



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1 Definisi, Gaya, dan Genre Komik

Will Eisner, dalam bukunya yang berjudul *Comic and Sequential Art* (1985) menyebut komik sebagai *sequential art* atau seni yang berturutan. Istilah ini muncul karena komik menggunakan beberapa gambar berulang yang saling berkaitan serta simbol yang dikenal secara umum. Penggunaan gambar serta simbol yang berulang secara terus menerus untuk menyampaikan gagasan yang mirip kemudian akan menjadi sebuah bahasa (*language*) yang melahirkan istilah *sequential art* (Eisner, 1985).

Istilah *sequential art* Eisner kemudian dijabarkan secara lebih spesifik oleh Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic* sebagai “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence*” – yang jika diterjemahkan berbunyi “kumpulan gambar dan simbol-simbol lain yang dijabarkan sesuai urutan tertentu” (McCloud, 1993). Scott McCloud juga menambahkan bahwa tujuan dari komik itu sendiri adalah untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik merupakan media komunikasi penyaluran ide dari pengarang (komikus) ke pembacanya. Kata komik menunjuk pada medium itu sendiri, bukan objek yang spesifik seperti buku komik atau komik strip (McCloud, 2001 : 4). Komik adalah media indra-tunggal, yang hanya bertumpu pada satu indra untuk menyampaikan dunia penuh pengalaman (p.89).

Format komik menampilkan gabungan kata dan gambar yang menjadi satu kesatuan. Penggabungan kata dan gambar ini membuat pembaca komik perlu melatih kemampuan interpretasi baik secara visual maupun verbal sehingga dengan demikian dapat dikatakan bahwa membaca komik adalah sebuah aksi gabungan antara persepsi estetis dan pencapaian intelektual (Eisner, 1985).

Komik pada akhirnya terus berkembang hingga mencapai bentuknya yang sekarang. Dua aliran komik yang tumbuh berkembang pesat saat ini adalah aliran komik Barat dan aliran komik Timur. Komik Barat diwakili komik Eropa dan

Amerika sementara komik Timur umumnya diwakili oleh *manga* atau komik Jepang.

Manga (漫画) merupakan istilah dalam bahasa Jepang untuk menyebut komik. Istilah *manga* dipopulerkan oleh Hokusai Katsushika, seorang pelukis *ukiyo-e* (lukisan Jepang kuno) pada tahun 1814. Kata *manga* berasal dari gabungan huruf kanji *man* (漫) yang berarti informal dan *ga* (画) yang artinya gambar. Jika diartikan secara harafiah *manga* berarti gambar informal (*informal drawing*), atau gambar coretan (*doodle*) (Michael, 2011). Istilah ini kemudian diadaptasi oleh negara-negara lain di sekitarnya antara lain China (*man-hua*) dan Korea (*man-hwa*). Baik *manga*, *man-hua* dan *man-hwa* membawa arti yang sama di negara masing-masing, yaitu komik. Dewasa ini istilah tersebut digunakan untuk membedakan antara komik Jepang dan negara-negara timur lain dengan komik Barat (Eropa dan Amerika).

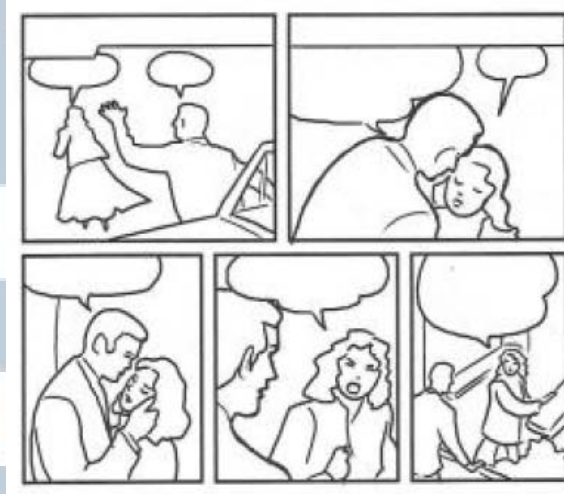
Komik Barat dan Timur awalnya memiliki perbedaan yang cukup besar dari segi gaya. Hal ini disebabkan oleh perbedaan budaya yang cukup jauh antara Barat dan Timur. Perbedaan budaya Barat dan Timur disebutkan dalam buku berjudul *Memahami Komik*, versi bahasa Indonesia dari *Understanding Comics* karya Scott McCloud :

Seni dan kesusasteraan tradisional barat secara keseluruhan memiliki kecenderungan budaya yang terpaku pada tujuan akhir sebaliknya di timur kaya akan tradisi karya seni yang berputar dalam siklus dan berkelok-kelok”

(McCloud, 2001 : 81)

Perbedaan signifikan lain antara komik Barat dan *manga* juga terletak pada gaya penceritaannya. *Manga* menggunakan teknik pendekatan partisipasi pembaca baik secara emosional seperti pada *manga shoujo* – komik yang ditujukan untuk anak perempuan - maupun pendekatan secara fisik seperti dalam *manga shonen* – komik untuk anak laki-laki. Dalam tradisi komik Amerika, posisi fisik karakter

dalam hubungannya dengan karakter lain ditampilkan secara hati-hati seperti bidak catur, bahkan dalam genre roman percintaan (gambar 2.1).



Gambar 2.1 Tampilan Komik Roman Amerika
(*Making Comics* - Scott McCloud p.220)

Manga shoujo, berdasarkan target pasarnya yaitu perempuan berumur 10-18 tahun kebanyakan bergenre roman. Karena itulah *manga shoujo* mendekati pembaca untuk berpartisipasi dalam kehidupan emosional karakter dari dalam, tidak hanya melihat karakter dari fisik luarnya saja. Pergulatan emosi ditampilkan dengan citra abstrak yang kadang didramatisir untuk mendapatkan efek emosi dan kesan yang ditampilkan dari dalam. Emosi dalam *manga shoujo* ditampilkan melalui efek ekspresionistis atau transformasi tubuh yang ekstrim (gambar 2.2).



Gambar 2.2 Contoh *Manga Shoujo*
(<http://akiba-pop.blogspot.com/2010/10/life-is-always-better-with-shoujo.html>)

Manga shonen yang kebanyakan bergenre aksi dan petualangan menggunakan pendekatan fisik, menempatkan pembaca dalam aksi seakan pembaca berada dalam kepala karakter. Partisipasi fisik dalam *manga shonen* disebabkan gerak subyektif dan pembingkai sudut pandang yang membingungkan (gambar 2.3). Meski komposisi halaman dan bahasa tubuh yang ditampilkan tidak jauh berbeda dengan komik Barat, penempatan pembaca dalam aksi karakter berhasil membangkitkan ketegangan yang tidak terasa pada komik Barat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 Contoh *Manga Shonen*
(*Making Comics* – Scott McCloud p.221)

Meski dalam segi gaya komik Barat berbeda dari komik Timur, gaya *manga* mulai diadaptasi oleh komik Barat. Gaya *manga* yang diadaptasi terutama dalam hal teknik memancing partisipasi pembaca untuk menjadi bagian dari cerita yang merupakan kekuatan utama dari *manga* (McCloud, 2008). Proses adaptasi tersebut pada akhirnya memperkecil perbedaan antara komik Barat dan Timur.

Selain gaya penceritaan, gaya gambar dalam komik juga memiliki jenis yang berbeda. Ada tiga jenis gaya gambar komik yang paling banyak ditemui yaitu gaya gambar realis, kartun, dan semi-realis (atau *stylized*). Gaya gambar realis berarti menggunakan pedoman-pedoman menggambar secara realis atau yang sesuai dengan kenyataan, biasa dipakai dalam komik Amerika dan Eropa. Gaya kartun bisa dibilang merupakan kebalikan dari realis dengan mengikuti aturan tertentu. Biasanya dipakai dalam komik untuk anak-anak. Gaya gambar komik Jepang (*manga*) dapat dikatakan merupakan perpaduan antara realis dan kartun, atau disebut semi-realis. Esensi dari gaya ini sebenarnya adalah memotret sesuatu yang benar-benar fiktif atau fantastis dan mengubahnya menjadi sesuatu yang tampak nyata (Morita, 2005).

Genre muncul ketika banyak orang yang membuat komik berjenis sama (McCloud, 2007). Manga di Jepang dikenal memiliki genre yang lebih bervariasi dan lebih luas daripada komik Barat yang didominasi tema pahlawan atau *superhero* dan petualangan. Di Indonesia setidaknya ada 4 genre komik yang pernah tumbuh subur yaitu genre wayang, roman remaja, silat, dan komedi (Bonneff, 1998).

Genre wayang menceritakan kisah-kisah pewayangan dalam bentuk komik seperti Mahabharata dan Ramayana, genre silat bercerita tentang petualangan para pendekar di dunia persilatan. Serial komik yang sangat terkenal dari genre ini di Indonesia adalah Kho Ping Hoo. Genre roman remaja mengisahkan tentang cinta di masa remaja (karena kebanyakan komik saat itu digandrungi kalangan remaja), sementara genre komedi biasanya muncul dalam bentuk komik strip, bersifat lucu dan menghibur.

2.2 Genre Zombie

Istilah *zombie* diperkenalkan pada masyarakat Amerika melalui laporan studi yang dilakukan William Seabrook terhadap praktek *voodoo* di Haiti pada tahun 1929 berjudul *The Magic Island*. Istilah *zombie* berasal dari bahasa Haiti Creole 'zonbi' yang menunjuk pada mayat yang dibangkitkan atau 'dihidupkan' kembali dengan ilmu *voodoo* dan digunakan sebagai budak dari tuan yang 'membangkitkan'nya. Industri film Hollywood mulai bereksperimen menggunakan tema zombie sekitar awal tahun 1930-an dan pada tahun 1932 tercipta film berbiaya murah berjudul *White Zombie* yang disutradarai oleh Victor Halperin (Dirks, 2010). Film bergenre zombie kemudian mulai marak dibuat hingga sekarang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 Poster film *White Zombie*
(<http://thefilmstage.com/features/the-evolution-of-zombies/>)

Secara umum *zombie* pada film-film Hollywood pada era 1930 hingga 1940an masih berpegang pada gambaran *zombie* dan praktek voodoo Haiti dengan ciri bergerak perlahan, tidak bisa berbicara, dan hanya mengikuti perintah tuan mereka secara tidak sadar. Terkadang di akhir film sang tuan dari para *zombie* ini kehilangan kontrol dan keadaan kembali seperti semula. Contoh film bergenre *zombie* yang dibuat pada masa ini antara lain *King of the Zombies*, *Revolt of the Zombies* and *Revenge of the Zombies*, *Zombies on Broadway* and *The Ghost Breakers*, dan *I Walked With a Zombie*. Sekitar tahun 1950 para pembuat film mulai membuat film bertema *zombie* yang berbeda dari standar film *zombie* sebelumnya. *Zombie* Haiti dan praktek *voodoo* mulai ditinggalkan dan digantikan metode yang lebih ilmiah dalam mengubah manusia menjadi *zombie* seperti gas syaraf (*Teenage Zombies*), virus (*The Last Man on Earth*), hingga invasi alien (*Invisible Invaders*). Genre *zombie* mulai bergeser dari horor-mistis ke arah *horror-apocalypse* (*horocalypse*), yang mengisahkan tentang akhir dunia yang disebabkan oleh *zombie* (Brooks, 2006).



Gambar 2.5 Film *The Last Man on Earth*
(<http://ncmusicfactory.com/event/vbgb-5-off-all-pitchers-tonight/600full-the-last-man-on-earth-poster/>)

Night of the Living Dead yang dibuat oleh George A. Romero pada tahun 1968 menjadi titik awal perkembangan film bertema *zombie* modern. Film ini kemudian dibuat trilogi dengan *Dawn of the Dead* (1978), dan *Day of the Dead* (1985). *Zombie* modern terkesan semakin ganas, berbahaya, dan lebih berdasarkan pada ilmu pengetahuan yang pasti, bukan mistis seperti yang digambarkan pada film-film *zombie* terdahulu. Tidak ada hubungan antara tuan dan budak, *zombie* bergerak berdasarkan rasa lapar untuk memangsa daging manusia. Ketiga film tersebut menjadi sangat terkenal dan membuat nama George Romero dikenal sebagai ahli pembuat film *zombie* hingga sekarang.

Dalam filmnya George Romero menggambarkan *zombie* dengan beberapa ciri khusus yang kemudian menjadi dasar pengembangan gambaran *zombie* modern antara lain :

- serangan *zombie* diperlihatkan secara eksplisit,
- *zombie* hanya bisa dibunuh dengan cara merusak otaknya atau menghancurkan kepalanya,
- *zombie* digerakkan oleh rasa lapar akan manusia hidup, dan
- 'virus' *zombie* dapat menyebar dan menular melalui gigitan.



