021)</p> <p>Lineart tebal dan tegas mempertegas gambar sketsa dan batas pewarnaan dengan rapi, teknik pewarnaan <i>blending</i> dan <i>overwrite</i> dalam satu layer, menggunakan warna-warna pastel. Anatomi tubuh yang bisa di bilang hampir sempurna.</p>
--	---

 <p>Bubble Text pada Sweet Escape. Sumber : Ghost Dillema Line Webtoon Indonesia (Diakses pada 10 Februari 2021)</p> <p>Terlihat pada gambar diatas <i>bubble text</i> Sweet Escape masih menggunakan metode manual.</p>	 <p>Bubble Text pada Ghost Dillema. Sumber : Ghost Dillema Line Webtoon Indonesia (Diakses pada 10 Februari 2021)</p> <p>Terlihat pada gambar diatas <i>bubble text</i> Ghost Dillema menggunakan metode template Shape yang terkesan lebih rapi.</p>
--	--

Tabel 1. Tabel perbedaan gaya gambar karya Kiyoshin dan Kikuatama.

1. Penggambaran Tokoh/Karakter Utama Wanita

Dalam Webtoon Ghost Dillema penggambaran tokohnya terasa lebih matang dan sangat nyaman untuk di baca, sedangkan pada webtoon Sweet Escape penggambaran tokohnya terkesan terburu - buru dan belum jadi, sehingga menimbulkan kesan tidak nyaman untuk di baca. Walaupun dalam webtoon Sweet Escape line art pada karakter terasa kurang matang, namun unsur pewarnaan karakternya terasa lebih menonjol ke ekspresi child body atau karakter yang menggambarkan ekspresi anak kecil. Pada webtoon Ghost Dillema penggambaran karakter memang di ambil sedikit lebih serius agar pembawaan alur ceritanya juga terasa lebih menegangkan, namun tidak menghilangkan unsur humor pada webtoon tersebut

Penggambaran tokoh utama wanita pada wabtoon Sweet Escape terkesan lebih sederhana dan masih memiliki banyak garis kasar pada

pengilustrasiannya, sedangkan pada webtoon Ghost Dillema penggambaran tokoh utama wanitanya terkesan lebih rapi dan lebih enak untuk di lihat.

## 2. Suara Hati

Penggambaran suara hati karakter komik pada kedua webtoon ini memiliki perbedaan yang sangat jauh dan bisa di bandingkan hanya dengan sekali lihat.

Pada webtoon Sweet Escape penggambaran suara hati karakter terasa lebih hambar dan di buat seadanya tanpa memperlihatkan warna yang menggambarkan suasana hati karakter tersebut, sedangkan pada webtoon Ghost Dillema penggambaran suara hati karakternya lebih hidup dan kita dapat mengetahui suasana hati dari karakter tersebut hanya dengan melihat warna yang menjadi background suara hati pada webtoon ini.

## 3. Sound Effect

Penggambaran sound effect pada kedua webtoon ini juga terbilang memiliki selisih yang sangat jauh dan perbedaan yang bisa di bilang besar. Pada webtoon Sweet Escape sound effect yang di gambar oleh author terasa sangat hambar dan terkesan di buat secara terburu-buru dan mendadak, dan pada webtoon Ghost Dillema sendiri sound effectnya terkesan lebih ekspresif, dan lebih berwarna.

Penggambaran sound effect menjadi salah satu kunci penting dalam penggambaran sebuah komik karena penggambaran sound effect juga lah yang dapat membuat pembaca lebih berambisi dan mengetahuiin seheboh apa pada suatu scene webtoon.

## 4. Bubble Text

Dari kedua webtoon penggunaan bubble text terlihat sangat berbeda, pada webtoon Sweet Escape bubble text yang di gunakan terlihat tidak sempurna karena di gambar sendiri, dan pada webtoon Ghost Dillema bubble text yang di gambar sendiri memiliki tekstur yang lebih rata dan bisa di bilang sempurna karena menyerupai shape template yang ada pada computer.

Pada dasarnya perbedaan penggambaran bubble text sendiri memungkinkan untuk peneliti mengetahui pengalaman author dalam menggambar sebuah komik atau webtoon. Bubble text memang terlihat sederhana dan sering di acuhkan oleh pembaca namun bubble text sendiri

ada unsur penting dalam sebuah proses perkembangan author itu sendiri.

