

## Analisis Elemen Visual Pada Komik “Pupus Putus Sekolah”

Adinda Yuliaqanita<sup>1</sup>, Romauli Amanda<sup>2</sup>, Robiah Salsabila<sup>3</sup>, Shafira Khoirunisa<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung*  
 Email: <sup>1</sup>adindaye@upi.edu

**Abstrak:** Komik digital pada saat ini mulai digemari oleh banyak orang terutama remaja. Tidak hanya sebagai media hiburan, bisa juga dijadikan sebagai media penyampaian informasi. Penelitian ini bertujuan yaitu mengetahui penggunaan elemen unsur visual dalam menyampaikan pesan dan informasi melalui komik “Pupus Putus Sekolah”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu mengilustrasikan keadaan tertentu dan mendeskripsikan fakta serta kaitannya dengan hal yang diteliti yaitu elemen-elemen visual yang diterapkan dalam komik “Pupus Putus Sekolah” secara faktual, rinci, runtut dan tepat. Dalam penelitian ini menggunakan data berupa ilustrasi. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu melakukan observasi atau pengamatan dengan mengamati bentuk elemen visual yang digunakan, metode simak atau menyimak dan membaca terlebih dahulu keseluruhan *season* beserta episode pada komik “Pupus Putus Sekolah”, dan mencatat hal penting untuk dijadikan data. Sementara dalam menganalisis, teknik yang digunakan ialah mengklasifikasikan data yang telah terkumpul ke dalam jenis-jenisnya, menganalisis data, menginterpretasikan data dan memaparkan data yang telah dianalisis, serta menarik kesimpulan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, mendapatkan hasil bahwa terdapat elemen visual yaitu panel, sudut pandang, parit, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita, *splash*, garis gerak, symbolia, dan *story telling* yang berperan penting untuk memengaruhi bagaimana tersampainya isi cerita dalam komik.

**Kata Kunci:** komik, digital, elemen, visual.

**Abstract:** Digital comics are currently gaining popularity among many people, especially teenagers. Not only serving as a form of entertainment, they can also be utilized as a means of conveying information. The objective of this research is to understand the use of visual elements in conveying messages and information through the comic "Pupus Putus Sekolah." This study employs a descriptive method, illustrating specific situations and describing facts and their relevance to the researched visual elements applied in the comic "Pupus Putus Sekolah" in a factual, detailed, sequential, and precise manner. The research relies on illustrative data, and the data collection technique involves observation or scrutiny of the visual elements used. The researcher utilizes the method of observation, listening, and reading the entire season and episodes of the comic "Pupus Putus Sekolah," noting essential information for data collection. Meanwhile, the analysis involves classifying the collected data into its types, analyzing and interpreting the data, presenting the analyzed data, and drawing conclusions. Based on the conducted analysis, the findings reveal that visual elements such as panels, perspectives, gutters, speech balloons, sound effects, illustrations, story, splash, motion lines, symbolism, and storytelling play a crucial role in influencing how the comic's narrative content is conveyed.

**Keywords:** comic, digital, element, visual.

## PENDAHULUAN

Di era digitalisasi ini, mulai banyak aktivitas yang bisa dilakukan hanya dari ponsel pintar dengan mudah dan efisien. Seperti yang dikemukakan oleh Danuri (2019) bahwa era tahun 2000 menjadi puncak berkembangnya kemajuan teknologi sehingga setiap individu selalu memanfaatkan teknologi tersebut. Orang – orang tidak perlu bersusah payah untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Misalnya, mengetahui informasi dengan cepat, berkomunikasi dengan banyak orang tanpa batasan, bahkan melihat berbagai hiburan yang tersebar di internet. Salah satunya ialah membaca komik tanpa perlu membeli buku cetaknya terlebih dahulu yang bisa diakses secara leluasa.

Komik adalah bentuk sastra berilustrasi yang jauh lebih dari sekadar buku dengan gambar – gambar menarik yang dimaksudkan untuk menghibur. Ini adalah bentuk komunikasi visual yang cerdas, mampu menyampaikan pesan dengan bahasa yang universal, sederhana dipahami, dan selalu meninggalkan kesan mendalam (Soedarso, 2015). Cukup banyak komik yang tidak hanya untuk hiburan, tetapi bisa dijadikan sarana edukasi karena memiliki amanat yang baik untuk diambil. Saat ini, komik berbasis digital dapat diakses secara *online* di aplikasi berbayar maupun gratis. Komik digital merupakan komik yang diterbitkan melalui media digital dengan mencakup salah satu gambar atau tersusun dari beberapa bagian, arah membaca yang bersifat zig-zag atau dari kiri ke kanan, adanya bingkai dan balon kata, serta terdapat makna visual yang dikomunikasikan (Aggleton, 2019).

