

## BAB 2

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Perancangan buku komik pendidikan dasar seksual dapat menjadi media pembelajaran yang efisien bagi anak usia 7-11 tahun. Para orang tua dan guru dapat memberikan edukasi terhadap anak-anak dengan penyampaian yang menarik melalui buku komik ini. Pemahaman ini didasari oleh riset melalui berbagai sumber dan data dari penelitian sebelumnya yang dikumpulkan Penulis dengan metode *State of The Art*. Metode *State of The Art* adalah proses memahami perkembangan terbaru dalam suatu bidang penelitian dengan tujuan untuk membedakan penelitian sebelumnya dan mengidentifikasi celah penelitian baru yang dapat menjadi landasan penelitian selanjutnya (Arianto, 2024). Beberapa penelitian sebelumnya di antara lain:

No.	Judul	Metode	Objek/Mitra	Perbandingan
1.	Komik Edukasi Pencegahan Kejahatan Seksual Pada Anak, (Ramadhanti, 2016)	Observasi, studi pustaka, wawancara, dan analisis matriks	Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Jawa Barat, Yayasan Kita dan Buah Hati, Penerbit Bhuna Ilmu Populer (BIP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentang usia penelitian sudah lebih dari 5 tahun.</li> <li>• Target audiens: anak-anak dengan usia 8-12 tahun serta orang tua 25-40 tahun.</li> <li>• Perancangan dibuat tanpa menggunakan teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget dan teori perkembangan psikoseksual anak Sigmund Freud.</li> </ul>
2.	Desain Komik Pendidikan Seks untuk Anak Sejak Dini, (Sandi, 2019)	Studi pustaka, dan referensi dari produk sejenis.	Universitas Mercu Buana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentang usia penelitian sudah lebih dari 5 tahun.</li> <li>• Target audiens: anak-anak dengan usia 7-11 tahun.</li> <li>• Tidak terdapat target audiens untuk orang tua ataupun pendidik.</li> <li>• Tidak ada wawancara dalam pencarian data</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perancangan dibuat tanpa menggunakan teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget dan teori perkembangan psikoseksual anak Sigmund Freud.</li> </ul>
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini 6 Sampai 8 Tahun Sebagai Pencegahan Tindakan Pelecehan Seksual (Janisha, 2022)	Kualitatif (studi literatur, wawancara, referensi)	UPTD Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A), Penerbit Cikal Aksara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk buku berupa format buku ilustrasi yang berbeda dengan komik.</li> <li>• Target audiens: anak-anak 6-8 tahun</li> </ul>
4.	<i>Early Childhood Sex Education Media as a Preventive Step for Sexual Violence</i> (Dahlia, Sutrisno, & Qibtiyah, 2021)	Metode penelitian dan pengembangan ( <i>research and development</i> )	Jogja Green School	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini membahas mengenai penulisan media buku sebagai alat pembelajaran pendidikan seksual terhadap anak usia dini.</li> <li>• Hasil dari penulisan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan seksual yang dibawakan melalui media cerita bergambar seperti buku interaktif dapat meningkatkan pemahaman anak tentang seksualitas dengan cara yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan umur mereka</li> </ul>
5.	Analisis Media Komik dalam Mengajarkan Anak - Anak kelas 4-6 SD Mengenai Manfaat Urban Farming (Hidayat, 2023)	Pengamatan, kuisioner, dan wawancara	SD Marsudrini Cor Jesu Semarang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini membahas apakah media komik dapat membuat anak-anak memahami tentang urban farming</li> <li>• Hasil dari penulisan tersebut adalah media pembelajaran berbentuk komik lebih terasa menyenangkan dibandingkan <i>textbook</i> bagi siswa kelas 4-6 SD. Hal ini dikarenakan</li> </ul>

				komik menyediakan materi dengan gambar yang tidak membosankan sehingga anak-anak dapat lebih peduli kepada lingkungan
6.	Efektivitas Penggunaan Buku Komik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab (Octavia & Hidayah, 2024)	Kuantitatif	MA Al-Bairuny	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini membahas tentang pembelajaran bahasa Arab memiliki kesulitan yang cukup tinggi sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.</li> <li>• Bertujuan untuk meneliti efektivitas buku komik sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan minat belajar siswa.</li> <li>• Hasil dari penulisan tersebut membuktikan bahwa penggunaan buku komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab</li> </ul>

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

## 2.2 Tinjauan Teori

### 2.2.1 Teori Utama

#### 2.2.1.1 Anak-Anak

Pengertian anak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keturunan kedua atau manusia kecil. Undang-Undang nomor 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak juga menjelaskan bahwa “anak merupakan seorang yang umurnya belum 18 (delapan belas) tahun, termasuk juga yang masih dalam janin” (Sari, 2020). Jean Piaget, seorang psikolog terkemuka dalam perkembangan psikologi, telah berkontribusi dalam pemahaman mengenai teori perkembangan kognitif anak. Teori perkembangan kognitif anak milik Piaget menguraikan proses dinamis bagaimana anak-anak mengkonstruksi pemahaman tentang dunia seiring

bertambahnya usia. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui serangkaian tahap yang berurutan. Teori milik Piaget menyimpulkan bahwa anak-anak bukanlah versi mini dari orang dewasa atau penerima pasif informasi, melainkan pembelajar aktif pengetahuan dalam lingkungannya (Piaget, 1977). Piaget dalam teori perkembangan kognitif membagi menjadi empat tahap utama, yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini merupakan periode eksplorasi intensif bagi bayi, di mana mereka secara aktif membangun pemahaman tentang dunia melalui kemampuan sensorik (melihat dan mendengar) serta motorik (menyentuh dan menggapai). Pada tahap ini, anak belajar melalui apa yang mereka alami sendiri dengan proses *trial and error*; contohnya seperti bayi akan menangis sebagai mekanisme untuk mendapatkan perhatian.

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahap praoperasional adalah tahap perkembangan anak-anak yang mulai menunjukkan kemampuan simbolis. Tahap perkembangan ini ditandai oleh dominasi egosentrisme, di mana anak-anak cenderung melihat dunia dari perspektif mereka sendiri. Kemampuan berpikir logis dan abstrak pada anak belum sepenuhnya terbentuk di tahap ini, sehingga anak-anak seringkali kesulitan memahami konsep-konsep abstrak atau sebab-akibat yang kompleks. Contoh perilaku dari tahap ini adalah seorang anak berpikir bahwa hujan turun karena langit sedang menangis.

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Tahap operasional konkret ditandai dengan anak yang mulai menunjukkan perkembangannya dalam berpikir logis. Anak-anak pada tahap ini mampu memahami hubungan sebab-akibat serta menyelesaikan masalah yang melibatkan objek-objek nyata di sekitar mereka. Contoh perilaku dari tahap ini yaitu anak akan menyadari

bahwa jumlah air tetap sama meskipun dituangkan ke dalam wadah yang berbeda bentuknya.

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahap operasional formal adalah tahap kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan yang pesat. Anak-anak mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis. Tahap ini juga memungkinkan anak untuk membangun hipotesis (dugaan atau asumsi), sehingga memungkinkan mereka untuk merencanakan masa depan dan memecahkan masalah yang kompleks. Contoh perilaku anak di tahap ini adalah anak dapat memahami konsep 'jika-maka' dalam pemecahan masalah matematika.

### 2.2.1.2 Pendidikan Seksual Anak

Sigmund Freud, seorang tokoh psikolog terkemuka, mengemukakan teori tentang perkembangan psikoseksual yang menjelaskan tentang bagaimana anak-anak memandang tubuh dan seksualitas mereka. Freud berargumen bahwa perkembangan seksual dimulai sejak usia dini dan berlangsung melalui beberapa fase, di mana setiap fase memiliki karakteristik dan fokus yang berbeda. Pengalaman masing-masing dari fase juga akan mempengaruhi perkembangan psikoseksual di masa dewasa. Teori ini memberikan landasan penting dalam memberikan pendidikan seks yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman anak pada setiap usia (Santrock, 2018). Berikut fase-fase perkembangan seksual menurut Sigmund Freud:

a. Fase Oral (0-1 tahun)

Fase oral adalah fase yang menjadikan mulut sebagai pusat kesenangan bagi bayi. Aktivitas seperti menyusui dan menghisap ASI, bayi tidak hanya memperoleh nutrisi, tetapi juga memberikan perasaan puas, kenyamanan dan keamanan untuk bayi.

b. Fase Anal (1-3 tahun)

Fase ini adalah fase yang menjadikan anak-anak mulai belajar mengendalikan tubuh mereka, terutama dalam hal buang air besar dan kecil. Proses *toilet training* mengajarkan anak-anak tentang konsep

otonomi dan tanggung jawab terhadap tubuh diri sendiri. Pendidikan seks pada tahap ini adalah waktu yang tepat untuk menekankan pentingnya privasi tubuh dan menjaga kebersihan diri sendiri.

c. Fase Phallic (3-6 tahun)

Fase phallic adalah fase yang menjadikan anak-anak mulai menyadari perbedaan fisik antara laki-laki dan perempuan. Sigmund Freud mengemukakan bahwa dalam fase ini, anak-anak juga mulai mengalami 'Kompleks Oedipus', yaitu kondisi ketika anak laki-laki mengembangkan ketertarikan pada sosok ibu dan melihat ayah sebagai saingannya, begitu juga sebaliknya pada anak perempuan.

d. Fase Laten (6-12 tahun)

Fase laten adalah fase yang di mana minat seksual anak cenderung menurun, sementara anak-anak lebih fokus pada kegiatan sosial dan akademik. Pendidikan seks pada fase ini adalah waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai sosial positif seperti saling menghormati dan tanggung jawab. Anak-anak juga bisa mulai diperkenalkan dengan konsep dasar pubertas pada fase ini, sehingga anak-anak bisa siap menghadapi perubahan fisik dan emosi yang akan terjadi di masa remaja.

e. Fase Genital (12 tahun ke atas)

Fase genital adalah fase di mana remaja mulai memunculkan minat seksual dan hubungan emosional yang mendalam dengan orang lain. Pendidikan seks pada fase ini harus menekankan pentingnya hubungan yang sehat, saling menghormati, dan persetujuan dalam hubungan. Fase genital ini juga remaja penting untuk diberikan informasi tentang kesehatan reproduksi, dan cara mencegah risiko yang tidak diinginkan.

### 2.2.1.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni visual yang berfungsi untuk mengilustrasikan atau menjelaskan suatu informasi. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai menghiasi ruang kosong, ilustrasi juga berfungsi sebagai sarana pendukung cerita dan komunikasi yang efektif dan mampu menjelaskan ide secara visual. Ilustrasi sering

ditemukan dalam majalah, koran, buku, dan media lainnya dapat berupa sketsa, lukisan, ataupun ilustrasi digital (Kusrianto, 2009). Berikut adalah referensi gaya ilustrasi yang akan Penulis pakai pada perancangan buku komik edukasi seksual ini.



Gambar 2.1 Referensi Ilustrasi Dalam Komik  
Sumber: karya pribadi

#### 2.2.1.4 Komik

Will Eisner dalam bukunya yang berjudul “*Comics & Sequential Art*” menjelaskan bahwa komik adalah seni sekuensial yang memanfaatkan susunan gambar dan teks untuk menyampaikan ide dan emosi (Eisner, 1985). Hal ini juga sejalan dengan Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Comics; The Invisible Art*”. Komik menurut Scott McCloud adalah serangkaian gambar statis yang disusun secara berurutan dan dihubungkan (*sequential art*) untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan apresiasi estetika (McCloud, 1993).

#### 2.2.1.4.1 Jenis Komik

Menurut (Maharsi, Pamungkas, & Oemank, 2011), komik dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan media penyampaian dan panjang cerita. Komik berdasarkan penyampaian media terdapat dua media, yaitu:

##### a. Komik Cetak

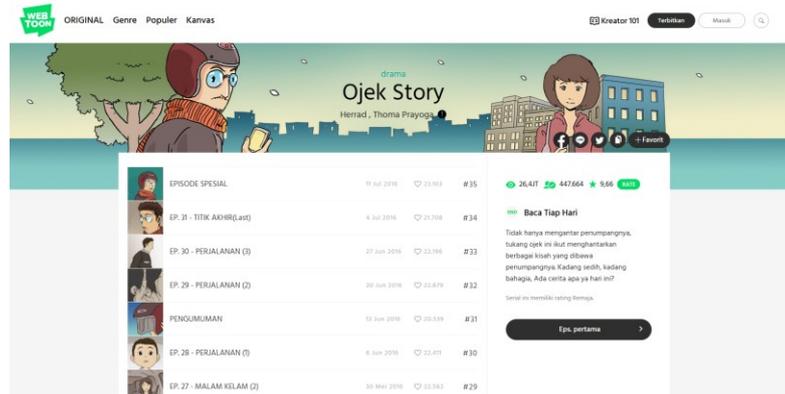
Komik cetak adalah bentuk komik tradisional yang paling umum, dicetak pada media fisik seperti kertas, buku, atau majalah. Komik cetak biasanya dapat diakses melalui toko buku ataupun perpustakaan. Komik cetak juga menjadi cikal bakal terciptanya komik digital yang sudah banyak beredar sekarang. Contoh dari komik cetak adalah komik *superhero* Marvel.



Gambar 2.2 Komik cetak  
(sumber: ebay.com)

##### b. Komik Digital

Komik digital atau yang bisa dikenal juga sebagai *web-comic* atau *e-comic* adalah komik yang dibuat dan dipublikasikan secara digital. Komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti handphone, komputer, ataupun tablet. Contoh dari komik digital dapat ditemukan di aplikasi Webtoon, Tapas, dan lain-lain.



Gambar 2.3 Komik digital  
(sumber: webtos.com)

Sedangkan komik berdasarkan panjang cerita menurut (Maharsi, Pamungkas, & Oemank, 2011) dibagi berdasarkan dua jenis, yaitu:

a. Komik Strip

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel saja dan muncul secara serial di surat kabar ataupun majalah, namun komik strip sekarang juga dipublish secara digital. Contoh dari komik strip adalah komik *Put On* yang terbit pada majalah Sin Po.



Gambar 2.4 Komik strip  
(sumber: tirta.id)

b. Komik Buku

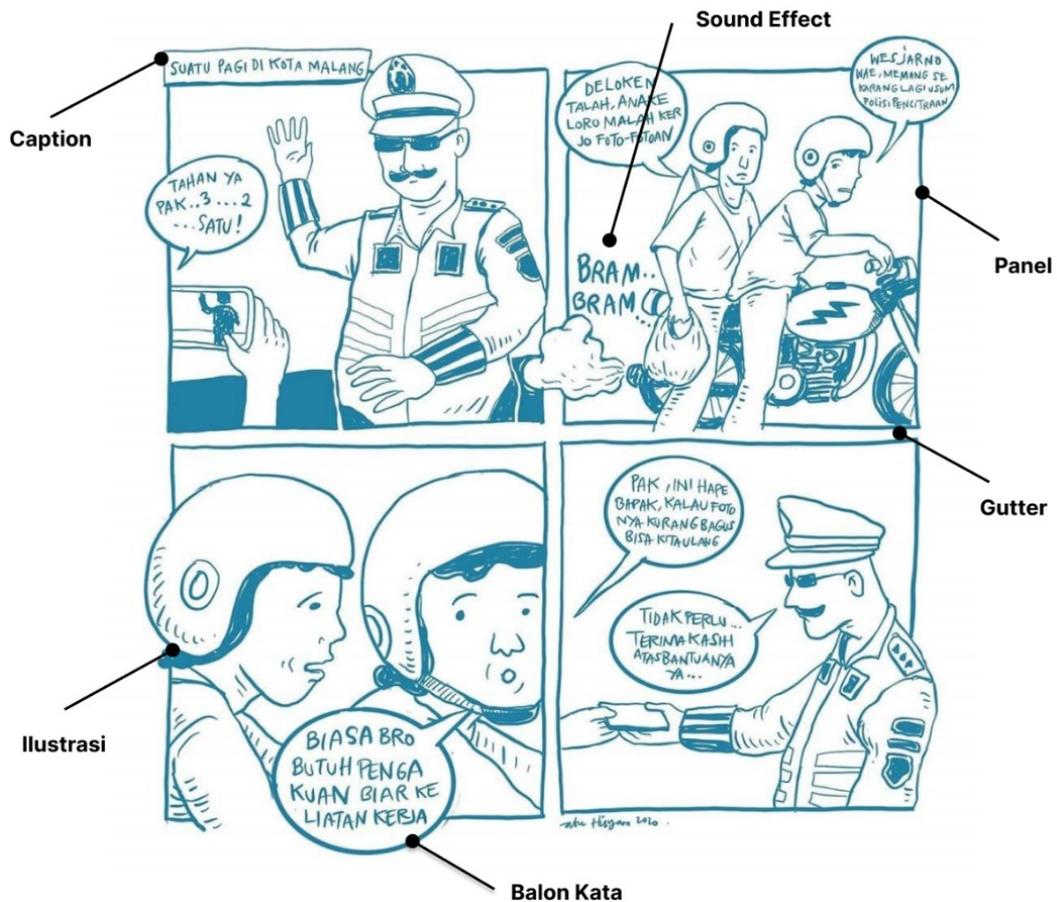
Komik buku adalah komik yang diterbitkan dalam bentuk buku, biasanya memuat cerita dari gabungan komik strip yang sebelumnya sudah diterbitkan tetapi jalan ceritanya lebih kompleks daripada komik strip. Buku komik biasanya terdiri dari 32 sampai 64 halaman.



Gambar 2.5 Komik Buku  
(sumber: muffin graphics)

#### 2.2.1.4.2 Elemen Komik

Menurut (McCloud, 1993) dan (Maharsi, Pamungkas, & Oemank, 2011) juga menjelaskan ada unsur-unsur elemen yang terdapat di dalam komik. Elemen-elemen yang ada di dalam komik di antara lain:



Gambar 2.6 Elemen-Elemen Komik  
(sumber: kutipan-news.co.id)

a. Panel

Panel adalah kotak atau bingkai yang memuat gambar dan teks. Panel berfungsi untuk menentukan ruang dan waktu serta mengarahkan pembaca untuk mengikuti alur cerita. Ukuran dari sebuah panel juga mempengaruhi intensitas atau kecepatan membaca cerita dari audiens.

b. *Gutter*

*Gutter* adalah ruang kosong atau jarak yang menghubungkan antara satu panel dengan panel lainnya. *Gutter* berfungsi sebagai mengontrol kecepatan membaca cerita dan memungkinkan pembaca mengisi ruang kosong tersebut dengan imajinasi.

c. Balon Kata

Balon kata adalah bentuk visual yang digunakan untuk menampilkan dialog, ataupun kalimat yang mewakili pikiran karakter.

d. *Caption*

*Caption* atau kutipan adalah teks yang memberikan informasi tambahan mengenai kejadian atau adegan cerita.

e. *Sound Effect*

*Sound effect* atau yang bisa disebut efek suara adalah simbol grafis yang memberikan gambaran efek suara yang ada di dalam cerita. Efek suara ini berfungsi untuk menciptakan suasana dan dinamika di dalam cerita.

f. Ilustrasi

Ilustrasi yang terdapat dalam komik adalah elemen visual yang paling menonjol, menggambarkan karakter, latar, dan aksi dalam cerita. Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan suasana dan emosi.

g. Cerita

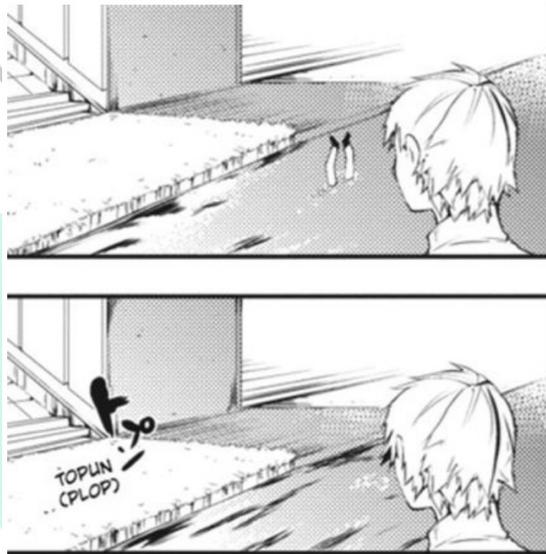
Cerita adalah inti dari sebuah komik. Semakin menarik cerita dari sebuah komik, maka semakin membuat pembaca terus mengikuti alur cerita.

#### **2.2.1.4.3 Transisi Panel Pada Komik**

(McCloud, 1993) juga menjelaskan bahwa terdapat enam jenis transisi antar panel yang digunakan dalam pembuatan komik, yaitu:

a. *Moment to Moment*

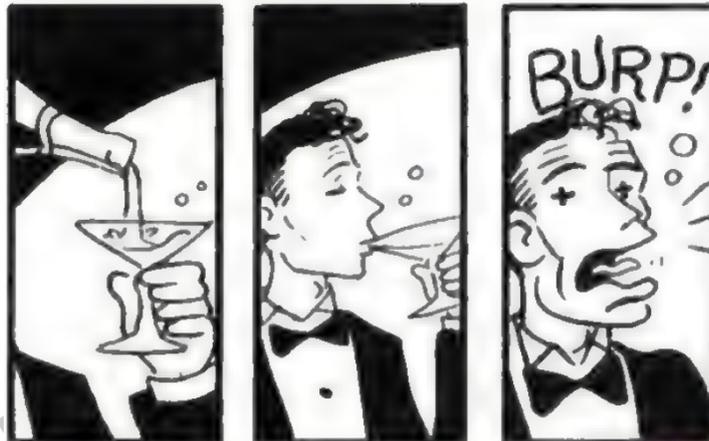
*Moment to Moment* adalah transisi antar panel yang menampilkan adegan di panel melalui serangkaian gambar yang menggambarkan satu adegan yang serupa. Transisi ini biasanya digunakan untuk menampilkan ketegangan, perubahan kecil, aksi gerak lambat, dan lain-lain.



Gambar 2.7 Panel *Moment to Moment*  
(sumber: Manga *Bungo Stray Dogs*)

b. *Action to Action*

Transisi *Action to Action* adalah transisi adegan dalam panel menampilkan satu karakter yang melakukan gerakan tertentu dan fokus pada satu aksi yang berubah. Transisi ini paling mudah dipakai untuk menggerakkan cerita.



Gambar 2.8 Panel Action to Action  
(sumber: Understanding Comics by Scott McCloud)

c. *Subject to Subject*

Transisi ini adalah transisi yang menampilkan perubahan subjek dalam satu adegan atau lokasi yang sama. Transisi ini juga dipakai untuk memperlihatkan beberapa sudut pandang pada pembaca.



Gambar 2.9 Panel Subject to Subject  
(sumber: Understanding Comics by Scott McCloud)

d. *Scene to Scene*

*Scene to Scene* adalah transisi adegan dalam panel yang menampilkan transisi yang melintasi lokasi atau waktu yang berbeda. Transisi ini dapat digunakan untuk meringkas cerita, namun tetap sejalan dengan plot.



Gambar 2.10 Panel Scene to Scene  
(sumber: Understanding Comics by Scott McCloud)

e. *Aspect to Aspect*

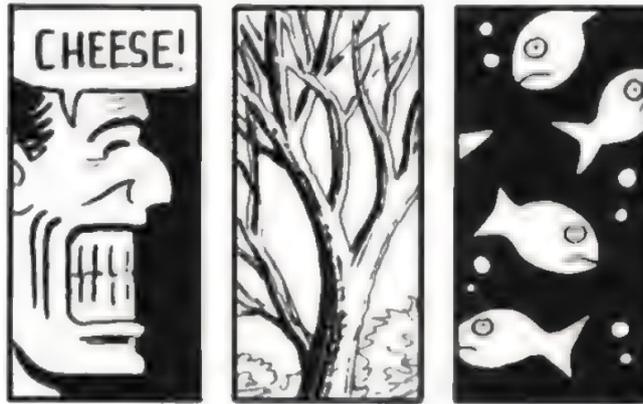
Transisi ini menampilkan panel yang memperlihatkan aspek yang berbeda-beda dalam adegan yang sama. Transisi ini dipakai untuk memberi penekanan pada suasana.



Gambar 2.11 Panel Aspect to Aspect  
(sumber: Understanding Comics by Scott McCloud)

f. *Non-Sequitur*

Transisi ini adalah transisi yang tidak sekuensial atau menampilkan adegan yang tidak berhubungan antar panel. Transisi ini biasanya lebih banyak ditemukan dalam infografis atau komik eksperimental.



Gambar 2.12 Panel Non-Sequitur  
(sumber: *Understanding Comics* by Scott McCloud)

#### 2.2.1.4.4 *Pacing*

Sebuah komik, juga terdapat istilah *pacing* atau kecepatan yang merujuk pada ritme cerita yang disampaikan kepada pembaca. Menurut (McCloud, 1993), *Pacing* adalah elemen yang sangat krusial yang terdapat pada komik, karena dapat memengaruhi emosi dan pemahaman pembaca terhadap cerita. *Pacing* dalam komik berfungsi sebagai:

- a. Mengontrol emosi pembaca

*Pacing* yang cepat dapat menciptakan sensasi ketegangan atau kegembiraan, sedangkan *pacing* yang lambat dapat membangun suasana yang lebih tenang, misterius, sampai sedih.

- b. Menentukan intensitas

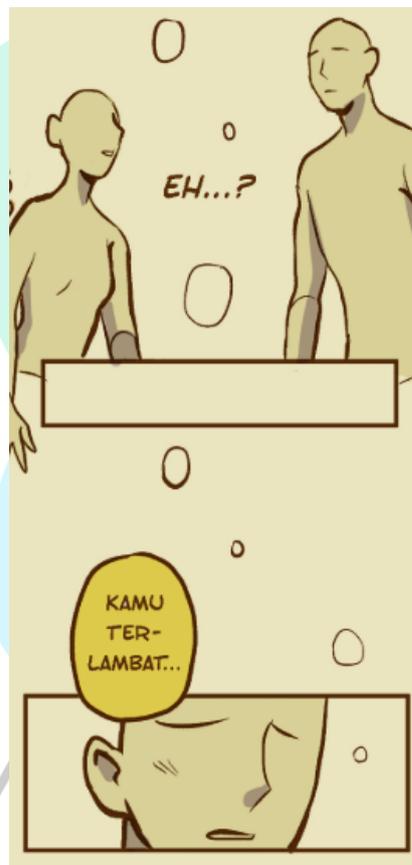
*Pacing* yang bervariasi dapat membuat cerita lebih menarik dan tidak membosankan.

- c. Mengatur alur cerita

*Pacing* yang tepat dapat mengarahkan pembaca ke momen-momen penting dalam cerita.



Gambar 2.13 Contoh Pacing Intens  
(sumber: kosmiknetwork)



Gambar 2.14 Contoh Pacing Lambat  
(sumber: kosmiknetwork)

#### 2.2.1.4.5 *Shot dan Angle*

Menurut (McCloud, 2006), di dalam komik juga terdapat berbagai macam *Shot* dan *Angle* yang membuat ilustrasi di komik semakin menarik perhatian pembaca. *Shot* dalam komik adalah jarak antara sudut pandang pembaca dengan

objek yang ditampilkan. *Shot* dalam komik berfungsi untuk menunjukkan pusat perhatian dari momen yang ditampilkan kreator, ataupun menekankan atmosfer yang dibutuhkan dalam sebuah adegan cerita. Terdapat variasi *shot* berdasarkan jarak kamera yang dapat ditemui dalam komik, yaitu:

a. *Close Up*

*Close-up shot* adalah teknik pengambilan gambar yang memperbesar bagian wajah karakter dalam komik, sehingga pembaca dapat melihat dengan jelas emosi dan ekspresi yang sedang dirasakan karakter tersebut.



Gambar 2.15 *Close Up Shot*  
(sumber: kosmiknetwork)

b. *Extreme Close Up*

*Extreme close-up shot* adalah teknik dalam komik yang memperbesar bagian tubuh karakter secara ekstrem untuk menunjukkan detail emosi yang sangat spesifik.



Gambar 2.16 Extreme Close Up Shot  
(sumber: kosmiknetwork)

c. *Close Shot*

*Close shot* adalah teknik dalam komik yang memperbesar bagian wajah dan kepala karakter hingga leher, sehingga ekspresi karakter terlihat sangat jelas.



Gambar 2.17 Close Shot  
(sumber: kosmiknetworks)

d. *Medium Close Shot*

*Medium close-up shot* adalah teknik dalam komik yang memperlihatkan karakter dari bagian dada ke atas, sehingga kita bisa melihat wajah dan bagian atas tubuhnya dengan jelas. Teknik ini berguna untuk menampilkan ekspresi wajah dan kegiatan yang sedang dilakukan karakter.



Gambar 2.18 Medium Close Up Shot  
(sumber: kosmiknetwork)

e. *Medium Shot*

*Medium shot* adalah teknik dalam komik yang memperlihatkan karakter dari bagian pinggang ke atas. Teknik ini lebih fokus pada menampilkan gerakan karakter daripada ekspresi wajahnya.



Gambar 2.19 Medium Shot  
(sumber: kosmiknetwork)

f. *Full Shot*

*Full shot* adalah teknik dalam komik yang menampilkan seluruh tubuh karakter dari kepala hingga kaki. Teknik ini sering digunakan untuk menunjukkan detail penampilan karakter seperti pakaian, aksesoris, atau postur tubuh.



Gambar 2.20 Full Shot  
(sumber: manga bungou stray dogs)

g. Long Shot

*Long shot* atau *wide shot* adalah teknik dalam komik yang menampilkan karakter bersama dengan lingkungan sekitarnya secara keseluruhan. Teknik ini berguna untuk menunjukkan tempat dan suasana di mana cerita berlangsung.



Gambar 2.21 Long Shot  
(sumber: kosmiknetwork)

h. Extreme Long Shot

*Extreme long shot* adalah teknik dalam komik yang mengambil gambar dari jarak yang sangat jauh, sehingga subjek terlihat sangat kecil. Teknik ini sering digunakan untuk menunjukkan betapa luas dan megahnya suatu tempat atau untuk memberikan gambaran keseluruhan tentang sebuah lokasi.



Gambar 2.22 Extreme Long Shot  
(sumber: foolish bricks)

Sedangkan *angle* adalah arah pandangan pembaca yang diukur melalui ketinggian kamera. Terdapat variasi *angle* yang biasanya ditemui dalam komik antara lain:

a. *High Angle*

*High angle* adalah teknik pengambilan gambar dalam komik di mana kamera ditempatkan lebih tinggi dari mata karakter. Ini membuat karakter terlihat lebih kecil dan bisa memberikan kesan bahwa karakter tersebut lemah atau berada dalam posisi yang kurang berdaya.



Gambar 2.23 High Angle  
(sumber: kosmiknetwork)

b. *Bird's Eye View*

*Bird's eye view* adalah teknik dalam komik di mana kamera seolah-olah berada di ketinggian seperti burung, memberikan pandangan yang sangat luas terhadap suatu tempat. Teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan keseluruhan lingkungan atau *setting* dengan detail.



Gambar 2.24 Bird's Eye View Angle  
(sumber: comicbookglossary.wordpress.com)

c. *Low Angle*

*Low angle* adalah teknik pengambilan gambar dalam komik di mana kamera ditempatkan lebih rendah dari mata karakter. Ini membuat karakter terlihat lebih besar dan kuat, memberikan kesan dominan.



Gambar 2.25 Low Angle  
(sumber: manga onepunchman)

d. *Worm's Eye View*

*Worm's eye view* adalah teknik dalam komik di mana kamera ditempatkan sangat rendah, seolah-olah kita melihat dunia dari sudut

pandang cacing. Ini membuat karakter terlihat sangat besar dan kuat, bahkan bisa menimbulkan kesan menakutkan.



Gambar 2.26 Worm's Eye View  
(sumber: manga slam dunk)

#### 2.2.1.4.6 Storyline

● *Storyline* atau alur cerita adalah urutan kejadian yang saling berhubungan satu sama lain, membentuk sebuah kisah yang utuh dalam sebuah cerita (Melrose, 2002). Melrose juga memaparkan bahwa struktur alur cerita terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Pengantar / *Introduction*

Memperkenalkan karakter utama, dunia cerita, dan konflik awal yang menarik perhatian pembaca dan menimbulkan rasa penasaran.

b. Perjalanan / *Journey*

Bagian cerita di mana tokoh utama menghadapi serangkaian tantangan yang membentuk karakter dan kepribadiannya.

c. Klimaks / *Climax*

Momen paling menegangkan dalam cerita, di mana tokoh utama harus menghadapi tantangan terbesarnya.

d. Resolusi / *Resolution*

Bagian akhir cerita di mana konflik terselesaikan dan pembaca mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang tema cerita.

#### 2.2.1.4.7 Karakter

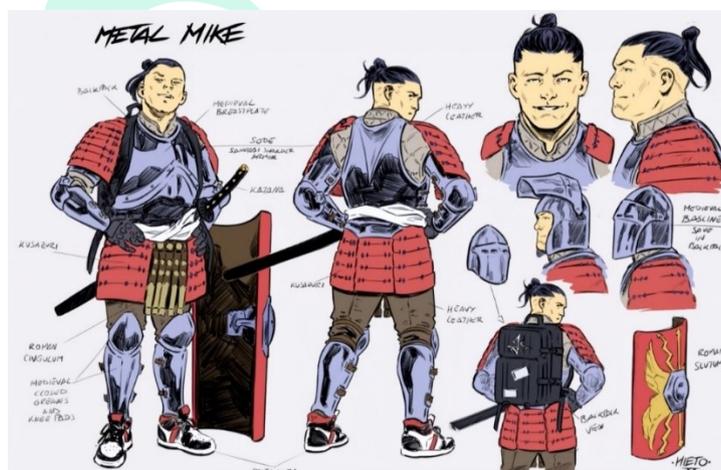
Karakter dalam komik mempunyai peran yang sangat penting sebagai penggerak cerita (Maharsi, Pamungkas, & Oemank, 2011). Karakter dalam komik memiliki dua dimensi penting, yaitu:

a. Dimensi Visual

Desain karakter, termasuk ekspresi wajah, postur tubuh, kostum, dan gaya artistik, berfungsi untuk menciptakan daya tarik estetis sekaligus menunjukkan kepribadian tokoh.

b. Dimensi Naratif

Dialog, tindakan, dan interaksi antar karakter yang menggambarkan peran mereka dalam cerita.



Gambar 2.27 Desain Karakter  
(sumber: clipstudio.net)

(McCloud, 1993) juga mengidentifikasi tiga kualitas penting yang harus dipertimbangkan untuk menciptakan karakter yang kuat. Ketiga kualitas tersebut antara lain:

a. *Inner Life* / Kedalaman Karakter

Inner life adalah jiwa dari seorang karakter, yang terdiri dari pikiran, perasaan, dan motivasi terdalam mereka. Hal ini membuat karakter terasa nyata dan *relatable*, serta mendorong plot cerita. Dengan memberikan karakter latar belakang, tujuan, dan konflik batin, penulis dapat menciptakan tokoh yang kompleks dan menarik.

b. *Visual Distinction* / Keunikan Visual

*Visual distinction* adalah kunci untuk menciptakan karakter yang ikonik dan mudah diingat. Karakter dengan siluet yang khas, detail yang menonjol, dan skema warna yang konsisten, karakter akan memiliki identitas visual yang unik dan mudah dikenali, bahkan dalam sekilas. Elemen-elemen seperti proporsi tubuh, aksesoris, dan ekspresi wajah juga berperan penting dalam membangun *visual distinction* yang kuat.

c. *Expressive Traits* / Sifat Ekspresif

Ekspresi karakter adalah cara seorang tokoh menunjukkan perasaan dan sifatnya melalui wajah, tubuh, dan cara bicara. Karakter dengan ekspresi yang beragam, interaksi antar-tokoh juga jadi lebih dinamis dan menarik. Setiap detail, dari ekspresi mata hingga gestur tangan, bisa mengungkapkan banyak hal tentang karakter tersebut.



Gambar 2.28 Desain Karakter  
(sumber: devian art)

## 2.2.2 Teori Pendukung

### 2.2.2.1 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah pedoman visual yang digunakan oleh desainer untuk menciptakan karya yang estetis, efektif, dan komunikatif. (Kusrianto, 2009) dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Desain Komunikasi Visual” menjelaskan beberapa prinsip desain, yaitu:

a. Keseimbangan / *Balance*

Keseimbangan adalah pembagian bobot visual elemen desain dalam tata letak secara merata.

b. Kesatuan / *Unity*

Kesatuan adalah prinsip desain yang menekankan bahwa semua elemen desain saling berhubungan untuk menciptakan harmoni.

c. Proporsi / *Proportion*

Proporsi adalah hubungan antara besar kecilnya ukuran elemen visual yang terdapat di dalam desain.

d. Irama / *Rhythm*

Irama adalah prinsip desain yang menekankan pada pengulangan elemen desain untuk menciptakan aliran visual yang menarik dan membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif.

e. Penekanan / *Emphasis*

Penekanan adalah prinsip desain yang mengarahkan pandangan mata audiens ke elemen visual utama dalam desain.

f. Keselarasan / *Alignment*

Keselarasan adalah prinsip desain yang menempatkan elemen visual secara teratur dan proporsional.

g. Kontras / *Contrast*

Kontras adalah prinsip desain yang menciptakan perbedaan jelas antara elemen-elemen visual dalam desain.

#### 2.2.2.2 Warna

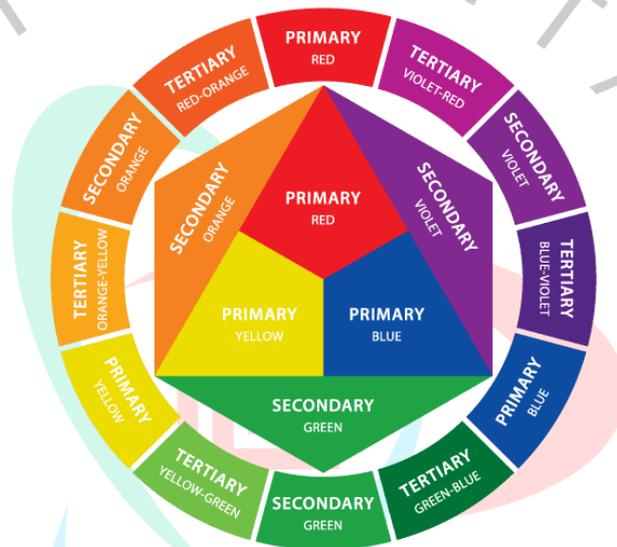
(Dondis, 1974) dalam bukunya yang berjudul '*A Primer of Visual Literacy*' menjelaskan bahwa warna adalah salah satu elemen visual yang penting dalam komunikasi visual. Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi, mengarahkan perhatian, dan menyampaikan pesan secara efektif jika desainer memilih warna yang tepat pada desain.

(Dondis, 1974) menjelaskan beberapa elemen dasar yang mendukung pemahaman mengenai warna, yaitu:

a. *Hue*: *Hue* merujuk pada warna itu sendiri, seperti merah, biru, hijau, dan lainnya.

- b. *Value*: *Value* mengacu pada terang dan gelapnya dari suatu warna.
- c. *Saturation*: *Saturation* atau saturasi mengacu pada intensitas pada warna.

Sir David Brewster pada tahun 1831 dalam teori warna yang dikemukakannya menjelaskan bahwa warna dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori utama, yaitu: warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Sistem ini, yang secara visual diwakili oleh sebuah lingkaran warna, kini dikenal sebagai Lingkaran Warna Brewster.



Gambar 2.29 Lingkaran Warna Teori Brewster (sumber: blogspot)

- a. Warna primer  
Warna primer adalah warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari pencampuran warna lain. Terdapat tiga warna primer utama menurut Brewster, yaitu: merah, kuning, dan biru.
- b. Warna sekunder  
Warna sekunder adalah warna hasil pencampuran dari dua warna primer dengan proporsi 1:1. Hasil dari pencampuran ini menghasilkan:
  - Jingga: merah + kuning
  - Hijau: biru + kuning
  - Ungu: merah + biru
- c. Warna tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari percampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang bersebelahan pada lingkaran warna. Contoh dari percampuran warna tersier sebagai berikut:

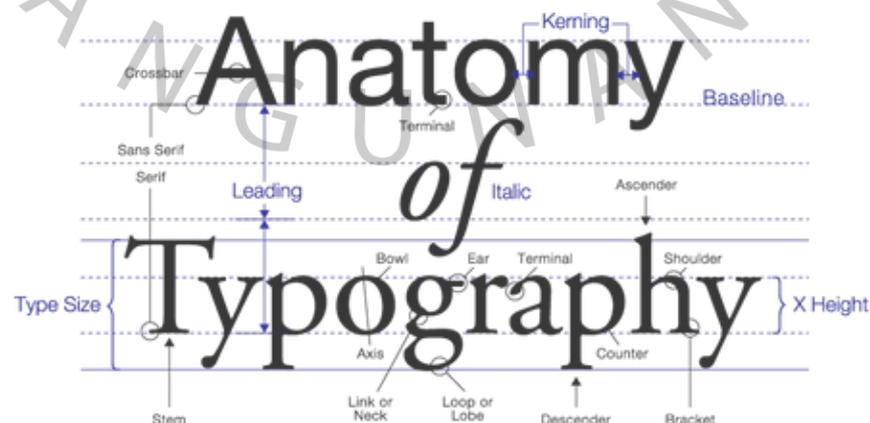
- Jingga kekuningan: kuning + jingga
- Jingga kemerahan: merah + jingga
- Hijau kebiruan: biru + hijau
- Hijau kekuningan: kuning + hijau
- Ungu kemerahan: merah + ungu
- Ungu kebiruan: biru + ungu

d. Warna netral

Warna netral adalah warna yang dihasilkan dari percampuran ketiga warna primer dengan proporsi 1:1:1. Percampuran ini akan menghasilkan warna-warna seperti cokelat, abu-abu, dan hitam. Warna netral berfungsi sebagai penyeimbang dalam komposisi warna dan menciptakan kesan warna yang lebih harmonis.

### 2.2.2.3 Tipografi

(Kusrianto, 2010) dalam bukunya yang berjudul 'Pengantar Tipografi' menjelaskan bahwa tipografi adalah ilmu yang mempelajari mengenai segala aspek huruf atau aksara dalam penggunaannya di berbagai media, termasuk tulisan tangan dan kaligrafi. Tipografi melibatkan pemilihan jenis huruf, ukuran, warna, jarak antar huruf, dan tata letak untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif.



Gambar 2.30 Anatomi Tipografi  
(sumber: wvdsn.wordpress.com)

(Kusrianto, 2010) juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa klasifikasi jenis tipografi berdasarkan karakteristik anatomi huruf, latar belakang sejarah, dan fungsi penggunaannya. Jenis-jenis tipografi menurut (Kusrianto, 2010) yaitu:

a. *Old Style*

Contoh dari jenis huruf *old style* di antara lain: Garamond, Palatino, Goudy Old Style, Caslon.

b. *Transitional*

Contoh dari jenis huruf *transitional* antara lain: Baskerville, Times New Roman.

c. *Modern*

Contoh jenis huruf *modern* yaitu: Bodoni, Didot.

d. *Slab Serif*

Jenis huruf *slab serif* sering dijadikan sebagai *headline* karena tampilannya yang mencolok.

e. *Sans Serif*

Contoh *font* dari jenis huruf *sans serif* adalah Helvetica, Futura, Arial, Montserrat.

f. *Script*

Contoh *font* dari jenis huruf ini yaitu: Bickham Script, Tangier.

g. *Decorative / Display*

Contoh *font* dari jenis huruf ini, yaitu Papyrus, Jockerman.

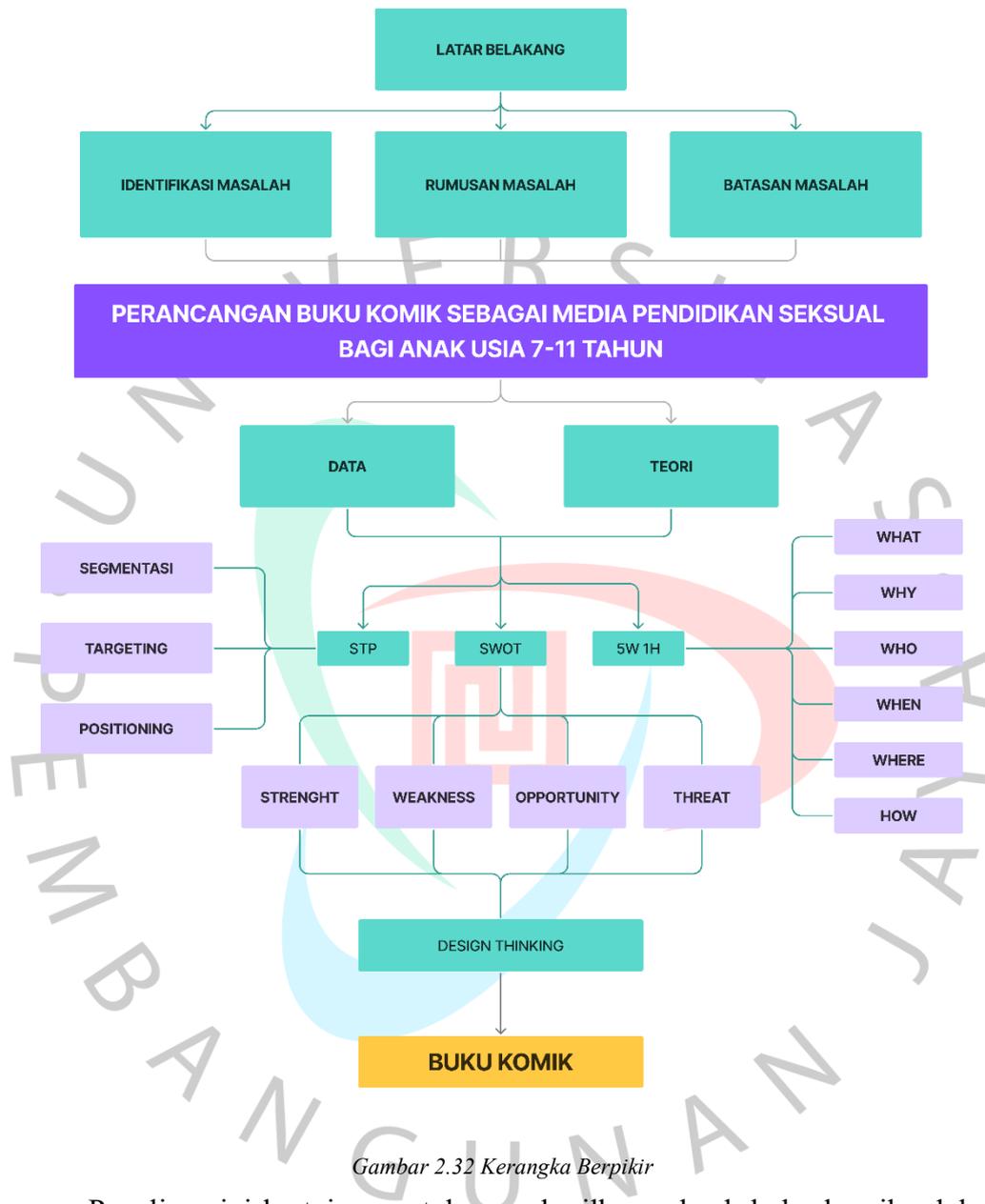
(Kusrianto, 2010) menyatakan bahwa tipografi bukan hanya soal memilih jenis huruf, tetapi juga mencakup bagaimana huruf-huruf tersebut dirancang, diatur, dan diterapkan agar mendukung tujuan komunikasi. Tipografi dalam komik diciptakan tidak hanya untuk menyampaikan pesan, tapi juga untuk menyampaikan suasana, intensitas gambar, dan sifat suara. Tipografi dalam komik bertujuan membantu pembaca untuk mendengar setiap suara dalam imajinasi yang diciptakan dalam ilustrasi pada komik. Setiap elemen yang ada di dalam tipografi, mulai dari ukuran, ketebalan, spasi, bentuk, tekstur, berpengaruh pada penyampaian suasana dari ilustrasi yang ada dalam komik.



Gambar 2.31 Referensi Tipografi dalam Komik  
 Sumber: (McCloud, 2006)



### 2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.32 Kerangka Berpikir

Penulisan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah buku komik edukasi yang menarik dan informatif. Dengan mengaplikasikan teori-teori yang relevan, penulis akan menciptakan karya tugas akhir yang original dan berkualitas. Penggunaan palet warna yang cerah dan lembut serta rujukan pada berbagai sumber literatur akan memberikan nilai tambah pada buku komik ini.