Deskripsi tentang unsur pembeda yang di ambil yaitu sebagai berikut:

### 1. *Lineart*

*Line art* adalah desain atau ilustrasi yang menggunakan garis sebagai komponen utama gambar. Terdiri dari garis panjang, pendek, lurus, atau melengkung yang digambar pada *background* polos tanpa gradasi warna untuk merepresentasikan bentuk 2D atau 3D.

Memang benar, umumnya desain ini hanya berwarna monokrom (hitam, putih, dan abu-abu), namun tak jarang juga ada desainer atau ilustrator yang mewarnai bentuk objek yang tercipta demi menghasilkan gambar yang lebih unik dan menarik. Karena menambahkan warna pada desain bisa memberikan efek yang berbeda-beda, seperti tekstur dan bayangan. Berikut adalah beberapa teknik menggambar *lineart* :

#### 1. *Lineart* tebal

Teknik ini biasanya di gunakan untuk memper tegas ketebalan pada suatu benda atau memperjelas karakter dalam suatu komik

#### 2. *Lineart* tipis

Teknik ini di gunakan untuk memperlihatkan sisi tipis pada detail sebuah benda atau karakter dalam sebuah komik, seperti rambut, alis, dan bibir.

#### 3. *Arsiran lineart*

Arsiran biasanya di gunakan untuk memperjelas shading pada benda atau karakter dalam sebuah komik. Teknik ini juga sering di pakai untuk membuat latar belakang.

#### 4. *Lineart* putus

Kita dapat menjumpai *lineart* putus-putus pada beberapa adegan seperti adegan kejar kejaran atau adegan dimana menggambarkan gerakan yang cepat. Kegunaan teknik ini di gunakan untuk menggambarkan situasi yang berlangsung sangat cepat.

#### 5. *Lineart* titik

*Dot* atau titik sering di gunakan untuk mewarnai background dan menggambarkan keadaan latar belakang pada saat itu. *Lineart* ini biasanya menggambarkan adegan adegan close up ketika karakter komik sedang berdialog penting.

6. *Sketch*

Pengulangan garis di gunakan untuk membuat dasar pada suatu objek atau karakter pada suatu komik. Teknik ini adalah teknik dasar dalam membuat sebuah komik, dan juga teknik yang paling sering di gunakan.

2. Anatomi Tubuh

Karakter komik tidak memiliki proporsi yang sangat ketat masing-masing pembuat memiliki gayanya sendiri, dan tidak mungkin membuat satu lembar proporsi yang tepat untuk tubuh karakter komik. Namun, sementara tidak ada proporsi yang benar dan salah, ada yang disengaja dan tidak disengaja.

Untuk memberikan proporsi Anda tampilan yang disengaja, Anda harus membuatnya konsisten. Untuk ini, yang terbaik adalah mengikuti aturan tertentu saat Anda menggambar. Aturan paling universal untuk menggambar tubuh anime proporsional adalah:

1. Sebagian besar waktu, tubuh karakter anime dapat dibagi menjadi dua bagian tepat di tingkat selangkangan. Kadang-kadang, setengah bagian bawah dibuat lebih panjang untuk membuat kaki lebih panjang atau batang tubuh lebih kuat, tetapi jarang lebih pendek (A).
2. Jarak antara selangkangan dan titik tengah lutut sama dengan jarak antara titik tengah lutut dan pergelangan kaki (C).

Laki-laki lebih tinggi daripada perempuan, dan dada dan pinggul mereka memiliki lebar yang sama. Wanita cenderung memiliki pinggul yang lebih lebar dan dada lebih sempit

Sebuah karya memiliki bermacam makna dan tujuan, adapun dua karya yang memiliki kesamaan namun beda tujuan pembuatannya. Berikut hal-hal yang memengaruhi perbandingan gaya gambar pada webtoon karya Kiyoshin dan Kikuatama:

**Kiblat**

Kiblat mengacu pada titik dimana author webtoon / komik tersebut mendapat inspirasi untuk gaya gambarnya. Disini kita diperlihatkan bahwa author kiyoshin berkiblat pada karya seniornya yaitu anisa nisfihani yang menggarap berbagai komik pada re:on komik dan juga line webtoon. Sedangkan *author* kikuatama lebih berkiblat pada author luar negeri yang memiliki kualitas gambar lebih populer di bandingkan komikus Indonesia.

