

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik

Komik menurut Maharsi (2018) merupakan sebuah visual gambar yang terdapat berbagai lambang yang mempunyai kedekatan dan membentuk dari urutan tertentu dari bukunya yang berjudul “Komik”. Tujuan dari komik merupakan memberitahu suatu informasi dengan cara bercerita dari visual gambar ke visual gambar lainnya dengan alur yang sudah ditentukan sesuai alur cerita (hlm. 2).

2.1.1 Genre Komik

Menurut Gumelar (2011) dari bukunya mengenai cara membuat komik tertulis bahwa terdapat tiga jenis genre komik, yaitu:

1. *Fiction Story*

Fiction story atau cerita fiksi adalah sebuah cerita yang memiliki sifat khayalan atau diciptakan dengan imajinasi dan tidak sebenarnya terjadi. Terdapat berbagai cerita fiksi seperti horror, fiksi ilmiah, aksi, drama, komedi, magis/sihir, misteri, berdasarkan kisah nyata, dan mitos/legenda. Cerita fiksi horror merupakan cerita yang terdapat unsur mistik atau paranormal, dan juga terdapat unsur supernatural di dalam ceritanya. Cerita fiksi ilmiah merupakan cerita yang terdapat ilmu pengetahuan sebagai tema utama. Cerita fiksi aksi merupakan cerita yang terdapat unsur perkelahian dan juga pertualangan. Cerita fiksi drama merupakan cerita yang terdapat cerita atau kisah dari kehidupan yang terdapat unsur sedih, kekecewaan, dan penyesalan. Cerita fiksi komedi merupakan cerita yang terdapat banyak lelucon dan cerita jenaka. Cerita fiksi magis atau sihir merupakan cerita yang terdapat unsur kekuatan magis. Cerita fiksi misteri merupakan cerita yang terdapat unsur bermain dengan logika atau permainan logis. Cerita fiksi kisah nyata merupakan cerita dari gabungan cerita nyata

dan imajinasi atau tidak nyata. Cerita fiksi legenda merupakan cerita yang terdapat unsur cerita rakyat atau cerita turun menurun sesuai dari keyakinan pada kalangan masyarakat tersebut.

2. *Hybrid Story*

Cerita campuran atau *hybrid story* merupakan kisah dari kejadian nyata yang sebenarnya terjadi, tetapi penulis menambahkan penghidupan dari keindahan dari suatu sastra, jadi kejadian cerita tersebut menjadi terasa indah seperti puisi.

3. *Non-Fiction Story*

Cerita non fiksi atau *non fiction story* merupakan cerita yang mengandung antara proposal, berita, edukasi, dan laporan. Cerita non fiksi didasarkan dari sebuah cerita asli atau pernah terjadi dan tertulis dalam laporan seperti koran, majalah, artikel internet, dan televisi (hlm. 47-49).

2.1.2 **Komik Digital**

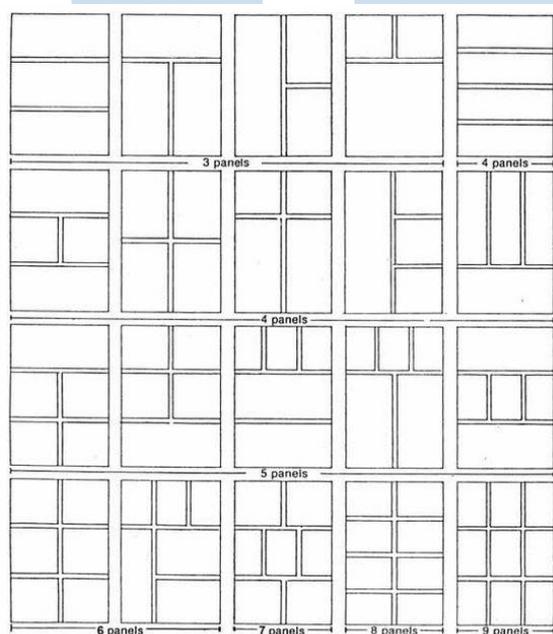
Sebuah evolusi perkembangan zaman dari komik cetak menjadi wujud dalam media elektronik merupakan definisi komik digital. Komik digital dapat dibaca melalui *website*, pdf, dan aplikasi yang bisa diunduh pada market aplikasi dalam gawai pembaca (Wijaya, Waluyanto, dan Zacky, 2013).

2.1.3 **Elemen Komik**

Dalam membuat buku komik pastinya terdapat berbagai elemen yang penting untuk menjadi komposisi dasar dalam proses pembuatannya menurut Maharsi (2018). Elemen-elemen komik menjadi ciri khas perbedaan antara sebuah komik dengan media lainnya. Berikut merupakan elemen-elemen komik:

1. Panel

Sebuah area yang berbentuk kotak yang terdapat isi sebuah text ataupun ilustrasi merupakan definisi dari panel. Panel mempunyai berbagai variasi bentuk atau tidak ada ketentuan tertentu harus berbentuk seperti bentuk tertentu. Pemakaian panel dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan komik. Pembuat komik dapat membuat panel lebih besar daripada panel lainnya untuk kesan dramatisir atau tujuan untuk fokus terhadap adegan tersebut.



