

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Survei Literatur dilakukan guna sebagai acuan penulis untuk memperoleh suatu landasan teori untuk menyempurnakan penelitian penulis. Beberapa Literatur yang telah disurvei penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Literatur Jurnal

No.	Judul dan author	Permasalahan	Solusi	Kelebihan / kekurangan
1	(Wicaksana, 2016) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Raden Inta I Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa Di Sma Negeri 1 Tanjung Raya	Namun pembelajaran sejarah dewasa ini semakin kurang diminati oleh siswa, terlebih lagi dengan permasalahan-permasalahan yang ada. Sedangkan pembelajaran sejarah adalah bagian dari proses penanaman nilai-nilai yang fungsional untuk menanamkan pengetahuan sebagai dasar pembentukan karakter siswa.	pengembangan media grafis seperti buku komik. Itu sejarah media komik Raden Intan I berjuang untuk meningkatkan nilai-nilai mahasiswa nasionalisme	Mendapatkan respons baik dari siswa Efektif dalam penggunaan pembelajaran sejarah
2.	(Harismawan, 2020) Penggunaan Komik Berbasis Web Pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA	Kinerja anak-anak yang buruk di sekolah dan sikap apatis terhadap sekolah telah dikaitkan dengan minat baca yang buruk,	Membuat komik sejarah berbasis web	penggunaan media komik berbasis web atau komik digital Online sangat efektif apabila digunakan dalam

No.	Judul dan author	Permasalahan	Solusi	Kelebihan / kekurangan
		kebiasaan, dan lingkungan, terutama metode pengajaran yang buruk, seperti metode konvensional, yang melibatkan bacaan yang berpusat pada guru, bacaan individual, penglihatan dan kata-kata yang tampak dan instruksional.		pembelajaran sejarah. Namun dalam penggunaannya ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti, audiensi yang dituju, gambar yang menarik, bahasa yang digunakan, waktu untuk membaca dan koneksi internet yang memadai
3	(Imran, Aswar, Pratiwi, 2017) Pengaruh Media Komik Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng	Materi sejarah misalnya pengenalan tokoh pahlawan masih banyak peserta didik yang tidak tahu mengenal nama-nama pahlawan tersebut. Mirisnya lebih banyak di antara peserta didik yang apabila ditanya tentang tokoh-tokoh pahlawan mereka menjawab dengan menyebutkan nama-nama pahlawan super hero yang banyak dipublikasikan baik dalam bentuk film maupun komik.		Penggunaan media komik sejarah berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan sosial siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng
4	(Gunawan & Sujarwo, 2022) Pemanfaatan Komik Sebagai	Metode pembelajaran sejarah di dalam kelas cenderung	Menggunakan media komik sejarah sebagai media	Menaikkan minat dan motivasi belajar siswa

No.	Judul dan author	Permasalahan	Solusi	Kelebihan / kekurangan
	Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	bersifat monoton dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini jelas saja membuat peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak memahami materi dengan baik.	pembelajaran	Peningkatan nilai KKM siswa kelemahan dari penggunaan media komik ini seperti memerlukan persiapan yang cukup lama, perlu ada bakat khusus dalam menggambar komik atau menyusun cerita
5	(Purwacandra, 2019) Pemanfaatan Media Komik Dalam Pembelajaran Sejarah Asia Barat Modern	banyak mahasiswa yang kesulitan untuk mempelajarinya.	Memanfaatkan media komik dalam melakukan pembelajaran sejarah Asia modern	ekspresi yang divisualisasikan dalam komik membuat pembaca terus membacanya hingga selesai Komik yang dihadirkan kepada mahasiswa juga dapat memperkuat ekspresi mendalam mengandung unsur visual dan cerita yang kuat
6	(Ibrahim., 2015) Perancangan Komik Digital Waramerta	Dalam pelajaran Sekolah kisah yang disampaikan tidak begitu mendetail	Perancangan komik untuk mengangkat kisah Prabu Anom Wastu Kencana dalam komik digital	
7	(Agriawan, 2021) Perancangan Komik Karaeng Galesong	Pada kenyataannya, sangat sedikit media atau buku yang menjelaskan	Peneliti menyajikan adaptasi novel "Karaeng Galesong Sang	

No.	Judul dan author	Permasalahan	Solusi	Kelebihan / kekurangan
		tentang Karaeng Galesong, dari penelusuran di beberapa toko buku di Makassar, tidak ada satu pun yang menjual buku mengenai Karaeng Galesong, beberapa mengaku sempat menjualnya, namun telah habis dan stoknya memang sedikit	Penakluk Mataram” dalam bentuk komik	
8	(Nurdiansyah, 2019) Perancangan Komik Sejarah Goa Ngerong Dalam Visual Budaya Nusantara	Tidak ada yang mengangkat kisah sejarah Goa Ngerong	Mengembangkan kisah Goa Ngerong dengan menggunakan komik	
9	(Yudha, 2013) Perancangan Komik Sejarah Perang Padri di Sumatera Barat “The Heroes Of Padri”	sejarah ini lama-kelamaan hampir dilupakan oleh para remaja dikarenakan rasa keingintahuan remaja akan suatu sejarah sangatlah sedikit, yang mengakibatkan ke tidak tertarik para remaja untuk mempelajarinya sejarah	pendekatan yang tepat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah komik. yang mana komik merupakan media yang fleksibel, mudah dibawa, dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membaca karena dengan bantuan ilustrasi yang terdapat di dalamnya memudahkan pembaca memahami cerita bahkan tanpa harus membaca	

No.	Judul dan author	Permasalahan	Solusi	Kelebihan / kekurangan
			teks di dalamnya	
10	(Octavia & Kusumandyoko, 2021) Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari Untuk Remaja Usia 15 – 19 Tahun	Sebanyak 60% diantaranya masih belum paham dalam mengenal sejarah Singhasari, yang mengenal dan mengerti sejarah kerajaan Singhasari hanya sebagian kelompok orang yang tertarik dengan sejarah atau yang sedang melaksanakan studi tersebut	memilih komik digital Webtoon sebagai media mengenalkan sejarah kerajaan Singhasari untuk remaja usia 15-19 tahun. Mengingat generasi muda khususnya remaja usia 15-19 tahun sekarang cenderung lebih menyukai dan tertarik mempelajari sejarah negara lain dari pada belajar mengenai sejarah negeri sendiri	

Dari tabel diatas bisa disimpulkan bahwa

1. Media komik dapat meningkatkan minat baca siswa terhadap sejarah
2. Media komik dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran sejarah
3. Gambar yang divisualisasikan dalam komik dapat membuat pembaca bisa membacanya hingga selesai

2.2 Teori Terkait

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa teori untuk penunjang tercapainya tujuan penelitian. Adapun beberapa teori yang penulis gunakan dalam penelitian, teori komik, jenis komik, style komik, unsur komik dan cerita kerajaan medang.

2.2.1 Komik

Menurut M.S. Gumelar (2011: 7), konsep komik melibatkan pengaturan urutan-urutan gambar yang disusun dengan mempertimbangkan tujuan dan filosofi pembuatnya, dengan tujuan utama untuk menyampaikan pesan ceria kepada pembaca. Dalam proses pembuatannya, komik juga cenderung dilengkapi dengan lettering yang diberikan sesuai dengan kebutuhan cerita yang ingin disampaikan.

Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), Scott McCloud, yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6), menyampaikan pandangannya tentang komik. McCloud menekankan bahwa komik terdiri dari gambar-gambar yang disusun secara berurutan, baik itu gambar yang saling berdampingan maupun gambar-gambar lainnya, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau membangkitkan respons estetik pada pembaca. Menurutnya, pengaturan gambar-gambar dalam komik dilakukan dengan sengaja dan penuh pertimbangan, sehingga mampu menciptakan pengalaman membaca yang informatif dan sekaligus menghasilkan respons estetik yang memikat bagi pembaca komik.

Dengan demikian, baik Gumelar maupun McCloud sepakat bahwa komik merupakan medium yang menggunakan urutan-urutan gambar yang disusun secara terencana dan memiliki maksud tertentu, baik itu untuk menyampaikan informasi maupun untuk menciptakan pengalaman estetik yang menyenangkan bagi pembaca. Komik bukan hanya sekadar sekumpulan gambar yang bersamaan, melainkan merupakan bentuk seni yang mampu menyampaikan pesan dengan gaya visual yang unik dan menarik.

2.2.2 Jenis Komik

(4 Pengertian Komik: Ciri, Jenis, Pembagian, Kesimpulan!, n.d.) Jenis-jenis Komik mencakup beberapa kategori yang dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan jenis ceritanya. Berikut adalah pembagian komik tersebut:

1. Komik strip

Komik strip merupakan suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa panel gambar yang disusun secara berurutan, dengan tujuan untuk mengungkapkan gagasan atau cerita yang utuh. Pada umumnya, komik strip ini melibatkan satu topik pembicaraan khusus, seperti tanggapan terhadap peristiwa aktual yang sedang terjadi atau isu-isu mutakhir yang sedang menjadi perhatian publik.

Dalam setiap panel gambar pada komik strip, terdapat serangkaian adegan atau dialog yang saling terhubung dan mengalir secara kronologis. Hal ini membuat pembaca dapat memahami perkembangan cerita secara berurutan dan mengikuti alur narasi yang disampaikan melalui panel-panel tersebut.

Melalui penggunaan panel-panel gambar yang terhubung, komik strip memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau gagasan dengan singkat dan padat. Dengan memanfaatkan ruang yang terbatas, komik strip mampu mengkomunikasikan gagasan secara efektif dan memberikan kesan yang kuat kepada pembaca.

Dalam komik strip, setiap panel gambar memiliki peran penting dalam membangun narasi secara keseluruhan. Pengaturan komposisi, ekspresi karakter, serta penggunaan teks atau dialog yang tepat menjadi elemen-elemen penting dalam menciptakan cerita yang kohesif dan menggugah perhatian pembaca.

Dengan demikian, komik strip merupakan sebuah medium yang efektif dalam menyampaikan pesan atau merespons peristiwa dan isu-isu terkini. Melalui penggunaan panel-panel gambar yang terkait satu sama lain, komik strip mampu membentuk sebuah narasi yang utuh dan memberikan pengalaman visual yang menarik bagi pembaca.



Gambar 2. 1 Komik Strip Si Juki

2. Komik buku

Komik buku merupakan salah satu bentuk media yang populer, yang menggabungkan seni gambar dan narasi dalam sebuah karya yang utuh. Dalam format ini, cerita yang disampaikan melalui panel-panel gambar yang teratur, diikuti dengan teks naratif yang memberikan detail dan dialog antar karakter. Dalam esensinya, komik buku adalah perpaduan harmonis antara seni visual dan tulisan, yang membuat pembaca dapat memasuki dunia cerita dengan cara yang unik dan memikat.

Sebagai sebuah bentuk komik, komik buku membedakan dirinya dengan komik-komik lainnya melalui pengemasan dalam bentuk buku yang lebih besar, lengkap dengan halaman-halaman yang terorganisir dengan baik. Dalam hal ini, penggunaan buku sebagai wadah untuk komik memberikan keleluasaan bagi para pembuat komik untuk mengeksplorasi cerita dengan lebih mendalam dan kompleks. Hal ini juga membuat penulis dan ilustrator dapat menciptakan karya-karya yang berkelanjutan, baik dalam bentuk seri yang memanjang maupun cerita-cerita independen yang dapat berdiri sendiri.

Keistimewaan komik buku terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan cerita dengan cara visual yang kuat. Ilustrasi-imaji yang ditemukan di setiap panel komik buku memiliki kekuatan untuk mengekspresikan emosi, gerakan, dan atmosfer dengan cara yang sulit dicapai oleh medium lain. Sementara itu, teks naratif yang menyertainya memberikan informasi tambahan, membantu membangun latar belakang, karakter, dan perkembangan cerita dengan lebih rinci. Gabungan ini menciptakan pengalaman membaca yang unik dan menarik, yang memikat pembaca dari berbagai latar belakang dan usia.

Komik buku dapat menawarkan berbagai genre dan tema yang beragam. Mulai dari super hero yang penuh aksi, petualangan epik, drama emosional, hingga cerita humor yang menggelitik. Selain itu, komik buku juga mampu menyampaikan pesan-pesan sosial, menceritakan sejarah, menggambarkan kehidupan sehari-hari, dan mengeksplorasi berbagai topik dengan cara yang menarik dan menggugah pikiran pembaca. Dalam hal ini, komik buku bukan hanya sebuah hiburan, tetapi juga menjadi sebuah medium yang memiliki potensi untuk membuka wawasan, mendorong refleksi, dan mempengaruhi pemikiran.

Dengan berbagai kelebihan dan daya tariknya, komik buku terus berkembang dan menjadi bagian integral dari industri kreatif dan budaya populer. Seiring dengan perkembangan teknologi, komik buku juga telah mengalami transformasi dalam bentuk digital, di mana penggemar dapat menikmati karya-karya ini melalui perangkat elektronik seperti tablet dan smartphone. Namun, kehadiran komik buku dalam bentuk cetak tetap memiliki daya tariknya sendiri, dengan cara mengoleksi dan menikmati komik-komik favorit di rak buku pribadi.

Secara keseluruhan, komik buku adalah sebuah medium yang kaya dan menarik, mampu memadukan seni visual dan tulisan dengan cerita yang utuh. Dalam berbagai bentuknya, komik buku mampu menghibur, menginspirasi, dan menyampaikan pesan-pesan yang mendalam kepada pembacanya. Dalam dunia yang semakin kompleks ini, komik buku tetap

menjadi sebuah bentuk seni yang menghubungkan imajinasi dan realitas dengan cara yang mengagumkan.



Gambar 2. 2 Komik Buku Doraemon

3. Komik humor dan petualangan

Komik humor merupakan salah satu genre komik yang diarahkan untuk menghibur dan membuat pembaca tertawa melalui penggunaan elemen humor yang cerdas dan menggelitik. Dalam komik ini, penyajian cerita dikemas dengan gaya yang lucu, dialog yang mengocok perut, serta situasi-situasi komikal yang memicu tawa. Tujuan utama dari komik humor adalah untuk menghadirkan keceriaan dan kegembiraan kepada pembaca, memberikan peluang bagi mereka untuk melupakan sejenak kehidupan sehari-hari yang penuh tekanan.

Di sisi lain, komik petualangan memiliki fokus yang berbeda, di mana cerita utamanya berkisar pada perjalanan atau pencarian tokoh-tokoh utama dalam mencari atau mempertahankan sesuatu yang berharga. Dalam komik petualangan, pembaca diajak merasakan sensasi dan kegembiraan dari setiap langkah perjalanan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh tersebut. Mereka dapat menyaksikan ketegangan,

keberanian, dan strategi yang digunakan oleh para tokoh untuk mengatasi rintangan dan menghadapi berbagai macam tantangan yang muncul di sepanjang cerita.

Dalam kedua genre komik ini, kesenangan dan hiburan adalah elemen utama yang ingin dicapai. Komik humor menawarkan kebahagiaan melalui lelucon, candaan, dan situasi komikal yang mampu menghadirkan tawa kepada pembaca. Sementara itu, komik petualangan memberikan keasyikan dan kegembiraan melalui cerita yang menghidupkan imajinasi, membawa pembaca dalam perjalanan yang menegangkan, seru, dan penuh dengan misteri. Dalam kedua genre ini, interaksi antara cerita, karakter, dan pembaca menciptakan ikatan emosional kuat, yang membuat mereka untuk terlibat dan terhibur sepanjang pengalaman membaca.

Kedua genre komik ini juga memiliki keunikan masing-masing. Komik humor mengandalkan kecerdasan dan kreativitas untuk menghasilkan lelucon dan situasi komikal yang dapat membuat pembaca terkekeh. Kemampuan penulis dan ilustrator dalam mengatur alur cerita, penggunaan bahasa, ekspresi karakter, dan timing yang tepat dalam setiap panel adalah faktor kunci untuk mencapai efek komedi yang sukses. Di sisi lain, komik petualangan menawarkan imajinasi yang meluas dan kegembiraan yang intens melalui penggambaran dunia yang fantastis, aksi yang memukau, dan ketegangan yang memacu adrenalin. Keterampilan dalam membangun alur cerita yang menarik, mengembangkan karakter yang kuat, serta menggambarkan visual yang menakjubkan adalah hal yang penting untuk menciptakan pengalaman membaca yang mendebarkan.

Dalam kesimpulannya, komik humor dan komik petualangan adalah dua genre komik yang berbeda namun sama-sama memiliki tujuan untuk menghibur pembaca. Komik humor menghadirkan tawa melalui lelucon dan situasi komikal, sementara komik petualangan menawarkan keasyikan dan kegembiraan melalui cerita petualangan yang seru. Kedua

genre ini menunjukkan keunikan dan keahlian dalam menyampaikan pengalaman membaca yang menyenangkan, dengan masing-masing mengandalkan elemen yang berbeda untuk mencapai efek yang diinginkan. Dalam dunia komik yang kaya dan beragam, penggemar dapat menemukan kedua genre ini sebagai sumber hiburan yang menyenangkan dan menghibur.



Gambar 2. 3 Komik humor dan petualangan Donal bebek

4. Komik biografi dan komik ilmiah

Komik biografi merupakan salah satu genre komik yang menghadirkan kisah kehidupan tokoh sejarah melalui penggunaan medium komik. Dalam komik ini, pembaca disajikan dengan narasi visual yang memaparkan perjalanan hidup dan pencapaian tokoh-tokoh tersebut, mulai dari masa kecil, perjuangan, hingga dampak yang mereka ciptakan dalam bidangnya masing-masing. Melalui kombinasi gambar dan teks, komik biografi memberikan kesempatan bagi pembaca untuk meresapi cerita hidup tokoh sejarah dengan cara yang menarik dan menggugah.

Di sisi lain, komik ilmiah adalah genre yang menggabungkan narasi dan elemen komik untuk menggambarkan proses penemuan dan temuan ilmiah. Dalam komik ini, penulis dan ilustrator bekerja sama untuk menyajikan

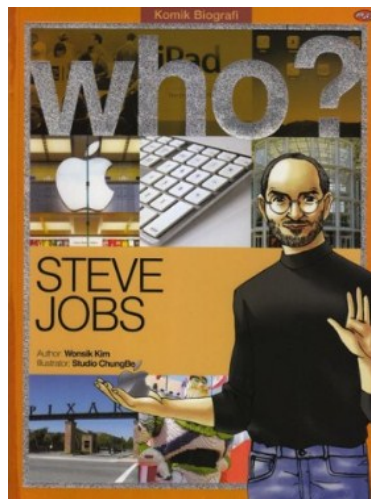
informasi ilmiah dengan cara yang lebih mudah dicerna dan menarik bagi pembaca. Mereka menggunakan panel-panel gambar yang teratur dan menarik, disertai dengan teks naratif yang menjelaskan konsep-konsep ilmiah secara jelas dan terstruktur. Komik ilmiah dapat membuat pembaca memahami prinsip-prinsip dasar ilmu pengetahuan melalui cerita yang menghibur dan visual yang menarik.

Baik komik biografi maupun komik ilmiah memiliki peran penting dalam menghubungkan dunia sejarah dan ilmu pengetahuan dengan pembaca. Komik biografi digunakan untuk memahami perjalanan hidup tokoh-tokoh yang berpengaruh, menginspirasi, dan membentuk dunia di sekitar mereka. Dengan cara ini, kita dapat memahami konteks historis, tantangan yang dihadapi, serta warisan yang mereka tinggalkan. Komik biografi juga memiliki potensi untuk memperluas pengetahuan kita tentang sejarah dan menggugah minat terhadap tokoh-tokoh yang sebelumnya belum kita kenal.

Sementara itu, komik ilmiah memberikan wadah yang menarik untuk mempelajari konsep-konsep ilmiah dan penemuan yang mendasarinya. Dalam komik ini, kita dapat mengeksplorasi berbagai topik ilmiah, seperti fisika, biologi, astronomi, dan banyak lagi, dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Komik ilmiah mampu menyajikan informasi yang kompleks dengan gaya yang lebih ringan, membuatnya lebih mudah dipahami dan diingat oleh pembaca. Dengan menggabungkan aspek visual dan naratif, komik ilmiah juga mampu menghidupkan konsep-konsep abstrak dan memperkaya pemahaman kita tentang dunia ilmu pengetahuan.

Secara keseluruhan, komik biografi dan komik ilmiah adalah dua genre komik yang memiliki peran penting dalam mengedukasi, menghibur, dan memperkaya pengetahuan pembaca. Komik biografi mengisahkan kehidupan tokoh sejarah melalui medium komik, sementara komik ilmiah menggabungkan elemen narasi dan komik untuk menggambarkan penemuan dan temuan ilmiah. Kedua genre ini membuka pintu bagi pembaca untuk memperluas pemahaman mereka tentang sejarah dan ilmu pengetahuan melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam dunia komik yang

kreatif dan beragam, komik biografi dan komik ilmiah tetap menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang tak terbatas bagi penggemar di berbagai kalangan.



Gambar 2. 4 Komik Biografi Steve Jobs

2.2.3 Style Komik

Style komik adalah sebuah gaya gambar yang menjadi ciri khas dari setiap komik. (STYLE KOMIK — Steemit, n.d.) membicarakan soal style atau gaya gambar komik ini sempat rame beberapa tahun yang lalu. Ada yang beranggapan bahwa komik Indonesia ini tidak mempunyai style atau gaya gambar komik tersendiri. Karena kita masih terpengaruh dengan gaya gambar komik Jepang. Sangat wajar jika ada yang beranggapan seperti itu. Sama dengan kebudayaan, pakaian, atau bahkan makanan kita pun adalah hasil dari perpaduan dari berbagai bangsa yang sekarang mendiami Nusantara. Sama halnya dengan style gambar dalam berkomik. Padahal ya, kalo ngomongin gaya gambar, setiap komikus itu mempunyai ciri khas dan gambar yang berbeda-beda. Dan di era yang katanya milenial ini, style gambar itu bukanlah monopoli milik suatu negara tertentu. Kita secara profesionalpun akan sulit jika disodori dan menyebutkan ini komik berasal dari mana. Karena seni dalam berkomik itu tidak cuma terbatas dan terkotak-

kotak. menggambar komik bisa dikategorikan ke dalam 3 aliran gaya gambar yaitu :

1. Cartoon Style.

Komik ini mempunyai gaya gambar lucu, karena cartoon (Kartun) artinya gambar lucu, dan karenanya menghadirkan sebuah kelihaihan visual yang menggelitik hati pembaca. Gaya gambar komik ini menjadi semacam ciri khas yang sangat dikenal dan mudah ditemui di berbagai penjuru Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam dunia kartun, tidak ada patokan pasti untuk anatomi atau struktur gambar yang harus diikuti, sehingga memberikan kebebasan bagi para komikus untuk mengekspresikan imajinasi mereka secara tak terbatas.

Dalam komik ini, Anda akan menemukan betapa para komikus dapat berkreasi dengan imajinasi mereka, menyajikan cerita-cerita yang menghibur dan mengundang senyum di wajah pembaca. Dengan gaya kartun yang menggemaskan, karakter-karakter dalam komik ini menjadi begitu hidup dan menarik, menciptakan ikatan emosional yang kuat antara pembaca dan alur cerita yang disuguhkan.

Tidak hanya itu, banyak komikus Indonesia yang telah menemukan kesuksesan besar dengan gaya gambar ini, menjadi ikon dan inspirasi bagi generasi-generasi penerus. Meskipun demikian, ada juga beberapa komikus yang memilih untuk menggambar dengan style yang lebih realistis, menghadirkan sebuah perpaduan menarik antara realisme dan kartun yang menciptakan karya-karya unik dan menakjubkan.

Berbicara tentang beberapa komik yang menggunakan style kartun, banyak di antaranya telah mencuri hati para pembaca dengan alur cerita yang cerdas dan humor yang menyegarkan. Karakter-karakter unik dalam komik-komik tersebut menjadi seperti teman lama bagi para pembaca, menciptakan pengalaman membaca yang penuh kehangatan dan keceriaan.

Dalam kesederhanaan gaya gambar inilah letak daya tarik dari komik-komik tersebut, karena menghadirkan dunia fantasi yang begitu akrab dan mudah

diidentifikasi. Tak jarang pula, komik-komik dengan style kartun ini mengambil berbagai tema, mulai dari petualangan seru hingga kisah-kisah kehidupan sehari-hari, mencerminkan beragam aspek budaya Indonesia yang memukau dan inspiratif. Dengan demikian, melalui komik ini, pembaca tidak hanya diajak menikmati alur cerita yang menarik, tetapi juga dapat merenungkan keunikan dan keindahan seni kartun Indonesia. Maka tak heran, gaya gambar kartun ini terus berkembang dan tetap menjadi favorit di hati para pecinta komik, menghadirkan tawa dan ceria dalam setiap halaman yang dibuka.



Gambar 2. 5 komik eropa asterix dan obelix

(sumber : steemit.com)

2. Semi Cartoon – Semi Realism Style.

Gaya gambar gabungan semi realis dan kartun adalah sebuah pendekatan artistik yang menarik perhatian banyak pembaca komik, karena mampu menggabungkan harmonis gaya gambar lucu dengan gaya gambar realis. Dalam gaya ini, karakter-karakter komik masih mempertahankan anatomi yang terlihat jelas menyerupai bentuk aslinya, meskipun terkadang ekspresi wajah karakter agak dibedakan untuk menonjolkan ciri khas masing-masing.

Indonesia, sebagai negeri sendiri, juga memiliki begitu banyak penggemar dan praktisi seni komik dengan style ini. Banyak komikus berbakat di Indonesia yang berhasil mencuri perhatian dengan karya-karya mereka yang memukau dalam gaya gabungan semi realis dan kartun. Gaya ini menjadi daya tarik tersendiri karena berhasil menghadirkan komik-komik dengan kualitas visual yang menonjol, mengajak pembaca terlibat dalam cerita dengan lebih mendalam.

Di tanah air, terdapat beragam komik yang mengusung gaya gambar ini dan meraih popularitas serta kesuksesan yang gemilang. Beberapa contoh komik yang menggunakan gaya gabungan semi realis dan kartun yang telah mencuri perhatian publik termasuklah "Grey dan Jingga" yang mengajak pembaca berkeliling dalam petualangan epik di dunia fantasi yang menarik, serta "Setan Jalanan" yang menghadirkan kisah-kisah seru dari sudut pandang karakter-karakter dengan ciri khas yang unik.

Tak ketinggalan, komik "Volt" dengan kekuatan petirnya yang luar biasa dan "5 Menit Sebelum Tayang" dengan plot ceritanya yang mengundang tawa dan menyenangkan, juga menjadi bukti kesuksesan dari gaya gambar yang memukau ini. Selain itu, masih banyak lagi karya-karya menakjubkan lainnya yang mengusung gaya gabungan semi realis dan kartun, mencakup berbagai macam genre mulai dari petualangan, fantasi, hingga cerita-cerita kehidupan sehari-hari.

Dengan keberagaman karya dan genre yang dihadirkan, gaya gambar ini telah membuktikan diri sebagai perwakilan dari potensi kreativitas Indonesia dalam dunia komik. Setiap komik yang memanfaatkan gaya ini berhasil memberikan kesan visual yang mengesankan dan cerita yang menarik, menunjukkan bahwa dalam seni kartun, batas-batas imajinasi dapat ditembus dengan memadukan realisme dan imajinasi secara harmonis. Dengan demikian, gaya gambar gabungan semi realis dan kartun terus memberikan inspirasi bagi para pencinta komik serta menjadi bagian penting dalam perkembangan industri kreatif Indonesia.



Gambar 2. 6 komik Jepang Naruto

(sumber : steemit.com)

3. Realism Style

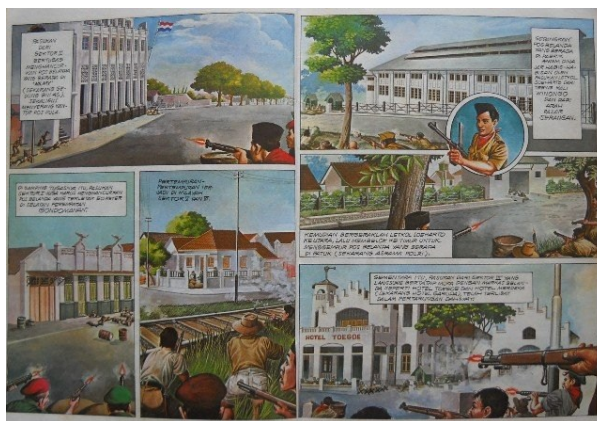
Komik dengan style yang sangat jarang kita jumpai adalah komik dengan gaya gambar realis, sebuah pendekatan artistik yang menuntut ketelitian dan keakuratan tingkat tinggi. Dalam gaya gambar komik realis, para komikus berusaha maksimal untuk menciptakan gambar yang mendekati atau bahkan menyerupai secara detail anatomi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia sesungguhnya. Setiap garis dan bayangan diusahakan untuk dipadukan dengan presisi sehingga karakter-karakter komik terlihat begitu nyata dan hidup.

Untuk menciptakan komik dengan gaya realis seperti ini, komikus memerlukan keahlian yang sangat tertempa dan kemampuan mengobservasi yang luar biasa. Proses menciptakan gambar yang detail dan mendekati kenyataan ini membutuhkan dedikasi dan kesabaran yang tinggi, karena setiap elemen dalam gambar harus dipertimbangkan dengan seksama. Mulai dari ekspresi wajah, gerakan tubuh, hingga proporsi anatomi harus dihadirkan secara akurat, sehingga karakter-karakter dalam komik ini seolah-olah dapat melompat dari halaman dan menjadi bagian dari dunia nyata.

Keindahan dari gaya gambar komik realis ini terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan kisah-kisah yang menarik dengan kedalaman emosi yang mendalam. Karakter-karakter dalam komik realis ini memiliki keunikan dan kompleksitas yang memikat pembaca, karena mereka bisa menggambarkan kisah-kisah kehidupan yang mirip dengan manusia sejati.

Karya-karya komik dengan gaya gambar realis ini sering kali menjadi perwakilan dari ketekunan dan kepiawaian seniman dalam seni menggambar. Komitmen untuk mencapai tingkat detail dan kualitas visual yang tinggi di dalam komik ini menjadikan gaya gambar realis sangat dihargai dan diakui sebagai suatu bentuk seni yang mengesankan.

Walau memang gaya gambar komik realis jarang dijumpai, namun keterampilan dan ketelitian yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya menjadikannya sebuah prestasi dan pencapaian tersendiri bagi para komikus. Dengan keindahannya yang memukau, komik dengan gaya realis ini menjadi sebuah pilihan yang unik dan istimewa bagi para pencinta seni komik, karena mampu mengajak pembaca terpesona dan terlibat dalam cerita dengan kedalaman yang menggugah emosi.



Gambar 2. 7 komik Perang

(sumber : *steemit.com*)

2.1.1 Struktur Komik

(Menggambar Komik - Konsep, Pengertian, Unsur & Langkah - Serupa.Id, n.d.) Komik adalah produk multidisiplin yang setidaknya melibatkan sastra dan seni rupa. Struktur komik di bagi menjadi dua yaitu unsur teks cerita dan unsur visual. Berikut adalah pemaparannya

2.2.3.1 Unsur Visual Komik

1. Ilustrasi

Adalah deretan gambar yang terangkai membentuk suatu alur peristiwa atau cerita. Masing-masing gambar tersebut membentuk suatu ilustrasi yang dapat menggambarkan suatu peristiwa pada cerita

2. Layout

Layout adalah bagaimana pengaturan panel (frame) antar gambar disusun. Panel gambar tersebut akan saling berhubungan, setiap besar kecilnya panel tersebut memuat ilustrasi dan sebagainya.

3. Sudut Pandang Kamera

Angle "kamera" yang berbeda pada setiap gambar Komik akan memberikan dampak yang berbeda. Biasanya sudut pandang kamera dimainkan untuk mendapatkan efek dramatis dari sebuah adegan tertentu

4. Psikologi

Setiap tokoh, jalan cerita dan pembentukan suasana yang ada di komik akan memberikan dampak psikologi yang berbeda. Komik seperti budaya populer lainnya banyak memainkan psikologi kita melalui gambar. Gambar dibuat meliuk-liuk untuk membuat kita tertawa. Di sisi lain gambar akan dibuat lebih gelap dan tegas untuk memberikan efek dramatis.

5. Unsur Bunyi

Komik menghadirkan teks dengan tipografi dan typeface sedemikian rupa mampu menghadirkan unsur bunyi, meskipun tidak ada media suara asli yang dilibatkan, seperti: Bang! Gubrak! Woosh! Dak! Drap!

2.2.3.2 Unsur Cerita

1. Tema

Merupakan inti pokok gagasan dari keseluruhan pesan atau cerita adalah elemen sentral yang menjadi titik fokus utama dalam sebuah narasi atau komunikasi. Hal ini menggambarkan substansi terpenting dari isi pesan atau cerita yang ingin disampaikan, sering kali mengandung nilai-nilai, tema-tema, atau konsep-konsep yang menjadi pijakan utama dalam mengembangkan plot, karakter, atau makna di dalamnya.

Sebagai inti pokok, elemen ini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk arah dan tujuan dari narasi atau pesan tersebut. Di dalam karya sastra, film, atau karya seni lainnya, inti pokok gagasan ini sering dikenal sebagai "theme" atau tema, dan menjadi landasan yang mengikat seluruh elemen-elemen yang ada sehingga membentuk sebuah keterpaduan yang kohesif dan makna yang mendalam.

Dalam konteks cerita, inti pokok gagasan dapat menjadi cerminan dari makna yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau penonton. Hal ini dapat membuat orang-orang untuk merenungkan dan mempertimbangkan pesan-pesan yang lebih mendalam yang tersirat di balik narasi. Sebagai elemen terpenting, inti pokok ini memberi identitas dan nilai estetika pada karya dan memberikan ruang bagi interpretasi dan refleksi bagi penerima pesan.

Sering kali, pencarian inti pokok gagasan dalam karya seni menjadi tantangan bagi para pengamat, karena dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti konteks, sudut pandang, dan bahkan interpretasi personal masing-masing individu. Namun, kehadiran inti pokok gagasan ini mampu menjadikan sebuah

karya seni menjadi lebih berarti dan menggugah, karena mampu menyampaikan pesan yang universal dan mendalam kepada audiensnya.

Dengan demikian, inti pokok gagasan dari keseluruhan pesan atau cerita adalah nadi utama yang mengalirkan arti dan emosi dalam karya seni. Sebagai pusat gravitasi, elemen ini menjadi pusat perhatian yang menuntun pemahaman, apresiasi, dan pengalaman berkesenian bagi siapa pun yang terlibat di dalamnya. Seiring berjalannya waktu, nilai-nilai yang terkandung di dalam inti pokok gagasan ini dapat terus membekas dalam ingatan dan meresapi jiwa para penikmat dan penghayat seni.

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam suatu cerita merupakan elemen vital yang menjadi pelaku utama dalam membentuk alur dan dinamika cerita. Setiap tokoh memiliki sifat, kepribadian, dan peranan yang khas yang membentuk karakternya sendiri, dan sering kali mereka dapat dikelompokkan menjadi tokoh utama (protagonis) atau tokoh antagonis, yang mewakili dua kutub konflik utama dalam narasi.

Tokoh utama atau protagonis adalah tokoh sentral yang berada di pusat perhatian cerita. Mereka adalah karakter yang paling banyak terlibat dalam peristiwa dan perjalanan cerita. Sebagai tokoh utama, mereka sering kali memiliki tujuan yang jelas atau misi yang harus dicapai, dan perjalanan mereka dalam mencapai tujuan ini menjadi inti dari plot cerita. Pembaca atau penonton biasanya berempati dengan tokoh utama, dan perasaan mereka terhadap tokoh ini dapat berubah seiring dengan perkembangan cerita.

Di sisi lain, tokoh antagonis adalah karakter yang berlawanan dengan tokoh utama dan cenderung menjadi penghalang atau musuh utama yang harus dihadapi oleh tokoh utama. Peran tokoh antagonis adalah menciptakan konflik dan hambatan bagi tokoh utama, sehingga menciptakan ketegangan dan drama dalam cerita. Antagonis sering kali memiliki motivasi atau tujuan yang bertentangan dengan tokoh utama, dan pertentangan ini menjadi dasar dari konflik cerita yang harus dipecahkan.

Karakteristik dan peranan yang berbeda-beda dari tokoh utama dan tokoh antagonis ini menciptakan kompleksitas dalam dinamika cerita. Interaksi dan

benturan antara kedua tokoh ini menggerakkan alur cerita maju, dan ketegangan yang timbul dari konflik mereka memberikan daya tarik tersendiri bagi pembaca atau penonton.

Dalam beberapa cerita, ada juga tokoh pendukung yang berperan dalam membantu atau menghalangi peran tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Tokoh pendukung ini bisa memberikan bantuan, dukungan emosional, atau menghadirkan hambatan tambahan dalam cerita. Kehadiran tokoh pendukung juga berkontribusi pada kompleksitas dan kedalaman cerita.

Sebagai hasilnya, peran dan sifat dari masing-masing tokoh ini membentuk kerangka narasi yang kaya dan menarik. Hubungan antara tokoh utama dan antagonis, serta interaksi mereka dengan tokoh pendukung, menciptakan dinamika yang memikat dan memberikan makna yang mendalam pada cerita. Keberagaman tokoh-tokoh ini menjadikan cerita menjadi sebuah perjalanan yang menghibur, menggugah, dan memberikan pesan yang berharga kepada para pembaca atau penontonnya.

3. Alur atau Plot

Rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita memiliki peran penting dalam membentuk struktur narasi yang kuat dan menggugah emosi para pembaca atau penonton. Plot yang baik dibangun dengan cermat untuk menciptakan alur yang menarik dan mengikat peristiwa-peristiwa dalam cerita secara saling berhubungan. Dengan demikian, para penikmat cerita dapat terlibat secara mendalam dalam perjalanan yang dipaparkan.

Pertama-tama, rangkaian peristiwa dimulai dengan pengenalan cerita, di mana para pembaca atau penonton diperkenalkan pada latar belakang, setting, dan karakter-karakter utama. Pengenalan ini berfungsi untuk mengantar para penikmat cerita ke dalam dunia cerita yang akan mereka eksplorasi, memperkenalkan mereka pada tokoh-tokoh yang akan mereka temui, serta membangun landasan bagi peristiwa-peristiwa yang akan datang.

Setelah pengenalan cerita, muncul awal konflik yang menggiring cerita ke arah ketegangan. Konflik ini berasal dari tantangan, masalah, atau pertentangan yang dihadapi oleh tokoh utama, yang membuat para penikmat cerita penasaran

dengan bagaimana mereka akan menghadapinya. Awal konflik ini berfungsi sebagai pemicu untuk menggerakkan alur cerita maju dan menarik perhatian para pembaca atau penonton.

Kemudian, peristiwa-peristiwa dalam cerita terus berkembang, dan konflik semakin terasa memanas. Konflik mencapai titik klimaksnya, yaitu puncak ketegangan dan emosi di dalam cerita. Di sinilah pembaca atau penonton merasa paling terlibat dan tegang dalam mengikuti perkembangan tokoh utama dan bagaimana mereka berhadapan dengan konflik yang dihadapi. Klimaks ini menciptakan momen yang paling menegangkan dan menentukan dalam cerita, di mana segala sesuatunya terasa kritis dan tak terduga.

Setelah mencapai puncak klimaks, cerita mengarah pada penyelesaian konflik atau ending. Penyelesaian ini membawa cerita ke titik klimaks dan memberikan jawaban atau solusi atas konflik yang dihadapi tokoh utama. Ending ini bisa membawa pembaca atau penonton pada rasa puas atau bahkan berkesan mendalam, tergantung pada bagaimana segala konflik diselesaikan dan bagaimana perkembangan karakter dalam cerita.

Dengan demikian, rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang saling berhubungan, mulai dari pengenalan cerita, awal konflik, terjadinya konflik, hingga mencapai klimaks dan penyelesaian konflik/ending, menciptakan alur yang kuat dan menarik. Perjalanan cerita ini membuat para penikmat cerita untuk merenungkan makna yang terkandung di dalamnya, mengikuti perjalanan emosional tokoh-tokoh utama, dan merasa terlibat secara mendalam dalam dunia cerita yang disajikan.

4. Latar

Latar dalam sebuah komik merangkum segala elemen yang mencakup tempat, waktu, lingkungan, serta keadaan sosial yang menjadi panggung bagi terjadinya peristiwa-peristiwa yang disajikan dalam narasi tersebut. Melalui latar yang ditampilkan, para pembaca diundang untuk masuk ke dalam dunia cerita dan merasakan atmosfer serta konteks di mana segala kejadian berlangsung.

Pertama-tama, latar tempat mengacu pada lokasi fisik di mana peristiwa-peristiwa komik berlangsung. Baik itu kota modern yang sibuk, desa terpencil

yang sepi, atau dunia fantasi yang ajaib, latar tempat memberikan identitas dan karakteristik unik yang membentuk setting cerita. Penggunaan latar tempat yang berbeda dapat membawa perbedaan suasana dan nuansa dalam cerita, menciptakan beragam kesan bagi para pembaca.

Selain itu, latar waktu menjadi unsur penting dalam membentuk latar komik. Waktu yang digunakan dapat mencakup masa lalu, masa sekarang, atau masa depan, sehingga menciptakan dimensi temporal yang berbeda-beda dalam cerita. Penggunaan latar waktu yang tepat dapat mempengaruhi perkembangan cerita, karakter, dan konflik yang terjadi, menghadirkan kesan sejarah atau modernitas, serta memberikan konteks bagi cerita secara keseluruhan.

Lingkungan, sebagai bagian dari latar, juga memiliki peran yang signifikan. Lingkungan mencakup aspek alamiah dan buatan manusia yang menyusun dunia di mana tokoh-tokoh berinteraksi. Mulai dari pemandangan alam, bangunan, hingga detail seperti mobilitas, transportasi, dan infrastruktur, latar lingkungan menciptakan kesan visual yang khas dan memperkaya atmosfer dalam cerita.

Tak hanya itu, latar juga mencakup keadaan sosial dan kondisi masyarakat di mana peristiwa-peristiwa berlangsung. Faktor-faktor seperti budaya, kebiasaan, struktur sosial, dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat mempengaruhi bagaimana karakter-karakter berperilaku dan bersikap dalam cerita. Latar keadaan sosial menjadi landasan untuk memahami interaksi antar karakter dan menggambarkan dinamika hubungan mereka.

Dengan demikian, melalui perpaduan dari latar tempat, waktu, lingkungan, serta keadaan sosial, sebuah komik mampu menciptakan dunia yang lengkap dan menyeluruh. Latar ini berfungsi untuk menghidupkan cerita dan menjadikan segala peristiwa yang terjadi lebih nyata dan meyakinkan. Kualitas dan kreativitas penggambaran latar juga berperan penting dalam memikat pembaca dan memperkaya pengalaman bacaan dengan memberikan nuansa yang unik dan menarik.

5. Sudut Pandang

Cara menyampaikan cerita melalui sudut pandang pertama (Aku) dan sudut pandang ketiga (Dia, mereka) adalah dua pendekatan naratif yang mendasari cara penceritaan dalam berbagai karya sastra dan komunikasi visual. Setiap sudut pandang membawa keunikan dan perspektif yang berbeda, yang secara signifikan mempengaruhi cara cerita disampaikan kepada pembaca atau penonton.

Sudut pandang pertama (Aku) menghadirkan cerita melalui narasi yang diceritakan oleh salah satu karakter dalam cerita itu sendiri. Sebagai contoh, narator mengidentifikasi dirinya dengan menggunakan kata ganti "Aku" sehingga pembaca atau penonton dapat masuk ke dalam pikiran dan perasaan karakter tersebut. Melalui sudut pandang ini, kita dapat mendapatkan wawasan yang mendalam tentang perasaan, pemikiran, dan pandangan dunia dari karakter yang menjadi narator. Sudut pandang pertama memberikan sentuhan personal dan keintiman dalam cerita, karena kita menjadi saksi langsung dari pengalaman dan sudut pandang narator tersebut.

Di sisi lain, sudut pandang ketiga (Dia, mereka) menghadirkan cerita dari perspektif yang lebih objektif dan pandangan pihak ketiga. Narator dalam sudut pandang ketiga tidak mengidentifikasi dirinya sebagai karakter dalam cerita, melainkan sebagai pengamat yang mengisahkan peristiwa yang terjadi pada karakter-karakter lain. Dengan sudut pandang ini, kita mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang semua karakter dan peristiwa dalam cerita, karena kita dapat melihat bagaimana berbagai karakter berinteraksi satu sama lain tanpa keterlibatan emosi atau pandangan dari satu karakter tertentu. Sudut pandang ketiga memberikan perspektif yang lebih objektif dan obyektif dalam penceritaan, sehingga mampu mengungkapkan banyak sisi dari cerita.

Kedua sudut pandang ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sudut pandang pertama memberikan kedalaman emosi dan pemahaman yang mendalam tentang satu karakter, sementara sudut pandang ketiga memberikan gambaran menyeluruh tentang cerita dan semua karakter yang terlibat. Pilihan antara kedua sudut pandang ini bergantung pada jenis cerita yang ingin

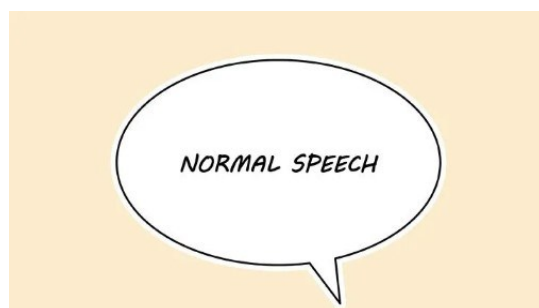
disampaikan, kompleksitas karakter, dan efek emosional yang ingin dicapai oleh pengarang atau pembuat cerita.

Dengan demikian, cara menyampaikan cerita melalui sudut pandang pertama (Aku) dan sudut pandang ketiga (Dia, mereka) memberikan variasi dan kedalaman dalam penceritaan, mempengaruhi cara pembaca atau penonton berinteraksi dengan narasi, dan menciptakan pengalaman yang berbeda dalam mengeksplorasi dunia cerita yang disajikan. Keahlian dalam menggunakan kedua sudut pandang ini adalah kunci dalam menciptakan karya sastra atau karya seni visual yang berkesan dan menarik perhatian audiens.

2.2.4 Balon Teks

Berbagai jenis balon kata atau *speech bubble* dapat digunakan untuk memperkuat narasi dan dialog tokoh dari segi visualnya. Tokoh yang sedang berteriak dengan tokoh yang sedang berbisik tentu akan berbeda pula bentuk balon katanya. Berikut adalah jenis dari setiap balon teks pada komik :

1. Basic Bubble



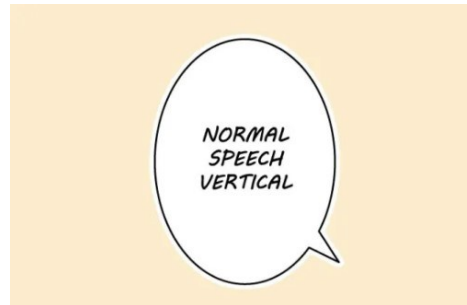
Gambar 2. 8 basic bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Seperti namanya, jenis balon kata pertama, juga dikenal sebagai *Basic Bubble*, sangat sederhana seperti balon kata lainnya. Bentuknya oval dan berdiri tegak, dengan ekor di ujungnya yang mengarah ke mulut orang yang berbicara

atau mengeluarkan suara apa pun. Biasanya digunakan untuk adegan yang memiliki dialog biasa.

2. Vertical Bubble

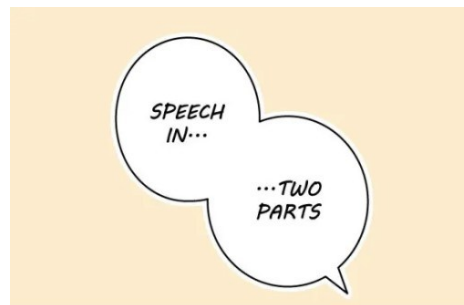


Gambar 2. 9 Vertical Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Vertical bubble biasanya digunakan apabila tidak ada lagi ruang untuk menggambar gelembung horizontal. Fungsinya tetap sama dengan *Basic Bubble*, menjelaskan dialog normal.

3. Multi Bubble



Gambar 2. 10 Multi Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Berikutnya, ada *multi bubble* yang terdiri dari dua gelembung yang saling bergabung, dengan satu ekor yang mengarah ke mulut karakter atau benda yang mengeluarkan suara. Tempatnya bisa *vertikal* atau *horizontal*, tergantung pada

ruang di frame gambar. Sengaja, dialog dibagi menjadi dua bagian dengan *multi bubble*. Untuk menjelaskan adegan dialog di mana tokoh merasa malu atau tidak yakin dengan apa yang mereka katakan.

4. Inward Pointing Tail Bubble



Gambar 2. 11 Inward Pointing Tail Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Berikutnya, ada balon *Inward Pointing Tail Bubble*. Dalam balon bicara, ekor berfungsi untuk menunjukkan di mana dialog berasal. sama dengan jenis balon kata ini. Karena si tokoh tidak digambarkan di halaman yang sama, ekornya menghadap ke dalam. Misalnya, gelembung dengan ekor menghadap ke kiri digambar di halaman sebelah kanan, tetapi tokoh yang berbicara berada di halaman sebelah kiri. Akibatnya, ekor gelembung menghadap ke kiri.

5. Jagged Edges Bubble

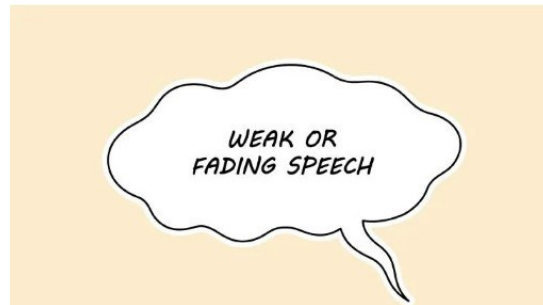


Gambar 2. 12 Jagged Edges Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Jagged edge bubble adalah balon kata yang akan kami bahas berikutnya. Adegan di mana karakter berbicara dengan lantang atau berteriak biasanya menampilkan jenis ini. Dari segi visual, bentuk gelembung yang seperti ledakan seolah-olah mempertegas suara tokoh yang berteriak nyaring.

6. Wavy Bubble



Gambar 2. 13 Wavy Bubble

(sumber : kreativv.com)

Wavy bubble digunakan untuk menunjukkan tokoh yang lelah, sedih, atau bergumam dengan penuh keraguan, berbeda dari *jagged edges bubble*. Misalnya, adegan saat tokoh merasa sangat kelelahan. Karena itu, bentuk gelembung sengaja bergelombang.

7. Dashed Line Bubble



Gambar 2. 14 Dashed Line Bubble

(sumber : kreativv.com)

Saat ada adegan tokoh yang berbisik, komik atau manga biasanya menggunakan bentuk gelembung dengan garis putus-putus. Ini dilakukan karena garis putus-putus dapat memberikan kesan tidak tegas dan tidak cocok untuk adegan berbisik.

8. Blast Bubble

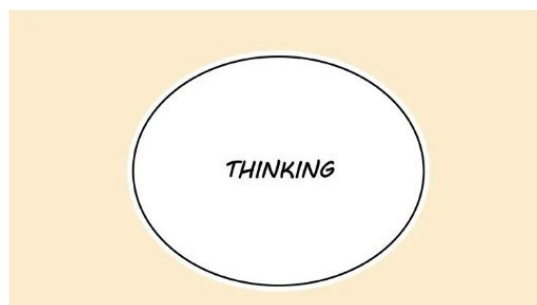


Gambar 2. 15 Blast Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Saat ada adegan pengumuman, gelembung *blast bubble* biasanya digunakan. Ini dapat digunakan melalui speaker, radio, televisi, dan sumber lainnya. Oleh karena itu, komikus memilih untuk menggunakan jenis gelembung ini saat melakukan pengumuman. Bentuknya yang meledak meningkatkan kesan suara bervolume tinggi.

9. No Tail Bubble

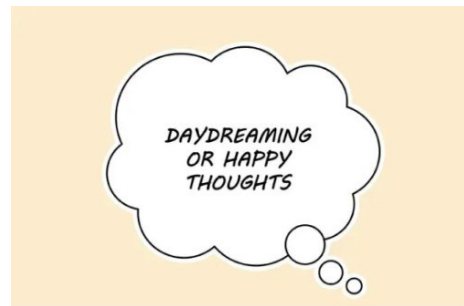


Gambar 2. 16 No Tail Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Selanjutnya, ada jenis balon tanpa ekor yang sangat sederhana. Ini berbeda dengan balon dasar yang memiliki ekor. Gelembung seperti ini biasanya digunakan untuk menampilkan percakapan hati antara tokoh.

10. Cloud Like Bubble

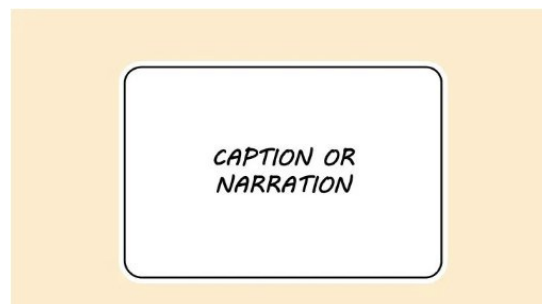


Gambar 2. 17 Cloud Like Bubble

(sumber : *kreativv.com*):

Gelembung berbentuk seperti awan ini memiliki fungsi yang tidak jauh beda dengan *no tail bubble*. Hanya saja, *cloud like bubble* lebih menggambarkan pikiran tokoh yang sedang merasakan berbahagia atau saat sedang bermimpi.

11. Rectangular Bubble



Gambar 2. 18 Rectangular Bubble

(sumber : *kreativv.com*)

Dalam narasi, bentuk persegi tanpa ekor biasanya digunakan untuk menjelaskan situasi, latar tempat, atau latar waktu. tujuannya adalah untuk

memberi pembaca pemahaman apabila terjadi perubahan setting dan suasana yang dihadapi tokoh.

2.2.5 Rancangan Karakter

Rancangan Karakter Cara merancang karakter ini ditentukan oleh gaya dan kesukaan pribadi komikus. Menurut McCloud, karakter yang dimiliki oleh komik-komik hebat selalu memiliki tiga ciri, yaitu:

a. Jiwa

Merupakan faktor terpenting yang paling dipahami dalam penciptaan karakter. Setiap tokoh membutuhkan kepribadian yang memiliki sejarah, pandangan hidup, atau impian yang istimewa. Dengan pendalaman pikiran karakter, pembaca dapat memahami faktor-faktor yang melatarbelakangi perlakuan dan perkataan mereka sekaligus membantu menerka tindakan mereka ketika menghadapi situasi tertentu. Pendalaman tersebut dapat dilakukan dengan membangun riwayat hidup karakter komik tersebut. Kesamaan antara riwayat hidup karakter dan pengalaman umum pembaca dapat secara emosional menghubungkan mereka, sementara perbedaan riwayat hidup antar karakter dapat memicu banyak cerita. Banyak model karakter diambil dari mitos dan legenda, seperti “orang tua bijak”, sang “pahlawan”, atau si “licik” yang digunakan untuk mengisi keragaman keinginan dan pandangan dunia dan menyesuaikannya dengan nilai-nilai universal yang dapat dipahami salah satu genre atau kebudayaan (McCloud, Membuat 69). Menurut McCloud, manusia sebagai makhluk rumit dengan beragam masalah pelik berusaha ditangkap oleh para kartunis modern dan mungkin akan bertentangan dengan penggunaan tema tunggal untuk jiwa setiap karakter—bisa saja menghasilkan karakter yang terjebak dalam klise dan stereotip. Karakter yang umum pun dapat membangkitkan aspek kepelikan kondisi manusia saat berinteraksi dengan sesamanya dan membutuhkan keragaman agar dapat berbicara tentang seluruh spektrum yang mendekati hidup. Dengan menampilkan karakter beserta filosofi hidup yang kompeten, komikus

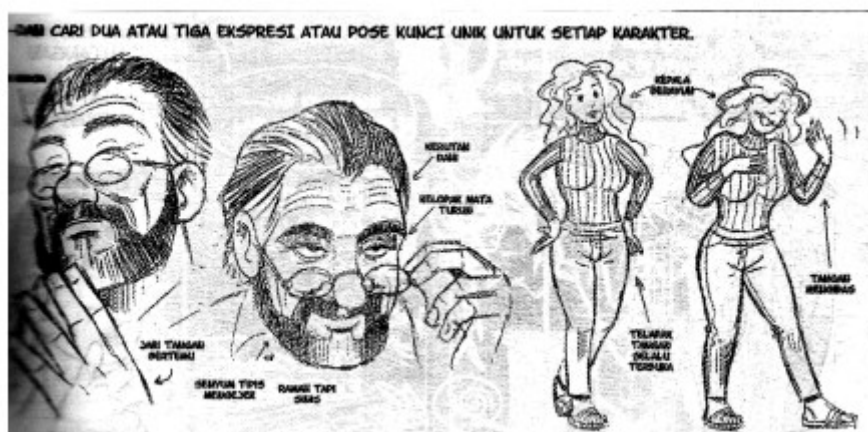
dapat membawakan sebuah gambaran lengkap tentang dunia tempat karakter tersebut hidup.

b. Ciri Khas

Karena komik merupakan sebuah media visual, maka keragaman internal tipe karakter memerlukan keragaman penampilan rancangan rupa yang tepat. Keragaman dan perbedaan dalam rancangan ini sangat penting dalam tingkatan praktis yang akan membantu pembaca melihat siapa yang ada. Kemiripan yang terlalu banyak hanya akan menciptakan karakter cetakan yang membosankan. Perbedaan wajah dan tubuh yang mendalam akan membantu pembaca mengikuti penokohan dalam cerita, dan memberi mereka penguatan rupa yang unik pada setiap kepribadian karakter. Ketika pembaca mengenal penokohan dalam cerita, tampilan-tampilan itu akan menyimbolisasikan diri setiap karakter. Perbedaan ciri fisik dapat didasarkan oleh beberapa faktor, seperti jenis kelamin dan usia. Penggambaran ciri fisik ini dipengaruhi oleh data visual secara biologis tubuh manusia, walau dalam perkembangan komik kartun, muncul distorsi fisik dalam tokoh-tokohnya. Gaya kartun memberikan variasi bentuk tubuh yang lebih dramatis. Seperti jiwa karakter, penampilan luar sebuah karakter dapat dibangun dari gagasan tunggal atau tersirat. Eisner (1985) mengusulkan penggunaan hewan sebagai dasar karakter, dengan tujuan memancing reaksi primordial pembaca. Penggunaan stereotip sering digunakan oleh para kartunis, dengan tipe wajah dan tubuh yang dibuat 30 Universitas Kristen Petra untuk mengasosiasikan karakter dengan suatu tampilan—pendekatan ini menguntungkan karena mudah dikenali dan sesuai harapan pembaca. Dalam perkembangan dinamika, tidak jarang komikus memberikan kejutan bagi pembaca dengan mengubah beberapa stereotip dalam kehidupan nyata untuk membenturkan asumsi-asumsi tertentu (McCloud, *Membuat* 73). Faktor lain yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan ciri khas lain adalah dengan mempertimbangkan detail gaya pakaian dan kostum.

c. Sikap Ekspresif

Ciri ekspresif yang dimiliki oleh karakter tokoh komik dapat berupa beragam bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan sifat-sifat pribadi lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari pemetaan daerah emosional setiap karakter atau beberapa ekspresi dan pose kunci unik dari setiap karakter.



Gambar 2. 19 Ciri ekspresif tokoh

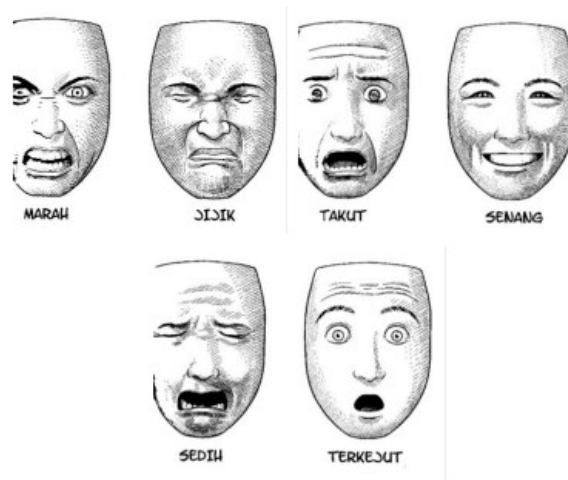
Sumber: McCloud (2007, p. 77)

Komikus dapat membangun karakter dari tipe ekspresi tertentu, misalnya: lirikan cemas untuk karakter rapuh, wajah penuh kerutan untuk orang tua sinis, atau tubuh bungkuk untuk kepribadian pecundang yang penggerutu.

2.2.5.1 Ekspresi Wajah

Ekspresi bukanlah sesuatu yang mudah diungkapkan dengan kata-kata, dan merupakan bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu digunakan 31 Universitas Kristen Petra manusia. Tidak ada yang menyentuh emosi pembaca lebih kuat selain melalui emosi karakter yang diciptakan komikus (McCloud, Membuat 81). Penerapan ekspresi wajah dalam komik mengandalkan indra penglihatan untuk mewakili ekspresi kompleks yang melibatkan indra-indra lainnya. Wajah manusia bisa melakukan banyak bentuk yang mengindikasikan keadaan fisik tertentu atau digunakan untuk berkomunikasi langsung dengan orang lain. Kekuatan terbesar dari ekspresi wajah bergantung pada kemampuan

memahami emosi dasar manusia. Emosi dasar yang diperlihatkan manusia tidak dipengaruhi oleh kebudayaan, bahasa, atau umur—tetapi murni terbaca orang lain secara universal, dibagi menjadi enam macam.



Gambar 2. 20 Enam emosi dasar manusia

Sumber: McCloud (2007, p. 83)

Ekspresi manusia yang demikian beragam muncul dari percampuran dan modifikasi ekspresi-ekspresi tersebut layaknya warna primer yang dapat dicampur menjadi warna pelangi, dan berkembang menjadi ribuan ekspresi emosional. Ekspresi wajah merupakan sinyal visual yang dikirimkan kepada orang lain, dengan kombinasi bahasa tubuh seperti gerakan kepala, posisi tangan, dan arah pandang. Mereka menambah daftar perbendaharaan tanda dan simbol yang selalu 32 Universitas Kristen Petra berubah, yang dipahami oleh pengirim dan penerima. Beberapa di antaranya menjadi resmi dan langsung dipahami, sementara yang lain sulit dianalisis dan bersifat idiosinkratis, yang dibuat untuk orang tertentu dalam situasi tertentu dan berdasarkan gaya individual si pengirim. Selain itu, konteks juga menjadi penting dalam menganalisis ekspresi-ekspresi serupa yang dapat mempunyai arti yang berbeda dalam situasi yang berbeda. Gaya dalam komik cenderung mengimitasi ekspresi dalam dunia nyata, dan bahkan menambahkan elemen gaya atau melebih-lebihkan guna mendapatkan ekspresi tiruan. Gaya dalam komik dibagi menjadi gaya simplifikasi yang secara efektif menampilkan

tampilan kunci ekspresi, atau gaya eksesif yang menggunakan tampilan yang sama dengan menambahkan bentuk geometris yang ekstrem.



Gambar 2. 21 Imitasi ekspresi dan distorsinya

Sumber: McCloud (2007, p. 95)

Simbol menjadi cara yang baik untuk menyampaikan ekspresi, seminim apa pun kemampuan penggambarannya, dan sebagian berasal dari metafora yang didasarkan pada konvensi umum.