Gambar 2.6 Poster film *Night of the Living Dead*
(<http://www.everyview.com/2010/04/05/movie-review-george-a-romeros-night-of-the-living-dead-1968/>)

Pada perkembangan selanjutnya di abad ke-21, *zombie* modern yang ditampilkan tidak hanya bisa berjalan lambat, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyerang dan berlari, atau memiliki kekuatan yang lebih dari manusia biasa, seperti pada film dan video game *Resident Evil* atau *Walking Dead*. *Zombie* modern dalam perkembangannya tidak selalu digambarkan sebagai makhluk menyeramkan dan menjijikkan. *Zombie* juga dapat ditampilkan dalam film komedi (*zom com*) seperti pada film *Shaun of the Dead*, *Fido*, dan *Zombieland*.

Kepopuleran sebuah genre bergantung pada tren atau fenomena yang sedang ramai di masyarakat. Dalam 10-15 tahun terakhir, genre *zombie* semakin ramai dibicarakan terutama melalui media internet. Banyak orang bertanya-tanya apa yang menjadi penyebab kepopuleran genre ini, apa yang menarik dari sekumpulan makhluk menjijikkan berbau busuk yang berjalan lambat dan memangsa otak manusia?

Dalam wawancara CNN pada tahun 2009 dengan Max Brooks, pengarang buku *best seller* tentang zombie – *World War Z* dan *the Zombie Survival Guide* terungkap salah satu alasannya :

“You can’t shoot the financial meltdown in the head – you can do that with a zombie... All the other problems are too big. As much as Al Gore tries, you can’t picture global warming. You can’t picture the meltdown of our financial institutions. But you can picture a slouching zombie coming down the street.”

(Brooks, 2009)

Masyarakat saat ini tengah berada dalam kondisi yang tak menentu. Banyak masalah muncul dan memancing gagasan tentang akhir dunia (*apocalypse*). Terorisme, krisis global, hingga *global warming* terlalu berat untuk dibayangkan sehingga banyak orang mengalihkan perhatian mereka untuk melepas stres. Salah satu cara yang dianggap paling mudah dan aman adalah membayangkan orang yang tidak disukai menjadi *zombie* yang harus dimusnahkan dengan cara menebas kepalanya.

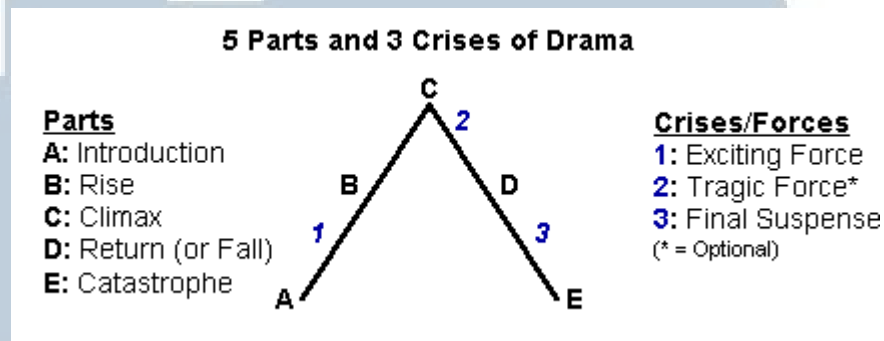
2.3 Elemen-Elemen Utama dalam Komik

Berdasarkan buku *Membuat Komik* karya Scott McCloud, secara umum komik terbentuk dari lima elemen utama yaitu alur/plot, karakter, panel/frame, kata-kata, dan latar/background.

1. Alur

Alur cerita atau plot terdiri dari urutan peristiwa yang terjadi dan terjalin dalam dalam satu cerita. Di Indonesia alur secara umum dibagi menjadi 3 macam, alur maju (cerita bergerak maju sesuai urutan waktu), alur mundur (*flashback*, mengenang masa lalu), dan alur campuran (gabungan alur maju dan mundur). Cerita dibagi menjadi fiksi (bukan berdasarkan kenyataan) dan nonfiksi (berdasarkan fakta/kenyataan).

Alur cerita biasanya memiliki tahapan yang tergambar dalam diagram alur, dikenal dengan piramida *Freytag*. Alur berdasarkan piramida *Freytag* terbagi menjadi 5 bagian utama cerita yaitu *introduction*, *rise*, *climax*, *return/fall*, *resolution/catastrophe*.



Bagan 2.1 5 Parts and 3 Crises of Drama
<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>

Introduction merupakan tahap pengenalan karakter dan *setting/background* yang akan diikuti sepanjang cerita. *Exciting Force / complication* adalah tahap dimulainya konflik yang memicu aksi karakter utama. Di sinilah tahap yang memancing keingintahuan pembaca untuk terus mengikuti cerita sampai akhir (membangkitkan rasa penasaran). Ketegangan terus memuncak hingga mencapai titik klimaks (*climax*).

Climax adalah titik puncak ketegangan – biasanya ketika tokoh pahlawan bertemu musuh utama dalam cerita, atau ketika ia dalam keadaan terdesak oleh musuh utama. Kemudian *tragic force* yang sangat terikat pada climax, merupakan sebuah titik balik situasi (tidak harus selalu ada dalam cerita).

Falling movement (atau *return*) – merupakan tahap terusan dari tragic force/climax. Pada poin ini ketertarikan pembaca harus diarahkan dengan tidak memperkenalkan materi / karakter baru.

Force of final suspense adalah sebuah tahap lanjutan yang mengarah pada resolusi/tujuan akhir. Di sini mungkin terdapat harapan kecil untuk kesimpulan atau *ending* yang berbeda, namun pembaca akan melihat kisah

akhir dari karakter utama (tidak harus ada dalam tiap cerita). Tahap akhir adalah *catastrophe* yaitu aksi penutup, resolusi yang dicapai di akhir cerita, dan bagaimana keadaan karakter di akhir cerita. (Tomaszewski, 2005)

2. Karakter

Karakter merupakan elemen penting yang tak terpisahkan dari cerita. Karakter adalah sesuatu yang membuat sebuah cerita menarik untuk dibaca atau ditonton.

“Characters are what the audience follows in an emotional way: by loving them, hating them, or just being fascinated by them. But in any case, by identifying with them. In short, character is what makes a story worth reading or watching.”
(Hedgpeth & Missal, 2006, p.4)

Pembaca dapat terlibat secara emosional dengan keseluruhan cerita melalui karakter – dengan kata lain, terjadi interaksi emosional antara komik yang dibuat dengan pembaca. Pembaca akan merasa diundang untuk merespon kehadiran suatu karakter secara emosional walaupun karakter tersebut tidak terikat secara spesifik dengan alur cerita (Hedgpeth & Missal, 2006).

Interaksi emosional antara komik dan pembaca akan tercapai ketika karakter terkesan hidup dan dekat dengan kenyataan yang sesuai pengalaman pembaca. Ada 3 aspek yang perlu diperhatikan dalam rancangan karakter agar tampak hidup, yaitu aspek fisik (*physiology*), aspek sosial (*sociology*), dan aspek psikologi (*psychology*) (Egri, 1946).

Aspek fisik merupakan ciri khusus karakter yang terlihat secara fisik. Aspek ini meliputi jenis kelamin, umur, berat, tinggi, ciri khas, warna kulit dan mata, postur, serta penampilan. Aspek fisik tidak terbatas hanya pada karakter manusia, bisa saja berupa monster atau makhluk dalam dongeng dan mitos. Tampilan karakter secara fisik akan sangat membantu untuk membedakan antara karakter yang satu dan lainnya dalam komik. Tampilan

karakter secara fisik mendukung informasi seperti jenis kelamin, umur, serta profesi karakter tersebut dengan memanfaatkan pengalaman pembaca.

Aspek sosial menyangkut bagaimana si karakter bereaksi terhadap komunitas atau lingkungannya. Aspek ini mencakup status sosial dalam masyarakat, pekerjaan, pendidikan, lingkungan rumah dan didikan orangtua, kebangsaan, serta hobi. Secara visual aspek sosial tergambarkan dari ekspresi dan bahasa tubuh karakter saat bereaksi terhadap sesuatu dari lingkungan sekitarnya.

Aspek psikologi adalah sifat dasar karakter secara khusus seperti sifat *introvert*, *extrovert*, dan *ambivert*, ambisi, temperamen, *skill*, serta I.Q. Aspek psikologi dipengaruhi faktor keturunan dan lingkungan. Karakter yang secara psikologis bersifat *introvert* cenderung menutup diri dan memendam emosinya, tidak mengungkapkan persoalan atau perasaannya secara terbuka, bertindak hati-hati dan terkadang sedikit pesimis (melankolis - pragmatis). Karakter *extrovert* lebih terbuka dan optimis, memiliki emosi yang cenderung meluap-luap (sanguinis - koleris). Sementara karakter *ambivert* adalah perpaduan keduanya, tidak terlalu terbuka tapi juga tidak tertutup. Aspek psikologis terlihat dalam cara karakter menyikapi, menanggapi, atau memecahkan suatu persoalan dengan lingkungannya.

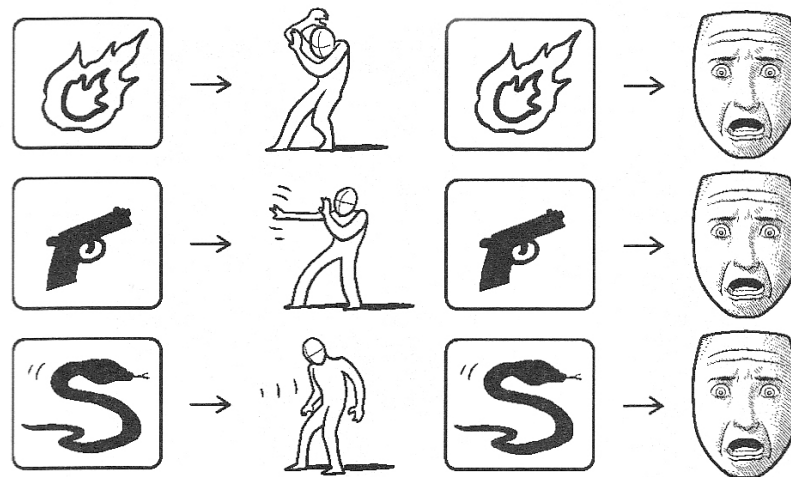
Media komik merupakan media visual dimana komikus bisa berkomunikasi dengan pembacanya melalui karya yang terlihat secara visual. Penggambaran karakter komik memerlukan keterampilan menggambar ekspresi wajah dan bahasa tubuh secara visual demi mencapai tujuan yaitu menyampaikan pesan secara visual. Keterampilan menggambar ekspresi wajah dan bahasa tubuh tersebut diperlukan agar ketiga aspek karakter yaitu aspek fisik, sosial, dan psikologi dapat diperlihatkan secara visual kepada pembaca.

Ekspresi wajah adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa dan sulit diungkap dengan kata-kata. Ekspresi menjadi alat utama dalam penyampaian emosi karakter yang menunjang keterlibatan pembaca secara

emosional. Empat subyek yang harus dikuasai dalam menggambar ekspresi wajah menurut Scott McCloud :

- Ragam jenis ekspresi wajah dan asal muasalnya
- Bagaimana ekspresi dibentuk oleh otot wajah,
- Strategi menggambar ekspresi wajah secara grafis
- Bagaimana ekspresi wajah dalam sekuen komik.

Bahasa tubuh, dapat menunjukkan keadaan karakter bahkan sebelum mereka berbicara. Bahasa tubuh yang tergambar dengan baik, menurut McCloud, dapat mengisi penuh sebuah halaman dengan hidup, energi, dan kepribadian dari karakter yang ditampilkan dalam komik. Bahasa tubuh dan ekspresi wajah sering mengungkapkan perasaan yang sama dan beriringan. Perbedaannya terletak pada konsistensi penampilan. Ekspresi selalu konsisten dalam penampilan sementara bahasa tubuh dapat ditampilkan berbeda, dipengaruhi situasi, arah, daerah, sumber bahaya, keadaan fisik, dan lain-lain dan lebih terikat pada gravitasi (lihat gambar 2.7).



Gambar 2.7 Perbandingan Bahasa Tubuh dan Ekspresi Wajah
(Membuat Komik – Scott McCloud p. 103)

Ekspresi wajah lebih menampilkan permukaan yang dipengaruhi nuansa, rona kulit, dan sebagainya. Bahasa tubuh lebih bersifat siluet, menunjukkan posisi tubuh, tangan, kepala (McCloud, 2007). Gabungan ekspresi dan

bahasa tubuh memberi gambaran keadaan yang jelas bagi pembaca walau tanpa kata-kata.

Untuk membangun cerita biasanya diperlukan dua karakter yang bertentangan yaitu karakter protagonis dan antagonis. Karakter protagonis merupakan karakter utama, sementara antagonis adalah karakter yang menghalangi tujuan protagonis. Karakter protagonis biasa digambarkan sebagai karakter dengan sifat baik sementara antagonis memiliki sifat jahat, namun di zaman modern ini telah banyak terjadi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga batas antara sifat baik dan jahat kadang tidak lagi jelas.

