



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Menurut Scott McCloud, komik adalah suatu wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Berbagai macam gagasan dan gambar berdasarkan oleh masing-masing komikus, yang tentunya berbeda beda satu sama lain. Scott McCloud mengambil kesimpulan bahwa komik merupakan media dan penulis, seniman, model, aliran, gaya, subjek, tema yang merupakan isi dari wadah. Kuncinya adalah pesan dengan kata lain, komik dapat disebut kurir yang menghantarkan pesan dari pengubah komik kepada pembacanya. (2001, hlm 6).

Sedangkan menurut Will Eisner komik adalah seni yang berurutan atau *Sequential Art*. *Sequential Art* menurut Will Eisner adalah dimana jika gambar-gambar berdiri sendiri dan dilihat satu per satu akan tetap berupa sebuah gambar, namun ketika gambar disusun secara berurutan, maka gambar tersebut berubah nilai menjadi sebuah seni komik. (McCloud, 2001, hlm 5).

Namun dalam komik menurut Scott McCloud, pengertian *Sequential Art* oleh Will Eisner tadi untuk komik masih terlalu umum. Karena kata *Sequential Art* juga dipakai untuk animasi, dalam animasi juga merupakan rangkaian seni yang berurutan. Maka Scott McCloud dalam bukunya Memahami Komik menjelaskan perbedaan antara komik dan animasi adalah rangkaian animasi berurutan dengan waktu, sedangkan komik berurutan dengan waktu namun dipisahkan oleh panel namun masih saling berhubungan satu sama lain.



UMN

oleh para ahli merupakan media komunikasi bagi masyarakat dan dianggap sebagai komik paling tua di dunia.



Gambar 2.2. Gambar hewan-hewan pada Gua Lascaux

Sumber : Dwi Koendoro. Yuk, Bikin Komik hlm 41

Jika komik tertua menurut pernyataan tadi komik tertua di dunia adalah gambar-gambar 11 ortrait 11 yang terdapat di gua-gua, maka di Indonesia juga terdapat gua-gua yang memiliki gambar-gambarseperti yang terdapat di Gua Leang Leang di daerah Sulawesi Selatan. Berdasarkan definisi komik yang dikemukakan oleh Scott McCloud, yaitu gambar-gambar dan lambing-lambang yang saling berhubungan dalam urutan tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa gambar-gambar relief pada candi juga memiliki makna komunikasi dan rangkaian cerita kebudayaan zaman dulu.

Seiring dengan perkembangan jaman akhirnya untuk pertama kalinya komik muncul di Indonesia yang ditemukan oleh media Belanda berjudul Put On pada

tahun 1930an. Put On merupakan komik Indonesia yang pertama kali terbit. Komik Put On sangat populer, sehingga membuat komikus-komikus lokal terdorong untuk membuat komik semacam ini. Akan tetapi tetap tidak ada yang mengalahkan kepopuleran komik Put On. Namun ada saja halangan dan rintangan yang harus dihadapi oleh komikus-komikus lokal yaitu kesulitan mendapatkan kertas yang dialami media masa. Namun demikian muncul sesosok bernama Abdulsalam yang tetap berusaha menerbitkan komik strip di harian Kedaulatan Yogyakarta. Komik tersebut menceritakan mengenai orang-orang yang membebaskan kota Yogyakarta dari cengraman Belanda. Kemudian komik ini dilirik dan dibukukan oleh harian Pikiran Rakyat dari Bandung.(Bonneff, 1976, hlm 21).

Sekitar tahun 1947 banyak komik-komik Amerika yang masuk dalam surat kabar Indonesia. Penerbit Gapura, Keng Po, Perfects mengumpulkan dan menjadikan komik tersebut menjadi sebuah buku. Buku komik tersebut menjadi populer mengalahkan kepopuleran komik-komik strip di surat kabar. Di tengah banjirnya komik komik asing, muncul Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus yang memiliki keterampilan tinggi dalam menggambar mendapat kesempatan untuk menampilkan komik adaptasi dari legenda Pahlawan Tiongkok. Komik ini akhirnya berhasil mengalahkan popularitas komik komik Amerika di kalangan pembaca lokal. (Bonneff, 1976, hlm 22)

