

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Komik

Pada kata dari komik sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu “*comic*” yang artinya suatu hal menghibur para pembaca (Kamus Lengkap Inggris –Indonesia, 1991). Pengertian dari komik yaitu dalam arti lain yang jika dari sebuah bahasa Yunani yaitu “*komikos*” yang berarti bergurau atau juga bersuka cita.

Menurut pendapat Scott McCloud dalam buku yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art* (2001), pengertian dari komik sendiri yaitu gambar yang sengaja diurutkan dengan tujuan agar dapat memberikan informasi yang secara jelas juga mampu dalam menarik perhatian dari pembaca. Maka buku komik sendiri tidak cuman hanya dari deretan gambar-gambar. Tetapi, pengertian komik sendiri adalah beberapa kumpulan dari gambar yang diberikan teks atau tulisan dengan tujuan untuk memperjelas isi komik.

Menurut pendapat dari Franz & Meier (1994: 55), arti pada sebuah komik sendiri yaitu sebuah kisah bergambar dan ditekankan pada suatu gerakan juga sebuah tindakan dengan lewat urutan gambar-gambar yang telah dibikin oleh si penulis pada komik dengan cara yang mencolok dan lengkap pada urutan kata-kata yang telah dibuat. Jadi dapat diartikan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang berurutan dengan teks-teks agar isi dari cerita atau isi komik tersampaikan.

Komik sendiri juga telah memiliki berbagai jenis yaitu berupa komik strip, buku komik, *graphic novel*, *webcomic*, hingga komik instruksional

berdasarkan sasaran pembacanya untuk menyesuaikan informasi yang ada di dalam komik tersebut.

2.1.1.1 Panel

Menurut McCloud pada buku yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art* (2001), menyebutkan sebuah unsur yang ada kaitannya dengan serangkaian panel yaitu adalah *closure*. Pengertian dari *closure* sendiri yaitu sebuah keadaan yang mengamati pada hal-hal tertentu namun lebih menuju pada melihat pada keseluruhannya. *Closure* sendiri menghubungkan setiap panel-panel yang akan di pisahkan oleh sebuah ruang diantara panel-panel lain, bias dapat disebut juga dengan sebutan “parit” (*gutter*).



Gambar 2.1 contoh panel
Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics* (1993)

Pada panel komik ini sendiri akan memisahkan antara ruang dan waktu yang akan jadi sebuah kejadian atau peristiwa yang kurang mulus, secara terputus-putus, dan juga tidak berhubungan sama sekali. *Closure* sendiri dapat mungkin digabungkan pada peristiwa yang ada lalu disusun menjadi sebuah peristiwa atau cerita yang utuh. *Closure* juga akan terjadi bila partisipasinya dari pihak pembaca yang memiliki sarana utama di dalam komik sehingga dapat menstimulasikan antara waktu dan adegan.

Jika dihitung, rata-rata jumlah pada satu halaman komik sendiri kurang lebih sekitar 5 hingga 7 panel per halaman. Berbeda dengan buku,

untuk webtoon sendiri membutuhkan setidaknya 2 panel untuk ukuran 1000 pixel. Berikut di bawah ini adalah jenis-jenis panel yang terdapat pada komik yaitu:

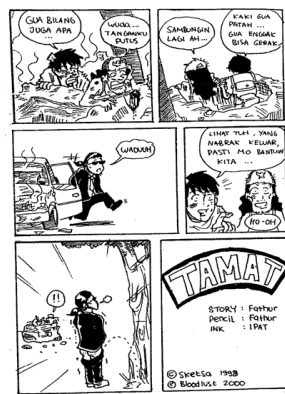
a. Panel Baris



Gambar 2 2 contoh panel baris
Sumber : DocPlayer

Panel baris dapat terbaca dengan cara horizontal dari kiri ke kanan atau bahkan sebaliknya. Biasanya format pada panel ini berukuran 2x2, 2x3, 3x2, dan sebagainya. Berbeda seperti panel *irregular*, panel baris sendiri memiliki susunan-susunan yang berbentuk vertikal tapi tidak sejajar sehingga ukuran pada tiap panel dalam satu halaman berbeda-beda.

b. Panel Kolom



Gambar 2 3 contoh panel kolom
Sumber : KasKus

Berbeda pada panel baris, cara membaca panel kolom dimulai dari vertikal arah atas menuju ke bawah. Namun seperti pada panel baris, panel kolom juga memiliki ukuran yang berbeda pada setiap panelnya. Untuk format pada panel ini berukuran 1x2, 1x3, 1x4 dan seterusnya. Posisinya yang tidak sejajar dengan panel-panel lain membuat jumlah pada panel berbeda dari satu halaman ke halaman lain.

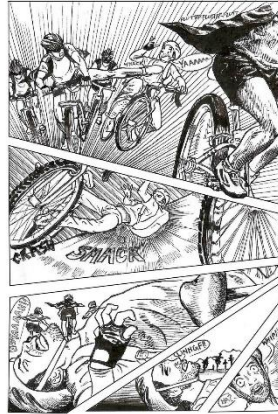
c. Kombinasi



*Gambar 2 4 contoh panel kombinasi
Sumber : Zamklik Studio*

Panel kombinasi sendiri adalah gabungan antara panel baris dan juga panel kolom pada satu halaman. Ciri-ciri dari panel ini salah satunya adalah susunan dan ukuran-Nya yang tidak beraturan.

d. Layout Diagonal



Gambar 2.5 contoh Layout diagonal
Sumber : Pinterest

Pada Layout digital, panel tidak mengikuti arah aturan vertikal, horizontal, kolom ataupun baris. Susunan Layout dibuat diagonal dengan tujuan untuk menciptakan kesan yang lebih mendalam pada cerita dan menampilkan konflik.

e. Caption Panel



Gambar 2.6 contoh caption panel
Sumber : DDTC

Pada caption panel, susunan pada panel sendiri hanya akan berisi gambar dan tulisan kata saja. Ukuran pada panel sendiri juga lebih kecil ketimbang jenis panel lainnya.

f. Inset



Gambar 2.7 contoh inset panel
 Sumber : Tooyama Ema. Mission of love

Panel inset merupakan susunan dari panel yang dimana bagian luarnya dikelilingi dengan gambar atau teks lain. Gambar atau teks-Nya sendiri masih memiliki satu hubungan dengan adegan yang berada di dalam panel.

g. Overlapping Panel



Gambar 2.8 contoh overlapping panel
 Sumber : DocPlayer

Pada *overlapping* panel, panel sengaja diletakan di atas panel lain sehingga memberikan kesan menumpuk.

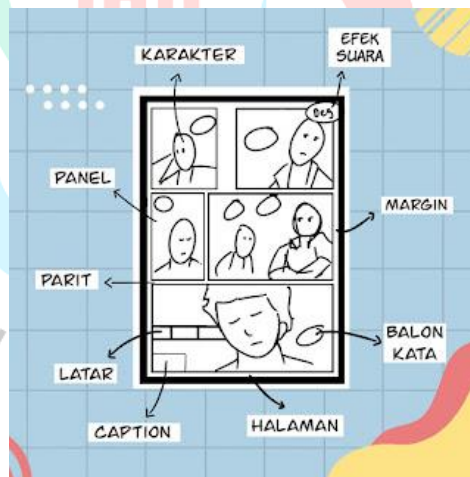
h. Broken Frames



Gambar 2.9 contoh broken frames
Sumber : Hakuri, I was wrong

Pada *broken frames*, yaitu elemen pada sebuah gambar yang pada satu panelnya memang sengaja di gambar keluar dari bingkai dan Sebagian gambar masuk ke panel lainnya.

2.1.1.2 Gutter atau Parit



Gambar 2.10 contoh gutter atau parit
sumber : papillon studio

Gutter yaitu jarak yang ada pada antara panel di dalam komik. Pada sebuah komik terdapat sebuah panel yang memisahkan antara peristiwa yang satu dengan lainnya. Di antara panel-panel tersebut terdapat sebuah jarak pemisah setiap panel, jarak pemisah antara panel tersebut dinamakan gutter atau parit.

2.1.1.3 Balon Kata

Pada balon kata sendiri memasukan tulisan atau kata-kata yang akan berkitan secara langsung dengan karakter dalam buku komik. Balon kata sendiri memiliki 2 jenis umum pada balon kata sebagai berikut:

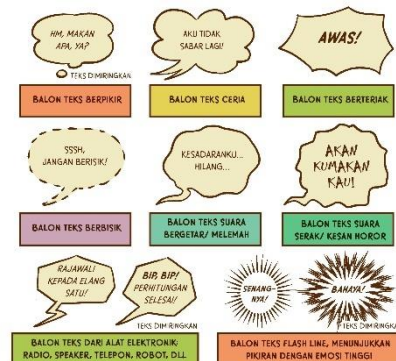
- **Balon kata normal**



Gambar 2 11 contoh balon kata normal
sumber : kibrispdr

Balon kata normal pada penggambaran katanya menunjukkan adanya percakapan dengan nada dan emosi yang normal

- **Balon kata ekspresi**



BALON TEKS SERING KALI DIGABUNGAN DENGAN EFEK VISUAL UNTUK MEMBAHARUKAN KESAN YANG DIINGINKAN, MODIFIKASINYA SANGAT TIDAK TERBATAS.

Gambar 2 12 contoh balon kata ekspresi
sumber : kosmik

Balon kata ekspresi yaitu penggambaran pada kata yang akan merujuk pada ekspresi atau emosi dari tokoh dalam komik pada saat berbicara seperti contohnya karakter atau tokoh sedang marah, takut, berteriak, berbisik, hingga berbicara dalam hati dan masih banyak lagi.

2.1.1.4 Narasi

Menurut Remini (2007: 32), narasi adalah bentuk dari sebuah percakapan atau juga teks dengan bertujuan untuk memberikan pesan atau juga bercerita pada serangkaian kejadian atau juga pengalaman dari manusia yang didasarkan pada perkembangan pada tahap dari waktu ke waktu. Pada tulisan narasi sendiri berupa sebuah tulisan yang sebagiannya berisi cerita. Walaupun di dalam cerita tersebut juga ada gambaran yang akan melengkapi cerita, tetapi secara langsung pada tulisan ini juga membentuk cerita. Sementara menurut pendapat Semi (2003:29), narasi adalah bentuk percakapan ataupun tulisan yang pada awal tujuannya untuk memberikan pesan atau juga menceritakan serangkaian peristiwa-peristiwa atau juga pada pengalaman manusia yang didasarkan pada perkembangan dari berjalannya waktu.

2.1.1.5 Komponen pada Ilustrasi atau Gambar

Pada komponen ilustrasi yaitu berupa komponen yang penting didalam buku komik. Alasannya karena adanya aspek dari ilustrasi yang membuat sebuah komik menjadi tampak hidup bagi pembacanya. Menurut pendapat dari Martha Thoma (Sofyan, 1994: 171), pengertian ilustrasi sendiri yaitu sebuah karya seni yang memang inspirasinya berasal pada karya sastra dengan tujuan yaitu memberikan hiasan pada naskah juga menolong untuk menjelaskan isi cerita hingga mencatat peristiwa-peristiwa yang ada.

Sementara itu juga pada pendapat Soedarso (1990:1), pengertian pada ilustrasi yaitu sebuah seni menggambar dan juga lukis yang di abadikan diuntukan demi kepentingan lain-lain yang menyampaikan sebuah penjelasan secara menuntun pada suatu penjelasan, seperti cerpen pada majalah.

2.1.1.6 Komponen Tema Cerita

Setiap karya memiliki ide awal yang disebut sebagai tema. Termasuk komik, komik dapat terbentuk atas adanya ide atau tema yang

nantinya bisa di buat menjadi cerita yang utuh. Menurut dari pendapat Tarigan (1993:125), pengertian tema artinya sebuah pandangan hidup tertentu dan juga perasaan-perasaan tertentu mengenai tentang kehidupan dan biasa juga dalam rangkaian nilai-nilai tertentu yang akan membentuk dan juga membangun dasar dari gagasan utama pada suatu karya sastra.

Sedangkan dari pendapat Rusyana (1988:67) yang mengemukakan pengertian tema yaitu sebuah landasan atau sebuah makna dari cerita pada buku, sementara itu tema sendiri yaitu pandangan pada kehidupan tertentu dan juga perasaan yang membentuk dan membangun dasar pada gagasan utama pada suatu karya dalam sebuah sastra, dan juga semua fiksi wajib memiliki dasar dan tema juga merupakan suatu target pada tujuan. Jadi dapat juga disimpulkan jika pengertian tema yaitu berupa gagasan pokok pada cerita dan menjadi menjadi inti persoalan yang mendasari pada suatu cerita.

2.1.2 Ilustrasi

Pengertian ilustrasi sendiri berasal dari Bahasa latin yaitu “*Illustrare*”, yang artinya memberitahukan atau juga menerangkan. Menurut pendapat dari Fariz (2009:14), pengertian ilustrasi yaitu sebuah pandangan dari ke-tidak mungkin juga tidak ada perbedaan yang jauh dari angan-angan, serta mempunyai sifat yang virtual atau juga bias disebut maya. Pengertian pada ilustrasi yaitu sebuah karya seni yang berupa dua dimensi yang tujuannya untuk menjelaskan pada suatu cerita ataupun pesan.

Sementara itu menurut pendapat dari Rohidi (1984:87), pengertian dari gambar ilustrasi yaitu keterkaitan dengan sebuah seni rupa yang juga merupakan suatu gambaran dengan melewati elemen rupa agar lebih diperjelas dan di ajarkan, pada mengajarkan juga memberikan hiasan pada sebuah teks, dengan tujuan supaya para pembaca juga bias merasakan dengan langsung dengan mata dan kepala sendiri, serta sifat gerak dan juga kesannya pada cerita lebih mudah diberikan.

Sedangkan menurut pendapat dari Putra dan Lakoro (2012:2), pengertian dari tujuan ilustrasi itu adalah agar dapat menerangkan dan juga menghiasi pada suatu bentuk cerita, puisi, tulisan hingga informasi lainnya. Tujuan dari sebuah ilustrasi secara umumnya yaitu:

1. Memperjelas isi pada pesan dan juga informasi yang akan disampaikan.
2. Memberikan varian bahan pelajaran atau pengetahuan sehingga akan lebih terlihat menarik, memotivasi pembaca, hingga komunikatif yang akan memudahkan para pembaca dalam memahami isi pesan.
3. dapat dipermudahkan untuk pembaca agar ingat pada sebuah konsep juga gagasan yang disampaikan lewat dari desain ilustrasi tersebut.

2.1.2.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut dari yang diambil pada kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian dari ilustrasi yaitu gambaran (foto, lukisan) untuk membarikan penjelasan berupa isi pada buku, karangan, gambar, desain, hingga diagram untuk penghias (halaman sampul). Selain itu juga tambahan berupa contoh dari perbandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas isi pada paparan dalam buku (tulisan). Pada ilustrasi juga memiliki berbagai macam jenis, diantara-Nya seperti:

- **Gambar Naturalis**

Pada gambar naturalis yaitu merupakan salah satu ilustrasi yang mengedepankan keakuratan dan kemiripan objek yang digambar supaya terlihat lebih natural dan juga realistis seperti referensinya yang ada di alam.

- **Gambar Dekoratif**

Gambar dekoratif adalah seni yang berkaitan dengan desain dan dekorasi benda-benda yang memiliki kegunaan.

- **Gambar Karikatur**

Karikatur adalah gambar pada suatu objek atau makhluk hidup yang dilebih-lebihkan ciri khas-nya agar terlihat lucu dan menarik.

- **Gambar Kartun**

Pengertian pada gambar kartun yaitu sebuah gambar atau ilustrasi yang menampilkan sebuah peristiwa atau cerita yang pada suatu keadaan yang akan terjadi. Atau bisa juga sebagai gambar dengan sebuah adegan, peristiwa, atau juga perilaku yang akan mengundang cerita lucu yang menarik.

- **Cerita Bergambar**

Menurut Mitchell pada Nugiyantoro (2005:153) untuk istilah *picture storybooks* yaitu sebuah buku cerita yang bergambar yaitu pada bukunya akan menampilkan gambaran juga teks dan keduanya sama-sama menjalin. Jadi cerita bergambar adalah

- cerita yang memberikan penyampaian pesan melalui 2 cara, yaitu berupa dengan tulisan dan juga gambar.

- **Ilustrasi Buku Pelajaran**

Ilustrasi buku pelajaran adalah ilustrasi yang pada dasarnya diuntukan untuk bermacam-macam buku pelajaran yang berfungsi untuk menjelaskan isi pada buku itu sendiri.

- **Ilustrasi Khayalan**

Ilustrasi adalah ilustrasi atau gambar yang bersifat abstrak atau bersifat imajinasi (khayalan).

2.1.3 Warna

Pada pengertian warna sendiri pada awalnya tidak disebut sebagai warna melainkan sebuah spektrum yang ada pada pantulan cahaya tertentu seperti warna-warna terang layaknya warna putih. Identitas pada suatu warna dapat ditentukan oleh Panjangnya gelombang dari pantulan cahaya tersebut. Dari pendapat Sadjiman Ebdy Santoyo (2005: 9) mengatakan bahwa untuk menjadi definisi pada warna yaitu secara fisik dan psikologis.

Warna bisa diartikan sebagai sifat pada cahaya yang dipantulkan dan akhirnya ditangkap pada indra penglihatan.

Sedangkan menurut pendapat J. Linschoten dan Dr. Mansyur, bahwa warna menurut dari psikologisnya, warna bukanlah sebuah pertanda pada apa yang akan dilihat saja, melainkan warna juga dapat memberikan pengaruh pada kelakuan yang memegang sebuah peranan penting didalam penilaian yang estetis dan juga dapat menentukan suka atau tidaknya kita pada macam-macam benda. Dari pemahaman tersebut, selain hanya dapat dilihat dengan mata telanjang, warna juga dapat mempengaruhi penilaian dan emosi pada seseorang terhadap suatu benda.

Pada tahun 1831, menurut pendapat Brewster (Ali Nugraha, 2008: 35) beliau menjelaskan tentang bagaimana dan seperti apa penjelasan pada pengelompokan warna. Dari teori Brewster yang memisahkan beberapa warna yang ada di dalam menjadi empat perkumpulan warna yaitu berupa warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan juga warna yang netral. Kelompok pada warna yang disebutkan oleh Brewster dapat dipaparkan yaitu sebagai berikut ini:

2.1.3.1 Warna Primer

Pengertian pada warna primer yaitu berupa warna yang pokok atau juga sebagai warna pertama kali yang pembentuknya tidak tidak dicampurkan dengan campuran warna yang lain. Pada warna primer tersebut dapat digunakan sebagai warna dasar untuk mencampurkan warna pokok sehingga menghasilkan warna lain. Ada juga warna primer adalah sebagai berikut:

- Warna merah, yang biasanya disebut sebagai warna magenta yaitu warna merah dengan semu ungu.
- Warna biru, pada awalnya bernama warna *cyan* yaitu warna biru sedikit ke hijau.

- Warna kuning, atau yang sebenarnya bias juga disebut dengan warna *yellow*.

Dari warna-warna primer yang sudah disebutkan, masih sering sekali disingkat menjadi warna CMY (*cyan, magenta, yellow*) didalam dunia percetakan. Namun menurut dari pengertian pada warna pigmen milik pengertian Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar untuk membuat warna-warna baru. Dapat dijelaskan juga oleh pendapat Ali Nugraha (2008: 37), yang menjelaskan bahwa pada warna-warna lain akan terbentuk dari kombinasi pada warna primer.

Meurut Sulasmi Darma Prawira, (1989: 21), dari penelitiannya mengungkapkan bahwa ada tiga macam warna primer yang masih dapat dipakai sampai saat ini, salah satunya yaitu warna merah seperti darah, biru seperti langit atau laut, dan kuning seperti kuning telur. Pada ketiga warna yang disebutkan tadi juga dapat dikenal sebagai warna pigmen primer yang suka dipakai dalam kegiatan seni rupa.

2.1.3.2 Warna Sekunder

Pada warna sekunder yaitu berupa warna yang dihasilkan dari campuran dua macam warna primer. Menurut pendapat dari Sulasmi Darma Prawira, (1989: 18) mebuktikan jika percampuran pada warna-warna primer yang akan memberikan warna-warna sekunder. Ada juga berbagai warna sekunder yaitu:

- Warna oren atau jingga adalah hasil percampuran dengan warna merah dengan warna kuning hingga menjadi warna jingga.
- Warna hijau adalah warna dari hasil pergabungan dengan wrna kuning dan warna biru hingga menjadi warna hijau.
- Warna ungu atau violet adalah hasil dari warna yang digabungkan dengan warna biru dengan warna merah lalu akan menghasilkan warna ungu.

2.1.3.3 Warna Tersier

Arti warna tersier sendiri adalah sebuah warna yang pada asalnya dari percampuran dengan warna primer digabungkan dengan warna sekunder. Berikut ini adalah contoh macam warna tersier yaitu:

- Warna jingga dengan sedikit kuning diambil dari percampuran warna primer yaitu warna kuning dengan warna sekunder yaitu warna jingga yang akhirnya menghasilkan warna jingga yang sedikit warna kuning.
- Sedangkan warna coklat merah didapat pada warna yang diambil dari percampuran warna merah dengan warna hijau sehingga menjadi warna coklat kemerahan.
- Yang terakhir warna coklat kekuningan yaitu merupakan gabungan warna yang dihasilkan dari percampuran dengan warna kuning dan warna ungu hingga menghasilkan warna coklat kemerahan.

2.1.3.4 Warna Netral

Pengertian dari warna yang netral yaitu perpaduan dari percampuran ketiga macam warna yaitu warna primer, warna sekunder, dan juga warna tersier. Menurut pendapat dari Munsell (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 70) beliau menjelaskan jika teori yang dikemukakan oleh Sulasmi sendiri dapat didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Brewster. Teori itu sendiri menyatakan jika pada ketiga warna utama yaitu sebagai warna dasar dan juga disebut sebagai warna primer yaitu warna merah, warna kuning, dan warna biru. Jika dua macam warna primer lalu dicampurkan, jadi hasil warna yang dihasilkan berupa warna sekunder. Namun bila warna primer dicampurkan dengan warna sekunder maka warna yang akan dihasilkan adalah warna tersier. Dan jika warna tersier dicampurkan lagi dengan warna-warna primer dan warna sekunder maka warna yang dihasilkan adalah warna netral. Jadi warna netral yang biasanya dihasilkan adalah warna coklat, kelabu, atau hitam.

2.1.4 Tipografi

Pengertian tipografi didalam Bahasa Inggris yaitu *typography* yaitu sebuah ilmu yang dipilih dan juga ditata hurufnya dengan diatur penyebarannya pada ruangan yang tersedia. Menurut Danton Sihombing (Anggota DGI. 2001:58), pengertian dari tipografi yaitu sebuah representasi secara visual dengan bentuk komunikasinya yaitu sifat yang verbal dan seperti visual namun efektif. Sementara itu menurut pendapat Dendi Sudiana dalam buku yang berjudul “Pengantar Tipografi” dijelaskan bahwa gambar yaitu sebuah elemen grafis yang bisa terbilang mudah untuk dibaca.

Ada juga menurut pendapat dari Roy Brewer (1971) dalam buku yang berjudul “Pengantar Tipografi” bias diambil kata-katanya yaitu “tipografi dapat juga memiliki artian yang luas, dari yang mulai meliputi tataan hingga pola halaman, dan juga mencetak yang dalam artiannya yang lebih kepada sempit dan hanya mencakup pada pengaturan, pemilihan, dan juga berbagai hal yang hanya berkaitan dengan mengatur jalur dan pengaturan huruf, namun itu juga tidak termasuk pada ilustrasi dan elemen lainnya, sehingga tidak masuk pada surat yang di halaman yang akan dicetak“ (Sudiana, 2001: 2).

2.1.5 Layout

Pengertian layout yaitu sebuah tata letak yang akan menjadi acuan pada penulis saat menyusun halaman pada sebuah desain buku. Menurut pendapat Suriyanto Rustan pada bukunya yang berjudul “Layout, Dasar & Penerapannya (2009), pengertian layout sendiri merupakan tata letak dari elemen-elemen pada desain terhadap sebuah bidang yang berada didalam media tertentu dengan tujuan untuk mendukung konsep atau pesan yang akan dibuat. Tata letak sendiri menjadi salah satu tujuan yang penting dalam tahapan untuk memulai desain yang terstruktur, alasannya karena tata letak yang baik dan benar akan mempermudah dalam penyampaian informasinya dengan cara yang logis dan konsisten dari isi desain tersebut.

Sedangkan menurut Rustan (2008:1), pengertian dari layout yaitu sebuah penyusunan yang dari elemen desainnya sangat

terhubung kedalam bidang pada desain sehingga dalam membentuk sebuah susunan yang artistik, maka hal tersebut juga dapat disebut dengan manajemen yang dari bentuk dan bidangnya. Pada tujuan utamanya dari layout adalah untuk menampilkan elemen-elemen gambar dan juga teks. Menurut bahasa, arti dari layout juga bermakna pada tata letak, namun menurut dari istilah layout juga berarti kegiatan dimana akan menyusun, menata, mengatur, hingga mengkombinasikan unsur-unsuk komunikasi grafis dengan mengguankan teks, gambar, bidang, hingga elemen-elemen desain yang menjadi tampilan pada visual yang menarik, estetis, juga persuasif.

2.1.6 Prinsip Desain Grafis

Menurut David Dabner, Sandra Stewart dan Eric Zempel pada buku yang berjudul “*Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design*” (2017:8), prinsip mendukung gagasan pemahaman mengenai prinsip desain harus mendukung proses pembuatan karya desain sebagai tanggapan terhadap *brief* dan masalah tertentu, sambil memberikan ruang untuk eksperimen dan bervisual bebas.

Desainer yang baik dapat menyaring informasi dan membuatnya menjadi lebih relevan dan menarik secara visual yang memiliki kesadaran visual di dalam proporsi, hubungan, dan persepsi prinsip visual. Sehingga menyampaikan isi dari desain tersebut menjadi visual.

2.1.7 Pengertian Stres

Menurut pendapat dari Weinberg dan Gould (2003), yang mendefinisikan bahwa stress yaitu adanya ke tidak seimbangan dengan adanya berbagai tuntutan maupun secara fisik atau psikis dan juga kemampuan dalam memenuhinya. Pengertian gagal dalam memenuhi kebutuhan itu sendiri hanya akan berdampak hal yang krusial.

Definisi stres menurut Anoraga (dalam Anggraeni, 2003), yaitu berupa beberapa tanggapan dari orang lain, mau itu tanggapan secara fisik ataupun juga tanggapan secara mental pada suatu perubahan di lingkungannya yang akhirnya hanya dirasakan mengganggu dan hanya akan mengakibatkan dirinya merasa terancam. Pada tekanan itu sendiri bias juga berasal dari dalam diri sendiri ataupun dari luar yang mungkin tidak sesuai dengan kehendak.

Dapat disimpulkan jika pengertian stres adalah sebuah atau suatu reaksi dimana manusia merasakan tekanan dari lingkungan di sekitar. Stres sendiri bias menjadi reaksi yang adaptif ataupun bersifat individual tergantung seberapa besar peranan pada tekanan dari lingkungan penderita.

2.1.7.1 Jenis-jenis Stress

Menurut pendapat dari Jenita DT Donsu (2017) stres dapat dibagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut:

a. Stres akut

Stres akut atau biasa juga disebutkan sebagai *acute stress disorder* (ASD) yaitu kondisi dimana stres yang berlebihan akan terjadi, jika adanya syok secara psikologis. Jika pernah mengalami atau juga menyaksikan peristiwa yang mengerikan hingga bersifat traumatis maka akan menjadi pemicu dimana timbulnya penyakit yang bias disebut sebagai stres akut. Dari hal tersebut dapat menimbulkan reaksi secara emosional yang bersifat negatif dan cukup kuat sehingga bisa masuk kedalam gangguan kecemasan. Stres akut sendiri merupakan respon dari tubuh terhadap ancaman-ancaman tertentu, sehingga hanya akan menimbulkan sebuah tantangan atau adanya rasa ketakutan yang berlebihan. Respons pada stres akut pada macam-macam kondisi dimana keadaan dapat menimbulkan gemetar yang berlebihan.

b. Stress kronis

Salah satu penyakit stres yang berbahaya adalah jenis stres kronis yang penyakit ini akan sering terjadi dimana seseorang akan terus-menerus terpapar pada situasi yang dimana dapat melepaskan hormone stres secara berlebihan. Pada kondisi ini manusia sendiri akan merasakan saat dimana keadaannya menjadi konstan dengan adanya perasaan kelelahan, perasaan cemas yang berlebih, hingga akan mengalami perkelahian atau pelarian pada suatu masalah. Untuk itu, tanda-tanda pada penderita Stress kronis yaitu:

- Merasa kewalahan.
- Tidak termotivasi.
- Tidak focus.
- Merasa gelisah.
- Kesulitan membuat ataupun memilih dalam sebuah keputusan.
- Perubahan kebiasaan tidur dan makan.
- Lebih sering merasa sedih atau marah.
- Depresi.
- Gelisah.
- Mudah khawatir.
- Ketegangan otot.

Stres kronis merupakan Stress yang bisa saja lebih sulit diatasi, dan efeknya lebih panjang. Jadi Stress kronis sudah merupakan tingkatan Stress lebih lanjut yang berujung pada cemas dan khawatir yang berlebihan.

Sementara itu, Menurut Priyoto (2014) gejala Stress bias dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

a. Stres ringan

Pada stres yang ringan ini sendiri merupakan stres yang tidak dapat merusak psikologis dari seseorang. Stres ringan pada umumnya hanya dapat

dirasakan oleh setiap orang contohnya yaitu mendapat sebuah kritikan, mudah lupa, hingga banyak tidur. Stress ringan tidak akan menimbulkan penyakit kalau tidak dihadapi secara terus-menerus.

Tanda-tanda dari penderita Stress ringan yaitu seperti penglihatan yang tajam, terkadang mengalami gangguan pencernaan, hingga merasa letih tanpa sebab.

b. Stres Sedang

Stres pada tingkatan sedang terjadi lebih lama daripada dengan gejala stres ringan. Biasanya para penderita Stress sedang mengalami gangguan pada lambung, buang air besar dapat tidak teratur, pola tidur yang tidak karuan, terjadi perubahan pada hormone manusia, hingga tingkat konsentrasi dan juga daya ingat penderita menurun.

c. Stres Berat

Berbeda dengan stres ringan dan Stress sedang, Stress berat dapat merusak psikologis dari seseorang. Sama halnya dengan Stress kronis, Stress berat terus-menerus berada pada situasi yang melepaskan hormon Stress. Respons dari Stress berat juga bermacam-macam seperti sesak napas, perasaan cemas yang berlebih, mudah bingung dan panik, emosi tidak bisa dikendalikan, hingga mengalami tremor.

2.2 Penelitian Terdahulu

Pada beberapa pemilihan sebelumnya yang akan dijadikan dasar dari penelitian yang sedang berlangsung pada saat ini, di antara lainnya:

Tabel 2.1

Nama Peneliti	Maranatha Kristian Sung dan Ricky Widyananda Putra
Judul	PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KOMIK ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA SDN GANDARIA UTARA 08 PAGI, JAKARTA SELATAN.
Tahun Penelitian	2018
Variabel	Media Interaktif, Edukasi
Metode Analisis	Deskriptif dan kualitatif

Hasil Analisis	Pembelajaran yang akan menggunakan media interaktif komik elektronik sendiri mendapat respon positif dari para siswa SDN Gandaria Utara 08 pada pagi, 90% siswa dan siswi menyukai media edukasi tersebut. Dengan adanya media tersebut, siswa dan siswi menjadi lebih termotivasi dan juga semangat dalam belajar.
-----------------------	---

Sumber: Jurnal IDEALIS Vol.1 No. 4

Tabel 2.2

Nama Peneliti	Delvia Kristal Bella
Judul	PERANCANGAN KARAKTER UNTUK KOMIK INTERAKTIF “YOGASWARA”
Tahun Penelitian	2020
Variabel	Perancangan Karakter, Komik Interaktif
Metode Analisis	Kualitatif dan Kuantitatif
Hasil Penelitian	Komik interaktif “YOGASWARA” membutuhkan proses penelitian dan pengumpulan data dari sumber yang banyak dan terpercaya untuk dapat mempelajari dan memahami kontennya sebelum diimplementasikan ke dalam sebuah perancangan.

Sumber: Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

Tabel 2.3

Nama Peneliti	Maria Stella Kurnia
Judul	PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF “HANA”
Tahun Penelitian	2014
Variabel	Komik Interaktif, perancangan desain
Metode Analisis	existing
Hasil Penelitian	Isi cerita dari komik disesuaikan dengan umur target pembaca. Selain untuk menginformasikan tentang kelebihan dan kekurangan dari seseorang, cerita dalam

	komik juga dibuat untuk mendekatkan pembaca dengan karakter di dalam komik.
--	---

Sumber: Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

2.3 Kerangka Pemikiran

2.3.1 Pengaruh Komik Interaktif terhadap *acute stress disorder*

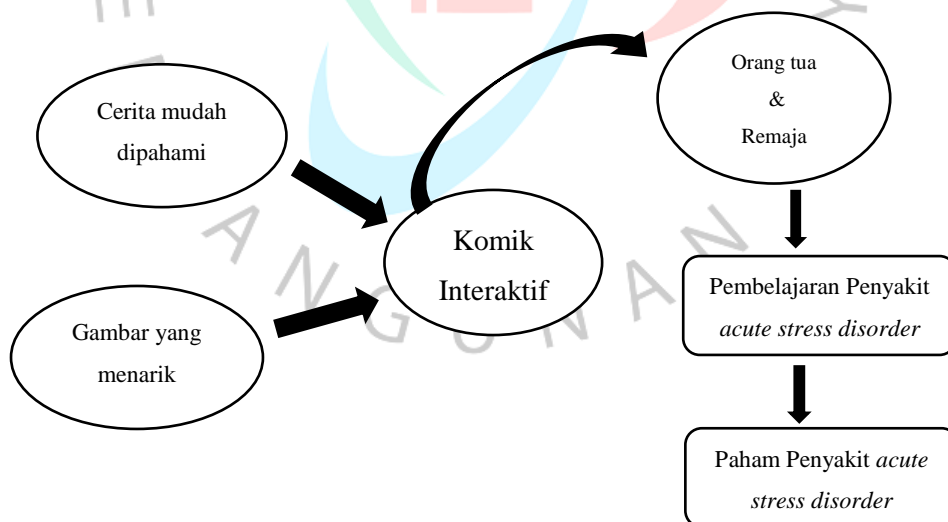
Stress dapat menyerang semua orang tanpa mengenal usia. Maka tak heran juga jika sekarang ini banyak remaja yang mengalami stres. Ketika stres menjadi berlebihan, atau kronis, hal ini dapat merusak kesejahteraan serta kesehatan fisik dan mental pada anak. Maka dari itulah mengapa penting untuk mengetahui macam-macam pereda stres yang efektif dan dapat menenangkan pikiran dan tubuh remaja. Tentu saja hal ini tidak bias dianggap remeh mengingat banyaknya anak remaja yang mengalami tekanan mental di usia dini.

Namun pada era saat ini, tidak sedikit masyarakat yang menyepelekan permasalahan stres yang dialami oleh para remaja. Kebanyakan masyarakat menganggap tingkat stres pada remaja saat ini merupakan hal yang terlalu berlebihan dan tidak memberikan dukungan kepada anak-anak yang mengalami tekanan mental.

Oleh karena itu, perlu-nya perubahan pandangan masyarakat terkait penyakit tekanan mental. Pemahaman akan pentingnya menganggap serius penyakit tekanan mental dapat dilakukan dengan melakukan pembelajaran melalui komik interaktif. Proses ini lebih menarik minat anak remaja untuk berpartisipasi dalam bidang edukasi. Pembaca diminta untuk melakukan interaksi terhadap buku komik agar mendapatkan pengetahuan akan penyakit tekanan mental itu sendiri. Alasan mengapa menggunakan komik sebagai mediasi pembelajaran pada anak remaja karena adanya daya tarik remaja terhadap buku komik daripada buku bacaan lain.

2.2.2 Pengaruh Desain Komik Interaktif Terhadap Minat Baca

Menurut pendapat dari Scott McCloud pada buku yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art* (2001), pengertian pada komik sendiri yaitu gambar-gambar yang akhirnya diurutkan dengan sengaja dengan tujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mampu menarik perhatian dari pembaca. Artinya buku komik juga termasuk dalam sebuah sarana komunikasi, penyampaian pada cerita, pesan, dan pada hal-hal yang berbau erat dengan ilmiah tergantung dari setiap isi di dalam cerita. Demikian pula juga menurut Dartanto (2010: 27), pengertian dari komik sendiri adalah sajian pada sebuah cerita dengan berbagai gambar-gambar yang lucu hingga selalu menarik dan memikat penikmatnya. Jadi dapat disimpulkan komik yang dapat menarik perhatian pembaca adalah komik yang menyediakan berbagai cerita-cerita yang sangat sederhana, serta mudah ditanggap oleh pembaca, dan akhirnya menjadi mudah untuk dipahami. Berdasarkan penjelasan diatas, kerangka berpikir dalam penelitian paham terhadap tekanan mental dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.13 kerangka berpikir

2.3 Hipotesis

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada dan kajian-kajian teori yang ada, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

- Untuk membuat buku komik yang menarik perhatian konsumen, adalah dengan membuat judul, gambar, dan *cover* buku semenarik dan sesuai dengan isi dari cerita yang disampaikan.
- Untuk membuat buku komik mudah dimengerti maka isi cerita pada komik menggunakan Bahasa Indonesia yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak remaja.

