



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Komik

Menurut McCloud (1993, hlm.9) komik merupakan susunan gambar-gambar dan lambang-lambang, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi serta memberikan kesan estetis atau keindahan bagi pembacanya. Selain itu menurut Eisner (2001) komik adalah sebuah seni berurutan atau *sequential art*. Menurutnya gambar akan tetap berupa gambar, tetapi gambar akan berubah makna apabila disusun berurutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, gambar-gambar tersebut sudah dapat dikatakan sebagai seni komik (hlm. 7-8).

2.1.1. Jenis-Jenis Komik

a. Format Komik

Menurut Duncan & Smith (2009) dalam bukunya yang berjudul “*The Power of Comic: History, Form, and Culture*”, dilihat dari jenis formatnya komik dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Komik Strip



Gambar 2.1. *Comic Strip*

(Sumber: Duncan & Smith, 2009, hlm.6)

Komik strip atau disebut juga sebagai *newspaper strip* merupakan komik yang pertama kali terbit di Indonesia dan eksistensinya masih terus terjaga sampai saat ini. Komik strip memiliki struktur yang kaku karena penggunaan panel yang sedikit dan komposisi *layout* yang sederhana. Komik ini bertujuan untuk memberikan hiburan sesaat bagi pembacanya, biasanya terdapat pada koran dengan *space* yang terbatas.

2. Buku Komik



Gambar 2.2. *Comic Book*

(Sumber: [http://www.getcashforcomics.com/
media/images/common/comics.png](http://www.getcashforcomics.com/media/images/common/comics.png))

Buku komik adalah rangkaian gambar yang memiliki alur cerita yang dikemas dalam bentuk buku. Di dalamnya terdapat beberapa halaman yang berisi rubrik koresponden, informasi komersial, *review* komik edisi yang lain, dan pengenalan studio atau komikus (hlm. 5-7).

3. *Graphic Novel*



Gambar 2.3. *Graphic Novel*

(Sumber: <http://artemisfowl.fangathering.com/backend/wp-content/uploads/2007/09/graphic-novel-af-com-1.jpg>)

Menurut Withrow dan Danner (2007, hlm. 12) *graphic novel* merupakan gabungan antara susunan gambar dan narasi namun kapasitas narasi lebih banyak, sehingga alur cerita dan komposisi layout-nya juga lebih kompleks. Komik ini biasa ditujukan ke anak remaja hingga dewasa.

b. Gaya Visual Komik

Gaya visual komik memiliki beberapa *style* yang berbeda-beda, yaitu:

1. *Fumetto*



Gambar 2.4. *Fumetto*

(Sumber: <http://image.nanopress.it/625X0/cultura/nanopress/it/img/Napoli-Fumetti-DC-Comics.jpg>)

Menurut Castaldi (2010) *style fumetto* ini berasal dari Italia, dimana dulunya komik ini digunakan untuk menjelaskan situasi politik yang terjadi di Italia (hlm. 11-14).

2. European Comic



Gambar 2.5. European Comic

(Sumber: <http://www.kelvi.net/books/comics/index.php?album=Asterix%20&page=1>)

Jenis ini menggunakan *style* gambar yang cenderung sederhana dan formatnya seperti komik strip. Targetnya adalah anak-anak sampai dewasa karena alur ceritanya yang sederhana, sehingga mudah dicerna oleh semua umur (Booker, 2010, hlm. 185-190).

3. Manhwa



Gambar 2.6. Manhwa

(Sumber: <http://www.goodreads.com/book/show/6093019-bride-of-the-water-god-volume-3>)

Manhwa dalam bahasa Cina berarti sketsa gambar yang dibuat secara spontan. Biasanya *style* komik yang berkembang di Cina ini diterbitkan dalam majalah (Petersen, 2011, hlm. 118-122).

4. *American Style*



Gambar 2.7. *American Style*

(Sumber: http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20110202224931/marveldatabase/images/d/d8/Origins_of_Marvel_Comics_Vol_1_1.jpg)

Petersen (2011) dalam bukunya “*Comic, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*”, komik ini pada awalnya bertujuan untuk membangkitkan semangat patriotisme di Amerika dengan menceritakan kisah Perang Dunia II. Namun, ada perbedaan pada cerita komik seusai perang dunia. Pasca Perang Dunia II komik ini bercerita mengenai penyangkalan era industrialisasi dengan menggunakan *icon* pahlawan dengan kekuatan super (hlm. 134).

5. *Manga*

Manga merupakan komik yang berkembang di Jepang dan merupakan salah satu komik yang memiliki ciri khas yaitu dapat

membangun emosi dari pembaca tidak hanya dari ekspresi wajah, tetapi dari setiap *action* yang digambarkan. Penggambaran *environment* yang detail, alur cerita, dan bentuk wajah karakternya yang *iconic* (mata besar) merupakan beberapa ke-khas-annya juga (McCloud, 2006). Jenis *manga* dibagi dua yaitu:

a. Manga Shoujo



Gambar 2.8. *Manga Shoujo*

(Sumber: http://m.mangatown.com/manga/kare_ga_shoujo_manga_wo_yomuriyuu/v01/c001/15.html)

Jenis ini menampilkan emosi karakter secara fokus dengan penambahan efek-efek pada ekspresi tersebut (hlm. 220).

b. Manga Shounen



Gambar 2.9. *Manga Shounen*

(Sumber: <http://www.mangareader.net/ex-shounen-hyouryuu/6>)

Manga shounen menunjukkan emosi dari karakter diiringi gerakan gestur dari karakter yang bertujuan untuk menimbulkan emosi dari pembacanya (hlm. 221).

2.1.2. Anatomi Buku Komik

Menurut Masdiono (1998) dalam buku ‘14 Jurus Membuat Komik’, komik memiliki beberapa elemen-elemen yang terkandung dalam komik. Namun elemen-elemen ini bisa bertambah atau berkurang sesuai komikus.

a. *Book Cover*



Gambar 2.10. *Book Cover*

(Sumber: <http://www.mrgraymedia.co.uk/gcsemedia/images/comics/batman.jpg>)

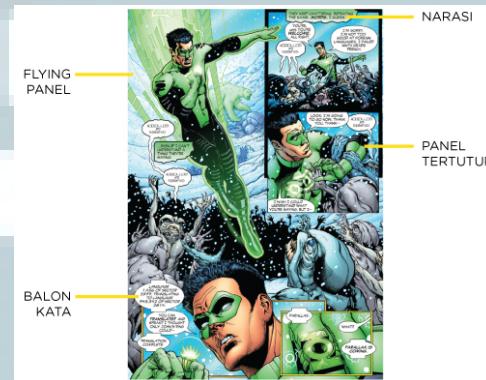
Cover berfungsi untuk menyampaikan informasi detail buku dan menarik perhatian pembaca dalam memilih buku bacaan.

1. Judul Serial: Judul utama dalam komik.
2. Judul Cerita: Sub-judul dalam komik.

3. *Credits*: Informasi mengenai nama pengarang, nama *penciller*, nama *inker*, dsb.

4. *Indicia*: Informasi mengenai nama penerbit, waktu penerbitan, pemegang hak cipta, dsb. Namun ada beberapa komik yang tidak menampilkan bagian *indicia* ini.

b. *Content*



Gambar 2.11. *Content*

(Sumber: <http://images.macworld.com/images/article/2012/06/amazonkindle-284220.png>)

1. Panel Tertutup: gambar dibatasi oleh panel *border*.
2. Panel Terbuka: gambar tidak dibatasi oleh panel *border*.
3. Balon Kata: balon yang berisi dialog karakter.
4. Narasi: berfungsi untuk memberi informasi mengenai waktu, tempat, atau situasi kejadian dalam alur cerita.
5. Sound Effect: yang digambarkan melalui jenis huruf atau balon kata untuk memperjelas suasana yang ingin disampaikan.
6. Gang: jarak antar panel satu dengan panel lainnya.

c. *Book cover*



Gambar 2.12. *Back Cover*

(Sumber: <http://koeiwarriors.co.uk/images/comics/dw6/dw6comicvol1-back.jpg>)

Sampul belakang berfungsi untuk memuat sinopsis dari buku tersebut agar pembaca mendapat gambaran mengenai isi buku (hlm. 21-22).

2.1.3. Elemen Komik

2.1.3.1. Panel

Panel merupakan *frame* dalam komik yang dikomposisikan sedemikian rupa, sehingga dapat menuntun arah baca pembaca. Panel memuat suatu adegan yang menceritakan suatu *event* dalam cerita (Eisner, 1985, hlm.38).

a. *Layout Panel*

Menurut Will Eisner (2001) panel merupakan salah satu elemen penting di dalam sebuah komik. Di dalam panel terdapat berbagai objek, karakter, dan berbagai peristiwa yang terjadi.

1. Fungsi Panel pada Komik



Gambar 2.13. Panel Komik

(Sumber: Eisner, 2001, hlm. 56)

Dalam sebuah komik pembacaan panel selalu dimulai dari kiri ke kanan. Panel berfungsi untuk mengarahkan pembaca dalam alur cerita dan berfungsi sebagai penempatan gambar serta *balloon* kata (hlm. 41).

2. Arti dari Panel *Border*

Komik tidak selalu harus menggunakan teks, ada beberapa bagian dimana gambar dapat berdiri sendiri.

Berikut adalah cara penggunaan panel *border* :

- Panel *Border* tidak digunakan



Gambar 2.14. Panel *Border* Tidak Digunakan

(Sumber: Eisner, 2001, hlm. 47)

Panel *border* tidak digunakan biasanya bertujuan untuk memberikan kesan berbeda dalam alur cerita. Seperti penggambaran laut yang luas digambarkan tanpa panel *border* untuk menguatkan kesan luas tersebut (hlm. 44).

- Panel *Border* dengan Garis Tegas



Gambar 2.15. Panel *Border* dengan Garis Tegas

(Sumber: Eisner, 2001, hlm. 46)

Panel *border* dengan garis tegas berfungsi sebagai pemberian informasi untuk menggambarkan peristiwa yang sedang terjadi.

- Panel *Border* dengan Garis Tidak Lurus



Gambar 2.16. Panel *Border* dengan Garis Tidak Lurus

(Sumber: Eisner, 2001, hlm. 47)

Panel *border* dengan garis tidak lurus seperti melengkung atau menyerupai awan, umumnya digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang sudah berlalu atau khayalan dari karakter.

b. Jenis Panel

Dua macam panel menurut McCloud (1993) adalah:

1. Panel Terbuka

Panel terbuka atau *flying panel* merupakan panel yang tidak memiliki garis pembatas pada gambarnya.

Dijelaskan pada Gambar 2.26.

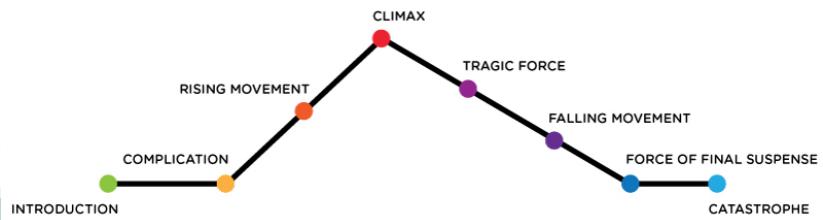
2. Panel Tertutup

Panel tertutup ini memiliki garis pembatas pada setiap gambar sebagai pemisahnya (hlm. 63). Dijelaskan pada Gambar 2.28.

2.1.3.2. Story

a. *Story Plot*

Menurut Tomaszewsky (2005), Aristotle mengatakan bahwa plot atau alur adalah bagian dari peristiwa sebenarnya yang diikuti secara menyeluruh serta memiliki bagian awal, tengah, dan akhir. Bagian-bagian itu adalah:



Gambar 2.17. *Story Diagram*

1. *Introduction*

Menjelaskan mengenai karakter yang akan bermain dan latar tempat pada cerita.

2. *Exciting Force / Complication*

Suatu peristiwa dimana karakter dan masalah dipertemukan yang nantinya akan menuntun pembaca pada inti masalah.

3. *Rising Movement*

Pada bagian ini seluruh karakter akan bermunculan dan dijelaskan pada pembaca, sehingga membawa pembaca lebih fokus pada plot yang sedang berlangsung.

4. *Climax*

Bagian ini merupakan puncak dari masalah yang terjadi dalam cerita.

5. *Tragic Force*

Bagian ini sangat dekat dengan *climax* namun, bagian ini terjadi sesaat setelah bagian *climax* menurun.

6. *Falling Movement*

Bagian ini merupakan lanjutan dari *tragic force*, dimana pembaca sudah melewati bagian *climax* tetapi emosinya masih tetap terjaga.

7. *Force of Final Suspense*

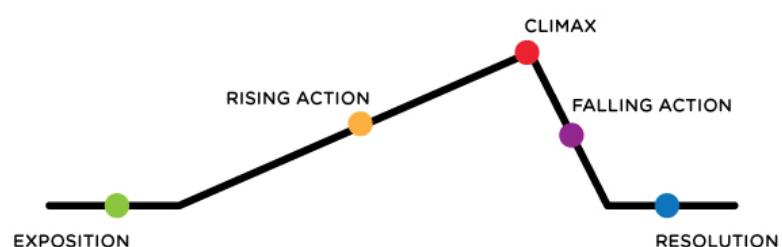
Akibat dari masalah yang terjadi mulai muncul dan tidak dapat dihindari.

8. *Catastrophe*

Ini adalah bagian akhir dari cerita dimana karakter utama akan menutup serangkaian peristiwa yang dialaminya.

b. *Short Story Plot*

Menurut LaPlante (2010) dalam cerita pendek harus terdapat satu hal saja yang dilakukan dengan lengkap dan sempurna. Isi cerita harus *to-do-point*, sehingga *mood* pembaca tetap terjaga (hlm. 153).



Gambar 2.18. *Short Story Diagram*

(Sumber: <https://s3.amazonaws.com/engrade-myfiles/4078659729234322/plotdiagram.jpg>)

1. *Exposition*: Permulaan

Pada bagian permulaan menjelaskan tentang karakter, latar, dan situasi yang terjadi.

2. *Rising Action*: Pengenalan Masalah

Masalah diperkenalkan dan di fokuskan. Pada bagian ini, karakter mulai mengetahui konflik yang terjadi dan mengambil langkah untuk memerangi konflik.

3. *Climax*: Puncak Masalah

Bagian ini adalah puncak masalah, dimana karakter akan menemui masalah terberat dan terburuk. Seakan-akan karakter akan mengalami kegagalan dalam menghadapi masalah yang ada. Masalah disini dapat berupa masalah fisik atau emosional.

4. *Falling Action*: Masalah Menurun

Pada bagian ini karakter telah melewati masalah yang ada dan ketegangan mereda. Keputusan yang diambil karakter pada awal-awal cerita mulai terlihat hasilnya.

5. *Resolution*: Akhir dari Masalah

Resolusi adalah kesimpulan dari masalah yang telah dilewati. Masalah terselesaikan dengan baik dan membentuk akhir *happy ending* atau *sad ending* (hlm. 155).

c. *Story Genre*

Menurut LaPlante (2010), jenis penulisan itu terbagi dalam dua genre besar yaitu, genre non fiksi merupakan jenis penulisan yang berisi tentang ilmu pengetahuan, dimana informasinya berupa fakta dan genre fiksi merupakan jenis penulisan yang membutuhkan imaginasi, dimana informasinya tidak harus dapat terjadi sesuai dengan fakta.

Genre fiksi ini memiliki sub-genre, yaitu:

1. *Action*

Jenis ini menceritakan tentang pertempuran atau perkelahian yang melibatkan aktifitas fisik.

2. *Adventure*

Jenis ini membawa pembaca pada petualangan atau eksplorasi sepanjang alur cerita.

3. *Comedy*

Jenis ini berisi tentang humor-humor yang membuat tertawa para pembacanya.

4. *Fantasy*

Jenis ini memiliki tingkat imajinasi yang tak terbatas, sehingga karakter, latar tempat, dan waktu bisa terjadi di luar dugaan.

5. *Horror*

Jenis cerita ini akan membawa pembaca pada perasaan takut dan ngeri karena alur cerita yang menegangkan.

Meskipun begitu jenis cerita ini tidak harus selalu menampilkan makhluk halus. Jenis ini bisa mengangkat mengenai kematian atau kehidupan setelah kematian.

6. *Mystery*

Jenis ini menceritakan karakter yang mencari suatu informasi mengenai suatu kejadian untuk memecahkan masalah yang terjadi. Biasanya penemuan informasi ini berada di akhir cerita dan menjadi *climax* dari cerita.

7. *Romance*

Jenis ini menceritakan mengenai kasih sayang dan keindahan, biasanya memiliki akhir yang bahagia. *Romance* tidak selalu tentang sepasang kekasih tetapi bisa hubungan antara orangtua dan anak.

8. *Science Fiction*

Cerita jenis ini biasa berlatar di masa depan dan luar angkasa, dimana alur ceritanya banyak berhubungan dengan teknologi.

9. *Slice of Life*

Jenis cerita ini menceritakan tentang keseharian dari karakter yang cenderung bersifat alami dan terjadi pada kehidupan nyata (hlm. 120).

2.1.3.3. Karakter



Gambar 2.19. Karakter

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 63)

Egri (2009) mengatakan bahwa karakter merupakan elemen hidup dalam cerita yang memiliki latar belakang untuk membentuk sifat dan pemikiran dari karakter tersebut. Selain itu karakter dibentuk sedemikian rupa baik secara wujud dan penampilan agar terlihat menarik sepanjang cerita. Tiga unsur karakter adalah:

a. Dimensi Fisiologi

Dimensi ini merupakan tampilan luar dari karakter tersebut yang dapat dilihat oleh karakter lainnya.

b. Dimensi Sosiologi

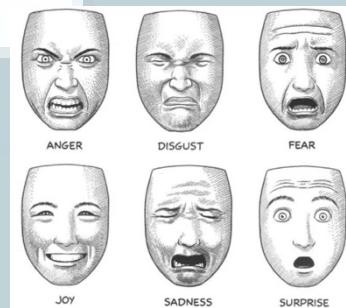
Dimensi ini menjelaskan tentang lingkungan sang karakter tumbuh dan melakukan aktifitas sehari-harinya.

c. Dimensi Psikologi

Dimensi ini merupakan gabungan dari dimensi fisiologi dan dimensi sosiologi yang membentuk pola pikir dan kepribadian sang karakter (hlm. 32-35).

Menurut McCloud (2006) terdapat empat elemen dalam pembentukan karakter. Elemen tersebut adalah:

a. Ekspresi Muka

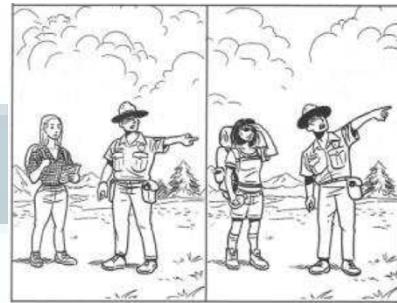


Gambar 2.20. Ekspresi Muka

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 83)

Ekspresi wajah merupakan cara berkomunikasi non-verbal. Secara tidak sadar manusia menunjukkan emosinya melalui ekspresi wajah. Terdapat enam jenis ekspresi wajah yang dimiliki oleh manusia, yaitu marah, takut, sedih, senang, terkejut, dan terganggu. Namun, ekspresi alami manusia dapat terbentuk dari campuran ekspresi-ekspresi tersebut (hlm.82-83).

b. *Body Language*



Gambar 2.21. *Body Language*

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 111)

Body language juga cara manusia untuk mengungkapkan emosi dan sifatnya lebih mudah dimengerti karena selain menggunakan ekspresi wajah manusia menggunakan indera-indera lainnya untuk menunjukkan emosi yang mereka alami. Penggabungan ekspresi muka dan gestur tubuh dapat memperkuat emosi yang mereka alami (hlm.102).

c. Watak/Sifat



Gambar 2.22. Watak

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 27)

Menurut Withrow & Danner (2007, hlm. 30-31) watak atau sifat dari karakter dapat terbentuk secara alami melalui

lingkungan tempat karakter tumbuh atau melakukan aktifitas sehari-harinya. Selain itu watak pada karakter dapat juga ditentukan dari konsep awal yang telah dibuat, seperti biografi (nama, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, status, pekerjaan, tempat tinggal, pendidikan, keuangan, hobi, perilaku sosial, dan trauma yang dimiliki).

d. Kostum



Gambar 2.23. Kostum

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 74)

Kostum juga merupakan salah satu unsur terpenting dari sebuah karakter. Penggambaran kostum harus mendapatkan perhatian khusus terutama pada bagian lekukan baju di daerah siku, lutut, ketiak, hingga lekukan pakaian yang terbentuk akibat postur tubuh (Bancroft, 2012, hlm. 8).

2.1.3.4. Kata dalam Komik

Tipografi menurut Poulin (2011) dalam buku *“The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles”* adalah seni

mendesain huruf yang berfungsi sebagai elemen visual dalam suatu komposisi desain. Dalam mendesain, tipografi bukan hanya sebagai pendukung, melainkan harus dipikirkan keefektifannya dalam komunikasi visual (hlm. 247-248). Hal ini juga didukung oleh Ambrose dan Haris (2009, hlm. 38) yang mengatakan bahwa ada beberapa bentuk tipografi yang dapat menambah nilai estetika dari desain dan berpengaruh pada kesan yang ingin disampaikan. Huruf terbagi dalam beberapa klasifikasi *Humanist*, *Old Face*, *Script*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, dan *Sans Serif* (Squire, 2006, hlm.18-19). Dalam membuat buku komik ini penulis menggunakan jenis tulisan *sans serif* karena tulisan jenis ini sangat cocok untuk kalimat-kalimat pendek dan menambah ketelitian saat orang membacanya (Graham, 2005, hlm. 221).

Menurut McCloud (2006) dalam komik, gambar dikombinasikan dengan tulisan untuk lebih menguatkan emosi yang ingin disampaikan dan membuat komik menjadi lebih hidup. Terdapat dua jenis kata yang digunakan dalam komik, yaitu *word balloons* dan *sound effects* (hlm. 129).

a. *Word Balloons*



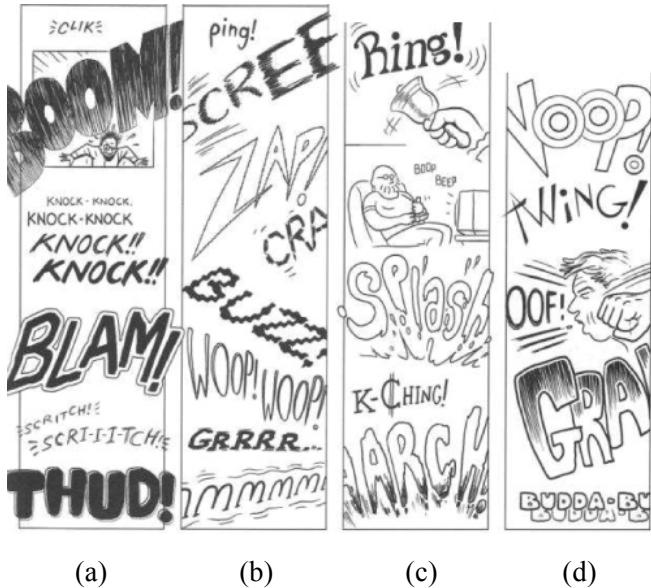
Gambar 2.24. *Word Balloons*

(Sumber: http://0.tqn.com/d/cartooning/9781593371456_0134_001.jpg)

Word balloons berfungsi untuk membuat unsur kata-kata terlihat lebih nyata dan terlihat seperti menyuarakan kata-kata tersebut meski sebenarnya *word balloons* ini tidak nyata. Bentuk dari *word balloons* ini juga memiliki banyak jenis sesuai dengan intonasi atau emosi dari unsur kata yang ingin disampaikan (hlm. 142).

b. *Sound Effects*

Selain dengan *word balloons*, McCloud menjelaskan bahwa ada lima variabel efek suara yang dapat menjadi acuan untuk membuat efek suara yang tepat (hlm 146-147).



(a)

(b)

(c)

(d)

Gambar 2.25. (a) *Loudness* (b) *Timbre* (c) *Assocation*
(d) *Graphic Integration*

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 147)

- *Loudness*

Jenis huruf yang digunakan harus yang menggugah adrenalin seperti ketebalan dan *tilt* (hlm. 147).

- *Timbre*

Timbre adalah jenis suara yang bergelombang dan tajam, sehingga jenis hurufnya menggunakan tarikkan garis yang bergelombang atau tajam (hlm. 147).

- *Assocation*

Efek suara ini merupakan suara yang dihasilkan dari suatu benda. Seperti suara telepon berdering, suara orang mengunyah makanan, dan suara cipratkan air (hlm. 147).

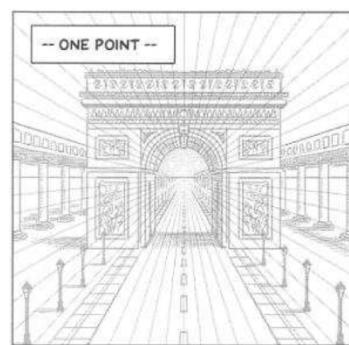
- *Graphic Integration*

Jenis efek suara ini tidak ada hubungannya dengan jenis huruf yang digunakan namun masih dapat terlihat menyatu dengan gambarnya (hlm. 147).

2.1.3.5. Background

Penggunaan latar belakang atau *background* dalam sebuah panel akan memberi kesan detail dari posisi karakter dalam panel tersebut (McCloud, 2006, hlm 158-159). Salah satu cara memberikan efek detail adalah dengan seni prespektif. Perspektif merupakan cara menggambarkan suatu benda secara tiga dimensional pada media dua dimensi. Pembuatan gambar secara perspektif ini berfungsi untuk membuat latar menjadi terlihat memiliki kedalaman dan terlihat nyata (hlm. 172).

a. *One Vanishing Point*



Gambar 2.26. *One Vanishing Point*

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 173)

Menurut Chelsea (1997), tipe ini digambar dengan menggunakan satu titik hilang. Penggambaran tipe ini merupakan jenis yang paling mudah dipelajari (hlm. 46).

b. *Two Vanishing Point*

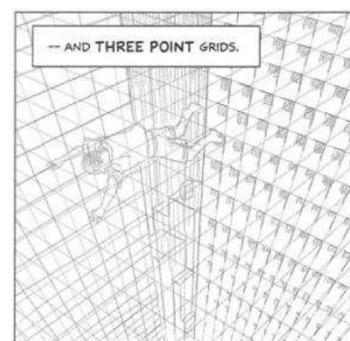


Gambar 2.27. *Two Vanishing Point*

(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 173)

Tipe perspektif ini menggunakan dua titik hilang yang diletakkan berjauhan secara horizontal. Hasil dari tipe ini menghasilkan latar yang memiliki singgungan antara dua sisinya (hlm. 97-108).

c. *Three Vanishing Point*



Gambar 2.28. *Three Vanishing Point*

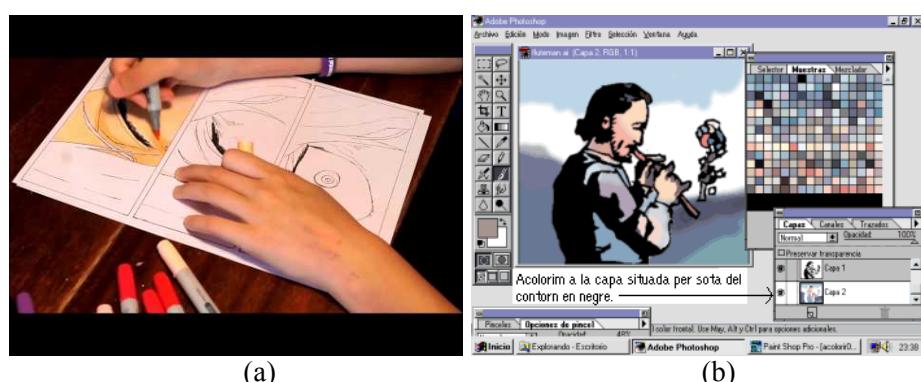
(Sumber: McCloud, 2006, hlm. 173)

Tipe perspektif ini memakai tiga titik hilang yang akan menghasilkan ketinggian / kedalaman dari atas ke bawah.

Tipe ini memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi karena semakin banyak titik hilang yang dipakai, maka akan semakin banyak detail yang harus digambar (hlm. 110-125).

2.1.4. Warna pada Komik

Warna pada komik berfungsi untuk memperjelas gambar dalam panel komik. Tidak hanya pada *cover* komik, warna dapat diterapkan dalam halaman komik meskipun penggunaan warna pada halaman komik ini akan memakan banyak biaya saat proses percetakannya. Ada dua macam proses perwarnaan secara manual dan *digital*. Pewarnaan manual dapat menggunakan alat perwarna yang kemudian hasilnya di *scan* untuk diperbanyak. Apabila dengan cara *digital* pewarnaan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop, SAI*, dan sebagainya (McCloud, 1993, hlm. 185-187).



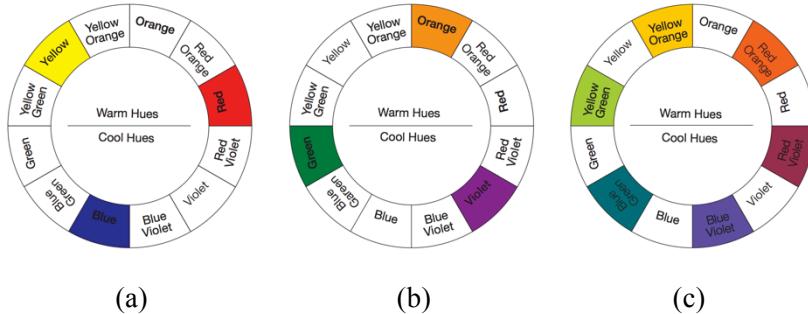
Gambar 2.29. (a) *Manual Colouring* (b) *Digital Colouring*

(Sumber: (a) <https://i1.ytimg.com/vi/g8nKhKNUi8g/hqdefault.jpg>

(b) <http://www.vectoralia.com/manual/images/350x262xacolorir03.png>

.pagespeed.ic.i8Wqq5PN7U.png)

2.1.4.1. Warna



Gambar 2.30. (a) *Primary Colors* (b) *Secondary Colors*
(c) *Tertiary Colors*

(Sumber: Sherin, 2012, hlm. 19)

Menurut Sherin (2012), warna merupakan elemen desain yang paling kuat dan proaktif karena warna dapat membangkitkan emosi dari pembaca. Warna dibagi menjadi tiga jenis *primary color*, *secondary color*, dan *tertiary colour*. *Primary color* merupakan warna dasar yang tidak perlu dicampur warna lain, namun warna lain dapat terbentuk dari mereka. *Primary color* terdiri dari *red*, *yellow*, dan *blue*. *Secondary color* adalah warna-warna yang dihasilkan dari campuran *primary color*. *Secondary color* terdiri dari *orange*, *green*, dan *violet*. Sedangkan *tertiary color* merupakan pencampuran warna dari *primary color* dan *secondary color*. (hlm. 19).

2.1.4.2. Psikologi Warna

Menurut psikologinya, warna dapat memberi ransangan pada otak, sehingga menimbulkan kesan tersendiri. Warna mewakilkan sifat, kepribadian, atau keadaan tertentu sesuai

dengan warna yang dipancarkan, baik secara psikologis maupun emosional (Ambrose & Harris, 2005, hlm. 106):

a. Merah

Warna merah melambangkan kekuatan, semangat, keberanian, cinta, dan sayang. Tetapi warna merah juga dapat menggambarkan sesuatu yang dilarang atau salah, emosi, gairah, dan panas.

b. *Pink*

Warna *pink* identik dengan hal-hal kewanitaan atau perempuan seperti feminim, manis, kelembutan, dan sensifitas. Selain itu *pink* terang bisa menggambarkan sesuatu yang romantis, agresif, dan sensual.

c. *Orange*

Warna *orange* atau jingga mewakilkan semangat, energi, dinamis, kreatif, kehangatan, dan keceriaan. Warna *orange* yang dekat dengan bola *basket* juga sering diasosiasikan dengan olahraga.

d. Kuning

Warna kuning mewakilkan sinar matahari, emas, kebahagiaan, semangat, ceria, kecerdasan, kewibawaan, dan kehangatan. Warna kuning juga dapat berarti iri, penipu, cemburu, dan sinis.

e. Coklat

Warna coklat identik dengan warna bumi yang alami, sehingga warna ini menggambarkan alam, tanah, kayu, dan kesederhanaan. Tapi warna coklat juga sering digunakan untuk mewakilkan kemuraman dan penderitaan (hlm.116).

f. Biru

Warna biru dekat dengan air, langit, teknologi, kepercayaan, kebijaksanaan, profesionalitas, kedamaian, dan pendidikan.

g. Hijau

Hijau melambangkan keseimbangan, keharmonisan, kesehatan, kesegaran, kealamian, dan harapan. Namun warna hijau juga dapat berarti sakit atau racun.

h. Ungu

Warna ungu merupakan pencampuran antara merah dan biru, sehingga dalam penggambaran memiliki arti kemewahan, keagungan, dan kekuasaan. Warna-warna ini lebih sering dikaitkan dengan kegiatan spiritual. Tapi ungu juga dapat menggambarkan misterius.

i. Putih

Warna putih merupakan warna dari kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, keikhlasan, dan kebersihan, sehingga

warna putih sering diidentikkan dengan kesakralan, pernikahan, dan ibadah keagamaan.

j. Hitam

Hitam menggambarkan arti negatif seperti kematian, kegelapan, misterius, kejahatan, kesengsaraan, bencana, dan magis. Tetapi sebenarnya warna hitam juga memiliki arti positif seperti keheningan, kekuatan, dan kecanggihan (hlm. 108 - 128).

2.1.5. Komik Informasi

Menurut Duncan & Smith (2009, hlm. 216) komik sebagai media informasi atau komik edukasi merupakan komik yang memberikan informasi mengenai suatu hal yang kurang disadari masyarakat. Komik sebagai media informasi memiliki efektifitas dan efisiensi yang baik karena informasi yang tergolong rumit dapat disampaikan dengan sederhana didukung pula dengan gambar-gambar.



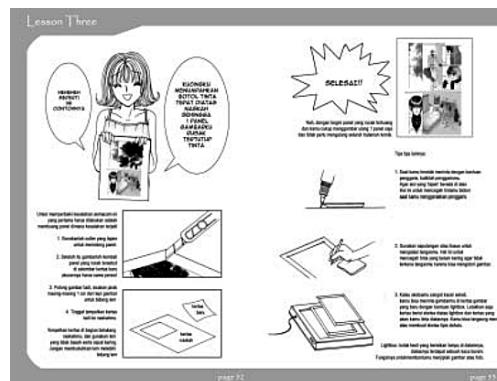
Gambar 2.31. Komik Edukasi Cermat (Cerdas Matematika)

(Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/-lRHXf7YWHkI/Up2LmvrlXJI/AAAAAAAACM/L2siHdAQGrA/s1600/2.jpg>)



Gambar 2.32. Komik Informasi Pajak

(Sumber: <https://pajaksumselbabel.files.wordpress.com/2010/04/komikpakjack1.jpg>)



Gambar 2.33. Komik Tutorial Pembuatan Komik Manual

(Sumber: <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2010/04/Komunikasi-Pembelajaran-3.gif>)



Gambar 2.34. Komik Promosi Kodomo

(Sumber: http://s174.photobucket.com/user/bayu_sasa/media/warung4200/LO-Teman-Baru.jpg.html)

2.2. Psikologi Anak Usia 8-12 Tahun

Anak usia 8-12 tahun menurut Hurlock (1980) merupakan periode penyesuaian diri, dimana anak-anak memasuki tahap akhir kanak-kanak yang oleh para ahli psikolog disebut masa atau usia berkelompok karena pada masa ini mereka mulai ingin merasa diterima di lingkungannya. Pada usia ini juga disebut usia kreatif karena anak-anak cenderung menyukai eksplorasi dengan melakukan kegiatan-kegiatan kreatif bila tidak ada halangan dari lingkungan atau orang dewasa. Anak-anak juga mulai memiliki banyak kosa-kata baru yang mereka dapatkan dari pelajaran di sekolah, bacaan, radio, televisi, dan pembicaraan dengan sesamanya. Banyaknya kosa-kata baru yang diterima juga seiring dengan mulai fasihnya mereka dalam pengucapan kata dan mengerti hampir semua jenis struktur kalimat. Untuk itu pengertian dari orang dewasa sangat dibutuhkan pada usia ini mengingat mulai banyaknya informasi yang mereka terima. Gaya pikir anak pada usia 8-12 tahun sudah semakin logis, terorganisir, dan fleksibel, sehingga pengertian mereka akan manusia dan benda-benda di sekelilingnya juga semakin terarah serta mereka mulai dapat berencana (hlm. 147-178).

2.2.1. Membaca pada Anak Usia 8-12 Tahun

Menurut Chall (1983), dalam membaca terdapat beberapa tahapan perkembangan seiring dengan pertambahan usianya.

- a. Stage 0: pre-reading stage (0-6 tahun).
- b. Stage 1: initial reading (usia 6-7).

- c. Stage 2: confirmation, fluency ungluing from print (usia 7-8 tahun).
- d. Stage 3: reading for learning the new (usia 9-13 tahun).
- e. Stage 4: multiple viewpoints (usia 14-18 tahun).
- f. Stage 5: usia lebih dari 18 tahun.

Menurut Stoodt (1997) hubungan anak usia 8-12 tahun dengan membaca, sesuai dengan tahap perkembangannya adalah anak pada usia tersebut membaca untuk menambah pengetahuan yang belum mereka dapat di keluarga atau lingkungan dan mengembangkan ide dan pengalamannya. Pada usia 8-12 tahun juga anak-anak lebih menyukai membaca cerita yang lebih bermakna dan *modern* serta sudah mengerti kalimat yang lebih rumit (hlm. 75). Hurlock (1980) juga menambahkan pada saat anak-anak membaca dan membagi informasi seperti buku, mereka tidak hanya mempelajari informasi baru tapi juga mulai dapat memperbaiki informasi yang salah. Membaca merupakan salah satu hiburan yang paling disukai pada masa ini dan mereka cenderung menyukai cerita dengan akhir yang bahagia (hlm. 147-178).

2.3. **Pubertas**

Pubertas merupakan suatu hal wajar yang akan dilewati oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1980) pubertas adalah suatu tahap dalam perkembangan anak-anak dimana terjadi kematangan alat-alat seksual dan tercapai kemampuan reproduksi. Hal ini diikuti dengan perubahan fisik, perilaku, dan psikologis. Kata pubertas berasal dari kata Latin

yang berarti usia kedewasaan yang dimulai pada usia 11 hingga 15 tahun pada perempuan. Rentang usia tersebut bisa disebut masa anak-anak akhir dan awal remaja atau pra-remaja. Masa pubertas terjadi pada beberapa tahap yaitu,

a. Prapuber

Tahap ini terjadi pada usia 9-10 tahun, anak-anak tidak dapat disebut anak-anak namun belum remaja juga. Di tahap ini ciri-ciri sekunder mulai tampak tetapi organ reproduksi belum sepenuhnya berkembang.

b. Puber

Tahap ini berlangsung pada usia 11-15 tahun, dimana anak perempuan akan mengalami menstruasi pertama.

c. Pascapuber

Tahap ini terjadi pada usia 15-16 tahun, dimana ciri-ciri sekunder telah berkembang secara baik dan organ-organ seks mulai berfungsi secara matang (hlm. 184-185).

2.3.1. Ciri-Ciri Pubertas

Masa puber merupakan masa pertumbuhan dan perubahan yang pesat, sehingga menimbulkan ketakutan, keraguan, kecemasan, kebingungan, dan perasaan tidak aman pada anak-anak. Menstruasi pertama sering kali dianggap sebagai ciri-ciri pubertas pada anak perempuan, tetapi sebenarnya menstruasi pertama ini bukanlah satu-satunya yang terjadi pada masa pubertas (hlm. 186 – 187). Empat perubahan fisik penting yang terjadi selama masa puber adalah:

a. Perubahan Ukuran Tubuh

Perubahan ukuran tubuh ini terlihat dari tinggi dan berat badan. Pada perempuan peningkatan ukuran tinggi tubuh sebelum haid adalah 3-5 inci per tahun. Namun peningkatan ukuran tinggi tubuh pada perempuan akan terus menurun seiring semakin dekatnya masa pubertasnya. Pada 2 tahun sebelum puber peningkatan ukuran tinggi rata-rata adalah 2.5 inci. Setelah haid peningkatan ukuran tubuh menurun drastis hingga 1 inci per tahun dan berhenti sekitar usia 17 hingga 18 tahun. Pertambahan berat badan tidak hanya terjadi karena lemak, tetapi juga karena pertambahan massa tulang dan otot. Pertambahan berat pada perempuan terjadi paling besar pada sebelum dan sesudah haid, setelah itu pertambahan beratnya hanya sedikit. Kelebihan berat badan pada saat masa puber adalah hal wajar, pertamanya dimulai dari menumpuknya lemak di perut, di sekitar puting susu, di pinggul dan paha, di piipi, leher, dan rahang. Tetapi kelebihan berat badan ini akan hilang setelah kematangan masa puber seiring pula dengan bertambahnya juga tinggi badan (hlm. 188).

b. Perubahan Proporsi Tubuh

Perubahan proporsi tubuh ini biasa dimulai dari hidung, kaki, dan tangan yang akan tampak besar. Badan akan mulai melebar pada bagian pinggul, bahu, dan pinggang. Tungkai kaki menjadi lebih panjang yang kemudian diikuti dengan memanjangnya ukuran tangan sesuai ukuran tubuh orang dewasa. Perubahan ini dipengaruhi juga dengan usia

kematangan, anak yang lebih lambat matang cenderung lebih tinggi dan ramping dibanding anak yang lebih cepat matang dikarenakan anak yang lebih lambat matang memiliki waktu yang lebih lama pada saat bertumbuh (hlm. 188-189).

c. Perkembangan Ciri – Ciri Seks Primer

Ciri-ciri seks primer adalah bertumbuhnya organ-organ seks. Pada perempuan organ reproduksi tumbuh selama masa puber dengan kecepatan yang berbeda-beda. Uterus, tuba falopi, telur-telur, dan vagina juga tumbuh pesat pada saat ini. Mekanisme reproduksi anak perempuan dikatakan sudah matang apabila telah mengalami menstruasi. Menstruasi adalah keluarnya darah, lendir, dan jaringan sel yang hancur dari vagina. Hal ini akan terus terjadi secara berkala sekitar setiap dua puluh delapan hari. Pada masa-masa awal mengalami menstruasi biasanya menstruasi datang secara tidak teratur dan lamanya berbeda-beda pada tahun pertama. Periode ini disebut kemandulan remaja dimana tidak terjadi ovulasi atau pematangan dan pelepasan telur. Tetapi seiring bertambahnya umur datangnya menstruasi akan mulai teratur (hlm. 189).

d. Perkembangan Ciri – Ciri Seks Sekunder

Perkembangan ciri seks sekunder ini adalah perubahan pada perilaku anak laki-laki dan perempuan yang mulai memiki ketertarikan dengan lawan jenis. Seiring dengan berkembangnya periode ini anak laki-laki dan perempuan akan semakin menjaga penampilannya.

1. Pinggul: Mengalami pertambahan lebar dan semakin bulat seiring dengan membesarnya tulang pinggul dan lemak dibawah kulit.
2. Payudara: Puting susu mulai membesar, menonjol, dan lebih bulat karena berkembangnya kelenjar susu di payudara.
3. Rambut: Rambut kemaluan, ketiak, dan pada wajah mulai tampak setelah mengalami menstruasi. Pada wajah hanya tumbuh rambut halus, namun pada kemaluan dan ketiak semakin lama akan lebih kasar, gelap, dan agak keriting.
4. Kulit: Kulit menjadi lebih kasar, tebal, agak pucat, dan pori-pori membesar.
5. Kelenjar: Kelenjar lemak dan keringat menjadi lebih aktif. Pada saat sebelum dan selama menstruasi kelenjar keringat akan keluar banyak dan baunya menusuk. Kelenjar lemak yang menyumbat pun akan menimbulkan jerawat.
6. Otot: Otot semakin besar dan kuat khususnya pada pertengahan dan akhir masa pubertas, sehingga memberikan bentuk pada bahu, lengan, dan kaki.
7. Suara: Suara menjadi lebih penuh dan semakin merdu (hlm. 190).

2.3.2. Psikologi Anak Saat Pubertas

Menurut Gunarsa (2008), perubahan fisik yang dialami oleh anak-anak pada saat masa pubertas baik internal maupun eksternal telah mempengaruhi keadaan fisik dan psikologis mereka. Meskipun perubahan ini hanya berlangsung sementara

namun, cukup menimbulkan perubahan dalam pola perilaku, sikap dan kepribadian (hlm. 226).

a. Akibat pada Perubahan Fisik

Perubahan pesat yang terjadi selama masa pubertas membuat tubuh lebih cepat lelah dan lesu. Saat anak-anak mengalami menstruasi pertama juga anak-anak cenderung merasa pusing, sakit punggung, sakit perut, dan lainnya tergantung kondisi fisiknya. Hal ini tentu mengganggu aktifitasnya dimana tanggung jawab yang diberikan ke anak-anak usia 8-12 tahun juga semakin meningkat. Rasa minder mulai muncul karena mereka tidak dapat secara maksimal menyelesaikan tanggung jawabnya (hlm. 226-227).

b. Akibat pada Sikap dan Perilaku

Seiring dengan perubahan fisiknya yang menuju dewasa, perhatian dari orang tua juga semakin berkurang karena orang tua, guru, saudara, dan sesama mulai menaruh harapan sosial padanya. Orang tua mulai memberikan tanggung jawab lebih pada usia-usia ini. Karena kondisi lingkungan yang seperti ini sikap dan perilaku mereka mulai menunjukkan perubahan (hlm. 206).

1. Ingin Menyendiri

Berubahnya kondisi lingkungan serta mulai bertambahnya konsep kehidupan dalam pikirannya yang begitu cepat membuat mereka kadang merasa tidak mengerti dengan apa yang terjadi. Kondisi ini

membuat mereka menjadi sering melamun, menarik diri dari keluarga dan teman-temannya, serta tidak ingin untuk berkomunikasi dengan orang lain.

2. Bosan

Anak-anak mulai bosan dengan permainan atau kegiatan yang dulunya ia gemari, seperti tugas-tugas sekolah, kegiatan sosial, dan lainnya. Hal ini menyebabkan turunnya prestasi mereka di berbagai bidang karena perasaan akan keadaan fisik yang tidak normal yang mereka rasakan.

3. Inkoordinasi

Anak-anak merasa kikuk dan janggal terhadap perubahan yang terjadi pada dirinya. Namun hal ini hanya berlangsung sebentar dan anak-anak mulai bisa beradaptasi seiring melambatnya juga perubahan yang terjadi.

4. Antagonisme Sosial

Anak-anak cenderung mulai berani mengemukakan pendapatnya dengan lebih berani, sehingga menimbulkan pertentangan dan permusuhan diantara sesama atau keluarganya.

5. Sensitif

Pada masa ini anak-anak akan merasa khawatir, gelisah, dan cepat marah karena mereka masih belum bisa untuk mengendalikan emosinya. Disaat badan mereka merasa tidak enak mereka

cenderung sensitif saat disinggung mengenai sesuatu yang mengganggu dirinya.

6. Hilangnya Kepercayaan Diri

Komentar dan kritik mulai berdatangan dari orang tua, guru ataupun teman-temannya sering dengan mulai beraninya mereka dalam mengemukakan pendapat. Hal ini terkadang membuat mereka menjadi kurang percaya diri karena takut gagal dengan apa yang mereka kerjakan.

7. Terlalu Sederhana

Perubahan fisik yang terjadi selama masa puber membuat penampilan anak menjadi sangat sederhana dikarenakan ketakutan mereka akan perhatian orang lain pada tubuhnya.

c. Akibat Kematangan yang Menyimpang

Anak perempuan yang mengalami kematangan lebih awal lebih mengalami gangguan psikologis dari pada anak perempuan yang mengalami kelambatan pematangan. Anak-anak yang matang lebih awal akan berperilaku lebih dewasa dan berpengalaman daripada teman sesusianya, tetapi tindakkannya dapat menimbulkan reaksi yang tidak baik dari teman-temannya seperti “kegenitan.” Selain itu ada juga yang merasa aneh, sendirian dan takut tidak diterima oleh teman-teman sebayanya karena perubahan kondisi mereka (hlm. 230).

2.3.3. Penanganan Anak Saat Masa Pubertas

Perubahan masa pubertas akan mempengaruhi perilaku dan sikapnya, namun apabila dapat dikendalikan dengan baik masa-masa ini dapat dikendalikan dengan benar (Hurlock, 1980, hlm. 192).

a. Hubungan dengan Orang Tua

Menurut Mar'at (2005), pada masa pubertas anak-anak mulai memiliki pandangan-pandangan sendiri dan melihat orang tua sebagai suatu yang harus dihormati tapi juga sebagai hambatan atau orang yang serba tahu. Untuk itu diperlukan hubungan orang tua yang supportif, sehingga membantu anak-anak menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan diterima dalam sosial. Orang tua harus dapat bertindak bijaksana dimana harus dapat melepaskan anak-anak dalam mengambil keputusan pada situasi tertentu, namun orang tua tetap membimbing dalam mengambil keputusan yang masuk akal karena pengetahuan anak-anaknya masih terbatas (hlm. 217-219)

b. Hubungan dengan Teman Sebaya

Menurut Mar'at (2005), pada usia pubertas ini anak-anak akan menghabiskan lebih banyak waktunya bersama teman-temannya dan teman memiliki arti penting dalam kehidupan remaja. Hubungan dengan teman-temannya ini dapat memberi pengaruh positif ataupun negatif. Berikut adalah enam fungsi positif dari teman sebaya:

1. Mengontrol *implus-implus* agresif. Anak-anak belajar untuk menangani masalah yang terjadi diantara mereka dengan cara-cara yang lebih baik, bukan dengan agresi langsung.
2. Menjadi lebih mandiri. Bersama dengan teman, anak-anak mendapatkan dorongan untuk mengambil peran dan bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Dorongan ini menyebabkan berkurangnya ketergantungan mereka terhadap orangtua.
3. Meningkatkan keterampilan sosial. Melalui percakapan, perselisihan verbal, dan interaksi sehari-hari dengan teman, anak-anak belajar mengekspresikan ide dan perasaan secara lebih baik, serta belajar mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.
4. Pemahaman terhadap tingkah laku atau peran sesuai seks. Dengan interaksi dengan teman-temannya mereka belajar mengenai tingkah lakunya sebagai laki-laki dan perempuan muda.
5. Memperkuat pemahaman moral dan nilai-nilai. Biasanya orang tua mengajarkan apa yang benar dan salah secara teoritis. Namun dengan teman mereka belajar untuk mengambil keputusan dan mengevaluasi nilai-nilai yang ada pada diri mereka dan temannya. Proses ini akan membantu anak-anak dalam pemahaman moral.
6. Harga diri. Mereka belajar untuk menjadi orang yang dapat disukai oleh sejumlah besar teman-temannya, sehingga mereka merasa nyaman dan senang akan diri mereka.

Selain enam pengaruh positif ada pengaruh negatif yang dapat dari teman. Dikucilkan, ditolak atau diabaikan merupakan pengaruh-pengaruh negatif dari teman yang menyebabkan munculnya permusuhan, perasaan kesepian, dan tidak percaya diri. Hal ini merupakan kejahatan mental yang dilakukan dari teman sebayanya. Selain itu teman-teman dapat merusak kehidupan anak-anak dengan memperkenalkan pada narkoba atau perbuatan yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Dengan teman, anak-anak biasanya bercerita tentang hal-hal yang lebih bersifat pribadi, seperti masalah pacaran dan pandangan tentang seksualitas. Hal ini dikarenakan anak-anak merasa bahwa teman dapat lebih mengerti tentang perasaan mereka dibandingkan dengan orang tua. Dengan orang tua, anak-anak lebih membicarakan mengenai sekolah dan karir. Hal ini dikarenakan orang tua dianggap sebagai pribadi yang dapat mengarahkan dan dipercaya untuk menentukan masa depan mereka (hlm. 219-222).

c. Diri Sendiri

Kemampuan dan kemauan anak puber untuk mengutarakan kecemasan dan kebingungannya pada orang dewasa (orang tua, guru, atau saudara yang lebih tua) akan membuat anak memperoleh pandangan yang baru dan dapat lebih baik. Seperti yang diungkapkan oleh Dunbar (Hurlock, 1980), komunikasi adalah cara untuk mengatasi kecemasan yang selalu disertai tekanan (hlm. 192).