



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.

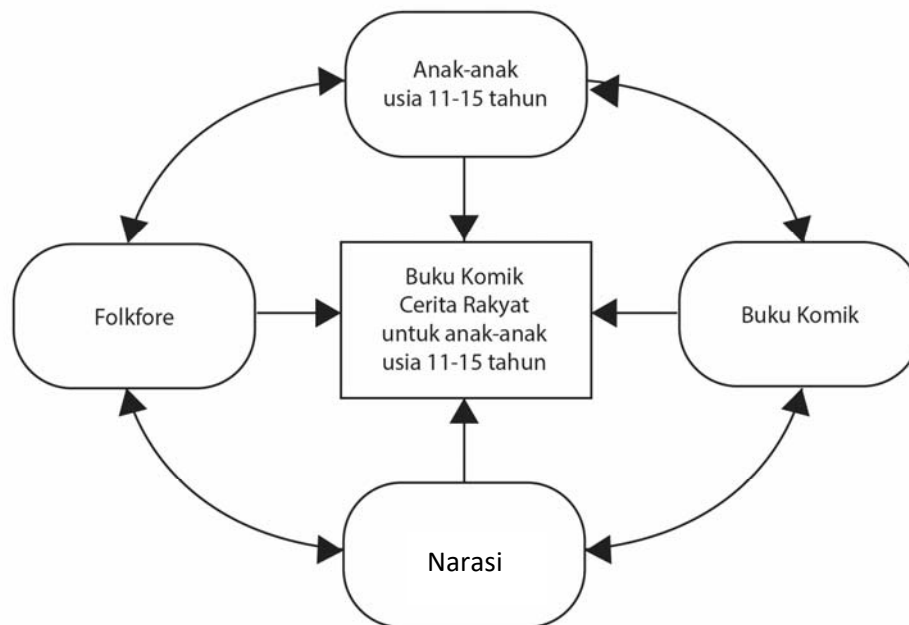
Copyright and reuse:

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

TINJAUAN PUSTAKA

Sebelum menggali lebih dalam mengenai buku cerita anak usia sebelas sampai lima belas tahun secara spesifik, berikut merupakan kerangka teori yang menjadi dasar acuan penelitian bagi penulis.



Bagan 2.1 kerangka teori

Perancangan mengenai buku komik untuk anak usia 11-15 tahun memerlukan teori dasar untuk pembuatannya. Berikut beberapa hal yang akan dibahas di dalam bab ini, akan dijelaskan pengertian mengenai cerita secara umum lalu diakhiri dengan kebudayaan Indonesia yang salah satunya adalah cerita rakyat, lalu akan dijabarkan elemen-elemen yang ada di dalam sebuah cerita seperti macam-macam

karakter dalam sebuah cerita, plot, alur dan *setting*. Hal ini sangat penting agar karya akhir yang dihasilkan akan bermanfaat dan dapat disampaikan secara efektif kepada anak-anak.

2.1 Foklor dalam *Visual Storytelling*

Josepha Sherman dalam bukunya *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology And Folklore* mengatakan bahwa sebuah cerita hadir dalam berbagai aspek manusia, cerita itu dapat diketahui secara turun menurun, atau yang dapat diketahui lewat buku cerita, festival, televisi, ataupun berbagai media lainnya. Cerita merupakan salah satu aktivitas tertua manusia, mungkin setara dengan bahasa yang kita kenal sampai saat ini. Penelitian yang telah dilakukan menemui bahwa cerita tertua diperkirakan sudah ada sejak tahun dua ribu lima ratus enam puluh sebelum masehi, ketika putra dari Pharaoh Khufu bercerita untuk menghibur ayahnya.

(2008, hlm. xvii)

Sebuah cerita merupakan kebiasaan alami yang dimiliki oleh manusia. Cerita yang merupakan kebiasaan alami manusia ini biasanya dimasukan nilai-nilai moral di dalam cerita mereka oleh si pembuat cerita atau orang yang menyampaikan cerita. Hal ini akan lebih mudah diingat oleh pendengarnya jika disampaikan dengan menarik, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada pendengar cerita ataupun pembaca cerita dapat diterima dengan utuh dan efektif.

