



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

Komik menurut Scout McCloud merupakan sebuah wadah seni yang mengandung berbagai ide dan gambar yang saling berurutan (McCloud, 2005). Sedangkan menurut Robert C. Harvey dalam bukunya yang berjudul *The Art of The Comic Book*, komik dimengerti sebagai suatu cerita yang disampaikan dalam urutan gambar, dengan dialog yang tergabung pada gambar dalam bentuk balon pembicaraan (Harvey, 1996). Kata “komik” sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu “*comic*”, di mana memiliki arti “lucu” atau “lelucon”. Memang mulanya pembuatan komik ditujukan pada gambar-gambar yang menceritakan hal-hal lucu.

Pada awal tahun 1895 hingga 1898, komik pertama “*The Yellow Kid*” diletakkan di koran dalam bentuk komik pendek. Seiring perkembangannya, komik tidak lagi dibuat pendek dan genre yang diangkat tidak lagi cenderung kepada hal-hal lucu tetapi merambah ke genre lainnya, mulai dari aksi seperti *The Adventures of Tintin* (1920), lalu merambah ke fiksi ilmiah seperti *Planet Comics* (1930), sampai horor yaitu *Tales From The Crypt* (1940). Selain itu segmentasi yang tadinya dikhususkan untuk anak-anak, berkembang menjadi bacaan untuk segmentasi remaja dan dewasa.

Tidak hanya itu, setelah Perang Dunia II, Jepang yang beranjak ke era modernisasi juga ikut membuat komik yang dikenal dengan istilah *manga*. Salah

satu karya muncul saat itu dan menjadi karya yang sangat terkenal dan diakui oleh dunia adalah Astro Boy oleh Osamu Tezuka.

2.1.1. Komik sebagai Bentuk Bacaan

Komik pada dasarnya mengkomunikasikan suatu pesan yang bergantung pada pengalaman visual umum yang dialami oleh komikus dan juga pembaca. Hal itu sama dengan menyederhanakan sebuah pesan yang awalnya terdiri dari beberapa kalimat menjadi sebuah gambar yang di mana telah merepresentasikan pesan tersebut. Selain itu, komik juga dapat disebut sebagai bentuk bacaan yang di mana memberikan pemahaman yang lebih luas dibandingkan hanya sekedar membaca teks.

Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics & Sequential Art*, mengatakan bahwa sejak dahulu konsep belajar membaca cenderung berkaitan dengan belajar membaca tulisan yang di mana membutuhkan ketelitian dalam pemahamannya. Sedangkan hasil penelitian terakhir menunjukkan bahwa pembacaan tulisan hanya merupakan salah satu bagian dari begitu banyak kemampuan manusia yang terdiri dari penguraian simbol, peringkasan berbagai informasi dan organisasi. Meskipun begitu, membaca merupakan salah satu bentuk manifestasi dari menginterpretasikan informasi. Sejatinya, tidak hanya membaca teks saja melainkan juga membaca gambar, diagram, peta, not balok dalam musik, dan lain sebagainya.

Dimasa ini, komik strip yang biasa diletakkan di lembar koran dan buku komik semakin terlihat nyata dari segi ilustrasinya dan memiliki kualitas yang lebih bagus dari segi produksinya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya buku

komik yang dikemas menggunakan warna yang bertujuan untuk menarik perhatian pembaca masa kini. Namun tidak sedikit juga buku komik yang dicetak secara hitam putih bagi pembaca yang masih lebih terbiasa dengan komik hitam putih. Hingga kini, komik terus berkembang menjadi salah satu bentuk bacaan yang diakui keberadaannya (Eisner, 2008) .

2.1.2. Jenis-jenis Komik

Menurut Will Eisner, berdasarkan bentuk dan kegunaan komik dibagi menjadi dua bagian, yaitu untuk instruksi dan hiburan. Berikut ini merupakan jenis-jenis komik yang ada:

1. Entertainment Comics

Komik yang bertujuan untuk menghibur dan juga menyampaikan emosi kepada para pembaca.

2. The Graphic Novel

Komik dengan jenis novel grafis merupakan komik yang menceritakan tentang kehidupan seseorang baik fiksi maupun non fiksi. Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya.

3. Technical Instructional Comics

Komik instruksi teknik adalah untuk mengajarkan suatu hal yang bersifat teknis secara spesifik.

4. Attitudinal Instruction Comics

Komik instruksi lainnya yang membahas tentang sikap yang harus diutamakan dalam suatu pekerjaan.

5. *Storyboards*

Storyboards merupakan komik yang dibuat untuk keperluan penentuan konsep alur cerita dari pembuatan *film* atau fotografi. Jenis ini berbeda dari komik biasa yang menggunakan balon dan panel. Dalam prakteknya, jenis ini memberikan gambaran tentang *angle* dan pencahayaan.

2.1.3. Komposisi Komik

Pembuatan komik tidak terlepas dari komposisi berbagai hal penting dalam panel-panel yang ada untuk dapat mengarahkan mata pembaca. Hal ini dijabarkan dalam enam bagian (Duggan, 2008), yaitu:

1. Komposisi garis



Gambar 2.1. Contoh Komposisi garis

(sumber: Web Comics for Teens/Michael Duggan/2008)

Pembaca dapat diarahkan dalam komposisi garis – garis singgung seperti lengang, furnitur, dinding dan sebagainya.

2. Hiatus

Adanya jarak atau ruang kosong diantara objek utama dan juga pemberian ketebalan pada objek utama sehingga menjadikannya sebagai *point of interest*.

3. Kontras

Perhatian pembaca dapat diarahkan melalui pemberian warna yang berbeda dari panel satu dan yang lainnya.

4. Sudut Pandang

Permainan perspektif gambar sangat berpengaruh besar untuk menimbulkan kesan dramatis pada sebuah adegan biasa. Penerapan sudut mata biasa menggunakan metode *bird's eye view*, *mouse eye view* atau hal lainnya. Hal tersebut mempengaruhi bagaimana pembaca menginterpretasikan sebuah adegan dalam sebuah panel.

5. Cahaya dan Bayangan

Bagian ini merupakan efek spesial dalam sebuah komik yang dapat mengembangkan sebuah gambar dan juga dapat mengarahkan mata pembaca.

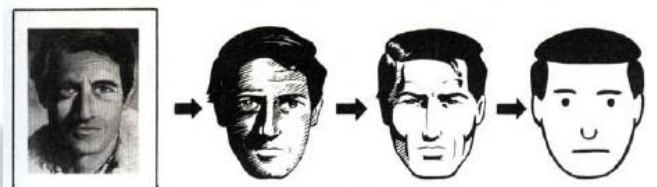
6. Warna

Berdasarkan color wheel, terdapat dua bagian warna yaitu warna primer dan sekunder. Warna-warna tersebut kemudian terbagi lagi dalam pengaplikasiannya untuk mendukung adegan-adegan komik yaitu *cool colors* dan *warm colors*. *Cool colors* biasa merepresentasikan situasi yang

tenang sedangkan menggunakan warm colors dapat menimbulkan berbagai macam emosi yang menggebu-gebu.

2.1.4. Bahasa Komik

Komik pada dasarnya lebih banyak menggunakan ikon atau gambar untuk menyampaikan sebuah konsep, ide dan filosofi. Penggunaan ikon atau gambar ini sudah digunakan sejak lama. Salah satunya adalah huruf-huruf atau angka-angka yang dulu kita gunakan hingga sekarang termasuk ke dalam kategori *non pictorials icon*. Di mana memiliki arti yang tetap dan bentuknya tidak ada sangkut paut dengan bentuknya. Sedangkan penyampaian menggunakan ikon gambar memiliki bermacam-macam makna dan berbagai bentuk tergantung dari wujudnya di dalam dunia nyata.