Sesuai dengan fungsinya, komik terdiri atas beberapa elemen atau unsur visual. Menurut Wang & Zhang (2015), elemen - elemen yang terdapat dalam komik yaitu (1) Panel merupakan ruang berbentuk persegi atau persegi panjang yang di dalamnya terdapat ilustrasi dan teks, (2) Sudut pandang adalah arah pengambilan gambar yang bervariasi dengan tujuan untuk memberi kesan drama pada komik, (3) Parit ialah jarak kosong yang terdapat dalam komik dan terdapat di antara panel sebagai wilayah imajinatif bagi pembaca, (4) Balon kata yang pada umumnya dipakai sebagai dialog antar tokoh pada komik, (5) Bunyi huruf yang digunakan sebagai bentuk dramatisasi suatu adegan atau disebut juga sebagai onomatope, (6) Ilustrasi merupakan bentuk visualisasi dengan tujuan memberi penjelasan mengenai suatu maksud tertentu, (7) Cerita memiliki peran penting dalam komik sebab komik ialah penggabungan antara ilustrasi dengan teks, (8) Splash yang berupa panel dan halaman sebagai prolog dan penanda bagian penting dalam komik, (9) Garis gerak atau speed line ialah efek yang menunjukkan pergerakan objek atau subjek dalam komik, (10) Symbolia atau simbol juga ikon dengan peranan dalam memperkuat serta mendramatisir adegan ataupun ekspresi pada komik, dan (11) Story telling merupakan keterampilan dalam menyampaikan cerita atau pesan yang ingin disampaikan termasuk penentuan alur atau plot.

Salah satu platform yang banyak dikenal sebagai penyedia komik digital yaitu *Webtoon*. *Webtoon* adalah salah satu platform dari perusahaan LINE sejak tahun 2004 dan menjadi media membaca yang disukai seluruh kalangan di Indonesia. (Internasional, n.d.). Menurut Nurfadillah (2022) komik web atau *webtoon*

merupakan sebuah cerita bergambar yang tersusun atas gambar berturut-turut, yang tersebar dan diakses melalui situs web, memerlukan akses internet untuk dinikmati. Menurut Siwi et al. (2018), munculnya *Webtoon* disebabkan minat generasi muda dalam membaca komik cetak yang menurun sehingga komik digital menyediakan beragam hiburan yang kontennya lebih menarik. Terdapat banyak genre dan karya komik yang begitu populer dalam platform *Webtoon* ini. Di antara banyaknya komik yang tersedia, salah satunya adalah komik digital yang berjudul "Pupus Putus Sekolah" karya Kurnia Harta Winata yang populer dalam genre *slice of life*. Tingginya popularitas komik ini dikarenakan banyak pesan moral yang dapat dijadikan sebagai pelajaran hidup dari cerita yang disajikan. Komik ini bercerita tentang seorang anak yang tidak putus asa untuk selalu mengemban ilmu walau tidak bisa bersekolah seperti anak seusianya. Sistem pembelajaran yang dilakukan diberi kebebasan untuk mempelajari segala hal tanpa adanya tuntutan dan batasan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini meneliti bagaimana penerapan visualisasi dalam bentuk komik dengan judul "Pupus Putus Sekolah" yang diterapkan untuk memudahkan dalam memahami pendidikan informal yang tersedia pada platform *Webtoon* berbahasa Indonesia. Sebelumnya, terdapat artikel jurnal penelitian yang membahas mengenai penerapan visual berjudul "Penerapan Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik" (Kuswantoro & Pertiwi, 2019). Selain itu, terdapat juga artikel jurnal penelitian yang membahas mengenai komik tersebut dengan judul *ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM SERIAL KOMIK DIGITAL "PUPUS PUTUS SEKOLAH" KARYA KURNIA HARTA WINATA* (Hariandi et al., 2023). Namun, penelitian pada artikel-artikel sebelumnya tersebut berisikan penerapan visual pada topik nusantara dan artikel kedua lebih mengarah kepada nilai-nilai pendidikan. Sementara pada penelitian yang peneliti lakukan, mengarah pada bagaimana bentuk visualisasi berupa elemen atau unsur visual komik dapat membantu untuk memudahkan memahami sistem pendidikan informal yang dikemas pada komik "Pupus Putus Sekolah".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu mengilustrasikan keadaan tertentu. Mendeskripsikan fakta dan kaitannya dengan hal yang diteliti yaitu elemen-elemen visual yang diterapkan dalam komik "Pupus Putus Sekolah" secara faktual, rinci, runtut dan tepat. Dalam penelitian ini menggunakan data berupa teks dan ilustrasi yang dalam komik "Pupus Putus Sekolah" yang diciptakan oleh Kurnia Harta Winata melalui jalan cerita secara kronologis, narasi maupun dialog. Sumber utama yang menjadi data pada penelitian ini ialah komik digital atau *Webtoon* berjudul "Pupus Putus Sekolah" oleh Kurnia Harta Winata yang diterbitkan sejak 20 Agustus 2021 untuk *season* 1 dan sedang berlangsungnya *season* ke 4.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu melakukan observasi atau pengamatan dengan mengamati bentuk elemen visual yang digunakan, metode simak atau menyimak dan membaca terlebih dahulu keseluruhan *season* beserta

episode pada komik "Pupus Putus Sekolah", dan mencatat hal penting untuk dijadikan data. Teknik analisis data yang diterapkan oleh peneliti ialah mengklasifikasikan data yang telah terkumpul ke dalam jenis-jenisnya, menganalisis data menjadi suatu informasi yang lebih mudah untuk disajikan, menginterpretasikan data dengan mencari tahu lebih rinci dan memaparkan atau menguraikan data yang telah dianalisis, serta menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik Pupus Putus Sekolah merupakan komik karya Kurnia Harta Winata dengan genre *slice of life* yang diterbitkan tanggal 20 Agustus 2021 melalui platform digital yaitu *Webtoon*. Selain dalam media digital, komik "Pupus Putus Sekolah" juga tersedia dalam media cetak yaitu seri 1 berjudul "Pupus Putus Sekolah : Anak Berharga" dan seri 2 berjudul "Pupus Putus Sekolah : Anak Gigih".

Komik tersebut telah dibaca oleh 65,4 juta pengguna *webtoon* dengan rating 9,92 dari 10,0. Selain itu, komik "Pupus Putus Sekolah" juga mendapatkan penghargaan dalam kategori nominasi khusus sebagai komik digital pilihan terbaik yang diselenggarakan oleh Pesta Komik Bandung.

Pada awal cerita komik "Pupus Putus Sekolah", peneliti disambut dengan seorang karakter utama bernama Pupus yang memiliki sifat aktif, bijaksana, dan kritis saat masih tinggal bersama neneknya. Namun suatu waktu, nenek dari Pupus dikabarkan meninggal yang mengakibatkan Pupus sering berpindah-pindah untuk tinggal bersama keluarga jauhnya dan menjadi putus sekolah. Suatu ketika, Pupus yang sedang membantu pamannya bekerja di kampus bertemu dengan Profesor Suryo hingga akhirnya diangkat untuk menjadi murid angkat sekaligus anak angkat. Dari sana, Pupus mendapatkan pendidikan yang berarti bagi hidupnya tanpa perlu pergi ke sekolah.

Peneliti mengakumulasikan elemen-elemen visual yang menjadi unsur penting dalam penyampaian makna atau isi cerita melalui desain yang terkandung dalam komik digital "Pupus Putus Sekolah".

### Panel

Panel disebut juga sebagai *frame* yang pada umumnya berbentuk kotak. Panel memiliki bentuk yang beragam sehingga tidak hanya persegi ataupun persegi panjang. Akan tetapi, terdapat pula bentuk panel yang tidak beraturan sebagai contoh persegi yang dipotong sehingga menyerupai trapesium ataupun panel dengan bentuk seperti awan.

Penerapan panel pada komik "Pupus Putus Sekolah" memiliki bentuk yang sederhana yaitu bentuk persegi dan persegi panjang. Walau begitu, panel yang digunakan tidak membuat kesan membosankan sebab divariasikan dengan ukuran panel yang berbeda-beda. Terkadang panelnya diberi jarak dari ukuran layar

ataupun tanpa jarak. Panel-panel tersebut memiliki maknanya tersendiri sehingga tidak digunakan secara sembarangan ataupun asal.

Panel yang berukuran lebih kecil biasanya digunakan untuk menjelaskan adegan-adegan yang sederhana. Selain itu, terdapat pula panel kecil yang memiliki ukuran kecil dan tidak memiliki ilustrasi di dalamnya. Panel tersebut digunakan dengan tujuan memisahkan antara suatu adegan pada cerita, sudut pandang ataupun tempat.

Pada komik “Pupus Putus Sekolah”, panel yang diterapkan ialah tanpa memiliki *outline* atau garis luar. Walau begitu, bentuk panelnya tetap tampak. Sebagai contoh pada Gambar 1, terlihat panel yang digunakan berupa persegi panjang tanpa adanya batas jarak dari layar.



Gambar 1. Season 3 episode 28  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Adapun panel dengan ukuran yang lebih besar memiliki makna bahwa *shot* atau adegan tersebut cukup penting dibandingkan dengan panel yang berukuran lebih kecil. Contohnya tampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Season 2 Episode 3

Sumber : www.webtoon.com

Selain itu, terdapat pula penerapan bentuk panel yang berupa persegi seperti pada Gambar 3. Sementara pada Gambar 4, penggunaan bentuk panel ialah persegi panjang. Perbedaan bentuk tersebut digunakan sebagai variasi panel supaya tidak monoton tetapi, tetap diterapkan sesuai kebutuhannya.



Gambar 3 dan 4. Season 2 episode 3 dan season 1 episode 29  
Sumber : www.webtoon.com

### Sudut Pandang

Sudut pandang ataupun *angle* pengambilan gambar pada komik sama halnya dengan pengambilan gambar pada fotografi sehingga jenis-jenisnya juga sama. Penggunaan *angle* atau sudut pandang pengambilan gambar menentukan fokus dan makna yang ingin disampaikan sebab antara *angle* satu dengan *angle* lainnya memiliki kesan makna yang berbeda. Penggunaan sudut pandang pengambilan gambar menentukan keberhasilannya suatu pesan dalam komik.

Pada komik tersebut yang tampak pada Gambar 5, mayoritas sudut pandangnya ialah sejajar dengan mata atau kerap dikenal dengan istilah *eye level*. Penggunaan sudut pandang tersebut memiliki makna biasa atau normal.



Gambar 5. Season 1 episode 7



Sumber : www.webtoon.com

Namun, terdapat juga sudut pandang dari atas yang memiliki tujuan untuk menampilkan kegiatan tokoh secara lebih jelas. Selain itu, penerapan sudut pandang tersebut juga untuk menimbulkan kesan terintimidasi, rendah, kecil, perasaan kesepian, ataupun kurang gairah.



Gambar 6 dan 7. Season 1 episode 21 dan episode 6  
 Sumber : www.webtoon.com

Selain itu, sudut pandang dari bawah memberi kesan kuat, dominan, ataupun kekuasaan. Sebagai contoh dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Season 1 episode 30  
 Sumber : www.webtoon.com

**Parit**

Parit atau jarak dan ruang antara panel yang satu dengan panel lainnya beraneka ragam untuk memberi jeda bagi pembaca. Terdapat ukuran parit yang panjang bahkan terdapat pula ukuran parit yang pendek. Hal tersebut disesuaikan dengan isi cerita dalam adegan. Penggunaan parit yang panjang memberi makna bahwa antara satu adegan dengan adegan lainnya memiliki waktu yang cukup lama. Selain itu, parit panjang juga menggambarkan kesan mendalam perasaan tokoh pada suatu adegan cerita.



Gambar 9. Season 1 episode 13  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Sementara pada Gambar 10, menggunakan parit yang pendek. Penggunaan panel tersebut bermakna bahwa waktu antara adegan satu dengan adegan lainnya cukup berdekatan.



Gambar 10. Season 1 episode 5  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

### **Balon Kata**

Balon kata yang terdapat pada komik ini menggunakan balon kata pada umumnya yang berbentuk oval dengan sudut lancip sebagai penunjuk ke arah seseorang yang sedang berbicara. Namun, ada beberapa balon kata yang berbentuk seperti duri atau meruncing di bagian sisinya untuk menunjukkan bahwa karakter sedang berteriak, marah ataupun terkejut.





Gambar 11. Season 2 episode 30  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Selain itu, terdapat juga balon kata yang berbentuk gelombang untuk menunjukkan rasa sedih. Salah satu contohnya bisa dilihat pada panel dalam Gambar 12.