3. Panel / *Frame*

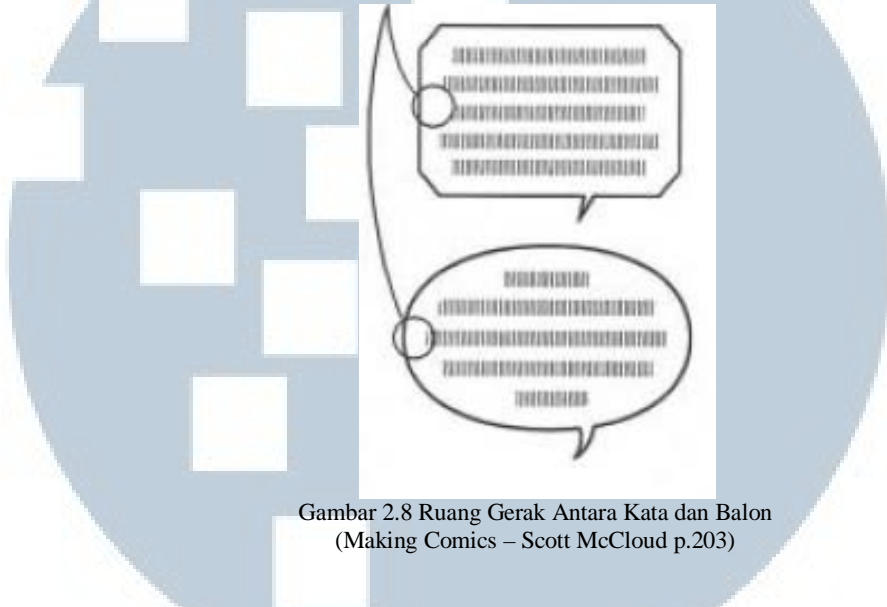
Will Eisner dalam *Comic and Sequential Art* menyebutkan bahwa panel adalah media kontrol dari sebuah sekuen komik. Panel sebagai media kontrol digunakan oleh pengarang/pembuatnya sebagai alat untuk mengunci perhatian pembaca. Sejalan dengan pendapat Eisner, Scott McCloud dalam buku *Membuat Komik* berpendapat bahwa panel, bingkai, atau *frame* itu sendiri dapat dianalogikan sebagai kamera pembaca, yang mengarahkan pembaca ke titik fokus yang benar.

Memilih bingkai dalam komik memiliki prinsip yang sama dengan memilih sudut kamera dalam dunia fotografi dan film. Perbedaannya terletak pada ukuran, bentuk, dan posisi dalam panel komik (McCloud, 2007). Ukuran, bentuk, dan posisi bingkai dalam film tetap dan tidak berubah, sementara bingkai/panel dalam komik berubah-ubah sesuai tujuan adegan/momen di dalamnya.

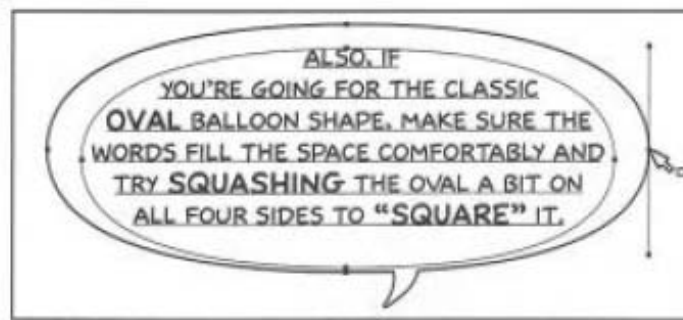
4. Kata dan Balon Kata

Balon kata adalah usaha menangkap dan menampilkan elemen yang sangat halus, dalam hal ini adalah suara. Banyak pilihan jenis balon kata yang dipakai untuk tampilan emosi yang berbeda. Dalam menempatkan kata dalam balon diperlukan ruang kosong antara kata dan balon, semacam ruang

gerak antara balon dan gambar di luar balon (lihat gambar 2.8). Selain itu perlu dipastikan bahwa kata mengisi ruang pada balon dengan nyaman, terutama jika balon kata yang digunakan berbentuk oval (lihat gambar 2.9).



Gambar 2.8 Ruang Gerak Antara Kata dan Balon
(Making Comics – Scott McCloud p.203)



Gambar 2.9 Isi Balon Kata Berbentuk Oval
(Making Comics – Scott McCloud p.203)

Cara “mendengar” kata dalam balon kata dipengaruhi ekspresi dan bahasa tubuh karakter yang “mengatakannya”, tidak peduli apapun jenis hurufnya. “Postur dapat menjadi indikasi sikap dan kepribadian yang kuat, dan dapat mempengaruhi “suara” karakter.

Selain sebagai alat pendukung informasi yang bekerja sama dengan gambar, kata juga dapat membentuk efek suara. Efek suara berguna agar cerita lebih hidup. Yang perlu diperhatikan saat membuat efek suara antara lain :

- Suara keras berukuran besar, tebal, miring;
- Warna nada (kasar, bergelombang, tajam, samar, dan lain-lain);
- Asosiasi (gaya dan bentuk font yang mewakili atau menyerupai sumber suara);
- Integrasi grafis (pertimbangan desain bentuk, garis dan warna, efek yang bercampur dengan gambar).

5. Latar / *Background*

Setting background dalam komik memberi pengaruh pada karakter. Sebagai elemen pendukung karakter yang merupakan jembatan emosi antara pembaca dan cerita, background digambar serealistik mungkin. Rahasia menggambar *background* yang baik adalah dengan jangan menganggap *background* sebagai latar yang ditempel, tapi tempatkan *background* sebagai lingkungan tempat karakter hidup, tumbuh dan berkembang (McCloud, 2008).

Background dan karakter adalah elemen yang saling mendukung, tidak boleh saling bertabrakan. Itulah sebabnya dalam membuat komik perlu diperhatikan juga mana objek yang menjadi fokus dalam sebuah panel.



Gambar 2.10 Tampilan Latar Sederhana
(http://walkingdead.wikia.com/wiki/File:Comic_Strip,_2.jpg)



Gambar 2.11 Detail Latar Komik *Walking Dead*
(<http://thewordzombie.com/2010/05/08/review-the-walking-dead/#.T3lIpGHxqa8>)

Gambar 2.10 adalah contoh dimana latar tidak menjadi fokus dalam cerita sehingga hanya digambarkan dengan sederhana, sementara gambar 2.11 bertujuan menekankan suasana dan kejadian sehingga latar digambar lebih detail. Keadaan karakter yang berada di tengah para zombie pada gambar 2.10 merupakan fokus utama dalam panel tersebut. Latar tidak digambar dengan detail untuk menghindari bentrokan antara karakter yang menjadi fokus dan latar kejadian. Latar hanya ditampilkan secara siluet, menampilkan kesan kejadian berada di kota, dan tidak ada penjelasan lebih detail mengenai keadaan lingkungan. Kebalikan dari gambar 2.10, gambar 2.11 berfokus pada detail keadaan seutuhnya. Karakter utama tidak terlalu memegang peranan dan fokus sebagian besar diambil alih oleh keadaan sekitarnya.



Gambar 2.13 Detail Latar Komik *High School of the Dead*
(*High School of the Dead* vol.4 - Satou Daisuke & Satou Shouji p.110)

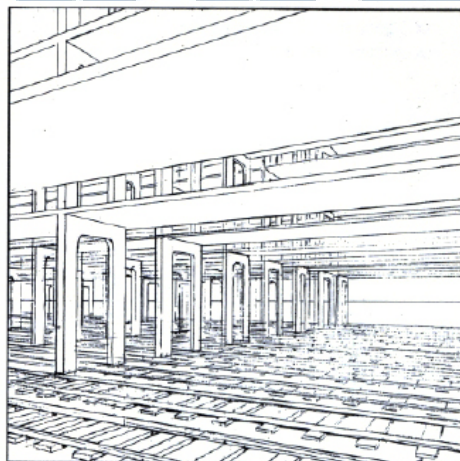
Sebuah latar atau *background* sejatinya adalah elemen penting pendukung komik. Sebagai usaha untuk menarik pembaca masuk ke dalam cerita yang dibuat, diperlukan sesuatu yang dekat dengan kenyataan pembaca, diantaranya adalah citra gambar latar yang realistis. Untuk membuat gambar latar yang realistis, diperlukan pengetahuan mengenai perspektif.

Menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Membuat Komik* berpendapat bahwa apa yang dimaksud dengan perspektif adalah semua usaha menampilkan bentuk tiga dimensi pada bidang dua dimensi. Secara

singkat David Chelsea menulis dalam bukunya *Perspective! for Comic Artists* bahwa perspektif adalah “*the art of rendering visual effect of distance on object*” atau sebuah seni untuk menampilkan efek jarak dari benda-benda secara visual. Kedua definisi perspektif tersebut memiliki kesamaan tujuan yaitu menampilkan kesan ruang yang nyata, tiga dimensi dalam bidang dua dimensi.

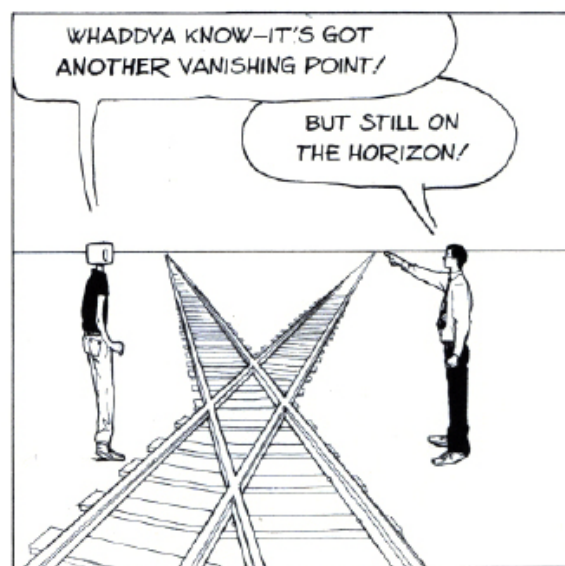
Pedoman utama dari ilmu perspektif adalah semakin jauh jarak benda dari pandangan mata, benda tersebut akan semakin kecil hingga bertemu di satu titik (titik hilang). Titik hilang berada di garis horizon, atau batas pandangan. Letak batas pandangan bergantung pada tinggi pandangan yang sejajar dengan mata (dalam hal ini mata pembaca). Letak dan jumlah titik hilang berhubungan dengan sudut pandang yang diinginkan pengarang/pembuat komik untuk memancing kesan yang diinginkan dari pembaca dalam ‘melihat’ potongan adegan dalam tiap panel komik.

Secara umum ada tiga jenis perspektif berdasarkan jumlah titik hilang yaitu perspektif satu titik, dua titik, dan tiga titik hilang. Perspektif satu titik hilang digunakan ketika menggambar latar dari tampak depan dengan pandangan hanya mengarah ke satu titik fokus. Perspektif dengan dua titik hilang pada garis pandang memberikan kesan tiga dimensi (gambar 2.14).



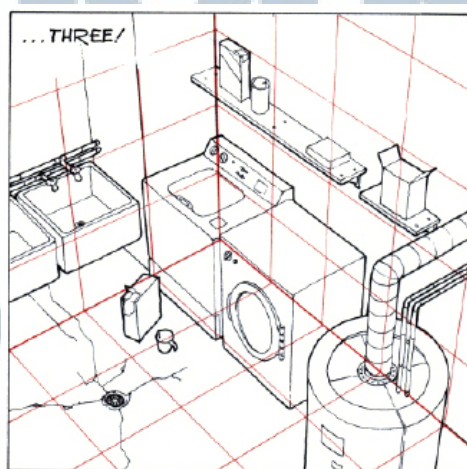
Gambar 2.14 Perspektif Dua Titik Hilang
(*Perspective! For Comic Artist* – David Chelsea p.57)

Dalam satu garis pandang titik hilang tidak dibatasi hanya dua buah. Penambahan titik hilang di garis pandang dilakukan jika gambar latar adalah jalur yang memiliki arah yang berbeda (gambar 2.15).

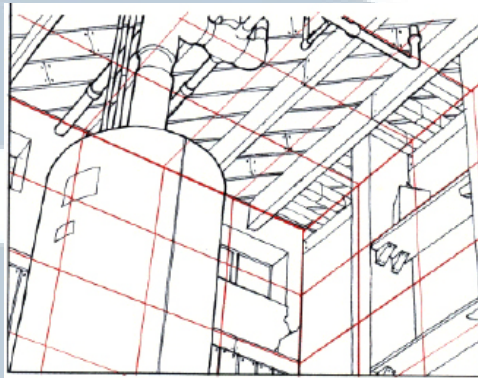


Gambar 2.15 Penambahan Titik Hilang pada GarisPandang
(*Perspective! For Comic Artist* – David Chelsea p.57)

Tiga titik hilang (dua titik di garis pandang dan satu diluar garis pandang) digunakan untuk membuat latar dari sudut pandang atas / *bird eye view* (gambar 2.16) atau bawah / *worm eye view* (gambar 2.17).



Gambar 2.16 Perspektif Tiga Titik Hilang dengan Sudut Pandang Mata Burung
(*Perspective! For Comic Artist* – David Chelsea p.116)



Gambar 2.17 Perspektif Tiga Titik Hilang dengan Sudut Pandang Mata Cacing
(*Perspective! For Comic Artist* – David Chelsea p.116)

Perspektif dalam komik tidak mutlak diperlukan namun perlu untuk dipelajari dan diketahui. Ada beberapa komik yang tidak menerapkan perspektif yang benar dengan tujuan menampilkan ciri khas, tapi mata manusia secara tidak sadar telah terbiasa melihat lingkungan dengan perspektif yang benar. Hal inilah yang menyebabkan latar yang digambar dengan perspektif yang benar akan lebih menarik (Chelsea,1997) dan secara tidak langsung mendekatkan pembaca pada cerita komik yang dibacanya secara visual.

2.4 Kejelasan dalam Komik

Komik adalah media komunikasi antara pengarang komik (komikus) dan pembaca. Sebuah media komunikasi berfungsi untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa ide, atau gagasan dari pihak yang satu ke pihak yang lain. Komunikasi dikatakan berhasil jika pesan / informasi / ide / gagasan tersampaikan dan dapat dipahami dengan baik. Agar informasi tersampaikan dengan baik, diperlukan kejelasan dalam penyampaian informasi tersebut.

Dalam bukunya yang berjudul “Making Comics”, Scott McCloud menyimpulkan bahwa untuk berkomunikasi melalui komik, komikus perlu memperhatikan lima kejelasan yaitu :

1. Pilihan Momen

Menunjukkan momen/ adegan penting dan membuang yang tidak penting. Pilihan tergantung dari tujuan, pesan yang ingin disampaikan pada pembaca. Momen yang diambil adalah yang dianggap paling mewakili apa yang ingin disampaikan komikus dalam tiap panelnya ke pembaca. Tiap momen dirangkai, panel demi panel menjadi satu kesatuan cerita.

Scott McCloud mengungkapkan ada 6 tipe transisi atau perpindahan antar panel yaitu :

a. Momen ke momen

Transisi momen ke momen memperlihatkan aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen. Biasanya transisi ini digunakan untuk gerak lambat, meningkatkan ketegangan, menangkap perubahan kecil, dan menciptakan gerakan seperti film di halaman komik.



Gambar 2.18 Contoh Transisi Momen ke Momen Komik Barat
(<http://www.yellmagazine.com/top-ten-greatest-moments-the-walking-dead-comic-must-see-on-tv-amc/30125/>)

Gambar 2.19 menunjukkan transisi momen ke momen dalam komik Walking Dead. Momen yang ditekankan di sini adalah peralihan emosi

dari panel pertama (panel paling kiri) hingga panel terakhir (panel paling kanan). Panel pertama menunjukkan emosi kesedihan yang secara bertahap berubah menjadi tawa. Perubahan dijelaskan dalam empat tahapan panel yang tiap transisinya digambarkan secara detail dengan tujuan menangkap perubahan emosi karakter tersebut. Inti perubahan tersebut terlihat pada transisi antara panel 2 ke panel 3.



Gambar 2.19 Contoh Transisi Momen ke Momen Komik Timur
(*High School of the Dead* vol.4 - Satou Daisuke & Satou Shouji p.58)

Dalam komik Jepang (*manga*) transisi momen ke momen biasanya dibuat untuk mendramatisir situasi yang tengah dihadapi karakter, seperti yang terlihat pada gambar 2.19. Sebelumnya perlu diperhatikan bahwa komik Jepang dibaca dari kanan ke kiri, atas ke bawah. Potongan halaman komik Jepang berjudul *Highschool of the Dead* pada gambar 2.19 menunjukkan momen saat karakter menurunkan senjata. Fokus transisi yang digambarkan adalah momen saat karakter menurunkan senjata dan berhenti dalam keheningan. Jika disimak dari keseluruhan jalan cerita, adegan menurunkan senjata menunjukkan keputusan besar yang dibuat oleh si karakter. Panel terakhir dibuat seakan lebih luas dengan *longshot* untuk memancing kesan dramatis dari adegan tersebut dan menahan perhatian pembaca.

b. Aksi ke aksi

Transisi aksi ke aksi menunjukkan sebuah subyek tunggal dalam serangkaian aksi. Tipe ini terkenal akan efisiensinya. Komikus hanya menggunakan satu momen / adegan per aksi, sehingga tiap panel dapat membantu menggerakkan plot dan menjaga alur cerita tetap terjalin. Gambar 2.20 menunjukkan transisi aksi ke aksi dengan subyek utama seorang wanita yang mengikuti semacam lomba atletik dan berhasil menang. Gambar yang ditampilkan oleh tiap panel adalah potongan dari adegan yang dilakukan karakter tersebut.



Gambar 2.20 Contoh Transisi Aksi ke Aksi
(Membuat Komik - Scott McCloud p.16)

c. Subyek ke subyek



Gambar 2.21 Contoh Transisi Subyek ke Subyek
(Membuat Komik - Scott McCloud p.16)

Transisi subyek ke subyek menekankan pada serangkaian perubahan subyek yang menjadi perhatian/fokus dalam lokasi yang sama. Sangat efisien untuk menggambarkan alur cerita maju sambil mengubah sudut pandang ke perhatian pembaca seperlunya. Sebagai contoh, gambar 2.21 menunjukkan transisi antara dua subjek karakter yang berinteraksi satu sama lain. Di panel pertama diperlihatkan kedua subyek yang menjadi perhatian utama, kemudian di panel berikutnya fokus perhatian berganti ke pembicara pertama, yaitu karakter perempuan. Pergantian berlanjut ke karakter laki-laki yang merespon perkataan karakter pada panel kedua, dan jam dinding di panel ketiga sebagai obyek yang ditunjuk karakter. Transisi subyek ke subyek ini seolah menempatkan pembaca sebagai orang ketiga yang menyimak percakapan kedua karakter di meja tersebut.

d. Lokasi ke lokasi



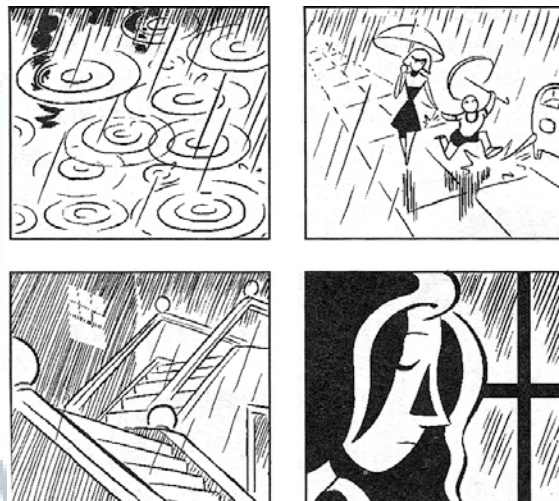
Gambar 2.22 Contoh Transisi Lokasi ke Lokasi
(Membuat Komik - Scott McCloud p.17)

Transisi lokasi ke lokasi dibuat untuk melintasi jarak waktu dan/atau ruang yang sangat berbeda antar panel. Lompatan dari lokasi ke lokasi

membantu meringkas sebuah cerita sambil memberikan jarak dan jangka waktu antar lokasi. Gambar 2.22 memperlihatkan lompatan waktu dan tempat yang sangat jauh. Panel kedua menunjukkan perbedaan waktu satu tahun dari panel pertama. Komikus hanya perlu membuat dua buah panel beserta keterangan waktu dan keadaan yang menunjukkan perubahan yang dimaksud sehingga dapat meringkas adegan yang dianggap tidak penting.

e. Aspek ke aspek

Transisi aspek ke aspek memperlihatkan pergantian aspek dari sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek yang lain. Transisi aspek ke aspek ini selalu digunakan di komik Jepang – dan baru-baru ini di Amerika – untuk menciptakan penekanan suasana hati dan tempat yang kuat. Transisi seperti ini tidak hanya digunakan ketika merangkai sebuah narasi yang masih berada dalam satu rangkaian waktu, namun juga dapat menampilkan lompatan situasi.



Gambar 2.23 Contoh Transisi Aspek ke Aspek
(Membuat Komik - Scott McCloud p.17)

Gambar 2.23 merupakan salah satu contoh transisi aspek ke aspek yang menampilkan satu emosi yaitu kesedihan. Kesedihan tersebut

ditekankan dengan suasana hujan yang turun, dilihat dari beberapa aspek yang berbeda. Aspek yang diperlihatkan dalam tiga panel pertama adalah pengiring yang menekankan pada emosi kesedihan karakter yang tergambar pada panel terakhir dengan tujuan mendukung suasana. Efeknya akan berbeda jika menampilkan cuaca cerah yang identik dengan keceriaan. Dalam transisi aspek ke aspek perlu diperhatikan kesinambungan antara aspek di tiap panel dengan hal yang akan ditonjolkan.

f. Non-sequitur

Sebuah rangkaian citra dan/atau kata yang tidak berkaitan satu sama lain. Sering muncul dalam komik eksperimental, menyelipkan potongan-potongan yang melampaui logika dalam sebuah cerita rasional (McCloud, 2007 : 17). Rangkaian non-sequitur tidak bertujuan untuk mengembangkan sebuah cerita.



Gambar 2.24 Contoh Transisi *Non-Sequitur*
(Membuat Komik - Scott McCloud p.17)

Transisi pertama (momen ke momen) dan kelima (aspek ke aspek) membantu menjelaskan kealamian sebuah aksi, gagasan atau suasana hati, dan sangat baik digunakan untuk memasukkan nuansa atau memancing emosi. Untuk cerita dengan plot yang penuh aksi seperti pada

genre petualangan atau *action*, akan sangat terbantu dengan transisi aksi ke aksi yang diselingi subyek ke subyek dan lokasi ke lokasi. Momen apapun yang dipilih, kejelasan berarti membiarkan teknik-teknik tersebut bekerja diam-diam di belakang dan membiarkan isi karya berbicara dengan sendirinya (McCloud, 2007).

2. Pilihan Panel / *Frame*

Pilihan panel / *frame* didasarkan pada beberapa hal, yaitu ukuran, bentuk, komposisi, transisi, posisi, dan sudut pandang yang memiliki sifatnya masing-masing.

a. Ukuran Panel

Ukuran panel dalam komik sama dengan lamanya waktu dalam film atau animasi. *Frame* yang lebih besar – bahkan kadang tanpa *frame* atau disebut *bleed* karena terkesan melimpah ke dunia nyata – memberi kesan emosi yang dalam pada pembaca. Waktu dapat dikendalikan oleh isi panel, jumlah panel, *closure* di sela panel, dan ukuran panel. Semakin banyak jumlah panel dengan isi yang sama atau semakin renggang jarak antar panel membuat waktu baca terasa lebih lama. Ukuran panel yang besar akan memberikan kesan atau perasaan yang lebih mendalam. *Frame* kecil digunakan untuk adegan cepat, biasanya untuk transisi aksi ke aksi. Selain ukuran, jumlah, dan jarak antar panel, banyaknya kata-kata / suara dalam komik juga mempengaruhi lamanya waktu dalam komik (McCloud, 2007).

b. Bentuk Panel

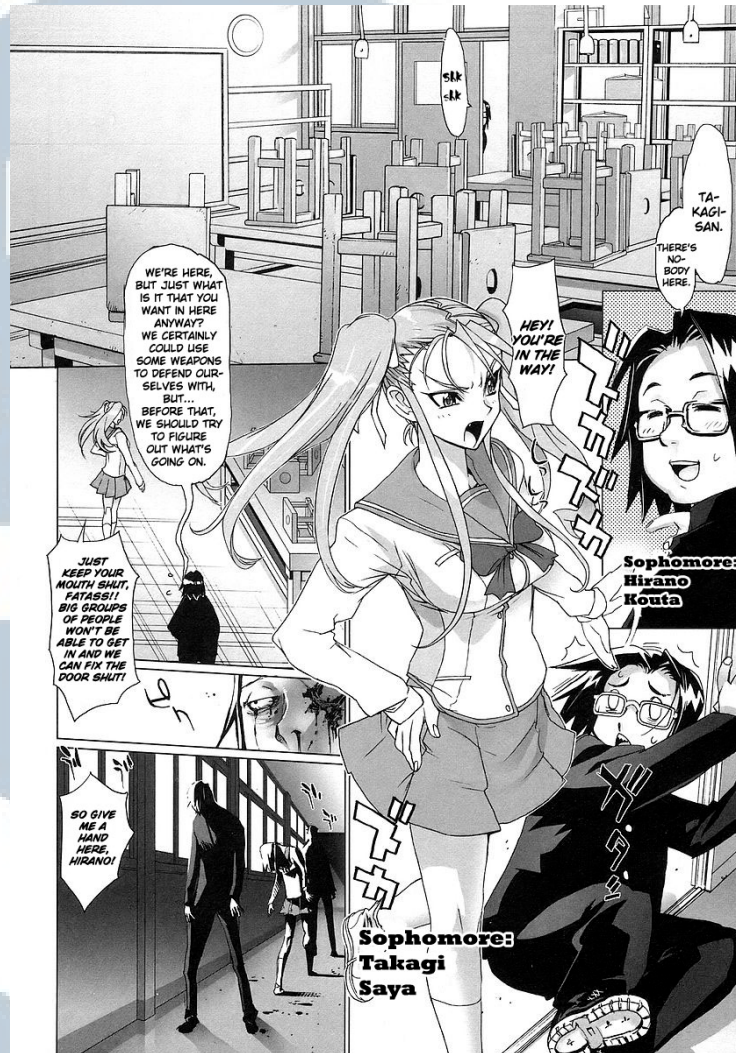
Aliran komik Barat memiliki perbedaan yang cukup signifikan dalam pemilihan bentuk panel. Bentuk panel komik Barat cenderung memiliki garis batas yang jelas dan tegas (gambar 2.25), sementara panel komik

Timur (dalam hal ini komik Jepang atau *manga*) lebih bervariasi, bahkan kadang panel saling bertumpuk dan tidak jelas batasannya (gambar 2.26).



Gambar 2.25 Contoh Panel Komik Barat
(<http://www.tvserieslounge.com/2010/12/walking-dead-season-2-spoiler-carl-will.html>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.26 Contoh Panel Komik Timur - Jepang / Manga
(High School of the Dead vol.1 - Satou Daisuke & Satou Shouji p.82)

c. Komposisi

Faktor komposisi seperti tata pandang (*cropping*), keseimbangan (*balance*), dan kemiringan (*tilt*) akan mempengaruhi tanggapan pembaca terhadap dunia dalam komik yang dibacanya serta posisi mereka dalam dunia tersebut. Hal ini penting agar pembaca dapat ikut terhanyut dalam cerita.

Kebanyakan subjek atau objek yang menjadi pusat perhatian diposisikan di tengah bingkai (*center*), namun ada beberapa alasan untuk

menaruhnya secara *off-center* (tidak di tengah bingkai) dengan alasan antara lain :

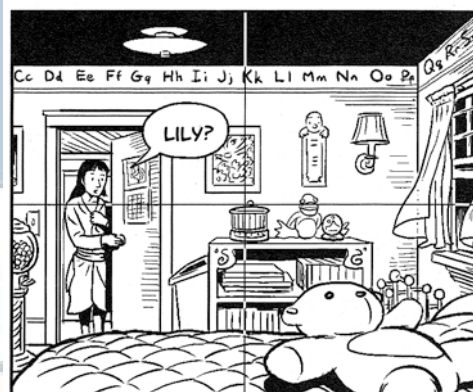
- Menunjukkan gagasan, seperti gerak suatu objek. Contohnya seperti pada gambar 2.27 panel pertama dan kedua, obyek yang menjadi pusat perhatian tidak diletakkan di tengah panel untuk menggambarkan arah gerak. Arah gerak tidak akan begitu jelas jika obyek diletakkan di tengah karena akan terkesan diam dan merusak keseimbangan dalam panel.



Gambar 2.27 Gerak Objek

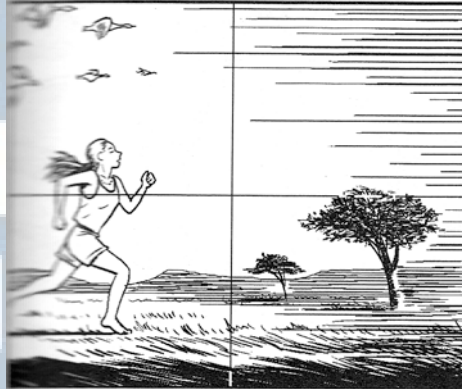
(<http://www.fanpop.com/spots/peanuts/images/256338/title/snoopy-comic-strip-fanart>)

- Ketidakhadiran yang misterius. Dalam panel komik gambar 2.28 pusat perhatian ada pada kekosongan di ruangan tersebut. Subyek atau karakter ditempatkan di kiri, menambah kesan kekosongan ruangan pada bagian kanan yang menandai ketidakhadiran subyek lain yang seharusnya ada di sana.



Gambar 2.28 Ketidakhadiran Misterius
(Membuat Komik – Scott McCloud p.25)

- Jarak yang harus ditempuh. Karakter yang menjadi pusat perhatian dan diletakkan di pinggir dapat memberi kesan jarak yang harus ditempuh karakter tersebut.



Gambar 2.29 Jarak yang Harus Ditempuh (Membuat Komik – Scott McCloud p. 25)

- Tujuan yang telah tercapai.



Gambar 2.30 Tujuan yang Telah Tercapai (Membuat Komik – Scott McCloud p.25)

- Objek tak tampak yang menjadi perhatian karakter.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.31 Objek yang Jadi Perhatian
(Membuat Komik – Scott McCloud p.25)

d. Transisi Panel

Yang dimaksud dengan transisi adalah pergantian dari suatu keadaan ke keadaan yang lain. Transisi panel berarti pergantian fokus antara panel yang satu ke panel yang lain secara berurutan. Untuk menjadikan panel-panel komik membentuk satu cerita yang utuh dan berkesinambungan, diperlukan sebuah penghubung antar panel yang disebut *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian, tetapi memandangnya sebagai keseluruhan. Dalam sela antar panel, imajinasi pembaca mengambil 2 gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi 1 rangkaian adegan (McCloud, 2007). *Closure* pada ruang kosong antar panel dan akan terjadi jika kedua panel yang dihubungkannya saling terkait.

e. Posisi Bingkai

Merupakan tahap menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang perlu (*close up, medium shot*), atau seberapa jauh bingkai agar pembaca bisa melihat tempat aksi berlangsung, dan mungkin membangkitkan kesan berada di tempat kejadian (*long shot, establishing shot*). *Establishing shot* adalah satu atau dua panel panjang-besar dan detail di awal adegan baru untuk menampilkan ruangan yang lebih luas terutama saat transisi dari lokasi ke lokasi, memberikan

informasi kepada pembaca bahwa lokasi telah berpindah. Melalui *establishing shot* dapat tercipta gambaran ruang yang kuat dalam imajinasi pembaca. Penggunaan *establishing shot* bisa saja ditunda demi meningkatkan ketegangan.



Gambar 2.32 Penundaan *Establishing Shot*
(Membuat Komik - Scott McCloud p. 23)

Potongan komik pada gambar 2.32 menunjukkan penundaan *establishing shot* yang ditempatkan pada panel terakhir dengan tujuan menggambarkan pikiran dari karakter yang belum menyadari keadaan sekitarnya.

f. Sudut Pandang

Sudut pandang “kamera” juga berpengaruh dalam menempatkan pembaca dalam dunia “ciptaan” komikus. Sudut pandang yang umum ada 3 jenis, yaitu *bird eye view* atau sudut pandang mata burung (pandangan dari sudut atas), *worm eye view* atau sudut pandang mata cacing (pandangan dari sudut bawah), dan *eye level view* - sejajar dengan pandangan mata normal.



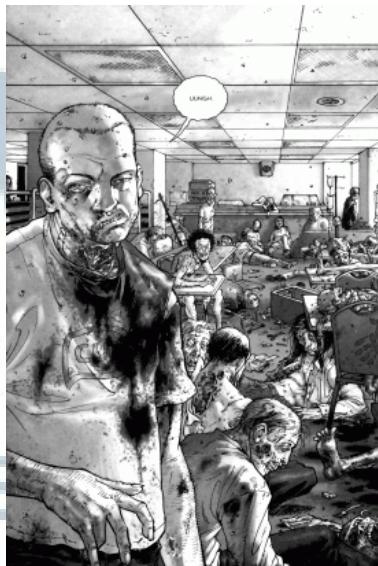
Gambar 2.33 Sudut Pandang Mata Burung
(*High School of the Dead* vol.4 - Satou Daisuke & Satou Shouji p.134-135)

Sudut pandang mata burung atau *bird eye view* memberi kesempatan pada pembaca untuk melihat kekayaan isi, sekaligus membangkitkan kesan “berada di awang-awang” (gambar 2.33), sementara sudut pandang mata cacing atau *worm eye view* bisa memberikan kesan megah pada obyek dan karakter (gambar 2.34). Dengan menggunakan sudut pandang ini, pembaca seakan berada di bawah objek/karakter.



Gambar 2.34 Contoh Sudut Pandang Mata Cacing
(*High School of the Dead* vol.4 - Satou Daisuke & Satou Shouji p. 88-89)

Sudut pandang sejajar mata normal (*eye level view*) merupakan sudut pandang standar yang biasa dipakai, sejajar dengan mata pembaca (gambar 2.35).



Gambar 2.35 Contoh Sudut Pandang Sejajar Mata
(<http://thewordzombie.com/2010/05/08/review-the-walking-dead/#.T31lpGHxqa8>)

Beberapa transisi adegan membutuhkan perubahan panel, namun perlu dipastikan bahwa perubahan tersebut efektif dan tidak mengalihkan perhatian pembaca dari perubahan penting yang terjadi dalam cerita. Contoh perubahan yang dimaksud seperti membolak-balik sudut pandang dalam transisi subyek ke subyek untuk menangkap ritme pembicaraan antara dua orang (McCloud, 2008, p.21).

3. Pilihan Citra

Merupakan tahap mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita ke dalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Pesan akan lebih mudah tersampaikan jika dekat dengan pembaca. Untuk itulah perlu digambar rincian yang mendukung kejelasan gambar. Cara menggambarkan interior ruangan, misalnya, akan menceritakan banyak hal tentang karakter yang tinggal di sana.

Pilihan citra bukan berarti kemampuan menggambar realis yang sangat baik, yang terpenting adalah sebaik apa kejelasan pesan yang ingin disampaikan sesuai tujuan dasar tiap panel tergambar. Kejelasan gambar berhubungan dengan keberhasilan penyampaian pesan kepada pembaca. Citra abstrak, ekspresionis atau simbolik pun bisa memperkuat intensitas emosi. Penekanan suasana hati tiap momen juga dapat dilakukan dengan pilihan stilasi yang ekstrim. (McCloud, 2007)

4. Pilihan Kata

Pilihan kata dalam komik berarti bagaimana kata dapat ditampilkan, bersanding dengan gambar sebagai elemen yang saling mendukung sehingga pesan tersampaikan dengan jelas kepada pembaca.

“Kata membawa ketegasan yang tiada banding. Tak ada kesamaran makna citra yang tak bisa dijelaskan oleh kata. Kata dapat digunakan untuk memadatkan cerita, meringkas perubahan cepat dengan sebuah kalimat tunggal seperti dalam transisi lokasi ke lokasi”.

(McCloud, 2008, p.30-31)

Dalam komik, peran kata adalah mengkomunikasikan gagasan, percakapan, dan suara secara jelas dan persuasif serta menyatu dengan citra. Kata dan gambar harus dibuat sedemikian rupa agar tidak saling bertabrakan. Komposisi kata dan gambar diatur sesuai dengan tujuan adegan di tiap panel dalam komik. Ketika pada suatu adegan gambar memberikan solusi yang lebih baik daripada kata atau bergabung dengan kata, kata bisa disingkirkan.

Ada tujuh kategori pilihan gabungan kata dan gambar yang diidentifikasi oleh Scott McCloud dalam buku *Making Comics / Membuat Komik* yaitu :

- a. Kata-spesifik



Gambar 2.36 Contoh Kata-Spesifik
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

Kata lebih dominan. Kata-kata menyediakan semua hal yang perlu diketahui pembaca dalam sebuah adegan, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan.

b. Gambar-spesifik

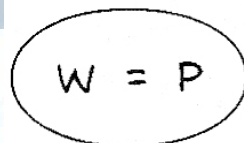
Dalam kategori gambar-spesifik, gambar lebih dominan, menyediakan semua informasi yang perlu diketahui sementara kata menguatkan aspek-aspek adegan yang ditampilkan.



Gambar 2.37 Contoh Gambar-spesifik
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

c. Duo-spesifik

Kata dan gambar sama-sama menyampaikan pesan yang saling mendukung satu sama lain.



Gambar 2.38 Contoh Duo-spesifik
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

d. Berpotongan



Gambar 2.39 Contoh Berpotongan
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

Kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing.

e. Interdependen

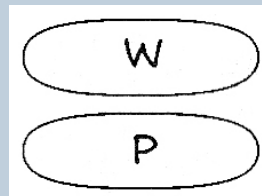


Gambar 2.40 Contoh Interdependen
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

Kategori gabungan kata dan gambar yang interdependen berarti kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tak dapat dijelaskan hanya dengan kata ataupun gambar. Kata dan gambar saling melengkapi informasi yang disampaikan satu sama lain.

f. Paralel

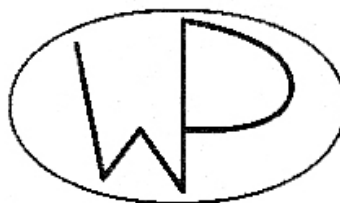
Kata dan gambar mengikuti jalur yang beriringan tanpa saling memotong.



Gambar 2.41 Contoh Paralel
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

g. Montase

Kata dan gambar bergabung dalam 1 citra.





Gambar 2.42 Contoh Montase
(Membuat Komik – Scott McCloud p.140)

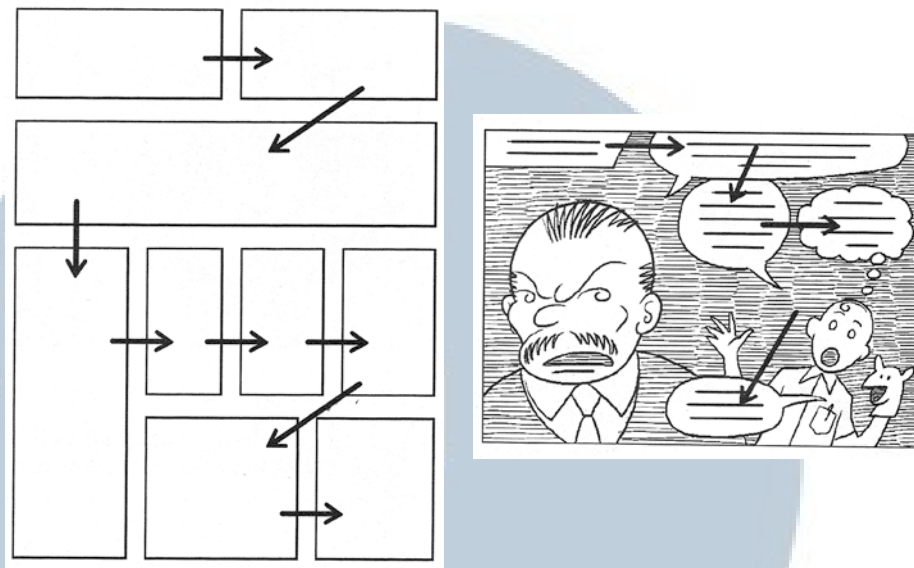
Ketika mencampur kata dengan gambar, yang perlu diperhatikan antara lain adalah jumlah kata-kata dalam satu balon kata, memusatkan komposisi pada cerita, menghindari satu gambar untuk banyak emosi, dan ukuran balon kata (McCloud, 2007).

5. Pilihan Alur / *Flow* Baca

Merupakan cara menuntun pembaca menyusuri panel dari awal hingga akhir cerita ke arah yang tepat, dan menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Pilihan alur baca dibagi menjadi dua, alur antar panel dan alur dalam panel (gambar 2.43).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.43 Arah Alur Panel dan dalam Panel
(Membuat Komik – Scott McCloud p.32)

Arah alur bergantung pada budaya tempat komikus atau pembaca berada. Kebanyakan budaya membaca dari arah kiri ke kanan, tapi ada juga beberapa (seperti komik Jepang) yang dibaca dari arah kanan ke kiri. Untuk arah alur antar panel umumnya kiri – kanan, atas-bawah. Atau kanan – kiri, atas-bawah. Alur dalam panel memiliki prinsip yang sama dengan antar panel untuk menentukan arah baca tulisan dan balon kata.

Kejelasan dalam komik secara lebih jauh diatur berdasarkan intensitas tiap panelnya. Intensitas dilihat sebagai teknik visual yang menambahkan kontras, dinamisme, keriuhan grafis atau kesan penting dalam sebuah panel (McCloud, 2007). Teknik menambahkan kesan penting atau menonjol dalam sebuah panel dapat berbentuk kesan kedalaman yang ekstrim, bentuk dan ukuran bingkai yang beragam, kontras grafis antar bentuk dan warna (gelap-terang, baik hitam-putih atau berwarna), pose dan ekspresi yang berlebihan, obyek yang keluar dari batas panel, komposisi diagonal, dan lain-lain. Tidak ada intensitas yang cocok untuk semua panel. Pemberian intensitas di semua panel akan menghilangkan kontras dramatis pada cerita dan rangkaian panel berantakan. Kepentingan dan fokus panel akan saling bertabrakan dan memberi kesan berantakan secara visual pada halaman komik. Efek dinamis yang nyata dalam komik justru terdapat pada

keragaman antar panel, bukan keseragaman antar panel. Efek dinamis bukan berarti menghilangkan konsistensi. Konsistensi tetap diperlukan dalam pilihan citra dan alur agar kejelasan cerita tetap terjaga.

Seperti halnya not-not dalam musik yang berbeda baik dalam segi bunyi, intensitas suara, dan ketukan dapat menciptakan gelombang suara yang indah. Tidak semua not harus dimainkan keras-keras dalam musik. Sebuah lagu yang indah justru memiliki dinamika keras dan lembut yang diatur dalam rangkaian melodi serta tetap memiliki konsistensi secara beriringan.

Pilihan-pilihan yang mendukung kejelasan komik tidak harus diputuskan secara berurutan. Pemilihan momen, bingkai dan alur biasanya dilakukan pada tahap perencanaan komik, sementara citra dan kata ditentukan saat proses akhir. Berkomunikasi dengan kejelasan berarti membuat pembaca memahami tujuan utama pembuat komik (pesan tersampaikan).

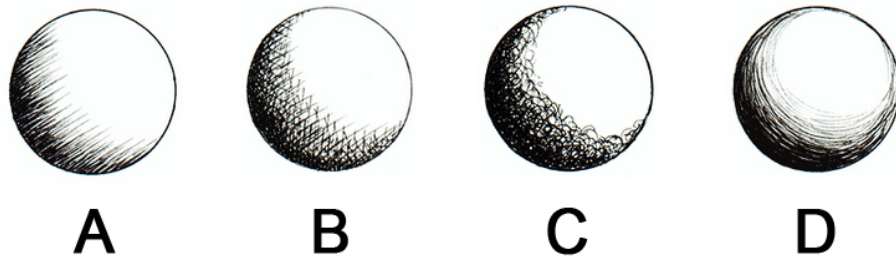
2.5 Teknik Arsir

Teknik arsir merupakan salah satu teknik untuk menciptakan dimensi kedalaman dengan memanfaatkan pola garis yang berulang. Dimensi kedalaman ditentukan oleh permainan cahaya atau gelap-terang dan dimaksudkan untuk menampilkan efek tiga dimensi pada gambar dua dimensi. Teknik arsir juga dapat mendeskripsikan bentuk, volume dan tekstur dalam gambar dua dimensi hingga tampak seperti tiga dimensi (Mendelowitz, Faber, & Wakeham, 2007).

Dalam buku *A Guide to Drawing* teknik arsir dibagi menjadi 5 jenis yaitu *hatching*, *cross-hatching*, *scribbling*, *contour hatching* dan *cross-contour hatching*. *Hatching* merupakan arsiran yang terdiri dari garis-garis paralel searah yang berulang dan menghasilkan komposisi tebal-tipis, efek gelap-terang (*tones*), dan variasi tekstural (gambar 2.44 A). *Cross-hatching* adalah pola garis paralel yang bersilangan baik secara berkelanjutan (*continuous*) atau patah-patah (*broken*) menghasilkan efek gelap-terang dan variasi tekstural dalam sebuah komposisi (gambar 2.44 B). *Scribbling* atau *scribbled hatching* merupakan teknik arsir yang terdiri dari garis-garis yang tidak beraturan (acak) namun tetap memiliki suatu pola yang tetap (gambar 2.44 C). *Scribbling* dipakai untuk membangun efek

gelap-terang, tekstur dan kedalaman, serta menegaskan kualitas permukaan, bentuk dan volume, atau menangkap gestur dan pergerakan.

Gambar 2.44 Contoh Teknik Arsir



(<http://www.art-is-fun.com/drawing-techniques-creating-value-in-pen-and-ink-drawings.html>)

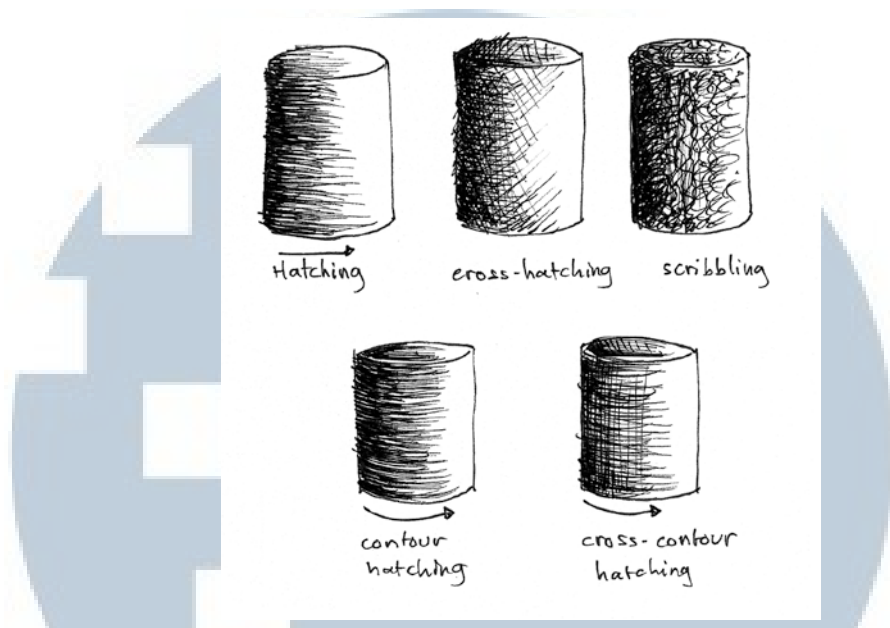
Contour hatching adalah teknik arsir dengan kumpulan garis yang sesuai garis kontur objek yang digambar (gambar 2.44 D). Teknik *contour hatching* biasa dipakai untuk menegaskan bentuk objek yang memiliki permukaan melingkar misalnya tabung dan bola. *Cross-contour hatching* biasanya dipakai untuk gambar figur manusia (gambar), menampilkan garis-garis kontur yang bersilangan (figure manusia pada gambar 2.45).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.45 Contoh Penggunaan *Cross-contour Hatching*
(*A Guide to Drawing*, 2007, p. 88)

Perbedaan antara kelima teknik arsir tersebut dapat dilihat pada gambar 2.46 dimana teknik arsir digunakan pada benda berbentuk tabung. *Hatching* hanya menampilkan garis-garis searah. Tingkat kerapatan jarak antar garis menentukan tingkat gelap-terang dan kedalaman dimensi gambar. *Cross-hatching* menampilkan garis-garis yang bersilangan. Banyaknya garis yang berpotongan berpengaruh pada efek gelap-terang pada gambar. *Scribbling* terdiri dari garis yang tidak beraturan namun memiliki pola yang tetap. Efek gelap-terang ditentukan dari kerapatan pola. *Contour hatching* terdiri dari kumpulan garis yang mengikuti kontur atau *outline* objek gambar, sementara *cross-contour hatching* merupakan *contour hatching* yang diberi tambahan garis yang bersilangan seperti pada *cross-hatching* dengan garis kontur sebagai penuntun dalam memperjelas bentuk.



Gambar 2.46 Lima Jenis Teknik Arsir

Teknik arsir juga telah diterapkan dalam *manga*, seperti yang terlihat dalam komik *Vagabond* karya Takehiko Inoue (gambar 2.47). Dalam gambar 2.47 terlihat pemakaian teknik arsir yang kaya untuk menampilkan tekstur kain, batu, pohon, dan sungai serta bayangan yang menimbulkan dimensi kedalaman pada gambar. Pengadaan jarak antara karakter dan *background* yang penuh arsiran di sekitar karakter dimaksudkan agar tampilan karakter tetap menonjol dan tidak tertutup oleh *background* sekitarnya.



Gambar 2.47 Penggunaan Teknik Arsir dalam Komik Jepang
(*Vagabond chapter 276, p.4*)

2.6 Pengertian Digital dan Analog

Istilah digital berasal dari digit atau dalam bahasa Yunani disebut *digitus* yang berarti jari, alat tubuh yang umum digunakan untuk menghitung dan berhubungan dengan angka. Secara sederhana, digital berarti penggunaan angka atau berdasarkan angka. Dalam sistem bilangan desimal, digit adalah angka 0-9 dan dalam bilangan biner (*binary*) digit hanya terdiri dari 0 dan 1.

Pengertian sederhana dari data digital adalah data yang hanya bisa dibaca oleh komputer. Menampilkan sesuatu secara digital berarti merepresentasikannya dalam bentuk angka biner (*binary*) dan merupakan dasar dari cara kerja komputer (Barfield, 2004). Secara internal, komputer adalah digital karena terdiri dari unit-unit terpisah yang disebut *bits*, yang bekerja dengan sistem *on/off* (dalam bilangan dibaca sebagai 1 dan 0). Istilah *bits* berbeda dari *byte*, dimana 1 *byte* terdiri dari 8 *bits*. Istilah *byte* dipakai dalam satuan data komputer seperti kB (kilo-byte), MB (Mega-byte), GB (giga-byte), dan seterusnya.

Tampilan digital dapat diilustrasikan sebagai titik-titik yang disimbolkan angka 1 dan 0, angka 1 untuk warna putih dan 0 untuk warna hitam. Kedua warna tersebut diprogram dengan susunan dan aturan tertentu sehingga membentuk sebuah objek pada layar komputer. Kombinasi titik-titik tersebut oleh mata manusia akan diterjemahkan sebagai satu bentuk yang utuh, contohnya huruf H pada gambar 2.48.

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Gambar 2.48 Ilustrasi Pengertian Digital
<http://www.library.cornell.edu/preservation/tutorial/intro/intro-01.html>

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, layar monitor tidak hanya menampilkan warna hitam dan putih. Layar terbagi dalam sekian ribu titik (piksel/*pixel*) yang dapat memancarkan warna. Tiap piksel tidak lagi hanya menampilkan hitam dan putih (1 dan 0) tapi dapat menampilkan warna per piksel, misalnya suatu piksel terdiri dari 25% merah dan 75% biru. Pengolahan data digital dalam komputer berbasis teks menggunakan bahasa kode perhitungan angka khusus yang telah distandarisasi dan dikenal sebagai kode ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). Semua data yang dibuat dan diolah dengan komputer dapat dikatakan sebagai data digital baik yang berbentuk gambar, musik, atau film.

Analog merupakan kebalikan dari digital. Analog berdasarkan gelombang, sementara digital berdasarkan angka. Data atau informasi yang ditangkap oleh indera manusia semuanya adalah data analog, berupa transmisi gelombang

informasi yang terjadi secara terus menerus dan berkelanjutan. Media analog disebut juga media konvensional, contohnya pita magnetik, film yang sensitif terhadap cahaya, kertas, dan lain-lain (Barfield, 2004). Media konvensional/tradisional termasuk surat kabar, siaran radio, dan televisi atau media massa (*mass media*) yang proses komunikasinya berjalan searah dari satu sumber kepada khalayak / massa (Bhatnager, Mehta, & Mitra, 2002).

Kelebihan dari data digital adalah data dapat berpindah atau digandakan dengan mudah tanpa menurunkan kualitas data. Meskipun sinyal data analog lebih akurat dari data digital, kualitas data analog akan menurun ketika digandakan karena berbentuk gelombang yang rawan distraksi atau gangguan, serta penyimpanan data yang tidak praktis.

Komputer dapat membaca data analog yang sudah dikonversi ke digital dan sebaliknya, mengubah data digital ke analog, contohnya musik. Musik adalah data analog yang ditangkap telinga manusia (didengar) dalam bentuk gelombang. Oleh alat perekam digital, gelombang tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam angka-angka yang dapat dibaca oleh komputer. Untuk mendengarkan musik yang telah dijadikan data digital, data musik yang telah direkam tersebut dikonversi kembali ke dalam bentuk analog melalui komputer dengan mengkombinasikan *bits* secara kompleks. Data gelombang analog tersebut dikeluarkan melalui *speaker* sehingga gelombang musik dapat didengar oleh telinga manusia.

2.7 Komik Digital dan Hubungannya dengan Multimedia

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, digital adalah data yang berbasis angka. Data digital tidak harus sepenuhnya dibuat menggunakan perangkat digital. Data digital bisa saja bersumber dari data analog yang diterjemahkan dalam bentuk digital yang terdiri dari serangkaian angka dan kode. Hal tersebut berlaku juga pada komik digital.

Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Reinventing Comics* atau *Mencipta Ulang Komik* berpendapat bahwa komik digital adalah komik yang

hidup sebagai informasi murni. Komik *online* merupakan komik digital dalam pengertian secara teknis, namun banyak diantaranya yang masih sekedar komik cetakan yang dimodifikasi, atau konversi dari data analog ke digital (p.203). Batas antara metode tradisional (analog) dan digital memang tidak selalu jelas dalam dunia komik modern. Banyak komik web yang menampilkan karya tinta di atas kertas (analog), sementara komik cetak dibuat secara digital (McCloud, 2007). Persilangan antara metode tradisional dan digital tersebut membuat definisi komik digital tidak begitu pasti. Komik digital menjadi memiliki dua pengertian yang dapat berarti komik yang sepenuhnya dibuat secara digital, atau komik yang dipublikasikan dalam bentuk digital (e-Comic).

Kelebihan utama dari komik digital adalah penambahan multimedia. Hubungan antara komik digital dan multimedia dapat melengkapi dasar-dasar visual komik (McCloud, 2007) yang dapat memberikan pengalaman yang lebih lengkap kepada pembaca dengan suara, gerak, dan interaktivitas.

Multimedia secara harafiah diartikan sebagai 'lebih-dari-satu media'. Media yang dimaksud dapat berbentuk teks, gambar, suara, atau animasi. Multimedia sendiri merupakan sebuah sistem dimana berbagai media yang tergabung dalam multimedia terintegrasi menjadi satu bentuk kesatuan yang utuh dan saling mengikat satu dengan yang lain. Ketika sebuah komik digital masuk ke dalam ranah multimedia sebagai salah satu media dan digabungkan dengan media lain seperti animasi dan suara maka komik digital tersebut bukan lagi berdiri sendiri sebagai komik melainkan telah menjadi satu bentuk baru, yaitu sebuah komik digital yang mengandung unsur suara dan animasi.

2.8 Karakteristik Multimedia

Dalam buku *Multimedia, from Wagner to Virtual Reality* yang disusun oleh Randall Packer dan Ken Jordan terdapat lima karakteristik utama dari multimedia yaitu integrasi (*integration*), interaktivitas (*interactivity*), hipermedia (*hypermedia*), imersi (*immersion*), dan narativitas (*narrativity*). Integrasi dan hipermedia berkaitan dengan hubungan atau relasi antar media dalam multimedia,

interaktivitas dan imersi berhubungan dengan kedekatan antara media dan pembaca, sementara narativitas berkaitan dengan urutan alur atau *flow*. Kelima karakteristik tersebut saling menopang satu sama lain, membuat multimedia sebagai satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.

Integrasi dan hipermedia dalam multimedia merupakan kunci utama dalam melihat multimedia sebagai kesatuan dari berbagai media yang terpisah. Integrasi dalam multimedia yang dimaksud adalah pengkombinasian bentuk artistik dan teknologi ke dalam satu bentuk gabungan ekspresi. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia adalah kumpulan berbagai media yang terintegrasi. Hipermedia dalam multimedia adalah sebuah jembatan yang menghubungkan elemen media yang terpisah satu sama lain untuk membuat jalur asosiasi personal (membuat hubungan tertentu antara media yang satu dengan yang lain sehingga elemen-elemen dalam multimedia menyatu). Contohnya adalah hiperteks yang dipakai dalam situs web, berfungsi sebagai penghubung antar tautan (*link*).

Perbedaan mendasar antara media tradisional (media massa) dan multimedia adalah pergantian dari komunikasi yang berjalan searah ke komunikasi dua arah, serta pergantian istilah dari penonton (*audience*) yang terkesan pasif menjadi pengguna (*user*) yang memiliki kesan aktif (Bhatnager, Mehta, & Mitra, 2002). Komunikasi dua arah tersebut merupakan komunikasi interaktif dimana terdapat hubungan aksi-reaksi antara pengguna dengan sistem melalui media komputer. Dalam konteks multimedia, interaktivitas adalah kemampuan sebagai pengguna (*user*) untuk memanipulasi dan mempengaruhi secara langsung pengalaman pengguna terhadap media dan untuk berkomunikasi dengan pihak atau objek lainnya melalui media. Contoh sederhana ketika membuka sebuah situs web, pengguna internet dapat menekan tombol tertentu pada situs tersebut untuk melihat halaman selanjutnya (yang dengan demikian mengganti tampilan informasi pada halaman yang satu ke halaman berikutnya). Dalam proses tersebut pengguna internet memiliki kemampuan untuk mempengaruhi tampilan situs dalam bentuk pemberian perintah, agar situs menampilkan halaman selanjutnya.

Sebuah sistem disebut interaktif jika pengguna atau user memiliki kemampuan untuk mengontrol elemen apa yang akan ditampilkan dan kapan

elemen tersebut ditampilkan (Academic Press, 2002). Dengan adanya interaktivitas sebagai karakter dari multimedia, maka dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan sistem yang bersifat interaktif. Ketika komik digital masuk sebagai elemen atau salah satu media dalam sistem multimedia yang bersifat interaktif, terciptalah sebuah bentuk baru yang disebut komik digital interaktif.

Kunci utama dalam interaktivitas adalah respon. Komunikasi dua arah dalam interaktivitas terjadi dengan adanya respon dari kedua belah pihak, dari *user* dan sistem. Ketiadaan respon atau reaksi dari salah satu pihak terhadap pihak lain akan memutus interaktivitas.

Interaktivitas dalam multimedia - termasuk komik digital interaktif - diharapkan memiliki tingkat yang lebih tinggi dari sekedar menetapkan seberapa cepat membaca buku, film mana yang akan ditonton, atau memberikan apresiasi sebagai penonton teater (Tomaszewski, 2005). Menurut Scott McCloud dalam *Reinventing Comics* yang terpenting adalah bahwa tindakan 'membaca' atau 'bergerak' melalui komik digital haruslah proses yang amat interaktif. Komik dalam lingkungan digital akan tetap berupa gambar diam yang secara alami bersifat bisu, tak bergerak dan pasif, namun dapat dijelajahi secara dinamis (McCloud, 2008).

Interaktivitas dalam multimedia ditopang oleh hipermedia yang menghubungkan antar media dalam satu kesatuan bentuk yang terintegrasi. Hipermedia, dalam bentuk hiperteks yang biasa dipakai dalam web, mendukung hubungan aksi-reaksi antara komik digital atau komik web dengan pembaca (*user*). Hubungan aksi-reaksi tersebut membangun hubungan interaktivitas antara komik dan pembaca.

Dalam hubungannya dengan *user*, interaktivitas dalam multimedia dibantu oleh imersi, yaitu sebuah keadaan dimana *user* merasa seperti berada di dalam sistem. Dengan adanya imersi, *user* akan merasa lebih terlibat dalam sistem sehingga secara otomatis *user* dan sistem akan merespon satu sama lain dan interaksi akan terjadi. Imersi dalam multimedia dipengaruhi oleh tata pandang atau *layout* dari *interface* atau tampilan dari sebuah sistem multimedia.

Narativitas dalam multimedia berperan dalam penyampaian informasi dengan alur yang jelas dan runtut. Narativitas berhubungan dengan penceritaan, bagaimana menceritakan (menyampaikan) sebuah informasi (cerita) secara jelas kepada pembaca. Dalam buku *Multimedia-from Wagner to Virtual Reality*, disebutkan bahwa narativitas atau *narrativity* adalah strategi estetis dan formal yang dikembangkan dari keempat konsep yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu integrasi, interaktivitas, hipermedia, dan imersi. Secara sederhana narativitas dalam multimedia dapat diartikan sebagai urutan penyampaian informasi agar informasi tersampaikan dengan jelas. Dalam kaitannya dengan komik digital interaktif dan media lain yang sejenis seperti *game*, narativitas adalah bagaimana menyampaikan sebuah interaktivitas yang jelas dan tidak membingungkan. Kejelasan informasi sangat penting mengingat peran komik sebagai media komunikasi. Contohnya dalam membuat sebuah situs, pembuat situs tersebut perlu mempertimbangkan urutan alur saat situs tersebut dibuka oleh user yang bermula dari *home* atau *index*, dan di dalamnya disertakan *link* yang berhubungan dengan halaman-halaman yang lain.

2.9 Interaktivitas dan Imersi dalam Komik Digital Interaktif

Dalam merancang sebuah sistem multimedia interaktif, terdapat dua hal yang memerlukan perhatian yang cukup besar, yaitu interaktivitas itu sendiri dan imersi. Kedua hal tersebut saling terikat satu dengan yang lain. Tanpa imersi yang cukup maka interaksi tidak akan tercapai dalam tingkatan yang sesuai sehingga tidak terjadi sebuah proses yang interaktif dalam sistem multimedia.

Interaktivitas bersumber dari interaksi. Interaksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai proses saling melakukan aksi atau dikenai aksi. Komik disebut interaktif ketika memiliki sifat yang mengandung unsur interaksi atau bersifat saling melakukan aksi antara pihak yang satu dengan yang lain, antara pembaca dengan komik itu sendiri. Pengertian inilah yang menjadi dasar penyusunan komik digital interaktif dengan memancing interaksi antara komik dan pembaca.

Terdapat lima elemen kunci agar interaksi dapat terjadi yaitu *consistency*, *immersion*, *intuitiveness*, *freedom*, dan *physics* (Sweetser, 2008). Kelima hal tersebut saling mempengaruhi satu sama lain dan harus berjalan beriringan dalam sistem interaktif. Ketika salah satu elemen tidak berjalan dengan baik, akan mengganggu interaksi antara sistem dan pengguna atau *user* secara keseluruhan.

1. *Consistency* (Konsistensi)

Konsistensi berhubungan dengan objek yang memiliki perilaku atau fungsi yang konsisten dalam sebuah sistem. Hal ini mempermudah *user* untuk mempelajari sistem dengan lebih baik sehingga *user* mengetahui dan memahami bagaimana berinteraksi dengan sistem dengan lebih cepat.

Terdapat dua elemen penting yang menunjang konsistensi, yaitu :

- a. Objek yang sama atau mirip secara visual memiliki perilaku yang sama ketika dikenai perintah atau respon dari user.
- b. Objek yang memiliki perilaku berbeda sebaiknya berbeda secara visual

Konsistensi dalam komik interaktif muncul dalam objek yang digambarkan dalam komik, serta kemunculan tombol pilihan dan fungsinya.

2. *Immersion* (Imersi)

Imersi berkaitan dengan menarik *user* ke dalam sistem dengan mempengaruhi indera serta emosinya melalui elemen-elemen pendukung interaktivitas seperti suara dan gambar sehingga *user* merasa seakan benar-benar berada dalam dunia yang diciptakan pembuat sistem tersebut. Dalam komik interaktif, imersi dapat ditampilkan dengan pengaturan layout panel dengan mempertimbangkan penempatan pembaca dalam adegan yang dibawa oleh panel tersebut. *Timing* animasi serta kemunculan balon kata yang sesuai dan penggambaran background yang jelas juga dapat membantu imersi.

3. *Intuitiveness* (Intuisi)

Intuisi berkaitan dengan menemukan ekspektasi user ketika menentukan pilihan dalam menjalankan sebuah produk multimedia. Intuisi *user* dipakai secara tidak sadar ketika menjalankan sebuah sistem interaktif yang memungkinkan *user* untuk memilih alur. Dalam pembuatan komik digital interaktif. Ekspektasi dibentuk dari dua tipe pengalaman yang dialami *user*, yaitu pengalaman *user* dengan dunia nyata dan pengalaman yang didapatkan dari sistem atau produk interaktif serupa yang pernah dijalankan sebelumnya (misalnya *game* atau komik interaktif lainnya). Sebuah sistem interaktif yang memiliki tingkat intuitif yang lebih tinggi akan lebih mudah dipahami sehingga *user* dapat berinteraksi lebih baik dengan sistem. Dalam hal perancangan alur pilihan komik interaktif, pengarang perlu memperhitungkan tingkat kesesuaiannya dengan akal sehat atau kewajaran yang sesuai dengan ekspektasi pembaca secara umum sehingga pilihan alur dan alur cerita yang ditetapkan dalam pilihan tersebut tidak terkesan mengada-ada dan seakan bertujuan ‘mengerjai’ *user*.

4. *Freedom* (Kebebasan)

Kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan dan keleluasaan bagi user untuk menentukan pilihan, dengan cara seperti apa mereka berinteraksi dengan sistem, yang tentunya tetap dibatasi aturan-aturan dalam sistem tersebut seperti objek apa saja yang bisa dipilih, dan pilihan yang disediakan dalam sistem tersebut. *User* dapat diberikan keleluasaan untuk memilih, dan cara mereka berinteraksi tergantung dari kreativitas dan intuisi *user* tersebut. Dalam hal komik interaktif, kekuasaan pengarang terbatas pada memberikan pilihan alur cerita, pengaturan sistem, menentukan cara kerja tombol dan aturan main serta jalannya alur cerita. Pengarang memberikan kekuasaan untuk memilih alur atau pilihan untuk membaca dari bagian alur yang mana kepada pembaca, bukan memaksakan alur yang harus dipilih oleh pembaca.

5. *Physics* (Hukum Alam)

Physics atau hukum alam berkaitan dengan realisme, kedekatan objek dan perilakunya dengan pengalaman pembaca di dunia nyata. Hukum alam mencakup gravitasi, momentum, dan penerapan hukum dasar fisika. Hal ini berkaitan dengan gerakan objek secara konsisten saat dikenai respon tertentu dari *user* agar sesuai dengan ekspektasi *user* yang kemudian mempermudah terjadinya imersi. Komik interaktif menerapkan *physics* dalam animasi yang disisipkan pada beberapa adegan, atau apa yang terjadi pada suatu objek pada adegan berikutnya ketika *user* memilih untuk merespon keberadaan objek tersebut.

Terkadang dalam beberapa komik yang memiliki genre fantasi, dimungkinkan bahwa beberapa perilaku objek tidak sesuai dengan pengalaman *user* di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan rusaknya imersi akibat ketidaksesuaian dengan pengalaman pembaca jika tidak ditampilkan dengan prinsip konsistensi. Konsistensi pada tampilan perilaku objek yang tergolong unik dan tidak sesuai dengan kenyataan dapat membuat pembaca menganggapnya sebagai suatu kenyataan yang baru, menunda perasaan ‘asing’ mereka terhadap objek tersebut sehingga imersi tetap terjaga.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, imersi merupakan salah satu elemen kunci dari interaksi. Imersi atau immersion dapat dipahami sebagai perasaan berada di suatu tempat yang lain, yang berbeda dari dunia nyata. Imersi dalam komik adalah apa yang terjadi ketika serangkaian momen menggiring pembaca ke dalam alur cerita, menempatkan pembaca dalam sebuah sistem, dunia ciptaan pengarang komik, seolah-olah mereka benar-benar terhisap masuk ke dalam dunia tersebut. Untuk menghasilkan serangkaian momen yang mendukung imersi, maka alur dalam komik, baik berupa susunan panel atau alur pilihan interaktif perlu diperhatikan. Menjaga imersi sama dengan menjaga mimpi yang terus menerus (*continous dream*). Ketika mimpi tersebut terganggu maka imersi akan hilang (Bates, 2004).

Imersi secara umum dapat tercipta jika memenuhi dua syarat yaitu :

- a. Menyediakan secara berkelanjutan rangkaian elemen (contohnya suara dan gambar) yang menarik *user* ke dalam sebuah sistem yang diciptakan (misalnya *game* atau komik interaktif). Rangkaian elemen juga disusun secara konsisten untuk menjamin interaksi antara *user* dengan sistem. Gambar objek atau karakter yang secara visual dan emosional dekat dengan pengalaman pembaca juga ikut berperan dalam meningkatkan rasa imersi pengguna / *user*.
- b. Menghindari kesalahan atau kejanggalan dalam sistem yang akan membuat *user* kehilangan minat untuk tetap berada di dalam sistem. Kesalahan yang dimaksud dapat berupa kesalahan pemilihan jenis huruf, kesalahan pemilihan efek suara, tampilan grafis yang tidak konsisten, hingga gangguan akibat kesalahan pada rancangan sistem secara menyeluruh yang dapat mengganggu *user* dalam menikmati keterlibatannya dalam sistem yang dibuat. Kesalahan tersebut mematahkan imersi yang seharusnya terbangun dalam sistem multimedia, bisa disebut dengan istilah '*breaking the dream*' (Bates, 2004).

Dalam dunia komik, gaya komik Jepang atau manga menampilkan imersi dalam tingkatan yang lebih tinggi dari komik Barat, terutama dalam segi emosi. Gaya tersebut memiliki kemampuan melibatkan pembaca untuk ikut serta dalam cerita saat membaca komik. Pembaca dapat merasakan emosi karakter dalam cerita atau bahkan menyatu dalam karakter atau para tokoh dari cerita yang dibaca.

Saat pembaca merasa terlibat dengan cerita dalam komik interaktif, secara otomatis pembaca akan memberikan respon yang menjalankan interaksi. Imersi dalam komik ditentukan oleh kejelasan dan kedekatan citra *background*, objek, dan karakter dengan pengalaman pembaca, serta komposisi gambar dan sudut pandang dalam panel. Dalam pembuatan komik interaktif, perlu diperhitungkan tempat pembaca dalam adegan komik dengan pengaturan komposisi panel pada

adegan yang ditonjolkan. Komposisi dapat berupa perubahan sudut pandang peran dari orang ketiga (pengamat) menjadi orang pertama (yang memainkan peran) dalam sebuah adegan.

2.10 Alur Interaktif (*Interactive Narrative*)

Komik digital interaktif menggunakan alur cerita interaktif (*interactive narrative*) sebagai bentuk pengaplikasian kelima elemen kunci dari interaksi. Alur interaktif yang dimaksud dipahami sebagai alur yang memberikan kesempatan bagi *user* untuk mempengaruhi jalan cerita berdasarkan pilihan yang disediakan. Ketersediaan pilihan memberikan sebagian kekuasaan kepada pembaca untuk memilih alur cerita yang telah disiapkan pengarang.

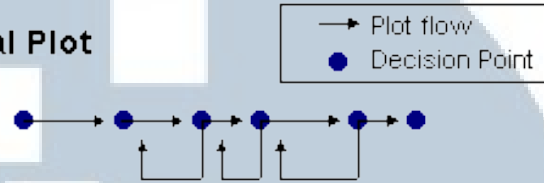
Berdasarkan telaah teori yang disampaikan Zach Tomaszewski berjudul *Foundation of Interactive Narrative* pada tahun 2005, terdapat 3 macam alur cerita interaktif. Alur cerita atau plot interaktif adalah alur cerita yang umum dipakai dalam *game* atau produk interaktif lain yang memiliki unsur narasi. Ketiga plot interaktif ini adalah *nodal plot*, *modulated plot*, dan *open plot*.

1. *Nodal plot*

Nodal plot merupakan alur yang memberikan kontrol paling besar kepada pembuat cerita. Perbedaannya dengan plot tradisional adalah terdapat beberapa poin dimana pemirsa/*user* harus menyelesaikan beberapa tugas untuk melanjutkan jalan cerita. Dalam alur ini cerita berjalan searah dan jika *user* gagal menyelesaikan tugas, *user* dapat kembali ke poin sebelumnya untuk mencoba lagi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Nodal Plot

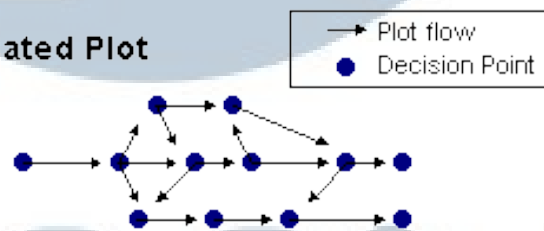


Gambar 2.49 Nodal Plot
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

2. Modulated plot

Struktur *modulated plot* memiliki beberapa alur cerita. Keputusan yang diambil pada poin tertentu akan menghasilkan jalan cerita dengan akhir yang berbeda. Pilihan alur biasanya sudah direncanakan saat cerita dibuat dan sifatnya terbatas (gambar 2.50).

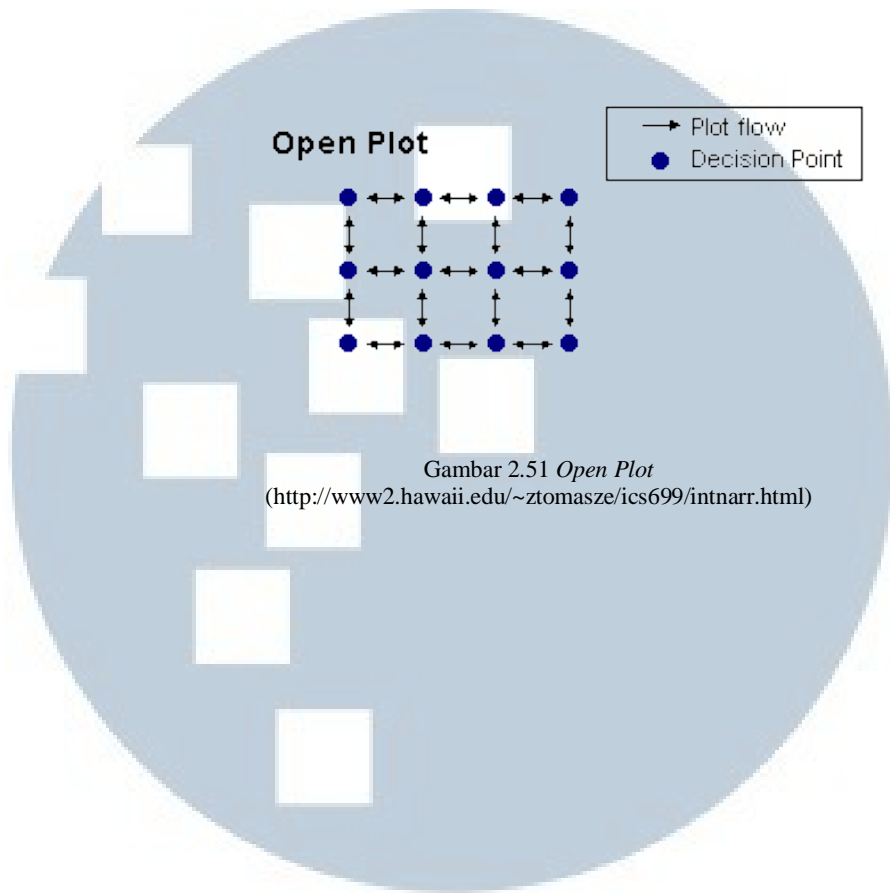
Modulated Plot



Gambar 2.50 Modulated Plot
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

3. Open plot

Struktur *open plot* tidak memiliki satu alur cerita yang tetap. Open plot menyediakan sebuah “dunia” yang harus dijelajahi *user* dan membuat alur cerita mereka sendiri sesuai dengan tujuan *user*. Struktur alur cerita *open plot* memiliki unsur interaktivitas total dan banyak ditemukan dalam *game online* masa kini (Tomaszewski, 2005).



Gambar 2.51 *Open Plot*
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA