



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. Kajian tentang Perayaan Kue Bulan

2.1.1. Tinjauan Tionghoa di Indonesia

Puspa Vasanty melalui Koentjaraningrat (2004) menjelaskan bahwa Tionghoa yang ada di Indonesia, sebenarnya tidak merupakan satu kelompok yang berasal dari satu daerah di negara Cina, tetapi terdiri dari beberapa suku bangsa yang berasal dari dua propinsi yaitu Fukiendan Kwangtung, yang terpecah daerah-daerahnya. Setiap imigran yang berimigran ke Indonesia membawa kebudayaan suku bangsanya masing-masing bersama dengan perbedaan bahasanya. Ada empat bahasa Cina di Indonesia yaitu bahasa Hokkien, Teo-Chiu, Hakka, dan Kantonyang demikian cukup berbeda satu sama lain.

Para imigran Tionghoa yang terbesar ke Indonesia mulai abad ke-16 sampai kira-kira pertengahan abad ke-19, asalnya dari suku bangsa Hokkien. Hokkien berasal dari propinsi Fukien bagian selatan. Daerah tersebut merupakan daerah yang sangat penting dalam pertumbuhan perdagangan orang Cina ke seberang lautan. Kepandaian berdagang ini masih tampak jelas pada orang Tionghoa di Indonesia. Di antara pedagang-pedagang Tionghoa di Indonesia, suku bangsa Hokkien yang paling berhasil. Orang Hokkien dan keturunannya paling banyak terdapat di Indonesia Timur, Jawa Tengah, Jawa Timur dan pantai Barat Sumatra.

Imigran Tionghoa lain adalah orang Teo-Chiu yang berasal dari Pantai Selatan negeri Cina di daerah pedalaman Swatow di bagian timur propinsi

Kwangtung.Orang Teo-Chiu dan Hakka (Khek) disukai untuk dijadikan sebagai kuli perkebunan dan pertambangan di Sumatra Timur, Bangka dan Biliton. Walaupun orang Hakka merupakan suku bangsa Cina yang paling banyak merantau ke seberang lautan, mereka bukan suku bangsa maritim. Pusat daerah mereka adalah di pedalaman propinsi Kwangtung yang terutama terdiri dari daerah gunung-gunung kapur yang tandus. Orang Hakka merantau karena terpaksa atas kebutuhan mata pencaharian hidup. Kini banyak orang Hakka menetap di Jakarta dan Jawa Barat.

Di sebelah Barat dan Selatan daerah asal orang Hakka di propinsi Kwangtung tinggal sebuah suku bangsa yaitu Kanton. Serupa dengan orang Hakka, mereka juga banyak dipekerjakan sebagai kuli pertambangan. Mereka bermigrasi dalam abad ke-19 ke Indonesia. Umumnya, mereka datang dengan modal yang lebih besar dan mereka datang dengan keterampilan teknis dan pertukangan yang tinggi. Di Indonesia, mereka terkenal sebagai ahli dalam pertukangan, pemilik toko-toko besi dan industri kecil. Orang Kanton lebih tersebar merata di daerah-daerah yang ada di Indonesia. Walaupun orang Tionghoa perantau tersebut terdiri dari empat suku bangsa, namun dalam pandangan orang Indonesia pada umumnya hanya terbagi menjadi dua golongan yakni *Peranakan* dan *Totok* (hlm. 353-354).

2.1.2. Tinjauan Tionghoa Peranakan

Suryadinata (2007) menjelaskan bahwa imigran-imigran dari Cina banyak yang melakukan perkawinan dengan penduduk lokal Indonesia. Perkawinan dengan penduduk lokal mengakibatkan hilangnya penggunaan bahasa Cina sebagai

bahasa sehari-hari mereka. Mereka menggunakan bahasa lokal yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa untuk berkomunikasi. Hasil perkawinan silang antara penduduk lokal dengan penduduk asli Cina biasa kita kenal dengan *Peranakan*. *Peranakan* didefinisikan sebagai orang-orang yang bergaris keturunan cina yang lahir di Indonesia dan tidak menggunakan bahasa Cina lagi sebagai bahasa sehari-hari. Orang *Peranakan* menggunakan bahasa Indonesia dan aksen Indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Orang *Peranakan* sudah lebih menyesuaikan kebudayaan mereka dengan kebudayaan lokal Indonesia dan sudah lebih terorientasi dibandingkan dengan orang *Totok*. *Peranakan* juga sering disebut sebagai “*mixed blood Chinese*” (hlm. 131-132).

2.1.3. Tinjauan Tionghoa Totok

Menurut Suryadinata (2007) Totok yang juga biasa dikenal dengan *Singkeh* (pendatang baru) memisahkan diri dari orang-orang *Peranakan*. Dari segi tradisi dan budaya, orang-orang *Totok* masih sangat kental dengan kebudayaan asli mereka dari Cina. Mereka lebih menggunakan bahasa Cina serta aksen dan dialek Cina. *Totok* juga sering disebut sebagai “*China-born Chinese*” yang bermigrasi (hlm. 131-132).

2.1.4. Tinjauan Hari Raya Tionghoa

Perhitungan tanggal Tionghoa bukan seperti penanggalan Masehi. Menurut Marcus (2015) berikut adalah berbagai perayaan dan hari raya yang dirayakan oleh orang-orang Tionghoa.

1. Hari raya bulan pertama
 - a. Tahun Baru *Im-lek*

Merupakan sebuah tradisi perayaan tahun baru penanggalan Cina pada tanggal 1 *Cia-gwee* (bulan pertama) yang biasa dikenal dengan *Sin-Cia*. Tradisi perayaan Tahun Baru Im-lek di berbagai tempat tidak sama karena di kalangan bangsa Tionghoa, di mana pun mereka beraa akan terpengaruh oleh daerah dan tempat tinggal mereka. Perayaan ini dirayakan selama dua minggu atau lima belas hari, dari tanggal 1 *Cia-Gwee* sampai tanggal 15 *Cia-Gwee* (hlm. 93,98).

b. *Cie Nie Yim*

Merupakan perayaan hari kedua setelah *Sin-Cia* atau tanggal 2 *Cia-gwee*. Pada hari tersebut, orang Tionghoa juga melakukan sembahyang seperti pada hari pertama namun sumur yang pada hari pertama ditutup agar Dewa Sumur beristirahat, pada hari kedua dibuka kembali dan diambil sedikit air sumurnya. Di Indonesia, sembahyang ini dikenal dengan “Sembahyang *Thauw Gei*” artinya sembahyang kepada arwah leluhur (hlm. 107).

c. *Ngia Sin* atau *Cih Ang*

Merupakan tradisi hari keempat setelah *Sin-Cia* yaitu sembahyang menyambut turunnya atau kembalinya *Cao Kun Kong* atau *Toa-pekong* Dapur dari langit. Sembahyang ini diiringi dengan menyajikan makanan dan membakar kertas bergambar *Toa-pekong* dan gambar kuda. Gambar kuda melambangkan kuda tunggang *Toa-pekong* Dapur yang akan turun dari langit (hlm. 109).

d. *Tah Ji Goan*

Tradisi yang dilakukan pada tanggal 5 *Cia-Gwee* atau hari kelima sesudah *Sin-Cia*. Pada hari kelima, makanan yang telah disajikan dari tanggal satu harus dihabiskan pada hari itu juga. Sedangkan rumah yang semula tak boleh dibersihkan harus dibersihkan. Hari ini biasa disebut sebagai hari “penghabisan” dari pesta-pesta yang sudah diadakan selama lima hari (hlm. 109-110).

e. *Jin Jit*

Merupakan tradisi yang diadakan pada tanggal 7 *Cia-gwee* atau biasa dikenal dengan hari manusia. Oleh karena tanggal 7 dianggap hari manusia, maka orang-orang Tionghoa yang menulis surat hari itu, tak menuliskan tanggal 7 *Cia-gwee* melainkan ditulis *Jin Jit* (hlm.111).

f. *Giok Hong Siang Tee Siu Tan*

Merupakan hari raya yang dirayakan pada tanggal 9 *Cia-Gwee* yang disebut juga Hari Tuhan. Hari tersebut bagi orang Tionghoa dianggap paling mulia sehingga dirayakan dengan sangat mulia pula. Biasanya di tanggal 9 akan berpantang daging atau barang berjiwa dan hanya makan sayur-sayuran. Mereka juga berpantang marah, harus membersihkan hati dan dirinya, sabar, bercukur dan dilarang melakukan sesuatu yang terlarang serta harus keramas (hlm. 112).

g. *Cap Go Meh*

Merupakan perayaan di tanggal 15 *Cia-gwee* yang merupakan rangkaian hari raya terakhir di bulan *Cia-gwee* bagi orang-orang Tionghoa. Perayaan

ini juga disebut sebagai Pesta *Goan Siauw* atau hari lahirnya *Siang Goan Thian Koan* yaitu roh yang memerintah bumi dan langit. Versi lain menyebutkan bahwa perayaan ini dirayakan sebagai Pesta Musim Bunga terbesar untuk menghormati matahari yang muncul pada musim dingin berkabut. Dalam perayaan ini diadakan pesta barongsai, Liong atau Kilin yang dilambangkan sebagai musim bunga, hujan, dan kesuburan (hlm. 121,123).

h. *So Tin Jit*

Tradisi di tanggal 29 *Cia-gwee* yang merupakan hari terakhir di bulan *Cia-gwee* yang dikenal sebagai Hari Menyapu Debu. Orang Tionghoa menyapu debu rumah mereka dan menampung debu-debu di dalam keranjang atau perahu-perahu kertas yang nantinya dihanyutkan ke sungai (hlm. 148).

2. Hari raya bulan ke-dua

a. *Tiong Ho Ciat*

Merupakan tradisi yang dijalankan pada tanggal 1 *Ji-gwee* (bulan ke-dua) dengan mengirim biji-bijian tanaman serta menyertakan pesan simbolik yaitu ucapan-ucapan doa agar yang menerima biji-bijian dikaruniai banyak anak (hlm. 149).

b. *Ngia Hu Jit*

Merupakan perayaan yang diadakan pada tanggal 2 *Ji-gwee* sebagai hari lahirnya *To Tek Ceng Sin* dengan melakukan sembahyang

“Mendatangkan Rejeki” dan melakukan pesta meriah di luar rumah hingga larut malam (hlm. 150).

c. *Hoa Tiauw Ciat*

Merupakan tradisi yang diadakan pada tanggal 15 *Ji-gwee* terutama bagi orang-orang miskin untuk melakukan sembahyang *Cun Ki Hok* yaitu untuk meminta berkat dan berharap mendapatkan rejeki di musim semi (hlm. 150).

d. *Han Sit Ciat*

Dikenal dengan Hari Raya Makan Dingin artinya pada saat itu tuan rumah tidak melakukan kegiatan di dapur atau tidak memasak makanan seperti biasanya. Makanan yang disajikan hanyalah makanan yang dimasak kemarin saja. Sembahyang ini dilakukan tiga hari sebelum perayaan *Ceng Beng* dan 105 hari sebelum perayaan *Tang Ceh* (hlm. 151).

3. Hari raya bulan ke-tiga

a. *Siang Ci Jit*

Merupakan tradisi yang dilakukan pada tanggal 3 *Sha-gwee* (bulan ke-tiga). Pada zaman dahulu, kebanyakan orang-orang Tionghoa pergi ke sungai untuk membersihkan badan sambil berkumpul dengan sanak-famili dan sahabat-sahabat. Kaum wanita ada yang pergi memetik bunga *Lan-hoa* dan bersembahyang (hlm. 159).

b. *Ceng Beng*

Ceng Beng memiliki arti bersih dan terang, pada saat ini orang-orang Tionghoa tidak hanya membersihkan rumah, tapi juga membersihkan

kuburan leluhur. Perayaan Ceng Beng di Indonesia biasanya jatuh pada tanggal 3-5 April setiap tahunnya. Pada umumnya orang Tionghoa pergi bersembahyang di rumah maupun di kuburan leluhurnya dan membawa masakan kesukaan almarhum yang sudah matang untuk disajikan (hlm. 159, 161).

4. Hari raya bulan ke-lima

a. *Lip Hee Jit*

Pada penanggalan Masehi, *Lip Hee Jit* jatuh pada tanggal 5 Mei, ketika tahun kabisat, *Lip Hee Jit* jatuh pada tanggal 4 Mei. Pada zaman dahulu di Tiongkok, mereka merayakannya dengan memakan buah prim yang dipercaya dapat menguatkan ingatan. Menurut kepercayaan Tionghoa ada yang memasang atau menempelkan *Hu* (kertas jimat) di tubuhnya sebagai syarat jauh dari segala penyakit (hlm. 175).

b. *Toan Ngo* atau *Peh-cun*

Merupakan perayaan yang jatuh pada tanggal 5 *Go-gwee* (bulan ke-lima) yang dikenal sebagai hari perlombaan perahu naga atau disebut juga pesta *Peh-cun*. *Toan* artinya benar atau tepat, sedangkan *Ngo* berarti tengah hari. Sedangkan *Peh* artinya dayung, *Cun* artinya perahu. Dulu di Indonesia, perlombaan ini sering dilakukan di Sungai Cisadane, Tangerang (hlm. 176).

5. Hari raya bulan ke-enam

a. *Thian Hong Ciat*

Hari raya ini ditetapkan oleh Kaisar Song Cin Cong pada tahun 1008 Masehi. Hari itu diartikan sebagai hari raya Tuhan Memberi atau hari Anugerah Tuhan (hlm. 203).

b. *Lo Ban*

Merupakan tradisi pada tanggal 13 *Lak-gwee* (bulan ke-enam) sebagai hari lahir *Lo Pan*. Pada perayaan ini, orang-orang Tionghoa membuat lentera atau lampion bertuliskan “Siang Su-hu”. Lampion tersebut dipasang di depan rumah-rumah orang Tionghoa sebagai penghormatan kepada *Lo Pan* (hlm. 204,206).

c. *Keng Phoa Ni Ie*

Merupakan tradisi di tanggal 15 *Lak-gwee* oleh orang Tionghoa dirayakan sebagai Hari Raya Sembahyang Kue Onde atau yang disebut juga sebagai Sembahyang Pertengahan Tahun (hlm. 206).

d. *Khui Ham Kauw*

Merupakan perayaan yang diadakan pada tanggal 29 atau 30 *Lak-gwee* pada pukul 6 atau 7 sore yang biasa dikenal dengan Sembahyang Membuka Pintu Akhirat. Menurut kepercayaan agama *Hud-Kauw* (Buddha), sembahyang ini dimaksudkan sebagai upacara menyambut roh-roh orang yang sudah meninggal dunia, terutama mereka yang mati terlantar atau tidak terurus oleh keluarganya. Di Indonesia sembahyang ini

sering disebut sebagai Sembahyang Cio-ko atau Sembahyang Rebutan (hlm. 206-207).

6. Hari raya bulan ke-tujuh

a. Memuja Bintang Li

Merupakan hari raya yang dirayakan oleh gadis Tionghoa setiap tanggal 7 *Cit-gwee* (bulan ke-tujuh) sebagai lambang pemujaan terhadap bintang Gu-Neng dan bintang Cit-Li. Sajian yang biasa disajikan adalah arak, buah-buahan dan hiasan bunga-bunga. Sembahyang ini dilakukan untuk memuja Bintang Li dan biasanya para gadis Tionghoa menyampaikan atau mengajukan berbagai permohonan seperti diberi akal yang cerdas, lebih pandai menenun, menjahit dan menyulam (hlm. 215).

7. Hari raya bulan ke-delapan

a. *Tiong Ciu Ciat* atau Perayaan Kue Bulan

Merupakan perayaan yang dirayakan pada tanggal 15 *Peh-gwee* (bulan ke-delapan). Pada zaman dahulu di Tiongkok selalu diadakan sembahyang *Sia Kong* dan sembahyang kepada para *Sin Beng* (Arwah Leluhur) (hlm. 225). Perayaan ini dirayakan pada saat musim gugur maka sering disebut sebagai *Mid-Autumn Festival* atau Perayaan Musim Gugur. Di Indonesia biasanya dikenal sebagai perayaan makan kue bulan.

8. Hari raya bulan ke-sembilan

a. Pesta Layang-layang

Pada zaman dahulu, tanggal 9 *Kauw-gwee* (bulan ke-sembilan) diperingati dengan naik gunung. Sesampainya di sana, mereka mengadakan pesta

dengan acara minum arak sedangkan anak-anak akan bersenang-senang dengan bermain layang-layang. Kebiasaan bermain layang-layang yang diberi gambar indah dan beraneka warna, dan tradisi ini masih berlangsung hingga saat ini (hlm. 235).

9. Hari raya bulan ke-sepuluh dan ke-sebelas

a. *Tang Ceh*

Sembahyang *Tang Ceh* atau Sembahyang Kue Onde disebut juga *A Swee*, tibanya tidak menentu. Perayaan ini kadang jatuh pada bulan *Cap-gwee* (bulan ke-sepuluh) terkadang di bulan *Cap-it-gwee* (bulan ke-sebelas). Hal ini tergantung pada perhitungan tahun-tahun yang disebut tahun *Si*, *Chu* dan *Sin* yaitu empat tahun sekali. Umumnya perayaan ini dirayakan oleh bangsa Tionghoa dengan sangat sederhana bahkan secara diam-diam di rumah masing-masing, sekalipun terkadang mereka sering mengantar kue onde (hlm. 241).

10. Hari raya bulan ke-duabelas

a. *Bwee Gee*

Seharusnya sembahyang ini dilakukan setiap bulan pada tanggal 2 dan 16. Namun orang-orang Tionghoa di Indonesia mengubahnya menjadi dua kali dalam setahun yaitu tanggal 16 *Cap-ji-gwee* (bulan ke-duabelas) dan tanggal 2 *Cia-gwee*. Pada tradisi ini, orang Tionghoa menyembahyangi *Co Sin Hok* atau *Bwee Gee* dan para arwah leluhur (hlm. 247).

b. *Cia Bwee Gee*

Upacara ini diselenggarakan oleh orang Tionghoa yang memiliki toko dan dimaksudkan untuk mengucapkan terima kasih kepada para pegawai dan pembantunya selama setahun terakhir. Selain ucapan terima kasih, biasanya pemilik toko juga membagi sebagian kecil keuntungannya kepada para pegawai sebagai bonus (hlm. 247-248).

2.1.5. Tinjauan Umum Perayaan Kue Bulan

Wong (2012) menjelaskan bahwa Perayaan Musim Gugur atau yang sering dikenal dengan Perayaan Kue Bulan adalah sebuah perayaan tradisional di Cina. Tradisi ini menitikberatkan pada tema utama yaitu reuni keluarga. Setiap Perayaan Kue Bulan, orang-orang Tionghoa beribadah dan mempersembahkan sesuatu kepada bulan serta makan kue bulan. Semua ini dilakukan karena adanya kepercayaan bahwa tradisi ini dapat memperkuat hubungan di dalam keluarga. Perayaan ini juga dikenal dengan Perayaan Reuni Keluarga.

Sejak zaman dahulu, orang Tionghoa sudah melakukan tradisi beribadah kepada bulan dengan membakar dupa dan mempersembahkan kue bulan kepada bulan. Namun para lelaki dewasa tidak boleh beribadah kepada bulan dan hanya dapat mengamati dari kejauhan saja. Hal ini dikarenakan kepercayaan bahwa bulan adalah 'Yin' dan hanya wanita yang dapat beribadah kepada bulan.

Ada beberapa cara merayakan dalam Perayaan Kue Bulan ini dari berbagai suku di Cina. Suku Dai dari Yunnan biasanya memulai ritual perayaan sebelum bulan terlihat. Biasanya mereka menyiapkan kue beras yang ditempatkan di empat sudut dengan sebatang dupa yang dibakar di setiap kue beras. Setelah itu mereka

akan berkumpul bersama memakan kue bulan yang telah disajikan hingga tengah malam. Sedangkan di daerah Suzhou di Jiangsu terdapat sebuah kebiasaan yaitu “berjalan di bulan”. Para wanita akan berjalan-jalan baik sendiri maupun bersama rombongan untuk mengunjungi teman atau kenalannya. Di daerah Dongxiang di Hunan, para wanita akan menggunakan payung berwarna-warni dan berlomba-lomba untuk mengambil melon di perkebunan kekasihnya. Yang berhasil mencabut dua melon secara sekaligus maka dipercaya bahwa pernikahannya akan panjang umur di kemudian hari (hlm.44).

2.1.6. Tinjauan Kue Bulan

Menurut Wong (2012), kue bulan memperlihatkan sebuah budaya berdoa untuk meminta berkat. Memberikan atau memakan kue bulan saat Perayaan Kue Bulan menyimbolkan budaya tersebut. Bentuk bulat dari kue bulan menyimbolkan reuni saat bulan purnama. Maka dari itu, kue bulan erat dengan kata reuni keluarga. Kue bulan merupakan sebuah hadiah dalam perayaan selama musim gugur. Tradisi ini digunakan sejak Dinasti Qing dan setelahnya.

Kue bulan juga melambangkan panen. Perayaan Kue Bulan ini juga bersamaan dengan musim panen. Maka para petani akan berdoa untuk berterima kasih atas hasil panen yang telah didapat dan meminta berkat untuk kelanjutan usaha bertani seperti cuaca yang baik dan hasil panen yang baik di tahun-tahun mendatang.

Kue bulan juga menyimbolkan lambang dari reproduksi. Beribadah kepada bulan melambangkan berdoa untuk mendapatkan anak. Para wanita

mempercayai dengan melakukan tradisi tersebut, mereka akan cepat mendapatkan anak jika mandi di saat bulan purnama bersinar (hlm. 45).

Menurut Marcus (2015) kue bulan terbuat dari terigu atau tepung gandum yang diisi dengan daging dan tang-kwee serta bumbu-bumbu yang khas. Bentuk kue tersebut bundar seperti rembulan yang sedang purnama. Biasanya kue itu bergambar kelinci merah yang diyakini oleh orang-orang Tionghoa bahwa terdapat kelinci di bulan (hlm. 230). Menurut Ang et al. (1999), terdapat dua jenis kue bulan yaitu *guangshi yu bing* dan *sushi yu bing*. *Guangshi yu bing* memiliki tekstur halus yang berdekorasi figur kelinci dan yang lainnya, sedangkan *sushi yu bing* memiliki kulit permukaan kue yang mudah dibelah (hlm. 97).



Gambar 2.1. Kue Bulan *Guangshi Yu Bing*
(Asian Foods/Catharina Y. W. Ang et al./1999)



Gambar 2.2.Kue Bulan *Sushi Yu Bing*
(Asian Foods/Catharina Y. W. Ang et al./1999)

2.1.7. Tinjauan Perayaan Kue Bulan di Indonesia

Marcus (2015) menjelaskan mengenai Perayaan Kue Bulan sebagai salah satu hari raya di bulan September. Pada tanggal 15 *Peh-gwee* atau tanggal 15 bulan delapan Im-lek. Di Indonesia sembahyang ini dikenal dengan nama “Sembahyang Kue Tiong Ciu Phia” atau sembahyang kue bundar seperti bulan purnama.

Pada musim sembahyang, kue-kue ini banyak dijual di Pancoran, Glodok, Jakarta Kota. Sebelum Perang Dunia II, waktu itu di Glodok atau Pancoran di Jakarta Kota di dekat daerah pemukiman-pemukiman orang Tionghoa selalu diramaikan dengan pedagang kue Tiong Ciu Phia atau banyak dikenal dengan kue rembulan. Orang-orang Tionghoa berdatangan ke Glodok atau Pancoran untuk membeli bunga dan kue rembulan untuk sembahyang di meja abu leluhur. Tapi memang tak seperti zaman dulu, sebelum waktu bersembahyang, kue ini tak akan

bisa ditemukan. Sekarang, beberapa bulan sebelum bersembahyang, kue rembulan dengan mudah ditemukan di Glodok.

Pada zaman dahulu saat orang akan bersembahyang Tiong Ciu Phia, di Glodok dapat dilihat *sio cia-sio cia* (nona-nona) Tionghoa yang datang untuk berbelanja sambil berjalan-jalan. Mereka biasanya hendak menikmati keramaian sekaligus dapat bertemu dengan pemuda-pemuda atau datang karena hendak membeli kebutuhan untuk bersembahyang kue Tiong Ciu Phia sekaligus cuci mata. Di Tiongkok dulu kue rembulan bergambar kelinci (*Touw*), juga terdapat dijual gambar kelinci dari kertas yang disebut *Touw Ji Ya* (hlm. 225-226).

2.2. Kajian tentang Psikologi Anak

2.3.1. Tinjauan Pengamatan Anak

Menurut Kartono (1995) dalam perkembangan jiwani anak, pengamatan berperan sangat penting. Berikut adalah beberapa teori mengenai fungsi pengamatan terhadap anak yang dipaparkan oleh Meumann, Stern dan Oswald Kroh (hlm. 135-137).

1. Teori Meumann membedakan fase perkembangan fungsi pengamatan anak menjadi tiga:

a. *Fase sintese fantastis*

Periode ini berlangsung pada usia 7-8 tahun. Semua pengamatan atau penghayatan anak memberikan kesan yang total. Hanya beberapa bagian saja yang dapat ditangkap jelas oleh anak. Selanjutnya anak melengkapi tanggapan tersebut dengan fantasinya.

b. *Fase analisa*

Periode ini berlangsung pada usia 8-9 tahun. Ciri-ciri dan macam-macam benda mulai diperhatikan oleh anak. Bagian-bagiannya mulai ditangkap oleh pikiran anak, namun belum dihubungkan secara keseluruhannya. Fantasi anak mulai berkurang dan diganti dengan pemikiran yang lebih rasional.

c. *Fase sintese logis*

Periode ini berlangsung pada usia 12 tahun ke atas. Anak mulai memahami benda-beda dan peristiwa yang terjadi. Pada periode ini mulai tumbuh wawasan akal budinya atau *insight*.

2. Teori Stern memaparkan empat fase dalam perkembangan fungsi pengamatan anak:

a. Stadium-keadaan

Periode ini berlangsung pada usia 0-8 tahun. Pada periode ini anak mulai mendapatkan gambaran total yang samar-samar. Anak juga kini mengamati benda-benda dan beberapa orang secara lebih teliti.

b. Stadium-perbuatan

Periode ini berlangsung pada usia 8-9 tahun. Anak menaruh minat yang tinggi terhadap pekerjaan dan perbuatan orang dewasa, serta tingkah laku binatang.

c. Stadium-hubungan

Periode ini berlangsung pada usia 9-10 tahun dan selanjutnya. Anak mulai mengamati relasi dalam dimensi ruang dan waktu. Anak juga mengamati hubungan kausal dari benda-benda dan peristiwa.

d. Stadium-perihal (sifat)

Anak mulai menganalisa hasil pengamatannya dengan mengkonstatir ciri-ciri dan sifat dari benda-benda, orang, dan peristiwa.

3. Teori Oswald Kroh dalam bukunya: “*Die Psychologie des Grundschulkinde*” (Psikologi Anak Sekolah Dasar) menyatakan bahwa perkembangan fungsi pengamatan anak dibagi menjadi empat:

a. *Periode sintese-fantastis*

Periode ini berlangsung pada usia 7-8 tahun. Segala hasil pengamatan merupakan kesan totalitas/global namun sifatnya masih samar-samar. Selanjutnya, kesan-kesan tersebut dilengkapi dengan fantasi anak.

b. *Periode realisme naif*

Periode ini berlangsung pada usia 8-10 tahun. Anak sudah mampu membedakan bagian tertentu tetapi belum mampu menghubungkan satu dengan yang lain dalam hubungan totalitas. Unsur fantasi sudah mulai diganti dengan pengamatan konkrit.

c. *Periode realisme-kritis*

Periode ini berlangsung pada usia 10-12 tahun. Pengamatannya lebih bersifat kritis dan realistik. Anak sudah bisa mengadakan sintesa secara logis karena munculnya pengertian, wawasan, dan akal yang sudah

mencapai taraf kematangan. Anak sudah dapat menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan atau menjadi satu struktur.

d. *Fase subyektif*

Periode ini berlangsung pada usia 12-14 tahun. Unsur emosi dan perasaan muncul kembali dan kuat sekali dalam mempengaruhi penilaian anak terhadap semua pengamatannya. Masa ini dibatasi oleh gejala pubertas kedua.

Kartono (1995) juga menjelaskan bahwa anak Sekolah Dasar mulai memandang semua peristiwa dengan obyektif. Semua kejadian ingin diselidiki dengan tekun dan penuh minat. Secara ringkas pengamatan anak selama periode Sekolah Dasar itu berlangsung sebagai berikut (hlm. 137).

1. Dimulai dari pengamatan kompleks-totalitas, menuju pada bagian-bagian.
2. Berangkat dari sikap pasif menerima, menuju pada sikap pemahaman, aktif, mendekati, dan mencoba mengerti.
3. Bertitik tolak dari 'Aku', menuju kepada obyek-obyek dunia sekitar. Dari dunia fantasi menuju ke dunia realitas.

2.3.2. Tinjauan Pemikiran, Ingatan dan Fantasi Anak

Menurut Kartono (1995) dalam keadaan normal, pemikiran anak usia Sekolah Dasar berkembang secara berangsur-angsur dan secara tenang. Anak benar-benar berada pada stadium belajar. Di samping keluarga, sekolah juga memberikan pengaruh yang sistematis terhadap pembentukan akal budi anak. Pengetahuannya bertambah secara pesat. Banyak keterampilan yang mulai dikuasai dan kebiasaan-kebiasaan tertentu mulai dikembangkannya. Hasrat untuk

mengetahui realitas benda dan peristiwa-peristiwa mendorong anak untuk meneliti dan melakukan eksperimen.

Ingatan anak pada usia 8-12 tahun ini mencapai intensitas yang paling besar dan paling kuat. Daya menghafal anak dan memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah yang paling kuat sehingga mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak. Kehidupan fantasi mengalami perubahan penting. Pada usia 8-9 tahun anak menyukai sekali cerita-cerita dongeng. Unsur-unsur yang hebat dan ajaib dalam cerita-cerita dongeng menarik minat anak. Lambat laun, unsur kritis mulai muncul dan anak mulai mengoreksi peristiwa yang dihayati. Namun unsur fantasi masih tetap memegang peranan penting di dalamnya (hlm. 138).

2.4. Kajian tentang Komik

2.4.1. Tinjauan Definisi Komik

Kusrianto (2007) menjelaskan bahwa komik merupakan sebuah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*). Pada umumnya, sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter. Menurut McCloud (2001) komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Menurut Kusrianto (2007) komik atau *comics* dapat diartikan sebagai lucu atau menggelikan karena memang pada awalnya komik merupakan rangkaian

cerita humor yang dimuat di koran sebagai selingan di antara isi koran yang serius. Namun demikian, dalam perkembangannya beberapa orang mulai membuat komik dengan melibatkan topik politik, *human interest*, suspens, maupun hal-hal positif lainnya yang dapat memberikan pembelajaran. Komik bisa digunakan sebagai media penyampai pesan yang efektif walaupun selalu ada biasanya. Penggunaan gambar memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas diterima karena bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti dibandingkan bahasan tulis atau lisan.

2.4.2. Tinjauan Jenis-jenis Komik

Maharsi (2011) menuturkan bahwa ada beberapa jenis komik yang terbagi menurut bentuk dan jenis ceritanya. Jenis komik berdasarkan bentuknya adalah sebagai berikut (hlm. 15-20).

1. Komik Strip

Istilah komik strip (*comic strips*) merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar maupun majalah. Komik ini terbagi lagi menjadi dua jenis yaitu komik strip bersambung dan kartun komik.

2. Buku Komik

Buku komik (*Comic Book*) merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

3. Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah novel grafis (*Graphic Novel*) pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

4. Komik Kompilasi

Komik kompilasi adalah kumpulan dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

5. Komik *Online* (*Web Comic*)

Komik *online* menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibandingkan media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.

Sedangkan jenis komik berdasarkan jenis ceritanya adalah sebagai berikut:

1. Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistic seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan didaktis kepada masyarakat awam.

2. Komik Promosi

Pangsa pasar komik sangat beragam, komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak. Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figure superhero atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang dipromosikan.

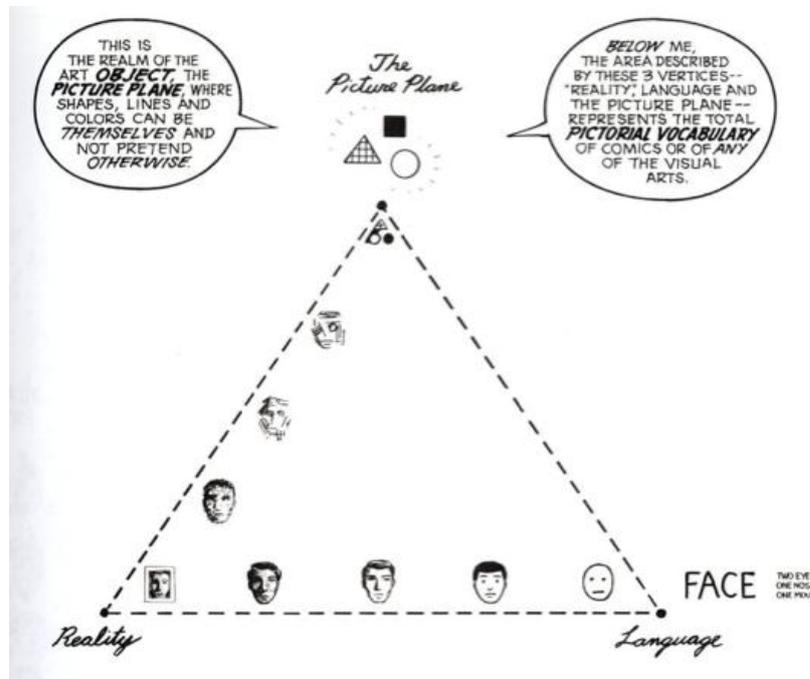
3. Komik Wayang

Komik wayang adalah komik yang bercerita tentang cerita wayang, seperti Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik ini muncul di Indonesia pada tahun 60-70an.

4. Komik Silat

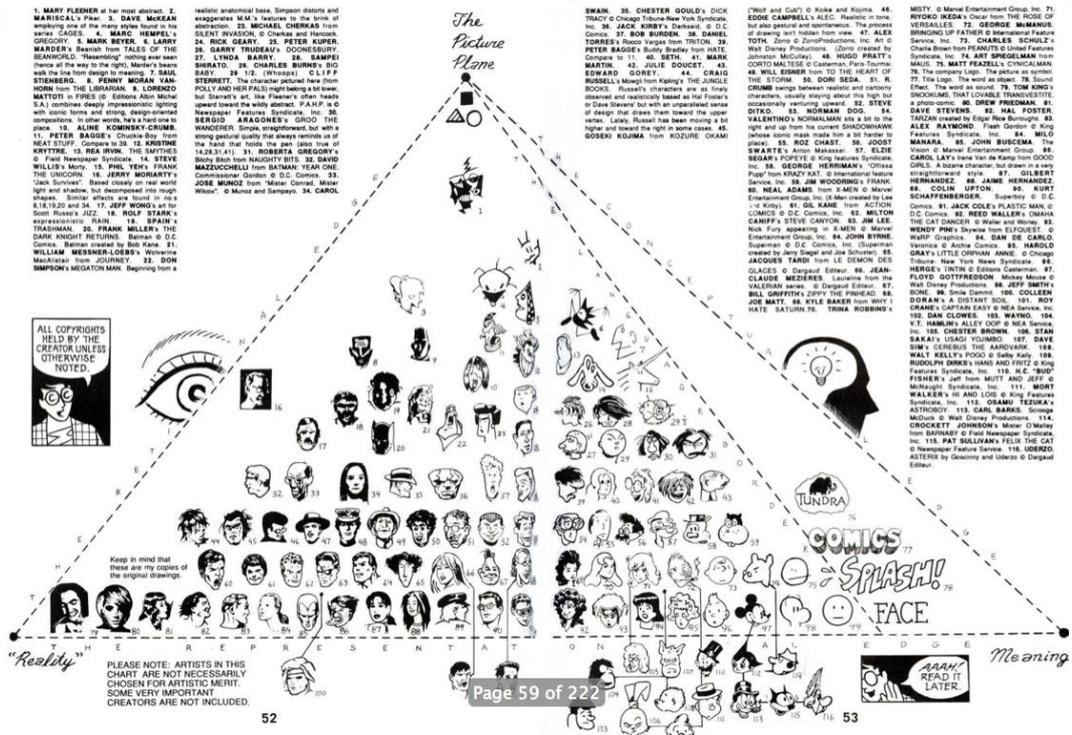
Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Untuk seting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut.

2.4.3. Tinjauan Gaya Visual Komik



Gambar 2.3. Segitiga Gaya Visual
(Understanding Comics/Scott McCloud/2001)

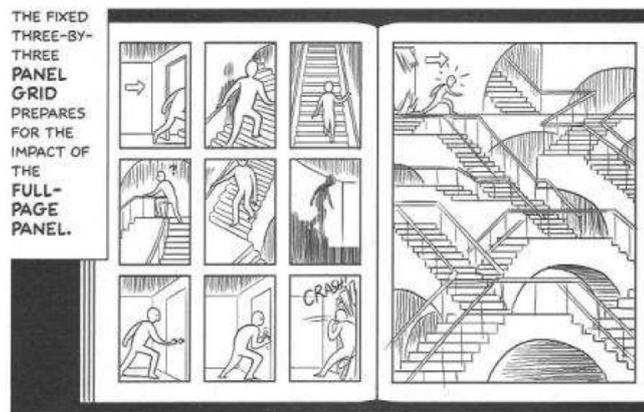
McCloud (2001) memaparkan bahwa di dalam komik gaya gambar sangat dipengaruhi oleh tiga aspek penting. Tiga aspek tersebut yaitu realita, puncak gambar, dan bahasa. Ketiga aspek ini memunculkan gaya gambar seperti realis yang hampir serupa dengan realitanya, kartun dengan bentuk yang telah disederhanakan, hingga abstraksi non-gambar (hlm. 46-54). Gaya visual yang berada di daerah 'realita' tertarik oleh keindahan alam, gaya visual yang berada di daerah 'puncak gambar' tertarik oleh keindahan seni, dan gaya visual yang berada di daerah 'bahasa' tertarik oleh keindahan gagasan (hlm. 57).



Gambar 2.4. Segitiga Gaya Visual 2
(Understanding Comics/Scott McCloud/2001)

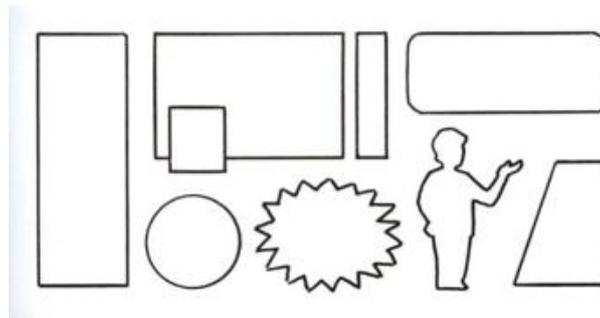
2.4.4. Tinjauan Elemen Komik

2.4.4.1. Panel



Gambar 2.5. Contoh Panel *Moment to Moment*
(Understanding Comics/Scott McCloud/2001)

Caputo (2003) menjelaskan bahwa *frame* di dalam dunia *visual storytelling* memiliki *margin* dan *border* yang berisikan gambar atau kata-kata mengenai suatu cerita. Dalam komik, *frame* tersebut merupakan panel. Panel dapat didefinisikan sebagai bingkai-bingkai berturutan yang menjalankan sebuah cerita (hlm. 34).



Gambar 2.6. Contoh Bentuk Panel
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

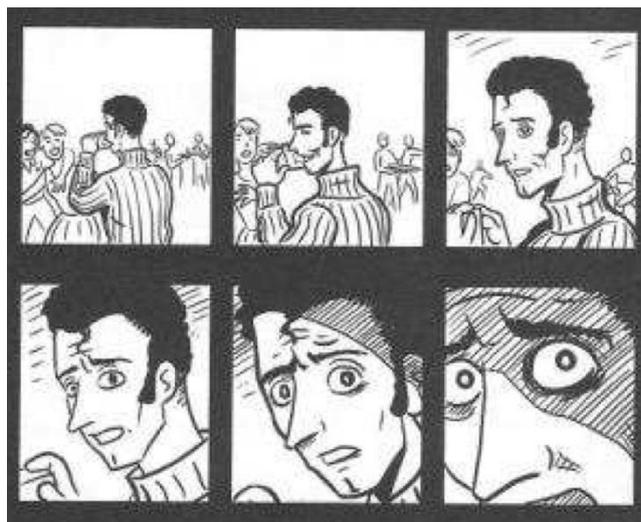
Menurut McCloud (2001) setiap panel dalam komik menunjukkan satu momen. Berbagai bentuk panel mencakup semua ikon perbendaharaan komik di dalam ruang garis batasnya. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut bukan panel itu sendiri. Bentuk panel sangat beragam. Sekalipun tidak mempengaruhi makna tentang waktu, panel dapat mempengaruhi pengalaman membaca, yang membawa pada hubungan antara waktu yang dilukiskan oleh komik dan waktu yang dirasakan oleh pembaca. Sisi panel hanya merupakan sebuah panduan melintasi waktu dan ruang (hlm. 94,99,102).

a. Pemilihan momen

McCloud (2006) menjelaskan bahwa pemilihan momen adalah sebuah proses pemilihan agar panel-panel yang ada menunjukkan kejelasan dari cerita itu sendiri. Momen yang terpilih merepresentasikan suatu rute yang paling efisien dan langsung untuk mengkomunikasikan alur yang sederhana. Ada enam variasi dari Panel-ke-Panel yaitu sebagai berikut (hlm. 15-17).

1. *Moment to Moment*

Tipe ini memperlihatkan sebuah kegiatan yang digambarkan dengan beberapa momen di dalamnya seperti halnya momen yang berturutan. Tipe ini seperti sebuah transisi dan sangat berguna untuk memperlambat sebuah aksi, meningkatkan suspensi, menangkap perubahan-perubahan kecil dan menciptakan pergerakan seperti layaknya film dalam sebuah halaman komik.



Gambar 2.7. Contoh Panel *Moment to Moment*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

2. *Action to Action*

Tipe ini memperlihatkan sebuah subyek yang sama (dapat merupakan orang, obyek benda, dan lainnya) dalam beberapa peristiwa kejadian atau kegiatan yang dilakukan. Tipe ini sangat dikenal dengan efisiensinya. Pembuat komik hanya perlu memilih satu momen di setiap kejadian atau kegiatan, maka setiap panelnya mempercepat alur cerita namun tetap menjaga kecepatan alur cerita.



Gambar 2.8. Contoh Panel *Action to Action*

(Making Comics/Scott McCloud/2006)

3. *Subject to Subject*

Tipe ini memperlihatkan sebuah adegan dimana adanya pergantian-pergantian subyek yang berbeda-beda. Tipe ini juga efisien dalam mempercepat alur cerita dengan merubah sudut pandang untuk mengarahkan perhatian pembaca sesuai yang diperlukan.



Gambar 2.9. Contoh Panel *Subject to Subject*

(Making Comics/Scott McCloud/2006)

4. *Scene to Scene*

Tipe ini memperlihatkan transisi-transisi dengan perbedaan yang cukup signifikan dalam aspek ruang dan waktu. Tipe ini dapat membantu untuk mengkompres suatu cerita untuk mengorganisir panjangnya cerita, namun tetap memperhatikan segi *timing* dan potret gambar lokasi cerita, tidak sembarangan untuk *cut-out* alur cerita.



Gambar 2.10. Contoh Panel *Scene to Scene*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

5. *Aspect to Aspect*

Tipe ini memperlihatkan transisi-transisi satu aspek dari sebuah tempat, gagasan, atau *mood* ke aspek yang lainnya. Tipe jenis ini menggambarkan penggambaran narasi yang ada dalam cerita dan memperkenalkan pembaca untuk mengeksplor lebih bagaimana suasana sekeliling selain subyek. Tipe ini digunakan untuk menciptakan sebuah *sense* yang kuat terhadap tempat dan *mood* yang berlangsung.



Gambar 2.11. Contoh Panel *Aspect to Aspect*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

6. *Non Sequitur*



Gambar 2.12. Contoh Panel *Non Sequitur*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

Tipe ini memperlihatkan sebuah turutan gambar atau teks yang saling tidak berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Tipe ini banyak digunakan dalam *Experimental Comic* yang menggambarkan beberapa potret yang dapat dikatakan sebagai *nonsense gag* dalam sebuah cerita yang rasional.

b. Pemilihan frame

Menurut McCloud (2006) pemilihan frame sangat berpengaruh besar untuk momen-momen di dalam komik. Pemilihan sudut pandang adalah sebuah sesi pembuat komik menentukan bagaimana mengemas sebuah peristiwa atau kegiatan dalam sebuah momen untuk memperlihatkan

seluruh rincian penting di dalamnya. Misalnya penentuan seberapa jauh penempatan sudut pandang agar pembaca mengetahui dimana lokasi suatu peristiwa terjadi atau bahkan memberikan pengalaman kepada pembaca seakan-akan berada di tempat yang sama dengan subyek dalam cerita. Sesi ini adalah dimana pembuat komik menentukan faktor yang komposisional seperti memotong, menyeimbangkan atau memiringkan sudut pandang pembaca untuk menimbulkan afeksi tertentu serta *sense* yang dirasakan melalui sudut pandang yang diperlihatkan (hlm.19).

Menurut McCloud (2006) cara mengemas suatu momen di dalam komik seperti halnya memilih sudut pandang di dalam fotografi dan film (hlm. 24). Berikut adalah jenis-jenis sudut pandang atau *view* menurut Zettl (2009, hlm. 128-129)

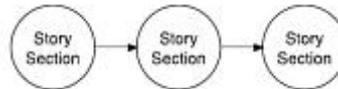
1. *Extreme Long Shot / Establishing Shot*
2. *Long Shot*
3. *Medium Shot*
4. *Close-up*
5. *Extreme Close-up*

2.4.4.2. Story

Mulholland et al. (2013) menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis struktur cerita yang dikonstruksikan dalam suatu alur cerita yaitu sebagai berikut (hlm. 123-124).

1. *Linear Structure*

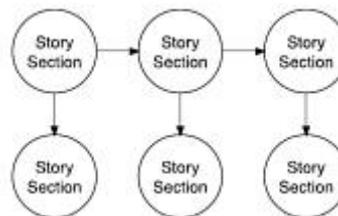
Struktur ini menyajikan sebuah alur keseluruhan yang searah yang menceritakan serangkaian cerita mengenai subyek atau peristiwa tertentu. Struktur ini merupakan alur yang paling sederhana.



Gambar 2.13. Bagan *Linear Structure*
(Visual Storytelling/Paul Mulholland et al./2013)

2. *Layered Structure*

Struktur ini menyajikan sebuah alur cerita secara horizontal dan vertikal yang memperlihatkan kunci-kunci penting dari sebuah alur cerita. Struktur ini memperlihatkan alternatif dari berbagai perspektif yang berada di dalam suatu cerita. Struktur ini menetapkan adanya satu sesi cerita yang menjadi tulang punggung utama dalam suatu alur diikuti dengan beberapa sesi cerita lain yang berhubungan dengan sudut pandang utama.



Gambar 2.14. Bagan *Layered Structure*
(Visual Storytelling/Paul Mulholland et al./2013)

3. *Multi-route Structure*

Struktur ini menyajikan tingkat yang lebih tinggi mengenai pilihan alur cerita yang saling berhubungan. Struktur ini juga memperlihatkan adanya satu sesi cerita yang menjadi cerita utama dan adanya penambahan-penambahan sesi cerita lainnya dalam alur cerita selayaknya jaringan. Struktur ini juga memungkinkan adanya penumpukan alur cerita di dalamnya.



Gambar 2.15. Bagan *Multi-route Structure*
(Visual Storytelling/Paul Mulholland et al./2013)

Menurut McCloud (2006) menulis cerita di dalam komik adalah sebuah seni tersendiri. Cerita komik akan lebih kuat jika dibuat dengan arah yang lebih kepada *single-minded*. Beberapa kriteria mengenai *storytelling* dasar di dalam komik yang disepakati bersama salah satunya adalah mencari cerita yang berdasarkan pengalaman dari pembuat komik dan menyampaikannya kepada pengalaman yang telah dialami oleh pembaca. Selain itu mencari konflik yang baru dan menarik antar karakter, antar individu dengan sekelilingnya juga cukup penting. Hal yang terpenting adalah menonjolkan emosi yang

ingin disampaikan melalui pengalaman dan menjadikannya sebuah cerita, serta membuat pembaca tertarik untuk mengetahui cerita dan membuat mereka tidak bosan untuk terus membacanya (hlm. 149-150).

2.4.4.3. Karakter

a. Character Design

Menurut McCloud (2006) dalam mendesain karakter, banyak dipengaruhi oleh gaya dan preferensi masing-masing pembuat komik. Ada tiga aspek yang harus diperhatikan dalam membuat karakter dalam komik yaitu sebagai berikut (hlm. 63).

1. An Inner Life

Aspek ini berhubungan dengan hal-hal yang terselubung di dalam sebuah karakter seperti pengalaman-pengalaman unik, sudut pandang dunia, dan kemauan. Aspek ini menjelaskan bagaimana pembuat komik merancang *inner life* dari karakter tersebut mulai dari kepribadian, histori hidup, alasan yang melandasi karakter dalam melakukan atau mengatakan sesuatu (hlm. 64).

2. Visual Distinction

Aspek ini berhubungan dengan fisik yang terlihat oleh pembaca seperti proporsi tubuh, wajah, dan kostum yang diingat orang. Hal ini sangat penting agar pembaca dapat membedakan setiap karakter yang ada di dalam komik maka perlu adanya variasi dan perbedaan dalam tiap desain karakter (hlm. 70). Hal ini tak hanya merujuk pada

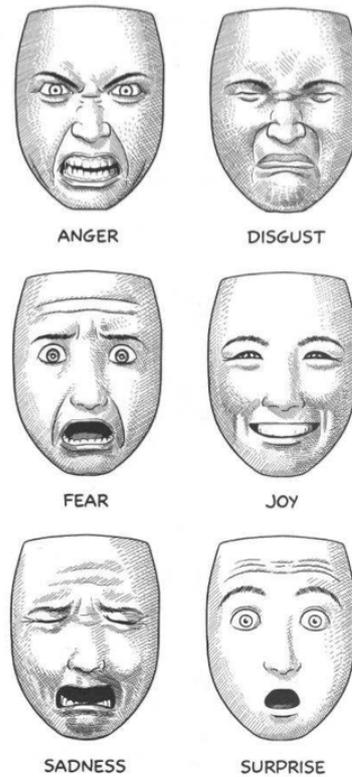
perbedaan secara fisik, namun juga variasi dalam visualisasi kepribadian karakter (hlm. 71).

3. *Expressive Traits*

Aspek ini berhubungan dengan kepribadian dan gaya dari karakter seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, cara bicara, dan hal lainnya yang dipunyai dan menjadi ciri khas dari karakter. Hal ini menjelaskan bagaimana pembuat komik dapat memunculkan karakternya sebagai sebuah karakter yang unik (hlm.76-77).

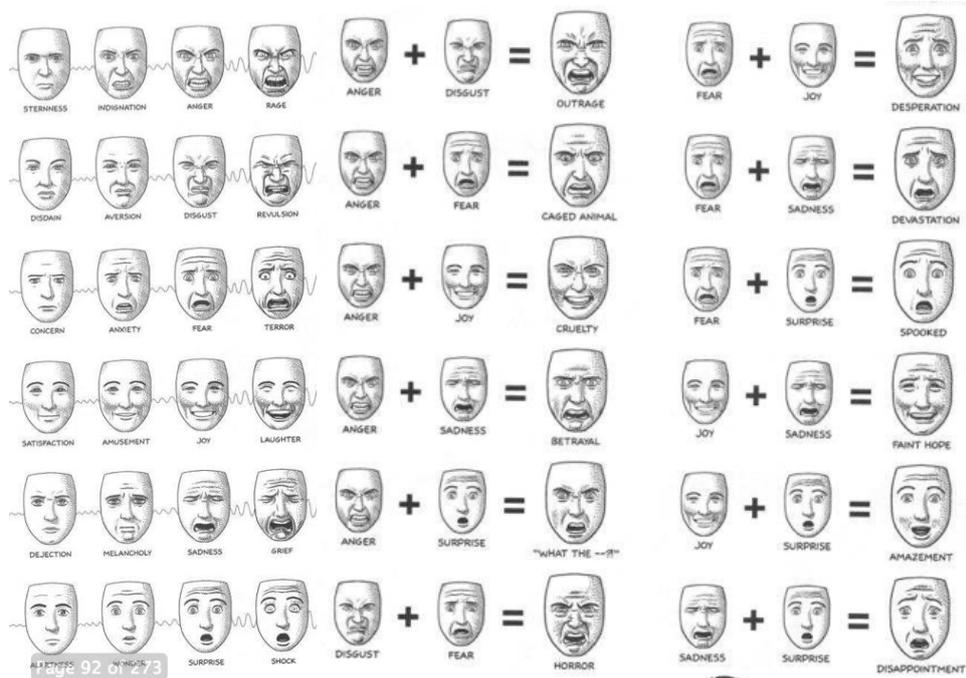
b. Ekspresi Wajah

Menurut McCloud (2006) ekspresi adalah sebuah bentuk wajah yang digunakan di dalam komunikasi visual. Hampir setiap cerita dapat dievaluasi melalui emosi yang ditimbulkan dari pembaca saat membacanya (hlm. 81). Ekspresi wajah dapat dipengaruhi dari keadaan fisik maupun dimaksudkan untuk berkomunikasi dengan yang lainnya (hlm. 82). McCloud (2006) menyebutkan bahwa terdapat enam ekspresi wajah dasar yaitu ekspresi marah, takut, sedih, jijik, senang, dan terkejut (hlm. 83).



Gambar 2.16. Enam Ekspresi Wajah Dasar
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

Ekspresi dapat dikembangkan sama halnya seperti warna. Ekspresi dasar juga dapat dimodifikasi atau digabungkan sehingga membentuk bentuk ekspresi-ekspresi wajah lainnya. Misalnya divariasikan berdasarkan tingkatan intensitasnya yang akan memunculkan tingkat ekspresi yang berbeda-beda atau melakukan penggabungan ekspresi dasar yang ada (hlm. 83-85).



Gambar 2.17. Penggabungan dan Modifikasi Ekspresi Wajah Dasar
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

Ekspresi yang timbul juga dapat berasal dari keadaan fisik seperti ekspresi saat sedang sakit, geli, mendengar suara yang terlalu keras, melihat sinar yang silau, dan lain-lain (hlm. 87). Ekspresi juga dapat dipengaruhi oleh posisi kepala, posisi tangan, dan arah pandangan mata. Hal tersebut tetap dipengaruhi oleh ekspresi secara emosional serta keadaan fisik (hlm. 88).



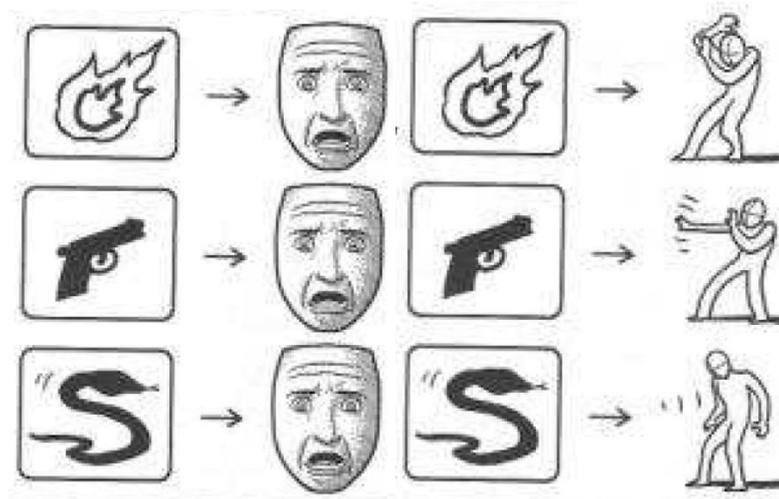
Gambar 2.18. Contoh Ekspresi Berdasarkan Keadaan Fisik dan Situasi
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

c. Bahasa Tubuh

Menurut McCloud (2006) seperti halnya ekspresi wajah, tubuh karakter juga dapat menyampaikan pesan tersendiri. Penyampaian pesan melalui bahasa tubuh dapat dilakukan secara disengaja maupun secara tidak disengaja. Bahasa tubuh dapat menggambarkan kehidupan, energi, dan kepribadian dari karakter (hlm. 102). Ekspresi wajah dan bahasa tubuh seringkali bekerja sama untuk mengekspresikan kesan dan perasaan yang sama dari karakter.

McCloud (2006) menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara keduanya. Ekspresi wajah yang memperlihatkan konsistensi dari suatu

bentuk ekspresi, namun bahasa tubuh memperlihatkan tergantung dari situasi yang sedang berlangsung. Selain itu bahasa tubuh lebih berhubungan dengan siluet yang memperlihatkan dimana posisi kepala, tangan, dan anggota tubuh lainnya berada, sedangkan ekspresi wajah lebih berkaitan dengan nuansa dan bayangan pada wajah. Bagaimanapun penggambarannya, gestur dan pose akan mengkomunikasikan makna dari bahasa tubuh yang tergambar (hlm. 103).



Gambar 2.19. Perbedaan Ekspresi Wajah dan Bahasa Tubuh
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

2.4.4.4. Background

McCloud (2006) menjelaskan salah satu elemen dalam komik yaitu *background* sebagai sebuah lingkungan sekitar karakter, tempat dimana karakter dalam komik berada. *Background* memberikan pengalaman bagi pembaca untuk mengetahui lebih dalam tentang dunia yang dipikirkan

pembuat komik. Dalam komik terdapat sebuah pengambilan sudut pandang yang cukup luas untuk memperlihatkan latar belakang tempat dimana karakter komik berada, biasanya terdapat di awal dari suatu *scene* cerita yaitu *Establishing Shot*. Dalam menggambar *Establishing Shot* memang dibutuhkan usaha lebih dalam menggambar setiap detil penggambaran suasana tempat yang mungkin lebih detil dan kadang realistis namun hal tersebut dapat menciptakan *sense* terhadap latar tempat yang kuat di dalam imajinasi pembaca (hlm. 22-23). Penambahan tekstur dan detil pada gambar dapat memancing pengalaman dan memori pembaca seperti tekstur pohon, aroma kopi, bunyi rintik hujan, dan sebagainya. *Establishing Shot* tidak menerapkan penggunaan balon kata yang banyak, sehingga pembaca dapat mengeksplor latar belakang secara lebih mendalam dan tidak membiarkannya hanya sebagai *backdrop* saja (hlm. 164-165).

SILENCE ALSO ALLOWS READERS TO STEP OFF THE TWIN CONVEYOR BELTS OF PLOT AND DIALOGUE LONG ENOUGH TO LET THEIR EYES WANDER AND EXPLORE YOUR WORLD, INSTEAD OF VIEWING IT AS NOTHING MORE THAN A PASSING BACKDROP.



Gambar 2.20. Contoh *Establishing Shot*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

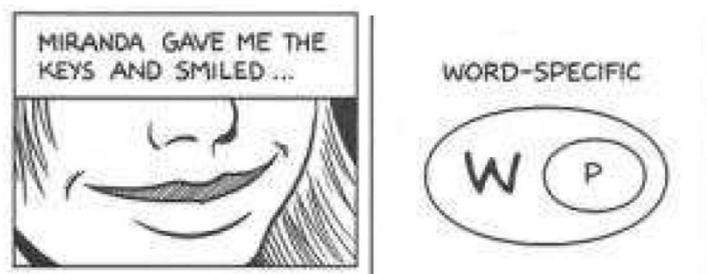
2.4.4.5. Teks

a. Kata-kata dan Gambar

McCloud (2001) memaparkan bahwa gabungan kata-kata dan gambar sangat berpengaruh terhadap perkembangan komik. Pengalaman manusia yang sangat kaya dan beragam dapat disampaikan dalam komik baik melalui kata-kata maupun gambar (hlm. 152). Menurut McCloud (2006) ada berbagai macam variasi dalam menggabungkan kata-kata dengan gambar dalam komik (hlm. 130).

1. *Word-Specific*

Tipe ini memperlihatkan bahwa kata-kata sudah cukup untuk memenuhi informasi yang perlu disampaikan kepada pembaca, sedangkan gambar yang ada menggambarkan ilustrasi kejadian yang sedang dideskripsikan.

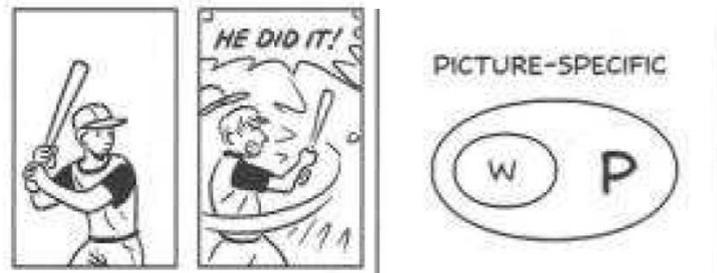


Gambar 2.21. Contoh *Word-Specific*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

2. *Picture-Specific*

Tipe ini memperlihatkan bahwa gambar sudah cukup untuk memenuhi informasi yang perlu disampaikan kepada pembaca, sedangkan kata-

kata yang ada menonjolkan aspek-aspek dari peristiwa yang sedang terjadi.



Gambar 2.22. Contoh *Picture-Specific*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

3. *Duo-Specific*

Tipe ini memperlihatkan bahwa kata-kata dan gambar sama-sama memaparkan pesan yang sama.



Gambar 2.23. Contoh *Duo-Specific*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

4. *Intersecting*

Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar bekerja bersamaan untuk saling memperdalam dan menguatkan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.24. Contoh *Intersecting*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

5. *Interdependent*

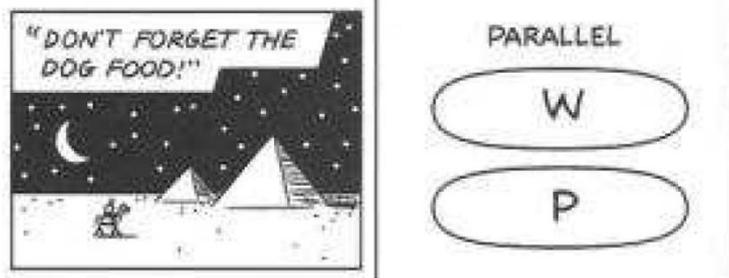
Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak bisa dilakukan oleh salah satu dari kedua hal tersebut.



Gambar 2.25. Contoh *Word-Specific*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

6. *Parallel*

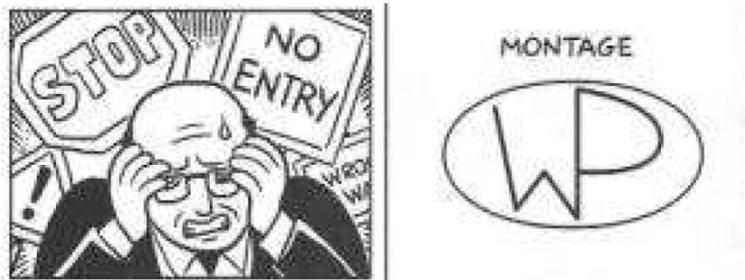
Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar mengikuti alur yang berbeda tanpa saling bersimpangan.



Gambar 2.26. Contoh *Parallel*
 (Making Comics/Scott McCloud/2006)

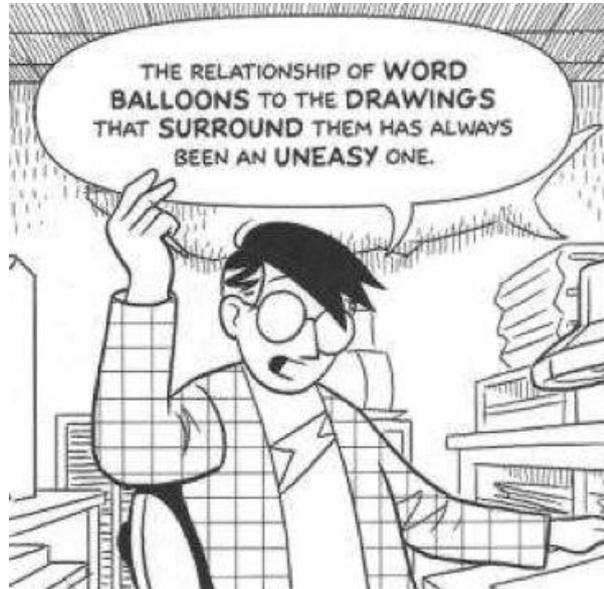
7. *Montage*

Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar saling dikombinasikan membentuk sebuah komposisi dari gambar yang ada.



Gambar 2.27. Contoh *Montage*
 (Making Comics/Scott McCloud/2006)

b. Balon kata



Gambar 2.28. Contoh Balon Kata
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

McCloud (2001) memaparkan yang diungkap oleh Will Eisner bahwa balon kata merupakan alat yang digunakan karena terpaksa untuk menggambarkan elemen yang tidak terlihat menjadi terlihat yaitu suara. Balon kata sejauh ini merupakan ikon sinestetis yang paling banyak digunakan, paling rumit, dan paling serbaguna. Bentuk balon sangat beragam variasinya. Sementara di dalam balon-balon tersebut, berbagai simbol selalu disesuaikan atau bahkan diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non-verbal (hlm. 134).



Gambar 2.29. Balon Kata dengan Bunyi Non-Verbal
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

McCloud (2006) juga menjelaskan bahwa balon kata tidak secara nyata memiliki bentuk seperti yang tergambar dalam setiap panel. Balon kata harus selalu diperhatikan ukurannya, jangan sampai terlalu banyak emosi berada di dalam satu balon kata sehingga memakan tempat yang cukup banyak. Kombinasi yang lebih seimbang dengan memisahkannya dapat membuat pembaca tahu kapan harus memecah-mecahkan kata-kata yang ada. Pemilihan balon suara juga ditentukan melalui ekspresi wajah dan gestur tubuh yang tergambar (hlm. 142-144).

c. Efek Suara

McCloud (2006) menjabarkan bahwa di dalam komik, kata-kata berperan penting dalam memvisualkan suara yang tidak dapat diperdengarkan melalui media komik. Kata-kata memberikan suara bagi karakter di dalam cerita, dalam hal ini memberikan pengalaman mendengar suara melalui indera penglihatan. Dalam membuat efek suara melalui teks tidak

diperlukan suatu konsistensi *lettering* secara terus menerus. Pembuatan efek suara dapat diimprovisasi, tidak ada yang benar ataupun salah. Berikut adalah beberapa variasi dari efek suara yang dapat dimprovisasi (hlm. 146-147).

1. *Loudness*

Biasanya diindikasikan melalui ketebalan, kemiringan teks, dan tanda seru.



Gambar 2.30. Efek Suara Berdasarkan *Loudness*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

2. *Timbre*

Menggambarkan kualitas dari suara, dari segi kekasaran, gelombang suara, ketajaman, kejelasan suara, dan lainnya.



Gambar 2.31.Efek Suara Berdasarkan *Timbre*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

3. *Association*

Berkaitan dengan *font style* dan bentuk yang menggambarkan sumber suara datang.



Gambar 2.32.Efek Suara Berdasarkan *Association*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

4. *Graphic Integration*

Pertimbangan desain yang memperhatikan dari sisi bentuk, garis, dan warna, begitu pula pertimbangan saat teks dikomposisikan dengan gambar yang ada.



Gambar 2.33. Efek Suara Berdasarkan *Graphic Integration*
(Making Comics/Scott McCloud/2006)

2.4.5. Tinjauan Warna dalam Komik

McCloud (2001) menjelaskan bahwa warna dalam komik sangat peka terhadap perubahan teknologi. Komik berwarna pernah mengguncang industri surat kabar. Untuk menutupi kelemahan kertas koran dan unggul dalam persaingan dagang, kostum pahlawan komik menggunakan warna-warna yang mencolok. Warna-warna dipilih berdasarkan kekuatan dan kontrasannya dengan warna lain, tetapi tidak ada satu pun warna yang menonjol dalam satu halaman. Kemampuan warna adalah kecenderungan menekankan bentuk obyek, baik yang bergerak maupun diam. Warna-warna mengungkapkan subyek secara obyektif. Bentuk fisik yang

berwarna lebih mudah disadari dibandingkan dengan yang hitam-putih. Warna dapat mengekspresikan kekuatan suasana hati, sedangkan sinar dan bentuk dapat memperdalam makna.

Perbedaan antara komik hitam-putih dan berwarna sangat luas dan dalam, yang mempengaruhi semua tingkat pengalaman membaca. Dalam komik hitam-putih, gagasan di belakang karya tersebut disampaikan secara langsung. Makna diturunkan pada bentuk seakan seni mendekati bahasa. Dalam warna polos, bentuk sangat berperan. Melalui warna-warna yang lebih ekspresif, komik dapat menjadi sensasi yang memabukkan. Kualitas permukaan yang berwarna akan selalu lebih mudah menarik perhatian pembaca daripada yang hitam-putih. Komik berwarna akan selalu terlihat lebih “nyata” pada pandangan pertama. Ketika digunakan dengan baik, warna dalam komik dapat seperti komik itu sendiri, berharga lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah seluruh bagiannya.

2.5. Kajian Desain Komunikasi Visual

2.5.1. Tinjauan Elemen Desain

Menurut Kusrianto (2007) untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan yaitu:

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti.

2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri/tidak beraturan.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antarobjek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi.

5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam(hlm. 30-32).

2.5.2. Tinjauan Prinsip Desain

Kusrianto (2007) juga menjabarkan mengenai prinsip-prinsip di dalam desain yakni sebagai berikut:

1. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dan unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip desain komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa.

3. Irama

Irama adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

4. Kontras

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton.

5. Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama.

6. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada

ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain(hlm. 35-43).

2.5.3. Tinjauan Psikologi Warna

Menurut Darmaprawira (2002) pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasaannya saja, tetapi telah memilihnya dengan penuh kesadaran akan kegunaannya. Kini para ilmuwan memperkenalkan keterlibatan warna terhadap cara otak menerima serta menginterpretasikan warna. Kemudian perkembangan bidang psikologi juga membawa warna menjadi objek perhatian bagi para ahli psikologi. Konflik antara bentuk dan warna terhadap persepsi manusia telah dipelajari oleh ahli-ahli psikologi. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa anak-anak bila disuruh untuk memilih obyek yang sama antara warna dan bentuk, hampir selalu memilih obyek yang berwarna (hlm. 30).

Darmaprawira (2002) juga memaparkan yang diungkapkan oleh Marian L. David bahwa warna digolongkan menjadi dua yaitu warna eksternal dan warna internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

Secara umum sudah diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna juga dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Telah dibuktikan bahwa kebanyakan orang mempunyai reaksi yang hampir sama terhadap warna. Dalam kasus

perorangan reaksi ini kadang-kadang berbeda, karena perbedaan kondisi asosiasi sebelumnya yang terlupakan atau tertunda. Sensitivitas perorangan terhadap warna juga berbeda-beda, mulai dari yang supersensitif sampai kepada yang buta warna total (hlm. 30-31).

Darmaprawira (2002) menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitian ahli ilmu jiwa serta penelit-peneliti yang dikenakan kepada manusia, sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin. Yang termasuk golongan warna panas adalah keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang, dan bergairah. Yang termasuk golongan warna dingin adalah kelompok biru/hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua, dan makin gelap serta arahnya makin menambah tenggelam dan depresi. Observasi tentang pembagian spektrum menjadi warna-warna panas dan dingin sangat sederhana, jelas, dan mudah dimengerti, bertalian dengan kepribadian seseorang. Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrover. Warna dingin bersifat tenang, introver, dewasa, matang. (hlm. 33-34).

Menurut Darmaprawira (2002) bagi bangsa Cina, warna-warna utama ada lima yaitu merah, kuning, hitam, putih, dan hijau. Kelima warna tersebut dihubungkan dengan elemen-elemen jasad orang Cina yaitu api, logam, kayu, tanah, dan air. Hal ini juga merujuk pada lima keburukan yang harus dihindari, lima kebahagiaan, lima kebaikan, dan lima ajaran kesetiaan (hlm. 42-43).

2.5.4. Tinjauan Tipografi

Menurut Kusrianto (2007) di dalam desain grafis, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda.

Pemilihan huruf tidak semudah yang dibayangkan, ribuan bahkan jutaan jumlah huruf menyebabkan desainer harus cermat dalam memilih tipografi yang tepat untuk sebuah karya. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja bisa berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Hal itu dikarenakan terdapatnya nilai fungsional dan nilai estetika dalam suatu huruf. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan citra yang ingin diungkapkan.

Kusrianto (2007) juga menjelaskan tentang pendapat Lazlo Moholy bahwa tipografi merupakan sebuah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek *legibility* akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap

makna naskah, alasan-alasan mengapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya (hlm. 190-191).

2.6. Tinjauan Gaya Visual *Chibi*

Menurut *Collins Dictionary* (www.collinsdictionary.com) adalah sebuah kata yang berasal dari jepang yang kemudian dikenal oleh orang banyak sebagai sebuah gaya menggambar komik jepang dengan versi karakter yang digambarkan lebih kecil dari yang aslinya. Hal tersebut memunculkan kesan yang lebih lucu dan jenaka. Definisi asli dari kata *chibi* sendiri adalah kecil atau pendek.