Example 1
'KIRBY LAYOUTS'

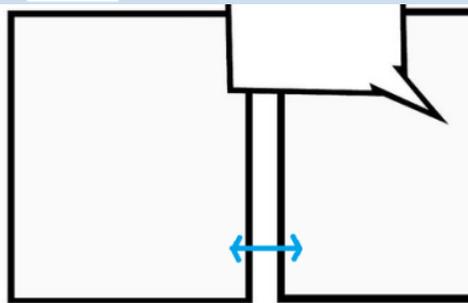
Gambar 2.1 Panel Dalam Komik

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/795589090441704544/> (2016)

Panel juga terdapat urutan baca seperti dari awah kiri ke kanan, atas ke bawah, karena pembaca terbiasa dengan membaca searah dengan jarum jam. Dengan terdapatnya panel akan juga memudahkan pembaca untuk mengetahui urutan adegan cerita komik dan lebih bisa memahaminya dengan baik.

2. Parit

Sebuah ruangan kosong yang biasanya terdapat diantara panel merupakan definisi dari parit. Parit dapat digunakan untuk arah membaca komik. Pembatasan antara satu panel ke panel lainnya juga dapat memakai parit untuk mempermudah audiens untuk membaca alur cerita.



Gambar 2.2 Parit Dalam Komik

Sumber: <https://abiigumilar.wordpress.com/2018/04/09/mengenal-apa-itu-komik/> (2018)

Parit biasanya berwarna putih atau warna yang kontras dengan visual gambar yang terdapat di komik. Hal ini dikarenakan untuk mempermudah audiens untuk membedakan juga visual gambar per panel.

3. Balon Kata

Suatu elemen yang mencerminkan sebuah tulisan dialog, narasi, dan bisa juga isi pikiran dari karakter dalam komik merupakan definisi dari balon kata. Balon kata bisa terbentuk seperti apa saja sesuai dengan gaya komik yang ingin dibuat, tetapi biasanya balon kata berbentuk seperti lingkaran atau oval dengan latar warna yang kontras dengan teks. Hal ini dibuat supaya pembaca lebih mudah memahami informasi yang ingin disampaikan. Balon kata terdapat berbagai bentuk, yaitu balon teks, balon pikiran, dan *captions*.



Gambar 2.3 Balon Teks

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/102456960266181256/> (2017)



Gambar 2.4 Balon Pikiran

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/825073594239404160/> (2023)

ALTERNATIVE BOYFRIEND USES



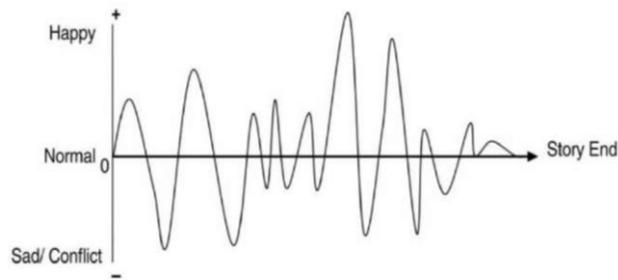
Gambar 2.5 *Captions*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/955818720889088046/> (2015)

Balon teks digunakan untuk merepresentasikan mengenai dialog antar karakter dalam komik. Balom pikiran digunakan untuk merepresentasikan isi pikiran dari karakter. *Captions* digunakan untuk mengisi narasi alur jalan cerita komik.

4. *Storyline*

Alur dari sebuah cerita yang secara keseluruhan berawal dari permulaannya sampai ke bagian penutup sebuah cerita merupakan definisi dari *storyline* menurut Gumelar (2011). Di dalam *storyline* harus terdapat sebuah konflik, masa kesedihan, dan kebahagiaan. Hal ini ditujukan supaya dapat menarik perhatian pembaca. Dalam memainkan perasaan pembaca, pembuat komik membutuhkan timeline dinamika sebuah cerita (hlm. 42).



Gambar 2.6 Dinamika Cerita
Sumber: Maharsi (2018)

Dari gambar tersebut bisa dipahami dari tanda plus menjadi simbol tanda momen kebahagiaan cerita. Untuk tanda minus diartikan sebagai momen kesedihan cerita. Dan yang terakhir merupakan penutupan atau ending dari sebuah cerita. Pembagian penutupan cerita dapat dibagi menjadi tiga, yaitu *happy ending*, *sad ending*, *open ending/ float*. *Happy ending* merupakan penyelesaian cerita yang bahagia. *Sad ending* merupakan penyelesaian cerita yang sedih. *Open ending* merupakan penyelesaian cerita yang menggantung.

5. Karakter

Dalam perancangan karakter harus terdapat kehidupan atau sejarah supaya karakter tersebut mempunyai pandangan tersendiri dalam hidupnya tersendiri menurut McCloud (2021). Hal tersebut dapat dikembangkan dari kondisi hidup ataupun interaksi karakter dengan orang-orang terdekatnya misalnya keluarganya di balik cerita. Bisa juga dengan tantangan atau kesulitan yang harus karakter tersebut hadapi dalam hidupnya, baik dalam kondisi perekonomian atau hubungan dengan orang lain. Dari seluruh jalan kehidupannya yang telah karakter tersebut jalani, maka karakter tersebut mempunyai keputusan untuk mengubah sifat karakter atau akan terdapatnya karakter development baik ke arah yang lebih baik atau buruk.

Dari bentuk visual karakter diperlukannya desain fisik yang mampu membedakan karakter tersebut dengan karakter lainnya. Perbedaanya tersebut bisa dari wajah ataupun pakaian. Dari wajah dapat dibedakannya melalui segi bentuk mata. Jika dari pakaian, karakter harus berpenampilan lebih mencolok atau tidak seperti karakter-karakter yang lainnya. Cara karakter bergerak dan bertutur kata juga dapat membuat karakter tersebut lebih dikenali oleh pembaca. Dari sisi kepribadian karakteristik karakter, maka mampu menentukan tema warna yang akan digunakan untuk karakter tersebut.

Hal yang menjadi impresi pertama antara karakter dan pembaca merupakan sikap dan perilaku karakter tersebut menurut Bryan (2019). Karakter mempunyai gabungan dari berbagai aspek seperti visual wajah, bentuk tubuh, penampilan kostum, adat, dan kebiasaan yang didesain atau digambar. Setiap karakter memiliki watak atau sifatnya masing-masing jadi dengan memiliki postur tubuh ataupun keunikan dari tiap karakter akan mengembangkan ikatan oleh pembaca, terutama dengan tokoh utama pada sebuah cerita. Setiap karakter mempunyai sifatnya masing-masing yang berbeda, seperti:

1. *Good Character*

Karakter yang baik merupakan karakter yang memiliki nilai-nilai positif seperti contohnya kejujuran, rendah hati, peduli dengan sesama, dan lain-lain.

2. *Bad Character*

Karakter yang jahat merupakan karakter yang memiliki nilai-nilai negatif seperti contohnya sombong, licik, tidak peduli dengan sesama, mementingkan diri sendiri, manipulatif, dan lain-lain.

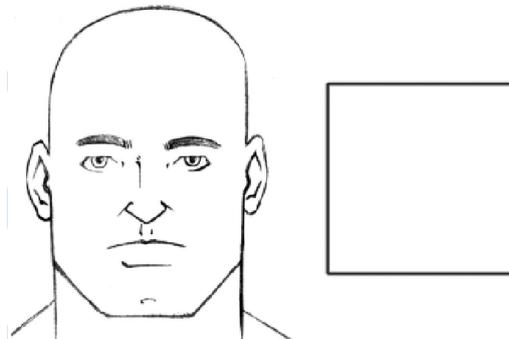
3. *Wise Character*

Karakter yang netral merupakan karakter yang tidak berpihak dan hanya menjadi pemantau dalam jalan cerita seperti karakter bijak yang bentuk karakternya dapat disesuaikan dengan ceritanya.

Dalam mendesain karakter juga terdapat teorinya tersendiri, hal ini dapat dalam merancang desain karakter maupun hewan. Desain karakter terdapat bentuk tertentu yang dari bentuk tersebut terdapat fungsinya masing-masing untuk menciptakan desain karakter yang lebih mengesankan dari luar watak karakternya menurut Bryan Tillman (2011). Beberapa bentuk karakter yang dimaksud seperti:

1. Persegi

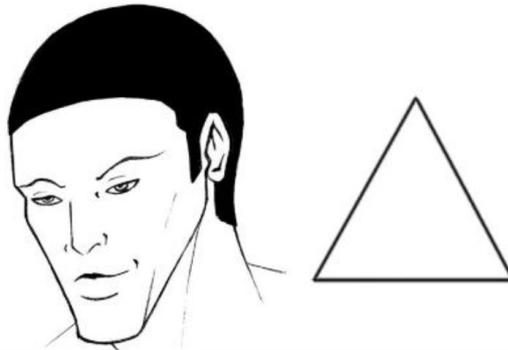
Dari karakter yang memiliki bentuk wajah persegi memiliki kesan karakter yang stabil, dapat dipercaya, maskulin, jujur, dan aman.



Gambar 2.7 Bentuk Persegi Dalam Desain Karakter
Sumber: Bryan Tillman (2011)

2. Segitiga

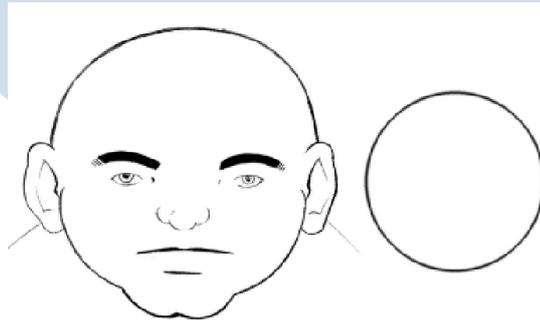
Dari karakter yang memiliki bentuk wajah segitiga memiliki kesan karakter yang agresif, berenergi, licik, banyak aksi, dan pembuat konflik.



Gambar 2.8 Bentuk Segitiga Dalam Desain Karakter
Sumber: Bryan Tillman (2011)

3. Lingkaran

Dari karakter yang memiliki bentuk wajah lingkaran memiliki kesan karakter yang melengkapi, menjadi pelindung, kekanak-kanakan, anggun, dan suka kesatuan.

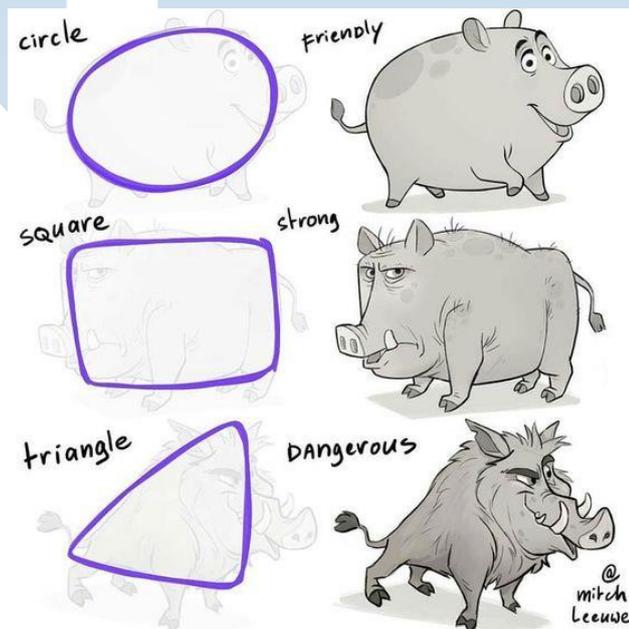


Gambar 2.9 Bentuk Lingkaran Dalam Desain Karakter
Sumber: Bryan Tillman (2011)

Dengan menggambarkan bentuk fisik karakter yang sesuai dengan watak atau emosinya, pembaca akan lebih adapt merasa adanya ikatan dalam narasi cerita dan karakternya tersebut. Dalam mengilustrasikan karakter pentingnya mengetahui tentang berbagai emosi primer, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Pemberian emosi dari bentuk wajah biasanya dengan mengubah bentuk mulut, alis mata, dan bentuk mata. Contohnya seperti perubahan senyum dari ke atas jadi ke bawah yang menandakan murung dan posisi alis mata miring yang menandakan sedang berpikir. Karakter dalam komik tidak hanya manusia saja tetapi terdapat karakter hewan. Dalam mengilustrasikan hewan sebagai karakter dapat menggunakan bentuk-bentuk yang dapat membantu ilustrasi bentukan karakter hewan. Contohnya seperti dalam membuat ilustrasi kucing lebih baikinya memakai bentuk segitiga sebagai telinganya. Karakter hewan juga dapat diberikan ekspresi emosi supaya pembaca lebih berempati terhadap karakter hewan tersebut.

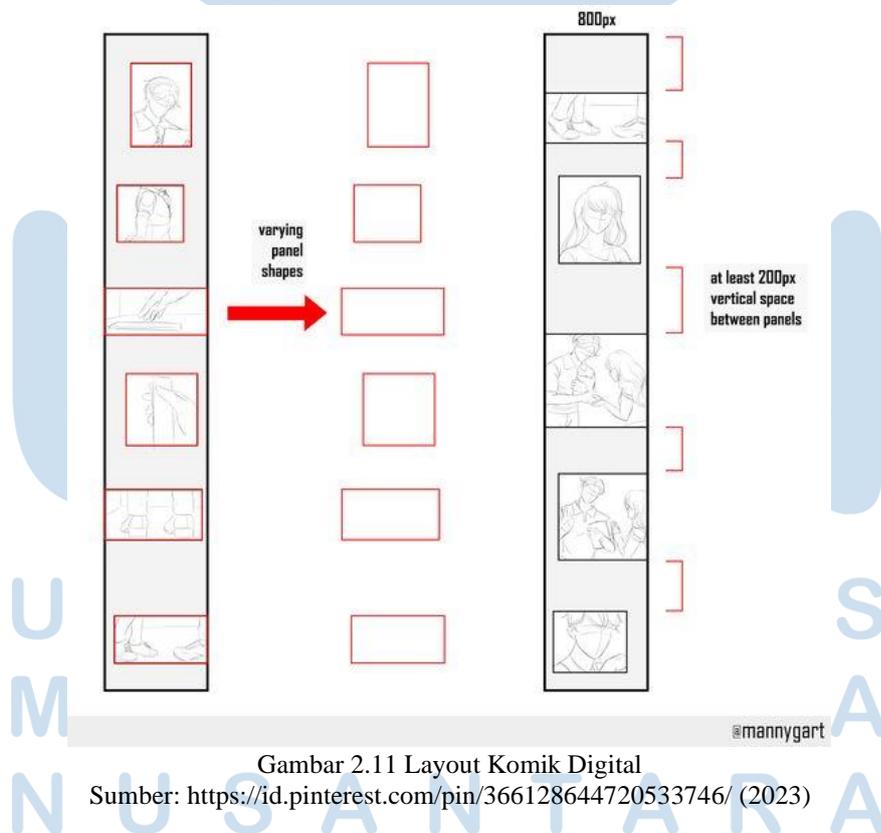


Gambar 2.10 Ilustrasi Hewan Babi Dalam Desain Karakter
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/245446248434827754/> (2020)

Dalam ilustrasi karakter hewan pentingnya memperhatikan bentuk anatomi hewan yang sesuai dengan hewan tersebut. Hal ini dimaksud untuk mempermudah pembaca untuk mengetahui karakter hewan tersebut.

6. Page Layout

Format yang digunakan pada publish komik digital secara online merupakan menggunakan format digital. Page layout dari komik digital sangat berbeda dengan layout kertas komik cetak. Komik digital yang terpaparkan di layar gawai atau komputer mempermudah pembaca untuk membaca isi cerita dari komik tersebut diakrenakan cara membacanya dengan cara gestur geser atau scrolling. Layout dari panel dan balon teks juga disesuaikan dengan kebutuhan arah baca pembaca dalam cerita komik tersebut (Yonkie & Ujianto, 2017).