Seorang folkloris berkebangsawanan Amerika, (Dunedes, 1965, hal.3) melihat folklore dari sisi etimologi, *foklor* berasal dari kata *folk* dan *lore*, mereka memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. *Folk* mempunyai arti kelompok populasi tetapi sudah berubah seiring dengan perkembangan zaman kearah yang lebih baik sedangkan *lore* adalah seni, sastra dan budaya sebagai bentuk ekspresi dari *Folk*, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa folklore adalah ekspresi dari masyarakat yang menghasilkan kekayaan seni, sastra, tradisi, hukum.

Secara lebih sederhana Potter dalam buku (Leach, 1949 , hal.401) berpendapat bahwa folklor atau cerita rakyat adalah cerita dari nenek moyang yang diturunkan turun menurun yang mengandung nilai budaya yang biasanya berupa peninggalan lisan atau tertulis. Pewarisan ini tentunya tidak didapatkan dari waktu yang singkat, tetapi memerlukan waktu yang cukup panjang , sebab itu folklor juga mengandung berbagai kebudayaan yang dimiliki oleh selama nenek moyang kita hidup, walaupun mungkin tidak menyeluruh, tapi pengetahuan yang kita dapat dari folklor ini akan membantu kita untuk sejarah perkembangan yang berguna untuk generasi selanjutnya.

Secara lebih dalam (Yadhnya, 1981, hal.25-28) mengatakan bahwa folklor itu adalah bagian dari kebudayaan yang mempunyai lingkupan yang sangat luas, misalnya dalam tingkah laku, perasaan dan memiliki fungsi yang dapat dijadikan kontrol sosial. Peribahasa salah satu contohnya, yang sering digunakan untuk menunjukkan persetujuan atau kritikan yang dapat digunakan sebagai himbuan ataupun kritikan yang berguna. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa folklor tidak hanya berguna untuk mempelajari cerita-cerita atau

kebudayaan nenek moyang, tetapi folklor juga dapat diambil nilai-nilainya untuk diterapkan dalam masalah-masalah sosial di zaman modern sekarang ini.

Pendapat ketiga ahli ini dapat diambil kesimpulan bahwa *foklore* adalah kekayaan budaya yang dimiliki oleh nenek moyang kita yang memiliki nilai-nilai kebudayaan dan nilai sosial yang harusnya disampaikan ke generasi selanjutnya dengan baik. Sayangnya pada zaman modern ini folklore atau yang sering kita sebut dengan cerita rakyat seakan tenggelam dengan cerita-cerita yang berasal dari luar negeri, yang belum tentu memiliki pesan moral yang dimiliki oleh cerita rakyat Indonesia.

(Jan Harold Brunvand, 1968, hlm. 4) dalam bukunya *The Study of American Folklore* berpendapat bahwa folklor dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

a. folklor lisan (*verbal folkfore*)

foklfore ini dikenal karena penyebarannya secara turun menurun dan secara lisan, seperti contohnya: nyayian rakyat, cerita rakyat, teka-teki rakyat.

b. folklor setengah lisan (*partly verbal folkfore*)

selain penyebarannya secara lisan folklor jenis ini diikuti oleh tindakan seperti kepercayaan, adat kebiasaan, tarian rakyat.

c. folklor bukan lisan

foklor jenis ini tidak diciptakan atau tidak diturunkan dalam bentuk lisan seperti arsitektur rakyat, kerajinan tangan, pakaian dan perhiasan tradisional.

Abdul Chaer dalam bukunya folkfor Betawi (2012,hlm.41-71) menjelaskan bahwa sebuah cerita Betawi terbagi dalam beberapa jenis, yaitu

1. Cerita tradisional

Cerita biasanya keunikan dan tidak bisa diterima secara logis. Namun, cerita tradisional ini memiliki nilai moral atau amant yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Contoh dari cerita tradisional adalah cerita ketimun bongkeng,cerita sepasanga sandal butut, cerita si Entong dsb.

2. Legenda

Legenda ini adalah cerita rakyat yang berhubungan dengan sebuah sejarah, biasanya menceritakan tentang kisah seorang pahlawan. Seperti Si Pitung, Si jampang, Mat item dan Murtado *Macan Kemayoran* merupakan salah satu dari lagenda yang dimiliki rakyat Betawi.

