

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Studi Pustaka

##### 2.1.1. Penelitian Berjudul Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif

Penelitian dengan judul Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif yang disusun oleh Dewa Ayu Karina Dwi Payanti, pada tahun 2022 [12]. Penelitian Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif bertujuan untuk membicarakan peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. Inovasi guru dalam memilih media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendorong siswa dalam memahami minat dan kreativitas di pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu media yang inovatif adalah komik digital, karena komik digital dapat diakses di manapun dan kapanpun hanya dengan menggunakan telepon genggam. Penelitian Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif memiliki persamaan dalam pengaplikasian metode media yang dipilih menggunakan komik. Namun penelitian yang dibuat penulis berbeda dilihat dari sisi pengaplikasian media melalui *mobile apps*, sedangkan penelitian penulis menggunakan buku sebagai media utama.

##### 2.1.2. Penelitian Berjudul Analisis Kebutuhan Untuk Merancang Komik Anak “ASETARO” (AKU AKAN TETAP SEHAT TANPA ASAP ROKOK)

Perancangan komik dengan judul Analisis Kebutuhan Untuk Merancang Komik Anak “ASETARO”, Universitas Muhammadiyah Semarang disusun oleh Trixie Salawati dan Nuke Devi Indrawati, pada tahun 2016 [13]. Penelitian Analisis Kebutuhan Untuk Merancang Komik Anak “ASETARO” bertujuan untuk membuat media yang dapat digunakan siswa Sekolah Dasar dalam rangka menganalisis dan mengembangkan komik ASETARO sebagai informasi kesehatan tentang bahaya rokok. Hal tersebut dilatarbelakangi dalam upaya melindungi generasi muda dari bahaya asap rokok. Penelitian Analisis Kebutuhan Untuk

Merancang Komik Anak “ASETARO” memiliki persamaan dalam pengaplikasiannya dengan penulis. Namun perancangan yang dibuat penulis hanya berfokus pada rentang usia 18 sampai 25 tahun, dalam lingkup satu kota dan mengambil permasalahan pada masyarakat yang merokok di jalan sambil berkendara.

### **2.1.3. Penelitian berjudul Bahaya Merokok Pada Remaja**

Penelitian Bahaya Merokok Pada Remaja disusun oleh Satria Gobel, Rian Adi Pamungkas, Abdurrasyid, Rista Puspita Sari, Adelia Safitri, Samran, Vica Agatha L Aponno, Ika Fadilah, Trinil Olivia, Firza Pina M, Susanty M Tiwery pada tahun 2020 [14]. Penelitian tersebut bertujuan sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa. Metode yang digunakan pada implementasi Pendidikan Kesehatan ini dilakukan secara *DARING* dengan menggunakan aplikasi *zoom online*. Penelitian Bahaya Merokok Pada Remaja, memiliki persamaan dalam topik yang diangkat adalah rokok. Namun berbeda dengan penelitian perancangan yang akan dirancang penulis, yang menggunakan komik sebagai media untuk menghimbau masyarakat dan berfokus tentang bahaya merokok sambil berkendara di wilayah Kabupaten Banyumas.

## **2.2 Referensi Karya**

### **2.2.1 Komik Karya Toni Masdiono (Karimata 1890)**

Toni masdiono adalah seorang ilustrator yang berasal dari Indonesia tepatnya di Jawa Barat. Toni masdiono lahir pada 25 Maret 1961[15]. Penulis menggunakan referensi karya ini karena memiliki kesamaan dalam bentuk visual gambar karakternya. Ilustrasi komik ini memiliki detail gambar yang terlihat jelas pada setiap garis hingga membentuk seorang karakter. Komik-komik dari Toni Masdiono memiliki keunikan, yaitu menjelaskan alur cerita hanya melalui ilustrasi tanpa adanya percakapan dan teks lainnya. beberapa penggemar komik di Indonesia banyak yang merindukan seri-seri terbarunya, tetapi beliau tidak bisa secara cepat untuk memproduksi hasil karyanya karena keterbatasan usia yang semakin menua. Komik bisu memiliki kelebihan dibanding komik dengan narasi. Dalam komik bernarasi, satu gambar dipaksa mewakili banyak adegan, dan

pembaca harus memahami dan membaca teks narasi yang tertera untuk mengetahui apa yang sedang terjadi pada adegan tersebut [15].

Penulis akan menggunakan komik karya Toni Masdiono sebagai referensi pada detail gambar dan susunan panelnya untuk penerapan karakter dan penggambaran adegan. Referensi ini juga akan menjadi dasar bentuk gambaran visual karakter yang diterapkan oleh penulis.



*Gambar 2 1 Tampilan Komik “Karimata 1890” Karya Toni Masdiono*

*Sumber: sastra-indonesia.com*

### **2.2.2 Komik Karya Harya Suraminata (Gundala)**

Harya Suraminata yang biasa disebut sebagai Hasmi lahir di Yogyakarta pada 25 Desember 1946 [16]. Merupakan seorang komikus dan seniman yang berasal dari Indonesia. Penulis menggunakan referensi ini karena memiliki kesamaan dalam metode *blocking* gelap untuk sisi yang tidak terkena cahaya. Komik hasil karya Harya Suraminata atau biasa disebut Hasmi ini kembali dilirik

banyak orang karena kesuksesan film Gundala yang dikerjakan oleh Joko Anwar. Harya Suraminata dan Oyasujiwo merasa adaptasi Gundala ke layar lebar mendorong anak-anak muda agar membaca komik klasiknya [16]. Ilustrasi yang diterapkan dalam komik Gundala mengikuti gaya komik DC dan Marvel dengan *blocking* warna hitam pada sisi yang tidak terkena cahaya.

Penulis akan menggunakan gaya ilustrasi *blocking* gelap yang digunakan dalam komik Gundala karya Harya Suraminata ini, untuk membuat latar tempat terlihat lebih hidup dan dinamis dibagian pencahayaannya.



Gambar 2.2 Komik “Gundala” karya Harya Suraminata

Sumber: merahputih.com

### 2.2.3 Komik Hajime Isayama (*Attack On Titan*)

Hajime Isayama seorang mangaka yang lahir pada tanggal 29 Agustus 1986 di Kota Oyama, Jepang. Memulai karir sebagai pembuat manga pada tahun 2006 [17]. Penulis menggunakan referensi ini karena memiliki kesamaan dalam pemilihan bentuk *balloon text* dan gaya *text montage* untuk menggambarkan suara atau dukungan adegan. *Attack on titan* karya Hajime Isayama, yang akhir-akhir ini telah menjadi salah satu film *series* anime yang digemari banyak orang. Tema cerita yang gelap dan tergolong sadis, membawa kesan tersendiri bagi penonton

hingga pembaca komiknya. Tampilan visual yang sadis mengiringi adegan para titan dalam komik tersebut. Karya Hajime Isayama ini berhasil sukses hingga memiliki 4 season sampai detik ini [17]. *Baloon text* yang tertera pada komik *attack on titan* memang tidak asing bentuknya dimata para pembaca komik manga, tetapi penambahan gaya *text montage* untuk menggambarkan suara agar lebih dramatis, adalah hal yang unik dan terlihat cocok dengan adegan pertarungan para titan dalam komiknya.

Penulis akan menggunakan *baloon text* dan *text montage* seperti yang ada pada komik manga *attack on titan*. Penulis menerapkan ini untuk penempatan narasi atau percakapan karakter. Sementara gaya *text montage* akan diterapkan penulis pada beberapa adegan agar terkesan lebih dramatis.



Gambar 2 3 Komik *Attack on Titan* Season 4 karya Hajime Isayama

Sumber : [cerdikindonesia.pikiran-rakyat.com](http://cerdikindonesia.pikiran-rakyat.com)

## 2.3 Dasar Teori

### 2.3.1 Komik

Komik berasal dari kata “*comic*”, menurut dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata komik adalah sebuah cerita bergambar yang pada

umumnya mudah dicerna dan lucu serta menghibur. Komik adalah media yang menarik karena bentuk penyampaian cerita yang terdapat ilustrasi bergambar yang memiliki alur sebuah cerita [18]. Tujuan dari komik adalah menyampaikan pesan yang biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Untuk itu, media komik sangat berperan sebagai alat yang berfungsi menyampaikan pesan yang menarik [19].

Tahapan yang dilakukan dalam merancang komik iklan layanan masyarakat adalah dengan melakukan analisis dan pengetahuan fenomena di lingkungan sosial kemudian melakukan perancangan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan sebagai bentuk informasi kepada masyarakat. Dari perancangan selanjutnya mengimplementasikan ke dalam bentuk buku komik berwarna. Pada perancangan Komik Sebagai Media Sosialisasi Bahaya Merokok di Jalan Untuk Wilayah Kota Purwokerto, penulis akan merancang komik dengan alur cerita yang menggambarkan fenomena masyarakat terkait merokok di jalan. Karena hal ini sangat jarang diketahui masyarakat yang berkendara di jalan, terutama bagi masyarakat yang mengkonsumsi rokok. Maka dari itu, melalui media komik inilah yang nantinya akan menjadi pembeda dengan media sosialisasi lain pada umumnya disekitar wilayah Kota Purwokerto.

### **2.3.2 Buku Komik (*Comic Book*)**

Buku Komik memuat gambar dan tulisan yang membentuk alur cerita dan dikemas menjadi sebuah buku dengan beberapa halaman. Buku komik adalah bentuk jenis komik yang akan menjadi hasil rancangan penulis sebagai hasil akhir, karena penulis akan menjabarkan sebuah alur cerita pendek terkait bahaya merokok di jalan untuk wilayah Kabupaten Banyumas.

Menurut Scott McCloud dalam buku "*Making Comics*" (2006), beberapa hal yang terjadi saat membaca komik adalah membuat pembaca mengingat cerita meskipun sudah dibaca sebelumnya, membawa pembaca ke dalam dunia fiksi yang diciptakan, memberikan pengalaman membaca yang lancar seperti pembaca tidak sedang membaca, dan membuat pembaca terbawa oleh karakter fiksi yang sudah dibaca [20].

Beberapa tahapan yang akan menjadi dasar penulis dan harus ada dalam merancang komik menurut Scot McCloud antara lain sebagai berikut:

#### **a. *Writing With Pictures* (Menulis Dengan Gambar)**

Sebagai penulis cerita, ada 2 hal yang diharapkan dari audiens, yaitu audiens mengerti apa yang ingin disampaikan penulis dan audiens tetap peduli terhadap karya dari penulis. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis perlu mempelajari prinsip komunikasi dengan jelas dan memahami unsur-unsur suatu karya yang dapat membujuk audiens untuk tetap bertahan kepada penulis[20].

Dalam komik, cerita itu perlu berbentuk gambar secara berurutan didukung dengan kata-kata sebagai dialog atau penjelasan. Komik mengharuskan penulis untuk membuat aliran pilihan konstan mengenai citra, tempo, dialog, komposisi, dan gerakan lainnya. Aliran ini dibagi menjadi 5 tipe, yaitu *choices of moment* (pilihan momen), memutuskan momen mana yang akan dimasukkan ke dalam cerita dan mana yang tidak digunakan. *Choices of frame* (pilihan panel atau bingkai), memilih jarak dan sudut yang tepat untuk audiens dapat menikmati momen di dalam komik. *Choice of image* (pilihan gambar), menampilkan karakter, objek, dan lingkungan dalam bingkai dengan jelas. *Choice of word* (pilihan kata-kata), memilih kata-kata untuk menambah informasi berharga dan bekerja dengan baik pada gambar sekitarnya. *Choice of flow* (pilihan alur) memandu pembaca antara panel ke panel lainnya pada halaman atau layar yang berbeda[20].

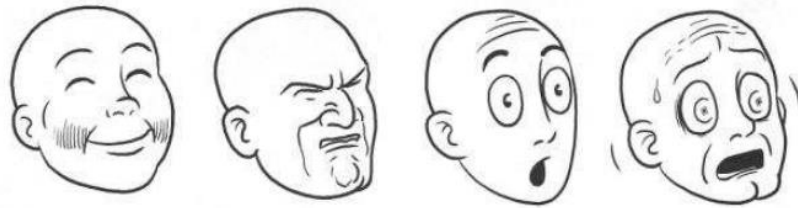
Unsur-unsur aliran ini akan diterapkan kedalam komik yang dirancang penulis untuk mendapatkan urutan yang tepat dalam memuat dialog dan komposisi lainnya didalam komik.

#### **b. Character Design (Desain Karakter)**

Pada penggambaran desain karakter, ada tiga tindakan yang dapat diambil untuk menghidupkan gambar sebagai makhluk hidup salah satunya adalah manusia. menurut Scot McCloud yang pertama ada *character design* (desain karakter) tentang bagaimana merancang karakter dengan perbedaan dan kepribadian[20]. Karena setiap manusia memiliki perbedaan sikap dan fisik, hal ini bisa menjadi unsur penting pada cerita yang disajikan untuk perancangan komik. *Facial expressions* (ekspresi wajah), tentang bagaimana penggambaran emosi dengan kekuatan dan presisi. Ekspresi pada manusia bisa menjadi penggambaran alur cerita yang sedang dialami oleh karakter didalam cerita komik[20]. Ekspresi ini mampu menghidupkan karakter untuk menyampaikan pesan berupa isi hati maupun emosi karakter kepada pembaca. *Body language* (bahasa tubuh), memastikan bahwa setiap figur rupa yang di gambar memiliki cerita atau sesuatu untuk diceritakan untuk menggambarkan emosi[20].

Desain karakter berhubungan erat dengan gaya atau preferensi pribadi, tidak ada batasan atau cara yang salah dan benar untuk menerapkannya.

Beberapa karakter terlahir dengan berbagai bentuk atau gaya gambar hasil improvisasi pada cerita yang disajikan. Desain karakter secara garis besar adalah gabungan dari bahasa tubuh dan ekspresi wajah untuk menggambarkan keadaan yang terjadi [20].



*Gambar 2 4 facial expressions dari buku Making Comics oleh Scot McrCloud*

*Sumber: Making Comics book*





Gambar 2 5 symbolic facial language dari buku *Making Comics* oleh Scot McCloud

Sumber: *Making Comics* book

### c. *The Power of Words* (Kekuatan dari kata-kata)

Dalam merancang komik, ada beberapa kategori kombinasi kata atau gambar yang berbeda-beda. *Word specific* (kata spesifik), *picture specific* (gambar yang spesifik), *duo specific* (spesifik duo), *intersecting* (berpotongan), *parallel* (berhubungan antar paralel), dan *montage* (gambar dan kata-kata yang berkombinasi didalam gambar) [20]. Kategori kombinasi yang dipilih penulis adalah *duo specific* dan *montage*. Kategori *duo specific* adalah kata-kata dan gambar keduanya secara bersamaan memberikan pesan [20].



### 3. DUO-SPECIFIC

WORDS AND PICTURES BOTH SENDING ROUGHLY THE SAME MESSAGE.

Gambar 2 6 kategori kombinasi kata duo specific dari buku *Making Comics* oleh Scot McCloud

Sumber : *Making Comics* book



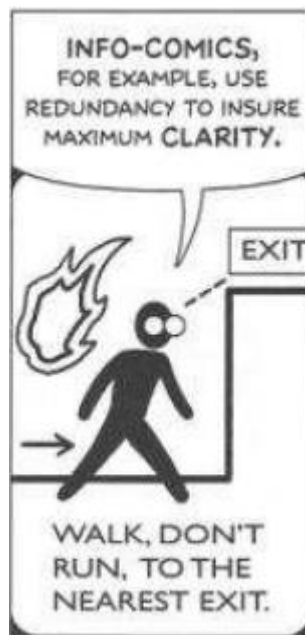
## 7. MONTAGE

WORDS AND PICTURES COMBINED  
PICTORIALLY.

Gambar 2 7 kategori kombinasi kata montage dari buku *Making Comics* oleh Scot McCloud

Sumber: *Making Comics* book

Penulis memilih kategori ini karena kombinasi gambar dan kata-kata akan memberikan pesan yang dapat diterima pembaca melalui dua cara, tidak hanya melalui teks saja, tetapi juga melalui gambar yang menunjang cerita. Kategori ini sering digunakan dalam simbol larangan di suatu tempat peringatan akan adanya bahanya.



Gambar 2 8 contoh kombinasi kata duo spesifik dari buku *Making Comics* oleh Scot McCloud

Sumber: *Making Comics* book

Selain itu, kategori yang akan digabungkan dengan *duo spesifik* adalah *montage*. Merupakan kategori kata atau huruf menghiasi gambar dan digabungkan lebih bebas dengan gambar yang mengelilinginya [20].



*Gambar 2 9 contoh kombinasi kata montage dari buku Making Comics oleh Scot McCloud*

Sumber : *Making Comics book*



*Gambar 2 10 contoh kombinasi kata montage dari buku Making Comics oleh Scot McCloud*

Sumber : *Making Comics book*

Jenis kombinasi kata *montage* ini juga akan digunakan penulis untuk perancangan komik bahaya merokok saat berkendara di jalan untuk Kabupaten Banyumas.



Gambar 2 11 contoh penerapan kombinasi montage dari buku *Making Comics* oleh Scot McCloud

Sumber : *Making Comics book*

**d. World Building (Perancangan Latar Tempat atau Dunia dalam Komik)**

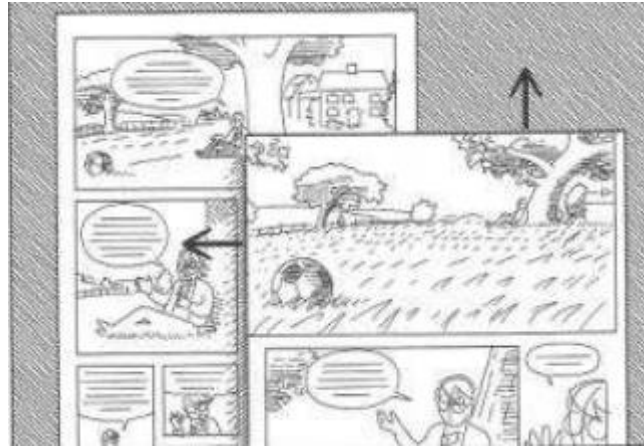
Di bagian ini, memuat *sense of place* (sebuah rasa untuk suatu tempat), *perspective* (sudut dari sebuah perspektif gambar), dan *research*. (riset). Menangkap semua pemandangan dan merasakan sensasinya di dalam sebuah perspektif yang panjang dan melebar bisa menjadi sebuah tantangan dalam perancangan komik. Tetapi dengan pengetahuan, usaha, dan kemampuan menggambar, maka dunia yang akan tercipta akan terlihat kuat dan indah walaupun tidak ada patokan bagus atau tidak dalam gambar sebuah komik.



*Gambar 2 12 contoh bentuk world perspektif dari buku Making Comics oleh Scot McCloud*

*Sumber : Making Comics book*

Pada sebuah detail gambar akan terlihat perbandingan gambar yang digambar selama 6 jam atau dalam belasan jam, tetapi untuk para pembaca, hal ini akan jelas terlihat [20]. Tidak hanya sebuah detail gambar, melalui proses perancangan latar tempat atau dunia dalam sebuah komik, pembaca akan mengetahui dimana lokasi gambar yang disajikan melalui cerita. Ada 5 perspektif yang tersaji pada panel komik dan akan digunakan penulis untuk perancangan komik. Pertama panel gambar yang terlihat meluas ke tepi halaman dan dikenal di dunia industri percetakan sebagai “*bleed*” [20].



Gambar 2 13 contoh bleed dari buku Making Comics oleh Scot McCloud

Sumber : Making Comics book

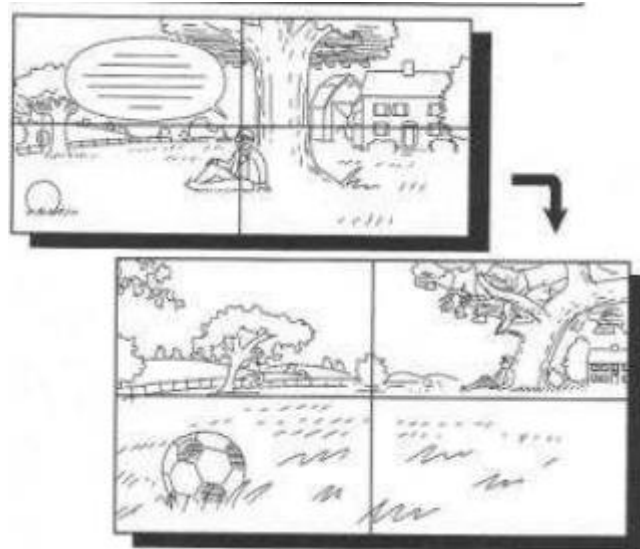
Kedua *realistic detail*, tingkat detail gambar yang lebih besar dan cenderung dekat dengan objek. Hal ini akan memberikan kesan detail yang realistis kepada gambar yang diberi efek *zoom* [20].



Gambar 2 14 contoh gambar yang di *realistic detail in zoom* untuk mendapatkan kesan realistis dari buku Making Comics oleh Scot McCloud

Sumber : Making Comics book

Ketiga, pada saat memuat gambar untuk menampilkan detail dan suasana, lebih tepat jika balon kata diminimalisir. Lalu yang keempat *off-center*, posisikan sudut kamera yang lebih rendah dan tidak berada di tengah objek agar lebih terlihat dramatis [20].



*Gambar 2 15 contoh off-center dari buku Making Comics oleh Scot McCloud*

Sumber : *Making Comics book*

*sense of depth*, pendalaman rasa yang meningkat baik dalam hal ukuran atau memudahkan objek yang berada jauh. Perspektif *sense of depth* digunakan untuk objek jauh seperti gunung, perkotaan, dan lain sebagainya [20].



*Gambar 2 16 contoh sense of depth oleh Scot McCloud*

Sumber : *Making Comics book*

**e. *Your Place in Comic-Style* (Jenis Gaya Gambar yang Digunakan)**

Menurut Scot McCloud, Sebuah gaya gambar bukanlah hal yang dijelaskan setiap jenisnya, karena gaya gambar pada umumnya sama-sama menggunakan *line quality* atau gaya kualitas menggaris untuk menciptakan gambar [20]. Tetapi bagaimanapun cara seniman menciptakan produk yang menampilkan gambar, hanya sebuah usaha untuk menampilkan kepada dunia, seperti apa yang mereka bayangkan dan mereka lihat pada imajinasinya. Secara sederhana, menciptakan atau mencari tahu gaya setiap seniman secara personal, membutuhkan proses bertahun-tahun dan itu tidak bisa dijelaskan dalam sebuah buku. Meskipun mempelajari cara yang tepat untuk merancang sebuah komik, cara terbaik adalah harus menjalaninya sendiri secara langsung.

Ada beberapa jenis *style* yang saat ini menjadi banyak pilihan seniman gambar dalam menciptakan komik, yaitu manga, *graphic novel art*, *webcomic*, *shonen manga*, *90s style romantic comedy*, dan *superhero/american mainstream comics* [20]. Penulis akan menggunakan *style* arsiran realis untuk perancangan komik bahaya merokok saat berkendara di jalan untuk Kabupaten Banyumas. *Style* ini dipilih penulis karena *style* arsiran realis adalah bentuk yang fleksibel dan mudah diterapkan untuk menggambar detail latar tempat dan detail karakter.

### **2.3.3 Warna**

Warna merupakan penerapan karakteristik sebuah benda atau objek yang mampu menyampaikan suatu pesan tertentu. Hal ini menjelaskan karakteristik yang mewakili sifat, suasana, keadaan, dan lain sebagainya. Warna mempunyai kemampuan untuk mengomunikasikan makna dan pesan dalam bentuk non verbal yang mempengaruhi kelakuan dan atmosfer menciptakan efek sesuai tema [21]. Warna hangat memberi kesan ceria dan semangat, seperti kuning, emas, merah, dan oren. Begitu juga dengan warna gelap seperti hitam, merah tua, biru tua, ungu dan lain sebagainya, akan memberikan kesan suram, kecewa, dan kesedihan. Warna yang akan digunakan penulis melalui perancangan komik Bahaya Merokok di Jalan Untuk Wilayah Kabupaten Banyumas adalah warna hitam putih agar detail gambar bisa terlihat dengan jelas.





*Gambar 2 17 contoh penerapan warna hitam putih pada komik One Punch Man karya Yusuke Murata*

Sumber : [kalbarterkini.pikiran-rakyat.com](http://kalbarterkini.pikiran-rakyat.com)

#### **2.3.4 Buku Komik Sebagai Media Sosialisasi**

Media sosialisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mengubah sesuatu atau bisa juga disebut sebagai proses belajar seseorang sebagai anggota masyarakat dalam mengenal dan memahami kebudayaan di lingkungan atau sebuah usaha untuk memasyarakatkan sesuatu sehingga dapat dikenal, dipahami, dihayati oleh khalayak masyarakat luas.

Tujuan dari sosialisasi sebagai gerakan yang dapat membantu individu atau kelompok dalam meraih identitas diri yang lebih baik secara fisik maupun mental. Selain itu, sosialisasi juga membantu setiap individu atau kelompok dalam mengembangkan potensi humanistiknya, dan juga membantu individu atau kelompok untuk belajar hidup dalam masyarakat sosial.

Komik yang akan dirancang oleh penulis tentang bahaya merokok saat berkendara, menggunakan media utama buku. Buku adalah lembar kertas yang berjilid baik itu berisi tentang tulisan atau gambar. Buku juga sekumpulan tulisan atau gambar yang dikumpulkan dan disusun hingga membentuk sebuah lembaran halaman [22].

Penggunaan buku komik sebagai media sosialisasi yang dipilih bertujuan untuk memperjelas pesan informasi bahaya merokok saat berkendara melalui cerita bergambar atau komik.