

ANALISIS ELEMEN VISUAL PADA KOMIK STRIP DIGITAL AKIBAT MELANGGAR

Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Muhaqqy Izhhar Fahmi Al-Haq

4321901033



**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM**

2026

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan/proyek ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas akademik serta sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan penelitian/proyek yang telah dilaksanakan.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan laporan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan yang telah memberikan dukungan, instansi atau pihak terkait yang membantu selama pelaksanaan penelitian/proyek, serta keluarga yang senantiasa memberikan doa dan motivasi.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk mendokumentasikan proses dan hasil penelitian/proyek yang telah dilakukan, sekaligus sebagai sarana pengembangan pengetahuan dan wawasan, khususnya dalam bidang yang dikaji. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik sebagai bahan referensi maupun sebagai sumber informasi yang relevan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL.....	6
DAFTAR GAMBAR	7
ABSTRAK.....	8
BAB I PENDAHULUAN	9
1.1. Latar Belakang	9
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan	11
1.4. Batasan Masalah.....	11
1.5. Manfaat	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Penelitian Terdahulu	13
2.2. Landasan Teori.....	17
2.2.1. Komik.....	17
2.2.2. Komik Strip Digital.....	18
2.2.3. Elemen Visual Pada Komik	18
2.2.4. Elemen Visual Menurut Scott McCloud	19
2.2.5. Prinsip Visual Naratif Scott McCloud	21
2.2.6. Dual Coding Theory.....	23
2.2.7. Kualitas Ilustrasi Menurut Scott McCloud dalam Making Comics	23
2.2.8. Elemen dan Prinsip Desain Visual	23
2.2.9. Keterlibatan Pembaca.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1. Metodologi	25
3.2. Tahapan Penelitian	26
3.2.1. Identifikasi Masalah	26
3.2.2. Studi Literatur	27

3.2.3. Objek Penelitian	27
3.2.4. Subjek Penelitian.....	27
3.2.5. Penyesuaian Instrumen Penelitian.....	27
3.2.6. Pengumpulan Data	28
3.2.7. Analisis Data	28
3.2.8 Penarikan Kesimpulan	29
3.3. Pra Produksi	30
3.3.1. Menentukan Ide dan Cerita	30
3.3.2. Storyboard	30
3.3.3 Sketsa	30
3.4. Produksi	30
3.4.1. Penegasan Garis	30
3.4.2. Pewarnaan	31
3.4.3. Teks dan Balon Kata	32
3.4.4. Finalisasi	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Objek Penelitian	33
4.2. Gambaran Umum Responden	34
4.3. Hasil dan Pembahasan Elemen Visual Berdasarkan Teori Scott McCloud	35
4.3.1. Garis	35
4.3.2. Bentuk	37
4.3.3. Ikon	38
4.3.4. Panel.....	39
4.3.5. Balon Kata.....	40
4.3.6. Teks	41
4.3.7. Efek Visual.....	42
4.3.8. Elemen Visual Paling Menonjol	43
4.3.9. Rangkuman Elemen Visual.....	44
4.4. Hasil dan Pembahasan Pesan Edukasi	45
4.5. Hasil dan Pembahasan Kualitas Ilustrasi	47
4.5.1. Keterbacaan Teks	47
4.5.2. Kontinuitas Panel	49
4.5.3. Kualitas Pewarnaan.....	50
4.5.4. Aspek Ilustrasi yang Perlu Ditingkatkan	51

4.5.5. Rangkuman Kualitas Ilustrasi	52
BAB V PENUTUP.....	53
5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	15
Tabel 3. 1 Rincian Instrumen Penelitian.....	28
Tabel 4. 1 Gambaran Umum Responden.....	34
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Garis.....	35
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Bentuk.....	37
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ikon.....	38
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Panel	39
Tabel 4. 6 Penilaian Balon Kata.....	40
Tabel 4. 7 Penilaian Teks	41
Tabel 4. 8 Penilaian Efek Visual.....	42
Tabel 4. 9 Elemen Visual Paling Menonjol	43
Tabel 4. 10 Rangkuman Elemen Visual.....	44
Tabel 4. 11 Penilaian Pesan Edukasi	46
Tabel 4. 12 Penilaian Keterbacaan Teks	47
Tabel 4. 13 Penilaian Kontinuitas Panel	49
Tabel 4. 14 Penilaian Kualitas Pewarnaan.....	50
Tabel 4. 15 Aspek yang Perlu Ditingkatkan	51
Tabel 4. 16 Rangkuman Kualitas Ilustrasi	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	26
Gambar 3. 2 Panel 2 Art Line	31
Gambar 3. 3 Panel 1 Pewarnaan	31
Gambar 3. 4 Panel 3 Balon Kata.....	32
Gambar 4. 1 Komik Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas.....	34

ABSTRAK

Komik strip digital Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas dibuat tanpa mengacu pada kerangka teori komunikasi visual tertentu sejak awal proses produksinya, sehingga perlu dikaji kesesuaian elemen visualnya dengan teori Scott McCloud serta keberhasilannya menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan pendekatan survei terhadap 32 responden belatar belakang Desain Komunikasi Visual, animasi, dan ilustrasi sebagai evaluator independen. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala empat kategori yang disusun berdasarkan tujuh elemen visual McCloud, Dual Coding Theory, serta teori kualitas ilustrasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan enam dari tujuh elemen visual memperoleh tingkat kesesuaian di atas 94%, dengan Panel sebagai elemen dengan capaian terendah (85,4%). Pesan edukasi keselamatan berlalu lintas tersampaikan dengan tingkat kesesuaian 96,2%, sedangkan ketiga indikator kualitas ilustrasi (keterbacaan teks, kontinuitas panel, kualitas pewarnaan) berada pada rentang 89,6%–90,6%. Temuan ini mengindikasikan komik telah menerapkan elemen visual McCloud secara konsisten dan berhasil menjadi media edukasi yang efektif, meskipun aspek variasi panel dan kualitas eksekusi teknis masih memerlukan penyempurnaan.

Kata Kunci: Komik Strip Digital, Elemen Visual, Ketersampaian Pesan Edukasi, Scott McCloud.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komik strip digital adalah komik pendek yang disajikan dalam format digital dan disusun dari beberapa panel berurutan untuk membentuk narasi (Mursolimah dan Slamet, 2025). Sebagai media visual berbasis narasi, komik strip digital menggabungkan gambar, teks, dan elemen desain untuk menyederhanakan konsep abstrak serta meningkatkan pemahaman pembaca, khususnya dalam konteks pembelajaran (Damayanti et al., 2023). Dengan perpaduan antara struktur panel, narasi, dan visual, komik strip digital berkembang sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang adaptif terhadap kebutuhan penyampaian informasi secara ringkas namun bermakna.

Kekuatan utama komik strip digital dalam membangun daya tarik estetika dan keterbacaan terletak pada penerapan elemen visual dasar secara efektif (Manugas et al., 2025). Elemen visual seperti garis, bentuk, dan warna dikenal luas sebagai komponen utama dalam desain visual yang bekerja membentuk makna dan struktur komposisi (Kumar dan Naaz, 2023). Penerapan elemen visual seperti ekspresi karakter, sudut pandang, pewarnaan, serta tata letak panel dalam komik strip digital membentuk pengalaman membaca yang ekspresif dan lebih emosional bagi pembaca (Berube et al., 2024).

Keselamatan lalu lintas menjadi isu yang banyak disorot seiring meningkatnya jumlah kecelakaan yang tercatat dalam laporan terbaru. Berdasarkan laporan Satlantas Polresta Barelang, terdapat 776 kasus kecelakaan lalu lintas di Kota Batam sepanjang tahun 2023, dengan korban mayoritas berasal dari kalangan usia produktif dan penyebab utama berupa kelalaian pengemudi serta pelanggaran aturan (Batamnews.co.id, 2024). Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi komunikasi yang mampu menjangkau masyarakat luas melalui pendekatan visual yang mudah dipahami dan menyentuh aspek emosional.

Komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* merupakan karya naratif visual yang dibuat oleh penulis dalam rangka pelaksanaan tugas

profesional sebagai bagian dari Humas Polresta Barelang, yang ditujukan untuk menyampaikan pesan moral dan edukatif kepada pembaca usia muda, khususnya pelajar. Namun demikian, komik ini dibuat berdasarkan ide dan proses kreatif penulis secara langsung, tanpa mengacu pada kerangka teori komunikasi visual tertentu sejak awal proses pembuatannya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya evaluasi terhadap penerapan elemen visual pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* untuk mengetahui kesesuaiannya dengan teori Scott McCloud sekaligus mengetahui sejauh mana elemen-elemen visual tersebut mampu mendukung penyampaian pesan edukasi keselamatan berlalu lintas kepada pembaca.

Sebuah komik edukasi dikatakan efektif apabila pesannya berhasil dipahami oleh pembaca, bukan hanya indah secara visual. Menurut teori *Dual Coding* (Paivio, 2007), pemahaman pesan meningkat ketika informasi verbal dan visual disampaikan secara bersamaan dan saling menguatkan, dan prinsip inilah yang mendasari cara kerja komik sebagai media edukasi. Di sisi lain, kualitas eksekusi visual seperti keterbacaan teks, kontinuitas antar panel, dan pewarnaan turut menentukan apakah pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik atau justru terhambat oleh eksekusi visual yang lemah (McCloud, 2006; Kumar dan Naaz, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada ketersampaian pesan edukasi keselamatan berlalu lintas pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas*, dengan turut menelaah kesesuaian elemen visualnya terhadap teori Scott McCloud dalam *Understanding Comics: The Invisible Art*, serta kualitas ilustrasi yang meliputi keterbacaan teks, kontinuitas panel, dan kualitas pewarnaan, yang menopang penyampaian pesan tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

1. Elemen-elemen visual apa saja yang diterapkan pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas*, ditinjau dari teori visual Scott McCloud dalam *Understanding Comics: The Invisible Art*?
2. Seberapa besar tingkat kesesuaian penerapan elemen visual tersebut dengan teori visual Scott McCloud?

3. Se jauh mana komik ini berhasil menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas kepada pembaca, ditinjau dari kualitas ilustrasinya yang meliputi keterbacaan teks, kontinuitas panel, dan kualitas pewarnaan?

1.3. Tujuan

1. Mengidentifikasi elemen-elemen visual yang diterapkan pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* berdasarkan teori visual Scott McCloud.
2. Mendeskripsikan tingkat kesesuaian penerapan elemen visual tersebut dengan teori visual Scott McCloud dalam *Understanding Comics: The Invisible Art*.
3. Mendeskripsikan ketersampaian pesan edukasi keselamatan berlalu lintas pada komik tersebut, ditinjau dari kualitas ilustrasinya.

