

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Poin ini menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi dari penelitian untuk memudahkan peneliti memahami alur penelitian serta cara pikir peneliti terdahulu, penelitian yang dipilih merupakan penelitian yang mengangkat topik atau tema yang relevan dengan Analisa komik atau karakter dalam komik. Selain itu, peneliti juga memfokuskan metode penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori manga matrix, arketipe, teori elemen visual komik dari Scott McCloud dan William Eisner. Berikut penelitian dan jurnal ilmiah yang dipilih oleh peneliti.

Jurnal ilmiah pertama adalah jurnal ilmiah berjudul Analisis Visual Karakter Sri Asih *Celestial Goddess* dengan Teori Manga Matrix dari Dwan Kumara Tyagi dan Fitri Murfianti. Dalam jurnal ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan juga teori manga matrix dalam melakukan analisis visual dari karakter yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di Institut Seni Indonesia, Surakarta pada tahun 2021. Penelitian pada jurnal ini menemukan dengan menggunakan teori manga matrix, karakter Sri Asih dapat dilihat sebagai karakter dengan bentuk manusia sepenuhnya, dengan ciri yang memiliki badan tinggi dan ramping (*Fixed Form*), dan penggambaran visualisasi karakter yang mengarah ke gaya manga, yaitu gaya komik yang tidak realis dan juga tidak juga kartunis, tetapi memiliki gaya semi-realism. Kemudian pada Costume Matrix (kostum), Sri Asih adalah karakter yang sangat glamour, menggambarkan kemewahan, kecantikan dan *fashionable*. Sri Asih mengenakan anting dan juga ear cuff, dimana *ear cuff* pernah menjadi sebuah trend di kalangan artis dan model di Hollywood. Kemudian pada wajah Sri Asih terutama di area mata, terdapat sebuah eye *shadow*, yaitu make up khusus wanita yang bertujuan untuk mempercantik area mata dan menarik perhatian sekitar atas keindahan matanya. Dan pada pakaian yang digunakan, Sri Asih ini memang ditujukan sebagai sebuah perempuan yang sangar namun *stylish*,

terlihat dari gaya kostum yang dimulai dari gaun halter, hingga kaki yang menggunakan ankle boots, semua itu adalah gaya berpakaian untuk orang-orang fashionista, model, atau orang yang mengikuti trend berpakaian yang biasanya terlihat pada acara redcarpet untuk memperlihatkan kecantikannya dan warna hitam juga menunjukkan ketajaman karakter Sri Asih dengan celana skinny yang dipadukan dengan ankle boots-nya, baju yang dikenakan pun adalah jenis halter dimana baju ini ditujukan untuk menonjolkan leher dan bahu agar terlihat lebih seksi. Jadi, Sri Asih versi terbaru ini adalah karakter yang diciptakan atau disajikan khusus untuk kalangan anak muda, sebagai *superhero* perempuan muda yang cantik, seksi, dan *fashionable*, dengan segala aksinya.

Jurnal ilmiah kedua adalah jurnal ilmiah yang meneliti mengenai analisis Perubahan desain karakter dalam gim *Final Fantasy VII Remake* berdasarkan pendekatan manga matrix oleh Ika Resmika Andelina. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dibantu dengan teori manga matrix dan teori archetype untuk membedah teorinya. Penelitian ini dirilis oleh Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain pada tahun 2021. Dalam jurnal penelitian ini ditemukan bahwa penggambaran bentuk visual karakter mengalami perubahan gaya dari anime manga menjadi gaya yang lebih realistis. Secara desain karakter, karakter Aerith dan Tifa ternyata masih memiliki kesesuaian dengan tipe arketipe sifat mereka, namun terdapat kombinasi arketipe yang tidak divisualisasikan ke dalam visual karakter dapat menambah keunikan karakter, membuatnya menjadi berbeda dengan stereotip yang ada di dalam masyarakat dan mendapatkan respon positif dari para pemain gimnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penggunaan pendekatan manga matrix dalam penggambaran visual karakter dapat membuat desain visual yang lebih terstruktur dan terperinci, terutama dalam membedah karakter secara lebih mendalam. Penggarapan sifat karakter melalui *personality matrix* yang kemudian diperkuat dengan arketipe dapat membuat sebuah karakter menjadi lebih hidup dan tidak 2 dimensional. Terutama jika menggunakan beberapa kombinasi jenis arketipe, agar dapat memperdalam sifat pembentuk kepribadian karakter, sehingga dapat membuat sebuah karakter menjadi lebih terasa nyata. Penambahan

arketipe yang sebenarnya bertolak belakang dengan tampilan visual karakter juga menambah keterkejutan yang akan dirasakan oleh audiens. Dalam kasus Final Fantasy VII, hal ini terjadi karena stereotip yang terjadi di audiens bahwa karakter dengan tampilan feminin dan lembut cenderung lemah dan tidak bisa membela diri, sedangkan karakter berpenampilan terbuka dan Dewasa digambarkan periang, terbuka dan tidak pemalu. Dengan pemanfaatan arketipe yang berlawanan dengan stereotip ini karakter Aerith dan Tifa mendapat respon positif di audiens. Teknik ini dilakukan dalam pembuatan karakter agar karakter menjadi lebih hidup dan tidak terlihat datar dan terlalu sempurna. Karakter akan terlihat lebih manusiawi, sehingga mendapat simpati dan kedekatan dengan pemain yang merasa bahwa karakter-karakter ini lebih berkesan nyata dan mendapat respon positif dari audiens.

Jurnal ilmiah ke tiga adalah jurnal ilmiah yang meneliti mengenai kajian desain karakter persona 4 berdasarkan pendekatan Archetype dan Manga Matrix oleh Ika Resmika Andelina yang dipublish pada tahun 2020 oleh universitas Bunda Mulia, Serpong. Jurnal ini menemukan bahwa penggunaan teori archetype yang dimiliki Jung dapat membuat sebuah karakter terlihat lebih hidup, sehingga membuat karakter terlihat lebih manusiawi dan menarik. Secara desain visual, hasil analisis karakter menggunakan metode manga matrix menunjukkan bahwa Yu Narukami dan Izanagi adalah karakter dengan bentuk dasar manusia dan humanoid. Kombinasi yang paling menonjol terlihat pada kostum. Kostum karakter dirancang dengan memakai banyak referensi, dan bukan hanya berdasarkan referensi dari karakter sebelumnya saja, namun memasukkan banyak elemen ke dalamnya. Sebagai langkah konseptualisasi, karakter yang sudah dirancang berdasarkan referensi tersebut, dikembangkan dengan memasukkan elemen-elemen intertekstual. Elemen-elemen intertekstual ini dapat berupa budaya, mitos, sejarah, dan sebagainya. Teks-teks ini yang kemudian dikombinasi sehingga membangun sebuah konsep karakter. Hal ini dapat dilihat terutama pada karakter Izanagi. Dapat disimpulkan, bahwa dalam penciptaan desain karakter harus memiliki banyak referensi penciptaan, bukan hanya dalam segi tampilan visual saja, namun referensi dari konseptual latar belakang karakter yang bisa berdasarkan dari banyak hal, baik

sejarah asal muasal, lokasi, mitos, budaya pop kultur dan sebagainya. Dan didukung dengan pembuatan penokohan karakter yang dibangun menggunakan pendekatan kombinasi archetype agar meminimalisir terjadinya klise. Diharapkan dengan penambahan-penambahan hal diluar segi visual ini karakter akan menjadi lebih menarik di mata konsumen.

Penelitian ke empat adalah penelitian dari Adora Beata Bethari dengan topik penelitian mengenai Stereotip Pahlawan Super Dalam Karakter Superman di buku Komik the Death of Superman dimana peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dibantu dengan teori pedoman seperti teori Stereotip dan teori komik dari Will Eisner untuk menganalisis permasalahan penelitian mengenai tokoh pahlawan super dalam komik. Penelitian ini dilakukan di kampus unikom pada tahun 2018 dimana peneliti, Adora Beathari menemukan bahwa stereotip dalam buku komik the Death of Superman mewakili maskulinitas dalam tokoh pahlawan super. Representasi stereotip dalam tokoh Superman sebagai pahlawan super pria diidentifikasi dari penampilan fisik, perilaku fisik, cara berkomunikasi dan kepribadian.

Pertama, karisma dan maskulin Superman disajikan sebagai fitur wajah gaya barat, rambut hitam, dengan otot yang menonjol. Selain itu, stereotip maskulinitas diperlihatkan pada kostum Superman yang menutupi semua tubuhnya. Baju yang Superman pakai sangat ketat sehingga membentuk dan memperlihatkan lekuk otot-ototnya. Bukan hanya baju yang ketat, Superman menggunakan sepatu merah dan jubah. Kedua, perilaku Superman yang disajikan dalam buku komik menunjukkan sebagai pahlawan super pria yang sangat kuat dengan perilaku yang mendominasi tokoh lain. Bukan hanya mendominasi, Superman menjadi pemimpin untuk tokoh lain dalam buku komik the Death of Superman. Namun stereotipnya ada yang berbeda dengan karakteristik tentang perilaku fisiknya.

Perbedaan ini nampak jelas dengan perilaku Superman yang mudah mengambil keputusan dengan mengikuti egonya yaitu mengalahkan musuhnya. Penggunaan stereotip yang digambarkan dalam buku komik memberikan informasi

tentang kepribadian tokoh Superman untuk pembaca. Kepribadian Superman yang tangguh dan asertif membuat dirinya tegas dibandingkan tokoh lain. Dengan perilaku yang mendominasi dan kepribadian yang tangguh dan asertif, Superman adalah pahlawan super yang berani dan sangat percaya diri dengan kekuatannya. Oleh karena itu, perilaku komunikatif Superman suka memerintah tokoh lain dan mengancam penjahat super. Dengan demikian, buku komik memperkenalkan stereotip pada pria yang menjadi pahlawan super dan Superman memperkenalkan stereotip maskulinitas yang ada pada buku komik. Penelitian ini terbilang sangat membantu dalam memperdalam Analisa mengenai karakter dalam komik, namun penelitian ini kurang mendalami Analisa visual pada karakter yang dirasa oleh penulis dapat lebih didalami lagi menggunakan teori yang membedah Analisa visual.

Penelitian kelima dari Olivine Alifaprilina Supriadi yang membahas mengenai Kajian Visual Komik Roman Kontemporer Indonesia Tahun 2014-2019 Studi Kasus: Grey & Jingga. Olivine Alifaprilina menggunakan metode penelitian kualitatif dengan strategi penelitian studi kasus dan pendekatan penelitian multidisipliner. Penelitian ini dilakukan di kampus unikom pada tahun 2019, dalam penelitian ini, peneliti yaitu Olivine Alifaprilina Supriadi menemukan bahwa komik adalah media komunikasi yang menyampaikan pesan melalui rangkaian gambar dan teks. Salah satu genre yang populer di kalangan masyarakat adalah roman remaja yang mengisahkan cerita-cerita cinta. Terdapat perbedaan elemen visual yang cukup kentara antara komik roman remaja Jan Mintaraga, yang menjadi representasi komik roman paling populer di zaman itu, dengan Grey & Jingga, komik strip yang terkenal di kalangan penikmat komik generasi muda.

Perbedaan visual tersebut menunjukkan kecenderungan dan faktor-faktor fenomena perubahan yang terjadi di masyarakat dalam kurun waktu sekian tahun. Elemen visual yang mengalami perubahan adalah dari aspek ilustrasi, tata letak panel, teknik pewarnaan sampul, serta tipografi. Elemen yang tetap tidak berubah adalah dimensi komik. Elemen yang dulu tidak ada, dan sekarang muncul di komik roman remaja era kontemporer adalah penambahan onomatope. Elemen ilustrasi

mengalami pergeseran dari gaya kebarat-baratan yang realis, ke gaya manga yang sederhana. Hal ini disebabkan oleh masuknya komik impor terjemahan Jepang ke Indonesia dan menjadi industri tetap, lalu secara langsung membuat masyarakat, khususnya generasi muda, lebih familiar dengan gaya manga. Elemen format panel juga cenderung mengikuti struktur yonkoma (4 panel) dari Jepang, yang merupakan skema ideal komik strip.

Elemen selanjutnya yang berubah adalah teknik pengaplikasian warna yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan seni digital, sehingga komikus generasi baru punya keleluasaan dalam memilih skema warna dan memanipulasi teknik. Elemen lain yang berubah adalah tipografi, yaitu pergeseran trend typeface yang digunakan; dari serif ke sans-serif. Penambahan elemen onomatope adalah bentuk dari unsur pendukung terhadap gaya gambar yang sederhana, sehingga lebih mudah untuk memperlihatkan efek melalui onomatope (efek suara), daripada lewat narasi. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa komikus generasi baru mengedepankan konsep praktis dan cepat dalam membuat komik karena adanya akses mudah ke media, teknologi serba cepat, dan pembaca generasi milenial yang juga menuntut kecepatan.

Dari segi teknis dan keleluasaan serta kebebasan dalam berkarya, teknologi merupakan alat bantu yang sangat signifikan. Namun, efek negatif dari hal ini adalah munculnya generasi yang kurang bisa berimajinasi dan berkhayal, karena apa-apa yang mereka lihat sudah menjadi representasi asli dari ide si komikus. Misalnya, pada komik zaman dulu banyak ditemukan narasi panjang untuk menjelaskan suatu panel. Hal yang tertulis dalam narasi tidak semuanya digambar dalam panel sehingga pada beberapa bagian, pembaca harus berkhayal sendiri tentang apa yang terjadi. Ini memberi tiap orang pengalaman membaca yang berbeda, tergantung dari bagaimana mereka menginterpretasi narasi yang diberikan oleh komikus. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian terdahulu yang sangat berguna bagi peneliti sebagai pedoman penelitian untuk membandingkan cara berfikir dan teori-teori yang dapat membantu penelitian. Meskipun begitu, peneliti

merasa penelitian ini dapat lebih diperdalam dengan fokus kepada analisis visual karakter pada komik.

Selain penelitian dan jurnal ilmiah yang sudah dijabarkan diatas, peneliti juga menggunakan beberapa refrensi penelitian lainnya namun tidak terlalu signifikan seperti penelitian – penelitian diatas. Namun, peneliti merasa bahwa semua sumber yang digunakan oleh peneliti sangat membantu dalam proses berpikir dan pemecahan masalah penelitian.

2.2. Komik

Menurut McCloud, komik adalah suatu gambar yang tersusun yang menghasilkan sebuah kekontrasan antara gambar satu dan lainnya. Komik dapat menjadi sebuah wadah penyampaian pesan dan bertujuan untuk memancing pendapat dan tanggapan dalam unsur estetika komik dari pembacanya. (McCloud & Martin, 2018). Jukstaposisi adalah pengertian pada komik dan dipakai untuk memberi pesan pada gambar atau dengan kata lain memberikan pesan tersirat dari gambar yang ditata pada tempat dan jarak. Bertujuan supaya kontras antara gambar dan hal lainnya dan berkesan tertentu. (McCloud & Martin, 2018)



Gambar 2.1 Contoh Sekuens dalam Komik
Heroic Age: Prince of Power

Sumber: Marvel.Com

Komik mempunyai sejumlah genre dan unsur cerita yang bertujuan untuk ditentukannya gaya menyampaikan kisah dan tokohnya. Genre berfungsi membagi komik menjadi beberapa bagian sesuai sasaran pembacanya. Kategorisasi ini

memberi identitas pada komik dan pembaca mudah untuk mencari genre yang mereka minati. komik yang bergenre sains fiksi atau berisi cerita yang tidak nyata adalah *genre* yang menggambarkan cerita masa depan dan masa lalu yang dibubuhi oleh ilmu sihir atau makhluk yang absurd didalam ceritanya dan tokoh yang berperan memiliki kekuatan khusus dan tampak menyeramkan. Ada banyak narasi, seperti silent comic atau komik bisu berciri khas yaitu hanya memakai gambar yang disusun dengan gesture dan mimik tokoh (McCloud & Martin, 2018). Ada juga format komik bernarasi biasanya terletak pada balon kata yang berfungsi untuk media penyampaian pesan dialog berbentuk tulisan yang menggambarkan perkataan dan keadaan tokoh tersebut. Tillman (2011) menjelaskan bahwa komik adalah rangkaian gambar yang memiliki sebuah kisah dan dituangkan dalam cerita. Contoh penerbitan komik pertama pada jaman dahulu/purba yaitu coreta pada dinding gua. Narasinya dibentuk dari sejumlah paner supaya mengutarakan pesan pada gambar sekuensial yaitu gambar yang terkumpul dan terangkai sedemikian rupa sehingga membentuk susunan yang mengarahkan alur kejadian. Panel yang tersusun baik membuat pesannya tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

2.2.1. Narasi dalam Komik

Narasi adalah tulisan atau perkataan yang ada pangkal dan ujungnya. Berfungsi sebagai sebuah alat untuk menjalani suatu cerita, dan untuk bercerita tentang kejadian yang terangkai pada susunan waktu tertentu (Eisner, 1985). Narasi juga bertujuan untuk memaparkan suatau perilaku tokoh guna menuntaskan masalah. Fungsi narasi bagi penokohan adalah untuk mengarahkan perjalanan dan perkembangan tokoh pada cerita. Narasi yang baik dan benar adalah suatu syarat untuk menciptakan cerita yang baik, mudah dipahami dan resapi (Eisner, 1985).

2.2.2. Elemen Visual Komik

Elemen visual adalah elemen yang dapat dilihat secara visual dalam komik (Eisner, 1985). Elemen-elemen visual komik ini memiliki dasar yang sama dan hanya berbeda dalam terminologi, baik menurut Eisner ataupun

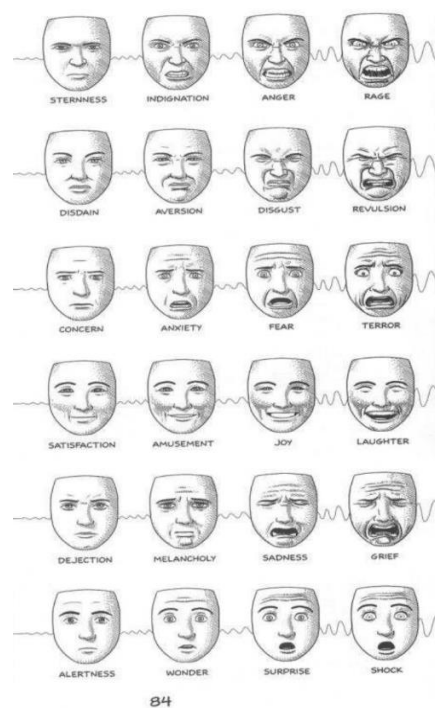
McCloud. Elemen tersebut meliputi gambar, kata (phonogram), serta panel. Setiap panel terjuxtaposisi dengan panel lain untuk merangkai cerita yang berkesinambungan, Eisner menyebut gambar sebagai perumpamaan (imagery) yang merupakan mimesis dan dari dunia nyata manusia ditransfer dalam bidang dua dimensi secara ikonik. Eisner membagi dua elemen penting dalam komik, yaitu gambar (*picture*) dan kata (*word*). (Eisner, 1985)

Tetapi McCloud berbeda, karena memasukkan kata sebagai lambang. Adapun suara yang dirubah kedalam bentuk grafis berupa phonogram. Phonogram itu kemudian dikategorikan ke dalam sebuah ruang berupa balon kata yang merujuk pada dialog atau ujaran, serta caption yang berisi narasi. Adapula istilah “onomatopoeia” yang secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang berarti pembentukan kata. Dalam bahasa Prancis, istilah tersebut lebih dikenal dengan istilah onomatopé. Onomatope merupakan istilah yang merujuk pada bunyi-bunyi yang ada di alam dan suara-suara yang meniru sesuatu yang didengar (Mounin, 2000). Meskipun dalam komik memiliki berbagai istilah dari beberapa ahli, pada intinya semua istilah tersebut memiliki kesamaan, yaitu gambar, phonogram (suara yang dituliskan), dan panel.

1) Gambar Karakter

Terdapat tiga tolak ukuran yang digunakan dalam menciptakan karakter yang hidup dan meyakinkan, yaitu rancangan karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh (*gesture*) (McCloud & Martin, 2018). Karakter yang menarik apabila seolah memiliki jiwa, berciri khas, dan memiliki sikap ekspresif. Jiwa berkaitan dengan psikologi karakter yang unik, ideologi, atau memiliki suatu visi misi tertentu. Ciri khas berkaitan dengan fisik atau sesuatu yang dikenakan sehingga menjadi indeksinya. Sikap ekspresif berkaitan dengan tingkah laku dan ekspresi tubuh yang tertuang dalam *gesture* dan ekspresi wajah. Rancangan karakter merupakan tindakan mereka-reka karakter berdasarkan atas inspirasi tertentu atau sesuai dengan gaya serta kesukaan pribadi (McCloud &

Martin, 2018). Rancangan karakter dapat menggunakan proporsi nyata manusia atau objek nyata lainnya, serta proporsi atas objek khayal sebagai hasil imajinasi dari komikus. Ekspresi wajah merupakan bentuk kompulsif dari komunikasi rupa untuk memperlihatkan emosi karakter yang ditampilkan secara grafis dan memancing empati pembaca terhadap karakter.

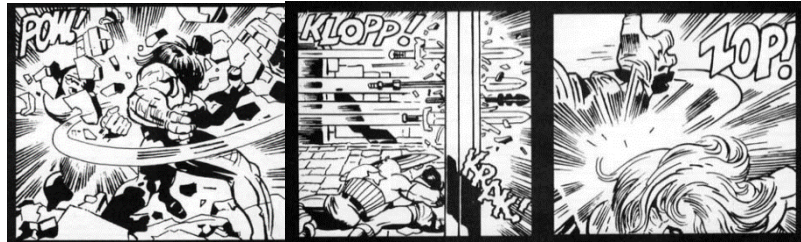


Gambar 2.2 Contoh ekspresi karakter
sumber: *Understanding comic the invisible art*

2) *Motion/Action lines*

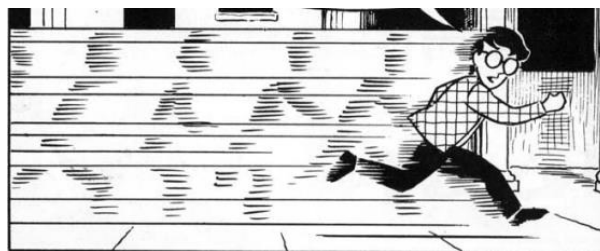
Motion/action lines atau garis yang menggambarkan efek gerak adalah salah satu elemen visual komik yang digunakan oleh ilustrator untuk menggambarkan suatu gerakan. Menurut McCloud pada awalnya, *Motions lines* atau garis gerak adalah suatu upaya yang liar, cacat dan bahkan hampir terbilang upaya nekat untuk menggambarkan jalur suatu objek yang bergerak dalam media gambar. Setelah bertahun-tahun, garis gambar ini menjadi lebih halus, bergaya dan diagramatis. Ditangan seniman komik fantasi super hero seperti Jack Kirby garis ini menjadi sangat bergaya, halus sehingga terlihat hidup dan bergerak dan

memudahkan pembaca melihat gerakan yang dilakukan oleh karakter dalam komik. (McCloud & Martin, 2018)



Gambar 2.3 Contoh *Motion/Action lines* dalam komik Marvel

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

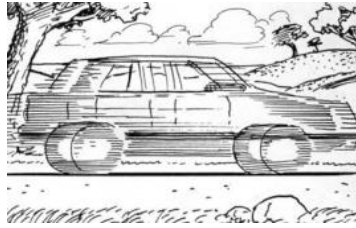


Gambar 2.4 Contoh efek garis coretan sebagai salah satu garis aksi untuk menandakan gerak cepat dalam komik

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

Karena kemampuan para seniman ini untuk menggambarkan garis aksi dengan drama, garis aksi yang mencolok ini telah menjadi suatu ciri khas dari komik amerika selama bertahun-tahun.

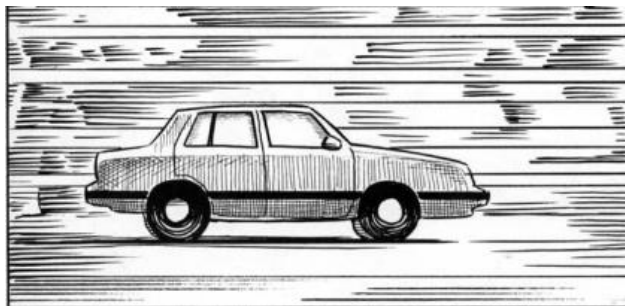
Dalam karya seniman komik Marvel, Gene Colan, mulai digunakan garis aksi dengan efek garis coretan yang merupakan salah satu teknik fotografi. Colan yang merupakan penggemar film menyadari bahwa ketika kecepatan *Shutter* kamera terlalu lambat untuk sepenuhnya menangkap suatu objek yang bergerak maka akan menciptakan suatu efek blur yang menarik. Seperti contoh gambar dibawah dimana ketika kamera mencoba menangkap gambar mobil yang bergerak cepat maka akan terlihat seperti ini;



Gambar 2.5 Hasil *shutter speed* rendah

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

Namun, ketika kamera bergerak dengan objek yang bergerak maka objek yang ditangkap kamera akan tetap fokus sementara background dari objek akan menjadi blur. Dalam komik efek blur ini biasanya digambarkan dengan efek *streaking* atau garis coretan.



Gambar 2.6 *Action lines* dengan efek *Streaking* untuk menandakan kecepatan

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

3) Phonogram

Pembaca tidak dapat mendengar dalam komik, namun hanya dibatasi dengan indera penglihatan. Phonogram yang digunakan dalam komik dibedakan berdasarkan fungsinya yaitu sebagai lambang ucap (dialog, monolog, dan narasi) serta lambang efek suara. Menurut Peter Ardhiyanto, dalam phonogram terdapat efek suara berasal dari sumber verbal berupa peristiwa bunyi. Ucapan berisi suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup. Menurut McCloud Imaji bunyi merupakan bunyi yang ditampilkan secara imajiner oleh komikus karena bunyi tersebut bukan bunyi sebenarnya atau bunyi yang sebenarnya tidak ada dalam kenyataan. Peristiwa bunyi merupakan bunyi berdasarkan suara asli tetapi muncul dari benda mati. Bentuk tampilan phonogram dalam komik dipilah berdasarkan suara keras (*loudness*) – yang diindikasikan dengan ukuran yang besar, miring, serta bertanda seru; warna

nada (*timbre*) – berdasarkan kualitas suara yang ditunjukkan dengan tingkat kekasaran bentuk, bergelombang, tajam, samar dan sebagainya; asosiasi – merupakan gaya dan bentuk huruf yang mewakili atau menyerupai sumber suara; integrasi grafis – merupakan huruf yang bercampur dengan gambar sebagai efek suara. Tipografi yang digunakan sebagai phonogram sangat beragam variabelnya tergantung dari selera komikus juga ditentukan berdasarkan genre komiknya. (McCloud & Martin, 2018)

Hubungan antar gambar (*picture*) dengan kata (*word*) dalam komik menurut McCloud membentuk tujuh pola hubungan yang berbeda. Hal ini disebabkan ketika pembaca dihadapkan terhadap komik, maka pembaca tersebut akan melihat gambar beserta kata yang tertulis pada komik tersebut. Keadaan ini juga berarti pembaca akan membaca rangkaian gambar di samping membaca secara harafiah terhadap kata. Bentuk pola hubungan gambar dan kata dalam komik menurut McCloud adalah sebagai berikut.

(1) *Word-Specific*

Word Specific atau kata-spesifik yang dimaksud oleh McCloud adalah jenis hubungan gambar-kata dimana kata yang dituliskan menjelaskan secara rinci tentang kejadian yang terjadi dalam suatu adegan dalam komik, sementara gambar hanya visualisasi dari aspek adegan yang dijelaskan oleh kata-katanya.



Gambar 2.7 Diagram dan contoh dari *Word-specific* dimana W adalah *Word* atau Kata, sementara P adalah *Picture* atau gambar

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

(2) *Picture-Specific*

Hubungan gambar-kata *Picture-Specific* atau Gambar-*Specific* adalah ketika gambar yang ditampilkan sudah menjelaskan kejadian yang terjadi, kata yang ditampilkan hanya sebagai unsur penekan atau penjelas kejadian yang terjadi.



Gambar 2.8 Diagram dan contoh *Picture-Specific*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

(3) *Duo-Specific*

Kombinasi *Duo-Specific* atau duo-spesifik adalah ketika kata dan gambar menjelaskan hal yang sama.



Gambar 2.9 Diagram dan contoh *Duo-Specific*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

(4) *Intersecting Combinations*

Intersecting atau saling bersilangan dimana kata dan gambar saling bekerja sama menjelaskan suatu rincian pesan yang ingin disampaikan, dimana kata dan gambar memiliki dasar yang sama namun masing-masing menambahkan rincian atau perspektif yang signifikan terhadap adegan yang ditampilkan.



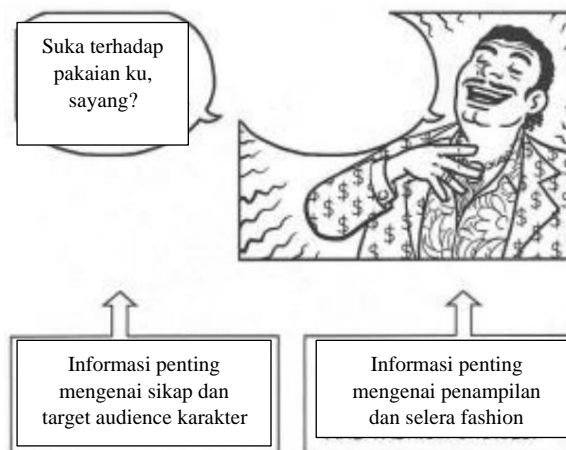
Gambar 2.10 Diagram dan contoh *Intersecting combination*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*



Gambar 2.11 Diagram dan contoh dari *Interdependent Combinations* atau kombinasi yang saling bergantung satu sama lain

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

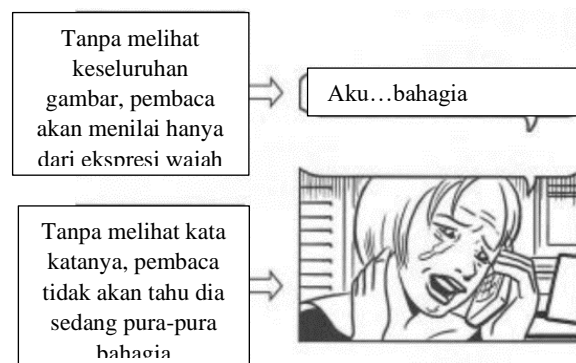


Gambar 2.12 Penjelasan mengenai *Intersecting Combination*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

(5) *Interdependent Combination*

Interdependent Combination Atau kombinasi kata dan gambar yang saling bergantung satu sama lain. Maksud dari kombinasi ini adalah Ketika kata dan gambar tidak bisa menjelaskan suatu pesan jika ditampilkan sendiri, melainkan harus ditampilkan secara bersamaan agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan baik. Kombinasi ini mengharuskan pembaca untuk terlibat sepenuhnya agar dapat merakit pesan yang disampaikan melalui gambar dan tulisan yang berbeda, bahkan tidak jarang bertolak belakang.



Gambar 2.13 penjelasan interdependent combination

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

Gambar 2.13 adalah salah satu contoh kombinasi kata dan gambar yang saling bergantung satu sama lain, dimana gambar menampilkan wanita yang sedang menangis sedih sambil berbicara di telfon. Sementara dialog yang diucapkan adalah “aku Bahagia untukmu”. Jika hanya membaca dialog tanpa melihat gambar, pembaca akan mengira bahwa seseorang sedang dalam keadaan yang bahagia dan mengucapkannya dengan tulus, dan jika hanya melihat gambarnya tanpa tulisan, pembaca akan mengira karakter yang ditampilkan sedang menangis sedih tanpa tahu konteks yang dimaksud dimana konteks yang dimaksud adalah wanita yang ingin

lawan bicara nya mengira ia sedang bahagia untuknya padahal ia sedih, dengan kata lain karakter sedang pura-pura bahagia. Untuk mengetahui konteks ini.

4) Panel

Panel yang ada didalam komik tidak diletakkan secara acak. Panel tersebut tersusun untuk membentuk sebuah adegan dengan pola sekuensial. Panel dapat disimpulkan sebagai wujud menyampaikan narasi pada komik yang berbentuk gambar visualisasi yang terurut dan terhubung sehingga bisa menciptakan adegan cerita. Panel atau bingkai dalam komik adalah ibarat view finder pada kamera yang berfungsi sebagai alat untuk melihat ke dalam dunia komik. Demikian pula bagaimana komikus memfungsikan panel akan menggunakan analogi sinematografi (McCloud & Martin, 2018). Melalui panel akan ditampilkan gambar yang diambil dengan angle tertentu seperti close up, high angle, low angle, wide view, dan sebagainya. Panel digunakan untuk membingkai suatu peristiwa yang terjadi pada waktu dan tempat tertentu dari rangkaian cerita. Penempatan panel tersebut diatur sesuai dengan plot sehingga makna yang disajikan oleh komikus tidak akan berbeda dari persepsi pembaca. Ada beberapa jenis panel yang digunakan dalam komik, yaitu sebagai berikut.

(1) Panel baris

Panel dibaca secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Untuk format regular ada yang 2×2 , 2×3 , 3×2 , 3×3 , 4×2 , dan masih banyak lagi. Namun susunan yang umum digunakan pada panel berdasarkan baris adalah 3×3 , 3×2 , dan 4×2 . Kalau panel baris irregular susunannya vertikal tetapi tidak sejajar, membuat jumlah dan ukuran tiap panelnya berbeda-beda. Bentuknya yang tidak beraturan membuat jenis panel ini hanya dihitung berdasarkan barisnya saja, misalnya seperti 2-baris, 3-baris, dan 4-baris.

(2) *Panel kolom*

Panel ini dibaca secara vertikal dari atas ke bawah. Sama seperti panel baris, panel kolom dibagi menjadi regular dan irregular. Untuk format regular, kamu bisa menggunakan susunan 1×2 , 1×3 , 1×4 , 2×2 , 2×4 , 3×2 , 2×4 , dan sebagainya. Untuk format irregular, ada yang bentuknya 2-kolom, 3-kolom, dan 4-kolom. Posisinya yang tidak sejajar membuat jumlah dan ukuran panel berbeda satu sama lain.

(3) *Kombinasi*

Panel ini merupakan gabungan antara panel baris dan kolom pada satu halaman. Ciri khas panel ini adalah susunannya yang tidak beraturan, begitupun soal ukurannya. Ada yang ukurannya lebih panjang, ada juga yang lebih pendek dari panel lainnya.

(4) *Layout diagonal*

Panel ini tidak mengikuti aturan vertikal atau horizontal maupun aturan panel kolom atau baris. Gunakanlah susunan layout diagonal untuk menciptakan kesan yang lebih mendalam dan konfliknya benar-benar terasa.

(5) *Caption panel*

Panel jenis susunan panel yang satu ini hanya berisi gambar dan katakata saja. Ukuran panelnya juga cenderung lebih kecil daripada jenis panel lainnya.

(6) *Inset*

Panel ini merupakan jenis susunan panel, di mana bagian luarnya dikelilingi dengan gambar-gambar lain meski tanpa teks sekalipun. Gambar yang mengelilinginya juga masih memiliki korelasi dengan adegan di dalam frame panel.

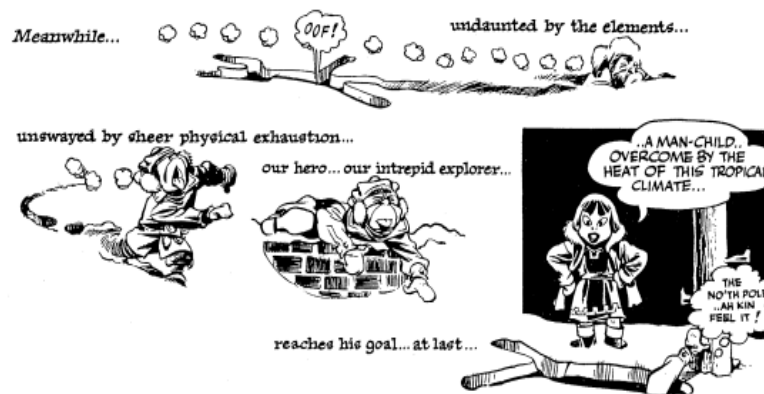
(7) Overlapping panels

Panel yang satu ini sengaja diletakkan di atas panel lainnya sehingga memberikan kesan menumpuk.

Kemudian teori panel menurut Eisner digunakan sebagai teori tambahan untuk membantu memperjelas teori McCloud agar lebih memudahkan proses analisa agar memudahkan peneliti untuk membedah panel pada komik yang akan menjadi focus permasalahan penelitian, teori elemen visual komik akan menjadi salah satu teori utama dalam penelitian ini.

1) Panel sebagai media pengendali narasi

Dalam seni sekuensial seniman harus sejak awal, mengontrol perhatian pembaca dan mendikte urutan di mana pembaca akan mengikuti narasi. Keterbatasan yang melekat pada teknologi merupakan kendala sekaligus aset dalam upaya mencapainya. Kendala yang paling penting untuk diatasi adalah kecenderungan mata pembaca untuk mengembara. Pada halaman mana pun, misalnya, sama sekali tidak mungkin artis dapat mencegah pembacaan panel terakhir sebelum panel pertama. Pembalikan halaman secara mekanis memaksakan beberapa kontrol, tetapi hampir tidak selengkap dalam film. Tanpa keunggulan teknis ini, yang tersisa bagi seniman sekuensial hanyalah kerjasama diam-diam dari pembaca. Ini terbatas pada konvensi membaca (kiri ke kanan, atas ke bawah, dll.) dan disiplin kognitif umum. Sebenarnya, kerjasama yang sangat sukarela ini, yang begitu unik dalam komik, yang mendasari kontrak antara seniman dan pembaca. (Eisner, 1985)

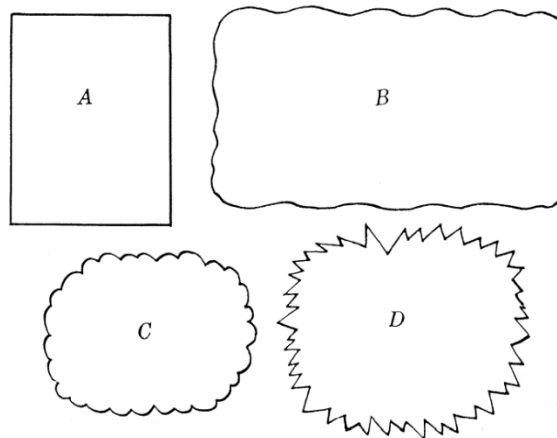


Gambar 2.14 panel sebagai pengendali narasi

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

2) Garis panel

Selain fungsi utamanya sebagai bingkai untuk menempatkan objek dan tindakan, bingkai panel itu sendiri dapat digunakan sebagai bagian dari 'bahasa' non-verbal seni sekuensial. Misalnya, panel persegi panjang dengan batas tepi lurus (A), kecuali bagian verbal dari narasi bertentangan dengan ini, biasanya dimaksudkan untuk menyiratkan bahwa tindakan yang terkandung di dalamnya diatur dalam *present tense*. Kilas balik (perubahan tense atau pergeseran waktu) sering ditunjukkan dengan mengubah garis yang membentuk bingkai. Tepi panel bergelombang (B) atau bergigi (C) adalah indikator waktu lampau yang paling umum. Meskipun tidak ada konvensi yang disepakati secara universal untuk mengekspresikan tegang melalui garis besar bingkai, 'karakter' dari garis-seperti dalam kasus suara, emosi (D) atau pikiran (C) menciptakan hieroglif. (Eisner, 1985)



Gambar 2.15 Jenis garis panel

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

3) Frame panel sebagai penyampai narasi

Bentuk bingkai (atau tidak adanya bingkai) dapat menjadi bagian dari cerita itu sendiri. Ini dapat digunakan untuk menyampaikan sesuatu dari dimensi suara dan iklim emosional di mana tindakan itu terjadi, serta berkontribusi pada suasana halaman secara keseluruhan. Maksud dari bingkai di sini bukan untuk memberikan panggung melainkan untuk meningkatkan keterlibatan pembaca dengan narasi. Sedangkan kerangka-wadah konvensional menjauhkan pembaca—atau keluar dari gambaran, sehingga bisa dikatakan—bingkai seperti yang digunakan dalam contoh di bawah ini mengajak pembaca untuk beraksi atau membiarkan aksi 'meledak' ke arah pembaca. Selain menambahkan tingkat intelektual sekunder ke narasi, bingkai ini mencoba untuk berurusan dengan dimensi sensorik lainnya. (Eisner, 1985)

(1) *Panel Garis bergigi*

Garis bergerigi atau bergigi runcing menyiratkan tindakan yang meledak-ledak secara emosional. Garis ini menyampaikan keadaan tegang, marah atau mencekam.



Gambar 2.16 Panel garis bergigi

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

(2) *Panel Panjang*

Panel panjang memperkuat ilusi ketinggian. Penempatan beberapa panel persegi memberikan ilusi gerakan jatuh.



Gambar 2.17 Panel Panjang

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

(3) *Broken Panel*

Ilusi kekuasaan dan ancaman atau terror yang mencekam ditampilkan dengan membiarkan karakter keluar dari batas-batas panel. Panel ini memiliki elemen gambar yang ada di satu panel kemudian sengaja digambar keluar melampaui bingkai. Bahkan sebagian gambar masuk ke panel lainnya.



Gambar 2.18 *Broken Panel*

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

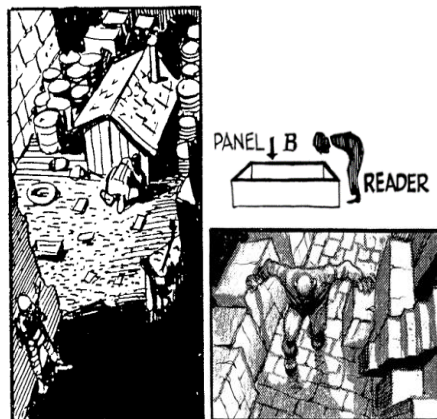
4) Perspektif pada panel

Fungsi utama dari perspektif pada panel adalah untuk memanipulasi entasi pembaca agar pembaca dapat merasakan naratif yang dibuat oleh penulis. Misalnya, perspektif yang akurat dengan kenyataan akan paling berguna ketika pengertian ceritanya mengharuskan pembaca mengetahui dengan tepat di mana semua elemen pada sebuah drama berhubungan dengan satu sama lain. Penggunaan lain dari perspektif adalah penggunaannya untuk memanipulasi dan menghasilkan berbagai keadaan emosional pada pembaca. Eisner melanjutkan dari teori terdahulu yang menyatakan bahwa respons pembaca terhadap adegan tertentu dipengaruhi oleh posisinya sebagai pembaca. Bentuk panel dan penggunaan perspektif di dalamnya dapat dimanipulasi untuk menghasilkan berbagai efek emosional pada pembaca. (Eisner, 1985)

Melihat pemandangan dari atas, pembaca akan memiliki rasa keterpisahan - sebagai pengamat daripada partisipan. Namun, ketika pembaca melihat pemandangan dari bawah, maka posisinya membangkitkan rasa kecil yang merangsang rasa takut. Bentuk panel yang dikombinasikan dengan perspektif mendorong reaksi ini karena manusia diciptakan responsif terhadap lingkungan. Panel sempit membangkitkan perasaan terkurung dalam kurungan, sedangkan panel lebar menunjukkan banyak ruang untuk bergerak - atau melarikan diri. Ini adalah perasaan primitif yang mendalam dan bekerja bila digunakan dengan benar. (Eisner, 1985)

(4) *Bird eye/over-head view*

Dalam panel ini, pandangan di atas kepala diperlukan untuk memberi pembaca pandangan yang jelas tentang latar dan peristiwa yang akan diikuti.



Gambar 2.19 *Bird eye view*

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

(5) *Ground level view*

Dalam panel ini pembaca ditempatkan di permukaan tanah untuk melibatkannya sehingga dampak ledakan dapat 'terasa'.



Gambar 2.20 *Ground Level view*

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

(6) *Flat eye view*

Di panel ini, pandangan mata datar memberi tahu pembaca detail seperti tindakan memerintah dari tangan prajurit.

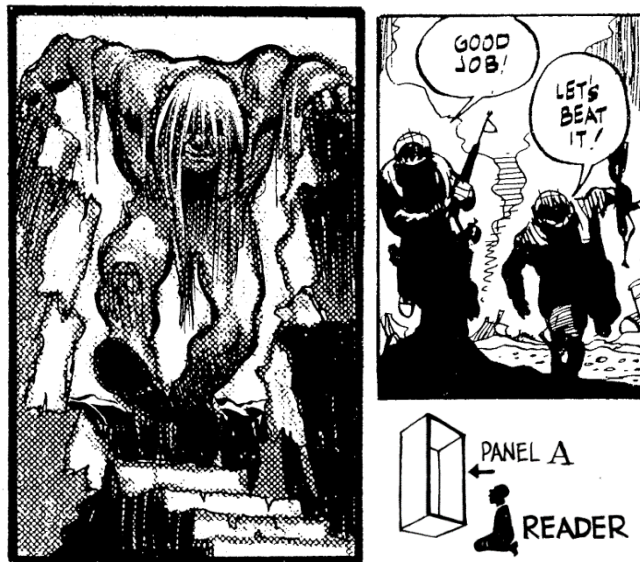


Gambar 2.21 *Flat Eye view*

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

(7) *Worm eye-view*

Dalam pandangan gambar dibawah perspektif pembaca diturunkan ke pandangan *worm eye view* untuk keterlibatan dalam tindakan.



gambar 2.22 *worm eye view*

Sumber: *Comics and Sequential Art Book*

Gambar 2.22 menunjukkan bentuk panel lonjong yang dipadukan dengan pemandangan *Worm eye view* dari bawah yang menstimulasi rasa ancaman. Pembaca merasa terkeang dan didominasi oleh monster tersebut. (Eisner, 1985)

2.2.3. Penokohan dalam Komik

Komik memanfaatkan gambar sebagai sarana komunikasinya, yang ceritanya berelemen sebagai pembangun cerita yang dibutuhkan untuk keberlangsungan cerita (Card, Syahrani & Liputo, 2005). Tokoh adalah Elemen terpenting pada pembuatan komik sebab seluruh adegannya membutuhkan pemeran. Tokoh memiliki peran masing-masing agar ceritanya berjalan sesuai rancangan. Contoh tokoh adalah tokoh protagonis yang berwajah ceria, memiliki watak bersemangat ditempatkan sebagai peran pemain utama. Sedangkan tokoh antagonis biasanya yang memiliki wajah seram dan dingin, berwatak jelek dan berperan sebagai musuh tokoh utama. Komik sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang memberikan data tentang peristiwa dan keadaan masyarakat dari berbagai wilayah di seluruh dunia. (Card, Syahrani & Liputo, 2005)

2.2.4. Definisi Tokoh Dalam Komik

Menurut Orson Scott dalam bukunya yang berjudul “Penokohan dan sudut pandang: mencipta sosok fiktif yang memikat dan dipercaya pembaca”, tokoh adalah salah satu hal yang sangat diperhatikan karena pelakunya yang memiliki watak dan berkarakter khusus. Wataknya bisa tersampaikan melalui proses penokohan oleh pengarang yang berupa proses yang dibutuhkan sebuah cerita untuk menonjolkan tokoh sehingga bisa memainkan perannya dalam cerita. Penokohan memaparkan watak melalui penjelasan identitas tokoh dengan menunjukkan penampilan fisik, kepribadian, gaya bahasa, dan pemikiran. Watak dan penampilan fisik adalah hal yang penting karena berfungsi sebagai penentu kepribadian dan sikap tokoh dan akan menjadi tampilan yang terlihat langsung oleh pembaca (Card, Syahrani & Liputo, 2005).

2.2.5. Fungsi Tokoh

Fungsi dan tujuan utama tokoh dalam sebuah cerita adalah untuk menjalankan cerita melalui peran masing-masing. Unsur cerita yang hanya tersusun dengan tema, alur dan latar saja akan membuat cerita terasa tidak memiliki kehidupan karena tidak adanya kejadian yang bersituasi khusus pada tokohnya. Pada dasarnya cerita berisi suatu peristiwa dari perbuatan setiap tokoh yang berwatak khusus yang berperan dalam ceritanya.

2.2.6. Tampilan Visual Tokoh

Dalam sebuah cerita, sebelum memilih dan menuangkan tokoh didalamnya, perlu diperhatikan desain atau rancangan dari tampilan visual tokohnya secara utuh. Hal sederhana ini dilakukan agar terdapat suatu pembeda antara satu tokoh dengan yang lain dan memberikan pesan tersirat terhadap pembaca. Menurut Tillman (2011, 5:7), tampilan visual mencerminkan watak atau perilaku dan peranan apa yang dimainkan dari tokoh dalam cerita tersebut. Hal yang paling mendasar dan menjadi poin utama dalam membangun sebuah tokoh ialah desain dari tokoh tersebut.

Desain yang baik dan mudah dimengerti akan menciptakan sebuah tokoh yang baik dan seimbang. Berdasarkan pemaparan tersebut terdapat beberapa poin dalam mendesain tokoh termasuk visualisasinya. Desain yang diciptakan melalui acuan yang ada biasanya akan merepresentasikan karakteristik tokoh yang kuat. Seorang desainer akan merelakan waktu, tenaga dan pikirannya dalam membuat tokoh yang diciptakannya, sehingga hasil dari ciptaannya akan menghasilkan karakter yang kuat dan sepadan (2011, 5:7). Pemaparan tersebut sudah mewakili terhadap bagian mana yang perlu desainer tuangkan sebelum menciptakan tokoh yang baik dan seimbang sesuai dengan kemauannya. Berlaku pula pada desain tampilan visual tokoh yang akan dibentuk, apabila desainer rela meluangkan tenaga, waktu dan pikiran untuk menciptakan sebuah konsep yang baik maka *output* dari visual tokoh tersebut akan menampilkan citra unik dan daya tarik tersendiri.

2.2.7. Jenis Tokoh

Ada beberapa jenis tokoh dalam sebuah cerita. Menurut Tillman (2011, 5:7) memaparkan penokohan adalah hal pertama yang harus dipikirkan dan penting untuk terciptanya tokoh. Jenis tokoh dalam sebuah cerita dapat dikategorikan berdasarkan watak dan perannya

1) Watak Tokoh

(1) *Tokoh Protagonis*

Tokoh protagonis adalah tokoh utama dari sebuah cerita. Meskipun sering disebut sebagai "pahlawan" dari cerita, protagonis tidak selalu berbudi luhur atau baik secara moral.

(2) *Tokoh Antagonis*

Tokoh antagonis adalah lawan utama dari tokoh protagonis, tokoh antagonis menciptakan konflik yang menjadi rintangan penghalang untuk karakter utama mencapai tujuan utama mereka.

2) Peran Tokoh

Peran Tokoh Protagonis

(1) *Lonely hero*

Lonely Hero adalah tipe standar protagonis, yang dianggap sebagai tipe yang paling menggambarkan peran "pahlawan". Sesuai dengan namanya, *Lonely Hero* atau pahlawan yang kesepian adalah satu-satunya tokoh yang dapat menghentikan kejahatan untuk mencapai kemenangan dan yang menyelamatkan dari konflik yang mengancam. Meskipun peran ini terkadang dibantu oleh tokoh karakter pendukung, beban terbanyak dari misi yang harus diselesaikan berada di pundak peran tokoh protagonis *Lonely Hero*. *Lonely Hero* adalah peran tokoh protagonis yang harus berkorban paling banyak untuk mencapai tujuan mereka.

(2) *Group hero*

Dalam peran protagonis *Group Hero* atau kelompok pahlawan, peristiwa atau konflik yang terjadi diselesaikan oleh sekelompok orang. Meskipun dalam kelompok *group hero* tidak semua anggota memiliki dan melakukan tugas yang sama, tetapi kelompok ini bekerja sama untuk mencapai satu tujuan yang sama.

(3) *Anti-hero*

Meskipun protagonis biasanya ditampilkan sebagai pahlawan tanpa pamrih, baik hati, dan pemberani, mereka juga bisa menjadi sarkastik dan tidak memiliki moral yang diterima oleh masyarakat. Dengan kata lain, *anti-hero*: pahlawan tanpa ciri-ciri khas "pahlawan". Seorang tokoh protagonist dengan peran *anti-hero* sering kali dimulai sebagai pihak yang tidak memihak atau penjahat yang memiliki posisi lebih rendah yang dengan enggan terlibat dalam konflik dengan tokoh antagonis utama. Namun, kurangnya keyakinan dan kepercayaan ideologi mereka yang benar-benar jahat

memberikan mereka posisi dalam wilayah netral atau abu-abu, bahkan terkadang dapat menjadi baik.

Peran Tokoh Antagonis

(1) *Villain*

Definisi antagonis yang diketahui secara umum adalah penjahat atau "orang jahat" dalam cerita, sering kali mereka bekerja untuk tujuan jahat yaitu untuk menghancurkan tokoh protagonis. Meskipun ada protagonis yang jahat, Villain atau penjahat adalah tokoh antagonis ketika mereka bukan merupakan karakter utama dalam cerita, melainkan sumber utama konflik yang terjadi pada karakter utama.

Contoh peran tokoh antagonis villain ini adalah murni tentang perbuatan jahat yang dilakukan mereka dan seringkali dilakukan hanya demi menjadi jahat. Mereka hidup untuk menghancurkan tokoh protagonis. Tidak hanya tujuan peran tokoh antagonis penjahat menentang protagonis, mereka juga secara aktif bekerja melawan tokoh protagonis untuk memenuhi ambisi mereka sendiri yang bersifat egois dan jahat.

(2) *Anti-Villain*

Seorang anti-villain adalah karakter yang memiliki sifat atau tujuan heroik tetapi memiliki peran sebagai orang jahat dalam cerita. Seorang anti-villain terkadang memiliki tujuan yang mulia, tetapi cara mereka untuk mencapai tujuan itu dapat dikatakan jahat. Karakter ini dapat membuat keputusan yang egois, tetapi mereka memiliki sifat baik yang mungkin akan bekerja sama dengan tokoh peran protagonis pahlawan dalam situasi yang tepat.

Dengan memiliki nilai moral abu-abu, peran tokoh antagonis anti-villain seringkali membuat pembaca bertanya-tanya siapa yang sebenarnya salah dan siapa yang benar.

Pembaca dapat melihat bahwa peran anti-villain ini memiliki maksud yang dapat di benarkan, tetapi mereka mengambil langkah terlalu jauh dalam mengejar tujuan mereka. Mereka didorong oleh apa yang mereka anggap sebagai "kebaikan yang lebih besar" dan tidak akan berhenti untuk mencapai tujuan mereka, bahkan meskipun hal itu membuat mereka kejam dan perlakuannya dipertanyakan secara moral. Pada akhirnya, peran anti-villain ini dapat memperburuk situasi tanpa mereka menyadarinya karena terlalu fokus pada apa yang mereka anggap benar dan salah.

(3) *Group villain*

Peran tokoh antagonis tidak selalu terdiri dari satu individu saja namun dapat berupa seluruh kelompok atau entitas yang secara aktif menentang protagonis. *Group villain adalah* penjahat yang berkelompok. Kelompok penjahat ini biasanya mewakili nilai-nilai politik dan adat istiadat sosial yang berbenturan dengan protagonis secara drastis.

2.2.8. Metode penokohan

Orson Scott menyatakan jika dalam penyajian karakter tokoh, secara global memakai dua metode pada karyanya, yaitu langsung dan tidak langsung.

1) Metode Langsung (*Telling*)

Metode telling yaitu cara penyampaian langsung yang dilakukan pengarang, sehingga tidak hanya menggambarkan watak dengan perlakuannya tetapi juga dapat terbaca pemikiran, rasa dan gejolak serta

pertentangan batin yang menjadi landasan perilaku si tokoh, metode ini dapat direpresentasikan dengan pemakaian nama, visualisasi oleh pengarang.

2) Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Metode ini disebut sebagai metode yang sering digunakan peneliti di zaman sekarang karena dinilai lebih menarik dan mudah dimengerti. Sehingga pembaca memasuki atmosfer cerita dan mengerti peranan, watak masing-masing tokoh melalui dialog dan *action* yang dilakukan oleh tokoh yang membuat pembaca tidak mudah bosan. Metode ini mencakup hal seperti peranan tiap karakter melalui dialog, tempat dan situasi komunikasi serta kepribadian tokoh.

2.2.9. Prinsip Penokohan

Prinsip penokohan merupakan pengidentifikasian tokoh, sejalan dengan usaha pengembangan tokoh. Menurut Orson Scott hal ini dibutuhkan dalam mengetahui cara penokohan tokoh pada sebuah cerita. Prinsip-prinsipnya sebagai berikut:

1) Prinsip Pengulangan

Merupakan sebuah prinsip untuk mengetahui persamaan sifat, watak, sikap, dan perilaku pada bagian yang dianggap penting untuk mengungkap karakter dan kepribadian tokoh. Biasanya dapat dilihat dari munculnya perlakuan yang dilakukan tokoh secara berulang.

2) Prinsip pengumpulan

Prinsip ini adalah prinsip yang mampu mengungkap perlahan pada keseluruhan cerita dilaksanakan dengan dikumpulkannya data lengkap yang tersebar pada cerita. Bertujuan untuk melengkapi dan menghasilkan gambaran yang cocok.

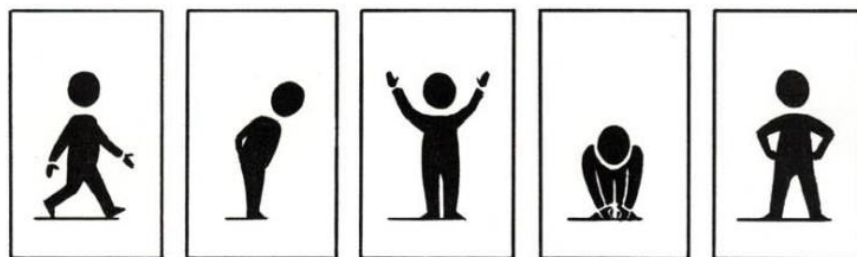
3) Prinsip kemiripan dan pertentangan

Merupakan prinsip yang membandingkan tiap tokoh dalam cerita, bisa saja seorang tokoh punya kesamaan sifat dan keperibadian tetapi memiliki beberapa perbedaan.

Metode penokohan dalam komik dapat diperjelas dengan metode transisi dalam komik oleh Scott McCloud untuk memahami alur penokohan melalui transisi panel ke panel dalam komik.

2.2.10. Transisi dalam Komik

McCloud menyebutkan fenomena memahami keseluruhan dari sebuah cerita hanya dengan mengobservasi sebagian kecil dari bagian dari ceritanya dapat disebut dengan istilah “*closure*” atau dapat diartikan sebagai menyimpulkan/kesimpulan. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering kali menyimpulkan beberapa hal secara otomatis berdasarkan pengalaman pribadi dimasa lalu, seperti Ketika melihat sebuah botol bertuliskan merek tertentu yang mereknya terhalang oleh benda lain, namun secara otomatis akan mengetahui bahwa botol itu dari merek tersebut berdasarkan pengalaman dari menggunakan merek yang dilihat. Menurut McCloud, panel dalam komik dapat membelah waktu dan ruang yang kemudian menunjukkan irama dari sebuah momen yang tidak tersambung. Dengan adanya *closure* pembaca dapat memahami kejadian yang terjadi dari gambar – gambar pada panel yang terputus ini.



Gambar 2.23 Closure

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

Closure dalam komik dapat membangun koneksi antara pembuat komik dan pembacanya. Dalam komik, terdapat berbagai macam cara agar pembaca dapat membuat closure atau kesimpulan dari cerita komik, salah satunya dengan membuat transisi dalam panel komik. Transisi panel ke panel ini dapat di kategorikan sebagai berikut;

1) *Moment to Moment Transitions*

Moment to Moment Transitions adalah jenis transisi yang gambarnya tidak terlalu berbeda dan tidak perlu disimpulkan karena gambarnya sudah menjelaskan secara lengkap.

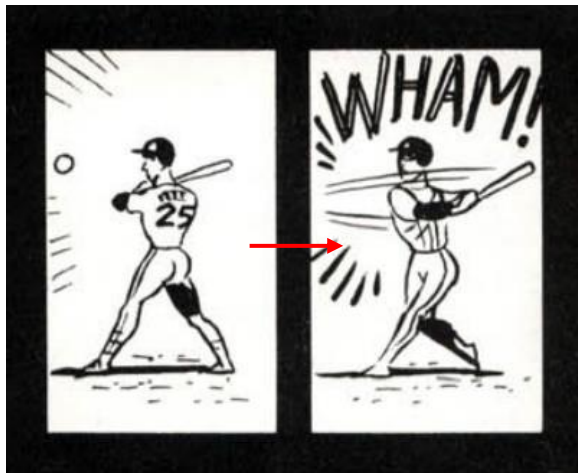


Gambar 2.24 *Moment to moment transitions*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

2) *Action to Action*

Transisi ini adalah transisi yang menampilkan subjek yang sama yang memiliki progresi Tindakan ke Tindakan yang berbeda.



Gambar 2.25 Action to Action transitions

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

3) Subject to Subject

Transisi ini adalah jenis transisi dari subjek ke subjek, dalam suatu adegan yang sama dimana dibutuhkan tingkat keterlibatan dan pemahaman cerita oleh pembaca agar dapat dibuat kesimpulan dari kejadian yang terjadi antara panel.



Gambar 2.26 Subject to Subject transitions

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

4) *Scene to Scene*

Pemahaman pikiran deduktif dibutuhkan untuk memahami transisi jenis ini, transisi Kejadian ke Kejadian menggunakan dua jarak antar ruang dan waktu yang signifikan.



Gambar 2.27 *scene to scene transitions*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

5) *Aspect to Aspect*

Transisi jenis aspek ke aspek adalah jenis transisi yang melewati waktu yang berjalan dalam komik dan menempati penglihatan pembaca kepada aspek lain yang berbeda.



Gambar 2.28 *aspect to aspect transitions*

Sumber: *Understanding comic the invisible art*

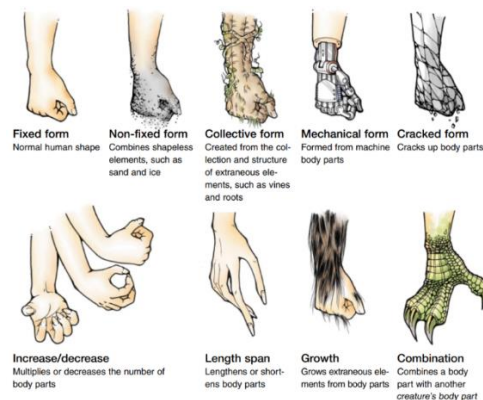
2.3. Manga Matrix

Menurut Yully Ambarsih (2018: 268-269) sebuah karakter dapat dianalisa berdasarkan kostum yang digunakan, untuk menganalisa aspek visual ini, peneliti menggunakan pendekatan manga matrix yang tidak hanya menganalisis poin kostum namun keseluruhan dari aspek visual yang dibutuhkan dalam penyelesaian permasalahan penelitian. Tsukamoto menemukan metode manga matrix untuk memisah antara tampilan visual karakter dengan pendekatan desain karakternya. Pendekatan tersebut memecah karakter menjadi beberapa bagian. Jenis matriks karakter ini ialah: *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix*. Tenma dalam Andelina (2020, 66-67), menjelaskan bahwa metode ini merupakan teknik dalam mendesain sebuah karakter.

Terdapat tiga tahap pembuatan karakter, yaitu:

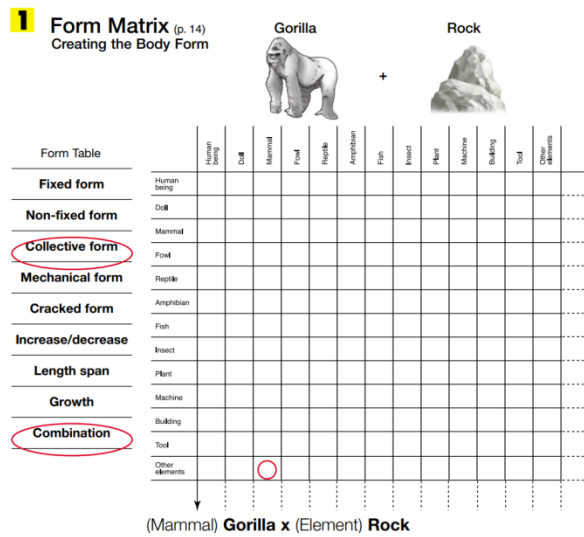
2.3.1. Form Matrix

Matriks ini mengarah pada bentuk anatomi tubuh karakter yang berasal dari elemen internal dan eksternal yang kemudian digunakan untuk membentuk bagian tubuh karakter dengan penggabungan elemen sehingga terciptanya varian karakter yang baru. Untuk memperdetail tipe tubuh, dapat digunakan parameter yang disebutkan oleh Tsukamoto yaitu: *fixed form*, *non-fixed form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease*, *length span*, *growth*, *combination*



Gambar 2.29 jenis form matrix

Sumber: Manga Matrix

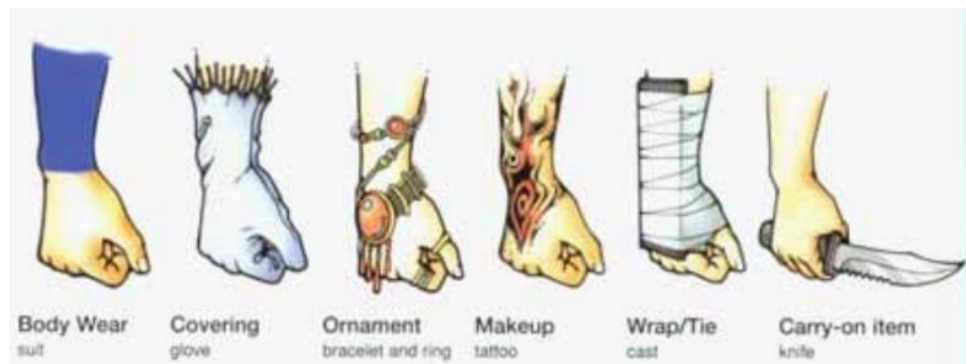


Gambar 2.30 contoh form diagram matrix

Sumber: Manga Matrix

2.3.2 Costume Matrix

Saat basis karakter sudah didesain sedemikian rupa memakai matriks bentuk, tahapan berikutnya ialah pemakaian kostum. Desain karakter yang dibentuk dan diperagakan nantinya dapat menggunakan alat peraga seperti sedang menggunakan objek tertentu. Tipikal kostum dari matriks ini ialah pakaian, motif, benda peraga seperti senjata, atribut dan sebagainya.



Gambar 2.31 Costum Matrix

Sumber: Manga Matrix

2 Costume Matrix (p. 28) Creating the Body Form

Dress-up table
Body wear
Covering/footwear
Ornament
Makeup
Wrap/tie
Carry-on item



(Makeup) **Sculpture**

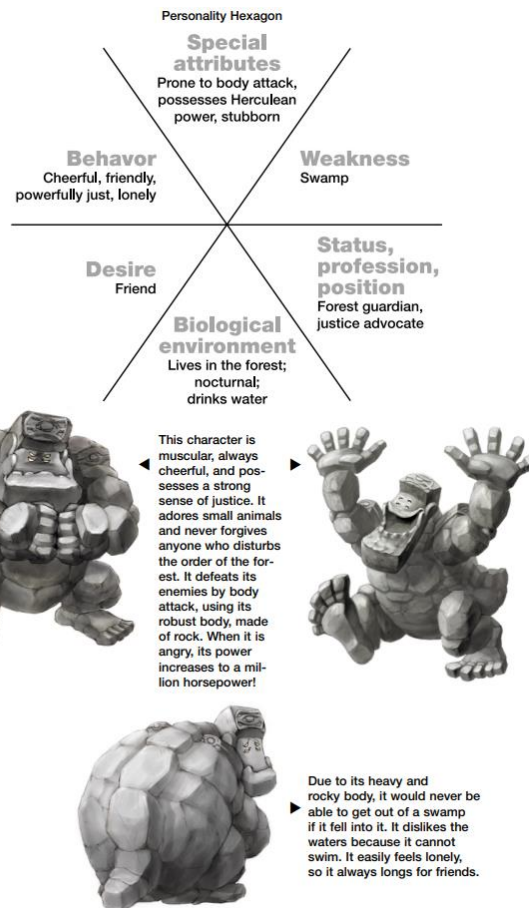
Gambar 2.32 *Costume matrix*

Sumber: Manga matrix

Untuk Costume Matrix, Tsukamoto memberikan parameter untuk memudahkan penciptaan, parameter yang di sebutkan sebagai berikut; *Body wear, covering/footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item*

2.3.3 *Personality Matrix*

Matriks ini bisa disebut sebagai kepribadian, yang dikelompokkan menjadi 6 parameter yaitu: Behaviour, Status, profession, position, biological environment, special attributes, weaknes, dan desire.



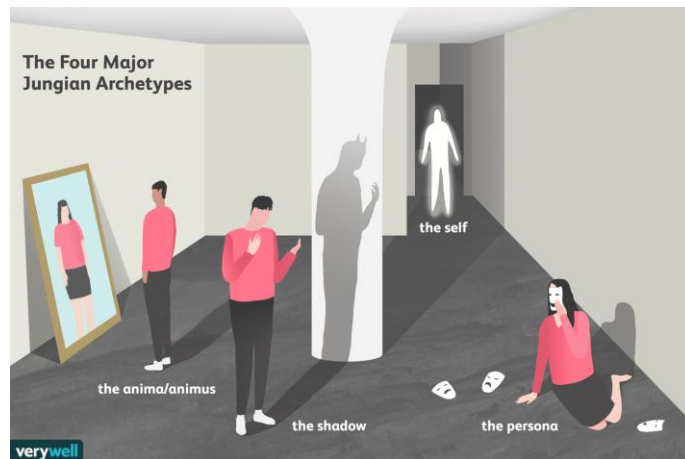
Gambar 2.33 Personality Matrix

Sumber: Manga matrix

Personality matrix dapat digali lebih dalam dengan menggunakan teori Archetype oleh Carl Jung sebagai pendukung.

2.3.4 *Personality Archetype*

Arketipe adalah salah satu konsep yang cukup dikenal dalam teori Jung. Arketipe merupakan suatu bentuk-bentuk tidak langsung dari bagian struktur insting yang hanya dapat disimpulkan dengan bayangan visual ataupun dengan Bahasa (Nimpoeno, 2003: 55). Arketipe memberi suatu gambaran dan berbagai visi yang dalam kehidupan sadar akan berkaitan dengan situasi tertentu, dan perkembangan arketipe yang terbentuk secara baik akan cukup mempengaruhi fungsi kepribadian manusia.



Gambar 2.34 jenis archetype

Sumber: verywellmind.com

Arketipe ini merupakan isi dari ketidaksadaran kolektif, yang merupakan bentuk pembawaan lahir dari psyche, pola dari kelakuan psikis yang selalu ada secara potensial sebagai kemungkinan dan apabila diwujudkan nampak sebagai gambaran spesifik (Jung, 1987: 7). Bentuk arketipe dalam teori Jung mencakup *pesona*, *shadow*, *anima*, dan *animus*, *self*, dan juga *ekstrovert* dan *introvert*. Charles Jung, dan Eko dalam Andelina (2020) menyatakan bahwa pengertian arketipe adalah sebuah gambaran umum yang berasal dari ketidaksadaran kolektif. Kategori arketipe diklasifikasikan oleh Carl Gustav yang berada didalam diri manusia, sebagai berikut:

1) *Hero*

Hero adalah jenis arketipe yang memiliki watak protagonis atau baik dan disenangi didalam sebuah cerita. Implementasi watak tersebut berupa pemberani dan memiliki ambisi yang kuat serta memiliki rasa patriotisme. Sehingga biasanya berpenampilan wirawan, perawakan yang apik serta gaya pakaian yang terkesan menonjol. Dalam cerita, arketipe ini merupakan sosok yang memberantas kejahatan dan menjadi garda terdepan dalam membela kebenaran.

2) *Shadow*

Shadow adalah jenis arketipe yang memiliki peran antagonis atau jahat didalam sebuah cerita. Sifatnya yang tidak pandang bulu dan bengis membuat tampilan tokoh ini memiliki aura yang gelap dan menakutkan serta divisualisasikan kedalam karakter yang picik dan misterius. Peran tokoh ini sering kali membuat kegaduhan atau pertikaian didalam cerita. Sehingga tokoh ini sangat bertolak belakang dengan arketipe hero.

Shadow atau bayang-bayang mencerminkan sisi binatang pada kodrat manusia yang diwarisi manusia dalam evolusinya dari bentuk-bentuk kehidupan yang lebih rendah. Dapat dikatakan bahwa arketipe *shadow* ini adalah suatu sisi gelap dalam kepribadian manusia. *Shadow* ini dapat dikatakan sebagai suatu problem moral yang menantang keseluruhan kepribadian ego, karena tidakseorang pun dapat menyadari *shadow*-nya tanpa usaha moral yang besar (Jung, 1987: 99). Dalam hal ini menjelaskan bahwa *shadow* mengarahkan pada tindakan-tindakan yang bersifat emosional karena keberadaan adaptasi yang sangat lemah. Dapat dikatakan konsep *shadow* ini memiliki kemiripan dengan pandangan Id oleh Freud, yang mengarahkan pada proses pemuasan insting biologis.

Perbedaan yang mendasar adalah bahwa *shadow* ini berhubungan dengan ketidaksadaran kolektif, *shadow* mengandung sifat universal dari kejahatan dalam psyche manusia. *Shadow* hadir dalam seluruh kepribadian manusia dalam berbagai bentuk, seperti perasaan ingin merusak, menghancurkan, dan berbagai tindakan tidak menyenangkan yang patut dicela dalam kesadaran.

3) *Fool*

Fool adalah jenis arektipe yang sifatnya mencairkan suasana atau acap kali disebut sebagai “bumbu” dalam cerita. Watak tokoh ini bisaanya lucu, bergajulan, absurd dan lainnya sehingga perawakannya

tidak seperti tokoh yang lain. Arketipe fool bermain pada peran yang suka membuat situasi dan kondisi diluar dugaan dan karenanya menimbulkan kesan jenaka didalam sebuah cerita. Tokoh ini berada ditengah-tengah tokoh lain seperti hero dan *shadow*.

4) *Anima dan Animus*

Anima dan animus adalah arketipe yang menggambarkan suatu karakteristik seksual yang hadir disetiap pria maupun wanita. Arketipe elemen feminin dalam pria adalah anima, sedangkan animus yang berkaitan dengan akal, budi dan rasio merupakan arketipe elemen maskulin pada wanita. Anima dan animus ini berperan dalam relasi-relasi yang berada dalam ketaksadaran dalam mengimbangi kesadaran dari pria maupun wanita. Arketipe ini berlangsung dari produk pengalaman ras pria dengan wanita dan wanita dengan pria, kehidupanbersama antara pria dan wanita selama berabad-abad kemudian mempengaruhi masing-masing jenis memiliki ciri lawan jenisnya.

Dapat dikatakan bahwa terjadinya anima animus ini berlangsung secara kolektif dan John Abraham Ziswan Suryosumunar--Konsep Kepribadian dalam Pemikiran Carl Gustav Jung dan Evaluasinya dengan Filsafat Organisme Whitehead universal, keduanya merupakan personifikasi dari ketaksadaran yang menjadi perantara terhadap kesadaran diri.

5) *Mentor*

Mentor ialah jenis arketipe tokoh yang memiliki peran sebagai pengajar atau pembimbing dari tokoh protagonis. Watak tokoh ini ialah arif dan bijaksana dengan perawakan yang kuat, tangguh, Dewasa dan tak terkalahkan. Dalam cerita, tokoh ini menjadi peran utama dalam membimbing hero menjadi karakter yang kuat dan sukses dalam setiap misi atau tantangan yang dihadapi.

6) *Trickster*

Trickster ialah jenis arketipe tokoh yang memiliki peranan penentu perkara didalam cerita. Wataknya bervariasi seperti mudah mengontrol keadaan demi kesenangan dan kenyamanan sendiri sehingga memiliki perawakan yang unik dan tidak wajar. Tokoh ini memiliki peran lain seperti sosok cerdas dan jenius yang suka mengubah situasi dan kondisi cerita. Tokoh ini dinilai bermuka dua karena dapat menjadi lawan dan menjadi kawan.

7) *Persona*

Persona bisa dikatakan sebagai pribadi yang menutupi jati dirinya, bisaanya menggunakan topi, topeng atau hal lain. Karakter tokoh ini bisaanya sama atau berbeda dengan keadaan yang sesungguhnya. Pesona adalah topeng yang dipakai sang pribadi sebagai respon terhadap tuntutan kebiasaan tradisi masyarakat, serta terhadap kebutuhan arketipal sendiri (Lindzey, 1993: 188). Pesona ini dalam beberapa hal dapat dikatakan memiliki kemiripan dengan konsep super ego dari Freud. Super ego dalam konsepsi Freud berhubungan dengan aspek sosial yang memuat nilai-nilai ideal. Super ego merupakan suatu identifikasi diri dengan ukuran moral dari lingkungan sosial, terutama dari orang tua (Hall, 2000: 49). Begitu pula dengan konsepsi Jung tentang pesona, pesona merupakan topeng yang membantu seseorang menyesuaikan dirinya dengan orang lain, tetapi pesona juga dapat memiliki sisi negatif yaitu saat seseorang terperangkap dalam peran tertentu dan kehilangan sifat-sifat individualnya yang berkaitan dengan perasaan yang sebenarnya (Budiraharjo, 1997: 45).

8) *The Great Mother*

Setiap insan pasti memiliki jiwa keibuan yang kuat, hal tersebut dikemukakan oleh Jung. Penggambaran sosok ibu tersebut ialah penuh kasih sayang, kekuatan yang tiada tandingannya sehingga dapat

meruntuhkan apa saja jika terdapat hal yang mengancam kenyamanan orang yang ia sayangi, dan ditandai dengan dua hal yang berbeda yaitu kasih sayang dan kesejahteraan serta kemampuan dan kebinasaan.

9) *The Wise Old Man*

Umunya jenis arketipe ini dicerminkan kedalam pribadi yang rentan, tua dan memiliki wawasan yang luas, bijaksana dalam segala hal dan berperan sebagai tokoh yang menuntun kejalan yang benar.

10) *Child*

Penggambaran arketipe ini berupa seorang bocah yang menuju proses penDewasaan diri dari perilaku dan pola pikir.

11) *Hermaphrodite*

Jenis arketipe ini digambarkan oleh sosok pria dan wanita yang ada dalam kesatuan tubuh. Arketipe ini memiliki konsep seorang yang berpenampilan maskulin, feminim atau androgini.

12) *Self*

Self ialah jenis arketipe yang luas jika dibanding dengan arketipe lain. Jung menyebutkan bahwa self memiliki peranan yang mampu membimbing seseorang untuk merubah hidup menjadi lebih baik dan tujuan hidup jelas. Setiap insan memiliki jenis arektipe yang berbeda akan tetapi tiak menutup kemungkinan terdapat satu arketipe yang menonjol.

Arketipe ini berfungsi untuk mengelompokkan dan mendefinisikan citra yang dimiliki Sekhmet, karena maknanya digambarkan sebagai sifat yang memakai steriotip dari beberapa arketipe yang ada kemudian dihubungkan dengan desain visualisasi nya sendiri.