Gambar 12. Season 1 episode 1  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

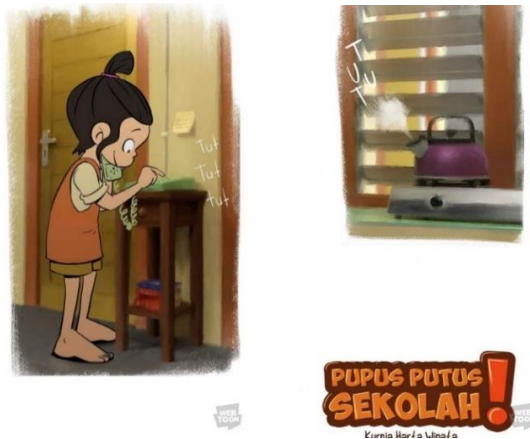
Terdapat pula balon kata dengan garis tepi yang berupa seperti guratan untuk menunjukkan karakter yang sedang tidak berada pada latar tempat yang sama seperti menelepon. Sebagai contoh pada Gambar 13 yang di mana pupus sedang menelepon Profesor.



Gambar 13. Season 1 episode 13  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

### Bunyi Huruf

Pada Gambar 14, terdapat penggambaran memencet tombol telepon dengan menggunakan bunyi huruf atau onomatope "tut tut tut". Kemudian pada Gambar 15, penggambaran suara teko berbunyi yang memiliki makna bahwa air yang sebelumnya sedang direbus sudah matang.



Gambar 14 dan 15. Season 1 episode 13 dan 22  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Selain itu, terdapat bunyi suara teriakan yang menunjukkan tangisan saat sang tokoh utama yaitu Pupus mendapat amarah dan cacian. Contohnya tampak pada Gambar 16.



Gambar 16. Season 2 episode 36  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

### Ilustrasi

Ilustrasi menggambarkan suasana atau kondisi pada komik. Terdapat banyak contoh pada komik ini. Ilustrasi pada Gambar 17 yang menggambarkan Pupus menyesali perbuatannya ditambah dengan sinar matahari yang masuk dari jendela menjadikan suasana hangat dan rasa kesedihan menyelimuti karakter utama.



Gambar 17. Season 1 episode 22  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



Gambar 18. Season 2 episode 39  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Ilustrasi Gambar 18 menggambarkan sang tokoh profesor sedang menenangkan Pupus yang bersedih. Ilustrasi pada Gambar 19 menunjukkan adegan makan bersama para tokoh setelah acara “selamatan” yang membuat perasaan hangat. Ilustrasi tersebut menggambarkan perasaan bahagia dengan iringan canda tawa.



Gambar 19. Season 3 episode 48  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

### Cerita

Komik ialah perpaduan antara ilustrasi dan juga teks maka dari itu, cerita memegang peranan penting dalam komik itu sendiri. Salah satu contoh episode yang menggambarkan cerita dari komik ini ialah pada Gambar 20 dan 21 yang berisi adegan pendidikan informal di mana Profesor dan Pupus pergi ke pengrajin tanah liat untuk belajar dari ahlinya langsung. Dalam Gambar 22 juga menggambarkan elemen cerita di mana episode tersebut berpengaruh untuk cerita ke depannya karena termasuk pada adegan awal dari cerita ini.



Gambar 20 dan 21. Season 1 episode 29  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



Gambar 22. Season 1 episode 8  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

### Splash

Panel yang berfungsi sebagai prolog dan menandakan sebuah adegan penting atau *splash* terdapat pada komik "Pupus Putus Sekolah". Seperti pada Gambar 23 dan 24 menggambarkan adegan penting tentang pendidikan informal bahwa belajar bisa dari mana saja misal buku ataupun internet. Pada Gambar 25, terdapat *splash* yang menggambarkan awal mula cerita Pupus yang akan tinggal bersama Profesor.



Gambar 23 dan 24. Season 1 episode 15 dan 16  
 Sumber : www.webtoon.com



Gambar 25. Season 1 episode 8  
 Sumber : www.webtoon.com

**Garis Gerak**

Garis gerak ialah efek yang menandakan pergerakan sebuah objek yang ada dalam sebuah komik. Seperti halnya pada Gambar 26 dan 27 yaitu saat Pupus memperlihatkan hasil nilainya yang sempurna.



Gambar 26 dan 27. Season 1 episode 5  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Selanjutnya, pada Gambar 28 ialah pergerakan saat Madam Li membalikkan badan dari Pupus. Gambar 29 menunjukkan adanya pergerakan saat Pupus berbalik untuk menoleh dari foto keluarga ke Profesor dan menyebutkan bahwa istri Profesor cantik.



Gambar 28. Season 2 episode 39  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



Gambar 29. Season 1 episode 18  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



**Symbolia**

*Symbolia*/simbol adalah representasi ikon yang dipakai di komik untuk mendramatisasi adegan maupun ekspresi dalam tokoh komik. Simbol-simbol tersebut digunakan untuk penggambaran emosi tokoh yang dapat membantu pembaca untuk mengerti emosi yang dirasakan tokoh dalam komik. Simbol pada Gambar 30 ini adalah simbol tanda seru yang menggambarkan keterkejutan karakter Pak Lik yang disebabkan oleh batuk Profesor. Terdapat juga simbol perasaan tokoh Pupus yang berbunga - bunga dengan digambarkan berupa simbol hati dan juga pipinya yang merona. Contohnya terlihat pada Gambar 31.



Gambar 30. Season 1 episode 9  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



Gambar 31. Season 1 episode 18  
 Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

**Story Telling**

*Story telling* adalah suatu interaksi yang melibatkan tiga elemen utama saat mendongeng, dalam komik. Ketiganya adalah pencerita (*storyteller*), cerita (*story*), dan pendengar (*audience*). Dalam komik ini, banyak bagian yang mampu menyampaikan cerita ke pembaca. Pada Gambar 32, menunjukkan *scene* Profesor

yang menceritakan satu - persatu anggota keluarganya terutama istrinya yang sudah meninggal. Pada Gambar 33, *story telling* tampak saat Pupus menceritakan kegiatan sehari-harinya yang dapat menggambarkan keadaan Pupus saat itu kepada Mak Luwe.



Gambar 32. Season 1 episode 18  
Sumber : www.webtoon.com

Penggunaan elemen-elemen visual pada komik ini digunakan untuk menjelaskan atau pun menerangkan suatu cerita yang dapat mempermudah pembaca memahami komik tersebut. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam dan rinci mengenai komik ini atau membandingkan dengan komik lainnya. Kemudian, dapat juga meneliti hal lain pada komik Pupus Putus Sekolah yang berbeda dengan penelitian ini.



Gambar 33. Season 1 episode 15  
Sumber : www.webtoon.com

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang telah dilakukan pada komik “Pupus Putus Sekolah”, dapat disimpulkan bahwa terdapat elemen visual komik pada komik “Pupus Putus Sekolah” karya Kurnia Harta Winata yaitu panel, sudut pandang, parit, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita, *splash*, garis gerak, *symbolia*, dan *story telling*. Gabungan pada elemen ini menciptakan pengomunikasian isi atau pesan cerita dalam bentuk visualisasi sehingga menghasilkan komik yang efektif untuk menyampaikan cerita dan menarik perhatian pembaca. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam dan rinci mengenai komik ini atau membandingkan dengan komik lainnya. Kemudian, dapat juga meneliti unsur lain pada komik “Pupus Putus Sekolah” yang berbeda dengan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Hariandi, A., Oktaviani, L., Rahmadhani, S. P., Ningrum, E. D., & Ningrum, R. R. (2023). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Serial Komik Digital “Pupus Putus Sekolah” Karya Kurnia Harta Winata. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 152. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.14687>
- Internasional, L. D. A. N. (n.d.). *PENILAIAN TINGKAT LITERASI DARI PERSPEKTIF WEBTOON DI KALANGAN PEREMPUAN MUDA : STUDI BANDING ANTARA PENULIS*. 02, 230–244.
- Kuswanto, T. D., & Pertiwi, A. L. (2019). Pengenalan Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik. *Reinvensi Budaya Visual Nusantara*, September, 451–457.
- Nurfadillah, R. A., Dosen, M., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK WEBTOON DIGESTIVE SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA.
- Siwi, M. K., Syofyan, R., & Hayati, A. F. (2018). Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Micro Teaching Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *PAKAR Pendidikan*, 16(1), 47–59. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i1.36>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Wang, S.-R., & Zhang, Y. (2015). 王淑荣 1, 王选重 2, 崔学军 3, 张摇妍 1. 2(1), 4–8.
- Winata. K. H.. (2021). Pupus Putus Sekolah. Diperoleh dari [https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/pupus-putus-sekolah/list?title\\_no=3226](https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/pupus-putus-sekolah/list?title_no=3226)