*Pop Culture*

Budaya pop juga dapat mempengaruhi perbandingan gaya sebuah karya. Penulis mendapatkan hasil observasi mengenai budaya pop dari kedua *author* yang sama-sama mengambil budaya korea untuk dimasukan kedalam webtoon mereka. Namun ada sedikit perbedaan dalam gaya pewarnaan webtoon mereka karena *author* kikuatama lebih mengacu pada gaya pewarnaan atau pengilustrasian komik menggunakan gaya jepang yang lebih menonjolkan ekspresi dan emosi.

**Jam Terbang**

Jam terbang penulis / author adalah suatu hal dasar yang dapat memberi pengaruh banyak pada karya yang di bandingkan. Disini penulis mendapatkan hasil observasi bahwa *author* Kikuatama lebih dulu memulai debutnya dalam dunia komik pada tahun 2013, sedangkan *author* Kiyoshin memulai debutnya dalam membuat komik pada tahun 2016. Disini kita dapat melihat perbedaan tahun yang sangat signifikan yang menyebabkan munculnya perbandingan gaya gambar pada kedua webtoon tersebut.

**Wawasan**

Wawasan yang luas adalah syarat bagi para penulis untuk membuat sebuah karya yang layak dan tidak ketinggalan jaman. Penulis mendapati bahwa kedua *author* webtoon yang penulis teliti memiliki wawasan yang luas mengenai budaya, ilmu, dan teknologi. Kedua *author* memiliki wawasan yang cukup untuk menerbitkan sebuah karya yang menarik untuk di baca dan di minati semua kalangan pembaca.

**3. Teknik Menggambar**

Untuk mendapatkan goresan yang akurat, baik lurus horizontal, miring, vertikal, ataupun kurva, pastikan jangan sembarangan menggoreskan pensil atau pena kita. Ada beberapa teknik yang mampu membantu kita mendapatkan hasil yang baik, yaitu ;

**Garis atau kurva memendek**

Garis atau kurva memendek bisa dibuat dengan melakukan gerakan tangan dengan berpusat pada kedua sendi jari tangan dan ibu jari. Gerakan ini hanya akurat untuk membuat garis vertikal (dari atas ke bawah).

**Garis pendek atau menengah**

Gunakan sendi pergelangan tangan sebagai pusat gerakan. Putaran sendi pergelangan tangan cenderung pendek dan terbatas. Gunanya untuk membuat garis atau lengkung yang berjarak medium atau sedang. Baik digerakkan ke kanan dan ke kiri. Lakukan dengan tekanan perlahan dan



tekanan kuat, untuk mengatur tebal tipisnya garis yang ingin digambar.

#### **Goresan panjang**

Goresan ini sangat disarankan untuk membuat garis di atas panjang 10 cm di atas media kertas A4 atau kertas A3. Caranya, gerakkan pensil atau pena dengan bertumpu sumbu pada sendi siku. Maksudnya adalah gerakkan tangan secara bersamaan mulai dari ujung pena, sendi pergelangan tangan sampai siku bergerak bersamaan. Goresan ini hanya bisa untuk garis melengkung vertikal.

#### **Goresan multi arah**

Goresan ini bisa dalam bentuk garis atau kurva, lingkaran, horizontal, maupun vertikal. Jaraknya bisa pendek atau panjang. Caranya, pusatkan sumbu gerakan berasal dari sendi bahu. Bahkan membuat bentuk apa saja jika bertumbu dengan bahu pasti akan lebih fleksibel, nyaman, akurat, dan menghasilkan keluwesan yang bagus.

#### **4. Posisi Menggambar**

Banyak orang sering mengabaikan apa yang dinamakan cara duduk yang benar. Padahal hal ini sangatlah penting sebagai dasar pola posisi ergonomis yang mana banyak aktivitas kerja dalam posisi duduk. Meski bukan tipe pemanja yang mudah mengeluh, sekali-sekali Anda tentu pernah merasakan tak enak badan. Sakit punggung, mata pedih dan terus menerus mengeluarkan air mata. Merasakan seluruh otot dan urat badan kaku dan mengencang, sakit atau merasa tidak nyaman. Tangan, pergelangan tangan, jari, lengan dan siku terasa sakit seperti terbakar. Adakalanya tangan perih, dingin, ataupun kebas (kesemutan), dan kehilangan kekuatan dan koordinasi. Ketika terjaga tengah malam, badan satu sakit semua disertai pegal-pegal. Ingin rasanya segera memijat tangan, pergelangan, dan lengan. Kalau muncul gejala sakit seperti itu, jangan anggap remeh.

Sesungguhnya semua risiko yang dialami para pekerja kantoran bukan semata-mata faktor kecerobohan – misal kurang memperhatikan posisi duduk yang benar. Namun bisa jadi disebabkan sarana kerja (meja kursi, komputer, lampu penerang ruangan) kurang mendukung kenyamanan dan kesehatan. Sebutlah, sakit pinggang jangan-jangan karena tempat duduknya tidak memberi kenyamanan tulang belakang. Atau, penataan perangkat komputer yang kurang tepat. Apalagi seharian (setidaknya delapan jam sehari – itu kalau tidak lembur) hanya duduk, sementara indera penglihatan terus melototi layar komputer dan jari-jari tangan sibuk menekan tuts keyboard. Karenanya sarana penunjang kerja perlu mendapat perhatian, tidak saja dari segi keselamatan, tapi juga kenyamanan dan kesehatan.

Perlu dicatat, saat mengetik ambil posisi duduk tegak, tidak bersikap loyo atau lesu. Untuk urusan ini, sekarang sudah banyak dipasarkan model kursi ergonomis yang gampang disetel sandarannya sehingga menawarkan kenyamanan. Sikap duduk yang benar dan model kursi yang tepat membantu mengatasi masalah ini. Soalnya keluhan pada punggung umumnya berkaitan dengan otot tulang belakang. Duduk bisa mengurangi rasa penat, memang benar. Tetapi kalau dilakukan dalam jangka waktu lama dan posisi statis, justru bisa menimbulkan gangguan pada leher, bahu, punggung, dan lengan.

Oleh karena itu, posisi badan saat menggambar manga jangan diremehkan. Semakin nyaman posisi kita, semakin lama kita bisa menggambar dan mendapatkan jumlah gambar yang banyak tentunya. Posisi badan saat menggambar yang baik itu ketika posisi badan tidak sejajar dengan posisi kertas. Biasanya para mangaka meletakkan kertas gambar lebih miring ke kiri. Ini masalah style dan kebiasaan; tapi biasanya saat menggambar kertas pasti akan lebih sering bergeser jadi lebih bagus kalau kertasnya tetap lurus. Usahakan juga menaruh kompres di bagian bahu, leher, dan siku setelah menggambar, dan jangan lupa stretching jika berniat menggambar dalam waktu lama (melebihi 5 jam). Setiap 30 menit wajib stretching agar otot-otot kita tidak nyeri dan memberikan kita cedera yang membuat kita tidak bisa menggambar lagi.

#### **Hal yang mempengaruhi gaya gambar Kiyoshin dan Kikuatama**

Setiap orang memiliki gaya gambar yang berbeda-beda tergantung dari bagai mana cara orang itu berfikir, ada berbagai alasan yang mempengaruhi gaya gambar seseorang, apakah itu berkembang, atau makin buruk. Berikut adalah hal yang mempengaruhi gaya gambar author Kiyoshin dan Kikuatama :

##### **Obsesi**

Obsesi seorang seniman dapat memberikan pengaruh besar terhadap karyanya, entah itu dalam bidang di luar seni maupun di bidang kesenian. Obsesi itu sendiri yang mendatangkan ide dan membuat seniman-seniman seniman dapat menghasilkan sebuah mahakarya. Kiyoshin sangat terobsesi dengan kebudayaan korea yang membuat webtoon Sweet Escape memiliki tokoh-tokoh yang menyerupai idol-idol korea, sedangkan Kikuatama lebih memilih untuk melihat budaya-budaya lokal dan Eropa, oleh karena itu beberapa tokoh dalam webtoon Ghost Dilemma cirikhas seperti orang korea dan di angkatnya beberapa tari tradisional dari Indonesia.

##### *Mood*

Mood adalah suasana hati seseorang, jika suasana hati sedang buruk maka kita akan malas mengerjakan sesuatu. Mood juga sering menjadi alasan di balik berubahnya gaya gambar seorang author, jika author komik sedang malas biasanya gambar komik akan di buat seadanya bahkan akan terlihat lebih buruk lagi.

#### **Deadline**

*Deadline* adalah tenggat waktu yang di berikan oleh editor suatu perusahaan penerbit. *Deadline* juga menjadi salah satu hal yang mempengaruhi gaya gambar dari author webtoon. Dalam hal ini kedua author sama-sama mengakui bahwa memang *Deadline* lah yang membuat mereka jadi tidak fokus untuk menyelesaikan karya mereka dengan sebaik-baiknya.

#### **Jam Terbang**

Jam terbang adalah sebuah pengalaman yang di dapatkan oleh author saat sedang mengerjakan pekerjaan yang sedang dalam proses. Jam terbang juga hal yang mempengaruhi perubahan gaya gambar seseorang di lihat dari seberapa lama dia telah menggambar. Author Kiyoshin mengakui bahwa author kiyoshin memulai karir menggambar sekitar 2014 hingga 2015 awal di situ author Kiyoshin masih belajar mengenai cara menggambar komik dan pewarnaan komik, sedangkan author Kikuatama sudah memulai karirnya menggambar komik sejak tahun 2011, dengan berbekal pengalaman yang lebih matang dalam dunia perkomikan author Kikuatama bisa di bilang lebih unggul dari pada author Kiyoshin.

#### **Wawasan**

Wawasan yang luas dapat menambah ilmu yang banyak, beberapa author menggunakan referensi dari dunia nyata untuk di jadikan sebagai bahan dasar untuk komik mereka. Hal ini juga mempengaruhi perbedaan gaya gambar seseorang.

#### **Kiblat Gambar**

Kiblat gambar atau referensi menggambar adalah suatu yang harus di miliki oleh seorang seniman komik, gaya gambar dari orang lain adalah pondasi untuk menemukan gaya gambar dari orang itu sendiri

signifikan. Jadi kesimpulan penulis bahwa kedua webtoon tersebut memiliki perbedaan yang signifikan akan di sampaikan secara lebih khusus penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Persamaan gaya visual pada webtoon Sweet Escape dan Ghost Dillema yaitu dari unsur pengkarakteran pada kedua komik tersebut. Kedua komik tersebut memiliki unsur pengkarakteran tokoh yang melekat hingga akhir cerita. Dari segi ekspresi, gestur, dan penggambaran latar belakang kedua webtoon tersebut memiliki cirikhas yang melekat dan meninggalkan kesan kepada para pembacanya. Keduanya juga memiliki persamaan dalam gaya gambar manga atau komik kartun jepang yang membuat gambar keduanya memiliki kesamaan.

Perbedaan sudut pandang atau kiblat dalam pengilustrasian komik dari author dapat mempengaruhi perbedaan karakteristik komik secara signifikan. Sebagai contoh author Sweet Escape (Kiyoshin) yang mengambil karakteristik pengilustrasian komik dari jepang (Manga), sedangkan author Ghost Dilema (Kikuatama) lebih mengambil ke pengilustrasian pada Light Novel Jepang yang gambarnya terbilang lebih detail dan lebih rapi karena pengerjaan yang lebih memakan waktu.

Perbedaan gaya pewarnaan pada komik atau webtoon itu sendiri dapat mempengaruhi perbedaan gaya gambar sebuah komik. Pada dasarnya teknik pewarnaan pada suatu ilustrasi memiliki banyak perbedaan. Teknik-teknik pewarnaan pada komik juga memiliki banyak perbedaan yang membuatnya menjadi alasan khusus untuk membandingkan dua buah komik. Sebagai contoh pada webtoon Sweet Escape sang author Kiyoshin menggunakan teknik pewarnaan yang standar dan tidak menggunakan teknik yang kompleks di karenakan pengalaman author yang masih sedikit dan waktu pengerjaan yang terbilang singkat untuk 1 chapter per minggunya, dan pada webtoon Ghost Dillema sang author Kikuatama menggunakan teknik pewarnaan yang terbilang kompleks ran lebih mengutamakan detail pada aspek aspek teknik dasar pewarnaan dari segi pengalaman memanglah author dari Ghost Dillema lebih unggul.

Perbedaan tahun debut juga mendasari perbedaan gaya gambar komik atau webtoon, karena perbedaan tahun debut tersebut kedua webtoon yang saya teliti memiliki perbedaan yang signifikan. Author webtoon Ghost Dillema yang sudah memulai debutnya terlebih dahulu membuatnya lebih unggul dari segi pengilustrasian gambar, beliau sudah menggarap banyak judul komik web yang beliau upload melalui sosial media wattpad, sedangkan author Kiyoshin hanya

## **PENUTUP**

Perbandingan gaya gambar webtoon karya Kiyoshin dan Kikuatama memiliki perbedaan yang tidak terlalu mencolok, adanya pengaruh kiblat penggambaran karakter desain dan penggambaran webtoon keseluruhan menjadi bukti konkret bahwa kedua webtoon tersebut memiliki perbedaan yang

mengandalkan kemampuannya sebagai assistant dari author Anisa Nisfiani yang juga seorang author komik Indonesia yang di naungi oleh Re:ON komik publisher, pengalaman yang sedikit dalam menghandle suatu komik sendirian lah yang membuat karya Kiyoshin terasa lebih kasar dan belum sempurna.

Tidak semua komik dengan gambar yang bagus dapat laku keras di pasaran, hal yang terpenting dalam membuat sebuah karya sastra bergambar atau karya sastra tulis adalah cerita yang menarik dan dapat di pahami oleh para pembaca. Tidak semua pelukis dapat mengarang sebuah cerita yang bagus dan tidak semua sastrawan dapat melukis pemandangan indah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, N. D. (2008). Karakter visual dan gaya ilustrasi naskah lama di jawa periode 1800-1920. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 2(1), 64.
- Apsari, D., & Aditya, D. (2019). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*, 156-161. Diambil dari <https://www.google.com> pada 10 Februari 2021 Pukul 17:00 WIB
- Bernardo, A. (2019). Gaya bahasa ilustrasi komik bertemakan neraka versi Islam dalam menyampaikan pesan dakwah. *THESIS-2017*
- Bhaskara, I. L. A. (2019). *Webtoon: Hallyu Baru setelah Kpop dan Drama Korea*. Diambil dari <https://www.google.com> pada 15 Januari 2021 Pukul 14:21WIB
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia : Forum Jakarta-Paris Diambil dari <https://www.google.com> pada 12 Februari 2021 Pukul 15:13 WIB
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications. Diambil dari <https://www.google.com> pada 10 Februari 2021 Pukul 17:00 WIB
- Ernawati, S. P., Sari, R. N., & Psi, S. (2020). *Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Dan Desain Di Era Kontemporer*. Penerbit Qiara Media.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art: Principles and Practice of the World's Most Popular Art Form (Tamarac, FL*. Poorhouse Press. Diambil dari <https://www.google.com> pada 10 Februari 2021 Pukul 17:00 WIB
- Fatha, B. M., & Mansoor, A. Z. (2020). Analisis Identitas Komik Horor Indonesia pada Platform Webtoon Periode 2016-2020. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 1(3), 184-200.
- Gumelar, M. S., & Gumelar, M. S. (2019). *Kajian Kritis: Pencarian Sia-sia Gaya Gambar Komik di Indonesia*. An1image..
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25-34.
- Janottama, I. P. A., & Putra, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5.
- Kartikasari, N. N. (2019, September). Kesan Metaforis dalam Ilustrasi Cerita Rakyat. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2019* (pp. 291-297). State University of Surabaya.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. Diambil dari <https://www.google.com> pada 10 Februari 2021 Pukul 17:00 WIB
- Mataram, S. (2017). *Struktur Visual Komik*. Dwi-Quantum.
- Mayfield, Anthony. 2008. What is social media. Icrossing E-book Diambil dari <https://www.google.com> pada 15 Januari 2021 Pukul 14:21WIB.
- Ramadina, S. P., Piliang, Y. A., & Damayanti, N. Y. (2018). Konfluen Budaya pada Gaya Visual Ilustrasi Naskah Sajarah Banten. *Jurnal Rekarupa*, 5(1).
- Sumartono, (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain. *Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan*.
- Streit, A. K. (2014). Gaya Manga Dan Comic Marvel Serta Pengaruhnya Dalam Pelajaran Menggambar Anatomi Realis Mahasiswa Dkv. *Jurnal Ruparupa*, 3(1), 45-55
- Streit, A. K. (2015). Kajian Visual Ilustrasi Hewan Langka Indonesia Dalam Bentuk Ensiklopedia Bagi Anak-Anak. *J. Ruparupa*, vol, 4(2), 123-129.
- Tanjung, D. P., & Darmansa, F. (2020). Hubungan Antara Kualitas Gambar dan Jalan Cerita Terhadap Nilai Estetika pada Webtoon (Studi Pada Webtoon Periode Januari-Juni 2019). *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 12(01), 1-9.