Gambar 2.11 Layout Komik Digital

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/366128644720533746/> (2023)

Ukuran dari page layout merupakan 1080px untuk panjangnya dan lebarnya disesuaikan dengan panjang dari cerita komik tersebut. Pada setiap panel pastinya memiliki ukuran yang berbeda-beda karena harus disesuaikan dengan kebutuhan dari cerita dalam komiknya juga.

7. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi dalam sebuah komik merupakan salah satu point terpenting dari komiknya sendiri. Hal ini dikarenakan jika pembaca sudah tertarik dengan gaya nya saja, terdapat kemungkinan besar pembaca akan mengikuti komik dengan gaya kesukaannya. Dalam gaya ilustrasi terdapat tiga gaya aliran atau gaya gambar dalam membuat suatu komik menurut M. S. Gumelar, yaitu:

1. Gaya Kartun

Gaya gambar dengan gaya kartun mempunyai ciri khas yang simple, menggemaskan, dan minim seperti animasi gaya kartun.



Gambar 2.12 Gaya Kartun

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/631278072786246429/> (2017)

2. Gaya Semi Kartun

Gaya gambar dengan gaya semi kartun mempunyai ciri khas yang seperti gabungan antara gaya realis dan kartun. Gaya dari karya ini tergantung dengan sudah berapa ahli dari pembuat komiknya tersebut.



Gambar 2.13 Gaya Semi Kartun

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/4362930880403998/> (2020)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Gaya Realistis

Gaya gambar dengan gaya realistis mempunyai ciri khas yang hasilnya berdasarkan seperti apa yang sesuai realita dengan anatomi, proporsi tubuh, muka atau wajah, dan ras manusia.



Gambar 2.14 Gaya Realistis

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/68745856237/> (2015)

Dari tiga gaya ilustrasi diatas yang paling banyak ditemukan pada komik merupakan gaya ilustrasi kartun dan gaya semi kartun. Tetapi dengan adanya tiga gaya ilustrasi pastinya terdapat perbedaan jenis-jenis komik yang paling selarasnya sesuai dengan pembuat komik tersebut.

2.2 Teori Perkembangan Remaja

Dalam perkembangan remaja terdapat perubahan volume dalam otak yang signifikan dan dari cara berpikir yang sudah berkembang menurut Sara Johnson (2009) dari Johns Hopkins Bloomberg *School of Public Health*. Dengan pola berpikir yang baru para remaja menjadi mempunyai kemampuan yang meningkat dan pola frekuensi kinerjanya menjadi lebih tinggi. Meskipun kemampuan bernalar atau berpikirnya sudah meningkat, para remaja masih lebih memakai emosi untuk berperilaku. Menurut Hurlock (2003), kelompok remaja pertengahan yang berusia 15-18 tahun juga menjadi pribadi yang sedang berada di masa inginnya mengerti akan diri sendiri dan dimengerti oleh sekitar lingkungannya. Dengan sedang pada masa mencari identitas diri sendiri maka mereka lebih berkembang pada emosinya dan lebih ingin mengerti terhadap diri sendiri.

2.3 Shio

Dalam kebudayaan Cina, cara perhitungan waktu disebut sebagai shio. Kalender Cina menurut Nio (1961) memakai penghitungan waktu yang satu siklus utuhnya berlangsung selama 60 tahun (hlm. 191). Dari siklus tersebut terdapat garis besarnya menjadi 12 simbol Binatang dengan tiap Binatang mempunyai 5 elemen. Dua belas binatang ini mempunyai urutan, yaitu tikus, kerbau, harimau, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, ayam, anjing dan babi. Terdapat 5 elemen pada tiap Binatang tersebut yaitu air, kayu, tanah, api, dan logam. Biasanya orang mempercayai sebatas Binatang apa saja yang didapatkan oleh orang tersebut, tidak sampai elemen nya juga.

Dalam shio, kita bisa menjabarkan atau mengetahui sifat atau karakter seseorang menurut Hale (2013, hlm. 16). Dari hal tersebut kita juga dapat melihat kecocokan ataupun ketidakcocokan diri dengan orang lain. Shio dilihat dari waktu kelahiran seseorang dalam tahunnya. Dari waktu tersebut bisa menjadi dasar mengetahui watak dan karakter orang tersebut. Dari tahun lahiran seseorang tersebut bisa juga mengetahui Nasib baik dan buruknya maupun takdir dari orang tersebut. Dalam kepercayaan budaya di masyarakat Tionghoa, Nasib itu sudah

ditentukan atau ada garisnya sendiri dari tahun, bulan, hari, dan jam orang tersebut dilahirkan. Mengenai nasib ini tidak dapat dihindari tetapi juga bisa diusahakan supaya orang tersebut mengurangi keadaan nasib buruknya. Pada masyarakat Tionghoa dipercayai bahwa dalam kehidupan terdapat medan perang yang dimenangkan dengan tanda-tanda tentang seseorang berhasil mendapat prestasi dan memiliki kesuksesan dan kegagalan dalam kehidupannya menurut Gondomono (2013, hlm, 284-285).

2.3.1 Legenda Shio

Pada buku “Kisah Dua Belas Shio” oleh Jin Bo (2018), diceritakan legenda shio dengan asal usul 12 shio dan pada binatang yang dipilih oleh kaisar untuk melambangkan nama tahun. Di dalam legenda tersebut diceritakan pada awal mula nya dua belas hewan shio itu diadakannya oleh kaisar langit untuk pemilihan dua belas lambing shio.

Mendengar hal tersebut, semua binatang di bumi menjadi sangat bersemangat untuk mengikutinya dan bersiap-siap segera. Dari binatang-binatang tersebut terdapat persahabatan antar Kucing dan Tikus. Kucing meminta bantuan kepada Tikus untuk membangunkannya di pagi hari supaya bisa bangun pagi karena Kucing suka tidur larut malam. Menjadi sahabat Kucing, Tikus tentunya meyakini Kucing untuk membangunkannya di pagi hari. Pada keesokan hari ketika matahari sudah bersinar, Tikus melihat Kucing yang sedang tertidur pulas dan meninggalkannya untuk pergi ke Langit, tempat pemilihan shionya.

Sudah tiba di Langit, Kaisar Langit sudah memilih kandidat hewan-hewan dari bumi untuk menjadi calon dua belas lambing shio. Kandidat-kandidatnya merupakan Kerbau, Kuda, Anjing, Kambing, Kelinci, Babi, Naga, Ular, Macan, Monyet, Ayam, dan Tikus. Namun pada pemilihan dua belas lambing shio ini tidak ada satu pun hewan yang ingin mengalah. Semua hewannya ingin menjadi urutan pertama dan terus berdebat tidak ada mengalah. Dari keributan tersebut akhirnya Kaisar Langit menentukan hewan pertama merupakan Kerbau. Dipilihnya Kerbau karena badannya yang paling

besar dibandingkan dengan yang lain dan yang lain pun menyetujuinya. Setelah pernyataan tersebut, Tikus ikut mengujar bahwa ia memiliki badan yang lebih besar dibandingkan dengan Kerbau. Menderngarkan pernyataan tersebut, Monyet dan Kuda menyahut bahwa Tikus membual dan akhirnya Tikus membuktikannya dengan terjun ke bumi. Pada saat Kerbau dilihat oleh Masyarakat, orang-orang hanya mengucap oh seekor Kerbau. Tetapi pada saat Tikus naik ke atas Kerbau, orang-orang menjadi berseru Tikus besar. Karena kejadian tersebut Kaisar Langit jadi menempatkan Tikus menjadi urutan yang pertama setelah Kerbau yang kedua.

Pada saat bersamaan Macan juga berdiri dan memberikan pernyataannya merupakan banyak orang di bumi memanggilnya Raja Gunung. Kaisar Langit pun menyetujuinya karena sudah mendengar banyak dari ketenarannya di bumi. Macan pada akhirnya menjadi urutan yang ketiga. Mendengar si Macan mendapatkan urutan yang ketiga, Naga langsung berkata kepada Kaisar Langit bahwa orang-orang di bumi juga sudah mengetahui kehebatannya dengan bisa menurunkan hujan sesuai keinginan Naga. Tiba-tiba Kelinci memotong pembicaraan mereka dengan mengatakan bahwa Kelinci memiliki umur yang tertua atau lebih senior dibandingkan dengan Naga. Jadi seharusnya Kelinci duluan urutannya daripada Naga. Maka karena itu Naga menjadi marah dan mengajak Kelinci untuk bertanding ke pintu langit Selatan. Lalu yang menang akan mendapatkan urutan berikutnya. Pada akhirnya Naga langsung terbang ke pintu langit Selatan. Tetapi pada saat naga Kembali, Kelinci sudah disana terlebih dahulu dan akhirnya Kaisar menentukan Kelinci menjadi urutan keempat dan Naga kelima. Sebenarnya Naga masih belum percaya mengenai Kelinci bisa lebih cepat dibandingkan Naga yang bisa terbang di langit. Tetapi yang sebenarnya terjadi merupakan Kelinci mengelabui Naga dan menjadi pemenang pertama. Tetapi Naga juga masih tetap mempunyai gelar raja karena ia di langit menguasai awan dan hujan. Dan di bumi, ia menguasai sungai dan laut. Setelah melihat Naga diurutan kelima, Ular pun tidak mau ketinggalan dan mengatakan ke Kaisar Langit bahwa di bumi ia sering dijuluki sebagai naga