3. Cerita Binatang (fabel)

Cerita ini memiliki tokoh utama seorang binatang, binatang ini memiliki kemampuan untuk berbicara dan bertindak layaknya seorang manusia. Karakternya juga menyerupai manusia seperti baik, jahat, malas. Cerita binatang khususnya di masyarakat Betawi khususnya, biasanya menggunakan binatang kancil, monyet, macan dan lain-lain

4. Cerita di Balik Nama Tempat

Cerita ini biasanya merupakan cerita yang tidak dapat dipikirkan secara logis, biasanya menceritakan tentang asal-usul dari nama tempat seperti Marunda, Pademangan, Jatinegara, Matraman dan lain-lain.

Banyak informasi pada zaman modern ini yang bisa disampaikan kepada masyarakat secara visual, melalui visual, untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu tidak perlu membaca banyak tulisan tetapi hanya lewat gambar dapat mengutarakan banyak informasi. Mindy McAdams dalam situs *mindymcadams* (2011:26 September 2013) ada beberapa hal yang harus diperhatikan mengenai *visual storytelling* antara lain :

1. Mengandung detail sehingga dapat dipercaya oleh pembaca
2. Harus memiliki lebih dari 1 gambar untuk memberikan visualisasi yang jelas kepada pembaca.
3. Cerita tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan dan logis di mata pembaca
4. Harus ada benang merah untuk mengkaitkan seluruh peristiwa dan gambar.

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

2.2 Unsur Cerita

Cerita yang baik pastinya mempunyai beberapa unsur pendukung yang membuat cerita tersebut memiliki keunikan dan membedakan cerita yang satu dengan cerita yang lainnya. Berikut adalah beberapa unsur yang mendukung sebuah cerita

2.2.1 Pembagian karakter dalam sebuah cerita

Dalam sebuah cerita, karakter tentu memegang peranan penting yang menyebabkan cerita itu mempunyai konflik dan penyelesaiannya. Secara jelas (Beiman, 2012, hal.5) mengatakan bahwa sebuah cerita tergantung pada persiapan dan keterampilan pencipta dalam memainkan konflik dan beberapa karakter dalam cerita. tentu ada beberapa karakter yang berdialog dan akhirnya membuat serangkaian kisah.

Karakter yang akan kita kenal lewat cerita-cerita tersebut biasanya lebih dari satu karakter, berikut pembagian beberapa jenis karakter menurut Sony Set dan Sita Sidaharta dalam buku menjadi penulis scenario (2003, hlm.74-75):

a. Protagonis

Karakter yang memiliki sifat yang baik secara. Tokoh ini biasanya menjadi karakter utama dalam sebuah cerita dan juga mendapatkan simpati dan dukungan dari pembaca, mereka biasanya diwakilkan sebagai jagoan, pahlawan, atau orang yang berani bertanggung jawab.

b. Sidekick

Karakter ini biasanya diceritakan sebagai penolong dan pendukung tokoh protagonis. Tokoh ini biasanya bertindak sebagai teman, penolong atau guru yang selalu ada di pihak protagonist.

c. Antagonis

Berlawanan dengan Protagonis, memiliki paham dan pemikiran yang selalu berlawanan dengan karakter Protagonis. Tokoh ini biasanya merupakan tokoh yang jarang digemari oleh pembaca karena selalu mengagalkan semua usaha yang dilakukan tokoh protagonist, tokoh ini digambarkan sebagai musuh, yang selalu berlawanan dengan protagonis.

d. Kontagonis

Tokoh ini biasanya dilambangkan dengan memiliki pemikiran yang licik dan selalu membantu antagonis untuk melawan protagonist.

e. Skeptis

Sesuai dengan namanya, tokoh ini memiliki sifat yang tidak peduli dengan apa yang dilakukan oleh protagonist dan menganggapnya sebagai pecundang. Tokoh ini bukan lawan dari protagonist tetapi dia selalu tidak mendukung dan mencurigai segala tindakan protagonis.

Selain kelima jenis tokoh ini masih ada beberapa jenis karakter lainnya. Tokoh pendukung yang lain bisa bertugas menambahkan motivasi atau tigas kepada

setiap karakter, tetapi dengan kelima karakter diatas susah cukup untuk membuat sebuah konflik dalam cerita.

2.2.2 Plot Cerita

Selain karakter, plot juga memiliki peranan yang penting dalam sebuah cerita. Plot dan karakter seperti sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, dua hal ini saling menunjang untuk terciptanya sebuah cerita. Plot atau alur cerita yang terjadi bisa menyebabkan perubahan pada sifat karakter dalam cerita. Josip Novakovich dalam bukunya *Berguru kepada Sastrawan Dunia* (2003,hlm.103-109) mengatakan bahwa plot merupakan adalah salah satu bagian yang meghubungkan dan menggerakan unsur-unsur dalam bercerita. Beliau membagi plot ke dalam beberapa bagian yaitu :

1. Plot berdasarkan konflik para tokoh

Konflik ini biasanya dimulai ketika tokoh protagonis memiliki masalah dengan tokoh antagonis. Contohnya Manusia lawan dirinya sendiri, manusia lawan alam,masyarakat , mesin, Tuhan, dan semua orang.

2. Plot Non-konfrontasional

Plot ini biasanya dikendalikan oleh sebuah kegiatan rutin yang dilakukan oleh tokoh. Semua kelengkapan cerita merupakan sesuatu yang realistis dan berhubungan erta dengan kehidupan sang tokoh.

3. Plot Kombinasi

Plot ini menggunakan kombinasi dan amsalh yang menggabungkan plot konfrontasional dengan plot non konfrontasional.

Pamela Cleaver mengatakan dalam bukunya *Idea's for children's writers*, dalam buku cerita anak plot terbagi dalam tiga bagian sederhana (2006, hal:15-19)

1. Bagian Awal

Cerita biasanya dimulai dengan :

- a) Pada suatu hari
- b) Pertengkaran antar tokoh
- c) Kedatangan karakter baru

Bagian awal merupakan saat yang sangat penting, karena sebenarnya itu yang menentukan apakah pembaca menyukai buku cerita atau tidak, sehingga harus diperhitungkan dengan matang.

2. Bagian Tengah

Pada bagian ini konflik mulai bermunculan. Bagian ini juga yang memacu ketertarikan pembaca pada cerita yang disajikan. Pada bagian ini tokoh protagonis ditantang untuk melewati beberapa hambatan.

3. Bagian Akhir.

Cerita yang baik selalu diakhiri dengan *ending* yang menengangkan pembacanya. Hal ini bisa diciptakan *black moment*, saat-saat dimana tokoh pahlawan yang diperankan protagonis seakan-akan kalah dan bisa diubah dengan sebuah peristiwa sehingga tokoh protagonis bisa menang melawan tokoh antagonis.

2.3 Budaya Betawi

Yasmine Zaki Shahab dalam situs Info Budaya (2010 : 16 september 2013) mengatakan bahwa kata Betawi berasal dari kata “Batavia” yaitu nama yang pertama kali diberikan kepada Belanda kepada kota Jakarta saat ini. Betawi merupakan suku yang merupakan campuran dari berbagai orang baik dari nusantara maupun dari Bangsa Belanda atau bangsa lain yang datang ke Indonesia. Menurut beliau suku Betawi sudah ada antara tahun 1815-1893. Perkiraan ini didapat berdasarkan sejarah demografi yang dilakukan para sejarawan.

Jakarta merupakan kota yang banyak dieksploitasi oleh para penjajah, oleh sebab itu diangkat beberapa tokoh atau jagoan masyarakat yang mempunyai keberanian untuk membela dan melindungi masyarakat kota Jakarta. Dinas Komunikasi, Informatika dan Kehumasan Pemprov DKI Jakarta dalam Jakarta.co.id (2010, 22 september 2013) mengatakan bahwa para pahlawan ini atau yang sering disebut Jagoan Betawi sudah dipelopori oleh Aki Tirem pada abad 2 masehi. Kebanyakan jagoan Betawi ini berasal dari kampung Kemayoran. Kampung Kemayoran ini dikenal menjadi tempat tinggal jago *maen pukulan* (pencak silat) bernama Murtado.

Murtado merupakan salah satu cerita rakyat Jakarta yang memiliki pesan moral yang dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Murtado adalah seorang anak yang taat kepada orang tua dan disukai oleh para tetangganya. Murtado tinggal di daerah Kemayoran yang saat itu tidak memiliki situasi yang aman karena penjajahan Belanda. Murtado dengan segala keberaniannya selalu melindungi keamanan daerahnya dan berani membela kebenaran, sampai dijuluki

Macan Kemayoran. Julukan *Macan Kemayoran* ini sudah sering dipakai, bahkan sekarang dipakai oleh PERSIJA klub sepakbola nasional, sayangnya cerita Murtado belum banyak diketahui oleh orang banyak.

Dalam PERSIJA.co.id (2013, 23 september 2013) mengatakan bahwa PERSIJA merupakan klub sepak bola Jakarta, PERSIJA sudah berdiri pada zaman Hindia Belanda pada tanggal 28 November 1928, nama awal PERSIJA adalah VIJ (Voetbalbond Indonesische Jacatra). Menjelang Indonesia merdeka, VIJ berubah nama menjadi PERSIJA (Persatuan Sepak bola Indonesia Jakarta) . Semenjak didirikan hingga sekarang Persija banyak mengukir prestasi.

PERSIJA juga memiliki supporter setia yang menamakan diri mereka The Jackmania. Awalnya Jackmania terbentuk dari ide Diza Rasyid Ali, manager PERSIJA saat itu. Jackmania yang membuat PERSIJA akhirnya dijuluki sebagai *Macan Kemayoran*. Sayangnya cerita Murtado *Macan Kemayoran* tidak terpublikasikan dengan baik, sehingga asal usul *Macan Kemayoran* pun jarang diketahui cerita lengkapnya.

2.4 Psikologi anak 11-15 tahun

Carolyn Meggit (2013, 161-190) dalam bukunya memahami perkembangan anak, mengatakan bahwa anak usia 11-15 tahun memiliki beberapa karakteristik yang menjadi ciri khas mereka yang sudah bisa disebut remaja. Anak usia ini mulai memahami motif di balik suatu tindakan, dapat lebih mengekspresikan atau menahan emosi mereka, mulai mengalami konflik antara nilai-nilai yang diajarkan orang tua dengan nilai-nilai yang diyakini oleh teman sebayanya. Hal ini

bisa menimbulkan masalah jika nilai-nilai yang dimiliki lingkungan sekitarnya adalah nilai yang tidak membawa efek yang positif terhadap kehidupan mereka, sehingga pendidik disarankan untuk mendorong anak-anak untuk mulai mencari jawaban lewat buku-buku atau dihimbau bertanya kepada orang tua jika tidak mengerti.

Carolyn (2012, hlm.161-181) juga menjelaskan bahwa anak usia 11-15 tahun ini sudah memiliki perkembangan dalam komunikasi dan berbahasa, mereka sudah mampu untuk memahami makna teks dan menghubungkan dengan konteks. Hal ini menjelaskan bahwa anak-anak usia ini gampang untuk terpengaruh dengan teman sebayanya atau terhadap hal yang mereka anggap sebagai kebenaran, anak-anak usia ini juga mulai mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mereka, hal ini menunjukkan bahwa anak usia ini bisa ditanamkan nilai-nilai moral lewat buku sebagai jawaban atas pertanyaan mereka. Menurut beliau anak-anak usia ini juga mengalami perkembangan secara kognitif, fisik atau psikis.

1. Perkembangan Fisik

Pada umumnya anak usia 11-15 tahun akan bertumbuh lebih cepat dalam pertumbuhan tulang. Proporsi badan anak usia umur 11-15 tahun mulai menyerupai anak dewasa. Mereka mulai mengembangkan keterampilannya untuk menulis dan menggambar secara detail. Pada usia ini mereka mulai merasa janggal dengan kondisi tubuhnya, hal ini mempengaruhi gambaran jati mereka dan psikologis mereka nantinya.

2. Perkembangan kognitif

Perkemabangan anak usia 11-15 tahun mulai ingin untuk memahami motif di balik tindakan seseorang, mereka juga mulai mengalami perkembangan nalar special yaitu kemampuan untuk menarik kesimpulan, mereka sudah mulai belajar untuk berkonsentrasi lama dalam mengejakan sesuatu. Mereka mulai mengalami perubahan emosi yang dapat berubah-ubah antara kegembiraan atau kemurungan.

2.5 Komik

Scott McCloud (2007,hlm.1-2)dalam bukunya *understanding comics: the invisible art* menjelaskan bahwa komik adalah beberapa gambar yang disusun secara sejajar yang ditujukan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Jadi komik bukan hanya sekedar bacaan bergambar yang hanya menceritakan suatu kisah tetapi juga dapat dipakai untuk menyampaikan nilai-nilai atau tujuan yang ingin disampaikan dari pembuat komik kepada pembaca. Di dalam komik juga pembaca juga dapat menikmati dan mengerti pesan yang ingin disampaikan tidak hanya dengan kata-kata tetapi juga gambar yang memudahkan mereka untuk berimajinasi dan menangkap nilai moral dalam cerita.

Menurut Scott McCloud (2012,hlm.3-14) dalam buku *understanding comics*, Komik yang memiliki bingkai, garis dan alur harus disusun berdasarkan intensitas demi kejelasan pembaca. Menurut beliau intensitas adalah teknil visual yang digunakan dalam sebuah panel yang digunakan untuk menambah kontras, keriuhan grafis atau menimbulkan kesan penting dalam sebuah panel. Beberapa teknik itu adalah: kesan kedalaman yang ekstrim agar menimbulkan kesan jauh

atau dekat dan kontras bagi pembaca, yang kedua adalah teknik kontras grafis, walaupun komik sebagian besar memiliki warna hitam-putih tetapi tetap harus diperhatikan penempatan warna, bentuk dan kecerahan sehingga pembaca dapat menikmati gambar yang ada di dalam komik dengan baik. Teknik ketiga adalah menembus pakem, maksudnya adalah beberapa adegan, karakter dan objek dapat ditampilkan

Melebihi batas bingkai untuk menarik perhatian pembaca. Teknik yang berikutnya yang perlu diperhatikan adalah teknik gambar yang canggih tentu tetap dengan ciri khas pembuat komik masing-masing, juga dapat ditambahkan teknik diagonal, teknik ini digunakan untuk memiringkan subjek atau cara pandang.

Dalam komik tentu harus diperhatikan beberapa hal yang mendukung kejelasan agar komunikasi atau nilai utama yang ingin disampaikan kepada pembaca dapat tersampaikan dengan baik, menurut Scott McCloud dalam bukunya membuat komik, (2012, hlm. 10-14) unsur-unsur ini terbagi menjadi lima tipe dasar

1. Pilihan Momen

Dalam tipe ini, harus dapat memisahkan momen yang penting dan momen yang bisa dibuang, sehingga komik berisi tentang hal-hal yang erat kaitannya dengan nilai yang ingin disampaikan.

2. Pilihan Bingkai

Dalam hal ini komik harus dibuat dengan jarak dan sudut pandang yang tepat, juga harus diperhitungkan cara memotong adegannya.

3. Pilihan Citra

Dalam hal ini komik yang dibuat harus digambar dengan karakter, dan lingkungan dalam bingkai yang sudah ditepatkan sebelumnya. Sehingga lingkungan yang digambarkan dapat mendukung adegan yang digambarkan.

4. Pilihan Kata

Kata yang digunakan dalam komik juga harus diperhatikan. Kata yang dipilih juga menentukan informasi penting yang ingin disampaikan kepada pembaca, agar tersampaikan dengan tepat.

5. Pilihan Alur

Pilihan ini juga merupakan unsur yang penting, karena alur ini menuntun pembaca untuk mengikuti urutan panel dalam halaman komik yang dibuat.

Menurut Scott McCloud (2012, hlm.15) panel menentukan pembaca memperhatikan jalannya cerita atau menangkap cerita. Berikut ada beberapa bentuk transisi dari panel ke panel. Bentuk-bentuk tersebut adalah:

1. Momen ke momen

Bentuk panel ini merupakan transisi yang digunakan untuk menimbulkan kesan ketegangan pada pembaca, menggambarkan momen-momen kecil sebagai penanda perpindahan adegan, seperti halnya adegan film yang dituangkan kedalam halaman komik.

Merupakan aksi tokoh yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.



Gambar 2.1 momen ke momen
(Membuat komik, Scott McCloud, 2007)

2. Aksi ke aksi

Panel ini menjunjung nilai efisiensi, dalam panel ini tiap momen menunjukkan aksi tokoh. Setiap panel berfungsi sebagai alur cerita yang membuat cerita berjalan dan membantu menggerakkan plot.



Gambar 2.2 aksi ke aksi
(Membuat komik, Scott McCloud, 2007)

3. Subyek ke Subyek

Transisi ini membuat pembaca untuk mengubah sudut pandang perhatiannya seperlunya, transisi ini sangat efisien dan meningkatkan waktu untuk menggambarkan alur cerita maju dan bergerak lebih cepat. Komik Murtado *Macan Kemayoran* menggunakan transisi subyek ke subyek.



Gambar 2.3 Subyek ke Subyek
(Membuat komik, Scott McCloud, 2007)

4. Lokasi ke lokasi

Transisi ini melintasi perbedaan waktu dan ruang yang sangat berbeda.

Transisi ini membantu meringkas sebuah cerita, transisi ini menggambarkan jarak dan waktu antar lokasi, perubahan yang sangat signifikan sehingga pembaca dapat cepat menangkap jalannya cerita.



Gambar 2.4 Lokasi ke Lokasi
(Membuat komik, Scott McCloud,2007)

5. Aspek ke aspek

Transisi ini menggambarkan tentang serangkaian narasi yang masih dalam satu rangkaian waktu tetapi juga menampilkan lompatan situasi, maksudnya gambar yang diciptakan menimbulkan penekanan suasana hati tokoh dan tempat yang kuat, biasanya jenis panel ini banyak dipakai di Jepang dan Amerika.



Gambar 2.5 Aspek ke Aspek
(Membuat komik, Scott McCloud,2007)

6. Non Sequitur

Transisi ini menggambarkan sesuatu yang lebih abstrak dan tidak memiliki keterikatan yang erat antara 1 gambar dengan gambar yang lainnya. Transisi ini biasanya banyak dalam komik eksperimental yang menyajikan potongan-potongan yang tidak memiliki arti atau tidak masuk akal kedalam suatu rangkaian cerita yang rasional.



Gambar 2.6 Aspek ke Aspek
(Membuat komik, Scott McCloud, 2007)

Tim Redaksi Komik dalam situs jagoan komik (2007 : 26 September 2013) mengatakan bahwa komik dapat dibagi menjadi beberapa jenis seperti:

1. Kartun (*cartoon*)

Komik jenis ini menampilkan karakter yang biasanya menyerupai seorang tokoh yang dikenal masyarakat, biasanya cerita komik ini merupakan seindiran mengenai politik atau cerita yang mengandung humor seperti contohnya komik yang sering dimuat di dalam majalah atau Koran.

2. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik jenis ini berupa penggalan-penggalan adegan yang dibuat menjadi sebuah alur cerita, biasanya bisa cerita yang langsung tamat atau berseri. Komik jenis ini biasanya dimuat dalam tabloid, surat kabar atau majalah. Contohnya : Gibug (komik serial yang dijadikan buku saku) atau panji Koming di surat kabar Kompas.

3. Buku Komik (*Comic Book*)

Komik jenis ini biasanya di kemas dengan sampul dan berisikan gambar-gambar yang disertai tulisan. Komik jenis ini biasanya yang paling di temukan di toko buku. Buku komik ini juga dapat dipisah menjadi : komik kertas tipis (*Trade Paerback*) komik ini berukuran seperti buku biasa dan terkesan cukup tipis, komik ini biasa banyak digemari karena dicetak menggunakan kualitas kertas yang baik sehingga menunjang penampilan buku seperti Kapten Bandung, komik-komik *Marvel* atau *DC*, yang kedua merupakan komik majalah (*Comic Magazine*) komik jenis ini biasanya menggunakan tipe jenis kertas yang lebih tebal sehingga bisa memuat banyak cerita seperti komik *Tin-tin* atau asterisk. Jenis ketiga adalah komik novel grafis (*Graphic Novel*) biasa jenis ini memiliki cerita yang lebih kompleks dan biasa digemari oleh orang dewasa.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA