

BAB II TINJAUAN PUSTAKA KOMIK, TEORI

II.1 Pengertian Komik

Dalam menyampaikan sebuah pesan ataupun informasi, sampai saat ini memiliki banyak media yang dapat digunakan. Pada dasarnya, komunikasi menggunakan media gambar akan lebih mudah dimengerti karena mengingat nenek moyang yang juga menggunakan gambar untuk berkomunikasi. Komik memiliki banyak definisi. Komik memiliki asal kata *comic* yang berasal dari bahasa Inggris dan memiliki arti lucu. Jika dilihat dari bahasa Yunani, komik memiliki asal kata *komikos* yang berawal dari *komos* dan kata tersebut muncul sekitar abad-16. Awalnya komik memiliki tujuan untuk menggambarkan cerita mengenai hal-hal yang lucu. Menurut M.S Gumelar (2011) menjelaskan “Komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi balon *text*, *text effects*, teks sebagai pengganti suara dan kotak keterangan tertentu yang diperlukan sebagai kebutuhan” (h.2-3). Melalui definisi komik yang telah disampaikan oleh M.S Gumelar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komik dapat dikatakan komik jika memiliki urutan gambar yang telah dibuat sesuai dengan cerita dan keinginan pembuat. Komik tersebut juga dapat ditambahkan teks yang diletakkan di dalam sebuah balon teks yang bertujuan untuk memperjelas suatu keterangan sehingga mudah dibaca dan dipahami. Selain menjadi media komunikasi, komik juga digunakan untuk mengasah kemampuan dengan menumpahkan ide cerita ke dalamnya dan menjadi perlombaan yang melibatkan banyak orang untuk berkarya.

Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa komik juga memiliki teks sebagai penjelas suatu keterangan. Teks yang digunakan juga dapat berupa dialog yang sedang terjadi antara tokoh satu dengan lainnya, biasanya teks tersebut juga dapat dibuat dengan menggunakan efek sebagai penjelas ekspresi dari suara tokoh yang ditampilkan. Maka dari itu, komik tidak hanya disampaikan dengan menggunakan visual, namun juga dengan menggunakan bahasa verbal. Komik yang tidak memiliki teks biasa disebut dengan *silent comic*. Awalnya, komik dibuat dengan komik jenis *comic strip* yang terdapat dalam majalah ataupun koran pada masa

lalu dan cenderung menceritakan tentang humor atau komedi. Namun seiring berkembangnya zaman, komik tidak lagi hanya dibuat dalam jenis *comic strip* begitupula dengan tema yang diangkat dalam ceritanya tidak hanya komedi. Tema diantaranya yang telah diangkat seperti horror, fiksi dan lainnya sehingga kini tema yang dapat diangkat mengalami perkembangan. Selain tema dan jenisnya, cara pengerjaannya pun mengalami perkembangan seperti yang awalnya hanya menggunakan kertas, kini mulai memasuki dunia digital dan internet sehingga penyebutannya juga menjadi *web-comic*.

II.2 Bentuk Komik

Seiring dengan perkembangan jaman, komik pun mengalami perkembangan dan perubahan dalam bentuknya. Menurut Aziz (2014) dalam bentuknya, komik terbagi menjadi empat (h.13-h.14) sebagai berikut:

- **Komik Strip**

Komik strip merupakan komik yang memiliki urutan cerita yang singkat. Dalam komik ini tidak memiliki banyak panel seperti pada komik lainnya, komik ini cenderung hanya memiliki sedikit panel dan memiliki tema komedi ataupun kehidupan sehari-hari. Komik ini bisa ditemukan di surat kabar ataupun *website*.



Gambar: II.1 Komik Tahilalats

Sumber: <https://www.idntimes.com/life/inspiration/febrina-melinda/10-comicstrip-tahilalats-yang-membuat-kamu-berpikir-keras-c1c2> [Diakses pada 20 Oktober 2020]

- **Komik Buku**

Komik buku adalah bentuk komik yang menyerupai buku. Komik ini dicetak dalam bentuk buku ataupun majalah. Komik buku berisikan satu cerita.



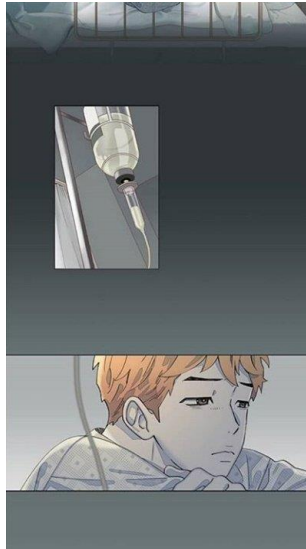
Gambar II.2 Komik 'Hai, Miiko!'
Sumber: Data Pribadi (2020)

- **Novel Grafis**

Seiring perkembangan zaman komik yang tadinya khusus untuk komedi dan lelucon dan lebih cenderung pada anak-anak mulai berubah menjadi konsumsi remaja dan dewasa dan disebut juga novel grafis pada beberapa negara. Pada umumnya, novel grafis sama halnya dengan komik, namun halamannya lebih banyak dan tema yang disajikanpun bervariasi dan kualitasnya pun jauh lebih bagus dibandingkan dengan komik biasa.

- **Komik Web**

Komik web merupakan komik yang dibuat secara digital dan dipublikasikan melalui sebuah web pada internet. Komik web memiliki perbedaan dengan komik cetak, seperti jumlah panelnya yang lebih sedikit dan penceritaannya yang cenderung singkat dibandingkan dengan komik cetak. Komik web juga memiliki jangkauan yang lebih luas karena cukup mudah untuk diakses oleh siapapun dan sudah tersedia web yang menampung komik tersebut.



Gambar II.3 Webtoon Save Me

Sumber: https://aminoapps.com/c/baia/page/blog/imho-review-save-me/QKj_Y2nsXumrMVo43Pr8zX1aqNpg1gMnV [Diakses pada 20 Oktober 2020]

II.2.1 Elemen Desain Dalam Komik

Komik juga tidak terlepas dari desain, karena komik juga termasuk kedalam desain yang merupakan rencana dalam bentuk gambar bentuk dan teks. Maka dari itu, komik juga menggunakan elemen dalam desain untuk pembuatannya. (Gumelar, 2011, h.26) Gumelar pun menjelaskan elemen-elemen desain apa saja yang digunakan dalam membuat komik, diantaranya adalah sebagai berikut

- ***Space* atau ruang**

Dalam komik terdapat yang namanya ruang. Ruang didalam komik memiliki fungsi sebagai kelegaan antar panel ataupun didalam panel. Kelegaan yang terdapat di atas kertas itu disebut juga ruang kosong. Ruang kosong tersebut juga bisa menjadi arahan pada karakter untuk melakukan suatu aksi.

- ***Image* atau Gambar**

Dalam komik, gambar merupakan hal yang utama karena gambar memiliki peran sebagai penjelas dalam cerita. Gambar yang dimaksud adalah gambar yang dilakukan dengan menggunakan goresan tangan atau yang termasuk kedalam ilustrasi. Visual yang ditampilkan haruslah jelas agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.

- ***Text* atau Teks**

Teks dalam komik memiliki fungsi sebagai keterangan. Teks dapat disampaikan dalam bentuk dialog ataupun efek teks. Teks juga termasuk kedalam *image* yang dapat berbentuk lambang atau simbol dari suara dan angka. Maka dari itu, efek suara dalam teks sering digunakan sebagai ekspresi dalam melakukan aksi oleh tokoh.

- ***Point* dan *Dot***

Point dan *Dot* dapat diartikan sebagai titik ataupun bintik. Titik biasanya diketahui sebagai bentuk bulat. Namun sebenarnya titik tidak hanya berbentuk bulat, titik dapat berbentuk lain seperti segitiga, persegi, bintang atau bentuk lainnya dengan ukuran yang lebih kecil.

- ***Line* atau Garis**

Garis adalah kumpulan dari titik-titik yang saling menyambung hingga membentuk satu-kesatuan dan menjadi garis. Garis juga tidak selalu lurus, garis bisa berbentuk melengkung, patah-patah ataupun *zig-zag*. Garis didalam komik memiliki fungsi sebagai penjelasa efek gerak pada tokoh ataupun objek lain yang sedang atau terlibat dalam aksi dalam penceritaan.

- ***Shape* atau bentuk**

Bentuk termasuk kedalam 2 dimensi ukuran yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Bentuk dapat ditampilkan dalam berbagai jenis seperti lingkaran, segitiga, persegi atau kotak, ornament dan lain sebagainya.

- ***Form* atau wujud**

Sama seperti bentuk yang termasuk kedalam dimensi ukuran, hanya saja wujud termasuk kedalam 3 dimensi ukuran yang memiliki ukuran panjang, lebar dan juga tinggi. *Form* memiliki banyak bentuk dimulai dari bentuk yang tidak beraturan sampai yang beraturan dan tertata rapih.

- ***Tone/Value (gradient, lighting dan shading)***

Tone termasuk kedalam tekanan warna dari arah yang terang ke warna yang lebih gelap. Hal ini dapat dibedakan berdasarkan tingkat keterangan dan kegelapan dari skema warna. Dalam komik, hal ini digunakan sebagai ketegasan atau efek dramatis pada gambar ataupun objek.

- ***Color (hue) atau Warna***

Didalam warna dikenal juga warna cahaya dan warna cat transparan. Warna cahaya memiliki 3 warna utama yaitu merah (*red*), hijau (*green*) dan biru (*blue*) atau disebut juga dengan RGB. Sedangkan dalam warna cat transparan terdapat 4 warna utama yaitu biru muda (*cyan*), Pink (*magenta*), Kuning (*yellow*), hitam yang tidak solid atau abu-abu gelap (*black*) atau dikenal juga dengan CMYK.

- ***Pattern atau Pola***

Pola dalam komik digunakan sebagai *screentone*. *Screentone* merupakan efek yang digunakan sebagai pemberi efek gelap ataupun terang pada karya komik. Pola ini biasa digunakan sebagai *background* ataupun motif pada baju.

- ***Texture atau tekstur***

Tekstur pada komik digunakan agar dapat merasakan langsung dari efek yang dibuat, biasanya mengacu pada jenis kertas yang dapat dirasakan. Tekstur dibuat untuk menghasilkan gambar yang lebih nyata.

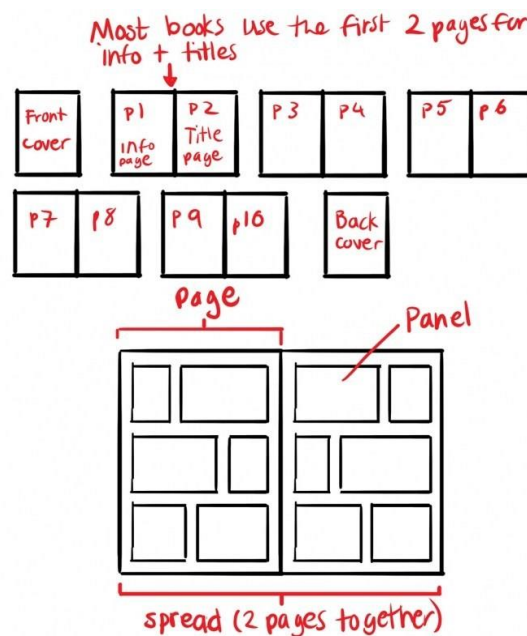
II.2.2 Unsur-Unsur Pada Komik

Komik akan tercipta jika memiliki unsur-unsur pendukung di dalamnya, dengan adanya unsur pendukung didalam komik, akan mempermudah mengetahui isi dari komik. Berikut adalah unsur-unsur pembuat komik

- **Panel**

Panel merupakan suatu bidang yang memiliki jarak satu sama lain dan digunakan sebagai penempatan gambar maupun teks. Panel memiliki dua jenis, yaitu panel terbuka dan panel tertutup. Panel terbuka adalah panel yang tidak memiliki garis

disekelilingnya sehingga menampilkan gambar yang terkesan bebas. Panel tertutup adalah panel yang dibatasi oleh garis dan biasa disebut dengan *frame*.



Gambar II.4 Panel

Sumber: <https://kreativv.com/buku/panel-komik/> [Diakses pada 26 Oktober 2020]

Didalam komik juga terdapat *closure*. *Closure* merupakan peralihan antar panel atau penghubungnya. Satu unsur saling berkaitan dengan rangkaian panel disebut *closure* (McCloud, 1993, h.63). *Closure* juga dibuat demi menciptakan ketegangan atau tantangan. Peralihan antar panel dibagi menjadi enam jenis menurut McCloud dari Mataram, S. yaitu sebagai berikut

- **Peralihan dari waktu ke waktu**

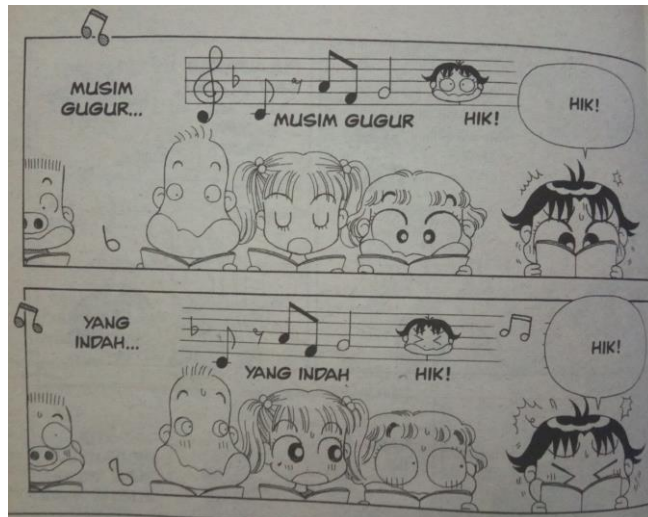
Pergeseran waktu yang terjadi dalam peralihan ini menggunakan efek *slow motion* atau proses pergerakan yang lambat. Peristiwa yang terjadi juga tidak mengganti subjek ataupun objek didalamnya. Hal ini dapat berupa pengembangan dari satu tindakan atau gerakan.



Gambar II.5 Panel Peralihan Waktu ke waktu
Sumber: Data Pribadi (2020)

○ **Peralihan dari aksi ke aksi**

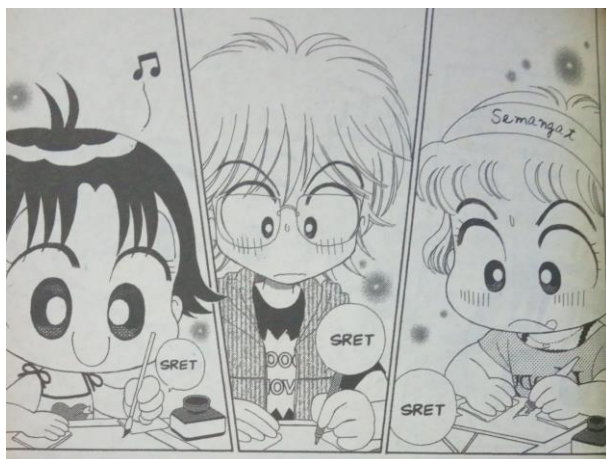
Peristiwa yang diwakili oleh serangkaian panel dengan memperlihatkan dan mengambil momen tertentu pada objek. Peralihan ini memperlihatkan aksi yang sedang terjadi dalam rentang waktu normal ataupun lambat. Peristiwa ini terjadi saat munculnya dua aksi atau kegiatan yang berbeda dalam satu panel.



Gambar II.6 Panel Peralihan Aksi ke Aksi
Sumber: Data Pribadi (2020)

○ **Peralihan dari subjek ke subjek**

Peralihan ini merupakan peralihan yang digunakan dalam wilayah yang sama namun objeknya berbeda. Hal ini dapat berupa kegiatan pada tempat yang sama dengan peralihan pada subjek yang berbeda.



Gambar II.7 Panel Peralihan Subjek ke Subjek
Sumber: Data Pribadi (2020)

○ **Peralihan adegan ke adegan**

Peralihan ini terjadi ketika perubahan antara objek, subjek ataupun latar. Peralihan ini digunakan sebagai transisi terjadi pada adegan dengan menyingkat alur maju.



Gambar II.8 Panel Peralihan Adegan ke Adegan
Sumber: Data Pribadi (2020)

○ **Peralihan dari aspek ke aspek**

Peralihan ini digunakan untuk menegaskan lokasi keberadaan atau suasana perasaan karakter. Peralihan ini mengandung transisi ruang dan waktu sama halnya dengan peralihan dari adegan ke adegan. Seperti pandangan dari suatu tokoh.



Gambar II.9 Panel Peralihan Aspek ke Aspek
Sumber: Data Pribadi (2020)

○ *Non sequitur*

Peralihan ini tidak memiliki konten yang saling berhubungan secara visual, namun memiliki satu konteks makna (Mataram S, 2017, h.46-h.51)



Gambar II.10 Panel Peralihan *Non sequitur*
Sumber: Data Pribadi (2020)

• *Gutter* atau *Parit*

Parit merupakan suatu jarak antar satu panel dengan panel yang lainnya. Hal ini dibuat agar pembaca dapat merasakan kesan tertentu dari jarak tersebut. Yang diberi tanda merah merupakan parit atau jarak antar panel.



Gambar II.11 Parit atau Jarak Antar Panel
Sumber: Data Pribadi (2020)

- **Balon Kata**

Balon kata biasa digunakan sebagai penempatan dialog ataupun penjelas dari suatu tempat. Balon kata memiliki dua jenis yaitu balon kata normal dan balon kata ekspresi. Balon kata normal digunakan saat dialog yang ingin disampaikan oleh tokoh sedang dalam keadaan emosi yang stabil, sedangkan balon kata ekspresi digunakan untuk menunjukkan ekspresi tokoh saat berdialog dengan menggunakan macam-macam ekspresi seperti saat teriak, menangis, tertawa maupun marah.



Gambar II.12 Balon Kata

Sumber: https://www.freepik.com/premium-vector/set-empty-speech-bubbles-comics_5293033.htm [Diakses pada 26 Oktober 2020]

- **Narasi**

Narasi merupakan keterangan yang dibuat untuk memperjelas suatu cerita untuk memahami isi yang terkandung didalamnya. Seperti penjelasan tempat dan waktu.



Gambar II.13 Narasi
Sumber: Data Pribadi (2020)

- **Tokoh**

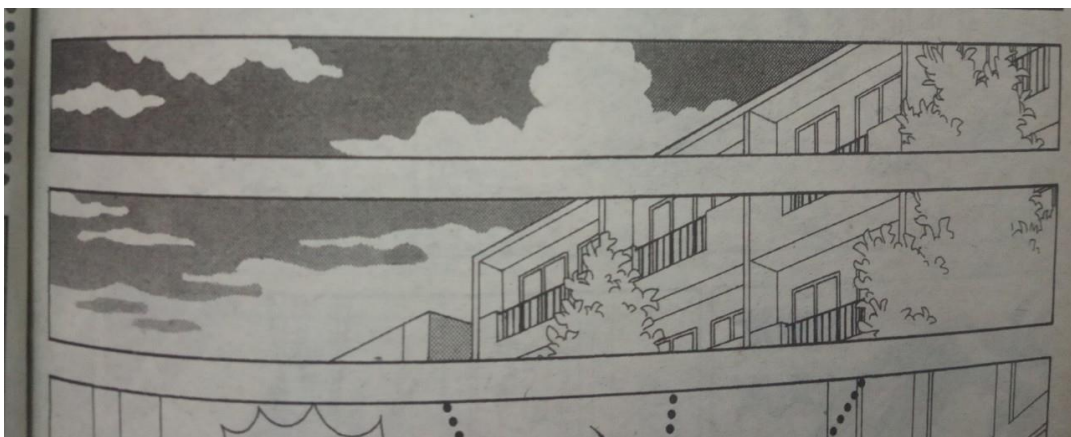
Tokoh adalah hal terpenting yang terdapat didalam sebuah komik, dengan adanya tokoh atau karakter cerita akan berjalan. Berhasilnya sebuah komik adalah komik dengan tokoh yang memiliki perkembangan ataupun sisi unik dibandingkan tokoh yang biasa saja atau normal.



Gambar II.14 Tokoh
Sumber: Data Pribadi (2020)

- **Latar Belakang atau *Background***

Dalam menyampaikan sebuah cerita didalam komik, latar belakang juga akan mempengaruhi tema apa yang akan ditampilkan dalam komik tersebut. Latar belakang akan membantu menampilkan suasana yang akan dibangun dalam cerita. Tentu, latar saat berperang tidak akan sama dengan latar saat bernyanyi. Latar juga dapat menentukan berhasil tidaknya cerita yang ingin disampaikan dalam membuat komik.



Gambar II.15 Latar Belakang
Sumber: Data Pribadi (2020)

II.2.3 Genre Komik

Didalam pembuatan komik tidak terlepas dari genre atau tema yang akan digunakan untuk menyampaikan cerita. Genre dalam komik dikategorikan kedalam tiga besar yang diantaranya adalah

- ***Fiction Story***

Fiction story merupakan cerita yang berisikan tentang khayalan atau tidak nyata mengenai masa depan atau hal-hal lain yang tidak atau belum terjadi secara nyata. Cerita ini dibuat secara imajinasi yang tidak berdasarkan kisah nyata. Dalam kategori fiksi, memiliki banyak turunan dari genre ini diantaranya adalah

- ***Horror***

Horor merupakan cerita mistik yang memiliki tujuan untuk membangkitkan rasa takut para pembaca. Hal ini dapat meliputi supernatural, mistik, paranormal dan takhayul yang ditampilkan secara negatif dan belum tentu ada serta menampilkan kesadisan dan juga darah.



Gambar II.16 Uzumaki Karya Junji Ito

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/28780885092708730/> [Diakses pada 26 Oktober 2020]

- ***Science Fiction***

Science Fiction juga dikenal dengan singkatan *Sci-fi*. Cerita ini merupakan cerita fiksi ilmiah yang dibuat berdasarkan teknologi yang sudah ada namun dikembangkan lebih jauh lagi. Cerita yang dibuat juga harus relevan dengan data maupun hukum-hukum fisika yang dipakai sebagai acuan.

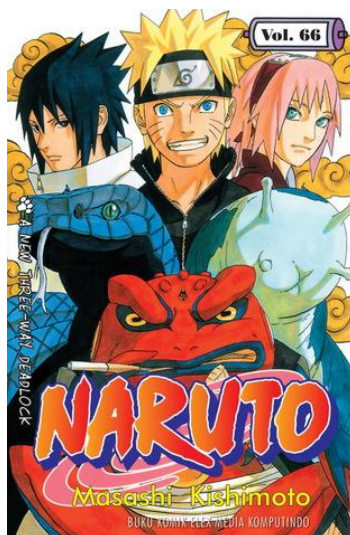


Gambar II.17 Komik Suzumiya Haruhi

Sumber: https://haruhi.fandom.com/wiki/Haruhi_Suzumiya_Manga [Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ *Action*

Dalam cerita aksi akan dipenuhi dengan adegan pertempuran, perkelahian dan juga petualangan yang akan dilakukan dari tokoh atau sekelompok tokoh. Biasanya tema ini akan mendapatkan gabungan tema dengan tema lainnya agar menciptakan cerita yang unik.



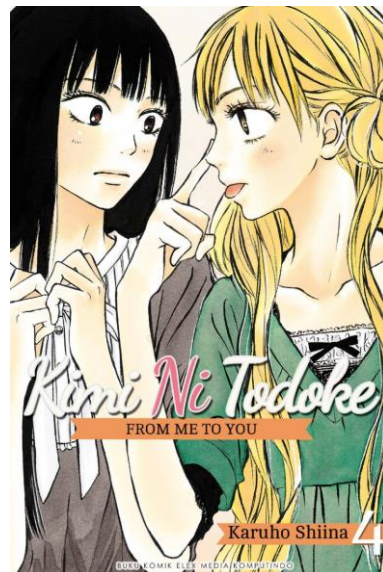
Gambar II.18 Komik Naruto

Sumber: <https://www.goodreads.com/id/book/show/18489575-naruto----66> [Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ *Drama*

Tema ini mengangkat cerita tentang kehidupan sehari-hari dan berhubungan dengan kisah percintaan. Biasanya cerita ini merupakan cerita yang pernah

dialami diri sendiri ataupun orang lain. Kisah ini lebih menekankan kepada kesedihan dan masalah.



Gambar II.19 Komik Kimi ni Todoke

Sumber: <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/kimi-ni-todoke-from-me-to-you-04>
[Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ *Comedy*

Cerita komedi merupakan kisah konyol dan jenaka yang mengumbar lelucon dengan tujuan untuk menghibur para pembaca walaupun lelucon yang ditampilkan terkesan memaksa dan perbuatan yang dilebih-lebihkan.

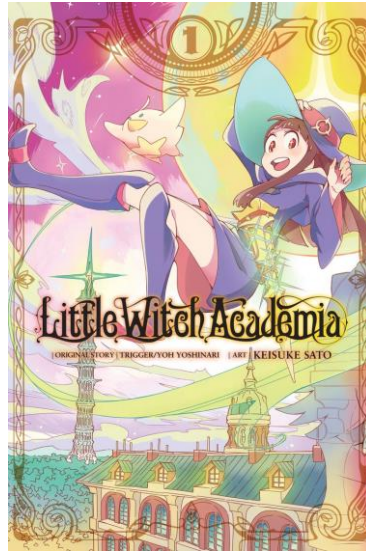


Gambar II.20 Komik Yotsuba&

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/568298046702238068/> [Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ ***Magic***

Cerita ini menceritakan tentang kekuatan sihir ataupun berbagai monster yang memiliki kekuatan yang dahsyat. Biasanya cerita ini disajikan dengan suasana masa lalu. Seperti pahlawan yang memiliki kekuatan super untuk menyelamatkan masyarakat dan lain sebagainya.



Gambar II.21 Komik Little Witch Academia

Sumber: [https://little-witch-academia.fandom.com/wiki/Little_Witch_Academia_\(Keisuke_Sat%C5%8D_Manga\)](https://little-witch-academia.fandom.com/wiki/Little_Witch_Academia_(Keisuke_Sat%C5%8D_Manga))
[Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ ***Mystery***

Cerita misteri lebih mengandalkan pada permainan logika. Dalam penceritaannya akan terdapat banyak teka-teki yang akan membuat pembaca berpikir untuk ikut memecahkannya. Cerita ini meliputi cerita detektif atau kepolisian untuk memecahkan teka-teki dari kasus pembunuhan.



Gambar II.22 Komik Detektif Kindaichi

Sumber: <https://www.bukukita.com/Komik/Comic/160324-Detektif-Kindaichi.html>
[Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ *Myth / Folklore*

Folklore merupakan cerita rakyat yang sudah turun temurun bahkan dianggap sebagai religius oleh suatu kalangan masyarakat yang menceritakan tentang kekuatan seseorang dimasa lalu.



Gambar II.23 Komik Hansel & Gretel

Sumber: <https://www.reliftmedia.com/2019/09/hansel-gretel.html> [Diakses pada 26 Oktober 2020]

○ *Fabel*

Fabel merupakan kisah pendek dengan menggunakan hewan sebagai tokohnya yang memiliki makna atau cerita sebagai contoh moral yang identik dengan

kebiasaan manusia. Karakter hewan pada cerita ini dibuat seperti manusia yang saling berdialog satu sama lain.



Gambar II.24 Komik Kiky si Kancil

Sumber: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/65184/kiky-si-kancil-kisah-fabel-dari-wow-komik> [Diakses pada 26 Oktober 2020]

- ***Epos***

Cerita yang dibuat dengan menggunakan penulisan teknik puisi dengan bahasa sastra yang indah. Cerita ini juga terkadang menjadi cerita lisan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Biasanya menceritakan kisah kepahlawanan dimasa lalu.

- ***Sejarah***

Cerita ini diangkat dari kisah kepahlawanan masa lalu yang tokohnya benar adanya dan menjadi legenda. Biasanya tokoh yang diceritakan adalah tokoh yang memiliki pengaruh besar terhadap suatu bangsa dalam mencapai kedamaian dan kemerdekaan.

- ***Hybrid Story***

Cerita ini merupakan cerita asli namun dirangkai dan disampaikan dengan sedemikian rupa agar menimbulkan kesan yang indah. Cerita ini dirangkai dengan menggunakan Bahasa sastra yang indah seperti penceritaan kembali sejarah namun dibuat dalam bentuk puisi.

- *Non-Fiction Story / Report*

Cerita non-fiksi merupakan cerita yang terjadi berdasarkan kisah nyata. Hal ini dapat berupa penelitian, laporan, juga edukasi. Kejadian ini juga dapat berupa berita yang telah disampaikan melalui koran ataupun televisi.

II.3 Narasi dalam karya komik

Narasi merupakan suatu karangan yang berisikan suatu cerita yang didalamnya mengandung peristiwa ataupun kejadian sehingga pembaca seperti merasakan sendiri cerita yang disampaikan (Kosasih, 2006, h.46) Narasi dalam karya fiksi merupakan karya imajiner yang menawarkan berbagai macam permasalahan pada manusia dan kemanusiaan serta kehidupan. Karya ini dibuat oleh pengarang dengan cara mengahayati secara penuh pada berbagai masalah dan kemudian diungkapkannya kembali melalui sarana fiksi yang sesuai dengan pandangannya (Nurgiyantoro B, 1998, h.2) Komik merupakan narasi yang disampaikan dalam bentuk cerita melalui bentuk gambar yang diletakkan didalam panel dengan cara membacanya dari kiri ke kanan seperti membaca teks verbal. Dialog yang terdapat didalam komik diletakkan pada balon kata. Sebagai penunjuk kesan, komik biasanya digambarkan dengan penggunaan garis-garis sebagai gerakan atau aksi. Terdapat beberapa unsur didalam narasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tema

Menurut Hartoko dan Rahmanto dalam Nurgiyantoro B, (1998) Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung didalam teks sebagai struktur semantik dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan (h.68) Maka dari itu, tema merupakan dasar dari keseluruhan cerita yang ada.

2. Plot

Plot merupakan salah satu unsur terpenting dalam karya fiksi, karena hal ini berhubungan dengan kejelasan antar peristiwa yang disampaikan oleh pengarang. Menurut Forster dalam Nurgiyantoro B, (1998) plot adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas. Dalam sebuah plot, terdapat 3 unsur penting dalam pengembangan plot, yaitu:

a. Peristiwa

Peristiwa merupakan suatu hal yang dilakukan oleh suatu tokoh ataupun apa yang dialami suatu tokoh. Peristiwa disebut juga sebagai kejadian. Menurut Luxemburg dalam Nurgiyantoro B (1998) Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain (h.117)

b. Konflik

Konflik merupakan suatu kejadian yang penting, konflik memiliki pengertian yang menunjuk kepada suatu kejadian yang tidak menyenangkan ataupun tidak menyenangkan yang sedang dialami dan terjadi oleh tokoh. Konflik terbagi kedalam dua kategori, yaitu konflik internal yang merupakan konflik yang dialami tokoh dengan dirinya sendiri, konflik ini dapat berupa kebingungan pada tokoh maupun harapan yang terjadi didalam jiwanya. Dan konflik eksternal, konflik ini merupakan konflik yang terjadi antara tokoh dengan tokoh lain atau lingkungannya yang berhubungan dengan segala sesuatu yang ada diluar dirinya. (Nurgiyantoro B, 1998, h.124)

c. Klimaks

Klimaks merupakan puncak adegan dari konflik.

II.3.1 Tokoh dan Penokohan

Karakter atau tokoh merupakan unsur utama yang terdapat didalam komik. Sama halnya dengan unsur plot, tokoh atau penokohan sendiri merupakan unsur penting dari karya naratif (Nurgiyantoro B, 1998, h.164). Dengan adanya tokoh, sebuah cerita didalam komik akan berjalan. Dalam pengertiannya, karakter adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Istilah karakter sendiri, dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut (Nurgiyantoro B, 1998, h.165). Maka dari itu karakter dapat berarti pelaku cerita, dan dapat pula berarti perwatakan. Didalam

cerita, tokoh memiliki peran penting sebagai penggerak cerita yang juga membawa pesan yang akan ditampilkan didalam cerita. Pesan yang dibawa dapat berupa watak untuk memperlihatkan baik atau buruknya tokoh tersebut.

Abrams (seperti dikutip Nurgiyantoro B, 1998) Tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (h.165). Berdasarkan kutipan tersebut diketahui bahwa seorang tokoh dapat dimaknai oleh pembaca melalui sebuah kata-kata atau verbal dan juga tingkah laku tokoh atau nonverbal. Hal ini dapat dilakukan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun kepribadian dari tokoh tersebut sehingga tokoh yang dimaksud memiliki perbandingan peran yang berbeda antara tokoh satu dengan tokoh yang lainnya. Selain itu terdapat pula penegasan mengenai penokohan dari Setiawan sebagai penjelasan pendukung Burhan Nurgiyantoro, sehingga penokohan dapat dipahami dengan beberapa cara, yaitu seperti berikut

- Tuturan pengarang kepada karakteristik tokohnya.
- Gambaran yang diberikan oleh pengarang melalui penggambaran lingkungan kehidupan tokoh maupun cara berpakaian tokoh.
- Menunjukkan bagaimana perilaku tokoh sehari-harinya.
- Bagaimana tokoh itu berbicara mengenai dirinya sendiri.
- Memahami bagaimana jalan pikiran dari tokoh.
- Melihat bagaimana tokoh lain berbicara dan berinteraksi dengannya.
- Melihat bagaimana tokoh lain berbicara tentangnya.
- Melihat bagaimanakah tokoh-tokoh yang lain itu memberi reaksi terhadapnya.
- Melihat bagaimana tokoh itu dalam mereaksi tokoh yang lain. (Setiawan S, 2019).

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita, maka dari itu istilah penokohan memiliki pengertian yang lebih luas karena dalam pengertiannya, penokohan mencakup

masalah siapa tokoh cerita, perwatakannya, juga bagaimana pelukisan dan penempatannya didalam cerita sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Dalam penokohan terbagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut

1. Tokoh Rekaan

Tokoh yang terdapat pada cerita fiksi merupakan tokoh rekaan atau tokoh hasil rekayasa pembuat. Tokoh tersebut adalah imajinasi dari pengarang sendiri yang tidak ada keberadaanya atau tidak diketahui keberadaannya dan tidak nyata, tidak ada di dunia nyata dan tidak berinteraksi langsung kepada kita karena hanya buatan.

2. Tokoh Nyata

Tokoh nyata merupakan tokoh yang ada dan diketahui keberadaannya dan juga nyata. Biasanya tokoh tersebut merupakan tokoh-tokoh sejarah (Nurgiyantoro B, 1998, h.169). Tokoh nyata merupakan gambaran dari seseorang yang kita kenal dan ada dalam kehidupan sehari-hari.

Dari paparan data diatas, dalam teori tokoh dan penokohan tersebut digunakannya data mengenai penjelasan dari pemaknaan tokoh dari kata-kata dan juga tingkah lakunya. Sesuai dengan tokoh Miiko yang menampilkan makna atau sifat tokoh dari kata-katanya.

II.4 Gestur

Dalam pengertiannya gestur merupakan salah satu bahasa tubuh yang termasuk kedalam bahasa non-verbal, yang melibatkan tindakan atau gerakan dari tubuh yang sehingga terlihat mengkomunikasikan pesan tertentu. (Setiawan S, 2020) Berdasarkan jenisnya, gestur dibagi kedalam 3 kelompok dengan sebagai berikut:

1. Facial

Pesan *Facial* atau fasial merupakan pesan non-verbal yang disampaikan dengan menggunakan wajah. Pesan ini disampaikan melalui ekspresi

wajah yang meliputi alis mata, mata dan juga mulut. Ekspresi yang ditampilkan dapat berupa ekspresi sedih, senang, marah.

2. Gestural

Pesan gestural merupakan pesan dalam bentuk non-verbal yang disampaikan dengan menggunakan sebagian anggota tubuh melalui sebuah gerakan. Gerakan ini dapat berupa sebuah gerakan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai macam makna yang ingin disampaikan. (Putri I, 2018, h.60)

Seperti pada wajah, tubuh juga dapat menyampaikan emosi juga pesan yang kuat pada orang lain (McCloud, 2008, h.102) Menurut Sekardjati (2014) terdapat fungsi pesan gestural sebagai cara untuk mengungkapkan sesuatu, seperti:

- Dorongan ataupun batasan.
- Menyesuaikan atau mempertentangkan.
- Responsif atau tidak *responsive*.
- Perasaan positif atau perasaan negatif.
- Memperhatikan ataupun tidak memperhatikan.
- Menyetujui ataupun menolak. (h.47)

Gerak tubuh atau gestural meliputi beberapa anggota tubuh untuk mengkomunikasikannya, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Gerakan pada kepala

Bagian ini biasa dipakai sebagai tanda untuk menegaskan sesuatu ataupun cara penolakan seperti menggelengkan kepala. Kepala juga dapat menunjukkan suatuminat ataupun ketertarikan kepada hal yang sedang dibicarakan oleh orang lain (Buckley, 2008, h.28)

- Bagian pada wajah

Wajah adalah salah satu bagian tubuh yang paling banyak menyampaikan pesan dan menunjukkan emosi dari seseorang. Salah satu bagian dari wajah yang paling terlihat adalah mata (Buckley, 2008, h.28) Beberapa gerakan bagian wajah lain juga dapat menyampaikan pesan sebagai berikut:

Tabel II.1 Gerakan Pada Wajah Beserta Dengan Artinya
 Sumber: Buku *3 In 1 Personality Test Tubuhku Pribadiku* (2020)

| No | Gerakan Pada Wajah | Arti |
|----|-----------------------------------|--|
| 1 | Menggigit Bibir | Perasaan Atau Hati Yang Tertekan, Canggung |
| 2 | Mengerucutkan Bibir Atau Cemberut | Tanda Kemarahan, Tidak Suka |
| 3 | Menaikkan Alis | Emosi Positif Seperti Ingin Tahu, Tertarik |
| 4 | Mengerutkan Alis | Emosi Negatif Seperti Bingung, Takut |
| 5 | Senyum Terpaksa | Seakan Memikirkan Sesuatu |

- Gestur tangan atau lengan

Bagian tangan lebih sering digunakan untuk sebagai tanda emosi, menunjukkan tanda persahabatan atau jabat tangan, dan juga ketidaksukaan (Buckley, 2008, h.30) Berikut adalah gerakan tangan yang meliputi berbagai arti:

Tabel II.2 Gerakan Pada Tangan Beserta Dengan Artinya
 Sumber: Buku *3 In 1 Personality Test Tubuhku Pribadiku* (2020)

| No | Gerakan Pada Tangan | Arti |
|----|-------------------------------|------------------------------------|
| 1 | Telapak tangan terbuka keatas | Jujur, terbuka |
| 2 | Telapak tangan tertutup | Menyembunyikan sesuatu |
| 3 | Mengepalkan Tangan | Tegang, tidak nyaman, marah |
| 4 | Menyilangkan tangan | Penolakan terhadap sesuatu |
| 5 | Tangan diatas meja | Siap untuk setuju |
| 6 | Menutup mulut atau hidung | Indikasi berbohong |
| 7 | Genggaman tangan disisi dahi | Berpikir keras |
| 8 | Menggaruk telinga belakang | Kecemasan, ingin lari dari masalah |
| 9 | Mengusap dahi | Menenangkan diri |
| 10 | Mengusap kedua telapak tangan | Antusias, berharap |

- Arah dan langkah kaki

Arah kaki dapat memperlihatkan dan juga menunjukkan sikap seseorang terhadap lawan bicaranya. Mengarahkan kaki terhadap lawan bicaranya dapat menandakan ketertarikan terhadap apa yang sedang dibicarakan (Buckley, 2008, h.30) Berikut adalah penjelasan mengenai langkah kaki dan juga artinya menurut Chomaira (2018, h.111):

- Berjalan sambil menyelipkan lengan di saku celana menandakan bahwa orang yang suka atau meremehkan orang lain.
- Berjalan sambil menyeret langkah kaki, kemudian kedua tangan berada didalam saku celana dan sesekali melihat kearah atas menandakan bahwa perasaan atau keadaan sedih, cemas dan gelisah.
- Berjalan dengan langkah yang sangat lambat dan juga sesekali berhenti untuk menendang batu kecil atau membalikkan daun yang jatuh ditanah, yaitu menandakan orang yang sedang berkonsentrasi pada satu hal.

3. Postural

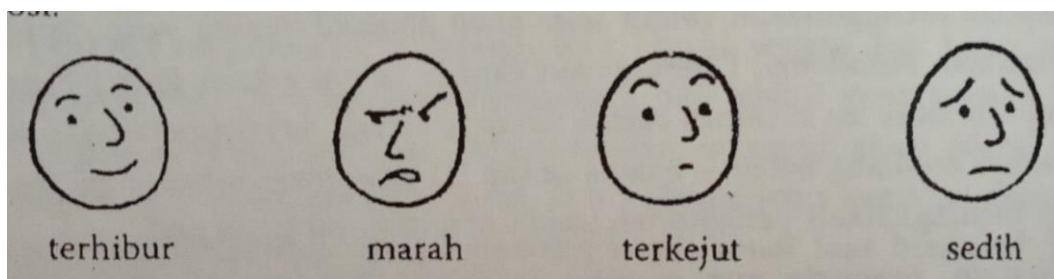
Pesan postural merupakan pesan dalam bentuk non-verbal yang meliputi seluruh anggota tubuh. Pesan ini memiliki makna yang dapat disampaikan berupa *immediacy*, *power* dan juga *responsiveness* (Sekardjati, 2014, h.47) *Immediacy* merupakan ungkapan kesukaan ataupun ketidaksukaan kepada oranglain. Postur yang menunjukkan lebih condong kearah oranglain yang merupakan lawan bicara dapat mengartikan kesukaan. *Power* merupakan pengungkapan status yang tinggi, kekuatan atau kekuasaan pada komunikator. *Responsiveness* merupakan pengkomunikasian reaksi emosional individu terhadap lingkungannya, baik berupa positif ataupun negatif (Sekardjati, 2014, h.47) Berikut adalah tabel penjelasannya:

Tabel II.3 Postur Beserta Dengan Artinya
 Sumber: McCloud (2008) Membuat Komik (2020)

| No. | Postur | Artinya |
|-----|---|---|
| 1 | Postur tegak, berdiri tegak, dagu naik keatas, tangan terkepal. | Menunjukkan kekuatan dan keyakinan pada diri seseorang. |
| 2 | Postur bungkuk, dagu turun kebawah, punggung bungkuk, tangan pasif. | Menunjukkan kelemahan, dan perasaan teraniaya. |
| 3 | Postur berduka, meringkuk seperti janin. | Menunjukkan duka cita, kerapuhan, kesedihan yang dalam. |

II.5 Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi non-verbal yang melibatkan wajah manusia atau disebut juga sebagai mimik yang merupakan hasil dari satu atau lebih gerakan otot pada wajah. (Kurniawan D, 2016, h. 2). Menurut Danesi M, pada tahun 1965 Wallace V. Frisen dan pada tahun 1974 Maureen O'Sullivan mempelajari sinyal wajah bertahun-tahun. Mereka menentukan ekspresi wajah tertentu sebagai tanda universal bagi emosi-emosi spesifik. Mereka membagi komponen karakteristik dari pembentuk ekspresi seperti posisi alis, bentuk mata, bentuk mulut, lubang hidung dan seterusnya dalam berbagai kombinasi (Danesi M, 2011, h.58). Dalam penelitiannya, terdapat empat sketsa ekspresi wajah dari segi emosi sebagai berikut:



Gambar II.25 Sketsa ekspresi wajah

Sumber: Foto buku Pesan, Tanda dan Makna oleh Marcel Danesi (2020)

Dalam sketsa wajah tersebut terdapat perbedaan ekspresi yang meliputi berbagai macam otot wajah sehingga membentuk suatu emosi. Terdapat dua belas jenis otot-

otot wajah yang dapat memunculkan berbagai macam emosi dan ekspresi yaitu sebagai berikut:

- Otot pemicing yang muncul saat menekan bagian mata saat memicing,
- Mengangkat bagian alis,
- Otot cemberut yang dilakukan dengan mendorong alis kearah bawah,
- Mengangkat kelopak mata,
- Otot seringai,
- Otot senyum,
- Menarik sudut mulut kearah bawah,
- Otot bibir yang merenggang,
- Otot leher,
- Otot bicara, otot ini muncul ketika menarik bibir kearah bawah saat berbicara,
- Otot cebik, yang merupakan tonjolan pada dagu akibat mendorong dagu dan juga bibir bawah,
- Otot bibir, yang membentuk bibir yang mengerut dan tergulung kearah dalam. (McCloud, 2008, h.92).

Pada dasarnya manusia memiliki enam emosi dasar yang diperlihatkan oleh manusia tanpa adanya unsur dan pengaruh dari bahasa, budaya, maupun dalam usia. Ekspresi tersebut meliputi ekspresi marah, takut, sedih, senang, terkejut dan juga jijik (McCloud, 2008 ,h.82-83). Berawal dari ekspresi-ekspresi tersebut, jika digabungkan akan membentuk berbagai macam ekspresi yang lain, dari dua emosi tersebut jika digabungkan menjadi satu akan membentuk sebuah emosi yang baru. (McCloud, 2008, h.85)

Berdasarkan sketsa diatas, dapat disimpulkan bahwa empat ekspresi tersebut dapat tercipta dikarenakan cara mata, alis, dan mulut saling berorientasi satu sama lain. Melalui wajah, manusia dapat menyampaikan pesan dari apa yang sedang mereka rasakan yang memiliki berbagai macam pesan.

II.6 Dialog

Dialog merupakan bentuk percakapan dalam sebuah sandiwara atau cerita yang dibagi kedalam beberapa kategori berdasarkan jumlah peserta. Dialog yang memiliki dua peserta disebut juga dengan percakapan seperti wawancara, bertelepon, dan tanya jawab. Lalu, dialog yang terdiri lebih dari dua peserta dikategorikan sebagai diskusi kelompok kecil, diskusi kelompok besar, diskusi panel, musyawarah dan lain sebagainya. (Nurmilah S, 2019, h.21) Dialog termasuk kedalam kategori bahasa verbal. Dialog dapat dipilah menjadi lebih kecil lagi seperti tanda baca, pemilihan kata, ejaan, juga struktur kata serta kalimat.

Dialog hadir dalam penceritaan sehingga cerita yang ditampilkan menjadi tidak bersifat monoton, terasa variatif dan juga segar. Dalam pengungkapan bahasa dalam bentuk percakapan, pengarang membiarkan pembaca untuk melihat sendiri kata-kata seorang tokoh, percakapan antar tokoh, bagaimana wujud kata-katanya dan apa isi percakapannya. (Nurgiyantoro B, 1998, h. 311) Dialog dapat memberikan kesan realistis, sungguh-sungguh dan dapat memberikan penekanan terhadap cerita, peristiwa ataupun kejadian yang dituturkan oleh pengarang lewat seorang tokoh. Didalam komik, dialog diletakkan kedalam balon kata yang memiliki berbagai macam bentuk dan memiliki makna yang berbeda pada tiap bentuknya.

II.7 Perilaku

Menurut Freud dalam Dika (2018) Perilaku agresi merupakan cara pertama yang diketahui manusia untuk mengungkapkan kemarahannya. (h.6) Perilaku agresi merupakan tindakan permusuhan yang terjadi dari dalam diri seseorang yang ditujukan kepada oranglain yang dapat berupa suatu tindakan seperti melukai, merugikan, mengganggu, meremehkan, merusak, membahayakan, mengejek, baik yang dilakukan secara fisik maupun mental sehingga hal tersebut menyebabkan kerugian ataupun merugikan individu lain. (Dika, 2018, h.6)

Perilaku ini dapat ditunjukkan dan dimunculkan secara fisik maupun verbal. Perilaku agresi jika ditampilkan dalam bentuk fisik dapat berupa kekerasan fisik

seperti memukul, menampar, melemparkan benda dan lain-lain. Kemudian dalam verbal, perilaku ini dapat ditampilkan dengan cara mengeluarkan kata-kata yang dapat menyakiti seseorang seperti kata-kata penghinaan, ejekan, caci maki dan lain sebagainya sehingga dapat menimbulkan kerugian berupa materi hingga nyawa seseorang. (Maharani, 2018, h.6) Perilaku ini dapat memicu konflik antar individu sehingga adanya pertikaian.

II.8 Emosi

Emosi adalah perasaan yang bersifat baik atau positif dan juga negatif, hal ini juga dapat bereaksi yang disertai dengan kebangkitan perilaku maupun fisik. Emosi sebagai respon pada individu yang muncul karena terdapat evaluasi tiap individu pada stimulus internal ataupun eksternal yang dapat ditandai dengan hubungan antar 5 atau sebagian dari komponen emosi. Emosi dapat diukur ataupun dilihat dari bentuk respon pada emosi yang dihasilkan dan dibentuk oleh individu. Respon pada emosi dapat muncul karena adanya penilaian dalam diri seseorang atau individu terhadap suatu kejadian yang dapat membangkitkan respon emosi yang mengandung pengalaman dalam bentuk subjektif, fisiologis, maupun perilaku. Dalam psikologi terdapat suatu teori yang dikenal dengan nama teori kognitif. Teori ini menjelaskan bagaimana emosi dapat muncul pada individu manusia. Emosi ini dapat muncul karena adanya suatu proses evaluasi atau penilaian terhadap suatu peristiwa atau kejadian. (Adam S, 2012, h.16)

Menurut Magda Arnold (dalam Adam S, 2012) persepsi secara langsung yang terjadi dalam suatu peristiwa apakah dinilai baik atau buruk akan membentuk emosi yang sejalan. Seperti saat seseorang menilai sesuatu yang baik, maka dari itu emosi yang akan muncul adalah emosi positif. Begitupula sebaliknya, sehingga dapat disimpulkan bahwa emosi yang muncul dalam diri seseorang tergantung terhadap bagaimana suatu individu memberi arti dalam suatu peristiwa. Menurut Scherer (dalam Adam S, 2012) menyatakan bahwa bentuk-bentuk emosi sebenarnya memiliki banyak jenis, sehingga secara umum emosi terbagi kedalam 2 kelompok, yaitu emosi positif dan emosi negatif.

Emosi positif merupakan jenis emosi yang dapat memberikan dampak menyenangkan dan menenangkan. Emosi ini dapat muncul seperti senang, gembira, santai, lucu, rileks, haru, dan tenang (Natalia D, 2018 h.13). Sedangkan emosi negatif merupakan emosi yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak menyenangkan sehingga menimbulkan perasaan negatif pada seseorang yang sedang mengalaminya, sehingga dapat berdampak pada individu lain. Emosi ini dapat muncul seperti rasa sedih, benci, tersinggung, marah, jijik, cemas, curiga, takut, prasangka, dan lainnya (Adam S, 2012, h.18).

Berdasarkan data yang dipaparkan diatas mengenai perubahan emosi melalui gestur, ekspresi dan dialog sesuai dalam meneliti pada tokoh Miiko dalam komik 'Hai, Miiko!' untuk meninjau visualisasi tokoh Miiko sebagai tokoh yang berjuang dengan gigih diperlihatkan dari visualnya dan bagaimana ia menerima salah satu perilaku agresi dari tokoh lain sebagai konflik yang terjadi.