R.A Kosasih dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia. Awalnya beliau mendapat pengalaman dalam menggambar karena pekerjaannya sebagai tukang gambar

binatang dan tanaman, Seorang penerbit memakasa R.A. Kosasih untuk meniru gaya komik Amerika (Sri Asih) (Bonneff, 1976, hlm 204). Namun lama kelamaan berubah ke komik wayang. Usaha dan kerja keras R.A. Kosasih dalam dunia komik mengenai komik wayangnya berhasil mengangkat dirinya menjadi populer. Ketika kepopuleran Komik Wayang menurun, RA Kosasih mulai membuat komik Lutung Kasarung dan komik-komik lain.

Pada tahun 1960-1970 keadaan politik di Indonesia mengalami perubahan, dan berdampak pula pada produksi komik. Beberapa komik didorong oleh 13 ortrait dan keyakinan tertentu. Pesan-pesan politik seperti visi, aspirasi dan harapan bangsa sering dituangkan dalam komik untuk disampaikan kepada masyarakat. (Mustaqim, 2007, hlm 313). Dalam hal ini komik dimanfaatkan sebagai sarana dalam penyampaian pesan. Seperti halnya seperti yang dilakukan oleh Jack Chick dalam komiknya "Men of Peace". Komik ini berisi mengenai sudut pandang dua agama yaitu agama Muslim dan Katolik. Dari komik "Men of Peace" ini berisi propaganda agama dalam bentuk komik yang diperankan dengan adegan dialog antara kakek dan cucu perempuannya dimana fakta-fakta mengenai kedua agama tersebut didasarkan oleh ayat Alquran dan injil pada Kitab Suci.



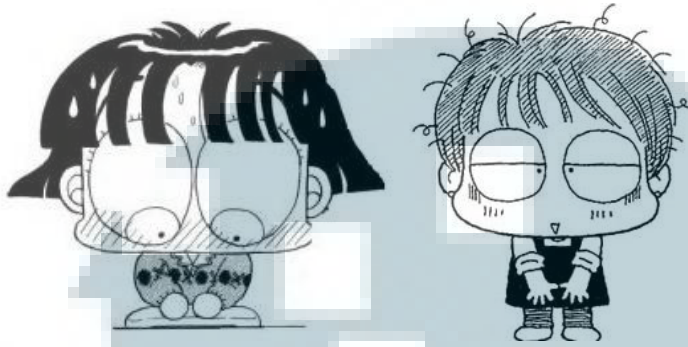
Gambar 2.3. Komik Men of Peace

(Sumber : <http://www.chick.com/>)

Komik bagi masyarakat awam masih dipandang sebagai media hiburan semata. Pada kenyataannya, komik merupakan media yang cukup kuat dan efektif dalam menyampaikan pesan. Gambar kartun yang sederhana dibanding gambar realis yang mendetail justru menjadi kekuatan untuk komik itu sendiri, yang membuat komik mudah diingat dan mudah melekat di benak para penikmat komik dari berbagai usia. (McCloud, 2001, hlm 17-18).

Gambar kartun pada komik terutama pada komik Jepang sering menggunakan simbol ikonografi. Sebagai contoh, setetes keringat menunjukkan keresahan atau kepanikan tokoh, wajah merah menandakan malu. Simbol ikonografi juga bermanfaat untuk membantu pembaca untuk memahami makna yang ingin digambarkan oleh komikus. Dengan cara inilah para komikus menyampaikan kepada para pembaca dengan simbol ciri khasnya, meskipun

menggunakan simbol dari ciri khas sang komikus, akan tetapi harus tetap dapat dimengerti oleh para penikmat komik.



Gambar 2.4. Simbol Iconografi

(Sumber :<http://haimiiko.tumblr.com/>)

Selain memiliki visual atau gambar yang menarik komik juga harus memiliki kriteria beberapa unsur atau elemen untuk menarik para pembaca komik.

Beberapa unsur-unsur komik antara lain :

1. Panel atau *frame* adalah garis yang berfungsi sebagai pembatas antar adegan dalam satu halaman komik. Panel dibagi menjadi dua macam menurut Scott McCloud, yaitu :

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang membatasi adegan.

Panel tertutup adalah panel berupa garis-garis untuk batas antar adegan

Fungsi panel adalah untuk memusatkan perhatian pembaca dari panel

ke panel. Panel komik sendiri bersifat memisahkan waktu dan ruang

menjadi suatu peristiwa yang terpisah dengan irama yang terputus-

putus, serta tidak berhubungan. Kita dapat menggabungkan adegan-

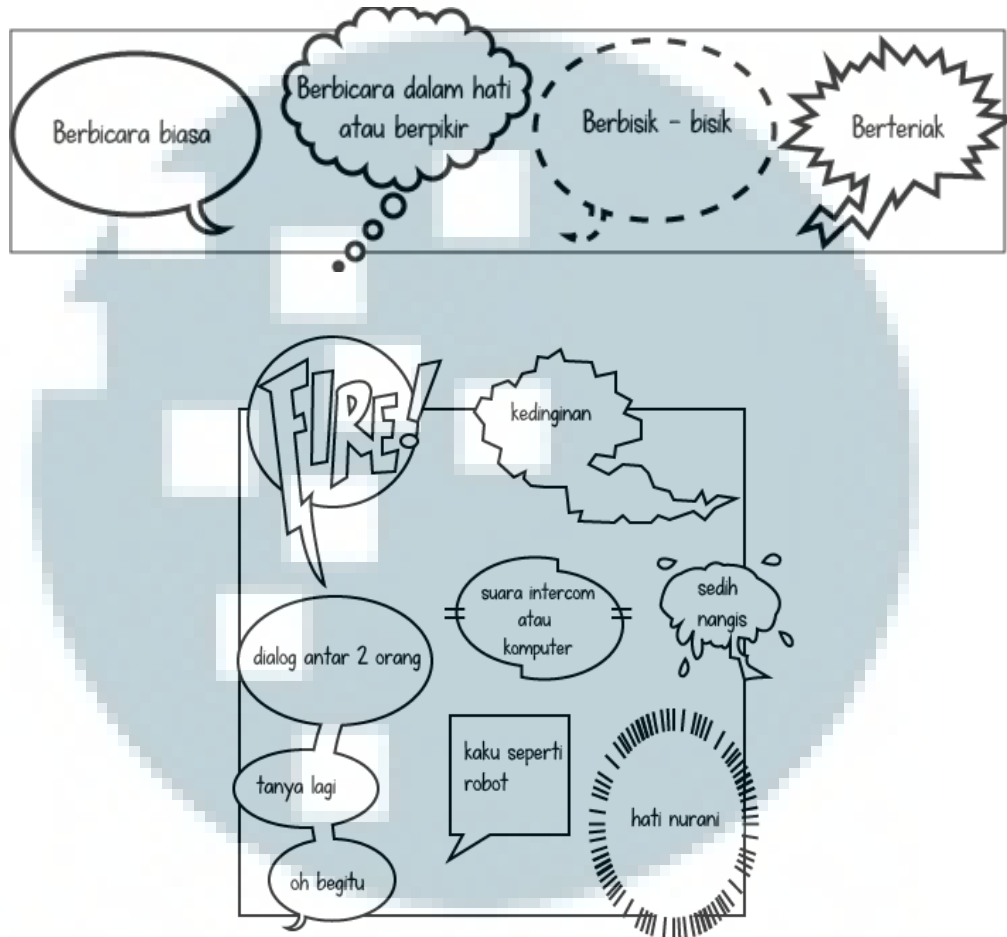
adegan tersebut dan menyusunnya, hal ini disebut juga dengan istilah

closure. (McCloud, 2001, hlm 63)

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan panel :

- a. Ukuran panel guna memberikan kesan atau perasaan yang mendalam. Semakin besar ukuran panel maka akan menumbulkan kesan semakin mendalam. Sedangkan panel kecil biasanya hanya adegan singkat, dan transisi adegan ke adegan. (McCloud, 2007)
 - b. Transisi panel adalah pergantian dari suatu adegan ke adegan lain. Transisi antar panel dimaksudkan sebagai pergantian 160tr antar panel satu ke panel lain, untuk menjadikan panel-panel tersebut menjadi satu kesatuan cerita. (McCloud, 2007)
 - c. Posisi bingkai menjelaskan seberapa jauh bingkai agar pembaca bisa melihat tempat aksi berlangsung. Potongan adegan seperti ini sama seperti pengambilan gambar pada fotografi dan videografi. Dimana seberapa jauh bingkai agar pembaca bisa melihat tempat aksi berlangsung disebut *close up shot* atau *medium shot*. *Establishing shot* atau *long shot* adalah satu panel lebar dan besar yang diawali dengan adegan baru untuk menampilkan tempat yang lebih luas terutama dari tempat ke tempat. (McCloud, 2007, hlm 23)
2. Balok Kata berguna sebagai menaruh dialog dalam bentuk teks ucapan dari si tokoh komik. Balon kata juga bisa menjelaskan ekspresi emosi yang dirasakan oleh tokoh. Balon kata terbagi menjadi dua jenis, yaitu balon kata biasa dan balon kata ekspresi emosi. Balon kata biasa adalah balon kata yang menggambarkan bahwa penekanan nada berbicara tokoh biasa dengan emosi normal. Sedangkan balon kata ekspresi adalah balon kata yang menunjukan

ekspresi tokoh saat berbicara. Misalnya ekspresi marah, menangis, dll.
(Masdiono, 1998, hlm 26)



Gambar 2.5. Balon kata biasa (atas) dan balon kata ekspresi (bawah)

Sumber : Toni Masdiono, 14 Jurus Membuat Komik, hlm 26

3. Narasi adalah Tempat menaruh keterangan waktu, tempat, keadaan suatu adegan. Disampaikan dalam bentuk teks berupa kata-kata



Gambar 2.6. Narasi pada komik

Sumber : Dwi Koendoro. Yuk, Bikin Komik hlm 32

4. *Sound Lettering* atau efek yaitu penggambaran suara atau bunyi bunyian sesuai dengan sifat karakter dari suara tersebut.



Gambar 2.7. Sound Lettering

Sumber : Toni Masdiono, 14 Jurus Membuat Komik, hlm 27

5. Tokoh atau karakter adalah pemeran yang ada di dalam komik guna menegaskan cerita. Karakter merupakan elemen paling penting yang tak terpisahkan dari cerita. Pembaca dapat terlibat secara emosional dengan keseluruhan cerita melalui karakter atau tokoh di dalam komik tersebut.

(Kevin, 2006, 4)

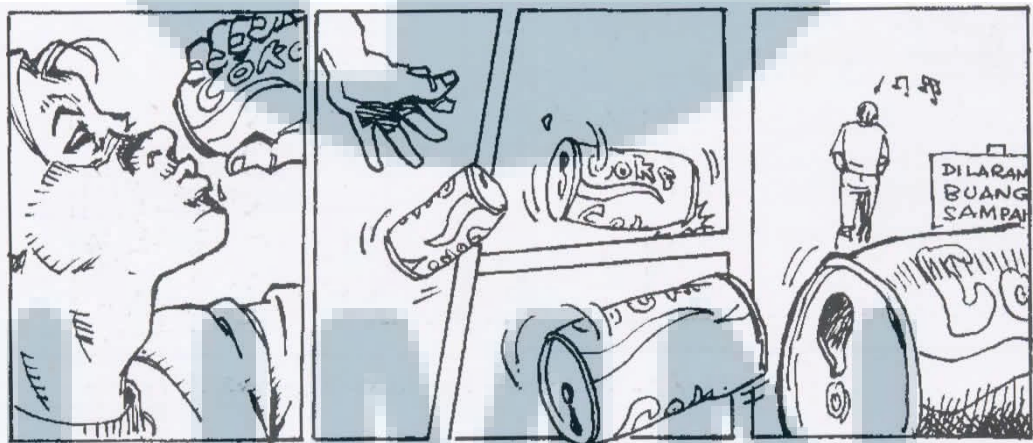
Terdapat 3 aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat karakter agar dapat memancing emosi pembaca, yaitu : (Egri, 1946)

1. Aspek fisik guna memperjelas fisik atau penampilan tokoh, seperti ukuran tubuh, usia, jenis kelamin, warna kulit, berat badan, *fashion*, dll. Aspek fisik tidak hanya dibatasi karakter manusia, namun juga bisa berupa karakter atau makhluk-makhluk lain seperti makhluk halus, roh dan monster.
2. Aspek sosial menggambarkan hubungan si tokoh dengan keadaan sekelilingnya atau dengan lingkungannya. Seperti hubungan si tokoh dengan keluarga, tetangga, pekerjaannya, dll
3. Aspek psikologi membagi tokoh berdasar sifat. Dibagi menjadi 4, yaitu :
Karakter sanguinis secara umum cenderung memiliki emosi yang meledak-ledak, ceria, ramah, banyak ide, mudah bosan, cepat akrab, egois.
Karakter Koleris memiliki sifat keras kepala, suka memaksakan kehendak, berani, selalu merasa benar, sedikit licik, bicara ketus, *bossy*.
Karakter Melankolis umumnya memiliki sifat pendiam, suka menyendiri, rapi, teliti, *perfectionist*, mudah terhanyut dalam perasaan, kurang percaya diri.

Karakter Pramatis cirinya mudah terpengaruh, tidak suka pertengkaran, santai, baik hati, sering menyembunyikan emosi, sulit menolak berkata tidak. (Edy, 2009, hlm 47 – 48)

Berdasar ketiga aspek inilah dapat membuat kesan tokoh 20ortra hidup dan dapat memainkan emosi pembaca. Namun ketiga aspek tersebut harus didukung dengan ekspresi wajah dan bahasa tubuh atau *gesture*. Ekspresi wajah adalah komunikasi yang membantu mengungkapkan kata-kata yang tidak terucap. Sedangkan bahasa tubuh menjelaskan adegan yang dilakukan oleh tokoh yang tidak perlu dijelaskan menggunakan kata-kata.

6. Timing atau disebut juga pace adalah suatu jarak langkah yang dibutuhkan oleh pembaca untuk menikmati suatu rentetan kejadian atau adegan. Disini pembaca dituntun untuk membaca panel demi panel hingga panel terakhir.



Gambar 2.8. *Pace/Timing*

Sumber : Toni Masdiono, 14 Jurus Membuat Komik, hlm 36

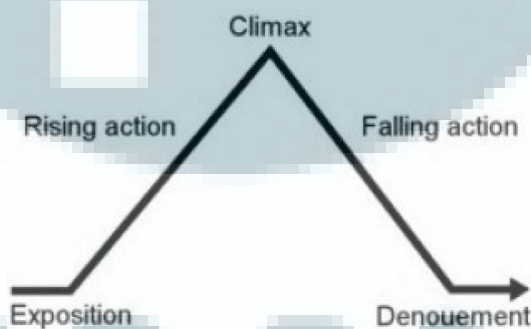
Komik sebagai media pembelajaran, komik memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain. Contohnya dibandingkan dengan buku ilustrasi. Dilihat dari artinya ilustrasi dari bahasa Latin *Illustrate* yang menurut Kamus

Bahasa Indonesia berarti memperjelas atau menerangkan sesuatu. Namun ilustrasi bersifat tunggal dalam arti tidak memiliki pergerakan yang menunjukkan aksi untuk memperjelas tiap adegan dalam cerita.

7. Alur atau plot adalah urutan peristiwa yang terjadi dan terjalin dalam satu rangkaian cerita. Menurut Buku Saku Pintar Bahasa Indonesia alur dibagi menjadi 3 macam : (Irsa, hlm 286)

- a) alur maju : dimana cerita bergerak maju sesuai urutan waktu
- b) alur mundur : mengingat masa lalu atau *flashback*
- c) alur campuran : gabungan cerita yang bergerak maju dengan mengingat masa lalu.

Alur cerita biasanya memiliki tahapan umum yang terbagi menjadi lima bagian utama yaitu : perkenalan, pertikaian awal, klimaks, resolusi, solusi atau keputusan.



Gambar 2.9. Struktur Plot atau alur

Sumber : <http://English.learnhub.com/>

8. Latar atau *background* merupakan elemen pendukung yang merupakan menjelaskan latar belakang pada panel. Misalnya latar belakang tempat, efek, keadaan, dll. (McCloud, 2008)

2.2. Psikologi anak

Menurut artikel pada website health.detik.com Usia 9 – 12 tahun merupakan masa dimana merupakan usia awal mengalami pubertas atau masa persiapan menjelang pubertas (diakses pada 6 Maret 2014). Dimana pada usia 9 – 12 tahun, seorang anak mulai menjadi individu yang terjun ke dalam masyarakat, yang akan dinilai tingkah lakunya di dalam masyarakat. Sikap dan tingkah laku seorang anak sangat bergantung pada penghayatan nilai – nilai keagamaan dan nilai – nilai moral yang ditanamkan. Dalam perkembangannya seorang anak awalnya merasa takut melakukan sesuatu yang tidak baik, orang tua dan orang – orang dewasa disekitar si anak mengatakan jangan berbuat jahat karena dosa dan nanti akan dihukum oleh Tuhan. Nilai nilai moral keagamaan ini lah yang akan menjadi pembentuk pribadi si anak. Maka dari itu sangat penting menanamkannya sejak usia dini. Dari penelitian yang dilakukan di luar negeri, anak – anak yang rutin mengikuti Sekolah Minggu atau mengikuti perkumpulan keagamaan lainnya cenderung lebih jujur dibandingkan dengan anak – anak yang tidak (Gunarsa, 1972, hlm 44-45)

Usia 9 – 12 tahun disebut juga golongan anak besar, usia ini merupakan usia persiapan menuju masa remaja. Menurut Ruth S. Kadarmantor dalam bukunya *Tuntunlah Ke Jalan Yang Benar (Panduan Mengajar Anak di Jemaat)* mengatakan bahwa anak-anak pada usia ini mulai muncul pertanyaan-pertanyaan dalam diri mereka yang bersifat abstrak. Namun yang menjadi kendala adalah jika anak tidak berani bertanya kepada orang tua dan kesulitan menjawab pertanyaan yang lontarkan anak. (Kadarmanto, 2005, 50)

Cara penyampaian pesan digunakan dengan menggunakan bahasa karena bahasa merupakan sarana berkomunikasi, seperti berpikir sistematis dalam menyampaikan pesan. Bahasa adalah media untuk berkomunikasi, mengemukakan pikiran dan perasaan yang mengandung makna tertentu (Morgan, 1981, 43). Dalam buku *Mengapa Anaku Begitu* dijelaskan bahwa bahasa dibagi menjadi dua jenis yaitu bahasa verbal dan non verbal. Menurut Papalia, Olds dan Fieldman pada bukunya *Human Development* mengatakan bahwa anak di atas tiga tahun dalam menggunakan bahasa sudah dapat membentuk kalimat (verbal) yang terdiri dari enam sampai delapan kata, serta dapat menggunakan beberapa jenis kata penghubung seperti “di, ke, dari, dan, lalu”. Pada waktu itu anak mampu salah berinteraksi, walaupun belum pandai berkata-kata, tetap saja mereka dapat ngobrol melalui bahasa tubuh dan gerak (non verbal). Bahasa tubuh menurut Dr Ricard C Woolfson dalam bukunya yang berjudul *Mengapa Anaku Begitu* (Ricard, 2004, 55) bahwa ekspresi wajah tersenyum, kepala melihat ke depan, kontak mata, sikap tubuh yang baik, berbicara, sikap tangan yang baik, posisi lengan, dan tanggapan. Anak pada usia di atas 3 tahun sudah dapat berbicara, karena kemampuan berbahasa sudah berkembang sehingga mereka dapat menyusun kalimat.

Maka dari itu anak-anak usia ini perlu dibimbing dan dibina dengan sabar dan dijelaskan secara perlahan-lahan dengan menggunakan bahasa yang mudah mereka ditangkap. Menurut Kadarmoto sebaiknya orang tua yang mengikutkan anak-anak mereka ke dalam pendampingan perkumpulan agama, dengan tujuan agar anak-anak lebih terbimbing dan lebih terarah. (Kadarmanto, 2005, 52)