

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan sebuah tinjauan pustaka terhadap karya tulis ilmiah terdahulu dengan topik maupun studi kasus yang serupa, dengan tujuan untuk menghindari plagiarisme dalam penyelesaiannya. Tinjauan pustaka juga menjadi referensi atau tambahan literatur baik untuk dasar teori maupun metode dalam menyelesaikan tugas akhir. Berikut beberapa judul jurnal dan penulisnya untuk ditinjau relevansinya antara karya tulis ilmiah terdahulu dengan tugas akhir yang sedang disusun ini:

2.1.1 Jurnal dengan Judul *Fenomena Catcalling sebagai Bentuk Pelecehan Seksual secara Verbal terhadap Perempuan di Jakarta*

Penelitian tersebut disusun oleh Angeline Hidayat dan Yugih Setyanto, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, Jakarta, tahun 2019 [18]. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui tentang fenomena dan bentuk komunikasi dari *catcalling* sebagai candaan atau pelecehan seksual. Lalu hasil penelitian dari beberapa metode yakni wawancara dengan informan, observasi partisipan, studi pustaka, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data, menunjukkan bahwa *catcalling* merupakan salah satu bentuk pelecehan seksual secara verbal dan merupakan bagian dari *rape culture*.

Relevansinya dengan tugas akhir yang sedang disusun ini adalah kesamaan studi kasus dan subjek penelitian yang dapat dijadikan referensi literatur serta patokan analisis dalam merancang tugas akhir. Sedangkan perbedaan terletak pada lokasi dan *output* penelitian.

2.1.2 Jurnal dengan Judul *Perancangan Komik 360 sebagai Media Informasi tentang Pelecehan Seksual Catcalling*

Penelitian tersebut disusun oleh Benedicta Alodia Santoso dan Michael Bezaleel, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana, tahun 2018 [19]. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan media informasi berupa komik 360 tentang pelecehan seksual yang disempitkan

lagi bentuknya, *catcalling*. Adapun yang melatarbelakangi tulisannya adalah karena tingginya tingkat pelecehan seksual verbal yang dialami oleh perempuan, sehingga penulis merasa dibutuhkannya sebuah media informasi yang dapat menggambarkan dan mengedukasi masalah tersebut, dan diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap perilaku *catcalling*. Terlebih, hasil perancangannya telah dibuktikan efektif dijadikan sebagai media informasi tentang masalah yang diangkat.

Relevansinya dengan tugas akhir yang sedang disusun ini adalah memiliki variabel dan subjek penelitian yang secara garis besar sama namun dengan topik penelitian yang berbeda. Penelitian terdahulu mengambil perancangan komik dengan sudut pandang 360 derajat dan menyempitkan bentuk pelecehan hanya pada *catcalling*, sedangkan tugas akhir ini merancang buku komik strip dengan tema pelecehan yang terjadi di ruang publik secara lebih luas.

2.1.3 Jurnal dengan Judul *Perancangan Buku Cerita Bergambar Pencegahan Pelecehan Seksual pada Anak*

Penelitian tersebut disusun oleh Pamela Resti Utami, Universitas Negeri Padang, tahun 2019 [20]. Di dalamnya menjelaskan bagaimana pelecehan seksual terhadap anak dapat terjadi karena komunikasi antara orang tua dan anak tidak terjalin dengan baik. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teori desain komunikasi visual, ilustrasi, media, cerita bergambar, pelecehan seksual terhadap anak, dan psikologi anak. Data yang dikumpulkan lalu diolah melalui metode analisis SWOT, sehingga hasilnya dijadikan acuan dalam merancang buku cerita bergambar pencegahan pelecehan seksual pada anak.

Relevansinya dengan tugas akhir yang sedang disusun ini adalah kemiripan antara topik penelitian dan kesamaan subjek penelitian namun berbeda dalam informan penelitian.

Sedangkan *novelty*/kebaharuan dari karya yang akan penulis buat dibanding dengan karya-karya terdahulu ialah yakni pembahasan dan format komik yang berbeda di mana dalam perancangan penelitian ini meskipun berbentuk format buku tetapi dapat dibaca dalam sekali duduk namun tidak mengurangi kedalaman isi komik.

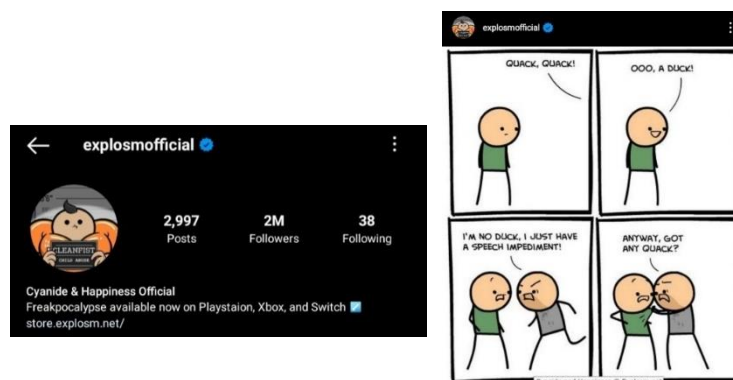
2.2 Referensi Perancangan

2.2.1 Referensi Desain Karakter dari *vbi_djenggotten* dan *explosmofficial* di *Instagram*

Ilustrasi desain karakter yang digunakan dalam komik untuk menginformasikan mengenai pelecehan jalanan ini mengambil referensi dari perpaduan karakter antara *user vbi_djenggotten* [21] dan *explosmofficial* [22] di *Instagram*. Di mana penggambaran karakter dari karya yang akan dirancang ini memiliki ciri khas yakni kepala dan tangan yang tidak menyatu, tubuh mungil seperti lebah, dan ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan. Penggunaan gaya karakter dari dua akun ini selain dinilai cukup ekspresif dalam menyampaikan pesan, juga lebih memiliki kesan *friendly* untuk menjadi penyampai media informasi dan edukasi.



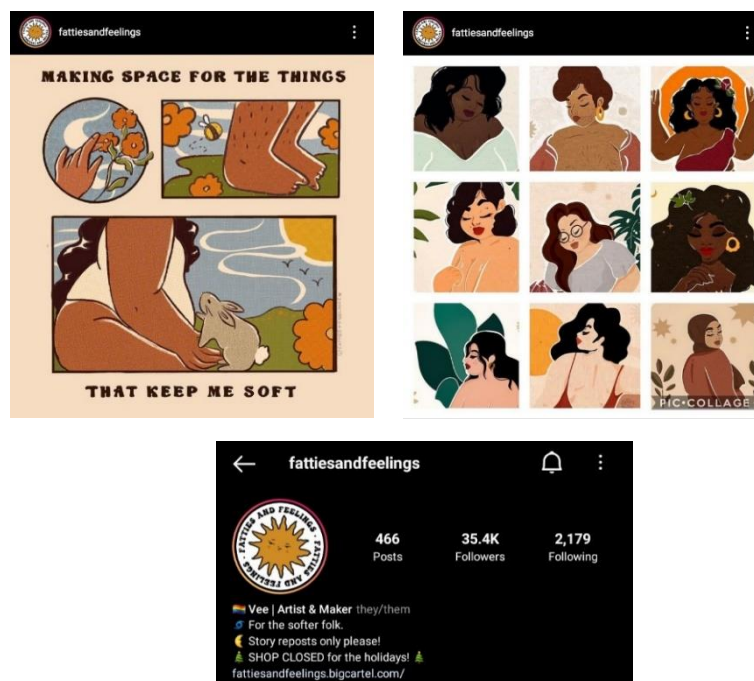
Gambar 2. 1 Beberapa unggahan karya komik *vbi_djenggotten* di *Instagram* (Sumber gambar: Tangkapan layar media sosial *Instagram vbi_djenggotten*)



Gambar 2. 2 Profil *Instagram explosmofficial* dan salah satu karya komiknya (Sumber gambar: Tangkapan layar media sosial *Instagram explosmofficial*)

2.2.2 Referensi Warna Komik dari *fattiesandfeelings* di *Instagram*

User *fattiesandfeelings* [23] di *Instagram* banyak membuat ilustrasi tubuh perempuan dengan warna kulit yang beragam. Ia menggunakan desain warna *flat* pada karyanya yang nantinya komik strip kartun pelecehan jalanan ini akan mengadopsi warna-warna tersebut.



Gambar 2. 3 Profil *Instagram*, desain *grid* unggahan, dan salah satu karya komik *fattiesandfeelings* di *Instagram*
(Sumber: Media sosial *Instagram fattiesandfeelings*)

2.3 Studi Literatur

2.3.1 Diskriminasi Gender dan Budaya Patriarki

Masih langgengnya budaya patriarki di masyarakat telah menempatkan perempuan dalam struktur sosial dan keluarga pada posisi subordinasi. Pandangan bahwa perempuan sebagai *owner property* dan berbagai anggapan keliru seperti inferior, lemah, dan bergantung dapat membawa akibat buruk dan perlakuan semena-mena terhadap perempuan [24]. Pelabelan negatif terhadap kelompok atau jenis kelamin tertentu secara umum dinamakan stereotip. Akibat yang biasanya ditimbulkan dari stereotip adalah diskriminasi dan berbagai ketidakadilan. Banyak sekali bentuk stereotip yang terbentuk di masyarakat, hal ini disebabkan oleh

adanya budaya patriarki yang memposisikan laki-laki sebagai pihak yang gagah dan cenderung memiliki keleluasaan untuk melakukan apapun terhadap perempuan sebagai salah satu penyebab tingginya angka pelecehan seksual yang pelaku terbesarnya adalah laki-laki [25, 26].

Perbedaan gender sebenarnya tidak akan menjadi masalah selama tidak menciptakan ketidakadilan gender (*gender inequalities*). Namun nyatanya, perbedaan gender telah melahirkan berbagai ketidakadilan terutama terhadap perempuan. Beberapa manifestasi ketidakadilan gender yang disebabkan oleh perbedaan gender di antaranya adalah marginalisasi terhadap perempuan, di mana perempuan selalu dinomorduakan, kurang diperhitungkan, dan dianggap kurang mampu dalam melakukan suatu hal. Diikuti oleh bentuk subordinasi terhadap perempuan, di mana anggapan bahwa perempuan itu emosional sehingga tidak pantas untuk memimpin. Lalu terbentuknya stereotip yakni pelabelan terhadap suatu kelompok yang ironisnya selalu merugikan dan menimbulkan ketidakadilan, terlebih terhadap perempuan. Dan yang terakhir tapi tidak kalah merugikannya, ialah terjadinya kekerasan (*violence*) atau serangan (*assult*) yang disebabkan oleh bias gender atau *gender-related violence*. Pada dasarnya, kekerasan gender ini ditimbulkan oleh ketidaksetaraan kekuatan yang terbentuk dalam masyarakat bersosial [27].

2.3.2 Pelecehan Jalanan dan 4 Faktor yang Memengaruhinya

Bentuk pelecehan satu ini kerap dianggap hal yang ringan karena tidak adanya kerugian fisik. Namun, pelecehan jalanan tetaplah sebuah pelecehan. Ironisnya, tindakan pelecehan jalanan oleh pelaku dianggap sebagai lelucon dan bukan hal yang serius. Padahal, sebuah lelucon dapat dikatakan sebagai lelucon jika kedua orang tersebut menganggapnya lucu atau menghibur. Sedangkan tindakan pelecehan jelas bukanlah sebuah lelucon karena ada individu lain yang merasa dilecehkan, direndahkan, dan dihina. Salah satu bentuk pelecehan terselubung di tempat umum yang paling umum adalah *unwanted attention from men* di mana hal tersebut kerap dinormalisasi oleh masyarakat karena tindakan tersebut terlihat seperti usaha untuk bersahabat. Tetapi sesungguhnya, hal tersebut bukanlah seperti apa yang dikatakan, melainkan dapat menjadi salah satu bentuk pelecehan karena

dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman dan aman bagi perempuan maupun korban [26].

Selanjutnya, terdapat 4 faktor yang memengaruhi pelecehan jalanan terhadap perempuan yakni yang pertama adalah perempuan kerap ditempatkan dalam posisi marginalisasi, sehingga laki-laki merasa tidak apa-apa untuk mengobjektifikasi perempuan; yang kedua adalah subordinasi atau pola yang tidak seimbang antara laki-laki dan perempuan mengakibatkan adanya superioritas dan inferioritas antara keduanya, di mana perempuan dianggap tidak berdaya dan hanya menjadi alat menyalurkan hasrat seksual; lalu yang ketiga kekerasan terhadap perempuan dan diskriminasi perempuan akan selalu berkaitan dan menjadi sebab akibat, di mana pelecehan termasuk ke dalam tindak kekerasan yang tidak dikehendaki oleh perempuan; dan yang keempat langgengnya budaya memberi stereotip di masyarakat terhadap perempuan kerap mendukung pelecehan sebagai hal yang wajar, di mana seharusnya korban mendapat perlindungan dan pendampingan namun sebaliknya, korban menjadi pihak yang disalahkan.

2.4 Dasar Teori

2.4.1 Komik

Menurut McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, komik merupakan sebuah wadah yang mampu menampung suatu gagasan dan berbagai macam gambar. Muatan dan gambar tersebut beragam, sesuai dengan selera yang membuatnya. Menurut Will Eisner dalam *Understanding Comics* juga, komik merupakan seni yang berurutan membentuk sebuah cerita seperti halnya animasi pada umumnya. Namun, jika dibandingkan antara animasi dengan komik, keduanya akan terlihat berbeda yakni pada animasi memiliki urutan waktu yang sesuai tetapi tidak berdekatan dalam suatu ruang seperti dalam komik. Dalam animasi diperlihatkan proses gerak secara detail sedangkan pada komik hanya mampu memperlihatkan secara sekilas antara gerakan satu dan lainnya. Lalu urutan dalam animasi memproyeksikan secara tepat pada satu layar tetapi urutan komik diurutkan secara terpisah melalui sebuah panel [28].

Cara membaca komik memiliki variasi tergantung cara baca masing-masing negara, misalnya komik Jepang arah bacanya dari kanan sedangkan Indonesia dari arah yang sebaliknya. bukan hanya bacaan bagi anak-anak, melainkan komik juga adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti [29]. Hal tersebut dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita, sehingga membuat informasi lebih mudah diikuti dan diingat.

Telah lama ini ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disandingkan dengan media hiburan lainnya. Komik juga mulai dijadikan media komunikasi visual dan lebih dari sekadar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Namun juga, salah satunya menjadi media kritik sosial dan penyebaran informasi. Hal ini menjadikan komik sebagai media komunikasi visual yang dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti yang telah lama diketahui bahwa terdapat beberapa gaya belajar yang terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi seperti melalui media komik.

2.4.1.1 Fungsi dan Manfaat Komik

McCloud dalam *Making Comics*, menjelaskan bahwa komik dapat memperkaya kecerdasan visual serta mengembangkan daya imajinasi, di mana ketika seseorang membaca komik akan secara tidak langsung dapat membayangkan pergerakan tubuh dan ekspresi wajah karakter yang dilihatnya [30]. Dari hal tersebut juga dapat memperkaya pengetahuan visual yang secara tidak langsung bagi pembaca. Hal tersebut dikuatkan dalam suatu penelitian yang berjudul *Analisis Fungsi Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus*, mengatakan bahwa dengan komik pesan pembelajaran dapat dengan mudah untuk dipahami, tidak membosankan, serta menjadi lebih singkat dan jelas [31].

2.4.1.2 Komik Strip

Jenis komik terbagi ke dalam beberapa kategori. Berdasarkan segi bentuk penampilan kemasannya, komik dibedakan menjadi 4 jenis. Salah satunya yakni komik strip yang merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar tetapi mengungkapkan gagasan isi yang utuh dan berfokus pada satu peristiwa atau masalah saja [32]. Dewasa ini komik strip sering ditemukan pada media sosial sebagai salah satu media untuk menanggapi berbagai peristiwa atau isu yang sedang terjadi. Kedua, buku komik yang merupakan jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku di mana ditampilkan di dalamnya sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berbentuk seri atau menampilkan cerita yang berkelanjutan tetapi ada juga yang tidak. Ketiga dan keempat adalah komik humor dan petualangan yang merupakan jenis komik yang menampilkan sesuatu lucu dan menarik dengan berbagai cara baik melalui gambarnya maupun kata-katanya.

2.4.1.3 Kartun

Teori kartun yang akan dijabarkan pada poin ini diambil dari teori kartun yang dijelaskan oleh McCloud pada bukunya, *Understanding Comics* [28]. Secara sederhana, kartun adalah bentuk amplifikasi melalui penyederhanaan.



Gambar 2. 4 *Cartooning*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

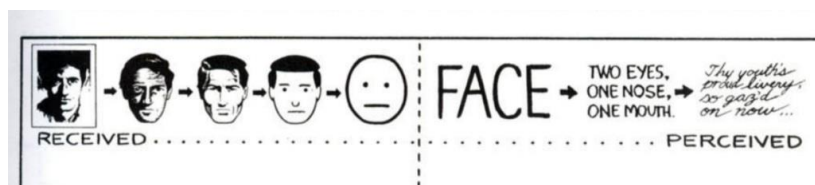
“Mengapa seseorang, muda atau tua, merespon pada gambar kartun sebanyak bahkan lebih dari mereka merespon terhadap gambar yang realistis?”, McCloud mengawali pembahasan kartun dengan pertanyaan tersebut. Ia berpendapat bahwa penyebab utama hal tersebut merupakan dari ketertarikan masa kecil seseorang itu dengan kartun. Meski ada faktor lain seperti identifikasi kartun yang universal dan kesederhanaannya. Lalu disebutkannya bahwa menyederhanakan karakter dan gambar dapat menjadi alat yang efektif untuk

bercerita melalui media apapun. Kemampuan kartun dalam memfokuskan perhatian audiens kepada sebuah pesan/ide merupakan bagian penting dari keunggulan kartun baik dalam komik maupun sebuah gambar secara umum.

Di samping keunggulan keuniversalan gambar/bentuk kartun, seseorang ketika melihat gambar yang realistis mereka akan melihat bahwa itu adalah orang lain tetapi Ketika gambar itu adalah kartun, mereka akan melihatnya sebagai diri mereka sendiri. Sehingga, seseorang akan lebih mendengarkan sebuah konsep/ide jika karakter yang digambarkan lebih sederhana atau tidak mengidentifikasi seseorang yang lain karena teorinya, “*Who I am is irrelevant. But if who I am matters less, maybe what I say will matter more*”. Gambar realis sendiri cenderung lebih cocok dalam menampilkan atau menggambarkan keindahan dan kompleksitas gambaran fisik sesuatu. Menggunakan gambar kartun atau gambar yang sederhana bukan berarti cerita/konsep/ide yang disampaikan ringan karena *there is a lot more to cartoon than meets the eye*, yang dapat diartikan bahwa situasinya tidak sesederhana kelihatannya.

2.4.1.4 Gambar dan Tulisan

Gambar adalah informasi yang diterima (*received information*), di mana dengan me-*receive* informasi kita cukup mengambil, menerima, dan mengoleksi informasi tersebut, sehingga seseorang untuk memahami gambar tidak membutuhkan edukasi formal untuk menangkap pesannya. Sedangkan tulisan merupakan informasi yang dirasakan (*perceived information*), dengan me-*perceive* informasi kita menjadi sadar akan sesuatu, menemukan sesuatu, sehingga seseorang untuk memahami tulisan akan membutuhkan waktu dan pengetahuan khusus untuk memecahkan kode (*decode*) simbol bahasa [28].



Gambar 2. 5 Dua sisi koin: Gambar dan tulisan
(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

Ketika gambar lebih abstrak dari kenyataan, maka membutuhkan tingkat persepsi yang lebih besar, lebih seperti tulisan. Sedangkan, ketika kata-kata lebih simpel dan mengarah, maka membutuhkan tingkat persepsi yang lebih rendah dan diterima secara lebih cepat, lebih seperti gambar. Sehingga keduanya dapat saling melengkapi jika dituangkan dalam sebuah komik. Kata-kata dan gambar dalam komik seperti dua sisi koin dari satu koin.

2.4.1.5 Unsur-Unsur Komik

Komik memiliki beberapa unsur yakni waktu ke waktu, aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek, dan non sequitur [33]. Sedangkan menurut Griffin [34] dan Suparmi [35], kelengkapan unsur-unsur komik dibagi menjadi tiga bagian yakni bagian depan, bagian isi dan bagian akhir. Unsur kelengkapan komik akan ditampilkan pada **Tabel 2.1** di bawah ini:

No.	Unsur-Unsur Komik	
1	Bagian Depan	1. <i>Cover</i> disertai Judul Komik 2. <i>Credits</i> (Keterangan tentang pengarang komik) 3. <i>Indica</i> (Keterangan tentang penerbit atau percetakan, waktu terbit, dan pemegang hak cipta)
2	Bagian Isi	1. Panel 2. Balon Baca atau Balon Kata 3. Narasi 4. Parit (<i>Gutter</i>) 5. <i>Splash Page</i> 6. Efek Suara
3	Bagian Akhir	Ringkasan Cerita

Tabel 2. 1 Unsur-Unsur Komik

Sementara Koendoro berpendapat bahwa terdapat 3 unsur komik yang Ia sebut dengan batang tubuh komik yakni [36]:

1. Unsur tampilan ilustrasi yang ditentukan oleh kreativitas komikus. Gambar atau ilustrasi yang dibuat oleh komikus dengan ketajaman pandang dalam memilih posisi subjek layaknya pemotret yang mempertimbangkan angle fotonya, dengan gambar saja sudah cukup memberi pesan atau menangkap suasana mereka meskipun tanpa teks.
2. Unsur teks yang dapat berupa dialog (bicara lebih dari satu orang), monolog (bicara seorang diri), narasi (keterangan/penceritaan), dan sebuah efek suara yang dapat memperkuat penampilan gambar. Dalam bukunya juga dikatakan bahwa Cak Toni Masdiono menyebutkannya sebagai *sound lettering*, sedangkan Steve Whitaker menyebutnya *sound-effect lettering*. Contoh efek suara ini salah di antaranya seperti *Blug! Ciiit! Dor!* dan sebagainya.
3. Unsur kotak atau frame yang dikenal dengan sebutan panel atau ruang pengadeganan dalam komik. Perkembangan teknologi dan kreativitas membuat bentuk-bentuk panel sangat bervariasi dan tak terbatas. Gambaran kotak pun sebenarnya dapat menggambarkan adegan, seperti menunjukkan suasana yang tegang.

A. *Layout*

Dalam buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya*, mengatakan bahwa *layout* merupakan sebuah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan dengan bidang yang membentuk suatu susunan. Tujuan utama *layout* semata untuk menampilkan elemen dalam sebuah bidang seperti gambar dan teks menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca untuk memahami informasi yang disajikan [37].

Begitupun pada sebuah komik, *layout* yang baik tidak hanya membantu pembaca untuk menemukan hirarki baca yang baik tetapi juga agar enak untuk dipandang dan dibaca. *Layout* pada komik diterapkan pada penataan panel, teks, dan gambar serta dalam pembuatan *cover* buku komik. Adapun tiga syarat sebuah *layout* dapat dikatakan baik yakni *it works* (mencapai tujuannya), *it organizes* (ditata dengan baik), *it attracts* (menarik bagi pengguna). Jika disimpulkan dari

ketiga pernyataan tersebut, maka sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat ditangkap dan dipahami oleh pembaca serta menarik rangsangan audiens untuk membacanya.

B. Panel

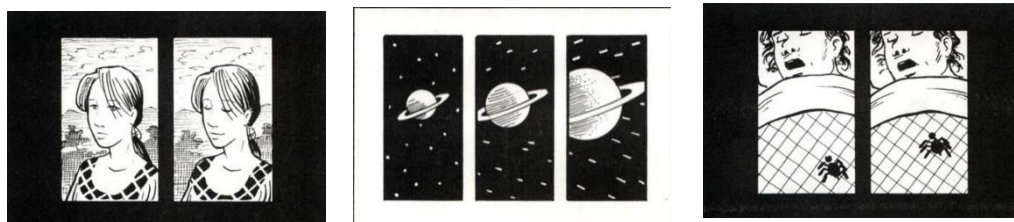
Dalam buku yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art*, McCloud mengatakan bahwa panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu/ruang yang terpisah. Dengan panel, ada hubungan antara waktu yang dilukiskan oleh komikus dan waktu yang dirasakan oleh pembaca. Panel juga dapat dikatakan sebagai sebuah *frame* yang membatasi dan mengakomodir gambar dan teks dalam bidang komik yang jika digabungkan akan menjadi sebuah rangkaian cerita. Bentuk panel sangat beragam, sekalipun kali ini panel tidak mempengaruhi makna tentang waktu, panel dapat mempengaruhi pengalaman suasana membaca. Sebenarnya tidak ada aturan khusus dalam pembuatan panel yang harus ditaati oleh setiap komikus karena pada dasarnya untuk menentukan panel yang tepat dapat dilakukan sekreatif komikus dengan menyesuaikan alur ceritanya [28].

2.4.1.6 Transisi Panel ke Panel

Menurut teori komik McCloud dalam buku komiknya yang berjudul *Understanding Comics*, kategori transisi panel menurut penggambaran ilustrasinya dibedakan menjadi enam yakni [28]:

A. *Moment-to-Moment*

Dalam sebuah komik terdapat unsur yang berhubungan dengan panel yaitu *closure*. *Closure* merupakan unsur penghubung antar panel yang dipisahkan oleh jarak atau *gutter*. Pada transisi *moment-to-moment*, *closure* yang dibutuhkan untuk membuat transisi panel ini sangat kecil dan mendetail.

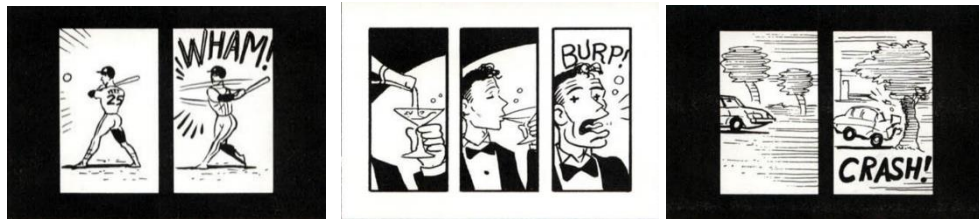


Gambar 2. 6 Contoh transisi panel *moment-to-moment*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

B. Action-to-Action

Pada transisi panel *action-to-action*, subjek yang ditampilkan memperlihatkan gestur yang berbeda.



Gambar 2. 7 Contoh transisi panel *action-to-action*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

C. Subject-to-Subject

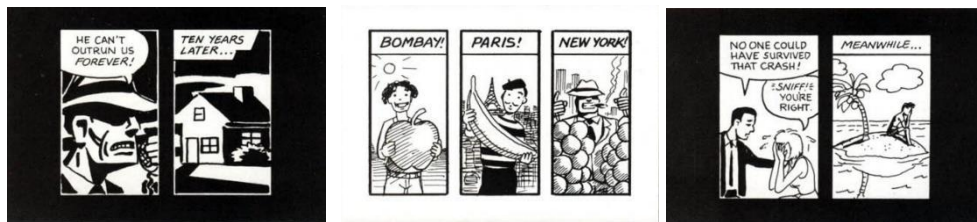
Transisi panel *subject-to-subject* memperlihatkan pembaca gambaran yang masih berada dalam suatu adegan/ide. Dalam kategori ini, keterlibatan pembaca atau *reader involvement* sangat dibutuhkan untuk membuat transisi yang lebih bermakna dan berkesan. Partisipasi pembaca dapat berupa asumsi pembaca akan seperti seberapa keras suara dentuman, siapa yang berteriak dan mengapa, sehingga dalam hal ini tergantung setiap pembaca bagaimana mengungkap/meluapkannya dengan gaya mereka masing-masing.



Gambar 2. 8 Contoh transisi panel *subject-to-subject*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

Dengan transisi panel *scene-to-scene*, pembaca dibawa melintasi jarak waktu dan ruangan/tempat yang signifikan.



Gambar 2. 9 Contoh transisi panel *scene-to-scene*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

Tidak terjadi apa-apa merupakan ciri transisi *aspect-to-aspect*. Tujuan dari transisi panel ini adalah hanya untuk mengarahkan pandangan dalam waktu yang signifikan pada berbagai aspek tempat, ide atau suasana hati.



Gambar 2. 10 Contoh transisi panel *aspect-to-aspect*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)

D. *Non-Sequitur*

Transisi panel *non-sequitur* ini cenderung tidak memedulikan peristiwa/tujuan narasi apapun. Transisinya tidak memperlihatkan hubungan logis antara panel apapun.



Gambar 2. 11 Contoh transisi panel *non-sequitur*

(Sumber: Buku komik *Understandig Comics* oleh McCloud)