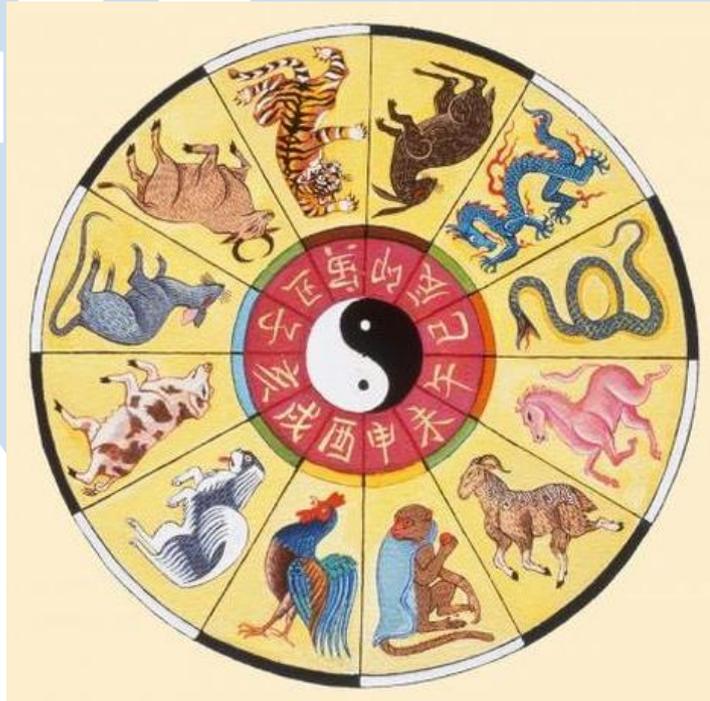
kecil. Mendengar pernyataan tersebut lalu Kaisar langit menyetujuinya dan menempatkan Ular sebagai urutan keenam. Pada saat itu juga, Kuda langsung menyatakan ke Kaisar Langit bahwa manusia di bumi membutuhkan Kuda untuk bekerja menarik gerobak dan Kuda bisa berlari hingga ribuan mil dalam satu hari. Tanpa berpikir panjang, Kaisar Langit pun menyetujui Kuda dan menempatkannya di urutan ketujuh. Sehabis itu terdapat Kambing yang mengucapkan bahwa ia memiliki janggut yang lebat dan seharusnya Kambing menjadi urutan berikutnya. Kaisar Langit pun menyetujuinya dan Kambing menjadi urutan kedelapan.

Monyet menjadi habis kesabaran dan berkata ke Kaisar Langit bahwa ia mempunyai keahlian khusus yaitu memanjat pohon dan meminta untuk tidak di urutan belakang. Kaisar Langit pun menyetujui permintaan Monyet jadi urutan kesembilan. Ayam pun ikut berseru bahwa ia seharusnya menjadi urutan yang di depan karena ia setiap pagi membangunkan orang-orang dari tidur untuk memulai aktivitas, tetapi Kaisar Langit tidak bisa mengubah urutan yang sudah ditentukan. Jadinya Ayam menjadi urutan kesepuluh. Kedua terakhir merupakan Anjing dan Babi. Anjing sudah menggonggong dengan amarahnya bahwa ini semua tidak adil dan pada akhirnya Kaisar Langit menempatkan Anjing ke urutan kesebelas. Pada akhirnya Babi menjadi diurutkan dalam lambing shio yang terakhir atau keduabelas. Babi pun tidak bisa berkata apa-apa dan bersungut-sungut sendiri.

Setelah selesainya pemilihan urutan dari dua belas lambing shio, akhirnya Kucing terbangun dari tidurnya dan langsung mendatangi Tikus. Kucing menanyakan mengenai pemilihan dua belas lambing shio sudah dimulai apa belum. Tikus pun menjawab bahwa sudah selesai pemilihannya dan dia termasuk dalam urutan yang pertama sambil menertawai Kucing. Karena ini Kucing menjadi kesal dan ingin memakan Tikus. Semenjak kejadian ini, Persahabatan Kucing dan Tikus menjadi hancur dan mulai menjadi musuh bebuyutan.

2.3.2 Sifat Karakter Shio

Dalam budaya Tionghoa, Shio terdapat dari 12 hewan yang berbeda-beda. Hewan-hewan tersebut berasal dari bumi. Gambaran dari berbagai jenis hewan tersebut tertera pada gambar dibawah.



Gambar 2.15 Dua Belas Shio

Sumber: <https://www.sonora.id/read/421842026/ramalan-shio-hari-ini-shio-ayam-waktunya-menambah-jaringan-bisnis> (2019)

Menurut Hale (2013, hlm 18-21), dalam penjabaran sifat atau karakteristik dari masing-masing shio secara garis besar merupakan sebagai berikut:

1. Tikus

Seseorang yang mempunyai shio tikus biasanya memiliki sifat yang oportunistis. Hal ini dikarenakan biasanya mereka menginginkan hal yang terdapat timbal baliknya. Walaupun begitu, orang yang shio tikus biasanya juga pelit. Mereka suka mengumpulkan segala hal yang banyak tetapi tidak menyukai memberikannya kepada orang lain.

Orang yang memiliki shio tikus menghargai kehidupannya. Mereka tidak akan mengorbankan kehidupannya demi diri sendiri atau demi ke egoisannya.

2. Kerbau

Seseorang yang mempunyai shio kerbau biasa memiliki sifat yang keras kepala. Karena ini mereka giat untuk bisa mencapai tujuan mereka masing-masing tanpa mudah berbelok. Mereka mempunyai sifat yang sabar dan dedikasi yang kuat untuk segala hal. Seseorang yang mempunyai shio kerbau juga biasanya dapat dipercayai dalam hubungan urusan keluarga maupun dalam pekerjaannya.

3. Macan

Seseorang yang memiliki shio macan mempunyai kepribadian yang penuh energi. Mereka yang shio macan menyukai kedinamisan dalam hidupnya. Mereka juga membutuhkan lingkungan yang supportive terhadap dirinya supaya jika terdapat hal yang tidak diinginkan, lingkungannya bisa menyemangati dia atau mendorong dia balik ke jalan yang benar. Orang yang shio macan juga memiliki sifat yang hangat tetapi jika terdapat situasi yang mendesak, mereka tetap siaga dan siap menyerang.

4. Kelinci

Seseorang yang memiliki shio kelinci memiliki kemampuan sosial yang baik. Bisa dilihat dengan cara shio kelinci berteman atau membuat koneksi. Seseorang yang shio kelinci tidak suka berargumen, biasanya mereka mencoba untuk menghindari konflik. Mereka juga punya pemikiran yang realistis mengenai kehidupan. Tetapi biasanya orang lain melihat mereka seperti suka berimajinasi. Orang yang mempunyai shio kelinci juga kurang menyukai menjadi pusat perhatian.

5. Naga

Seseorang yang mempunyai shio naga biasanya terlahir sebagai pemimpin. Mereka menyukai jadi pusat perhatian diantara orang lain. Mereka juga biasanya individualis dan suka membuat peraturannya sendiri. Karena ini biasanya orang yang mempunyai shio naga kurang dapat memahami keadaan orang lain. Juga biasanya orang yang mempunyai shio naga dapat dipercaya, memiliki sifat royal dan setia. Dia juga mudah melupakan masalah dengan orang lain jika sudah diselesaikan.

6. Ular

Seseorang yang mempunyai shio ular biasanya memiliki kepribadian yang individualis dan lebih memilih untuk bekerja sendiri. Mereka juga tipe orang yang sangat sabar dalam menunggu berkat-berkat untuk pribadinya. Mereka juga suka memberikan penuntutan terhadap pasangannya. Mereka tipe orang yang tidak bisa melupakan kesalahan orang lain atau dalam artian kadang mereka tetap melihat orang tersebut pernah berbuat tidak adil bagi mereka. Orang shio ular juga dapat membaca perilaku atau gerak gerik seseorang jadi biasanya bisa menyerang balik dengan keadaan yang tepat.

7. Kuda

Seseorang yang mempunyai shio kuda biasanya mempunyai kepribadian yang energinya berlimpah atau semangat. Dia biasanya memiliki sifat kerja keras terhadap apapun yang dijalani, mau dari kerjaan, pasangan, apapun yang harus dicapai pasti diusahakan keras supaya pasti terjadi. Orang yang shio kuda juga dapat membaca suasana atau menyimpulkan suatu keadaan di lingkungannya. Mereka juga dapat bekerja dengan cepat. Tetapi mereka juga kadang tidak sabaran atau tingkat kesabarannya setebal selembar tisu. Mereka juga kalau emosi dapat meledak-ledak atau banyak kekacauan.

8. Kambing

Seseorang yang mempunyai shio kambing biasanya memiliki kepribadian yang mengagungkan kedamaian dan tidak menyukai konflik atau kekacauan. Mereka mempunyai kehidupan sosial yang baik karena shio kambing dengan senang hati suka melayani orang lain sehingga dihargai oleh sekitarnya. Mereka tidak menyukai kritik tetapi shio kambing juga tidak bisa memaksakan kehendak atau keputusannya juga kecuali hal tersebut sangat diyakinkan oleh mereka.

9. Monyet

Seseorang yang mempunyai shio monyet biasanya memiliki kecerdasan yang tinggi, karena ini biasanya mereka mengetahui cara menyelesaikan masalah dan membawanya sampai tujuan yang benar atau sesuai. Mereka juga biasanya bisa mengajak orang lain untuk mengikuti sebuah proyek tetapi jika orang tersebut tidak mengingikan apa-apa yang berhubungan dengan proyek tersebut, orang yang shio monyet akan meninggalkan orang tersebut. Orang yang shio monyet juga menyukai tantangan baru dalam hidupnya supaya tidak datar-datar saja.

10. Ayam

Seseorang yang memiliki shio ayam biasanya suka dengan perasaan menjadi pusat perhatian, hal ini dikarenakan mereka mempunyai kepribadian yang percaya diri dan sering bersikeras terhadap seluruh keyakinannya. Mereka sering sekali memakai keyakinannya untuk memenangkan seluruh perdebatan atau argumen yang dihadapinya. Mereka juga biasanya perfeksionis dan jarang sekali mendengarkan kritik dari orang lain mengenai dirinya sendiri. Untuk meraih hari seorang shio ayam mudah, hanya saja harus membanjirkan dia dengan pujian yang relate dengan orang tersebut.

11. Anjing

Seseorang yang mempunyai shio anjing biasanya tipikal orang yang dapat dipercayai karena mereka mempunyai kepribadian yang loyal. Mereka juga selalu mencoba membantu lingkungannya dalam menyelesaikan suatu masalah. Tetapi biasanya mereka juga sangat menyukai kenikamatan hidup jadi tidak terlalu harus berusaha keras 24 jam. Mereka yang shio anjing juga penyabar dan biasanya memiliki sifat sering khawatir dan pesimis.

12. Babi

Seseorang yang mempunyai shio babi biasanya menjunjung tinggi kenyamanan dalam hidupnya. Mereka juga suka mengajak orang-orang disekitarnya untuk lebih bersantai dalam kehidupan. Hal ini menyebabkan orang yang mempunyai shio babi disukai dengan orang sekitarnya. Mereka juga tidak suka dengan konflik jadi biasanya selalu menghindar jika terdapatnya perdebatan atau kekacauan. Mereka juga suka melihat sisi positif dari orang lain atau mempunyai sifat optimistik.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA