

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Komik menurut McCloud merupakan gambar-gambar dan lambang yang disusun berdekatan atau bersebelahan dalam suatu urutan yang memiliki tujuan menyampaikan informasi atau untuk menggapai penilaian keindahan dari para pembaca. Dengan begitu komik menggunakan media gambar untuk disusun secara berurutan sehingga membentuk sebuah alur cerita. (Maharsi, 2011, hlm.2)

Awal sejarah komik (Gumelar, 2011) ini dimulai dengan *comic strip*. Komik jenis ini muncul pertama kali pada masa lalu adalah *Yellow Kid*. *Comic strip* seringkali ditemukan di beberapa dalam media cetak seperti mejalah dan koran-koran. Tetapi seiringnya waktu berjalan, komik tidak lagi dibuat dengan cara *comic strip* dan tema ceritanya sudah tidak cenderung ke lelucon lagi, tetapi semakin meluas ke tema lainnya seperti aksi, horror hingga fiksi ilmiah. Dengan perubahan tema, segmentasi komiknya pun berubah. Dari yang cenderung ditunjukkan untuk anak-anak, mulai merembet menjadi bacaan remaja dan dewasa (hlm.2).

Komik menurut Gumelar adalah urutan-urutan gambar yang disusun sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya untuk menyampaikan pesan cerita, komik cenderung diberi *lettering* atau penulisan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dan medium dari komik tidak selalu berbentuk buku, tetapi bisa juga dalam bentuk tradisional yaitu seperti dalam bentuk batu, kayu, tanah, kanvas (kain). Contohnya seperti pahatan batu yang terdapat di Borobudur, dan itu merupakan komik yang tidak membutuhkan *lettering*. Oleh karena itu, Gumelar menggunakan kata

cenderung. Dan medium yang sekarang ini dapat berupa virtual dengan menggunakan internet sehingga mampu merambah ke computer maupun ponsel. Dan tolak ukur komik sekarang ini juga beragam, sudah tidak berpatokan dengan *comic strip* satu baris atau dua baris, komik bisa dikemas dalam bentuk buku dalam berbagai macam ukuran sesuai dengan kebutuhannya (hlm.7).

2.1.1. Gaya Menggambar Dalam Komik

Dalam menggambar sebuah komik, terdapat empat aliran gambar yang ada di dunia ini, berikut ini adalah penjelasan aliran gambar komik;

1. *Cartoon Style*

Gambar pada komik ini menggunakan gaya menggambar yang lucu, sesuai dengan namanya *cartoon* yang berarti gambar lucu. Berikut adalah contoh gambar *cartoon style* dari berbagai negara (hlm.10).



Gambar 2.1. Mighty Mouse dari USA - Eropa
(www.comicsbeat.com/wp-content/uploads/2017/03/MightyMouse001CovGIncen20AdamsVirg.jpg)



Gambar 2.2. Sin Chan dari Jepang
 (<https://tv-asahicontents.com/tv-asahi/open/open-tv-program/image?tid=4541&imageNumber=1&sp=true>)



Gambar 2.3. Panju Koming dari Indonesia
 (https://ceknricek.com/photo/plugin/article/2019/1566467510_c-org.png)

2. *Semi Cartoon Style (Semi Realism Style)*

Gaya gambar ini merupakan gabungan antara gambar realis dan kartun, seperti karikatur yang adalah ciri yang paling berbeda (khas). Akan tetapi banyak pula gaya gambar lainnya, kondisi ini dikarenakan *skill* gambar realis dan kartun yang digabungkan (hlm.13).



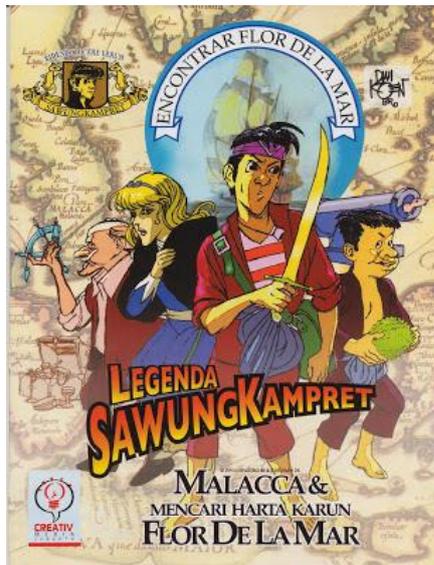
Gambar 2.4. Teen Titans USA - Eropa

(https://static.wikia.nocookie.net/teentitans/images/4/46/One_Team.jpg/revision/latest?cb=20190911235335)



Gambar 2.5. Sailormoon - Jepang

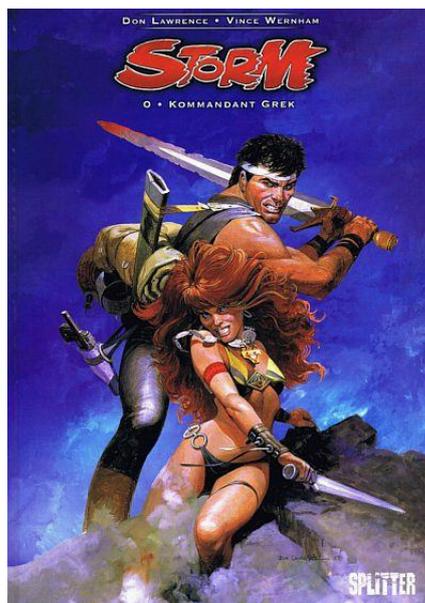
(https://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture_slide/sailor-moon-_140520155342-175.jpg)



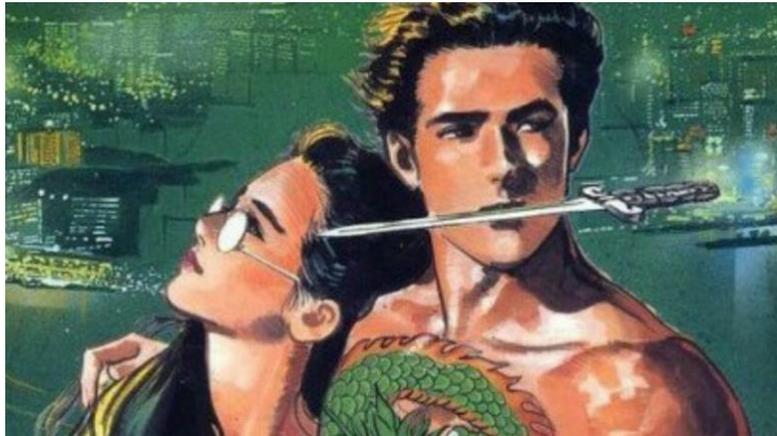
Gambar 2.6. Legenda Sawung Kampret - Indonesia
(http://bp0.blogger.com/_ihMIxc-p4ac/RwcjOzPMzfl/AAAAAAAAAHg/dPaAbsZr7CU/s400/malacca+and+flour+de+la+mar.jpg)

3. *Realism Style*

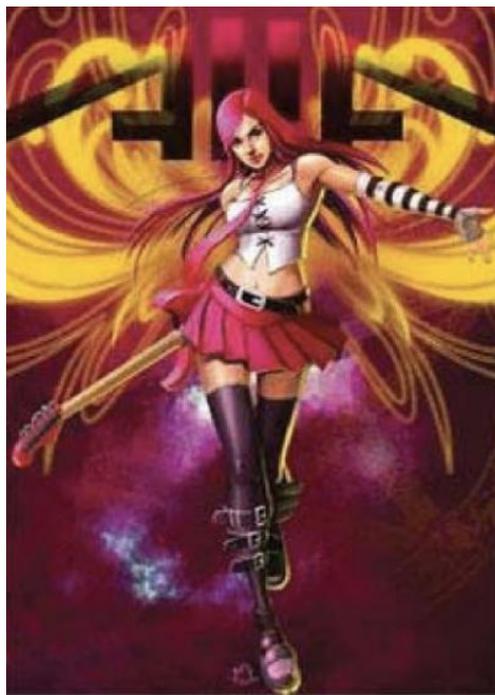
Pada style komik ini menggambarkan sebuah sosok yang dibuat sedemikian mirip atau sama dengan aslinya seperti anatomi, postur tubuh, wajah dan lainnya (hlm.19).



Gambar 2.7. Storm and Ember dari USA - Eropa
(<https://comicmafia.to/wp-content/uploads/2020/09/01-337.jpg>)



Gambar 2.8. Crying Freeman dari Jepang
(<https://mk0unseenjapanyswfhm.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2021/05/A1536-1059007415.1552387532-e1620114055818.jpg>)

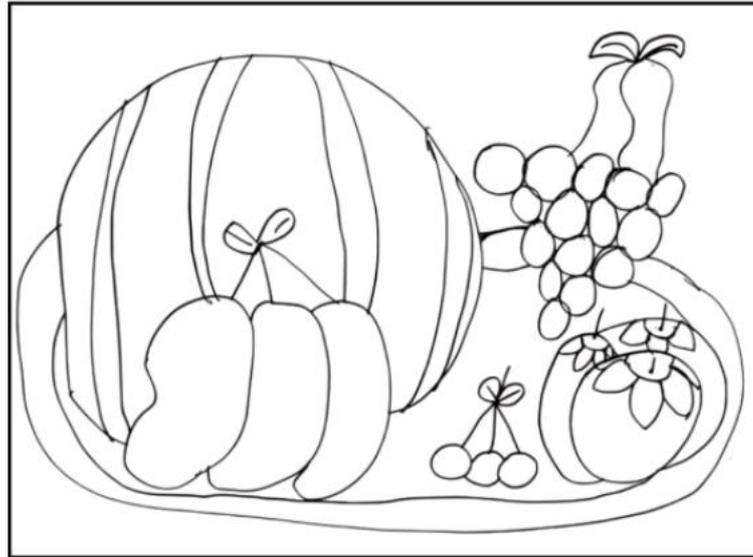


Gambar 2.9. Alia dari Indonesia
(Gumelar, 2011)

4. *Fine Art Style*

Yaitu gaya gambar yang menggambarkan menurut gambaran yang ada di dalam pikirannya, tanpa melihat latar belakang orang tersebut memiliki pengalaman dalam seni atau tidak dan hasil dari karyanya cenderung

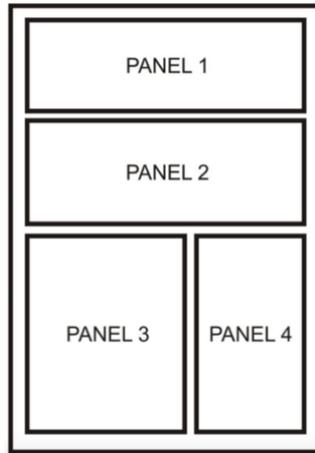
dekoratif dan abstrak. Gaya gambar ini tidak terikat oleh bentuk kartun, semi kartun atau realis maupun aturan perspektif, pencahayaan dan bayangan yang ada (hlm.23).



Gambar 2.10. Ilustrasi Fine Art Style oleh Mega Intary
(Gumelar, 2011)

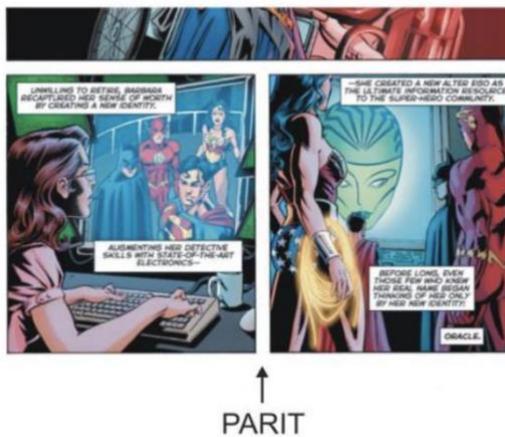
2.1.2. Elemen Dalam Komik

Dalam membuat komik (Indiria,2011) diperlukan beberapa elemen pembentuk komik itu sendiri. Elemen-elemen tersebut digunakan sebagai bahan dasar komik dan juga ciri khas yang membedakan komik dengan media lain. Elemen pertama yang diperlukan adalah Panel. Elemen ini merupakan frame atau wadah untuk merepresentasikan kejadian atau cerita yang terdapat di komik tersebut. Bentuk dari panel juga sangat beragam, tidak selalu berbentuk kotak atau persegi panjang. Dan menurut McCloud, urutan dalam penyusunan panel ini sama dengan urutan arah dalam membaca, yaitu dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah dengan jaruh jam. Hal ini dikarenakan pembaca sudah terbiasa dengan membaca dari arah tersebut. (hlm.7)



Gambar 2.11. Contoh Panel
(Maharsi, 2011)

Elemen kedua adalah Parit yang merupakan sebuah ruang diantara panel satu dan yang satunya. Parit sangat berperan penting dalam komik karena kesinambungan cerita pada setiap panel bergantung dengan penggunaan paritnya. Pada saat ini parit dipahami sebagai jarak imajiner antar panel (hlm.10).



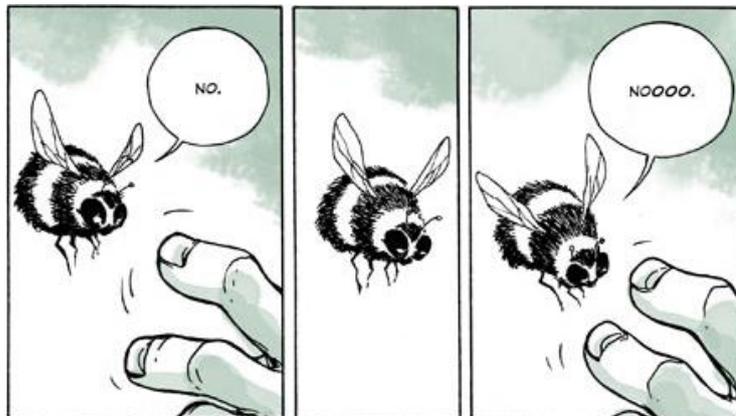
Gambar 2.12. Contoh Parit
(Maharsi, 2011)

McCloud (1993) menjelaskan ada suatu kaitannya antar panel, yaitu *closure* yang adalah mengamati satu persatu kotak panel sebagai suatu

peristiwa yang digabungkan oleh pembaca dalam pikiran. Terdapat enam jenis *closure* dalam komik:

a. *Moment-to-moment*

Sebuah peristiwa yang digambarkan dari setiap momen sehingga membuat serangkaian kejadian.



Gambar 2.13. Contoh Transisi Moment to Moment
(http://www.sfu.ca/~linyinl/iat100_week4/abominable.jpg)

b. *Action-to-action*

Penggambaran sebuah aksi dari satu subjek (orang atau barang) dalam suatu kejadian.



Gambar 2.14. Contoh Transisi Action to Action
(<http://1.bp.blogspot.com/-r2vLvRanDsY/Ty6N-kOSpbI/AAAAAAAAABmA/xXhRR13st-0/s1600/momentedited.jpg>)

c. *Subject-to-subject*

Serangkaian panel yang menunjukkan subjek yang berbeda dalam satu kejadian.



Gambar 2.15. Contoh Transisi Subject to Subject
 (<https://understandingcomics177.files.wordpress.com/2013/11/aspect2aspectmcloud.jpg>)

d. *Scene-to-scene*

Sebuah cerita yang menunjukkan perpindahan transisi yang melintasi jarak atau waktu secara signifikan. Contohnya, transisi pagi dan malam.



Gambar 2.16. Contoh Transisi Scene to Scene
 (<https://thesequentialpress.files.wordpress.com/2012/01/scene-to-scene-01.jpg>)

e. *Aspect-to-aspect*

Merupakan transisi dari suatu tempat ke aspek-aspek lainnya seperti mood sekitar.



Gambar 2.17. Contoh Transisi Aspect to Aspect
 (<https://nm3228yt.files.wordpress.com/2013/02/scene-to-scene.png>)

f. *Non-Sequitur*

Serangkaian gambar yang tidak berhubungan satu sama lain (hlm.15).



Gambar 2.18. Contoh Transisi Non Sequitur

(http://4.bp.blogspot.com/_FVXCQBs2iUU/TPPUxbSycEI/AAAAAAAAAFEQ/06G7FNxvtfg/s1600/stillman.jpg)

Elemen ketiganya adalah Balon kata atau biasa disebut sebagai balon ucapan yang berisikan pembicaraan atau narasi dari suatu peristiwa yang terjadi. Balon kata memiliki tiga bentuk yang memiliki fungsi dan tugasnya masing-masing. Balon kata pertama adalah balon ucapan yang merupakan dialog yang diucapkan oleh seorang tokoh dengan memberikan sedikit ekor yang mengarah ke tokoh tersebut. Balon kata kedua adalah balon pikiran, yang menggambarkan isi dari pikiran dari tokoh tetapi tidak diucapkan, seperti berbicara dalam hati. Kemudian balon kata terakhir adalah *caption*, yang berisikan penjelasan naratif non dialog biasanya balon kata ini berbentuk kotak (hlm.12).



Gambar 2.19. Contoh Balon Teks
(Maharsi, 2011)



Gambar 2.20. Contoh Balon Pikiran
(Maharsi, 2011)



Gambar 2.21. Contoh *captions*
(Maharsi, 2011)

Elemen keempat merupakan gambar atau ilustrasi dalam panel. Gambar memegang peran yang sangat penting, karena dengan adanya gambar dapat menjelaskan jalan cerita, bahkan sebuah komik dapat dimengerti tanpa ada teks atau bacaan yang tertera. Gambar dikatakan sebagai Bahasa universal dan dapat mengungkapkan sesuatu lebih cepat dari pada sebuah teks (hlm.14).

Untuk membuat sebuah komik sangat perlu memperhatikan elemen-elemennya. Ada lima kunci agar komik dapat dinikmati oleh pembaca (McCloud, 2006), yaitu dengan pemilihan momen, frame, gambar, kata dan alur. Pemilihan momen dapat dilakukan dengan menentukan transisi antar panel yang memiliki enam jenis transisi, kemudian pemilihan frame adalah pengambilan *angles* penglihatan dari suatu peristiwa yang selanjutnya diekspresikan lewat gambar dan pemilihan kata sebagai penjelasan komunikasi verbal atau suara dari peristiwa tersebut, dan pengaturan atau penyusunan panel-panel untuk membuat alur yang dapat mengarahkan mata pembaca (hlm.37).

2.1.3. Faktor-faktor Pembuatan Komik

Dalam pembuatan komik dapat dibedakan secara pembuatannya, yaitu tradisional dan digital. Namun diluar itu, terdapat beberapa faktor yang perlu diketahui dalam membuat koomik, yaitu *Internal Factor* dan *External Factor*.

1. Internal Factors

Faktor ini cenderung ditetntukan oleh diri sendiri, seperti ide, tema yang ditetapkan, plot, script, panel, karakter atau tokoh, kebudayaan dalam komik tersebut. Kemudian *skill* atau ketrampilan juga berpengaruh dalam faktor internal ini (hlm.37).

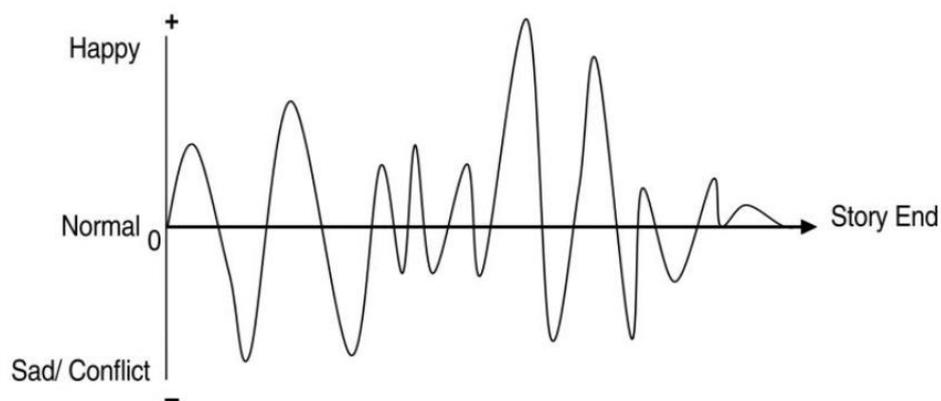
2. External Factors

Merupakan faktor yang berpengaruh dan berasal dari luar diri sendiri. Seperti keahlian menggambar, semakin sering menggambar maka

ketrampilan dalam membuat ilustrasi semakin kuat. Selain itu dibutuhkan juga semangat yang tinggi dan berpola pikir yang luas dan terbuka (hlm.40).

2.1.4. Story Making

Story adalah keseluruhan dari jalan cerita, mulai dari awal hingga akhir. Biasanya bisa disebut dengan *storyline*. *Storyline* mempunyai dinamika yang memiliki banyak konflik, hal ini dilakukan untuk menarik pembaca. Dinamika atau konflik dari cerita biasanya menyangkut kesengsaraan, perjuangan, masalah dan akhir dari perjalanan tokohnya. Jika digambarkan dalam sebuah grafik diagram, maka akan terbagi plus dan minus, dimana plus merupakan perjalanan bahagia sedangkan pada bagian minus disitu terjadi sebuah masalah atau keadaan yang sedih (hlm.42).



Gambar 2.22. Contoh *Storyline*
(Gumelar, 2011)

Ending dari sebuah cerita sangat bermacam-macam dan bisa tidak terduga, maka dari itu ada cerita yang memiliki akhir yang sedih, akhir yang bahagia atau yang biasa-biasa saja (hlm.44). Selain *ending* bahagia dan sedih, terdapat beberapa macam akhir cerita yang lain, yaitu *float ending* dan *multiple ending*, *Float ending* adalah ending yang mengapung, dimana sengaja

membuat pembaca untuk menerka-nerka cerita selanjutnya. Sedangkan *multiple ending* adalah suatu keadaan dimana cerita tersebut memiliki *ending* yang berbeda sesuai dengan pilihan yang dipilih, biasanya *storyline* ini digunakan untuk *games* atau permainan (hlm.46).

2.1.5. Theme

Setelah *storyline* sudah terbuat, dari situ dapat diketahui dalam kategori apakah cerita itu dibuat. Terdapat tiga kategori penulisan cerita, antara lain adalah *fiction story*, *hybrid story*, dan *non fiction story*. Cerita fiksi merupakan cerita khayalan yang seperti tidak akan terjadi secara nyata (kisah imajinasi). *Hybrid story* merupakan penggabungan antara cerita asli yang pernah terjadi dengan sebuah seni sastra, sehingga membuat cerita menjadi lebih menarik. Menggabungkan non fiksi dengan menggunakan Bahasa yang indah dapat disebut juga dengan *literary journalism*. *Non fiction story* adalah suatu cerita yang menjelaskan sebuah kejadian sebenarnya, biasanya untuk penulisan yang berbau edukasi, sebuah proposal, laporan, penelitian, berita (hlm.48).

Setelah mengetahui cerita seperti apa yang akan digunakan maka tahapan selanjutnya ada penentuan tema. Tema ini bisa disimpulkan secara otomatis setelah meringkas *storyline* yang telah dimiliki. Berikut ini merupakan macam-macam genre cerita, yaitu;

1. Horror

Merupakan cerita mistis yang bertujuan untuk meningkatkan rasa takut akan hal-hal mistis. Biasanya dalam komik bertema horror akan menunjukkan kesadisan, darah, dan hal yang kiranya mengganggu (hlm.50).

2. *Science Fictioon*

Cerita ilmiah yang biasanya dibangun dengan menggunakan teknologi yang sudah ada maupun teknologi yang masih dalam konsep atau masih dalam proses pengembangan. Biasanya cerita ini menggunakan logika dasar dan kecanggihan teknologi (hlm.50).

3. *Action*

Cerita aksi yang seringkali terlihat adegan perkelahian, berpetualang (hlm.50).

4. *Drama*

Biasanya cerita yang diangkat adalah kejadian yang sehari-hari dapat ditemukan, dengan melibatkan hubungan percintaan, kesedihan dalam kehidupan, perjuangan. Kisah drama ini dapat dibuat berdasarkan hasil imajinasi atau pengalaman pribadi (hlm.51).

5. *Comedy*

Merupakan kisah lucu atau konyol. Biasanya mengandung humor tindakan, atau dari penggunaan kata dalam berdialognya. Sebuah kejadian yang terjadi tidak sesuai dengan semestinya seperti tingkah konyol (hlm.52).

6. *Magic*

Menawarkan sebuah kisah yang memiliki kekuatan sihir atau makhluk yang memiliki pengembangan yang lebih tinggi (hlm.52).

7. *Misteri*

Cerita yang memberikan permainan logika atau memecahkan sebuah masalah, seperti detektif atau polisi. Cerita yang dikemas biasanya

mengandung banyak teka-teki sehingga mengajak pembaca untuk ikut berpikir ketika membacanya (hlm.52).

8. Based on True Story

Merupakan kisah nyata yang berdasarkan kejadian yang sebenarnya, tetapi diberikan sedikit cerita imajinatifnya. Jika kisah yang dibawakan merupakan kisah yang sesungguhnya nyata tanpa adanya tambahan cerita maka, penyebutannya bisa langsung *true story* atau *a piece of a life story* (hlm.53).

9. Myth or Legend

Cerita ini biasanya merupakan cerita rakyat yang dipercaya secara turun menurun, biasanya pada cerita ini mengandung hal-hal yang religius dan mengandung nilai moral (hlm.54).

10. Epic

Sebuah cerita yang menggunakan teknik penulisan berpuisi yang panjang untuk menceritakan keberhasilan dari seorang tokoh pahlawan pada masa lalu (hlm.54).

11. History

Cerita yang menceritakan tentang sejarah atau kejadian masa lalu dengan menggunakan tokoh dari masa itu. Biasanya komik dengan cerita sejarah ini digunakan untuk edukasi akan sejarah dari suatu bangsa, negara atau bumi ini (hlm.55).

12. Fable

Fable merupakan kisah pendek yang biasanya dibawakan oleh tokoh yang bukan manusia, tetapi dalam bentuk hewan atau benda mati lainnya yang berperilaku layaknya manusia. Cerita ini biasanya juga mengandung pesan moral (hlm.55).

13. Sex

Kisah yang membicarakan tentang seks sebagai pembahasannya dan menganggap itu sebagai hiburan dalam temanya, dan tentunya cerita ini hanya diperuntukan pembaca yang sudah dewasa (hlm.56).

14. Mixed Themes

Sebuah cerita yang menggabungkan dua tema cerita atau lebih menjadi satu (hlm.56).

2.1.6. Age Segmentation

Dari berbagai kategori tema, terdapat pengelompokan lagi menjadi tiga kelompok besar dari bagian konsumsi ceritanya, yaitu dengan kelompok usia. Dimana ada cerita yang dipertuntukan anak-anak, remaja, dan dewasa. Cerita anak-anak dimana komik tersebut merupakan komik untuk semua umur (SU), tidak mengandung unsur-unsur negative dalam ceritanya dan biasanya karakternya merupakan monster, alien, robot, atau manusia biasa. Ceritanya pun lebih ringan sehingga sesuai dengan pembacanya yaitu anak-anak. Sedangkan untuk remaja biasanya komik dan ceritanya mengandung unsur-unsur kehidupan sehari-hari, percintaan, dan pertualangan dengan

menggunakan tokoh yang seusianya. Berbeda dengan usia dewasa dimana komiknya terkadang mengandung unsur negative atau kekerasan (hlm.57).

2.1.7. Plot

Plot merupakan tulang punggung dari sebuah cerita, dianggap sebagai kerangka yang menyusun keseluruhan cerita dari awal, tengah, hingga akhir. Plot juga berfungsi sebagai *guidance* dalam membuat cerita sehingga ceritanya tidak keluar dari pembahasan dan tema yang sudah diputuskan. Plot dapat dimulai dengan beberapa pertanyaan seperti, apa (*what*), di mana (*where*), kapan (*when*), kapan (*when*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*) (hlm.58).

Dari pertanyaan yang tadi (5W+1H), maka plot dapat dibuat. Dimulai dari apa, apa penyebabnya? Tentang apa? Kemudian kapan, merupakan penempatan waktu yang digunakan, pada masa lalu atau masa depan. Dimana, bisa merupakan latar kejadian atau area peristiwa. Mengapa, bisa ditunjukkan pada penyebab atau permulaan dari inti ceritanya. Siapa, menunjukan sebuah tokoh yang memiliki peran karakter dalam ceritanya. Bagaimana merujuk pada apa yang dilakukan oleh karakter-karakter yang ada untuk memecahkan sebuah masalah. Serta ada tambahan yaitu, solusi. Dengan begitu rumusannya akan menjadi 5w + H + S. ini dikarenakan selalu ada pemecahan masalah yang ada di awal sehingga solusi tidak terkesan dipaksakan (hlm.60).

2.1.8. Jenis Komik

Menurut Eisner (2015), secara umum fungsi dan bentuk komik dibagi menjadi dua penggunaan yang luas, yaitu bentuk instruksi dan untuk hiburan (hlm.140-

146). Dan ada juga menurut Maharsi (2011) komik terbagi dari beberapa jenis dan bentuk (hlm.15-20). Berikut ini adalah penjelasan dari berbagai jenis komik menurut Eisnet dan Maharsi:

1. *Entertainment Comics*

Merupakan komik yang memiliki tujuan untuk menghibur pembaca (hlm. 140).

2. *The Graphic Novel*

Sebuah komik yang menceritakan tentang hidup seseorang yang merupakan kisah nyata atau fiksi. Biasanya memiliki cerita yang cukup panjang dan kompleks sehingga membutuhkan pemikiran yang dewasa untuk membacanya (hlm.141).

3. *Technical Instructional Comics*

Komik yang berisi instruksi akan menunjukkan atau mengajarkan dalam melakukan prosedur, berproses, dan merakit perangkat atau memperbaiki barang (hlm.143).

4. *Attitudinal Instruction Comics*

Merupakan komik instruksi yang mengajarkan pembaca untuk bersikap atau bertindak berdasarkan pengalaman (hlm.144).

5. *Storyboard*

Komik ini berfungsi untuk menghubungkan alur film dan fotografi. Biasanya berbeda dengan komik pada umumnya yang menggunakan balon percakapan dan panel, karena komik ini menunjukkan pencahayaan dan penempatan (hlm.146).

6. Komik Strip

Menurut Maharsi (2011) komik strip ini merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel yang biasanya ada di surat kabar atau majalah.

7. Buku Komik

Komik yang dicetak dan dikemas menjadi sebuah buku.

8. Komik Kompilasi

Merupakan sebuah kumpulan komik yang dikumpulkan berasal dari komikus yang berbeda dan judul yang berbeda tetapi memiliki tema yang sama.

9. *Web Comic*

Komik yang menggunakan media digital, yaitu internet. Dengan menggunakan laman digital agar biaya yang dikeluarkan lebih murah dan meluaskan jangkauan.

2.2. Character

Menurut Sloan (2015) Pada bagian pembahasan ini akan mendeskripsikan visual sebuah karakter, yang kemudia mengaji komponen dan estetika dari karakter. Ada dua kategori konsep yang sangat umum dibahas dalam prinsip mendesain karakter, yaitu garis dan bentuk (hlm.26).

2.2.1 Garis

Elemen garis adalah emen yang paling dasar dan yang perlu untuk dipertimbangkan karena garis tidak hanya berfungsi untuk membentuk suatu karakter ternyata juga untuk mengarahkan penglihatan, membuat koneksi antar bentuk, dan

berkomunikasi dengan gerakan dan arah. Berikut ini adalah karakter garis dan fungsi dari macam-macam garis:

1. *Line Thickness*

Tebal tipisnya garis memiliki artinya masing-masing, karena dari ketebalannya memiliki kesan yang berbeda. Seperti garis yang konsisten dan tebal menyampaikan pesan kejelasan yang jujur dan serius. Sedangkan garis yang terputus-putus merupakan sebuah elemen pengulangan yang dapat digunakan untuk membuat tekstur di dalam gambar (hlm.27).

2. *Line Orientation*

Dimana besar sudut dari suatu garis berpengaruh dengan persepsi tampilan dari karakter. Garis horizontal atau garis tiduran menunjukkan ketenangan dan kestabilan karena garis tersebut sejajar dengan tanah. Sedangkan garis vertikal atau garis yang berdiri menunjukkan ketinggian dan keseimbangan. Garis diagonal atau garis yang miring menunjukkan gerakan dan kesan yang dinamis (hlm.27).

3. *Line Position*

Posisi penggunaan garis berfungsi untuk menghubungkan, memotong, dan mengkombinasi visual antar elemen yang membuat suatu garis hubung metaforis. Contoh lainnya seperti menggabungkan garis vertikal dan horizontal yang dapat membuat sebuah bentuk yang kaku (hlm.27).

4. *Line type*

Tipe-tipe garis juga memiliki nilai-nilai tersendiri, garis lurus yang tebal menunjukkan kekuatan, konsistensi. Sedangkan garis lengkung sebaliknya,

menunjukkan kedinamisan, energi, selain itu dapat menunjukkan keceriaan, memberikan kesan lembut dan feminisme (hlm.28).

2.2.2. Bentuk

Bentuk yang paling umum digunakan adalah bentuk lingkaran, segitiga, dan bujursangkar yang merupakan bentuk dasar. Bentuk dasar ini juga tidak diharuskan ideal dan simetris, misalnya seperti lingkaran yang sempurna, segitiga yang ketiga sisinya sama, atau persegi yang benar-benar kotak, tetapi ini dapat ditafsirkan secara umum sesuai dengan definisinya

1. Lingkaran

Bentuk apa pun yang bias dimasukkan dalam kategori kurva yang melengkung menunjukkan dua kategori yang umum, yaitu muda dan kebaikan. Yang dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah keceriaan, keaktifan, dan kesan polos (hlm.29).

2. Segitiga

Untuk penggunaan segitiga berbeda dengan lingkaran, makna dari bentuk tersebut dapat berbeda sesuai dengan arah yang dituju. Jika segitiga mengarah ke atas atau terbalik memiliki makna kekuatan. Sedangkan untuk segitiga yang biasa memiliki makna ketidakstabilan dan ketegangan. Dari keseluruhan bentuk segitiga memiliki dua kategori, yaitu kekuatan dan temperamen. Kekuatan dapat mencakup kecepatan, gerakan, dan kedinamisan. Temperamen menunjukkan ke sifat yang agresif, licik, dan nafsu (hlm.29).

3. Bujursangkar

Bujursangkar atau kotak dan persegi panjang merupakan bentuk yang paling stabil dan kuat, ini dikarenakan kotak memiliki empat sudut yang lancip dan lebih memiliki sudut dari pada segitiga. Kotak biasanya berkonotasi kestabilan, kekuatan, dan maskulin (hlm.29).

2.2.2. Karakter dan Perannya

Menurut Gumelar (2011) ada tiga jenis karakter yang biasa digunakan oleh komikus dalam pembuatan komik. Tampilan fisik dari karakter memiliki pesan dan maknanya sendiri (hlm.70).

1. Protagonis

Karakter ini adalah karakter yang berkepribadian baik. Biasanya memiliki pembawaan yang positif, seperti jujur, baik hati, ceria, dan rendah hati.

2. Antagonis

Bertolak belakang dengan tokoh protagonis, karakter antagonis merupakan karakter yang jahat. Karakter ini biasanya dipenuhi dengan sifat-sifat negatif seperti tempramen, egois, serakah, dan lainnya.

3. Karakter Bijak atau Netralis

Karakter yang satu ini tidak termasuk kedalam kategori karakter protagonis dan antagonis, maka dari itu disebut dengan karakter netral dan bijaksana, karena biasanya karakter ini mewakili pembaca dalam menyaksikan peristiwa dari cerita komiknya, sehingga dapat memberikan nilai moral yang dapat dipetik dari cerita.

2.3. Desain

Desain Grafis menurut Landa (2013) merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada pembaca. Penyampaian visual dari sebuah pemikiran tersebut bergantung dengan pengaturan, kreasi, dan pemilihan masing-masing dari elemen visual. Desain grafis bisa memberikan solusi atas suatu permasalahan, bahkan dapat mengatur perilaku seseorang (hlm.1).

2.3.1. Elemen Desain

Landa (2013) menyatakan bahwa elemen utama dari desain adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur. Berikut penjelasan mendalam tentang elemen desain

1. Garis

Garis adalah deretan titik yang disejajarkan atau disusun dengan berdekatan sehingga barisan titik tersebut menjadi sebuah garis. Titik merupakan elemen desain yang paling kecil, biasanya dikenal sebagai lingkaran yang sangat kecil. Titik kecil ini merupakan satu piksel. Selain itu garis dapat membentuk sebuah bentuk, pola, dan area dalam sebuah desain.

Garis merupakan figure penting dalam komposisi dan berkomunikasi, karena garis memiliki fungsi sebagai penunjuk sehingga dapat memandu arah mata yang melihat. Garis dapat dikenali dari Panjang dan ketebalannya. Ada beberapa kategori pengelompokan garis, yaitu garis yang tampak menunjukkan bahwa sebagaimana mestinya garis tersebut tergambar, garis yang tidak menyambung sehingga memunculkan persepsi pengamat bahwa garis tersebut

merupakan suatu yang berkelanjutan adalah garis tersirat, garis pembatas antara bentuk dan pola atau penunjuk titik temu merupakan garis tepi.

Terdapat beberapa fungsi garis, sebagai penjelas dari bentuk, Batasan (area dalam), gambar, huruf, dan pola berulang. Garis sangat membantu untuk mengatur komposisi sebuah visual (hlm.19).

2. Bentuk

Bentuk merupakan area tertutup yang tersusun dari beberapa garis, yang kemudian diisi oleh warna, *tone*, dan tekstur. Pada dasarnya bentuk merupakan suatu yang datar atau bisa dibilang dua dimensi dan dapat diukur dari tinggi dan lebar yang dimiliki. Bentuk memiliki tiga jenis bentuk dasar, yaitu bujur sangkar, segitiga, dan lingkaran (hlm.20).

3. Figure / Ground

Biasa dimengerti sebagai ruang positif atau negative. Dimana sebuah bentuk atau gambar merupakan ruang yang terisi atau ruang positif, sehingga ruang kosong yang berada diluar. Bentuk atau gambar pada desain didefinisikan sebagai ruang negative. Dengan mempertimbangkan ruang positif dan ruang negatif pada suatu desain dapat mengarah kepada pertimbangan desain secara keseluruhan (hlm.21).

4. Warna

Warna adalah elemen yang penting dalam sebuah desain. Dengan warna kita dapat menyampaikan sebuah emosi. Warna dihasilkan dari pantulan cahaya yang menyinari sebuah objek kemudian sinar terpantulkan dan cahaya tersebut

ditangkap oleh mata sehingga mata dapat menerima warna objek tersebut (hlm. 23).

1) *Color Nomenclature*

Ada tiga kategori yang mempengaruhi sebuah warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna dasar dari sebuah warna, seperti contohnya merah, biru, hijau. *Value* merupakan tingkat kecerahan dari warna dengan pengaruh terang atau gelapnya suatu warna. *Saturation* adalah tingkat kepekatan dari warna sehingga menunjukkan warna yang mencolok atau pekat dan warna yang agak pudar atau ke abu-abuan. Warna juga dapat menunjukkan situasi atau *tone* suatu suasana seperti temperature. Terdapat dua pembagian kelompok temperature pada warna, yaitu warna yang hangat dan warna dingin (hlm. 23).

2) *Primary Colors*

Pembagian mengenali warna untuk mengetahui warna dasar yang biasanya disebut dengan warna primer. Warna primer berdasarkan media berbasis layer adalah warna merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) yang biasa dikenal dengan singkatan RGB. Ketika ketiga warna digabungkan dengan takaran yang sama akan membuat sebuah warna putih. Warna primer ini ditemukan pada layar monitor digital, seperti computer dan telpon genggam (hlm.23). Media informasi menggunakan media digital yang berbasis layar, dengan penggunaan warna RGB agar warna yang ditampilkan terlihat nyata.

5. Teksture

Merupakan sebuah kondisi permukaan atau sebuah representasi dari permukaan tersebut. Dalam desain ada dua kategori tekstur yaitu berupa tekstur yang ditampilkan langsung dari suatu objek tersebut, dan tekstur yang ditunjukkan oleh gambar atau visual. Suatu objek memiliki tampilan permukaan yang berbeda-beda tergantung dengan proses pembuatannya. Tekstur yang ditampilkan langsung dari permukaan objeknya sendiri dan dapat disentuh dan dirasakan oleh indra peraba manusia disebut dengan *tactile texture* atau tekstur alami. Sedangkan tekstur yang ditunjukkan oleh gambar yang dibuat oleh tangan atau hasil dari pengambilan gambar dari tekstur yang sebenarnya melalui foto atau *scan* dapat disebut dengan *visual texture*.

Pattern merupakan sebuah pola yang didalamnya merupakan sebuah objek visual yang diulang secara konsisten. *Pattern* biasanya dibuat dengan cara yang sistematis dan menggunakan alur arah yang sama sehingga membentuk suatu pola (hlm.28).

2.4. Prinsip Desain

Menurut Lauer (2012) desain memiliki enam prinsip. Berikut ini merupakan penjelasan detail dari enam prinsip desain (hlm.29). Prinsip desain ini sangat diperlukan untuk perancangan visual pada setiap panel dan antar panel. Karena dengan menggunakan prinsip desain dapat membuat suatu visual yang baik dan nyaman untuk dinikmati.

2.4.1. Desain Process

Untuk melakukan desain berarti perlu untuk merencanakan dan merancang. Perancangan ini bisa dilakukan dengan cara pengelompokan visual, sehingga akan memunculkan visual-visual yang kuat. Merancang suatu pemecahan masalah yang kreatif karena tidak ada jawaban yang salah dan benar dalam seni. Kemudian menentukan bentuk dan konten yang ingin dimuat atau dikelola.

Setelah persiapan tersebut dilakukan, maka dapat melakukan langkah selanjutnya dengan memasuki ke bagian proses, dimana mengemas visual sebagai alat komunikasi yang baik. Dengan begitu diperlukan juga proses kreatifnya. Dengan memulai perancangan dapat membantu proses kreatif, yang diperlukan pikirkan dahulu masalah, solusi, dan audiensnya. Sehingga didapatkan kerangka-kerangka berpikir.

Pengamatan sangat diperlukan dalam desain dan proses merupakan pembelajarannya. Lakukan pengamatan dari alam sekitar, artefak di museum sejarah, dan kebudayaan. Kumpulan informasi seni yang didapatkan dari pengamatan sebagai penambahan inspirasi dalam proses desain. Kemudian melakukan desain dengan benda, dengan melakukan desain berkali-kali sehingga desain yang dihasilkan akan semakin sempurna. Setelah desain sudah terbentuk, maka kritik dan saran akan desain sangat diperlukan. Dengan begitu, dapat diketahui konteks desain yang ingin disampaikan dari perancangnya sampai pada pengamat. (hlm.4)

Dalam penerapan proses desain pada perancangan, memperbanyak referensi dan mengumpulkan karya-karya sejenis dapat membantu perancangan. Membuat *moodboard* dan studi referensi mempermudah dalam membuat perancangan visual yang diperlukan.

2.4.2. Unity

Unity merupakan suatu kesatuan pada desain, dimana adalah kumpulan dari beberapa elemen desain. Sehingga suatu desain dapat dinikmati keseluruhannya dan dimengerti juga pesan yang terkandung oleh pengamat. Untuk menciptakan sebuah kesatuan yang baik, komposisi yang benar dapat menghasilkan suatu kesatuan yang baik, seperti dengan memperhatikan jarak antar elemen. Kemudian dengan cara menggunakan pengulangan, keberlanjutan, garis pembatas bagian (*grid*). Dengan adanya *grid* memudahkan untuk membuat suatu komposisi karena telah tersusun letak dan bagiannya (hlm.26).

Dalam komik, diperlukan kesatuan dan kesinambungan antar panel agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pengamat. Dengan menggunakan *grid* atau batasan, membuat objek yang diperlukan tidak keluar dari panel komik. Penggunaan *grid* antar panel pun dapat diterapkan agar jarak antar panel terlihat rapi.

2.4.3. Emphasis and Focal Point

Empasis merupakan sebuah daya tarik atau suatu penekanan pada elemen sehingga menarik perhatian dan mendorong pengamat untuk melihat lebih

dekat. Penekanan pada elemen tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti penggunaan komposisi (penempatann), ukuran, warna, dan pemisahan (hlm. 54).

Penempatan visual sangat berpengaruh untuk setiap panel dan antar panel. Dengan penempatan dan ukuran yang besar dalam sebuah panel untuk memperlihatkan detail pada objek tersebut atau penggunaan warna yang mencolok atau berbeda dari yang lainnya untuk menarik mata pengamat ke visual yang dituju dalam satu panel tersebut.

2.4.4. Scale and Proportion

Proporsi biasanya berhubungan dengan ukuran terhadap elemen lain atau beberapa norma atau standar seharusnya. Skala visual sangat penting, karena ukuran gambar harus sesuai dengan simbol yang ditampilkan, penggunaan skala ini disebut dengan pengukuran hierarki.

Proporsi bersinggungan dengan rasio, karena untuk mendapatkan proporsi yang ideal, harus dengan perhitungan atau rasio yang tepat. Dengan perhitungan rasio, maka suatu desain akan terlihat baik dengan penempatan-penempatan elemen yang tepat (hlm.68)

Ukuran panel pada setiap komik dapat berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Jika panel memiliki banyak informasi atau visual yang ingin disampaikan dapat menggunakan ukuran panel yang besar, ukuran panel dapat berubah tergantung dengan informasi dan visual yang terkandung.

Besar kecilnya panel harus diperhatikan, agar tidak mengganggu komposisi keutuhan komik dalam satu tampilan.

2.4.5. *Balance*

Keseimbangan desain merupakan proporsi desain tersebut, dilihat dengan cara bagaimana penempatan elemen dan pengisian ruang. Keseimbangan pada desain tidak hanya dengan mengisi kedua ruang pada kanan atau kiri ruang, tetapi bisa dengan menggunakan elemen lain sebagai penunjang keseimbangan dari desain. Seperti dengan penggunaan warna, tekstur dan pola, posisi dan arah penglihatan. Oleh karena itu keseimbangan memiliki empat kategori jenis yaitu, *symmetrical*, *asymmetrical*, *radial*, dan *crystallographic balance*. Sesuai dengan namanya, *symmetrical* keseimbangan pada kategori ini adalah pengisian ruang pada kanan dan kiri sama persis, sedangkan *asymmetrical* keseimbangan yang ditunjukkan pada suatu visual, akan tetapi menggunakan suatu perbedaan kontras warna, bentuk, dan tekstur. *Radial balance* adalah keseimbangan yang didapatkan dari suatu pola penuh dalam desain (hlm.86).

Keseimbangan ini dapat diaplikasikan dalam pembuatan visual dalam merancang komik. Dengan penempatan visual dan balon percakapan yang saling mengisi ruang, akan membuat tampilan nyaman diamati oleh mata. Keseimbangan ini juga dapat diterapkan dari panel ke panel berikutnya, dengan cara penempatan dari satu panel ke panel berikutnya.

2.4.6. *Rhythm*

Irama merupakan suatu prinsip desain yang hanya terdiri dari pengulangan. Pengulangan sebagai kesatuan dari elemen itu sendiri. Seperti suatu pola tetapi terarah teratur seperti yang mengikuti alur sehingga menunjukkan suatu situasi dan desain yang dihasilkan rapid dan teratur (hlm.90).

Irama atau alur sangat diperlukan dalam perancangan komik, untuk menunjukkan bahwa setiap panel merupakan visual atau potongan gambar yang saling menyambung dan berkaitan satu sama lain membuat sebuah alur cerita sehingga setiap panel peristiwa dapat menceritakan sebuah kejadian yang terjadi.

2.5. Typografi

Menurut Landa (2013), huruf merupakan suatu simbol yang tertulis dan berfungsi untuk merepresentasikan suatu dan sebuah deretan huruf. Setiap hurufnya memiliki karakteristik masing-masing untuk dikenali. Berikut ini adalah anatomi huruf (hlm.46):

a. Ascender

Merupakan suatu bagian dari huruf kecil yang menjulur ke atas melebihi batas ukuran tubuh huruf itu sendiri, biasanya terdapat pada huruf (b, d, f, h, l, dan t)

b. Descender

Merupakan suatu bagian dari huruf kecil yang menjulur ke bawah melebihi batas ukuran tubuh huruf itu sendiri, biasanya terdapat pada huruf (g, j, p, q, dan y)

c. Baseline

Garis batas bagian bawah huruf besar dan huruf kecil, kecuali bagian yang menjulur kebawah atau *descender*.

d. Character

Merupakan bentuk huruf, angka, tanda baca.

e. Counter

Adalah sebuah ruang yang terdapat di antara garis pembentuk huruf bagian luar dan dalam.

f. Set Width

Besar lebar satu huruf.

g. Terminal

Merupakan ujung dari huruf.

h. X-height

Adalah bagian tubuh huruf, tidak termasuk bagian *ascender* dan *desender*.

Penulisan huruf pada saat ini dapat dikelompokkan dari gayanya dan sejarah perkembangannya (waktu atau zamannya), terdapat delapan pengelompokan jenis huruf, yaitu: (hlm. 47)

a. Old Style or Humanist

Huruf ini diperkenalkan diakhir abad ke-15, ciri khas dari huruf ini memiliki ujung huruf yang berekor dan menyiku.

b. Transitional

Huruf ini diperkenalkan pada abad ke-18, huruf ini merupakan transisi perubahan huruf lama ke modern, memiliki ciri yang hampir sama dengan gaya sebelumnya, hanya saja ujung hurufnya membulat.

c. Modern

Huruf ini dikembangkan pada abad ke-18 akhir dan awal abad ke-19. Huruf ini memiliki ciri yang simetris dan tidak memiliki ekor serta perbedaan yang jelas antara tebal dan tipisnya pada suatu huruf.

d. Slab Serif

Huruf ini diperkenalkan pada awal abad ke-19 memiliki ciri khas seperti *old style* tetapi pada setiap ekornya berbentuk menyiku.

e. Sans Serif

Huruf ini memiliki ciri tidak memiliki ekor, hurufnya bersih dan memiliki ketebalan pada huruf yang sama besar.

f. Blackletter

Huruf ini merupakan huruf yang digunakan untuk menulis naskah pada abad pertengahan ke-13 hingga ke-15. Huruf ini biasanya dikenal dengan sebutan *gothic*/ huruf tebal pada garis huruf dengan beberapa lengkungan.

g. Script

Ciri huruf ini sangat mudah dikenali karena huruf ini berbeda dengan yang lainnya dengan tulisan yang miring dan serupa dengan tulisan tangan.

h. Display

Huruf ini diperuntukan dalam ukuran besar karena akan digunakan untuk judul suatu berita dan biasanya huruf ini sulit dibaca dan dikenali karena huruf-hurufnya diberikan hiasan dan dekorasi.

2.6. Media Informasi

Informasi dalam arti kata menurut KBBI adalah sebuah penerangan, atau pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. Sedangkan arti kata media menurut KBBI adalah suatu alat, sarana berkomunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Jika digabungkan media informasi merupakan sebuah wadah atau alat untuk menyampaikan berita atau kabar. Mengutip dari laporan terdahulu Kusno Saparudin, menurut Setyowati (2006) media informasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu media non cetak yang menggunakan teknologi jaman sekarang seperti, televisi, radio, internet, dan ponsel. Sedangkan yang satu lagi adalah media cetak yang merupakan teknologi tradisional

seperti, buku, koran, poster, brosur, spanduk, dan lainnya yang melalui proses mencetak (hlm.19).

2.6.1. Media Sosial

Mengutip dari buku Media Sosial Identitas, Transformasi, dan Tantangannya (2020). Chris Garrett menyatakan bahwa media sosial dimengerti sebagai alat, jasa, dan komunikasi yang disediakan untuk menghubungkan orang satu dengan yang lainnya. Media sosial memiliki sebuah gambaran bermacam-macam teknologi yang memiliki fungsi yang sama yaitu untuk menghubungkan orang-orang kedalam sebuah kolaborasi, bertukar informasi dan berinteraksi melalui isi pesan dengan basis *web*. (Mega Ardiani) (hlm.22).

2.6.2. Perkembangan Media Sosial di Indonesia

Dimulai pada tahun 1990-an internet baru masuk ke Indonesia, berjalannya waktu semakin berkembang dan dibutuhkan oleh setiap orang tidak heran jika internet menjadi kebutuhan utama. Diikuti dengan Indonesia menduduki urutan ke dua sebagai negara pengguna internet terbesar dalam skala global, tingginya penggunaan internet tersebut didominasi oleh banyaknya pengguna media sosial. (Anggriawan) (hlm.14).

Dikutip dari buku Marketing dan Media Sosial (Halim, Sherly, & Sudirman, 2020). Pada tahun 2013 pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 63 juta orang dan sebanyak 95 persen dari angka tersebut merupakan pengakses jejaring sosial. (hlm.14). Teknologi media sosial sangat mudah untuk diterima dengan cepat dan terus meluas yang kemudian mempermudah manusia untuk menemukan teman yang baru, hingga memudahkan

mendapatkan informasi. Sehingga tidak terlalu mengagetkan ketika media sosial pun dapat digunakan untuk melakukan sebuah perubahan dalam bidang politik (Nurgiwati, 2020). Dengan banyaknya pengguna media sosial ini dapat memunculkan kekhawatiran ketika banyaknya pemilik akun media sosial yang menggunakan media sosial tidak pada tempatnya. Sehingga etika penggunaan media sosial atau jejaring sosial ini diatur kedalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang berisikan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (hlm.15).

Keberadaan media sosial harus diperhatikan kembali karena sesuatu yang di *posting* ke dalam media sosial merupakan konsumsi yang dinikmati oleh umum atau publik, tetapi ini bukan menjadikan ini alasan untuk menghentikan penggunaan media sosial melainkan untuk memaksimalkan penggunaan media ini sesuai dengan fungsinya. Maka dari itu diperlukan kesadaran diri dari setiap pemilik akun memberikan kesadaran penuh dalam mengunggah ulasan ke media sosial karena hal tersebut dapat mempengaruhi *image* diri dan koneksi dengan orang lain (Watie, 2016) (hlm.15). Di Indonesia sendiri, media sosial digunakan sebagai wadah atau sarana untuk menyampaikan pendapat atau membagikan informasi diri secara umum. Tentu saja kehadiran media sosial ini membawa perubahan baik negative maupun positif. Dampak positifnya media sosial adalah kemudahan untuk mendapatkan dan menyampaikan informasi yang ada kepada publik sedangkan sisi negativenya adalah penyebaran berita palsu pun akan semakin mudah dan bahkan dapat merugikan bagi pengguna media sosial ini. Sedangkan, menurut

Cahyono (2016), perubahan positif yang dibawakan oleh media sosial dapat memberikan keuntungan dalam bentuk sosial dan ekonomi, sedangkan perubahan negative yang dibawakan media sosial antara lain, yaitu memunculkan kumpulan kelompok sosial yang mengandung SARA dan pola perilaku yang terkadang menyimpang dari norma yang ada (hlm.16).

2.6.3. Instagram

Instagram adalah salah satu aplikasi media sosial yang berfungsi untuk membagikan foto dan video baik secara publik dan *private*. Aplikasi Instagram ini masih merupakan bagian dari aplikasi Facebook. (M Nisrina, 2015) (hlm.137). Instagram menawarkan banyak fitur yang dapat digunakan untuk disebarkan informasi. Berikut ini adalah beberapa fitur dalam instagram menurut (Pradika, 2017);

1. Follower dan Following

Merupakan akun yang mengikuti, dengan begitu komunikasi yang terjalin dalam media sosial ini terjadi dengan memberikan tanda menyukai dan mengomentari unggahan pengguna lainnya (hlm.11).

2. Posting

Instagram merupakan aplikasi utama untuk mengunggah foto yang disebarkan secara umum maupun tertutup. Pada *posting-an* Instagram ini dibatasi maksimal mengunggah 10 foto dalam sekali unggahan dan untuk video hanya diberikan 60 detik saja. Kemudian pada setiap unggahan pengguna memiliki sebuah ruang untuk menuliskan judul atau keterangan

yang ingin disampaikan mengenai foto atau video yang akan diunggah (hlm.12).

3. *Camera*

Pada aplikasi ini diberi kemudahan bagi penggunanya untuk mengabadikan sebuah kejadian dengan fitur kamera yang disediakan. Pengguna pun dapat menggunakan efek warna pada foto sehingga meningkatkan daya tarik terhadap fotonya (hlm.12).

4. *Filter*

Fitur yang satu ini disediakan oleh Instagram untuk mengedit warna, kecerahan, dan keseimbangan warna pada foto yang akan diabadikan maupun yang akan diunggah (hlm.12).

5. *Arroba*

Arroba atau yang sering dikenal istilah dengan *mention* juga terdapat pada aplikasi ini. Fungsi dari fitur ini adalah untuk menyinggung pengguna lainnya secara langsung dan tertera pada sebuah unggahan (hlm.13).

6. *Hashtag*

Hashtag merupakan label atau sebuah kode untuk memudahkan para pengguna mencari foto tersebut (kata kunci) (hlm.13).

7. *Geotagging*

Sebuah fitur dimana pengguna dapat mentautkan lokasi foto yang ingin ditunjukkan. Sehingga pengguna lain dapat mengetahui dimana foto itu diambil. (hlm.14).

8. *Jejaring Sosial*

Fitur yang satu ini membebaskan pengguna Instagram untuk dapat menyebarkannya ke aplikasi lainnya seperti Facebook dan Twitter dengan cara menghubungkan akun tersebut ke akun Instagram. (hlm. 14).

9. *Like*

Fitur like ini digunakan untuk menandakan pengguna lain menyukai foto yang diunggah. (hlm.14).

10. *Instastory*

Instastory merupakan fitur dimana pengguna instagram ini dapat mengunggah sebuah postingan yang hanya bertahan selama sehari (dua puluh empat jam) (hlm.14).

11. *Arsip Foto*

Fitur yang disediakan ini untuk menyimpan sebuah unggahan yang hanya dapat dilihat oleh pengguna itu sendiri, layaknya album pribadi (hlm.15).

12. *Closefriend*

Merupakan sebuah fitur, dimana pengguna dapat memilih akun siapa saja yang diperbolehkan untuk melihat instastory (hlm.15).

13. *Live*

Fitur ini memberikan kesempatan pada pengguna untuk melakukan siaran secara langsung tanpa Batasan waktu yang dapat dinikmati oleh pengikutnya (hlm.15).

14. IG TV

Fitur ini sama seperti Instastory, tetapi diperuntukan video yang memiliki durasi lebih 60 detik (hlm.15).

2.7. Sistem Pencernaan

Proses pencernaan yaitu masuknya makanan dari mulut hingga keluarnya makanan dari tubuh secara mekanis dan kimiawi, sampai eliminasi menurut I Gusti Ayu (2014, hlm.220). Proses pencernaan yang dilakukan tentu saja melibatkan berbagai macam organ. Berikut ini adalah penjelasan tentang organ-organ pencernaan makanan beserta fungsinya yang dirangkum dari buku Biologi Kelas XI untuk SMA dan MA (Purnomo, Sudjino, Tijoko & Hadisusanto, 2009) (hlm.182).

2.7.1. Organ pencernaan makanan

Pada proses pencernaan akan melibatkan organ-organ pencernaan dan kelenjar-kelenjar pencernaan. Setiap organ memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing dalam mengelola makanan menjadi sari-sari makanan yang siap untuk diserap oleh tubuh (hlm.183).

1. Mulut

Mulut merupakan gerbang utama masuknya makanan ke dalam tubuh. Pada organ ini, terjadi dua proses pencernaan, yaitu proses pencernaan mekanis dan kimiawi. Di dalam mulut, terdapat gigi, lidah, dan kelenjar ludah yang memiliki fungsinya masing-masing. Gigi bertugas untuk menghancurkan makanan untuk membantu penyerapan enzim-enzim pada makanan sedangkan lidah membantu mencampurkan dan mendorong makanan agar dapat ditelan (proses mekanis). Pada mulut terdapat tiga kelenjar ludah, yaitu

gladula parotis, gladula submaksilaris, dan gladula sublingualis atau *gladula submandibularis*. Air ludah ini merupakan proses pencernaan secara kimiawi karena peran dari air ludah itu sendiri untuk menguraikan pati dalam makanan untuk menjadi gula sederhana (glukosa dan maltose). Makanan yang telah dikunyah dan dilunakkan disebut bolus (hlm. 184).

2. Kerongkongan

Kerongkongan merupakan saluran yang menghubungkan mulut dan lambung. Pada kerongkongan ini terjadi gerakan peristaltic yaitu gerakan mendorong pada otot dinding kerongkongan sehingga bolus sampai ke lambung (hlm. 186).

3. Lambung

Bentuk organ lambung seperti kantung dan terletak di bawah sekat rongga badan. Lambung sendiri terbagi atas tiga bagian. Kardiak (bagian atas) merupakan bagian yang berhubungan dengan kerongkongan, fundus (bagian tengah) bagian badan dari lambung itu sendiri, dan pylorus (bagian bawah) bagian yang berhubungan dengan usus halus. Setelah lambung menerima bolus dari kerongkongan, otot-otot lambung akan berkontraksi, melakukan gerakan menekan, meremas, dan mencampur bolus-bolus menjadi kimus. Proses pencernaan mekanis pada lambung adalah proses otot lambung meremas makanan, sedangkan proses pencernaan secara kimiawi dilakukan oleh getah lambung. Getah lambung mengandung HCl/asam lambung dan enzim-enzim lainnya seperti renin, pepsinogen, dan lipase. Makanan yang telah dicerna dalam lambung disebut dengan kimus (hlm.187).

Berikut merupakan fungsi dari asam lambung:

- a. Mengaktifkan enzim, seperti pepsinogen menjadi pepsin.
Memecahkan protein dalam bolus menjadi proteosa dan pepton.
- b. Menetralkan sidat alkali bolus.
- c. Mengubah kelarutan garam mineral.
- d. Membunuh kuman yang tidak sengaja ikut masuk Bersama dengan bolus, dengan cara mengasamkan lambung.
- e. Sebagai pengatur membuka dan menutupnya ktup antara lambung dan usus dua belas jari.
- f. Merangsang pengeluaran zat dari getah usus.

4. Usus Halus

Usus halus merupakan saluran Panjang yang berkelok-kelok sehingga menghasilkan sebuah lipatan-lipatan yang disebut engan vili. Vili berfungsi untuk memperluas permukaan usus untuk membantu dalam proses penyerapan makanan. Usus halus memiliki ukuran dengan panjang enam hingga delapan meter dengan lebar sebesar 25 milimeter. Usus halus terbagi menjadi tiga bagian, yaitu usus dua belas jari (*duodenum*) dengan panjang kurang lebih 25 sentimeter, usus kosonng (*jejunum*) dengan panjang tujuh meter, dan usus penyerapan (*ileum*) sepanjang satu meter. Pada proses pencernaan yang terjadi diusus didominasi oleh proses kimiawi, karena terdapat berbagai macam enzim yang diperlukan. Enzim-enzim tersebut dikeluarkan oleh organ hati, pancreas, dan kelenjar-kelenjar yang ada di dalam dinding usus halus.

- a. Cairan Empedu, dihasilkan oleh hati. Cairan ini berwarna kuning kehijauan, mengandung mucin dan garam empedu yang berfungsi untuk melumas dinding usus dua belas jari agar tidak terjadi iritasi pada dinding usus (mucin) dan membantu dalam proses pencernaan lemak (garam empedu).
- b. Getah Pankreas, dihasilkan dari organ pankreas. Pada getah pankreas terkandung terkandung tiga jenis enzim, yaitu lipase yang membantu dalam proses pemecahan lemak, tripsin dalam proses pemecahan protein, dan amilase enzim pemecah pati.
- c. Getah Usus, dihasilkan oleh usus halus itu sendiri. Pada getah usus ini terkandung empat enzim yang fungsi utamanya untuk mempercepat proses pemecahan kandungan pada makanan, yaitu *sukrase* mengubah sukrosa menjadi glukosa dan fruktosa, *maltase* mengubah laktosa menjadi glukosa dan galaktosa, dan *enzim peptidase*, mengubah peptide menjadi asam amino.

Hasil akhir dari proses pengenziman yaitu, monosakarida, asam lemak, asam amino, dan gliserol akan diserap (diabsorpsi) pada bagian usus *jejunum* dan *ilenum*. Selain itu, pada organ ini juga terjadi penyerapan vitamin dan mineral yang terkandung dalam sari-sari makanan (hlm.189)

5. Usus Besar

Di dalam usus besar, terjadi penyerapan zat-zat sisa, seperti air dan garam mineral. Terdapat *sekum* (umbai cacing) atau biasa dikenal dengan usus buntu yang terdapat di antara usus halus dan usus besar. Pada usus buntu ini terdapat

massa sel darah putih yang berfungsi sebagai stimulasi sistem kekebalan tubuh. Selain itu pada usus besar ini terjadi proses pembusukan dan pembentukan vitamin K dan B12 yang dilakukan oleh bakteri *Escherichia coli*. Setelah proses penyerapan air dan proses pembusukan terjadi, sisa makanan ini akan didorong hingga sampai pada rektum dan akhirnya dikeluarkan dari tubuh melalui anus (hlm.192).

2.8. Kelainan dan Gangguan Pada Sistem Pencernaan

Terkadang sistem pencernaan dapat mengalami gangguan atau bahkan kelainan. Hal ini dikarenakan oleh berbagai faktor, salah satunya diakibatkan dari pola makan yang tidak atau kurang sehat (hlm.193)

- a. Diare adalah gangguan pencernaan yang disebabkan oleh salah makan, kandungan zat-zat beracun, atau makanan yang tidak bersih sehingga mengakibatkan feses menjadi encer. Kondisi ini dikarenakan adanya suatu iritasi pada selaput lendir pada dinding usus besar oleh bakteri disentri.
- b. Sembelit merupakan situasi dimana feses menjadi kering dan mengeras sehingga sulit untuk dikeluarkan. Hal tersebut terjadi karena adanya penyerapan air yang berlebihan di usus besar, biasanya disebabkan oleh pola makan yang tidak sehat atau kurang makan berserat, kebiasaan menunda dan menahan buang air besar, atau bahkan kondisi psikologis seseorang (stress, gelisah, takut, dan cemas).
- c. *Gastritis* adalah kondisi dimana terjadi peradangan atau iritasi pada dinding lambung yang disebabkan oleh makanan yang tidak bersih atau berlebihnya asam lambung.

- d. *Appendicitis* atau biasa disebut dengan radang usus buntu. Gangguan sistem pencernaan ini ditandai oleh pembengkakan yang terjadi pada usus buntu itu sehingga usus buntu mengeluarkan nanah.
- e. *Hemoroid* sering dikenal dengan wasir, yaitu terjadi pembengkakan pembuluh darah (vena) di daerah anus. Biasanya gangguan ini terjadi pada seseorang yang mengidap sembelit. Gejala yang sering ditemukan adalah terjadinya pendarahan di anus, nyeri ketika buang air besar, dan timbulnya rasa gatal-gatal.