1.4. Batasan Masalah

- a. Penelitian ini bersifat analisis, bukan perancangan, terhadap komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* yang telah selesai diproduksi sebelumnya sebagai bagian dari tugas profesional peneliti di Humas Polresta Bareleng. Proses pra produksi dan produksi pada Bab III disajikan sebagai deskripsi objek penelitian, bukan sebagai tahapan metode penelitian.
- b. Penelitian ini terbatas pada analisis elemen visual, ketersampaian pesan edukasi, dan kualitas ilustrasi pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* berdasarkan parameter yang telah disusun mengacu pada teori Scott McCloud, Dual Coding Theory, *Making Comics*, serta teori elemen dan prinsip desain visual.
- c. Fokus utama penelitian diarahkan pada ketersampaian pesan edukasi keselamatan berlalu lintas, dengan kualitas ilustrasi yang meliputi keterbacaan teks, kontinuitas panel, dan kualitas pewarnaan sebagai parameter pendukung, yang dianalisis menggunakan kerangka McCloud dalam *Making Comics* (2006) serta Kumar dan Naaz (2023).
- d. Penilaian terhadap komik dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh responden sesuai dengan kompetensinya di bidang Desain Komunikasi

Visual, animasi, ilustrasi, maupun komik sehingga hasil penelitian didasarkan pada penilaian responden terhadap objek penelitian.

- e. Penilaian responden digunakan sebatas untuk menilai kesesuaian elemen visual dan ketersampaian pesan dari sudut pandang keilmuan dan kompetensi mereka, bukan sebagai representasi langsung dari audiens sasaran, yaitu pelajar, dan bukan untuk mengukur perubahan perilaku pembaca di kehidupan nyata.

1.5. Manfaat

- a. Manfaat Teoritis. Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan terkait teori visual dan teori penyampaian pesan pada komik strip digital, khususnya dalam memahami hubungan antara elemen visual dan efektivitas pesan edukasi.
- b. Manfaat Praktis. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran edukatif visual yang mengutamakan ketersampaian pesan, bukan hanya aspek estetika, khususnya bagi pembuat komik yang belum memiliki latar belakang teori visual formal.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didukung oleh sejumlah kajian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap fokus pada analisis elemen visual dalam komik digital, di antaranya:

- a. Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip Dari Komik Gono Gini Mengenai Protokol Kesehatan.

Penelitian ini membahas bagaimana penyampaian pesan yang dikemas dalam bentuk komik komedi yang diunggah oleh akun Komik Gono Gini rupanya efektif. Dalam kajiannya, penulis memfokuskan analisis penerapan elemen visual pada komik tentunya sangat mendukung untuk menggambarkan isi pesan yang disampaikan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data dengan observasi serta studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon yang baik didapatkan karena menerapkan elemen visual yang baik. Penerapan elemen visual yang tepat sesuai dengan isi pesan memudahkan pembaca untuk mencerna apa yang disampaikan. Isi pesan yang dikemas dengan ringan memudahkan pembaca mengambil intisari dari cerita yang ada di dalam komik strip. Penggunaan media komik strip dengan gaya komedi cocok untuk memberikan pesan kepada audiens (Buntaran, 2021).

- b. Riset Analisis Unsur Visual pada Komik Digital “Geng Komunika” pada Platform Webtoon.

Studi ini memusatkan perhatian pada analisis unsur visual yang terdapat dalam komik digital “Geng Komunika”, yang diterbitkan pada platform Webtoon. Peneliti mengeksplorasi bagaimana unsur visual seperti, ilustrasi, onomatope, tipografi, balon kata, balon, panel serta cara penyajian yang digunakan untuk mendukung narasi dan membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, penelitian ini nantinya digunakan dalam perancangan yang memungkinkan penulis untuk memperhatikan unsur-unsur visual seperti apa saja yang tepat untuk pembaca. Hal ini mencakup harmonisasi

warna, ekspresi karakter yang komunikatif, serta penggunaan panel yang efektif. Temuan dari penelitian ini memperkuat asumsi bahwa elemen visual tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga menjadi alat utama dalam mengarahkan alur cerita dan menciptakan pengalaman membaca yang imersif (Khaqi & Heryanto, 2022).

c. Analisis Formal Visual Komik pada Akun Instagram @taulebih.id.

Penelitian ini mengkaji bagaimana representasi visual pada konten yang diklaim sebagai komik dalam fitur guide dan dipublikasikan melalui akun Instagram @taulebih.id. Konten yang diklaim sebagai komik ini dianalisis secara formal menurut struktur dasar komik dari teori McCloud dan studi onomatope Terra Bajraghosa. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis formal, penelitian ini menemukan bahwa klaim komik pada konten instagram @taulebih.id tidak sepenuhnya merepresentasikan visual komik, karena onomatope yang kurang merepresentasikan bunyi dan secara visual terkesan kaku, penggambaran panel mayoritas hanya sebatas gaya, tiga postingan yang tidak memiliki sekuensial, gabungan kata dan gambar kurang melibatkan pembaca, pemilihan warna yang tidak berkorelasi terhadap suasana dari cerita, dan terjebak dalam pengambilan gambar yang close up. Penggunaan teks menunjukkan banyak penggunaan bahasa verbal untuk menjelaskan gagasan yang membuat bahasa visual menjadi tidak penting, sehingga mengingkari spirit pada komik itu sendiri (Qathrunnada, 2022).

d. Analisis Elemen Visual pada Komik “Pupus Putus Sekolah”.

Penelitian ini mengangkat komik Pupus Putus Sekolah sebagai objek analisis untuk meninjau peran elemen visual dalam membangun narasi dan menyampaikan pesan sosial. Fokus utamanya adalah bagaimana karakter, ekspresi wajah, penggunaan warna, dan teks saling mendukung dalam membentuk alur cerita yang menyentuh dan mudah dipahami oleh target pembaca, yaitu remaja. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dengan teknik analisis isi. Hasilnya menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual yang tepat dapat menimbulkan empati dari

pembaca, terutama terhadap isu sosial yang diangkat. Komik ini menjadi contoh konkret bagaimana pendekatan visual mampu mengubah pesan edukatif menjadi pengalaman membaca yang bermakna dan menyentuh sisi emosional audiens (Yuliaqanita et al., 2022).

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Masalah
Buntaran, (2021)	Analisis Penerapan Elemen Visual Pada Komik Strip Dari Komik Gono Gini Mengenai Protokol Kesehatan	Kualitatif dan Observasi serta studi literatur.	Penerapan elemen visual yang tepat sesuai dengan isi pesan memudahkan pembaca untuk mencerna apa yang disampaikan.	Dalam komik strip pada komik Gono Gini mengenai protokol kesehatan terdapat elemen visual yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan.
Khaqi & Heryanto (2022)	Riset Analisis Unsur Visual pada Komik Digital “Geng Komunika” pada Platform Webtoon.	Kualitatif bersifat deskriptif.	Penggunaan elemen visual pada komik berperan dalam menyampaikan sebuah informasi, edukasi, memberi hiburan, dan juga menuangkan perasaan kepada	Komik berjudul Geng Komunika memiliki genre slice of life yang mengangkat isu cyberbully. Komik mendapat

Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Masalah
			para pembaca.	18,907 pembaca, 268 pengikut dan mendapatkan rating 8 dari 10 dari para pembaca.
Qathrunnada, (2022).	Analisis Formal Visual Komik pada Akun Instagram @taulebih.id.	Kualitatif dengan pendekatan analisis formal.	Klaim dari akun instagram @taulebih.id. tidak sepenuhnya merepresentasikan visual komik, seperti terlalu kaku, penggambaran panel sebatas gaya, terdapat postingan yang tidak memiliki sekuensial, gabungan kata dan gambar	Klaim dari akun instagram @taulebih.id dimana konten yang dipublikasikan diakui sebagai tampilan visualisasi komikal.
Yuliaqanita et al (2022).	Analisis Elemen Visual pada Komik “Pupus Putus Sekolah”	Deskriptif	Elemen-elemen visual menjadi unsur penting dalam penyampaian makna atau isi cerita melalui	Elemen visual apa saja diterapkan pada komik judul “Pupus Putus Sekolah”

Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Masalah
			desain yang terkandung dalam komik digital “Pupus Putus Sekolah”	

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Komik

Komik merupakan media visual naratif yang menyajikan cerita melalui rangkaian gambar, baik dalam bentuk cetakan majalah, surat kabar, maupun buku, dan sering kali disusun secara sederhana agar mudah dipahami dan menghibur (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2021). Sebagai bentuk seni rupa dua dimensi, komik memanfaatkan gambar yang disusun secara sistematis untuk membentuk alur cerita yang utuh, biasanya komik dicetak di atas kertas yang dilengkapi dengan teks berisi narasi (Pandanwangi et al., 2019).

Sejak lama, komik digunakan sebagai alat untuk menyampaikan cerita secara visual, termasuk pendidikan dan sosial. Pada abad ke-18, Jepang menggunakan komik cetak atau *akahon* sebagai alat untuk menyampaikan cerita rakyat kepada kalangan masyarakat dengan tingkat literasi rendah (Sutanto & Wardaya, 2020). Dengan berkembangnya teknologi digital, komik mengalami perluasan bentuk dan media sebarannya. Komik digital merujuk pada jenis komik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, *e-reader*, atau ponsel pintar (Benatti, 2024). Transformasi ini menjadi jalan baru bagi kemunculan berbagai jenis komik digital, seperti *webcomic*, *motion comic*, dan komik strip digital, yang mudah diakses masyarakat modern.

2.2.2. Komik Strip Digital

Komik strip digital merupakan adaptasi dari komik konvensional yang mengalami perkembangan seiring kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi. Komik cetak konvensional dinilai kurang mampu memenuhi tuntutan masyarakat terhadap kecepatan akses, kemudahan penggunaan, serta interaktivitas. Kehadiran platform digital telah membuat perkembangan komik strip digital karena penyebaran serta konsumsi konten menjadi lebih fleksibel. Komik strip digital merupakan hasil adaptasi media visual konvensional ke dalam format digital, dengan ciri seperti aksesibilitas tinggi dan pengalaman membaca yang lebih interaktif (Wang & Liu, 2021).

Komik strip digital mempertahankan prinsip dasar komik, yaitu penyampaian cerita melalui gambar dan teks dalam panel-panel yang berurutan. Narasi disusun dengan memadukan ilustrasi dan dialog untuk menggambarkan karakter serta alur cerita, sehingga membentuk rangkaian visual yang utuh (Prayoga, 2020).

2.2.3. Elemen Visual Pada Komik

Elemen visual merupakan aspek penting dalam komunikasi visual yang berperan dalam penyampaian pesan melalui media gambar. Unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dimensi, serta gelap terang menjadi dasar pembentukan visual yang tidak hanya menunjang estetika, tetapi menyusun makna pada karya. Setiap elemen memiliki perannya masing-masing dalam menciptakan keseimbangan, harmoni, dan penekanan visual dalam sebuah komposisi (Kumar & Naaz, 2023). Ketika elemen digabungkan secara strategis, mereka mampu membentuk struktur visual yang menyatu dan mendukung penyampaian pesan secara lebih efektif.

Dalam komik strip digital, elemen-elemen visual bukan hanya sekedar pelengkap, melainkan sarana utama yang membawa identitas tokoh, suasana cerita, serta dinamika emosi kepada pembaca. Garis dapat mengekspresikan gerak dan intensitas, warna memunculkan suasana, dan bentuk memunculkan karakteristik. Penyesuaian terhadap penggunaan elemen visual memungkinkan

penciptaan tokoh yang komunikatif dan narasi yang lebih kuat secara visual (Santoso, 2021). Hal ini membuat setiap komponen visual tidak berdiri sendiri, melainkan saling terhubung dan menyampaikan makna secara terpadu dalam suatu sistem desain.

Elemen visual dapat dipahami sebagai bagian dari sistem komunikasi yang menyerupai struktur linguistik. Sebagaimana dalam bahasa verbal terdapat struktur gramatikal dan aturan sintaksis. Dalam bahasa visual terdapat pola grafik, struktur morfologis, serta urutan visual yang memungkinkan pembaca menginterpretasikan makna melalui urutan panel, bentuk simbol, dan tata letak (Cohn, 2018).

Dengan demikian, setiap elemen berkontribusi dalam membentuk komposisi yang seimbang dan harmonis, sehingga mendukung penciptaan desain visual yang komunikatif dan menarik (Kumar & Naaz, 2023).

2.2.4. Elemen Visual Menurut Scott McCloud

Elemen visual adalah bagian penting dalam membangun bahasa gambar pada komik. Selain sebagai unsur estetika, elemen-elemen ini juga berperan dalam menyampaikan pesan dan emosi kepada pembaca dengan cara yang efektif. Pemahaman yang baik mengenai elemen visual membantu dalam menganalisis cara komik menyampaikan narasi secara visual, seperti yang dijelaskan dalam teori visual Scott McCloud (2021).

Pembahasan secara rinci mengenai elemen-elemen visual tersebut akan diuraikan pada bagian-bagian berikut:

a. Garis

Garis merupakan elemen paling dasar dalam komik yang merupakan pondasi visual untuk membentuk objek, karakter, dan suasana. Garis tidak hanya sebagai batas bentuk, tetapi juga mampu menyampaikan ekspresi dan emosi. Garis tegas menggambarkan kekuatan dan garis lembut mencerminkan kelembutan (McCloud, 2021). Variasi dalam penggunaan garis membantu menciptakan dinamika visual yang menarik dan mendukung penguatan pesan dalam komik.

b. Bentuk

Bentuk atau *shape* dalam komik merupakan susunan garis yang membentuk objek atau figur yang dapat dikenali. Bentuk memberikan identitas visual dan mempermudah pembaca dalam menginterpretasikan karakter maupun lingkungan. Bentuk dapat bersifat representasional maupun abstrak, dan penggunaan bentuk yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual sekaligus memperjelas narasi (McCloud, 2021).

c. Ikon

Ikon adalah gambar yang mewakili objek, ide, dan konsep tertentu dengan tingkat abstraksi yang bervariasi. Peran ikon merupakan alat komunikasi yang efektif dalam komik, semakin sederhana ikon semakin luas makna yang dapat diinterpretasikan oleh pembaca melalui proses *iconic abstraction* (McCloud, 2021). Penggunaan ikon memungkinkan penyampaian pesan secara cepat dan efektif.

d. Panel

Panel adalah bingkai atau kotak yang membatasi setiap gambar dalam komik. Fungsi panel sangat penting untuk mengatur urutan visual dan ritme narasi. Panel berperan sebagai jendela yang membatasi ruang dan waktu dalam cerita, sekaligus membantu pembaca memahami transisi dan perkembangan alur (McCloud, 2021).

e. Balon Kata

Balon kata merupakan elemen visual yang berisikan teks percakapan atau pikiran karakter. Balon kata tidak hanya sebagai medium teks, tetapi juga elemen grafis yang memengaruhi pembaca menangkap intonasi, emosi, dan konteks dialog (McCloud, 2021). Bentuk dan posisi balon kata sangat berpengaruh terhadap keterbacaan dan efek dramatik dalam komik.

f. Teks

Teks dalam komik mencakup narasi, efek suara atau *onomatopoeia*, dan petunjuk visual lainnya. Teks merupakan bagian integral dari pengalaman membaca komik yang berfungsi untuk memperkuat visual dan menambah dimensi makna cerita (McCloud, 2021).

g. Efek Visual

Efek visual meliputi berbagai elemen grafis tambahan seperti garis gerak, kilatan, atau tanda-tanda emosi yang bertujuan untuk memperkaya komunikasi visual. Efek visual membantu menggambarkan suasana, intensitas aksi, dan memperkuat ekspresi yang sulit disampaikan hanya lewat gambar statis (McCloud, 2021).

h. Pewarnaan

Pewarnaan merupakan elemen yang memberi nilai estetika sekaligus membangun atmosfer dalam komik. Penggunaan warna tidak hanya memperindah, tetapi juga dapat mengarahkan perhatian, mengatur *mood*, dan menandai perbedaan waktu dan tempat (McCloud, 2021). Meskipun Pewarnaan turut dibahas dalam kerangka elemen visual McCloud, kualitas pewarnaan pada komik yang dianalisis dalam penelitian ini diukur melalui parameter Kualitas Ilustrasi berdasarkan kerangka Kumar dan Naaz (2023) pada subbab 2.2.8, bukan sebagai bagian dari tujuh elemen visual McCloud yang dinilai pada parameter 1–7.

2.2.5. Prinsip Visual Naratif Scott McCloud

Prinsip visual naratif merupakan cara komik menyampaikan cerita melalui susunan gambar yang saling berkaitan, tanpa bergantung sepenuhnya pada teks. Narasi dalam komik tidak terjadi di dalam panel, melainkan di antara panel, ketika pembaca mengisi celah visual dan membentuk kontinuitas cerita (McCloud, 2021).

Pembaca memiliki peran aktif dalam membangun narasi melalui proses mental dan persepsi visual. Sebagian besar komik digital tetap mengikuti pola naratif linear meskipun telah mengadopsi berbagai elemen interaktif dalam penyajiannya. Penjelasan masing-masing prinsip visual naratif menurut Scott McCloud akan diuraikan pada bagian berikut:

a. *Closure*

Closure merupakan proses kognitif ketika pembaca mengisi kekosongan antar panel untuk membentuk kesatuan peristiwa. *Closure* adalah pondasi

utama dalam membaca komik, tanpa kemampuan ini, pembaca tidak dapat memahami hubungan antar gambar yang terputus (McCloud, 2021). Melalui *closure*, pembaca menyusun narasi secara aktif berdasarkan petunjuk visual yang diberikan dalam tiap panel komik.

b. *Big Triangle*

Big Triangle adalah konsep visualisasi spektrum gaya dalam komik yang digambarkan dalam bentuk segitiga. Tiga sudut dari segitiga mewakili realisme, ikonik dan abstraksi. Posisi gaya gambar dalam segitiga tersebut menunjukkan tingkat representasi visual yang digunakan dalam komik apakah mendekati kenyataan, simbolik, atau ekspresif (McCloud, 2021). Konsep ini membantu dalam memahami pilihan estetika seorang komikus dan dampaknya terhadap persepsi pembaca.

c. *Panel-to-Panel*

Transition

Panel-to-panel transition merupakan cara komikus mengatur perpindahan makna dari satu panel ke panel berikutnya, yang menentukan seberapa besar peran pembaca dalam proses *closure* untuk menjembatani celah antar panel. McCloud (2021) mengklasifikasikan transisi panel ke dalam enam jenis:

1. *Moment-to-moment*: transisi antar momen yang sangat berdekatan dalam satu aksi, membutuhkan sedikit *closure* dari pembaca.
2. *Action-to-action*: transisi antar tahapan suatu aksi yang dilakukan oleh subjek yang sama.
3. *Subject-to-subject*: transisi antar subjek berbeda dalam adegan atau ide yang sama, membutuhkan keterlibatan pembaca yang lebih besar untuk menghubungkan makna.
4. *Scene-to-scene*: transisi yang melompati jarak ruang dan waktu secara signifikan.
5. *Aspect-to-aspect*: transisi yang menampilkan berbagai aspek berbeda dari suatu tempat, gagasan, atau suasana tanpa perkembangan waktu yang jelas.
6. *Non-sequitur* : transisi tanpa hubungan logis antar panel.

Pemilihan jenis transisi memengaruhi ritme naratif serta tingkat partisipasi kognitif pembaca dalam merangkai cerita (McCloud, 2021).

2.2.6. Dual Coding Theory

Dual Coding Theory menyatakan bahwa informasi diproses melalui dua sistem kognitif yang saling melengkapi, yaitu sistem verbal dan sistem visual atau nonverbal. Ketika sebuah pesan disampaikan secara verbal dan visual sekaligus, sebagaimana dalam komik yang memadukan teks dan gambar, pemahaman dan daya ingat pembaca terhadap pesan tersebut meningkat dibandingkan apabila pesan hanya disampaikan melalui salah satu jalur saja (Paivio, 2007). Teori ini menjadi dasar utama untuk menilai sejauh mana komik *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* berhasil menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas kepada pembaca.

2.2.7. Kualitas Ilustrasi Menurut Scott McCloud dalam Making Comics

Berbeda dari *Understanding Comics* yang membahas bahasa visual dan naratif komik, McCloud dalam *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2006) membahas kualitas eksekusi teknis atau *craft* komik, yaitu bagaimana *lettering* atau penempatan dan keterbacaan teks dibuat jelas, bagaimana alur antar panel disusun agar terasa menyatu, serta bagaimana warna digunakan untuk memperkuat suasana dan kejelasan visual. Kerangka ini menjadi dasar penilaian keterbacaan teks dan kontinuitas panel pada komik yang dianalisis, sekaligus melengkapi teori naratif McCloud yang telah digunakan pada subbab 2.2.4 dan 2.2.5.

2.2.8. Elemen dan Prinsip Desain Visual

Kumar dan Naaz (2023) menjelaskan bahwa warna berperan sebagai salah satu elemen desain utama yang membentuk komposisi, mengarahkan fokus, dan membangun suasana dalam sebuah karya visual. Teori ini menjadi dasar penilaian kualitas pewarnaan pada komik yang dianalisis, melengkapi kerangka McCloud (2006) pada subbab 2.2.7.

2.2.9. Keterlibatan Pembaca

Khaqi dan Heryanto (2022), dalam kajiannya terhadap komik digital *Geng Komunika* pada platform Webtoon, menunjukkan bahwa keterlibatan pembaca, yang tercermin dari jumlah pembaca, pengikut, dan penilaian, menjadi indikator penting keberhasilan komik dalam menjangkau dan mempertahankan minat audiensnya. Konsep ini melengkapi kerangka berpikir penelitian dalam memahami efektivitas komik sebagai media edukasi secara umum, meskipun tidak dijadikan parameter yang diukur secara khusus dalam instrumen penelitian ini.

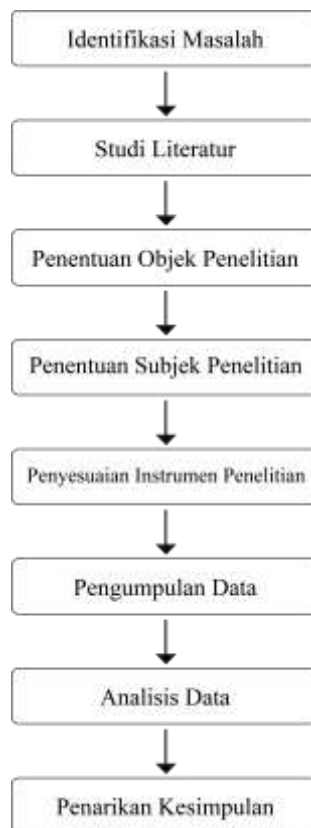
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk menarik kesimpulan yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Eriyanto, 2011), dipadukan dengan pendekatan survei persepsi responden berkompeten di bidang visual dan komik. Data primer diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 32 responden yang terdiri atas mahasiswa maupun praktisi dengan latar belakang Desain Komunikasi Visual, animasi, ilustrasi, atau komik. Responden berperan sebagai evaluator pesan yang menilai, dari sudut pandang keilmuan dan kompetensinya, sejauh mana komik *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas secara efektif, sekaligus menilai kesesuaian elemen visualnya dengan teori Scott McCloud dan kualitas ilustrasinya. Untuk memperkuat objektivitas interpretasi, jawaban kuesioner berskala turut dihitung frekuensinya secara deskriptif sebagai data pendukung kuantitatif (Waruwu, 2025), sehingga penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yang didukung data kuantitatif deskriptif, bukan penelitian kuantitatif murni. Data kemudian dianalisis secara naratif dan interpretatif, dengan penekanan pada pola dominan jawaban serta alasan yang dikemukakan responden.

3.2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, studi literatur, penentuan objek penelitian, penentuan populasi dan sampel, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta penarikan kesimpulan, sebagaimana disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

3.2.1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan ketersampaian pesan edukasi pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas*, mengingat komik tersebut dibuat tanpa mengacu pada kerangka teori komunikasi visual tertentu sejak awal proses pembuatannya.

3.2.2. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan komik, komik strip digital, teori visual dan naratif Scott McCloud, *Dual Coding Theory*, kualitas ilustrasi, keterlibatan pembaca, serta penelitian terdahulu yang relevan.

3.2.3. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah komik strip digital berjudul *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas*, yang terdiri dari enam panel yang disusun secara berurutan, menceritakan dua pelajar yang melanggar aturan lalu lintas hingga akhirnya diberhentikan dan diberi teguran oleh petugas kepolisian, serta ditutup dengan pesan edukatif mengenai pentingnya mematuhi aturan berlalu lintas.

3.2.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa maupun praktisi yang punya pengetahuan atau pengalaman di bidang komik, ilustrasi, Desain Komunikasi Visual, atau animasi. Penelitian ini melibatkan 32 partisipan dengan latar belakang yang beragam, sebagian masih kuliah dan sebagian sudah bekerja sebagai praktisi, dengan kriteria seleksi berupa pemahaman dasar mengenai elemen visual komik.

3.2.5. Penyesuaian Instrumen Penelitian

Instrumen ini mengukur ketujuh elemen visual McCloud dalam *Understanding Comics* melalui penilaian 32 responden, dengan prinsip *closure* menyatu dalam indikator Panel. Kuesioner terdiri dari sembilan parameter, meliputi tujuh parameter elemen visual McCloud dan dua parameter tambahan berupa ketersampaian pesan edukasi dan kualitas ilustrasi. Setiap parameter dinilai menggunakan skala empat kategori (Sangat Sesuai, Sesuai, Kurang Sesuai, Tidak Sesuai), dilengkapi pernyataan terbuka untuk menggali alasan penilaian partisipan. Rincian instrumen disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Rincian Instrumen Penelitian

No	Parameter	Indikator	Jumlah Butir Pernyataan
1-7	Elemen Visual McCloud	Garis, Bentuk, Ikon, Panel, Balon Kata, Teks, Efek Visual	3 butir pernyataan/indikator (21 total)
8	Ketersampaian Pesan Edukasi	Dual Coding Theory (Paivio, 2007)	5 butir pernyataan
9	Kualitas Ilustrasi	Keterbacaan Teks, Kontinuitas Panel, Kualitas Pewarnaan	3 butir pernyataan/indikator (9 total)

3.2.6. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua cara berikut :

- Kuesioner, yang disebarakan kepada 32 responden melalui Google Form menggunakan instrumen pada Tabel 3.1.
- Studi kepustakaan, yang mengkaji teori Scott McCloud, *Dual Coding Theory*, teori desain visual, dan konsep keterlibatan pembaca sebagai dasar penyusunan pernyataan kuesioner dan pembandingan hasil.

3.2.7. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan model analisis kualitatif Miles dan Huberman (1994), melalui tiga tahap berikut.

Reduksi Data. Seluruh jawaban kuesioner dari 32 responden direkap ke dalam spreadsheet dan dipisahkan per parameter sesuai Tabel 3.1, dengan dua jenis data. Jawaban berskala dihitung frekuensinya per kategori untuk melihat kecenderungan penilaian responden pada tiap parameter. Jawaban terbuka dibaca secara keseluruhan, kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan maksud atau

nada jawaban, bukan hanya kesamaan kalimat secara literal, untuk mengidentifikasi tema yang muncul berulang pada tiap parameter.

Penyajian Data. Untuk setiap parameter, data disajikan dalam bentuk tabel kecenderungan jawaban berskala serta ringkasan tema dari jawaban terbuka yang dilengkapi kutipan representatif. Apabila jawaban terbuka pada suatu parameter tidak menunjukkan kesamaan tema yang jelas antar responden, hal tersebut tetap dilaporkan sebagai variasi persepsi yang tidak mengerucut pada satu tema dominan, tanpa dipaksakan pengelompokannya. Dalam kondisi demikian, jawaban berskala dijadikan dasar utama interpretasi parameter tersebut, sedangkan jawaban terbuka disajikan sebagai data pendukung yang menggambarkan keragaman sudut pandang responden.

Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi. Tahap ini dilakukan dengan menginterpretasikan hasil analisis data berdasarkan kecenderungan jawaban responden pada setiap parameter yang telah disusun mengacu pada teori Scott McCloud, *Dual Coding Theory*, *Making Comics*, serta teori elemen dan prinsip desain visual. Parameter elemen visual digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua mengenai penerapan serta tingkat kesesuaian elemen visual pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas*. Sementara itu, parameter ketersampaian pesan edukasi dan kualitas ilustrasi digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga mengenai kemampuan komik dalam menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas kepada pembaca. Selanjutnya, seluruh hasil analisis dihubungkan dengan teori yang digunakan sebagai dasar pembahasan sehingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3.2.8 Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data kuesioner yang telah diinterpretasikan sesuai teori yang digunakan.

3.3. Pra Produksi

3.3.1. Menentukan Ide dan Cerita

Dalam penentuan ide dan cerita, disepakati oleh Humas Polresta Barelang bahwasannya komik yang dibuat akan menampilkan laki-laki yang sedang berboncengan tanpa menggunakan helm sedang mencoba menerobos lampu lalu lintas karena melihat tidak ada polisi yang mengatur lalu lintas.

3.3.2. Storyboard

Ide yang telah ditentukan kemudian diterjemahkan ke dalam storyboard berupa panel yang berurutan. Storyboard berfungsi untuk mengatur alur visual, arah baca, posisi objek, serta perkiraan penempatan balon kata.

3.3.3 Sketsa

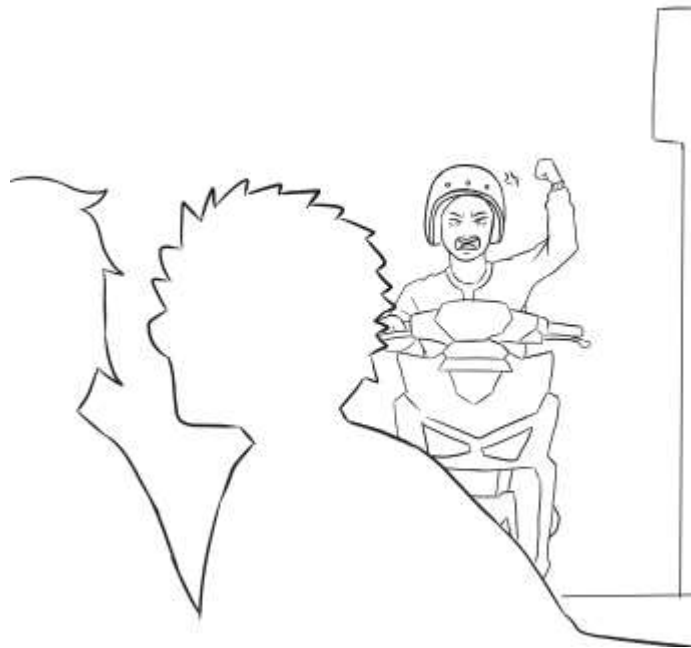
Sketsa kasar dibuat pada setiap panel untuk menentukan latar, karakter, dan ekspresi karakter. Sketsa menjadi dasar sebelum masuk ke tahapan produksi.

3.4. Produksi

Tahap perwujudan dari hasil pra produksi ke dalam komik digital.

3.4.1. Penegasan Garis

Sketsa didigitalkan dengan menggunakan teknik tracing dengan mengikuti garis atau bentuk asli dari sketsa kasar menggunakan software adobe photoshop untuk mendapatkan garis yang bersih dan siap untuk diwarnai.



Gambar 3. 2 Panel 2 Art Line

3.4.2. Pewarnaan

Garis yang sudah bersih kemudian diberikan warna untuk memperkuat fokus visual serta suasana yang terdapat dalam komik.



Gambar 3. 3 Panel 1 Pewarnaan

3.4.3. Teks dan Balon Kata

Dialog dan narasi singkat dimasukkan ke dalam balon kata dan disesuaikan dengan komposisi panel agar mudah dibaca.



Gambar 3. 4 Panel 3 Balon Kata

3.4.4. Finalisasi

Tahap akhir berupa pengecekan ulang komik secara keseluruhan, termasuk urutan panel, keterbacaan teks dan konsistensi visual, sehingga komik dapat digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas*. Komik tersebut digunakan sebagai media edukasi untuk menyampaikan pentingnya mematuhi peraturan lalu lintas kepada masyarakat melalui penyajian cerita yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami. Penyampaian informasi dilakukan dengan memanfaatkan perpaduan ilustrasi, dialog, ekspresi tokoh, serta elemen-elemen visual sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pembaca secara lebih menarik.

Komik terdiri atas enam panel yang disusun secara berurutan sehingga membentuk alur cerita yang utuh. Cerita diawali dengan pengendara sepeda motor yang melakukan pelanggaran lalu lintas, kemudian dihentikan oleh petugas kepolisian, hingga diakhiri dengan penyampaian pesan mengenai pentingnya menaati peraturan lalu lintas. Penyusunan alur tersebut bertujuan agar pembaca tidak hanya memahami jalan cerita, tetapi juga memperoleh pesan edukasi yang terkandung di dalamnya.

Komik ini menjadi objek utama yang dinilai oleh responden melalui kuesioner yang telah disusun berdasarkan parameter penelitian. Penilaian dilakukan terhadap penerapan elemen visual yang meliputi garis, bentuk, ikon, panel, balon kata, teks, dan efek visual, serta terhadap ketersampaian pesan edukasi dan kualitas ilustrasi yang terdapat pada komik.



Gambar 4. 1 Komik Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas

4.2. Gambaran Umum Responden

Penelitian ini melibatkan 32 responden. Seluruh responden berperan sebagai evaluator independen terhadap komik pada Gambar 4.1. Seluruh responden memiliki latar belakang di bidang visual dan komik, sesuai kriteria subjek penelitian pada subbab 3.2.4.

Tabel 4. 1 Gambaran Umum Responden

Kategori	Kelompok	Jumlah	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	18	56,3%
	Perempuan	14	43,8%

Kategori	Kelompok	Jumlah	Persentase (%)
Status	Praktisi	19	59,4%
	Mahasiswa	13	40,6%
Bidang	Desain Komunikasi Visual	15	46,9%
	Animasi	14	43,8%
	Ilustrator	3	9,4%

Praktisi mendominasi komposisi responden dengan proporsi 59,4%. Latar belakang Desain Komunikasi Visual dan Animasi memiliki proporsi yang hampir seimbang. Sebaran ini menunjukkan bahwa penilaian dalam penelitian ini banyak diberikan oleh individu yang telah memiliki pengalaman kerja di bidang visual. Hasil penilaian ini merepresentasikan sudut pandang keilmuan yang cukup matang, sesuai Batasan Masalah poin (d) dan (e).

4.3. Hasil dan Pembahasan Elemen Visual Berdasarkan Teori Scott McCloud

Bagian ini menjawab rumusan masalah yang mempertanyakan elemen visual apa saja yang diterapkan pada komik dan seberapa besar tingkat kesesuaiannya dengan teori Scott McCloud dalam *Understanding Comics*. Setiap indikator dinilai melalui tiga butir pernyataan dengan skala Sangat Sesuai, Sesuai, Kurang Sesuai, dan Tidak Sesuai.

4.3.1. Garis

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Garis

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Garis pada komik ini tegas dan jelas dalam membentuk objek atau karakter.	12 (37,5%)	19 (59,4%)	1 (3,1%)	0
Ketebalan garis membantu membedakan objek utama dan latar.	14 (43,8%)	16 (50,0%)	2 (6,2%)	0
Gaya garis yang digunakan	15	17	0	0

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
mendukung suasana cerita yang ingin disampaikan.	(46,9%)	(53,1%)		
Total: 96 Respon	41 (42,7%)	52 (54,2%)	3 (3,1%)	0

Indikator Garis memperoleh tingkat kesesuaian 96,9%. Garis pada komik ini berhasil membentuk objek dan karakter secara jelas. Butir ketiga, yaitu gaya garis yang digunakan mendukung suasana cerita yang ingin disampaikan, memperoleh proporsi jawaban positif tertinggi di antara ketiga butir pernyataan pada indikator ini, tanpa satu pun jawaban Kurang Sesuai atau Tidak Sesuai. Capaian ini menunjukkan garis pada komik tidak hanya berfungsi membatasi bentuk objek, tetapi juga berhasil membawa muatan emosi ke dalam adegan, misalnya garis gerak yang tegas pada adegan pengereman mendadak dan garis wajah yang tajam pada ekspresi marah tokoh pengendara lain. McCloud (2021) menyatakan garis sebagai elemen paling dasar yang membentuk objek sekaligus menyampaikan ekspresi, sehingga temuan ini mendukung pernyataan tersebut secara empiris.

butir kedua, yaitu ketebalan garis membantu membedakan objek utama dan latar, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 6,2%. Satu responden praktisi menilai garis "terasa sedikit kaku dan kurang menunjukkan gaya ilustrasi khas dari sang ilustrator." Catatan ini mengarah pada konsistensi ketebalan garis antarpanel yang belum sepenuhnya seragam, khususnya pada elemen latar tempat yang menurut sebagian responden kurang detail dibandingkan penggambaran karakter. Kelemahan pada aspek ini tergolong minor mengingat proporsi jawaban negatif jauh lebih kecil dibandingkan jawaban positif, sehingga garis sebagai fondasi visual komik ini dapat dinyatakan telah diterapkan secara konsisten dan sesuai dengan prinsip dasar McCloud.

4.3.2. Bentuk

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Bentuk

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Bentuk karakter dan objek pada komik ini proporsional dan mudah dikenali.	16 (50,0%)	15 (46,9%)	1 (3,1%)	0
Bentuk yang digunakan mendukung karakteristik atau kepribadian tokoh.	12 (37,5%)	19 (59,4%)	1 (3,1%)	0
Kombinasi bentuk pada komik ini terlihat harmonis secara keseluruhan.	18 (56,2%)	12 (37,5%)	1 (3,1%)	1 (3,1%)
Total: 96 Respon	46 (47,9%)	46 (47,9%)	3 (3,1%)	1 (1,0%)

Indikator Bentuk memperoleh tingkat kesesuaian 95,8%. Bentuk karakter dan objek pada komik memberikan identitas visual yang mudah dikenali. Butir ketiga, yaitu kombinasi bentuk pada komik ini terlihat harmonis secara keseluruhan, memperoleh proporsi jawaban Sangat Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 56,2%, menunjukkan responden menilai perpaduan antarbentuk pada tiap panel telah membentuk komposisi yang seimbang. McCloud (2021) menyatakan bentuk memberikan identitas visual yang mempermudah interpretasi pembaca terhadap karakter, dan capaian tertinggi pada butir pernyataan ini menegaskan komik berhasil menerapkan prinsip tersebut secara konsisten.

Butir ketiga pada indikator ini juga menjadi satu-satunya butir pada seluruh indikator Bentuk yang memperoleh jawaban Tidak Sesuai, meski hanya dari satu responden. Sebagian kecil responden menilai bentuk pada beberapa elemen pendukung, seperti latar jalan raya dan atribut kendaraan, kurang detail dibandingkan bentuk tokoh utama. Butir kedua, yaitu bentuk yang digunakan mendukung karakteristik atau kepribadian tokoh, memperoleh proporsi Sesuai tertinggi sebesar 59,4%, mengindikasikan responden secara umum dapat membedakan kepribadian kedua tokoh pelajar melalui bentuk visualnya, misalnya melalui gestur dan postur tubuh saat berkendara secara ceroboh dan tidak berhati-

hati. Ketiga butir pernyataan pada indikator ini secara konsisten memperoleh proporsi jawaban positif di atas 90%, sehingga bentuk pada komik ini dapat dinilai telah berhasil membangun identitas visual tokoh dan objek secara efektif.

4.3.3. Ikon

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ikon

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Ikon atau simbol (misalnya ekspresi wajah, gestur, simbol efek) mudah dipahami maknanya.	19 (59,4%)	13 (40,6%)	0	0
Ikon yang digunakan sesuai dengan konteks lalu lintas yang digambarkan.	16 (50,0%)	14 (43,8%)	2 (6,2%)	0
Kombinasi bentuk pada komik ini terlihat harmonis secara keseluruhan.	16 (50,0%)	15 (46,9%)	1 (3,1%)	0
Total: 96 Respon	51 (53,1%)	42 (43,8%)	3 (3,1%)	0

Ikon menjadi indikator dengan tingkat kesesuaian tertinggi bersama Garis, yaitu 96,9%. butir pertama, yaitu ikon atau simbol mudah dipahami maknanya, memperoleh 100% jawaban Sesuai sampai Sangat Sesuai tanpa satu pun catatan negatif. Ekspresi wajah, gestur tubuh saat kaget, dan simbol efek pada komik ini berhasil dipahami maknanya oleh seluruh responden tanpa memerlukan penjelasan tambahan berupa teks. McCloud (2021) menjelaskan prinsip *iconic abstraction*, yaitu kesederhanaan ikon memperluas makna yang dapat diinterpretasikan pembaca secara cepat, dan capaian sempurna pada butir pernyataan ini menjadi bukti kuat penerapan prinsip tersebut pada komik yang dianalisis.

Butir kedua, yaitu ikon yang digunakan sesuai dengan konteks lalu lintas yang digambarkan, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 6,2%. Satu responden praktisi mengomentari secara spesifik bahwa penggambaran lingkungan persimpangan jalan kurang menampilkan atribut lalu

lintas secara jelas, misalnya tiang lampu merah yang hanya terlihat sedikit pada panel awal. Catatan ini relevan terhadap tujuan komik sebagai media edukasi keselamatan berlalu lintas, karena ikon-ikon yang merepresentasikan konteks lalu lintas idealnya tampil lebih menonjol untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Secara keseluruhan, ikon pada komik ini tetap dapat dinilai efektif mengingat proporsi jawaban positif pada ketiga butir pernyataan tidak pernah turun di bawah 93%.

4.3.4. Panel

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Panel

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Ukuran dan tata letak panel mendukung alur baca yang jelas.	10 (31,2%)	17 (53,1%)	5 (15,6%)	0
Panel disusun dengan komposisi yang menekankan momen penting dalam cerita.	11 (34,4%)	17 (53,1%)	3 (9,4%)	1 (3,1%)
Transisi antar panel membantu saya memahami kejadian yang tidak digambarkan secara eksplisit (misalnya antara pelanggaran dan penindakan oleh petugas).	11 (34,4%)	16 (50,0%)	4 (12,5%)	1 (3,1%)
Total: 96 Respon	32 (33,3%)	50 (52,1%)	12 (12,5%)	2 (2,1%)

Panel menjadi indikator dengan tingkat kesesuaian terendah di antara ketujuh elemen visual, yaitu 85,4%. Proporsi jawaban Kurang Sesuai dan Tidak Sesuai pada indikator ini mencapai 14,6%, jumlah tertinggi di antara seluruh indikator elemen visual. butir pertama, yaitu ukuran dan tata letak panel mendukung alur baca yang jelas, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 15,6%. Data kualitatif memperkuat temuan tersebut. Beberapa responden mengkritik keseragaman bentuk panel yang seluruhnya berbentuk persegi dengan

ukuran serupa, sehingga sebagian pembaca berpotensi salah menafsirkan arah baca komik. Satu responden secara eksplisit menyarankan variasi ukuran panel atau penambahan nomor urut pada tiap panel untuk memperjelas arah baca.

Butir ketiga pada indikator Panel, yaitu transisi antar panel membantu saya memahami kejadian yang tidak digambarkan secara eksplisit, merepresentasikan prinsip *closure* menurut McCloud (2021), yaitu proses kognitif ketika pembaca mengisi kekosongan antarpanel untuk membentuk kesatuan peristiwa. Butir pernyataan ini memperoleh proporsi Kurang Sesuai dan Tidak Sesuai sebesar 15,6%, proporsi tertinggi kedua di antara seluruh 21 butir pernyataan elemen visual setelah butir pertama pada indikator ini. Sebagian responden menilai transisi dari adegan menerobos lampu merah menuju kemunculan polisi terjadi terlalu cepat, sehingga proses *closure* pada transisi tersebut belum sepenuhnya membantu pembaca menyusun rangkaian peristiwa secara utuh. Kombinasi temuan pada ketiga butir pernyataan ini menunjukkan Panel menjadi elemen yang paling membutuhkan perbaikan pada revisi komik selanjutnya.

4.3.5. Balon Kata

Tabel 4. 6 Penilaian Balon Kata

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Bentuk balon kata sesuai dengan jenis dialog atau narasi yang disampaikan.	14 (43,8%)	18 (56,2%)	0	0
Posisi balon kata mengikuti alur baca panel secara logis.	13 (40,6%)	15 (46,9%)	3 (9,4%)	1 (3,1%)
Ukuran balon kata proporsional dan tidak mendominasi panel.	14 (43,8%)	16 (50,0%)	1 (3,1%)	0
Total: 96 Respon	41 (42,7%)	50 (52,1%)	4 (4,2%)	1 (1,0%)

Indikator Balon Kata memperoleh tingkat kesesuaian 94,8%. Butir pertama, yaitu bentuk balon kata sesuai dengan jenis dialog atau narasi yang disampaikan, memperoleh 100% jawaban Sesuai sampai Sangat Sesuai tanpa satu pun catatan

negatif. Bentuk balon kata pada komik ini berhasil membedakan jenis penyampaian, misalnya bentuk balon percakapan biasa dengan bentuk balon efek suara yang bergerigi pada adegan menabrak. McCloud (2021) menyatakan balon kata bukan hanya medium teks, melainkan elemen grafis yang turut memengaruhi pemahaman pembaca terhadap intonasi dan konteks dialog, dan capaian sempurna pada butir pernyataan ini menegaskan fungsi ganda tersebut telah diterapkan dengan baik.

Butir kedua, yaitu posisi balon kata mengikuti alur baca panel secara logis, menjadi titik lemah relatif pada indikator ini dengan proporsi Kurang Sesuai dan Tidak Sesuai gabungan sebesar 12,5%, tertinggi di antara ketiga butir pernyataan Balon Kata. Satu responden menyampaikan kebingungan menentukan urutan baca dialog pada panel pertama, karena posisi dua balon kata pada panel tersebut tidak secara jelas mengarahkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu. Kelemahan pada posisi balon kata ini berkaitan erat dengan temuan pada indikator Panel, karena tata letak panel dan posisi balon kata sama-sama berfungsi mengarahkan alur baca pembaca.

4.3.6. Teks

Tabel 4. 7 Penilaian Teks

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Pilihan kata dalam teks atau dialog sesuai dengan konteks cerita.	12 (37,5%)	20 (62,5%)	0	0
Gaya bahasa dalam teks mudah dipahami oleh pembaca umum.	17 (53,1%)	14 (43,8%)	1 (3,1%)	0
Teks pada komik ini mendukung penyampaian informasi tanpa membebani visual.	16 (50,0%)	13 (40,6%)	3 (9,4%)	0
Total: 96 Respon	45 (46,9%)	47 (49,0%)	4 (4,2%)	0

Indikator Teks memperoleh tingkat kesesuaian 95,8%. Butir pertama, yaitu pilihan kata dalam teks atau dialog sesuai dengan konteks cerita, memperoleh 100% jawaban Sesuai sampai Sangat Sesuai. Dialog dan narasi pada komik ini menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab dengan target pembaca usia pelajar, misalnya penggunaan sapaan informal antartokoh sebelum kejadian pelanggaran terjadi. McCloud (2021) menempatkan teks sebagai bagian integral pengalaman membaca komik yang berfungsi memperkuat visual, dan capaian tinggi pada butir pernyataan ini menunjukkan pilihan diksi telah selaras dengan fungsi tersebut.

Butir ketiga, yaitu teks pada komik ini mendukung penyampaian informasi tanpa membebani visual, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 9,4%. 3 dari 32 atau 9,4% responden menyampaikan keluhan terbuka mengenai ukuran teks pada balon kata di panel penjelasan polisi, dengan responden menilai ukuran teks tersebut terlalu kecil dan terlalu padat untuk dibaca dengan nyaman, terutama ketika komik diakses melalui layar ponsel. Temuan pada butir pernyataan ini menjadi salah satu masukan paling konsisten di seluruh bagian kuesioner, dan akan dibahas lebih lanjut pada subbab Kualitas Ilustrasi.

4.3.7. Efek Visual

Tabel 4. 8 Penilaian Efek Visual

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Efek visual (misalnya garis gerak, efek kaget) memperkuat dramatisasi adegan	16 (50,0%)	14 (43,8%)	2 (6,2%)	0
Efek visual yang digunakan tidak berlebihan sehingga tetap enak dilihat.	18 (56,2%)	13 (40,6%)	1 (3,1%)	0
Efek visual membantu saya merasakan intensitas momen dalam cerita.	21 (65,6%)	10 (31,2%)	1 (3,1%)	0
Total: 96 Respon	55 (57,3%)	37 (38,5%)	4 (4,2%)	0

Efek Visual memperoleh tingkat kesesuaian 95,8%, dengan perolehan skor Sangat Sesuai tertinggi di antara ketujuh elemen sebesar 57,3%. Butir ketiga, yaitu efek visual membantu saya merasakan intensitas momen dalam cerita, memperoleh proporsi Sangat Sesuai tertinggi di antara seluruh 21 butir pernyataan elemen visual sebesar 65,6%. Onomatope seperti "SWOOSH!!", "NGENG!!!", "CKIT!!!", dan "PLUK!" pada tiap panel aksi membantu responden merasakan kecepatan motor, suara pengereman, hingga ketegangan saat kedua tokoh dihentikan polisi. McCloud (2021) menyatakan efek visual membantu menggambarkan suasana dan intensitas aksi yang sulit disampaikan hanya lewat gambar statis, dan capaian tertinggi pada butir pernyataan ini menjadi bukti kuat penerapan fungsi tersebut.

Butir kedua, yaitu efek visual yang digunakan tidak berlebihan sehingga tetap enak dilihat, turut memperoleh proporsi positif yang tinggi sebesar 96,8%, menunjukkan penggunaan efek visual pada komik ini telah menemukan keseimbangan antara memperkuat dramatisasi dan menjaga kenyamanan visual pembaca. Satu responden menilai kekuatan utama komik ini terletak pada penggunaan efek visualnya, karena berbagai efek suara dan garis gerak membuat cerita terasa lebih hidup tanpa terkesan berlebihan. Ketiga butir pernyataan pada indikator ini secara konsisten memperoleh proporsi jawaban positif di atas 93%, menjadikan Efek Visual sebagai salah satu elemen dengan penerapan paling konsisten pada komik yang dianalisis.

4.3.8. Elemen Visual Paling Menonjol

Kuesioner menyertakan satu pernyataan terbuka mengenai elemen visual yang paling menonjol dari ketujuh elemen yang dinilai. Tabel 4.9 menyajikan rekapitulasi frekuensi penyebutan tiap elemen.

Tabel 4. 9 Elemen Visual Paling Menonjol

Elemen Visual	Frekuensi Penyebutan
Efek Visual	19
Garis	13
Balon Kata	9

Elemen Visual	Frekuensi Penyebutan
Teks	6
Bentuk	6
Panel	3

Efek Visual menjadi elemen yang paling banyak disebut responden sebagai elemen paling berhasil diterapkan pada komik ini, disebut oleh 19 dari 32 responden atau 59,4% dari total responden. Sejumlah responden menjelaskan alasan pemilihan ini secara konsisten, yaitu efek visual berhasil menghidupkan adegan aksi meski komik disajikan dalam bentuk gambar statis. Panel menjadi elemen yang paling jarang disebut sebagai elemen menonjol, hanya disebut oleh 3 responden, dan seluruhnya menyertakan catatan perbaikan pada penyebutan tersebut alih-alih pujian murni.

Hasil pernyataan terbuka ini sejalan dengan hasil skala tertutup pada Tabel 4.8 dan Tabel 4.5. Efek Visual memperoleh proporsi Sangat Sesuai tertinggi pada penilaian skala tertutup sekaligus penyebutan terbanyak pada pernyataan terbuka, sementara Garis dan Ikon memperoleh tingkat kesesuaian keseluruhan tertinggi (96,9%), sementara Panel memperoleh skor terendah pada penilaian skala tertutup sekaligus penyebutan tersedikit pada pernyataan terbuka. Konsistensi antara data kuantitatif dan data kualitatif ini memperkuat validitas temuan bahwa Efek Visual merupakan kekuatan utama komik ini, sedangkan Panel merupakan aspek yang paling membutuhkan perhatian pada pengembangan komik edukasi serupa di masa mendatang.

4.3.9. Rangkuman Elemen Visual

Tabel 4. 10 Rangkuman Elemen Visual

Elemen Visual	Sangat Sesuai + Sesuai	Kurang Sesuai + Tidak Sesuai
Garis	93/96 (96,9%)	3/96 (3,1%)
Bentuk	92/96 (95,8%)	4/96 (4,2%)
Ikon	93/96 (96,9%)	3/96 (3,1%)

Elemen Visual	Sangat Sesuai + Sesuai	Kurang Sesuai + Tidak Sesuai
Panel	82/96 (85,4%)	14/96 (14,6%)
Balon Kata	91/96 (94,8%)	5/96 (5,2%)
Teks	92/96 (95,8%)	4/96 (4,2%)
Efek Visual	92/96 (95,8%)	4/96 (4,2%)

Enam dari tujuh elemen visual pada komik ini memperoleh tingkat kesesuaian di atas 94%. Panel menjadi satu-satunya elemen dengan tingkat kesesuaian di bawah 90%, menjadikannya elemen dengan kesenjangan tertinggi terhadap capaian rata-rata keenam elemen lainnya. Temuan ini menjawab Rumusan Masalah #1 dan #2 secara langsung, yaitu komik ini menerapkan ketujuh elemen visual McCloud secara konsisten, dengan tingkat kesesuaian keenam elemen tergolong sangat tinggi.

Perbedaan capaian antara Panel dengan enam elemen lainnya perlu mendapat perhatian khusus, mengingat panel berfungsi sebagai kerangka utama yang mengatur ritme narasi dan proses *closure* pembaca menurut McCloud (2021). Elemen-elemen visual lain seperti Garis, Bentuk, Ikon, Balon Kata, Teks, dan Efek Visual pada dasarnya ditampilkan di dalam ruang yang dibatasi oleh Panel, sehingga kelemahan pada tata letak dan variasi ukuran Panel berpotensi membatasi elemen-elemen lain untuk tampil secara optimal meski elemen-elemen tersebut sendiri telah dinilai sangat sesuai. Temuan pada subbab ini menjadi dasar rekomendasi perbaikan yang akan disampaikan pada Bab V.

4.4. Hasil dan Pembahasan Pesan Edukasi

Bagian ini menjawab bagian pertama dari rumusan masalah, yaitu sejauh mana komik ini berhasil menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas kepada pembaca. Parameter ini disusun berdasarkan Dual Coding Theory (Paivio, 2007) dan dinilai melalui lima butir pernyataan dengan skala yang sama seperti parameter elemen visual.

Tabel 4. 11 Penilaian Pesan Edukasi

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Pesan edukasi tentang keselamatan berlalu lintas dalam komik ini tersampaikan dengan jelas.	16 (50,0%)	16 (50,0%)	0	0
Perpaduan gambar dan teks pada komik ini memudahkan saya memahami pesan yang ingin disampaikan.	18 (56,2%)	13 (40,6%)	1 (3,1%)	0
Setelah membaca komik ini, saya dapat mengingat dengan baik pesan utama yang disampaikan.	18 (56,2%)	12 (37,5%)	1 (3,1%)	1 (3,1%)
Alur cerita komik ini menggambarkan dengan efektif akibat dari pelanggaran aturan lalu lintas.	16 (50,0%)	14 (43,8%)	2 (6,2%)	0
Pesan edukasi dalam komik ini terasa relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	20 (62,5%)	11 (34,4%)	1 (3,1%)	0
Total: 160 Respon	88 (55,0%)	66 (41,2%)	5 (3,1%)	1 (0,6%)

Parameter Ketersampaian Pesan Edukasi memperoleh tingkat kesesuaian 96,2%, dari total 160 respons (5 butir pernyataan $\times$ 32 responden). Butir kelima, yaitu pesan edukasi dalam komik ini terasa relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, memperoleh proporsi Sangat Sesuai tertinggi di antara kelima butir pernyataan sebesar 62,5%. Perolehan ini menunjukkan responden tidak hanya memahami pesan komik secara kognitif, tetapi juga menilai pesan tersebut bersifat aplikatif bagi kehidupan sehari-hari pembaca, khususnya pelajar sebagai target audiens komik. Paivio (2007) menyatakan pemahaman pesan meningkat ketika informasi verbal dan visual disampaikan secara bersamaan dan

saling menguatkan, dan tingginya skor pada seluruh butir pernyataan parameter ini menunjukkan perpaduan gambar dan teks pada komik telah bekerja sesuai prinsip Dual Coding tersebut.

Data kualitatif memperkuat temuan ini. Sebanyak 11 dari 32 responden menyebut panel terakhir, yaitu adegan polisi memberikan penjelasan, sebagai bagian yang paling berhasil menyampaikan pesan edukasi, dengan alasan pesan disampaikan secara eksplisit melalui penjelasan pasal pelanggaran. Sebanyak 7 responden lain menyebut adegan menabrak sebagai bagian paling efektif, karena adegan tersebut menunjukkan hubungan sebab-akibat yang jelas antara pelanggaran dan konsekuensinya. Butir ketiga, yaitu kemampuan mengingat pesan utama setelah membaca, menjadi satu-satunya butir pernyataan pada parameter ini yang memperoleh jawaban Tidak Sesuai, meski hanya dari satu responden. Satu responden menyampaikan kritik bahwa adegan awal, ketika kedua tokoh berkendara sambil bercanda dan salah satu tokoh minum dari botol, digambarkan dengan nuansa santai dan sedikit humor, sehingga berpotensi mengalihkan fokus pembaca dari pesan bahaya ke unsur komedinya. Catatan ini menjadi masukan penting bagi penguatan pesan edukasi pada bagian awal cerita.

4.5. Hasil dan Pembahasan Kualitas Ilustrasi

Bagian ini menjawab bagian kedua dari rumusan masalah, yaitu kualitas ilustrasi komik yang meliputi keterbacaan teks, kontinuitas panel, dan kualitas pewarnaan. Parameter ini disusun berdasarkan kerangka McCloud dalam *Making Comics* (2006) untuk keterbacaan teks dan kontinuitas panel, serta kerangka Kumar dan Naaz (2023) untuk kualitas pewarnaan.

4.5.1. Keterbacaan Teks

Tabel 4. 12 Penilaian Keterbacaan Teks

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Teks/dialog dalam balon kata mudah dibaca dengan jelas	13 (40,6%)	15 (46,9%)	4 (12,5%)	0

Ukuran dan jenis huruf yang digunakan nyaman dibaca serta tidak mengganggu.	13 (40,6%)	14 (43,8%)	5 (15,6%)	0
Penempatan balon kata tidak menutupi elemen visual penting pada panel.	17 (53,1%)	14 (43,8%)	1 (3,1%)	0
Total: 96 Respon	43 (44,8%)	43 (44,8%)	10 (10,4%)	0

Indikator Keterbacaan Teks memperoleh tingkat kesesuaian 89,6%, salah satu capaian terendah di antara seluruh indikator yang diukur dalam penelitian ini. Butir kedua, yaitu ukuran dan jenis huruf yang digunakan nyaman dibaca serta tidak mengganggu, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 15,6%. Temuan ini menjadi masukan paling sering disampaikan responden di seluruh bagian kuesioner secara keseluruhan. 5 dari 32 atau 15,6% responden secara spesifik menyebut ukuran teks pada balon kata di panel penjelasan polisi terlalu kecil dan terlalu padat, dengan satu responden menambahkan bahwa warna teks merah yang digunakan pada panel tersebut turut mengurangi kenyamanan membaca.

Butir ketiga, yaitu penempatan balon kata tidak menutupi elemen visual penting pada panel, memperoleh proporsi kesesuaian tertinggi pada indikator ini sebesar 96,9%, menunjukkan penempatan balon kata secara umum tidak mengganggu komposisi visual panel. McCloud (2006) dalam *Making Comics* menekankan pentingnya *lettering* yang jelas sebagai bagian dari kualitas eksekusi teknis komik, dan temuan pada indikator ini menunjukkan aspek penempatan balon kata telah memenuhi kriteria tersebut, sementara aspek ukuran dan kenyamanan huruf pada bagian penjelasan edukatif di akhir cerita menjadi kelemahan utama yang perlu diperbaiki, mengingat bagian tersebut berisi poin edukasi dan pasal hukum yang seharusnya paling mudah dibaca oleh pembaca.

4.5.2. Kontinuitas Panel

Tabel 4. 13 Penilaian Kontinuitas Panel

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Alur antar panel pada komik ini terasa menyatu dan mudah diikuti.	12 (37,5%)	17 (53,1%)	2 (6,2%)	1 (3,1%)
Transisi dari satu panel ke panel berikutnya terasa logis dan tidak membingungkan.	16 (50,0%)	12 (37,5%)	4 (12,5%)	0
Urutan panel membantu saya memahami rangkaian peristiwa dalam cerita secara utuh.	13 (40,6%)	16 (50,0%)	3 (9,4%)	0
Total: 96 Respon	41 (42,7%)	45 (46,9%)	9 (9,4%)	1 (1,0%)

Indikator Kontinuitas Panel memperoleh tingkat kesesuaian 89,6%, setara dengan indikator Keterbacaan Teks. Butir kedua, yaitu transisi dari satu panel ke panel berikutnya terasa logis dan tidak membingungkan, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 12,5%. Temuan ini konsisten dengan temuan pada indikator Panel di subbab 4.3.4, yang juga menunjukkan kelemahan pada aspek transisi dan tata letak. Satu responden menilai alur bacanya berpotensi menimbulkan kesalahpahaman karena ukuran panel yang seragam, sementara responden lain mengusulkan penambahan panel *establishing shot* di awal cerita agar pembaca lebih memahami suasana lingkungan sebelum masuk ke adegan utama.

Butir pertama, yaitu alur antar panel terasa menyatu dan mudah diikuti, menjadi satu-satunya butir pernyataan pada indikator ini yang memperoleh jawaban Tidak Sesuai. Catatan ini sejalan dengan kritik pada subbab 4.3.4 mengenai lompatan adegan yang dirasakan terlalu cepat antara adegan pelanggaran dan kemunculan polisi. McCloud (2006) menekankan pentingnya alur antarpanel yang menyatu

sebagai bagian dari kualitas eksekusi teknis komik, dan kelemahan yang konsisten muncul pada indikator Panel maupun Kontinuitas Panel menunjukkan bahwa perbaikan pada aspek transisi dan penambahan panel penghubung menjadi prioritas utama untuk pengembangan komik ini selanjutnya.

4.5.3. Kualitas Pewarnaan

Tabel 4. 14 Penilaian Kualitas Pewarnaan

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
Pewarnaan pada komik ini memperkuat suasana atau emosi tiap adegan.	11 (34,4%)	19 (59,4%)	2 (6,2%)	1 (3,1%)
Kombinasi warna yang digunakan enak dipandang dan tidak mengganggu fokus visual.	14 (43,8%)	15 (46,9%)	3 (9,4%)	0
Warna yang digunakan membantu membedakan elemen penting dalam panel (karakter, latar, objek).	14 (43,8%)	14 (43,8%)	4 (12,5%)	0
Total: 96 Respon	39 (40,6%)	48 (50,0%)	9 (9,4%)	0

Indikator Kualitas Pewarnaan memperoleh tingkat kesesuaian 90,6%. butir ketiga, yaitu warna yang digunakan membantu membedakan elemen penting dalam panel, memperoleh proporsi Kurang Sesuai tertinggi pada indikator ini sebesar 12,5%. Satu responden praktisi menyampaikan kritik spesifik bahwa warna pada balon teks kurang kontras dengan warna teks di dalamnya, sehingga mengurangi fokus visual pembaca terhadap informasi penting. Kumar dan Naaz (2023) menyatakan warna berperan mengarahkan fokus dan membangun suasana dalam sebuah karya visual, dan catatan responden ini menunjukkan fungsi pengarah fokus tersebut belum optimal pada beberapa elemen balon kata.

butir pertama, yaitu pewarnaan memperkuat suasana atau emosi tiap adegan, memperoleh proporsi kesesuaian tertinggi pada indikator ini sebesar 93,8%. Satu responden secara khusus memuji penggunaan warna pada adegan membolos dan konsumsi minuman beralkohol, dengan menyatakan pewarnaan pada adegan tersebut mendukung alur cerita dan konflik yang digambarkan. Ketiga butir pernyataan pada indikator ini secara umum memperoleh proporsi jawaban positif di atas 87%, menunjukkan pewarnaan pada komik ini telah cukup berhasil membangun atmosfer emosional tiap adegan, meski kombinasi warna pada elemen balon kata dan teks penjelasan edukatif masih memerlukan penyesuaian kontras.

4.5.4. Aspek Ilustrasi yang Perlu Ditingkatkan

Kuesioner menyertakan pernyataan terbuka mengenai aspek ilustrasi yang paling perlu ditingkatkan di antara keterbacaan teks, alur panel, dan pewarnaan. Tabel 4.15 menyajikan rekapitulasi frekuensi penyebutan tiap aspek.

Tabel 4. 15 Aspek yang Perlu Ditingkatkan

Aspek	Frekuensi Peyebutan
Alur Panel	10
Keterbacaan Teks	7
Kualitas Pewarnaan	6

Alur Panel menjadi aspek yang paling banyak disebut responden sebagai aspek yang paling perlu ditingkatkan, disebut oleh 10 dari 32 responden. Temuan ini konsisten dengan hasil skala tertutup pada Tabel 4.13, yang menunjukkan Kontinuitas Panel dan Keterbacaan Teks memperoleh tingkat kesesuaian terendah di antara ketiga indikator Kualitas Ilustrasi. Keterbacaan Teks disebut oleh 7 responden, sebagian besar merujuk secara spesifik pada ukuran teks di panel penjelasan polisi. Kualitas Pewarnaan disebut oleh 6 responden, umumnya terkait saran peningkatan kontras warna.

Saran perbaikan yang disampaikan responden pada pernyataan terbuka berikutnya secara konsisten mengarah pada tiga hal, yaitu memperbesar ukuran teks pada panel penjelasan edukatif, menambah jumlah panel atau memperpanjang alur cerita agar transisi antaradegan tidak terasa terlalu cepat, dan meningkatkan kontras warna pada balon kata maupun latar. Ketiga arahan saran ini konsisten dengan temuan kuantitatif pada subbab 4.5.1 hingga 4.5.3, sehingga dapat dijadikan dasar rekomendasi konkret pada Bab V.

4.5.5. Rangkuman Kualitas Ilustrasi

Tabel 4. 16 Rangkuman Kualitas Ilustrasi

Indikator	Sangat Sesuai + Sesuai	Kurang Sesuai + Tidak Sesuai
Keterbacaan Teks	86/96 (89,6%)	10/96 (10,4%)
Kontinuitas Panel	86/96 (89,6%)	10/96 (10,4%)
Kualitas Pewarnaan	87/96 (90,6%)	9/96 (9,4%)

Ketiga indikator Kualitas Ilustrasi memperoleh tingkat kesesuaian pada rentang 89,6% hingga 90,6%, lebih rendah dibandingkan rata-rata tingkat kesesuaian pada parameter Elemen Visual dan Ketersampaian Pesan Edukasi. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun elemen visual komik dan pesan edukasi yang disampaikan dinilai sangat sesuai oleh responden, kualitas eksekusi teknis komik berupa keterbacaan teks, kontinuitas panel, dan pewarnaan masih memiliki ruang perbaikan yang cukup jelas arahnya.

Ketiga indikator ini secara konsisten menunjuk pada permasalahan yang saling berkaitan, yaitu keterbatasan jumlah dan variasi panel yang memengaruhi keterbacaan teks pada balon kata, kontinuitas alur cerita, dan penempatan warna. Temuan pada subbab ini menjawab bagian kedua Rumusan Masalah #3, yaitu komik ini berhasil menyampaikan pesan edukasi secara efektif sebagaimana dibahas pada subbab 4.4, namun capaian tersebut ditopang oleh kualitas ilustrasi yang tergolong baik namun belum maksimal, terutama pada aspek keterbacaan teks di bagian penjelasan hukum dan kontinuitas alur panel.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini menganalisis elemen visual pada komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* berdasarkan teori Scott McCloud, serta menilai ketersampaian pesan edukasi dan kualitas ilustrasi komik tersebut melalui penilaian 32 responden yang berlatar belakang praktisi dan mahasiswa di bidang Desain Komunikasi Visual, Animasi, dan Ilustrasi. Berdasarkan hasil dan pembahasan pada Bab IV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, komik ini menerapkan ketujuh elemen visual menurut Scott McCloud, yaitu Garis, Bentuk, Ikon, Panel, Balon Kata, Teks, dan Efek Visual. Ketujuh elemen tersebut diterapkan secara konsisten di seluruh panel, dengan Efek Visual dan Balon Kata tampil sebagai elemen pendukung yang paling menonjol dalam membangun dramatisasi cerita, sebagaimana ditunjukkan oleh data skala tertutup maupun jawaban terbuka responden.

Kedua, tingkat kesesuaian ketujuh elemen visual tersebut terhadap teori McCloud tergolong sangat tinggi. Enam dari tujuh elemen, yaitu Garis (96,9%), Bentuk (95,8%), Ikon (96,9%), Balon Kata (94,8%), Teks (95,8%), dan Efek Visual (95,8%), memperoleh tingkat kesesuaian di atas 94%. Panel menjadi satu-satunya elemen dengan tingkat kesesuaian terendah, yaitu 85,4%, akibat keseragaman ukuran dan bentuk panel yang dinilai kurang mendukung variasi alur baca serta proses *closure* pembaca.

Ketiga, komik ini berhasil menyampaikan pesan edukasi keselamatan berlalu lintas kepada pembaca. Parameter Ketersampaian Pesan Edukasi memperoleh tingkat kesesuaian 96,2%, menunjukkan perpaduan gambar dan teks pada komik ini efektif membantu responden memahami dan mengingat pesan utama, serta menilai pesan tersebut relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ditinjau dari kualitas ilustrasinya, ketiga indikator yang diukur, yaitu Keterbacaan

Teks (89,6%), Kontinuitas Panel (89,6%), dan Kualitas Pewarnaan (90,6%), memperoleh tingkat kesesuaian yang baik namun relatif lebih rendah dibandingkan parameter elemen visual maupun ketersampaian pesan edukasi. Temuan ini mengindikasikan keberhasilan komik dalam menyampaikan pesan edukasi ditopang oleh kualitas ilustrasi yang tergolong baik, meski belum maksimal, terutama pada aspek ukuran teks di panel penjelasan hukum dan kontinuitas transisi antarpanel.

Secara keseluruhan, komik strip digital *Akibat Melanggar Aturan Lalu Lintas* dapat dinyatakan telah menerapkan elemen visual McCloud secara sesuai serta berhasil menjadi media edukasi keselamatan berlalu lintas yang efektif bagi pembaca, dengan Panel dan aspek kualitas ilustrasi teknis menjadi bagian yang paling memerlukan penyempurnaan pada pengembangan selanjutnya.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut disampaikan beberapa saran yang ditujukan bagi pengembangan komik ini maupun penelitian selanjutnya.

Bagi pengembangan komik ini:

1. Ukuran dan variasi panel perlu disesuaikan agar tidak seluruhnya berbentuk persegi dengan ukuran yang sama. Variasi ukuran panel dapat membantu menekankan momen-momen penting dalam cerita dan memperjelas arah baca bagi pembaca.
2. Transisi antarpanel, khususnya pada bagian peralihan dari adegan pelanggaran menuju penindakan oleh petugas, perlu diperhalus dengan menambahkan panel penghubung agar proses *closure* pembaca berjalan lebih optimal dan tidak terasa meloncat.
3. Ukuran dan kontras teks pada balon kata di panel penjelasan edukatif perlu diperbesar dan disesuaikan warnanya, mengingat panel tersebut memuat informasi pasal hukum yang menjadi inti pesan edukasi komik.

4. Posisi balon kata pada panel-panel awal cerita perlu ditata ulang agar urutan baca dialog lebih mudah diikuti oleh pembaca.
5. Kontras warna pada elemen balon kata dan latar dapat ditingkatkan agar elemen penting dalam panel lebih mudah dibedakan oleh pembaca.

Bagi penelitian selanjutnya:

1. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan responden dari kalangan pelajar sebagai target audiens langsung komik ini, mengingat penelitian ini membatasi penilaian pada praktisi dan mahasiswa di bidang visual sebagai evaluator dari sudut pandang keilmuan.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan instrumen yang secara khusus mengukur keterlibatan pembaca dan daya tarik keberlanjutan membaca, mengingat aspek ini telah dibahas sebagai landasan teori pendukung dalam penelitian ini namun belum diukur secara empiris melalui instrumen yang digunakan.
3. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode eksperimen atau studi perbandingan sebelum dan sesudah membaca komik untuk mengukur efektivitas pesan edukasi secara lebih mendalam, mengingat penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bersifat menggambarkan penilaian responden pada satu titik waktu.
4. Penelitian selanjutnya perlu secara eksplisit mencantumkan posisi peneliti sebagai pembuat komik yang dianalisis sebagai bagian dari keterbatasan penelitian, meskipun independensi penilaian telah dijaga melalui penggunaan evaluator eksternal.

DAFTAR PUSTAKA

- Batamnews.co.id. (2024). *Lonjakan kecelakaan lalu lintas di Batam, Polresta Barelang catat 776 kasus di 2023*. <https://www.batamnews.co.id/berita-107939-lonjakan-kecelakaan-lalu-lintas-di-batam-polresta-barelang-catat-776-kasus-di-2023.html>.
- Benatti, F. (2024). *Innovations in digital comics: A popular revolution*. Cambridge University Press.
- Berube, L., Priego, E., Wisdom, S., Cooke, I., & Makri, S. (2024). Moving with the story: The haptics of reader experience and response to digital comics. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 30(1), 1–25.
- Buntaran, L. C. K. (2021). Analisis penerapan elemen visual pada komik strip dari komik Gono Gini mengenai protokol kesehatan. *TUTURRUPA: Jurnal Komunikasi dan Media*, 5(2).
- Cohn, N. (2018). Visual language theory and the scientific study of comics. *Scientific Study of Literature*, 8(1), 305–316.
- Damayanti, A., Nugroho, A. M., & Fauzi, H. (2023). Implicit functions in digital comic strip discourse and its implications in learning anecdotal texts. In *Proceedings of the 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2023)* (pp. 765–766). Atlantis Press.
- Eriyanto. (2011). *Analisis isi: Pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya*. Kencana
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komik>.
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2022). Riset analisis unsur visual pada komik digital Geng Komunika pada platform Webtoon. *WARNARUPA: Journal of Visual Communication Design*, 3(1).
- Kumar, R., & Naaz, S. (2023). Exploring the depth of elements and principles of visual design. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2), 105–127.
- Manugas, E. C., Agulto, V. M., & Camilo, R. S. (2025). Visual elements and readability in educational comics: A design perspective. *International Journal of Arts and Humanities Studies*, 5(1), 30–32.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2021). *Understanding comics: The invisible art* (Edisi terjemahan). Mizan.
- Mursolimah, & Slamet. (2025). The potential of the application of digital strip comic media to writing skills reviewed from learning interest. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 9(1), 141–142.

- Paivio, A. (2007). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). *Pengembangan media komik untuk meningkatkan kompetensi berbahasa pada siswa kelas 3 SD* [Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana].
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik membuat komik strip digital. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Qathrunnada, N. (2022). Analisis formal visual komik pada akun Instagram @taulebih.id. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara*, 6(1).
- Santoso, D. (2021). Analisis semiotika visual pada desain karakter komik daring "Tahilalats". *Nirmana*.
- Sutanto, S. M., & Wardaya, M. (2020). The paradigm shift of comic as storytelling media. *Visual Communication Design Journal*, 5(1), 57–70.
- Wang, Y., & Liu, X. (2021). Study on digital design of comic strip. *Journal of Physics: Conference Series*, 1802(3), Article 032097. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1802/3/032097>.
- Waruwu, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.
- Yuliaqanita, A., Armanda, R., Salsabila, R., & Khoirunisa, S. (2022). Analisis elemen visual pada komik Pupus Putus Sekolah. *Jurnal Desain dan Media*, 5(2).