Gambar 2.2. Contoh Ikon Gambar

(sumber: Understanding Comics/Scout McCloud/2005)

Pada contoh ikon gambar diatas, wajah pria tersebut disederhanakan menjadi beberapa ikon-ikon yang mengacu pada bentuk asli wajahnya. Penyederhanaan tersebut tidak hanya menghilangkan beberapa bagian tetapi juga memfokuskan kepada detail yang diperlukan. Dengan begitu McCloud menyimpulkan bahwa semakin sederhana kartun yang kita buat maka semakin memperkuat penyampaian cerita (McCloud, 2005).

2.1.5. Transisi Antar Panel

Dalam komik, proses penyampaian cerita tidak terlepas dari pengaturan potongan adegan setiap panelnya yang saling menyambung satu sama lain. Hal itu diatur dalam beberapa teori yang mendasari peralihan antar panel agar terlihat seirama dan mudah terbaca (McCloud, 2005). Berikut ini adalah penjabaran teori tersebut:

1. Waktu ke Waktu



Gambar 2.3. Waktu ke Waktu

(sumber: Understanding Comics/Scout McCloud/2005)

Peralihan panel antar panel ini hanya terjadi dalam hitungan detik saja dan memberi kesan gerak lambat yang membuat setiap adegan per detiknya menjadi penting untuk disimak. Penggunaan transisi ini berguna untuk memperlambat laju cerita dalam komik dan memberi kesempatan pembaca untuk bernafas sejenak.

2. Aksi ke Aksi



Gambar 2.4. Aksi ke aksi

(sumber: Understanding Comics/Scout McCloud/2005)

Transisi ini seringkali ditemukan dalam komik. Hal ini terjadi dikarenakan banyak komikus menggunakan *closure* untuk menunjukkan aksi yang dilakukan karakter namun tidak selambat waktu ke waktu. Dengan transisi ini, panel pertama biasa menggambarkan tindakan awal yang kemudian diakhiri pada panel terakhir.

3. Subyek ke subyek



Gambar 2.5. Subyek ke subyek

(sumber: Understanding Comics/Scout McCloud/2005)

Dalam sebuah adegan yang sama, terjadi peralihan dari subyek karakter yang satu ke subyek karakter yang lain. Subyek ke subyek ini sangat sering juga dipakai oleh para komikus Jepang.

4. Adegan ke adegan



Gambar 2.7. Adegan ke adegan

(sumber: Understanding Comics/Scout McCloud/2005)

Tidak seperti ketiga teori transisi sebelumnya, adegan ke adegan ini terjadi dalam lompatan waktu yang jauh, atau ruang dengan sedikit atau tanpa adanya penjelasan mengenai apa yang terjadi diantaranya. Penggunaan teori ini digunakan komikus untuk mempersingkat waktu dengan beberapa saat pada saat yang bersamaan.

5. Aspek ke aspek



Gambar 2.8. Aspek ke aspek

(sumber: Understanding Comics/Scout McCloud/2005)

Pada teori yang kelima ini sama sekali tidak berhubungan dengan waktu. Hal ini berguna sebagai mata untuk melihat sekeliling dan memahami apa yang terjadi. Teori ini biasa digunakan para komikus Jepang untuk membangun suasana hati dan emosi dari pembaca. Sedangkan komikus barat kurang menggunakan teori ini dikarenakan adanya batas jumlah halaman.

6. *Non-Sequitur*



Gambar 2.9. *Non-Sequitur*

(sumber: *Understanding Comics*/Scout McCloud/2005)

Teori terakhir transisi panel ini merupakan penempatan dua panel yang sama sekali tidak berhubungan. Menurut McCloud, teori ini penting untuk menggambarkan hal-hal yang penting untuk diingat para pembaca. Tanpa adanya penjelasan maka komikus seolah-olah mengajak pembaca untuk mencari penjelasan sendiri.

2.1.6. **Desain Karakter**

Menurut Michael Duggan dalam bukunya yang berjudul *Web Comics for Teens*, terdapat beberapa tiga aspek penting yang harus dijabarkan dalam pembuatan desain karakter, yaitu:

1. Asal Usul

Dalam pembangunan karakter komik pada suatu cerita sangat penting untuk mengetahui darimana ia berasal dan bagaimana ia dapat berada di dalam situasi yang ada dalam cerita tersebut.

2. Motivasi

Penjelasan karakter ini berhubungan dengan tindakan dan keputusan yang diambil dalam cerita tersebut. Contohnya seperti karakter Batman yang termotivasi untuk membela kebenaran akibat pembunuhan kedua orangtuanya yang membuatnya tidak dapat mengandalkan polisi.

3. Kepribadian

Aspek ini penting untuk mendasari ekspresi, tindakan, kebiasaan dan dialog sebuah karakter. Biasa pada awalnya karakter akan memiliki empat kepribadian utama yang diceritakan dalam komik. Namun dalam perkembangan cerita dapat juga memunculkan sifat-sifat lainnya setelah karakter tersebut berada dalam situasi yang fatal atau bahagia.

2.1.7. Penentuan Elemen Komik

Menurut Scout McCloud dalam bukunya yang berjudul *Making Comics*, dijelaskan beberapa tahapan dalam menentukan elemen-elemen komik yang sesuai untuk pembuatan komik yang efektif. Berikut ini penjabaran penentuan elemen-elemen komik dalam penyusunannya:

1. *Choice of Moment*

Penentuan kejadian yang mana yang dapat dimasukkan kedalam cerita komik dan mana yang dibuang. Pemilihan tersebut berguna untuk menentukan kejadian-kejadian yang paling secara langsung merepresentasikan keadaan yang akan diceritakan.

2. *Choise of Frame*

Tahap ini merupakan tahap menentukan bingkai kejadian mana yang diambil dalam sebuah kejadian penting untuk menunjukkan sesuatu yang lebih *detail*. Selain itu juga berguna untuk memberikan suatu pengalaman dalam suatu proses kejadian. Pemilihan bingkai-bingkai kejadian tersebut sama seperti halnya dalam memilih *angle* kamera yang tepat dalam sebuah *film* atau fotografi.

3. *Choise of Image*

Membuat gambar untuk mengisi *frame* diatas dan menyampaikan cerita kita secara visual. Dalam pembuatan gambar tersebut kita dapat memilih berbagai macam gaya ilustrasi, seperti abstrak, realis, kartun ataupun semi realis tergantung dari cerita itu ditujukan.

4. *Choise of Word*

Suatu kata-kata harus dapat bekerja sama dengan gambar yang telah dibuat sehingga pembaca tidak begitu merasa aneh ketika terjadi percakapan berganti-gantian.

5. *Choice of Flow*

Tahap akhir ini merupakan tahap di mana harus menentukan alur baca komik dari awal hingga akhir untuk menuntun para pembaca.

2.1.8. *Words of Balloons*

Penempatan balon kata dalam gambar merupakan hal yang tidak mudah yang di mana harus terkesan tidak terlihat dan tidak mengganggu proses pembacaan. Sedangkan penggunaan gaya bentuk balon dapat dilakukan tanpa ada batasan

sesuai dengan kebutuhan. Namun kita harus tetap memerhatikan ukuran balon tersebut dan juga mengurangi penempatan emosi karakter yang berlebihan dalam balon kata tersebut.



Gambar 2.10. Kesalahan Penempatan Emosi Dalam Balon Chat
(sumber: Making Comic/Scott Mccloud/2005)

Ukuran balon kata yang terlalu besar dan isi teks yang terlalu banyak membuat hilangnya keseimbangan sehingga pembaca dapat menyadari bahwa mereka sedang menyadari bahwa mereka hanya membaca teks yang bergambar dan bukan sebuah komik. Hal itu mengakibatkan hilangnya rasa tertarik untuk membaca bagian tersebut.

2.1.9. *Storytelling*

Storytelling atau yang berarti bercerita, merupakan sebuah metode yang baik dapat mengembangkan nilai-nilai cerita yang ada. Menurut Wahyudi Siswanto dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Teori Sastra*, terdapat dua nilai yang harus diperhatikan selama melakukan proses cerita. Pertama, nilai personal

yang berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan, memberikan pengalaman dan mengembangkan imajinasi. Sedangkan nilai yang kedua, yaitu nilai edukatif/pembelajaran yang berupa mengembangkan kemampuan bahasa, membantu aspek sosial, emosional, kreativitas dan kognitif.

Tidak hanya itu saja, sebuah penceritaan yang baik harus mampu menjadi alat yang ampuh untuk menyampaikan pelajaran, pesan dan teguran. Cerita tersebut juga tidak dapat lepas dari segi intelek yang di mana memberikan informasi. Melalui hal ini lah, pembaca dapat belajar tentang berbagai hal yang belum pernah dialami atau dijumpainya (Simanjuntak, 2008).

Pembuatan cerita tersebut tidak terlepas dari *plot* atau biasa disebut alur. Alur sendiri merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh pelaku-pelaku cerita. Tahapan peristiwa ini kemudian dibedakan atas pengenalan awal, konflik, krisis, peningkatan konflik, klimaks, peleraian dan penyelesaian. Meskipun demikian tidak semua cerita memiliki tahap tersebut. Hal ini ditentukan oleh pembuat cerita (Waluyo, 2008).

2.1.10. Adaptasi Cerita

Banyak penceritaan yang berasal dari karya sastra. Dalam beberapa hal, adaptasi memerlukan lebih banyak keterampilan dan kreatifitas untuk mengembangkan cerita yang telah ada. Semakin baik sumber karya sastra yang dipakai maka semakin sulit untuk mengadaptasi cerita tersebut. Namun banyak dari hasil cerita adaptasi karya sastra membuat para *audience* merasa tidak puas dan kecewa oleh karena modifikasi yang sangat berbeda dari karya sastra sebelumnya.

Menurut Louis Gianneti dalam bukunya yang berjudul *Understanding Movies*, menyatakan bahwa masalah utama dari karya adaptasi adalah bukan menghasilkan ulang konten yang ada, tetapi dari seberapa dekat karya adaptasi seorang penulis terhadap data mentah yang ada (Gianneti, 2008). Dari hal tersebut kemudian dibagi menjadi tiga jenis adaptasi, yaitu:

1. *Loose*

Pendekatan ini adalah di mana ketika penulis hanya mengambil ide cerita dari sumber karya sastranya, sedangkan situasi atau karakternya dikembangkan sendiri oleh penulis. Contohnya ada pada film *Throne of Blood* (1957).

2. *Faithful*

Pendekatan yang kedua ini adalah di mana penulis berusaha mengadaptasi karya sastra dengan semirip mungkin.

3. *Literal*

Pendekatan ini adalah pendekatan adaptasi dari teks-teks drama. Oleh karena drama memiliki dialog maupun aksi, maka persoalan ruang dan waktu akan menjadi tantangan tersendiri bagi seorang penulis yang akan mengadaptasi teks-teks drama ke dalam cerita. Seorang penulis harus

bekerja memikirkan faktor tersebut dalam proses penggarapan, baik dalam pengambilan gambar di lapangan maupun dalam proses editing.

2.1.11. Pesan Moral

Moral dalam cerita biasa dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis dan dapat diambil atau ditafsirkan melalui cerita yang bersangkutan. Hal ini ditawarkan lewat model kehidupan yang diidealkan dalam cerita tersebut melalui sikap, tingkah laku dan karakter-karakter. Moral dalam karya sastra dianggap sebagai pesan atau amanat yang bahkan merupakan gagasan yang mendasari pembuatan cerita tersebut.

Cerita atau karya sastra biasanya menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan, memperjuangkan hak dan martabat manusia. Dengan demikian, jika dalam sebuah karya ditampilkan sikap dan tingkah laku karakter kurang terpuji, baik antagonis dan protagonist, tidaklah berarti penulis menyarankan kepada pembaca untuk bersikap dan bertindak secara demikian. Sikap dan tingkah laku tokoh tersebut hanyalah model yang kurang baik yang sengaja ditampilkan agar tidak diikuti. Pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah sendiri dari cerita tersebut (Nurgiyantoro, 2007).

2.2. Buku

Seperti dikutip dari (Haslan, 2006), buku merupakan dokumentasi tertua yang dimiliki oleh manusia yang menyimpan pengetahuan, ide dan kepercayaan. Selama 4.000 tahun lamanya, buku mengalami perkembangan yang cukup signifikan yang di mana pada awalnya menggunakan batang pohon, daun palem, kulit hewan hingga kini dicetak secara massal dalam pabrik (hlm. 1). Dalam pengertiannya, buku adalah sebuah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan diikat satu sama lain, yang bertujuan untuk

mengirimkan, mengumumkan, menjabarkan pengetahuan kepada pembaca melintasi ruang dan waktu (hlm. 9).

Banyak orang memprediksi bahwa perkembangan dunia digital dan kemunculan internet sebagai teknologi baru merupakan akhir dari penggunaan buku. Namun berbeda dengan faktanya, para penggemar buku semakin menaikkan penjualan buku semenjak kemunculan internet. Hal ini menunjukkan bahwa buku hingga saat ini masih memiliki kekuatan untuk menyebarluaskan ide yang telah mengubah perjalanan intelektual, kultural dan ekonomi (hlm. 12).

2.2.1. Komponen Desain Buku

Andrea Guan dan Ryzard Bienert dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2013:6) menjelaskan bahwa buku yang memiliki estetika unik merupakan suatu karya seni. Berikut merupakan penjabaran komponen-komponen utama yang harus dimiliki dalam sebuah buku:

1. Cover

Apabila buku diumpamakan sama seperti sebuah produk, maka *cover* memiliki makna yang sama dengan kemasan produk. *Cover* adalah bagian yang paling ekspresif dan juga merupakan suatu kunci keberhasilan dalam sebuah buku.

2. Book Spine

Desain dari tulang buku adalah bagian penting kedua setelah *cover* karena ia menampilkan hampir 90% dari sebuah buku. Umumnya dalam sebuah toko buku, buku tidak dapat di-*display* secara bentuk keseluruhannya namun hanya disisipkan di dalam lemari buku dan hal itulah yang menjadi

tampilan pertama ketika orang melihat sebuah buku. Itulah mengapa desain dari tulang buku begitu penting.

3. *Fly Page*

Bagian ini merupakan halaman pembatas antara *cover* dan isi buku. Biasanya berisi tentang ucapan terimakasih, dan lain-lain.

4. *Contents*

Dalam penentuan isi sebuah buku, peletakan teks dan pemberian warna menjadi sangat penting untuk menarik perhatian pembaca. Selain itu pemberian banyak *space* kosong akan menjadi tempat istirahat mata bagi pembaca.

5. *Layout*

Layout mengacu pada format teks dalam sebuah buku yang di mana diharuskan asli, indah, sederhana dan populer. Semakin baik penataan letak desain maka semakin menarik pula bagi pembaca untuk membaca lebih lanjut buku tersebut dan demikian pula sebaliknya. Dalam *layout*, penambahan elemen-elemen desain seperti warna, garis, atau gambar dapat membangkitkan emosi pembaca.

6. *Copyright Page*

Bagian ini merupakan halaman awal setelah *cover* yang didalamnya berisi judul buku, nama penulis, *editor*, tahun terbit, penerbit dan lokasi penerbit, hingga nomor cetakan buku apabila buku tersebut dicetak ulang.

2.2.2. Proses *Finishing*

Berdasarkan teori yang dikemukakan Gavin Ambrose dan Paul Harris, terdapat beberapa tahapan untuk sentuhan akhir sebuah buku. Berikut ini adalah penjabarannya:

1. *Binding*

Tahapan ini merupakan sebuah proses yang di mana halaman-halaman dari buku tersebut disatukan agar dapat dipublikasikan. Proses ini memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah *perfect bound* yang di mana ujung-ujung dari salah satu sisi kertas ditempelkan kepada *cover* sehingga terbentuklah tulang buku.



Gambar 2.11. Perfect Binding

(sumber: *The Production Manual a Graphic Design Handbook*/Gavin Ambrose dan Paul Harris/2008)

Selain itu ada juga yang menggunakan *saddle stitch*. Binding ini menggunakan staples pada ujung sisi-sisinya untuk mengaitkan halaman-

halaman yang ada.

2. *Special Techniques*

Berbagai teknik seperti pencetakan khusus, *emboss* atau *deboss*, dan metode pengguntingan sehingga memberikan nilai tambah dalam desain.

3. *Laminates and Varnishes*

Setelah melalui proses *printing*, sebuah cetakan dapat diberi laminating dan pernis untuk memberikan sentuhan akhir pada permukaan ketika disentuh.

2.3. Sejarah

Sejarah dalam pengertiannya merupakan rentetan kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar kita yang saling berhubungan dan tidak terlepas dari hal-hal yang berhubungan dengan suatu bangsa, kemanusiaan, dan benda. Setiap kejadian atau peristiwa yang ada, pada dasarnya merupakan kegiatan manusia. Hal ini memberikan perubahan tentang pola pikir manusia.

Secara garis besar, manusia menyelidiki kenyataan kemanusiaan yang terus berubah. Hasil penyelidikan tersebut dihimpun menjadi suatu cerita yang merupakan bagian dari sejarah. Sejarah sebagai cerita adalah ciptaan manusia dan bukan merupakan sesuatu yang timbul atau terjadi di luar usaha manusia, seperti gunung meletus, air bah, angin tofan dan sebagainya. Pada kesimpulannya, sejarah merupakan hasil perbuatan manusia (Ali, 2005).

2.3.1. Identitas Nasional dan Nasionalisme

Eksistensi suatu negara memerlukan sebuah identitas nasional sebagai pembeda berdasarkan keunikan, sifat, ciri-ciri serta karakter dari bangsa tersebut. Identitas nasional dan kepribadian nasional tidak dapat dipisahkan. Hal ini ditentukan oleh proses bagaimana bangsa tersebut terbentuk secara historis.

Proses tersebut tidak terlepas dari rasa nasionalis yang muncul dari setiap individu. Dalam pengertiannya nasionalisme merupakan paham kebangsaan yang timbul dari adanya persamaan nasib dan sejarah, serta kepentingan untuk hidup bersama sebagai suatu bangsa yang merdeka dan berdaulat. Oleh karena itu nasionalisme sering dipandang menjadi ideologi pemersatu bangsa.

Nasionalisme ditandai dengan adanya patriotisme. Patriotisme sendiri merupakan suatu ajaran tentang berjiwa dan bersemangat memperjuangkan tanah air yang dicintainya. Seseorang yang memiliki rasa patriotisme dinamakan seorang patriot. Patriot inilah dalam campur tangannya selama perjuangan membela tanah air diberi nama pahlawan (Sinamo, 2012).

2.3.2. Pahlawan Nasional

Seperti dikutip dari website resmi kementerian sosial, pahlawan nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan Negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia.

Tindak kepahlawanan tersebut harus dapat dikenang dan diteladani oleh setiap masyarakat, tidak hanya sementara namun hingga sepanjang masa. Selain itu, seorang pahlawan nasional juga harus memiliki nilai-nilai kepahlawanan yang merupakan suatu sikap dan perilaku perjuangan yang mempunyai mutu dan jasa

pengabdian serta pengorbanan terhadap bangsa dan negara (<http://www.kemosos.go.id/modules.php?name=Pahlawan> : 21 Maret 2017, 16:55).

2.3.3. Jenis Gelar, Tanda Jasa dan Tanda Kehormatan

Berdasarkan Undang Undang yang berlaku No 20 tahun 2009 mengatakan bahwa hanya terdapat satu gelar yaitu pahlawan nasional. Dalam pemberiannya dapat disertai dengan pemberian tanda jasa dan tanda kehormatan. Tanda jasa ini diberikan berupa medali yang terdiri dari Medali Kepeloporan, Medali Kejayaan dan Medali Perdamaian. Sedangkan tanda kehormatan diberikan berupa bintang, satyalencana dan samkaryanugraha yang hanya diberikan kepada sebuah institusi, badan kesatuan atau institusi.

Tanda kehormatan ini memiliki beberapa pengelompokan yaitu berdasarkan penerimanya yang terbagi menjadi dua yaitu sipil dan militer. Sedangkan tanda kehormatan bintang berdasarkan kelasnya dibagi juga menjadi dua juga yaitu bintang berkelas dan bintang tanpa kelas (<http://www.webcitation.org/6EpzUrl4o>:17 Desember 2017, 3:58).



Gambar 2.12. Gelar & Tanda Jasa

(sumber: <http://anekasouvenir.online/wp-content/uploads/2017/10/Untitled-11.jpg>, 2018)

2.4. Militer

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, militer memiliki arti yang mengacu pada tentara, ketentaraan atau anggota tentara. Sedangkan kemiliteran memiliki arti segala hal yang berkaitan dengan militer atau tentara, yang di mana para anggotanya diadakan pemakaman dengan upacara dan dimakamkan di taman pahlawan (<https://kbbi.web.id/militer>: 17 Desember 2017; 4:11).

Dalam teorinya, tentara diawali dengan sebutan tentara *pretorian* yang di mana merupakan pejuang atau penakluk yang berkuasa dan menentukan keputusan-keputusan politik. Namun ketika terjadinya revolusi Perancis tahun 1789, terjadinya perubahan dari tentara pencari keuntungan menjadi tentara yang mengabdikan pada Negara. Hal ini merupakan cikal bakal dari tentara profesional (Huntington ,hlm 22).

Sebagai seorang tentara profesional, Samuel P. Huntington dalam bukunya yang berjudul *The Soldier and The State* mengatakan bahwa terhadap tiga ciri pokok yaitu:

1. Memiliki suatu keahlian, pengetahuan dan keterampilan pada profesi yang spesifik.
2. Memiliki tanggung jawab sosial yang di mana seorang tentara harus mempunyai nilai-nilai moral tinggi dan berpatokan pada kecintaannya terhadap Negara. Hal ini berbeda pada masa lampau yang di mana seorang bawahan tentara merupakan milik atasan sepenuhnya hingga mati.

3. Memiliki karakter korporasi (*corporate character*) yang di mana mempunyai loyalitas, kebanggaan menjadi bagian dari anggota kesatuan, dan semangat kesatuan yang terlihat dari pengabdian dan rasa tanggung jawab anggotanya.

Di Indonesia, militer diprakarsai oleh Tentara Nasional Indonesia yang kemudian terbagi menjadi tiga divisi yaitu TNI-Angkatan Darat, TNI-Angkatan Laut dan TNI-Angkatan Udara. TNI sebagai alat pertahanan yang dalam menjalankan tugasnya berdasarkan kebijakan dan keputusan politik negara (<http://tni.mil.id/pages-2-peran-fungsi-dan-tugas.html>; 17 Desember 2017;4:22).

2.4.1. TNI Angkatan Laut

TNI Angkatan Laut merupakan tentara pertahanan yang menjaga keamanan wilayah laut yuridikasi nasional. Tugasnya adalah menjamin terwujudnya keamanan dan tegaknya kedaulatan negara di laut serta keutuhan Negara Kesatuan Republik senjata yang dimilikinya. Sebagai seorang anggota angkatan laut, maka ia harus memiliki trisila sebagai pedoman dalam hidup yang melingkupi disiplin, hierarki dan kehormatan militer.

TNI-AL ini kini memiliki Kapal Republik Indonesia dan Kapal Angkatan Laut yang berjumlah 167 kapal. Kapal-kapal tersebut dibagi menjadi tiga bagian yaitu kekuatan pemukul yang terdiri dari 51 kapal, kekuatan patroli yang terdiri dari 53 kapal dan juga kekuatan pendukung yang terdiri dari 63 kapal. Penamaannya menggunakan sistem penomoran dan mulai dari nama pahlawan,

teluk hingga binatang. (<http://www.tnial.mil.id/Aboutus/TrisilaTNIAL.aspx>; 17 Desember 2017;4:46)



Gambar 2.13. Kapal Republik Indonesia (KRI)

(sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/8/8d/KRI_John_Lie_358.jpg, 2018)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA