

Studi Visual Komik Si Ujang Dan Bapaknya Berdasarkan Teori Scott McCloud

Hebron Sinurat¹, Onggal Sihite²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medan

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Histori Artikel:</p> <p>Diterima 12 December 2022 Direvisi 22 Januari 2023 Diunggah 01 Mei 2023</p> <hr/> <p>Kata Kunci:</p> <p>Komik Si Ujang <i>Clarity</i> Studi Visual Scott McCloud</p>	<p>Penelitian ini bertujuan yang ingin dicapai dalam artikel ini ialah: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum visual komik Si Ujang dan Bapaknya ditinjau dari <i>clarity</i> (kejelasan) sesuai teori dan konsep Scott McCloud. 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum visual komik Si Ujang dan Bapaknya ditinjau dari karakteristik momen, bingkai, citra, kata dan alur. Dan mencapai hasil tabulasi dan interpretasi ditemukan karakteristik <i>clarity</i> terbanyak atau tertinggi pada komik “Si Ujang dan Bapaknya” terdapat pada halaman 3, 8, 11, dan 12 dimana berjumlah 11 dan terendah pada halaman 1 yang berjumlah 7. Lalu peneliti menemukan penerapan prinsip <i>clarity</i> yang paling banyak pada sampel ialah Pilihan Citra yaitu berjumlah 45 kali penerapan, Pilihan Bingkai yaitu berjumlah 33, Pilihan Alur yaitu berjumlah 29, Pilihan Kata yaitu berjumlah 21 dan yang terakhir Pilihan Momen yaitu berjumlah 15. Dalam penerapan penekanan prinsip <i>clarity</i> pada komik yang menjadi sampel dalam penelitian ini, peneliti menemukan sedikit kekurangan dalam memaksimalkan dampak dalam penekanan prinsip <i>clarity</i>nya, seperti masih terdapatnya ketidakjelasan dan citra yang hilang dalam menerapkan prinsip <i>clarity</i> tersebut di dalam adegan pada komik sehingga terjadi kesalahpahaman pada citra sehingga penerapan penekanan prinsip <i>clarity</i> belum maksimal. Temuan pada halaman komik yang menjadi sampel di dalam penelitian ini yang masih mempunyai kekurangan ialah pada identifikasi chapter 1 halaman 3 pada panel pertama, yaitu saat penekanan penerapan prinsip <i>clarity</i>.</p> <p style="text-align: right;"><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p> <div style="text-align: right;"></div>

Corresponding Author:

Hebron Sinurat
Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar Psr. V Medan Estate
Email: bronsinurat@gmail.com

1. PENDAHULUAN (10 PT)

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (McCloud, 2006: 9). Kata “komik” berasal dari bahasa Prancis “*comique*” yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari *komikos* dari *komos* ‘*revel*’ Bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. McCloud menyebutkan kalau, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetik dari pembaca.

Komik Indonesia adalah komik yang dihasilkan oleh komikus Indonesia atau berasal dari Indonesia. Tidak ada kesepakatan yang pasti tentang ‘gaya gambar’ dan ‘gaya cerita’ untuk Komik Indonesia. Beberapa komikus sependapat, komik Indonesia adalah komik yang diciptakan (gambar dan cerita), diproduksi, dipasarkan oleh komikus dan orang-orang Indonesia (Fahrizal, 2018: 9). Komik “Si Ujang dan Bapaknya” ditulis dan digambar oleh Idik Apriyanto, pertama kali *publish* pada tahun 2018 di media sosial Instagram. Kemudian pada bulan November tahun 2018 komik Si Ujang dan Bapaknya kembali diterbitkan secara komersial dalam majalah komik *Strip Toon* edisi kedua. Pada bulan Juli tahun 2019 komik Si Ujang dan Bapaknya telah dibukukan menjadi buku komik strip sebanyak 47 *chapter* dengan isi 107 halaman oleh salah satu penerbit di Indonesia yaitu Qultummedia.

Beberapa tahun terakhir sebuah komik humor berjudul Si Ujang dan Bapaknya karya Idik Apriyanto yang terbit pada Juli 2019 terbitan QultumMedia meraih popularitasnya di tengah pencinta komik. Komik Si Ujang dan Bapaknya merupakan komik strip bergenre komedi yang menceritakan tentang karakter Si Ujang anak laki-laki yang melewati kegiatan kesehariannya dengan tingkah yang lucu, keras kepala dan ceria, ditemani oleh Bapaknya yang tak kalah lucu dengan anaknya dan terkadang ada beberapa pesan yang bisa diambil dari ucapannya. Tema dari komik ini yaitu humor atau komedi yang dapat membuat pembaca memahami kejelasan tema cerita dan membuat pembaca memperhatikan elemen komunikasi cerita sampai selesai.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum visual komik Si Ujang dan Bapaknya ditinjau dari *clarity* (kejelasan) sesuai teori dan konsep Scott McCloud. Teori yang dijabarkan oleh McCloud yaitu prinsip-prinsip kejelasan dan komunikasi dalam bercerita melalui komik. Adapun metode kerja yang dipilih, pembuatan komik membutuhkan serangkaian keputusan dan setiap keputusan dapat diinformasikan dan dievaluasi menurut lima kategori ini yaitu; pilihan a) momen, b) Bingkai, c) Cerita, d) Kata dan e) Alur (McCloud, 2006: 9).

Lain daripada itu, untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum visual komik Si Ujang dan Bapaknya ditinjau dari karakteristik momen, bingkai, citra, kata dan alur. Menurut McCloud, prinsip *Clarity* dalam komik dievaluasi menjadi lima kategori sebagai cara untuk menentukan karakter bentuk dan warna komik yaitu: pilihan momen, bingkai, citra, kata, dan alur. Pilihan momen adalah tempat menentukan setiap panel yang menunjukkan sebuah aksi dari sebuah plot yang berkaitan secara keseluruhan. Pilihan bingkai adalah tahap menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang penting. Pilihan citra untuk mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita anda ke dalam bentuk rupa yang terlihat lebih realistis. Pilihan kata menentukan percakapan dan suara secara jelas dan menyatu dengan citra. Kemudian pilihan alur bagaimana memudahkan menuntun pembaca menyusuri panel dari awal sampe akhir.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan evaluatif menggunakan Teori McCloud. Penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk mencermati komik “Si Ujang dan Bapaknya” berdasar rumusan pertanyaan evaluatif yaitu tentang “Bagaimana penerapan prinsip *Clarity* (kejelasan) sesuai teori McCloud pada komik ‘Si Ujang dan Bapaknya’ karya Idik Apriyanto?”. Dalam proses pengumpulan data, penulis mengumpulkan komik dari edisi-edisi awal yang dimuat di Instagram.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan berpedoman pada rumusan masalah dan dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip kredibilitas sebagaimana disarankan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini penulis menerapkan prinsip *clarity* berdasar konsep dan prinsip dari tulisan Scott McCloud. Pembahasan ini dilakukan dengan prosedur berikut; penulis membuat tabulasi data dan descriptor yang mengandung unsur-unsur *Clarity*. Setelah itu, penulis mengidentifikasi kandungan unsur *clarity* seperti unsur momen, bingkai, citra, kata dan alur. Setelah data tersebut teridentifikasi, penulis menyusun kandungan kategorisasi *clarity* berdasar konsep atau prinsip visual *clarity*. Terakhir, penulis mendeskripsikan berdasar interpretasi dan menentukan kandungan unsur *clarity* berdasar jumlah unsur-unsur *clarity* seperti momen, bingkai, citra, kata dan alur.



Gambar 1. Komik “Si Ujang dan Bapaknya” Chapter 1 Halaman 1

Cerita dimulai dengan judul chapter 1 yaitu Baca Koran dan memakai Pilihan Bingkai “*Medium Shot*” pada panel pertama yang memperkenalkan satu karakter yang diletakkan di tengah. Pada panel kedua memakai “*Long Shot*” yang menampilkan satu karakter penuh. Pada bagian Pilihan Citra memakai Kesederhanaan (*Simplicity*) yang tidak berlebihan tetapi belum terlihat penjelasan adegan lokasi. Untuk Pilihan Kata memakai *Interdependent* (Saling Bergantung) yang menjelaskan apa yang sedang dibaca oleh karakter pada panel pertama (a). Pilihan Momen yang dipakai subyek ke subyek untuk percakapan dua karakter.



Gambar 2. Chapter 1 Halaman 2

Pada halaman kedua ini peneliti melihat panel 4,5 dan 6 menggunakan Pilihan Momen “Aksi ke Aksi” yang menampilkan rangkaian tiga adegan pada kedua karakter. Pada halaman ini juga Pilihan Alur dan balon kata sudah terlihat jelas. Alur dapat dilihat pada kode huruf dan angka secara berurut. Pilihan bingkai juga menampilkan sudut pandang yang bervariasi seperti “*Medium Shot*”, “*Long Shot*” dan “*High Shot*”. Pilihan Citra panel 4 memakai Ruang Kosong (*White Space*) sedangkan panel 5 dan 6 memakai Kesederhanaan (*Simplicity*) dan sudah menjelaskan lokasi dengan baik. Pilihan Kata memakai *Interdependent* (Saling Bergantung) yang menjelaskan keterkaitan percakapan dua karakter pada panel 4 dan 6.



Gambar 3. Chapter 1 Halaman 3

Selanjutnya pada halaman 3 memakai Pilihan Momen yang menampilkan Transisi Momen ke Momen. Panel 7, 8 dan 9 menunjukkan aksi gerak lambat dan menangkap gerakan kecil karakter saat terjatuh. Pada Pilihan Bingkai panel 7 memakai *Full Shot Body*, panel 8 memakai *Extreme Close Up* dan panel 9 memakai *Long Shot*. Pilihan Kata yang dipakai *Intersecting* dan Duo-Spesifik. Namun pada Pilihan Citra penulis melihat kejanggalan pada adegan karakter akan terjatuh tersandung batu tidak menampilkan Kejeleasan dengan baik. Pada panel 7 tidak terdapat citra batu dan panel 8 tiba-tiba membuat citra batu yang berlanjut ke panel 9. Sedangkan untuk indikator citra yang lain sudah tersampaikan dengan baik. Pada Pilihan Alur Panel dan Kata sudah terlihat jelas.



Gambar 4. Chapter 2 Halaman 4

Kemudian pada halaman 4 memakai 3 variasi pilihan bingkai *Full Shot Body*, *Medium Shot* dan *Long Shot*. Alur panel dan kata sangat jelas dan mudah dipahami berkat penataan panel yang baik. Pada Pilihan Momen panel 10, 11 dan 12 memakai Transisi Subyek ke Subyek. Lalu pada Pilihan Citra memakai semua indikator kecuali Pusat Perhatian. Sedangkan Pilihan Kata pada panel 10, 11 dan 12 memakai *Intersecting*.



Gambar 5. Chapter 3 Halaman 5

Kemudian pada halaman 5 Pilihan Citra yang dipakai Ruang kosong, Kejelasan dan Kesederhanaan. Pilihan Alur Panel terlihat jelas, namun penempatan balon kata (a) pada panel 13 terlihat tertukar, seharusnya balon kata (a) untuk karakter anak kecil tersebut. Pada panel 13 Pilihan bingkai memakai *Full Shot Body*, panel 14 memakai *Medium Shot* dan panel 15 memakai *Long Shot*. Pilihan Momen "Subyek ke Subyek" ditemukan pada panel 13, 14 dan 15. Kemudian Pilihan Kata hanya memakai *Intersecting* (Berpotongan).



Gambar 6. Chapter 4 Halaman 6

Kemudian di halaman 6 Dimulai dengan Pilihan Momen "Subyek ke Subyek" dengan 2 Pilihan Bingkai, panel 16 memakai *Long Shot*, panel 17 dan 18 memakai *Medium Shot*. Pilihan Alur Panel dan Kata terlihat jelas berkat penataan yang baik. Pada Pilihan Kata menggunakan *Interdependent* (Saling Bergantung), tetapi pada Pilihan Citra belum menampilkan Kejelasan dengan baik. Pada panel 17 jika mengikuti balon kata (c) seharusnya pakaian karakter tersebut terkena tinta pulpen tetapi citra panel 17 belum menunjukkan Kejelasan dengan baik.



Gambar 7. Chapter 4 Halaman 7

Pada halaman 7 semua Alur Panel tertata dengan baik secara horizontal untuk menuntun arah baca dari atas ke bawah dan Alur Kata terlihat jelas dan mudah diikuti. Pilihan Momen yang dipakai Transisi “Subyek ke Subyek”. Lalu Pilihan Citra telah memenuhi semua pilihan indikator. Pilihan Bingkai tidak begitu variatif, hanya memakai *Medium Shot* di panel 19, 20 dan 21.



Gambar 8. Chapter 5 Halaman 8

Pada halaman 8 diawali dengan Pilihan Bingkai *Medium Shot* pada panel 22 dan 24 kemudian *Long Shot* pada panel 23. Selanjutnya Pilihan Momen keseluruhan panel memakai Transisi “Subyek ke Subyek”. Keseluruhan Pilihan Alur dan Kata pada panel 22, 23 dan 24 tersusun rapi dan memudahkan pembaca mengikuti alur cerita. Pilihan Citra juga memakai seluruh pilihan indikator dari Ruang Kosong, Kejelasan, Kesederhanaan dan Pusat Perhatian. Setelah itu Pilihan Kata menggunakan 2 variasi, *Interdependent* (Saling Bergantung) pada balon kata (a), (b) dan (c), kemudian Montase pada kata (d).



Gambar 9. Chapter 6 Halaman 9

Berikutnya pada halaman 9 terlihat Pilihan Momen memakai Transisi “Subyek ke Subyek” dari panel 25 ke panel 26. Karena hanya memperlihatkan 2 panel sehingga mempermudah pembaca mengikuti Alur Panel dari atas ke bawah begitu juga dengan Alur Kata. Pada Pilihan Bingkai panel 25 memakai Long Shot dan panel 26 memakai High Shot. Setelah itu Pilihan Citra hanya menggunakan Kejelasan dan Kesederhanaan, sedangkan Ruang Kosong dan Pusat Perhatian belum ditunjukkan pada kedua panel tersebut. Kemudian Pilihan Kata hanya memakai *Intersecting* (Saling Berpotong).



Gambar 10. Chapter 6 Halaman 10

Selanjutnya pada halaman 10, terdapat 5 panel yang dapat menampilkan Pilihan Alur dan Kata yang mudah dipahami. Setelah itu Pilihan Momen kembali menggunakan Transisi “Subyek ke Subyek”. Kemudian Pilihan Bingkai menggunakan 2 variasi, *Medium Shot* pada panel 27, 28 dan 29 sedangkan *Long Shot* pada panel 30. Pada Pilihan Citra telah menggunakan semua indikator kecuali Pusat Perhatian yang belum diperlihatkan. Pada panel 27, 28, 29 dan 30 Pilihan Kata hanya menggunakan *Intersecting* (Saling Berpotongan).



Gambar 11. Chapter 7 Halaman 11

Kemudian pada halaman 11, dimulai dengan panel 31 dan 32 yang menampilkan Pilihan Bingkai *Long Shot*. Pilihan Momen yang digunakan memakai Transisi “Aspek ke Aspek”. Pada Pilihan Citra juga menampilkan Ruang Kosong pada panel 31 dan 32, Kesederhanaan, Kejelasan dan Pusat Perhatian pada panel 32. Pilihan Alur Panel dan Alur Kata dapat dipahami dan mudah diikuti pembaca. Pilihan Kata menggunakan 3 variasi yaitu Kata-Spesifik (b), *Intersecting* (Saling Berpotong) (a) (c), kemudian Montase (d).



Gambar 12. Chapter 7 Halaman 12

Berikutnya pada halaman 12 memakai Pilihan Momen yang menggunakan Transisi “Subyek ke Subyek”. Pada Pilihan Kata menggunakan Kata-Spesifik (a), *Interdependent* (b), dan *Intersecting* (c), (d). Indikator Pilihan Citra seperti Ruang Kosong, Kejelasan, Kesederhanaan telah tersampaikan dengan baik, namun Pusat Perhatian belum ditemukan di halaman ini. Kemudian Pilihan Bingkai memakai *Extreme Long Shot* di panel 34, *Medium Shot* di panel 33 dan 35. Pada Pilihan Alur Panel dan Kata telah tersampaikan dengan jelas.



Gambar 13. Chapter 7 Halaman 13

Pada halaman selanjutnya Pilihan Momen menggunakan Transisi “Lokasi ke Lokasi” yang menampilkan bangunan sekolah dan berpindah ke dalam suasana kelas. Kemudian indikator Pilihan Citra telah terpenuhi seperti Ruang Kosong, Kejelasan, Kesederhanaan dan Pusat Perhatian. Pada Pilihan Kata hanya memakai *Intersecting* (Saling Berpotong) dan hanya menggunakan satu balon kata (a). Pilihan Bingkai pada ketiga panel menggunakan Long Shot di panel 36 dan 37, kemudian Medium Shot di panel 38. Pilihan Alur Panel dan Kata juga mudah dipahami karena penataan yang sangat baik dan tidak rumit.



Gambar 14. Chapter 8 Halaman 14

Pada halaman 14, Pilihan Momen ketiga panel tersebut menggunakan Transisi “Aspek ke Aspek”. Kemudian Pilihan Bingkai pada panel 39 memakai *Low Shot*, panel 40 memakai *Full Shot Body*, dan panel 41 memakai *Medium Shot*. Kemudian Pilihan Citra, penulis melihat pada panel 40 terdapat citra gambar hewan di papan tulis sedangkan di panel 41 citra tersebut tidak ditampilkan sehingga Kejelasan belum tersampaikan dengan baik. Selain itu indikator Ruang Kosong, Kesederhanaan dan Pusat Perhatian sudah ditampilkan dengan baik. Pada Pilihan Kata balon kata (a), (b), (c) dan (d) menggunakan *Interdependent* (Saling Bergantung). Pada Pilihan Alur Panel dan Kata terlihat tersusun rapi, jelas dan mudah untuk diikuti oleh pembaca.



Gambar 15. Chapter 8 Halaman 15

Kemudian pada halaman 15, Pilihan Momen menampilkan Transisi “Subyek ke Subyek” antara dua karakter secara bergantian. Pilihan Bingkai hanya menggunakan dua variasi, yaitu *Medium Shot* pada panel 42 dan 43 sedangkan *Long Shot* pada panel 44 dan 45. Pilihan Kata masih memakai *Interdependent* (Saling Bergantung). Pilihan Citra sudah menerapkan Ruang Kosong, Kejelasan, Kesederhanaan dan Pusat Perhatian. Pada Pilihan Alur Panel dan Kata penataannya masih terlihat jelas, rapi dan mudah dipahami pembaca.

Dari hasil tabulasi dan interpretasi ditemukan karakteristik *clarity* terbanyak atau tertinggi pada komik “Si Ujang dan Bapaknya” terdapat pada halaman 3, 8, 11, dan 12 dimana berjumlah 11 dan terendah pada halaman 1 yang berjumlah 7. Lalu peneliti menemukan penerapan prinsip *clarity* yang paling banyak pada sampel ialah Pilihan Citra yaitu berjumlah 45 kali penerapan, Pilihan Bingkai yaitu berjumlah 33, Pilihan Alur yaitu berjumlah 29, Pilihan Kata yaitu berjumlah 21 dan yang terakhir Pilihan Momen yaitu berjumlah 15. Dalam penerapan penekanan prinsip *clarity* pada komik yang menjadi sampel dalam penelitian ini, peneliti menemukan sedikit kekurangan dalam memaksimalkan dampak dalam penekanan prinsip *clarity*-nya, seperti masih terdapatnya ketidakjelasan dan citra yang hilang dalam menerapkan prinsip *clarity* tersebut di dalam adegan pada komik sehingga terjadi kesalahpahaman pada citra sehingga penerapan penekanan prinsip *clarity* belum maksimal.

Temuan pada halaman komik yang menjadi sampel di dalam penelitian ini yang masih mempunyai kekurangan ialah pada identifikasi chapter 1 halaman 3 pada panel pertama, yaitu saat penekanan penerapan prinsip *clarity*. Pilihan Citra indikator Kejelasan. Dalam penerapannya terjadinya ketidakjelasan atau citra sebuah batu yang belum ditampilkan pada panel pertama sedangkan citra batu tiba-tiba ditampilkan pada panel kedua dan ketiga sehingga menimbulkan kesalahpahaman kepada pembaca. Lalu selanjutnya pada identifikasi chapter 3 halaman 5 pada panel pertama, yaitu saat penekanan prinsip *clarity* Pilihan Alur indikator Alur Kata. Dimana terjadi kekeliruan pada penempatan balon kata suatu karakter yang seharusnya balon kata tersebut dimiliki oleh karakter yang lainnya sehingga terjadi kesalahpahaman dalam membaca alur percakapan tersebut.

Berikutnya pada identifikasi chapter 4 halaman 6 pada panel kedua, yaitu saat penekanan prinsip *clarity* Pilihan Citra indikator Kejelasan. Jika mengikuti adegan percakapan dua karakter tersebut seharusnya peneliti menemukan sebuah citra noda pulpen di baju karakter tersebut namun citra tersebut belum dapat ditampilkan pada panel kedua. Sehingga kejelasan pada panel kedua belum dapat tersampaikan dengan baik. Kemudian yang terakhir terdapat pada identifikasi chapter 8 halaman 14 pada panel kedua yaitu pada penerapan prinsip *clarity* Pilihan Citra indikator Kejelasan. Dalam penerapannya peneliti belum menemukan adanya citra seekor hewan yang digambar di papan tulis namun citra hewan tersebut telah ditampilkan pada panel ketiga sehingga panel tersebut belum menampilkan kejelasan dengan baik.

Setelah mendeskripsikan beberapa bagian yang masih memiliki kekurangan di halaman-halaman komik yang menjadi sampel dalam penelitian ini, peneliti menemukan dari 15 halaman yang menjadi sampel terdapat 4 halaman dimana di dalamnya memiliki kekurangan yang berpengaruh pada hasil penerapan prinsip *clarity* dalam komik ini. Yaitu halaman 3 panel pertama, halaman 5 panel pertama, halaman 6 panel kedua dan halaman 14 panel kedua.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada komik “Si Ujang dan Bapaknya” edisi pertama karya Idik Apriyanto yang ditinjau dari prinsip *clarity* menurut pendapat Scott McCloud, bahwa karakteristik komik “Si Ujang dan Bapaknya” sudah menerapkan prinsip *clarity* (kejelasan) secara tepat, namun masih terdapat ketidakjelasan pada citra di empat halaman komik dalam penekanan penerapan prinsip *clarity*-nya yaitu pada halaman halaman 3 panel pertama, halaman 5 panel pertama, halaman 6 panel kedua dan yang terakhir halaman 14 panel kedua. Sedangkan sisanya dari yang peneliti temui sudah cukup baik karena telah menerapkan penekanan prinsip *clarity* sesuai kejelasan teori prinsip *clarity* pada membuat komik menurut Scott McCloud meskipun di beberapa bagian halaman masih terdapat ketidakjelasan dan kesalahpahaman pada suatu adegan karakter dalam penerapan prinsip *clarity*-nya sesuai dengan yang sudah peneliti sebutkan diatas.

REFERENSI

- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Arts*. Florida: Poorhouse Press.
- Gumelar, MS. (2011). *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: PT INDEKS.
- Kusmawadi. (2000). *Metode Penelitian Dalam Bidang Keparawisataan*. Surabaya: Gramedia Pustaka Utama.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Sosial: Konsep-Konep Kunci*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publisher.
- _____. 2000. *Reinventing Comics*. New York: Paradox Press.
- _____. 2006. *Making Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.