



### **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.

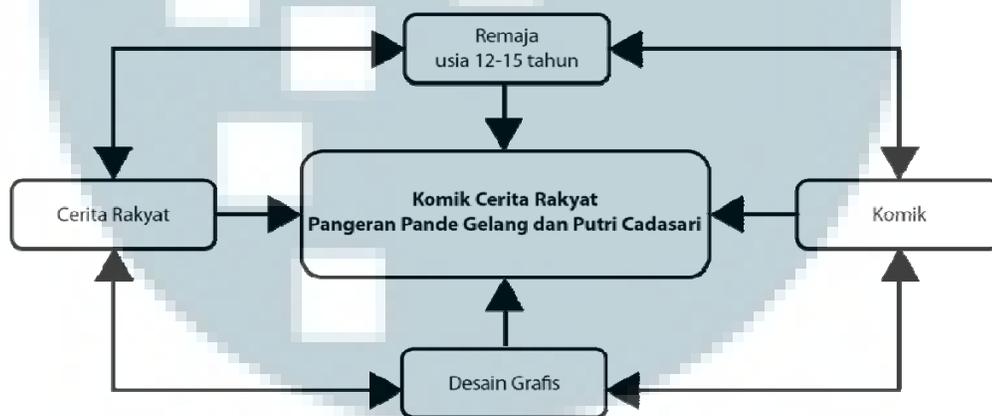
### **Copyright and reuse:**

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

Pendalaman mengenai teori-teori yang digunakan dalam perancangan komik interaktif ini akan dijelaskan dalam beberapa penggolongan pembahasan dengan tujuan memperkuat pedoman dalam pembuatan tugas akhir ini. Secara garis besar pembahasan konsep teori yang akan dijadikan kerangka acuan dalam perancangan adalah pembahasan mengenai cerita rakyat, remaja usia 12-15 tahun, desain grafis dan teori komik itu sendiri.



Gambar 2.1. konsep teori

Pembahasan teori akan diawali mengenai penjabaran apa saja jenis cerita rakyat yang berkembang di lingkungan sekitar kita secara umum. Kemudian juga dilanjutkan bagaimana perkembangannya saat ini, apa saja sebenarnya usaha yang dilakukan untuk pelestarian, dan bagaimana pengetahuan masyarakat mengenai cerita-cerita rakyat yang ada.

Pembahasan selanjutnya akan berbicara mengenai perkembangan remaja yang berada pada usia 12-15 tahun secara garis besar. Menggali bagaimana pola hidup baru mereka didalam dan diluar rumah, baik dari lingkungan pendidikan

dan juga pertemanan. Pembahasan mengenai jenis bacaan apa yang mereka sukai juga sangat penting untuk diketahui, apakah perancangan karya tugas akhir ini memang sesuai untuk ditargetkan pada remaja usia ini.

Pembahasan teori-teori komik yang akan digunakan dalam perancangan ini tentunya dapat dikatakan menjadi fokus utama, karena komik adalah visualisasi akhir yang akan dipertunjukkan. Proses dan juga prinsip dasar dalam pembuatan komik yang dibahas akan memudahkan dalam eksekusi karya nanti dan diharapkan teori-teori yang diaplikasikan pada karya ini akan mendapat respon positif dari penikmatnya.

Pembahasan terakhir adalah bagaimana pengaplikasian ilmu desain grafis yang tetap akan dipergunakan dalam perancangan komik hingga nantinya karya akan ditampilkan dan dipublikasikan, tentunya setelah melalui proses *brainstorming* hingga masuk percetakan.

## **2.1. Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan sebuah kekayaan yang dimiliki suatu daerah atau wilayah tertentu, di Nusantara sendiri kita tahu ada ribuan pembagian daerah jadi terbayang begitu banyaknya cerita rakyat yang dapat terkumpul. Cerita rakyat berkembang biasanya secara lisan, sehingga tidak ada data pasti siapa pengarangnya karena memang dianggap milik bersama, namun dengan berkembangnya budaya modern kini cerita rakyat sudah dalam bentuk tulisan. Bentuk penyebarannya juga kini bukan hanya dengan media lisan melainkan sudah dalam bentuk cetak, memanfaatkan teknologi, seperti jaringan internet ataupun video (Sri, 2002, hlm. ii).

Cerita rakyat sendiri memiliki pengelompokannya masing-masing, pengelompokan itu adalah adat istiadat dan tradisi, dongeng, fabel, hikayat, legenda, dan roman sejarah. Adat istiadat merupakan suatu kebiasaan yang terus diturun temurunkan dan masih berlangsung sampai sekarang. Dongeng adalah sebuah bentuk cerita yang sebenarnya dianggap tidak pernah terjadi, namun lebih berfungsi untuk hiburan atau sindiran. Fabel tidak jauh berbeda dengan dongeng, karena sama-sama tidak terjadi di kehidupan lama, karena pada penceritaannya tokoh seperti tumbuhan dan hewan dapat berbicara atau berfikir layaknya manusia. Hikayat adalah karya sastra yang dibuat demi tujuan pelipur lara, menaikkan semangat juang, atau pun untuk hiburan pesta yang latar ceritanya berupa sejarah ataupun roman fiktif. Legenda merupakan sebuah cerita yang dianggap benar terjadi karena ceritanya masih bersifat keduniawian yang terjadi di masa lalu. Roman sejarah bercerita tentang kisah kepahlawanan yang bukan hanya sebuah fantasi belaka karena bertumpu pada sejarah, sehingga unsur fiksi dan non fiksi berperan dalam jenis cerita ini (Sri, 2002, hlm. ii-iv).

## **2.2. Remaja usia 12-15 tahun**

### **2.2.1. Perkembangan remaja**

Remaja usia 12-15 tahun dalam klasifikasinya adalah masa-masa awal usia remaja dimana pola pikir mereka yang logis sudah sampai pada tahap bisa mereka kemukakan kepada orang lain.

Pada masa awal remaja ini mereka akan berusaha menjadi sosok yang dapat berbaur dengan lingkungan pertemanannya, sehingga tidak jarang mereka akan mengikuti tingkah laku seperti kelompoknya dibandingkan pola keluarganya.

Pada masa awal remaja ini mulai ada pengembangan moral yang dia dapat di lingkungan keluarganya digabung dengan moral yang ada di lingkungan kelompoknya dan sebagian akan tetap bertahan dan sebagiannya akan berubah. Perkembangan remaja yang bisa sangat terpengaruhi dari lingkungan luar ini harus menjadi perhatian dari pihak orang tua agar perkembangan moral, norma dan identitas diri berjalan selaras sesuai harapan orang tua (Singgih, 2008, hlm. 48).

### **2.2.2. Jenis Tema Bacaan**

Pada usia ini remaja yang sudah dapat membaca dengan baik dan benar memiliki pilihannya sendiri untuk tema bacaannya yang ingin mereka konsumsi. Ch. Buhler menggolongkan jenis bacaan apa yang tepat dan sesuai dengan pembagian 5 fase usia. Pertama yaitu tema fantasi untuk usia 2-4 tahun, kedua adalah tema dongeng untuk usia 4-8 tahun, tema petualangan untuk 8-12 tahun, tema kepahlawanan 12-15 tahun, dan tema romantis untuk usia 15-20 tahun.

Pengklasifikasian tersebut menempatkan anak yang berusia 12-15 tahun berada pada penyuka bacaan dengan tema dongeng dan petualangan. Pada usia ini juga remaja menyukai cerita dengan penggambaran berupa karakter tertentu dengan plot cerita yang kuat dan tidak bertele-tele (Joko, 2003, hlm. 63-66).

## **2.3. Desain Grafis**

### **2.3.1. Pengertian Desain Grafis**

Desain merupakan sebuah hal yang melingkupi dalam kehidupan yang memiliki peran sebagai pemecahan atas sebuah masalah dengan solusi yang berdasarkan

pada filosofis dan dengan dukungan disiplin lain yang disajikan secara visual. Desain grafis memiliki empat fungsi dasar dalam kehidupan yaitu sarana informasi, memberi penerangan, sebuah bujukan atau anjuran dan untuk melindungi sesuatu yang perlu dilindungi. Desain sama layaknya disiplin ilmu lain yang membutuhkan teori, metode dan melalui penelitian baik secara kualitatif dan kuantitatif (Yongky, 2006, hlm 34-35).

Komik Ki Pande Gelang yang dibuat ini memiliki tujuan yang sama seperti penjelasan desain grafis diatas yang ingin melindungi sesuatu, yakni kelestarian akan cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Pendekatan perancangan yang dilakukanpun sama-sama menggunakan solusi visual yang sesuai dengan hasil penelitian.

### **2.3.2. Elemen-elemen Desain**

Dalam desain dikenal banyak elemen yang secara langsung pasti digunakan dalam proses mendesain dalam sarana memvisualkan sesuatu. Elemen-elemen desain antara lain titik, garis, bentuk, volume, warna, tekstur, dan *motion*. Perancangan komik ini jelas tidak terlepas dari penggunaan setiap elemen desain yang telah disebutkan diatas (Yongky, 2006, hlm 38-41).

### **2.3.3. Proses Desain Grafis**

Proses-proses yang ditempuh dalam mendesain pada umumnya memiliki tahapan-tahapan yang berawal dari pencarian inspirasi atau ide, pengidentifikasian, pengkonsepan, eksplorasi, pembuatan *dummy*, pengkomunikasian dan produksi. Desain yang akan dibuat demi sebuah kebutuhan sangatlah perlu untuk

dikembangkan dengan cara mencari inspirasi atau ide, bukan menunggu ide itu datang. Desainer harus aktif dalam mencari inspirasi-inspirasi dari berbagai sumber dan kemudian mengembangkannya agar dapat lebih baik.

Desain dibuat demi menyelesaikan masalah yang ada, maka dari itu desainer haruslah pandai dalam mengidentifikasi dan memecahkan sebuah permasalahan supaya dapat mengambil keputusan langkah apa yang selanjutnya akan diambil. Keputusan yang diambil dalam desain yang akan dilaksanakan untuk masa ini haruslah juga mempertimbangkan lingkungan hidup dan desain yang dapat dipraktekkan atau digunakan terus-menerus. Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah pengidentifikasian yaitu mengkonsepkan desain yang akan dibuat dari sebuah visi yang masih abstrak menjadi terstruktur dan nyata dengan cara *brainstorming*.

Proses konseptual sudah dilalui maka yang selanjutnya adalah mengeksplor apakah metode atau media yang digunakan dalam perancangan sudah tepat atau dapat menghambat kepentingan desain. Eksplorasi juga berguna bagi desainer untuk mencoba sesuatu yang belum coba dijelajahi meskipun hasilnya belum dapat diketahui. Desain yang dianggap terbaik setelah mengeksplorasi beberapa alternatif, maka tahap selanjutnya pembuatan *dummy* atau gambaran bentuk contoh hasil desain akhir.

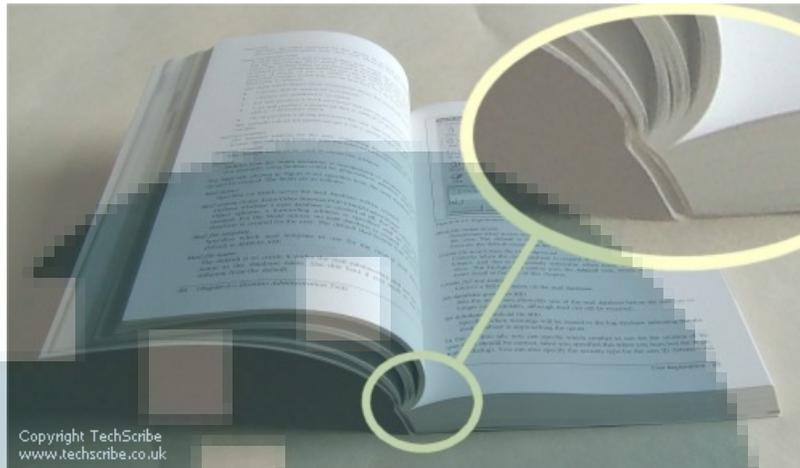
Bentuk contoh desain akhir yang kita buat sudah tervisualisasikan dalam bentuk *dummy*, yang perlu disiapkan seorang desainer adalah mengkomunikasikannya pada orang lain. Desainer harus mampu untuk meyakinkan pendengarnya mengenai bahwa desain ini akan berhasil dengan

menggunakan media yang dapat meyakinkan mereka yaitu media dan metode presentasi yang baik. Tahapan terakhir adalah produksi, peranan desainer dan tim produksi saling melengkapi satu sama lain dimana desainer harus mampu memimpin tim supaya hasil akhir yang didapat sesuai dengan harapan. Pemeriksaan anggaran perlu diperhatikan karena berhubungan dengan material dan kualitas yang akan diperoleh (Yongky, 2006, hlm 56-58).

Proses yang telah dijabarkan diatas tentunya dapat diaplikasikan dalam perancangan sebuah komik, dengan mencari sebuah permasalahan atau ide, yang kemudian dianalisa berdasarkan apakah ide dan permasalahan tersebut mendesak untuk dicarikan solusi atau tidak, lalu pendekatan seperti apa yang digunakan demi mendapatkan sebuah solusi visual yang tepat. Pembuatan konsep tampilan komik dan juga sketsa adalah proses selanjutnya dengan mengedepankan target sasaran dari perancangan tersebut dengan analisis kecenderungan seperti apa yang mereka miliki.

Tahap terakhir dalam pembuatan komik yaitu proses cetak dan penjiilidan, untuk buku sendiri ada beberapa jenis teknik diantaranya:

Jilid lem punggung merupakan penjiilidan merekatkan bagian punggung atau sisi kiri atau kanan buku. Proses penjiilidan cara ini biasanya dilakukan secara masinal dan juga manual, masinal adalah proses penggunaan mesin dan semi manual proses potong dilakukan dengan tangan namun pengeleman dengan menggunakan alat.



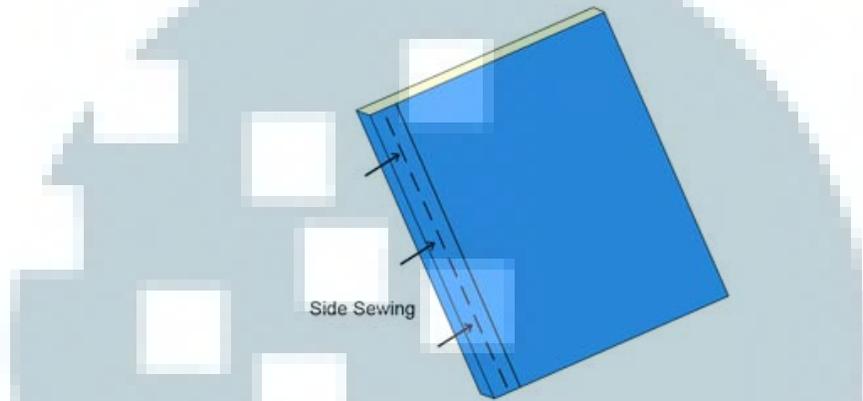
**Gambar 2.2. Jilid lem**  
(sumber : [www.techscribe.co.uk](http://www.techscribe.co.uk))

Jilid kawat merupakan jenis penjilidan selanjutnya yaitu proses yang penjilidannya menggunakan kawat untuk menyatukan buku pada punggung buku yang tidak terlalu tebal. Proses penjilidan ini dapat dilakukan dengan manual ataupun dengan mesin. Jenis penjilidan ini biasanya hanya mampu menjilid buku dengan ketebalan 60 halaman.



**Gambar 2.3. Jilid kawat**  
(sumber : [www.techscribe.co.uk](http://www.techscribe.co.uk))

Side stitching merupakan penjilidan dengan kawat steples yang dilakukan dari sisi pinggir buku dengan ketebalan buku tertentu berdasarkan seberapa sanggup kawat dapat menyatukan sebuah buku.



**Gambar 2.4.** Site stitching  
(sumber : [www.techscribe.co.uk](http://www.techscribe.co.uk))

Jilid spiral merupakan penjilidan dengan menggunakan kawat spiral yang menyesuaikan panjang atau lebar buku. Bentuk dari kawat spiral yang melingkar, membuat ada daya maksimal jumlah halaman yang mampu dijilid yaitu kurang lebih 100 halaman.



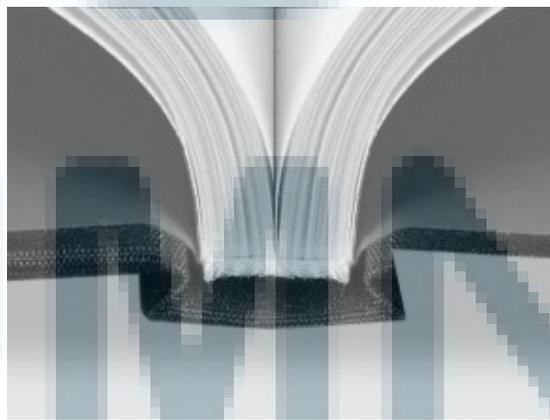
**Gambar 2.5.** Jilid spiral  
(sumber : [www.techscribe.co.uk](http://www.techscribe.co.uk))

Teknik jilid ring binding menggunakan media cover yang dapat dihorizontalkan secara sempurna, sehingga buku yang dijid dengan cara ini pun dapat dibuka secara penuh halaman kiri dan kananya.



**Gambar 2.6.** Jilid ring  
(sumber : [www.techscribe.co.uk](http://www.techscribe.co.uk))

Case binding merupakan teknik penjilidan buku dengan mengikat buku yang keras agar kokoh dalam proses selanjutnya yaitu penggabungan beberapa ikutan buku yang disusun menjadi satu yang kemudian punggung buku dilem (Anne, 2013, hlm 137-144) .



**Gambar 2.7.** Case binding  
(sumber : [www.techscribe.co.uk](http://www.techscribe.co.uk))

Dari pemaparan beberapa jenis teknik *finishing* dari buku, teknik yang paling sering digunakan untuk komik adalah jilid lem punggung dan jilid kawat.

Komik Ki Pande Gelang sendiri memiliki struktur yaitu halaman sampul depan belakang dan jumlah halaman 40, dengan pembagian 36 halaman untuk gambar dan jalan cerita, 3 halaman untuk pembukaan seperti narasi dan juga pengenalan tokoh dan 1 halaman untuk penutup. Teknik jilid kawat merupakan teknik paling cocok untuk komik Ki Pande Gelang jika dilihat dari struktur dan juga tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan komik ini. Perbandingan biaya produksi antara jilid lem punggung dan jilid kawat menjadi pertimbangan karena komik ini lebih baik bila diproduksi dengan biaya yang rendah, dan teknik jilid kawat dapat menjadi pilihan.

#### **2.4. Komik**

Orang lebih sering memandang komik dengan sebelah mata terutama untuk kalangan dewasa, komik yang dianggap adalah bacaan anak-anak, miskin seni dan bahasa dengan cerita yang sederhana, dan harganya murah. Komik itu sendiri sebenarnya adalah susunan gambar yang terjukstaposisi atau dengan kata lain sebuah seni yang berurutan, dan hal semacam itu pada dasarnya sudah sangat lama diterapkan. Gambar yang memiliki makna karena ada gambar-gambar lainnya yang menyertainya sudah diaplikasikan sejak ribuan tahun lalu untuk mengabadikan suatu peristiwa atau untuk informasi bagi generasi mendatang. Pada masa modern seperti saat ini pun hal yang menyerupai dengan komik, misalnya info tata cara penggunaan sesuatu yang kurang umum di masyarakat disampaikan dengan visualisasi gambar yang berurutan satu sama lain (scott, 1993, hlm. 3-20).

Komik pada dasarnya merupakan sebuah perbendaharaan, maksudnya adalah penggunaan icon, yaitu pencitraan yang dirancang menyerupai subjeknya. Tingkat kemiripan yang diciptakan pun beragam, mulai dari yang mirip sampai yang jauh kemiripannya, tetapi karena pengaruhnya sangat kuat orang masih dapat mengidentifikasi subjek apa itu sebenarnya. Bentuk nyata dari pernyataan tersebut adalah gaya karakter kartun yang digunakan dalam komik, dengan melihatnya yang tampilannya kebanyakan sudah disederhanakan kita tetap tahu representasi dari apa itu di dunia nyata (Scott, 1993, hlm. 26-31).

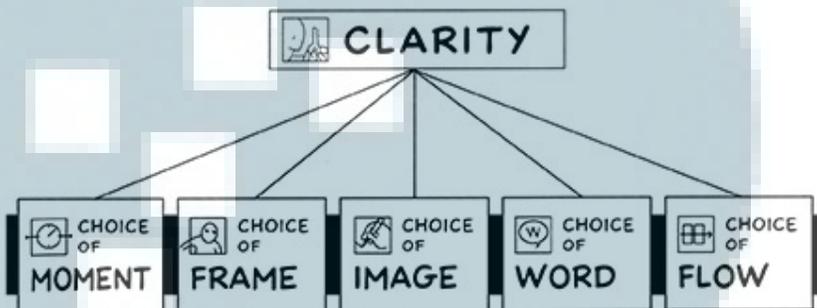


**Gambar 2.8.** Perbendaharaan dalam komik  
(sumber : *Understanding comic* – Scott McCloud)

#### 2.4.1. Prinsip dasar pembuatan komik

Aspek-aspek pembuatan komik yang baik untuk ditempuh adalah proses yang nantinya akan menghasilkan sebuah penjelasan mengenai ide cerita yang telah kita miliki yang disampaikan dalam bentuk gambar yang berurutan didukung dengan kata-kata dengan kejelasan yang baik. Langkah yang harus ditempuh dalam usaha mencapai kejelasan komik adalah dengan memperhatikan 5 hal yaitu pemilihan momentum, penggunaan panel-panel komik, pemilihan gambar, penggunaan dialog, dan juga pemilihan arus cerita (Scott, 2006, hlm. 9-10). Pemilihan momentum yang akan dijadikan sebagai jalan cerita, haruslah tersampaikan secara jelas karena dalam sebuah awalan menuju akhir pasti dapat

dipilih beberapa adegan dan bila salah satu adegan dihilangkan akan berakibat pada cerita. Adegan adegan yang ingin disampaikan dalam komik pastinya tergambar dalam runtutan panel yang saling bertransisi. Transisi panel ke panel yang ada dalam komik sendiri pun terbagi dalam enam jenis transisi, yaitu momen ke momen, aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek, dan non sequitur.



**Gambar 2.9.** prinsip kejelasan dalam komik  
(sumber : *Understanding comic* – Scott McCloud)

Transisi dari momen ke momen merupakan transisi yang ingin menggambarkan setiap momen yang ada pada sebuah adegan, dengan kata lain sebuah penekanan sebuah aksi atau kejadian. Transisi aksi ke aksi adalah transisi yang dikatakan efisien karena hanya mengambil satu moment per adegan namun tetap dapat memberikan kejelasan. Transisi subjek ke subjek merupakan peralihan dari subjek yang satu ke subjek yang lain dalam sebuah adegan yang dimana mereka sedang bersamaan, dengan pengambilan gambar dari sudut pandang yang berbeda pastinya. Transisi adegan ke adegan disini berarti terjadi sebuah lompatan momentum yang jauh, karena memang antara momen ke momen itu tidak ada adegan yang cukup berarti. Transisi aspek ke aspek adalah transisi yang menggambarkan sebuah momentum yang hampir bersamaan namun mengambil

dari aspek yang berbeda-beda, seperti peralihan dari suasana menuju subjek lalu menuju suasana lagi lalu menuju ekspresi. Transisi sequitur adalah transisi dari panel ke panel yang tergolong eksperimental karena tidak ada hubungan satu sama lain antar panel (Scott, 2006, hlm. 15-17).



**Gambar 2.10.** macam-macam transisi dalam komik  
(sumber : *Understanding comic* – Scott McCloud)

Jenis-jenis transisi yang telah dijelaskan diatas, ada 3 jenis transisi yang paling sering digunakan yaitu *action to action*, *subject to subject*, dan *scene to scene*. Gaya komik Amerika dan Eropa dapat dikatakan mereka benar-benar hanya menggunakan 3 jenis transisi tersebut dalam pembuatan komik, sementara komik Jepang masih memasukan keenam jenis transisi tersebut (Scott, 1993, hlm. 75-80).

Pedoman selanjutnya yang harus ditempuh agar komik yang dibuat dapat membuat pembaca sangat menikmatinya adalah penggunaan panel-panel komik yang berubah dan variatif dengan sudut pandang yang bermacam-macam. Beberapa sudut pandang yang biasa digunakan dalam panel-panel komik antara lain *eye level*, *worm level*, *bird level*, *establishing shot*, *close up* dan *extreme close up*.



**Gambar 2.11.** *eye level* dan *medium shot* dalam komik (sumber : Manga SlamDunk)



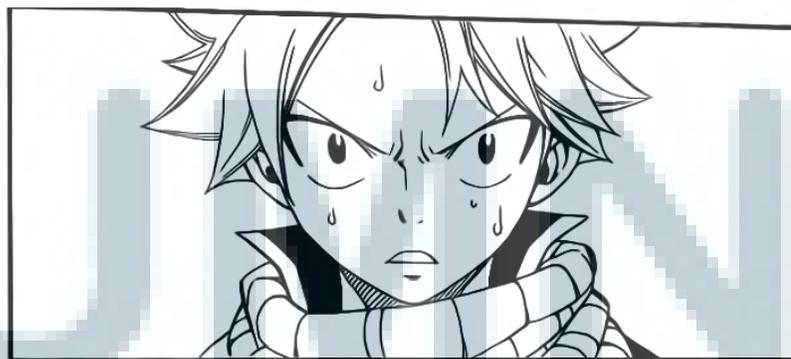
**Gambar 2.12.** *bird level* dalam komik  
(sumber : yaayaayaa.deviantart.com)



**Gambar 2.13.** *worm level* dalam komik  
(sumber : www.pinterest.com/stumcm/stuart)



**Gambar 2.14.** *establishing shot* dalam komik  
(Sumber : <http://www.comicsreporter.com>)



**Gambar 2.15.** *close up* dalam komik  
(sumber : Fairy Tail Manga)



Gambar 2.16. *extreme close up* dalam komik  
(sumber : Fairy Tail Manga)

#### 2.4.2. Elemen-elemen komik

Perancangan sebuah komik tidak luput dari empat elemen utama untuk membangun sebuah satu kesatuan komik yang baik dan dapat secara mudah dipahami oleh pembacanya yang terpapar dalam buku *Yuk, Bikin Komik* karya Dwi Koendoro, keempat elemen tersebut adalah :

##### 1. Gambar

Peranan gambar jelas terasa amat penting dalam komik, kerana tanpa gambar, sebuah cerita tidak dapat disebut sebuah komik, bahkan terkadang peran gambar dapat berdiri sendiri tanpa butuh elemen pendukung lainnya misalnya komik tanpa dialog.



Gambar 2.17. komik tanpa dialog  
(sumber: [www.callouscomics.com](http://www.callouscomics.com))

## 2. Tulisan atau teks

Beberapa jenis tulisan yang ada dalam komik yaitu, penggunaan dialog, penjelasan berupa narasi dan juga efek suara yang ditampilkan dalam bentuk teks.

## 3. Balon kata

Balon kata merupakan tempat dimana komikus dapat meletakkan dialog yang dibicarakan karakter yang ada dalam komik. Perkembangan jenis bentuk balon kata terus berkembang dan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan dunia komik.

## 4. Frame

Frame merupakan sarana dimana gambar-gambar dalam komik dipisahkan, namun dari pemisahan tersebut seolah ada rentan waktu yang memunculkan imajinasi si pembaca dalam melihat pergerakan cerita komik (Dwi, 2007, hlm 30-45).

# UMMN