



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Mendefinisikan pengertian dari komik tiap-tiap pakar dan praktisi memiliki jawaban dan pemahaman yang berbeda-beda. Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling* (1996) berpendapat komik adalah sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan “*Sequential Art*” (seni yang berurutan). Namun menurut Scott McCloud seorang komikus terkenal dan penulis buku tentang dunia komik penggunaan istilah “*Sequential Art*” bisa juga dipakai untuk mendefinisikan animasi, karna animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan menjadi satu kesatuan yang utuh. McCloud kemudian memberikan penjelasan mendasar perbedaan komik dan animasi, animasi adalah gambar berurutan yang ditentukan berdasarkan penambahan waktu, sedangkan komik gambar berurutan yang dipisahkan oleh panel yang tersusun berdampingan (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993; 7).

Selanjutnya McCloud (1993) mendefinisikan, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Lain halnya dengan definisi komik menurut bapak perkomikan Indonesia R.A Kosasih yang mengatakan, komik adalah media atau alat untuk bercerita.

Dari beberapa pengertian komik diatas jika disimpulkan secara sederhana, komik adalah karya seni yang menggunakan ilustrasi atau gambar-gambar yang disusun secara berurutan dipisahkan oleh panel-panel sehingga membentuk sebuah informasi atau cerita.

2.1.1. Jenis-Jenis Komik

Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* (2008:147) menjelaskan jenis-jenis komik menurut bentuk dan kegunaannya secara garis besar terbagi dua, yaitu untuk instruksi dan hiburan. Berikut adalah jenis-jenis komik yang sering dijumpai:

1. *Entertainment Comic*

Fungsi komik untuk menghibur pembacanya melalui visual yang disampaikan. Penyampaian lewat gambar adanya gerakan dan adegan yang memberikan sebuah emosi tertentu bagi pembacanya.

2. *The Graphic Novel*

Menceritakan kehidupan seseorang, fiksi maupun non fiksi.

3. *Technical Instructional Comics*

Digunakan untuk mengajarkan sesuatu yang spesifik dikarenakan keterbatasan teks (huruf).

4. *Attitudinal Instruction Comics*

Pengkondisian perilaku melakukan sebuah pekerjaan. Orang belajar dengan cara mengimitasi perilaku yang digambarkan.

5. Storyboards

Beberapa film idenya berasal dari komik. Komik digunakan guna kebutuhan papan cerita (*story board*) dalam menentukan sekuen dalam film. Gambaran dalam komik muncul menjembatani kesenjangan Antara naskah film dan fotografi dari film. Dalam prakteknya storyboard menyarankan shoot (sudut kamera) dan membayangkan bagaimana sebuah scene dihadirkan dengan pengaturan pencahayaannya.

6. Web Comic

Komik dalam bentuk file digital yang terdapat dalam laman internet.

7. Komik Strip

Menurut Ahmad, Maulana dan Zpalanzani dalam bukunya martabak keliling komik dunia (2006: 154-155), komik strip merupakan komik yang biasa muncul dalam media surat kabar dalam majalah. Biasanya berbentuk sebaris *frame* atau sekelompok *frame* yang membentuk satu cerita pendek dan sederhana.

2.1.2. Elemen Komik

Komik memiliki elemen-elemen atau unsur-unsur untuk membentuknya, diantaranya adalah sebagai berikut;

1. Panel

Panel merupakan bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik. Ada dua macam panel, yaitu:

a. Panel tertutup

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas. Garis-garis ini disebut frame. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.

b. Panel terbuka

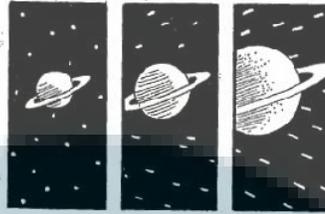
Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya.

McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu closure. Closure adalah mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. Closure menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang diantara panel, yang disebut disebut “parit” (gutter). Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu Closure memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. Closure hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan. (1993; 63-66)

Kemudian, McCloud menjelaskan jenis-jenis closure atau transisi panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan (1993; 70-72), antara lain:

a. Waktu ke waktu (*moment-to-moment*).

Aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen



Gambar 2.1 Transisi *Moment to moment*

- b. Aksi ke aksi (*action-to-action*).

Sebuah subyek (orang, obyek, dsb) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.



Gambar 2.2 Transisi *action-to-action*

- c. Subjek ke subjek (*subject-to-subject*).

Serangkaian perubahan subyek yang masih dalam satu adegan, lokasi atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar transisi tersebut bermakna.



Gambar 2.3 Transisi *subject-to-subject*

- d. Adegan ke adegan (*scene-to-scene*).

Transisi yang membawa pembaca melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda.



Gambar 2.4 Transisi *scene-to-scene*

- e. Aspek ke aspek (*aspect-to-aspect*).

Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana yang berbeda.



Gambar 2.5 Transisi *aspect-to-aspect*

- f. *Non-sequitur*.

Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.



Gambar 2.6 Transisi *Non-sequitur*

2. *Gutter* (Parit)

Gutter adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

3. Balon Kata

Balon kata memuat memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata, yaitu:

a. Balon kata normal

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal.

b. Balon kata ekspresi

Balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.

4. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata. Komik Jepang biasanya menggunakan lebih sedikit narasi dari komik Amerika.

5. Efek

Dalam pembuatan komik dikenal dua macam efek, yaitu:

a. Efek Suara

Menyatakan bunyi tertentu dalam tulisan. Bentuk tulisan menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

b. Efek Gerak

Efek Gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.

6. Tokoh

Tokoh atau karakter yaitu para pemeran yang ada dalam suatu cerita.

7. Latar Belakang/Background

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

2.2. Ilustrasi

Ilustrasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias halaman sampul; dan tambahan atau

penjelas berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan sebuah tulisan.

Menurut Sara Fanelli dalam buku cerita sebuah ilustrasi diperlukan untuk menjelaskan dan menggambarkan isi dari cerita tersebut, tetapi pada bagian-bagian tertentu, terutama jika penggunaan teks sudah dapat menggambarkan isi cerita, lebih baik membiarkan pembaca berimajinasi secara bebas tanpa harus dipengaruhi oleh sebuah ilustrasi. Hal tersebut dapat menimbulkan imajinasi yang tidak terduga. (Zeegen, *The Fundamental Of Illustration*, 2005;95)

Kemudian pengertian ilustrasi berdasarkan *Ensiklopedia Americana*, ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan.

Dari beberapa pengertian ilustrasi diatas dapat disimpulkan, ilustrasi adalah sebuah visualisasi gambar dari tulisan yang tujuannya untuk memberi penjelasan dalam bentuk visual supaya tulisan lebih mudah di pahami.

2.2.1 Gaya Gambar

Berdasarkan akulturasi budaya asing yang masuk keIndonesia, terdapat tiga gaya atau aliran yang berlaku dalam dunia kartun atau komik Indonesia yakni gaya Eropa, Amerika dan Jepang. Gaya Eropa lebih menekankan pada eksplorasi tokoh, gaya Amerika menekankan pada bentuk realis dan gaya Jepang (Manga) terbentuk dengan model yang terstruktur seperti mata besar dan dagu lancip atau lebih dikenal sebagai efek topeng (Mc Cloud, *Understanding Comic*, 2002;42-43)

Joel Mishon (2003) seorang kartunis dari Inggris dalam bukunya *Cartoon Workshop* membuat klasifikasi komik berdasarkan gaya visualisasi yang bersifat universal terdiri atas lima bentuk, yaitu:

1. *Tabloid Cartoons*

- a. Gaya gambar sering dijumpai dalam kartun humor populer
- b. Bentuk praktis, garis simple dan tidak ada bayangan.
- c. Visualisasi wajah ramah dan mempunyai beragam ekspresi.
- d. Eksplorasi karakter mempunyai sifat cenderung bulat, tidak kaku maupun bersiku-siku.
- e. Fokus pada aksi utama sehingga tidak terlalu membutuhkan detail.
- f. Sering dijumpai dalam komik anak-anak.



Gambar 2.7 Tabloid Comic "Peanuts"

2. *Broadsheet Cartoons*

- a. Banyak dijumpai dalam kartun editorial.
- b. Gambar lebih detail.

- c. Arsiran dan garis bayangan seimbang, humor lebih sedikit.
- d. Pemberian bayangan tergantung dengan situasi.
- e. Gaya gambar terkesan lebih “keras” dengan menggunakan lebih banyak garis yang kaku atau bersiku-siku.
- f. Ekspresi muka lebih minimalis, roman muka yang tak berubah sehingga terkesan ramah.
- g. Menggunakan garis dan arsir yang berbayang-bayang, hal ini dilakukan untuk menambah kepekatan dalam gambar.



Gambar 2.8 *Broadsheet Cartoon*

- 3. *Quirky Cartoons*
 - a. Visualisasi muka sederhana, mengandalkan kepraktisan dalam gambar, bentuk kepala lebih beragam, sehingga banyak kombinasi dan kartunis lebih bebas berkreasi.
 - b. Bentuk tubuh relatif sama, terkesan anak-anak, imut, gemuk dan pendek.

- c. Teknik bayangan menggunakan arsiran sederhana.



Gambar 2.9 Quirky Cartoon

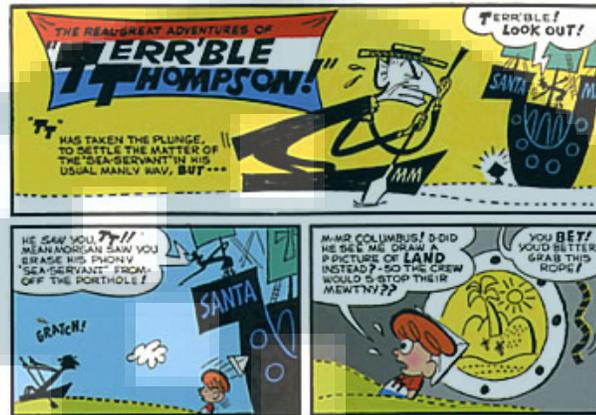
4. *Ilustratif Cartoon*
- Visualisasi bergaya realis, sketsa tidak sederhana bahkan terkensa rumit.
 - Banyak dijumpai dalam komik-komik MARVEL yang cenderung menggunakan ilustrasi realis.
 - Kontras Antara gambar yang detail dengan humor yang menjadikan hal ini semacam kejutan terhadap pembaca, karna meletakan dua konsep secara bersamaan, detail visual dan humor.
 - Focus pada gambar sehingga kartunis aliran ilustratif memerlukan pengetahuan dan ketrampilan yang luas dalam menggambar perspektif dan figure.



Gambar 2.10 *Ilustratif Cartoon*

5. *Faux-naif Cartoon*
 - a. Kartunis ini menggambar seperti kartun amatiran, yang mempunyai kemampuan menggambar rendah.
 - b. Gambar “buruk”, terlihat mentah, tidak umum dan dekat dengan lelucon yang berlatar belakang ajakan yang tidak dapat dijelaskan.
 - c. Prinsip yang dipakai dalam kartun aliran ini adalah gambar yang bagus, tapi dengan lelucon yang buruk tidak dapat dikatakan lucu atau mempunyai humor yang tidak berkualitas. Lelucon yang baik tidak memandang baik-buruknya gambar.

- d. Gaya gambar yang fleksibel, bentuk gambar yang sangat praktis dan sederhana seperti lingkaran, garis tegak dan kotak.



Gambar 2.11 Faux-naif Cartoon

2.3. Media Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Sementara itu Media interaktif menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006:36) adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Unsur dalam media interkatif yaitu *audio-visual*, media interaktif dibuat agar terjadi respon dari pemakai.

Dari beberapa pengertian media interkatif diatas, kesimpulanya media interaktif adalah alat perantara atau penghubung yang menggunakan *audio-visual* sebagai unsur untuk menyampaikan pesan.

2.4. Motion Comics

Motion Comic menurut situs digitalmotioncomics.com adalah, bentuk komik yang menggabungkan ilustrasi, suara dan gerak bisa disebut sebagai komik animasi. Adapun kelebihanannya yang dimiliki komik digital berbasis *motion comic* adalah memiliki ilustrasi visual bergerak yang memberikan kesan hidup, dan juga memiliki suara yang dapat menambahkan rasa, kesan suasana.

Motion Comic pertama kali diperkenalkan oleh Warner Bros pada tahun 2008. *Motion Comic* yang paling terkenal adalah “*Watchmen Run*”, yang dirilis secara DVD dan *online*. *Motion Comic* membuat bahan bacaan menjadi sebuah media yang dapat ditonton, dapat dilihat lewat komputer, *mobile phone*, atau *iPod*.

UMMN



Gambar 2.12 Motion Comic Injustice Gods Among Us

(Sumber: <http://madefirestudios.deviantart.com/art/Injustice-Gods-Among-Us-Episode-1-420708768>)



Gambar 2.13 Motion Comic Spiderwoman

(Sumber: <http://www.wired.com/underwire/2009/08/marvel-moves-into-motion-comics-with-spider-woman/>)

2.5. Psikologi Remaja

Pengertian remaja menurut Santrock, adalah sebagai masa transisi antara masa anak dan masa dewasa yang dalam masa transisi tersebut terjadi perkembangan yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, J.W, *Adolenscence*, 2003;26). Hal senada juga diungkapkan oleh Rumini dan Sundari, masa remaja adalah, peralihan dari masa anak menuju masa dewasa yang mengalami perkembangan pada semua fungsi untuk memasuki masa dewasa (Sri, Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, 2004;53).

2.5.1 Batasan Usia Remaja

Menurut badan kesehatan dunia WHO (World Health Organization), batas usia remaja adalah usia 12-24 tahun. Sedangkan menurut BKKBN usia remaja adalah 10-19 tahun (Widiastuti, dkk., *Kesehatan Reproduksi*, 2009, h.11).

2.5.2 Perkembangan Masa Remaja

Menurut Widiastuti, dkk (2009; 11-12), berdasarkan perkembangan masa remaja (rentan waktu) yang terjadi, Antara lain:

1. Masa Remaja Awal (10-12 tahun):
 - a. Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya.
 - b. Tampak dan merasa ingin bebas.
 - c. Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir yang khayal (abstrak).

2. Masa Remaja Tengah (13-15 tahun) :

- a. Tampak dan merasa ingin mencari identitas diri.
 - b. Ada keinginan untuk berkenan atau tertarik pada lawan jenis.
 - c. Timbul perasaan cinta yang mendalam.
 - d. Kemampuan berpikir abstrak (mengkhayal) makin berkembang.
 - e. Berkhayal mengenai hal-hal yang berkaitan dengan seks.
3. Masa Remaja Akhir (16-19 tahun) :
- a. Menampakkan pengungkapan kebebasan diri.
 - b. Dalam mencari teman sebaya lebih selektif.
 - c. Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan) terhadap dirinya
 - d. Dapat mewujudkan perasaan cinta.
 - e. Memiliki kemampuan berpikir khayal atau abstrak.

2.5.3 Karakteristik Remaja

Karakteristik remaja berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya dibagi menjadi tiga, Antara lain:

1. Perkembangan Kognitif (Intelektual)

Menurut Piaget dalam *Adolescence* (2002; 15) pada usia 11-15 tahun terjadi pemikiran operasional formal dalam diri remaja, remaja mulai berfikir abstrak, idealis, dan logis. Piaget juga menekankan bahwa remaja

mulai terdorong untuk memahami dunianya, hal ini merupakan tindakan alami yang dilakukan remaja sebagai bentuk penyesuaian diri biologis.

2. Perkembangan Biologis

Menurut Santrock (2003; 91), perubahan fisik remaja terjadi pada masa pubertas, yaitu meningkatnya tinggi dan berat serta kematangan sosial. Pertumbuhan fisik terutama organ-organ seksual mulai berkembang dan mempengaruhi perkembangan emosi atau perasaan, seperti cinta, rindu, dan keinginan untuk berkenalan

3. Perkembangan Sosial

Dalam perkembangan remaja tidak terlepas dari lingkungan sosial, terutama dalam perkembangan kognitif atau intelektualitas. Santrock (2003; 24) mengungkapkan transisi sosial remaja mengalami perubahan dalam hubungan antar individu manusia yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan. Mulai muncul emosi negatif, seperti mudah tersinggung, mudah marah, temperamental dan sangat sensitif terhadap situasi sosial.

UMMN