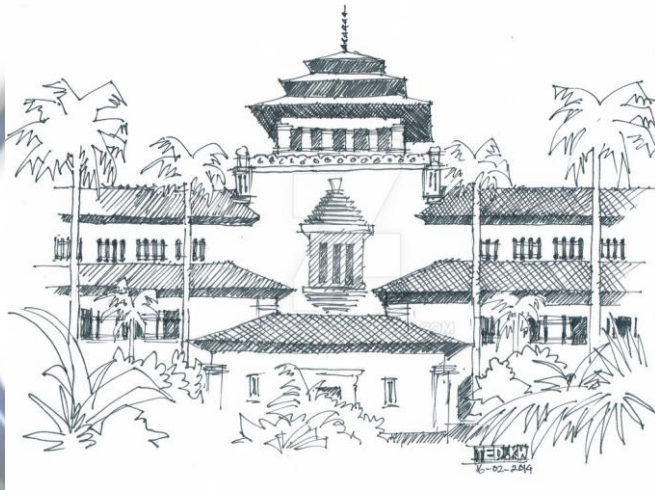


BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Pengertian Ilustrasi



Gambar 2.1 **Gambar Ilustrasi Visual**

Sumber: <https://www.google.com>

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum Ilustrasi nasional di *Rhode Island, USA*, bahwa ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

Kemudian, dapat diartikan pula bahwa Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, ide dan

konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan melalui visual atau gambar. Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan tren. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pelengkap/pendamping sebuah tulisan.⁵

2.1.1 Bentuk dan Karakteristik Ilustrasi

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memiliki bentuk dan karakteristik sebagai berikut:

1. **Komunikasi;** ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Ilustrasi juga dapat berupa opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.
2. **Hubungan antara kata dan gambar;** Interaksi antar teks dan gambar menciptakan sebuah harmoni. Sejalan dengan perkembangannya, ilustrasi memiliki peran yang lebih luas dari sekedar pelengkap.
3. **Faktor menggugah;** komunikasi visual bertujuan membuat kita merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, menghadirkan drama. Faktor ini yang membuat orang merasa ada keterikatan dengan ilustrasi.
4. **Produksi massal dan media cetak;** ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu dan ditempatkan di media untuk memastikan bentuk komunikasi visual dari pesan dan gambar tersebut sampai kepada *audience*.
5. **Display;** tidak seperti seni lukisan, ilustrasi tidak untuk dipanjang atau dipamerkan. Terkadang karya asli ilustrasi

⁵Joneta, Witabora. 2012, Oktober. Peran dan Perkembangan Ilustrasi Vol.3 No.2: 660 from *Humanoira Journal Binus University*.

memiliki perbedaan dengan hasil akhirnya dikarenakan efek cetak dan juga masalah skala. Medium terbaik untuk menikmati ilustrasi adalah di media-media yang diperuntukkan, seperti di media cetak: majalah, buku, dan lain lain dimana keseluruhan konsep visual terlihat secara lengkap.

6. **Gambar;** Menggambar adalah prinsip mendasar dalam ilustrasi. Gambar adalah landasan bagaimana pencitraan tersebut terbentuk. Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realis hingga abstrak. Setiap ilustrasi harus dipahami, dirancang, dan disajikan secara layak untuk dipresentasikan; dan menggambar berperan dalam setiap tahap tersebut. Menggambar juga memberi informasi mengenai identitas ilustrator, mengembangkan, dan membentuk ikonografi pribadi ilustrator. Merupakan atribut fungsional yang harus dipunyai seorang ilustrator dan menentukan dasar perbendaharaan visual. Observasi dan belajar mengamati merupakan bagian dari pembelajaran ilustrasi. Penguasaan gambar secara objektif dan analitis akan memberikan pengetahuan secara detail tentang subjek dan menghasilkan imajinasi untuk berkreasi.

Menggambar adalah cara dimana ide divisualisasikan dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar bermain dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, skala, ruang, perspektif, aspek emotif, dan asosiatif. Pemahaman objektif dan analitis dalam gambar merupakan dasar utama untuk memahami subjek. Ini adalah keterampilan akademis dan praktis yang penting untuk ilustrator saat merekam informasi dan membangun konsep.

7. **Bahasa Visual;** Dalam berbahasa visual seorang ilustrator dapat diasosiasikan dengan gaya gambar tertentu. Gaya gambar merupakan ciri khas yang terlihat dari karya ilustrasi sehingga menjadi sebuah ikon sang ilustrator. Gaya gambar juga menentukan genre ilustrasi seseorang. Seperti di dunia musik, literatur, seni rupa, dan desain. Gaya gambar memiliki banyak variasi dari tradisional hingga bentuk kontemporer yang bersifat tren. Perkembangan Ilustrasi menghasilkan begitu banyak variasi gaya gambar. Akan tetapi, jika dilihat secara garis besar, bentuk pencitraan dapat dibagi menjadi dua; literal ilustrasi penggambaran secara harafiah, dimana penekanannya terletak pada menghadirkan gambar yang sebenarnya atau yang dapat dipercaya. Bentuk kedua adalah gambar yang bersifat konsep, dimana metafora dapat digunakan sebagai penggambaran sebuah ide.

Kedua bentuk ilustrasi tersebut dapat digunakan diberbagai peran ilustrasi; sebagai informasi, opini, narasi, persuasi, dan identitas. Penggunaan gaya gambar harus disesuaikan dengan isi dan konteks sebuah masalah. Gaya gambar dapat mendukung tercapainya tujuan sebuah ilustrasi.

8. **Visual Metafora;** visual metafora dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. **Ilustrasi Konseptual;** adalah cara atau metode mempresentasikan konten atau ide dalam bentuk komunikasi, ilusi, simbolisasi dan ekspresi. Ilustrasi konseptual banyak digunakan untuk mempresentasikan isu atau tema yang kritis dan kompleks seperti di majalah atau surat kabar. Bahasa visual ini banyak digunakan pada isu-isu yang berhubungan dengan ekonomi, politik, dan sosial. Secara sejarah gaya gambar realis tergantikan oleh

fotografi, sehingga ilustrasi mencari cara untuk merepresentasikan sebuah isu atau topik tidak hanya dari bentuk yang luar saja tapi dapat menangkap inti dari topik tersebut melalui metafora-metafora yang bersifat surealis.

b. Diagram; adalah ilustrasi yang menggambarkan fitur sebuah objek, system, atau proses. Bentuk ilustrasi ini tidak dapat berdiri sendiri tanpa ada informasi lain yang dipaparkan. Diagram atau infografis biasa digunakan sebagai sarana edukasi. Sering kita temukan di buku-buku pendidikan.

c. Abstraksi; adalah bentuk visual yang banyak menggunakan warna dan bentuk dari hasil ciptaan sendiri. Visual yang dihasilkan dengan *texture* berani bentuk non-geometris maupun geometris, elemen-elemen bebas yang tidak memiliki asosiasi dengan visual yang ada. Abstraksi memiliki bentuk yang bebas untuk direpresentasikan. Ilustrasi seperti ini lebih sering digunakan sebagai dekoratif atau pelengkap di poster, *cover* buku, *point of sale* dengan penggabungan *element* teks sebagai satu kesatuan visual.

9. Pictorial Truth (Penggambaran Realis); Visual yang dihasilkan merupakan kebenaran apa adanya tanpa penekanan pada konsep, alegori dan metafora, mengutamakan detail yang akurat. Dapat dikatakan definisi gambar atau gambar realis adalah representasi dari sebuah tempat, besar maupun kecil dengan komponen-komponen seperti manusia atau objek lain dengan posisi atau interaksi dalam bentuk visual yang kredibel.

Walaupun begitu, di beberapa buku anak dengan tema sejarah, flora dan fauna maupun fantasi digambarkan dengan cara melebih-lebihkan, komikal dan karikatur. Gambar ini

masih dapat digolongkan sebagai gambar dengan sifat realis karena masih memperlihatkan suasana dengan komponen dan interaksi yang masih sesuai dengan dunia nyata. Sifat gambar realis memiliki kualitas yang ideal untuk menciptakan efek terutama saat digunakan dalam gambar berkesinambungan seperti grafis novel dan komik strip.

Pada dasarnya, gambar dengan sifat realis dapat dibagi menjadi dua. Ilustrasi linear menggunakan garis untuk membentuk objek, dan ilustrasi tonal warna menggunakan terang-gelap untuk membentuk objek. Ilustrasi dengan teknik tonal warna dapat lebih menangkap kesan realistis karena ilusi tiga dimensi yang dicapai dengan teknik tersebut.

Representasi harfiah melalui gambar dapat memberikan kesan realistis dengan tambahan nilai estetika dan imajinasi. Sepanjang sejarah, seniman mencoba mencipta ulang komposisi gambar dengan tingkat detail dan realis yang intens dengan tema yang beragam: politik, agama, budaya, dan kehidupan sehari-hari. Seiring dengan waktu, pemahaman representasi visual dengan penggunaan perspektif, proporsi, skala, dan pemahaman media yang meningkat menghasilkan gambar-gambar dengan tingkat realis yang tinggi. Ilustrasi dengan tingkat detail tinggi tersebut disebut dengan ilustrasi *hyperrealistic*. Karakter ilustrasi seperti ini digunakan di dunia ilustrasi komersial seperti di dunia periklanan.

Karakter lain selain *hyperrealistic* yang juga termasuk gambar realis, yaitu *stylized realism* yaitu gaya gambar realis dengan representasi yang akurat tetapi penyelesaiannya agak bebas menyebabkan kesan yang berbeda. Seperti pada pemberian warna yang lebih untuk menimbulkan kesan tertentu atau membangkitkan emosi tertentu seperti pada gaya impresionisme.

10. Estetika: Sejarah budaya, gerakan seni dan lain-lain memengaruhi perkembangan ilustrasi. Perubahan budaya memberikan ruang pada beberapa gaya ilustrasi untuk diasosiasikan dengan tema atau subjek tertentu. Dalam perjalanannya, ilustrasi bersimbiosis dengan dunia musik, *fashion*, dan lain-lain menciptakan tren yang dapat diterima masyarakat luas.

Dunia *fashion* menjadi tempat tren ilustrasi berkembang. Pada awalnya, ilustrasi digunakan untuk iklan dan *point of sale*, kemudian sempat berkurang dengan hadirnya fotografi. Saat ini ilustrasi kembali menjadi alat yang sering dipakai di dunia *fashion*.

Dalam dunia iklan berkembang ilustrasi yang berupa gabungan *hyperrealism* dengan nilai sentimental. Istilah karakter ilustrasi seperti ini disebut dengan *chocolate box*. Tujuannya bermain dengan sensasi indra, memberi kesan berlebihan, sensual bahkan *hedonistic*. Walaupun dianggap sebagai cara ilustrasi yang banyak menerima kritik karena dianggap lebih menonjolkan permukaan daripada isi, tetapi masih tetap dipakai karena terbukti berpengaruh dalam penjualan produk. Kontradiktif dengan ilustrasi "*chocolate box*" ada karakter lain yang tujuannya adalah menciptakan reaksi "*shock*". Dengan memperlihatkan kenyataan yang tidak menyenangkan sehingga menimbulkan kontroversi atau perdebatan. Karakter ini banyak digunakan untuk tema satir dalam dunia publikasi sebagai opini atau komentar.⁶

⁶*Ibid.*, 661-664.

2.1.2 Media Penyampaian Ilustrasi



Gambar 2.2 **Media Ilustrasi Visual**

Sumber: <https://www.freepik.com>

Ilustrasi sebagai visual media pembelajaran; Banyak kebudayaan di dunia yang memberi pengaruh terhadap masyarakatnya menjadi sangat sensitif dan memiliki kapabilitas untuk memahami pesan melalui rangsangan visual indera penglihatan. Oleh karena itu pesan visual sudah sangat familiar dalam kehidupan manusia. Baik masyarakat tradisional maupun masyarakat modern masih banyak melakukan komunikasi secara visual dan bahkan mengisi sebagian besar waktunya saat tidak tidur. Hadirnya televisi mampu menyeret warga dunia untuk terlibat secara intens berkomunikasi melalui media ini. Apalagi sekarang muncul teknologi internet semakin menambah maraknya komunikasi visual. Pada awalnya dalam konsep sistem informasi tradisional, manusia merupakan komponen utama dalam mengolah data menjadi informasi. menunjukkan model dasar sistem

tradisional, di mana manusia sebagai pengolah informasi. Menurut Teguh Wahyono (2004; 28)⁷

Di era komputer sekarang ini, ilustrasi visual bukanlah hal yang sulit untuk dioptimalkan dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Bilamana ini dapat direalisasikan maka akan meminimalisasi pengalaman belajar yang verbalistik yang pada giliran berikutnya akan mendukung kualitas proses dan hasil belajar. Sebagai ilustrasi adalah pesan/informasi yang dikemas dalam bentuk gambar jauh lebih efisien daripada informasi dalam bentuk simbol *verbal*.

Ilustrasi visual memiliki peran yang sangat strategis dalam pembelajaran karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif dan efisien. Tentu saja penggunaan ilustrasi visual harus disesuaikan dengan karakteristik peserta belajar dan tersistem dalam sistem pembelajaran. Pemanfaatan ilustrasi visual dalam pembelajaran pada umumnya digunakan dalam buku-buku pelajaran sekolah dan buku-buku ilmiah untuk menjelaskan dan menggambarkan fakta, konsep maupun prosedur agar lebih memperjelas uraian dalam bentuk tulisan atau komunikasi *verbal* khususnya pada pembelajaran.⁸

⁷Eko, Budi Prasetyo. 2006. Peran Ilustrasi Komunikasi Visual Dalam Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Universitas Yogyakarta.

⁸Lester, Paul Martin. 2006. *Visual Communication, Images with Messages*.

2.1.3 Tujuan dan Peran Ilustrasi



Gambar 2.3 **Ilustrasi Komunikasi Visual**

Sumber: @barbaradanielsart

Adapun tujuan dan peran ilustrasi di bagi menjadi beberapa poin yaitu sebagai berikut:

1. **Peran Ilustrasi sebagai Alat Informasi:** Berawal dari abad ke-19, berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan. Ilustrasi dengan bentuk detail, rumit dan garis hitam putih dihasilkan dengan teknik cukil. Ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, banyak ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. Ilustrasi digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasi dan menjelaskan secara detail subjek yang sedang diteliti, dari kehidupan alam sampai anatomi. Dalam dunia kedokteran ilustrasi medis menghasilkan ilustrasi anatomi dan benda digunakan untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi jenis ini biasa disebut dengan istilah *scientific illustration*, bentuk seni untuk kebutuhan ilmu pengetahuan.

Merupakan hasil dari representasi dengan diagram dan tingkat akurasi untuk mengkomunikasikan semua aspek yang

berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia. Dalam hal ini ilustrasi merupakan hasil kerja sama antara para ahli dan ilustrator, sebuah tampilan dari subjek disiplin dan praktik seni visual. Ilustrasi teknik dapat kita lihat di subjek-subjek yang berhubungan dengan teknologi. Merupakan penjelasan komprehensif tentang pembuatan atau perakitan dengan perhatian utama penjelasan struktur, fungsi dan masalah mekanik. Secara umum, ilustrasi adalah media instruksi yang baik, informasi dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual. Ilustrasi bekerja dalam berbagai tingkat, ilustrasi dapat menjelaskan dari hal sederhana hingga hal yang kompleks sekalipun; memainkan alat musik, olah-raga atau permainan; teknik pemasangan, struktur arsitektur, dll.

2. **Ilustrasi Opini:** Peran ilustrasi ini dapat kita lihat di dunia editorial, fungsi utamanya adalah menjadi simbiosis dengan jurnalisme yang terkandung di halaman koran dan majalah. Ilustrasi menjadi media opini pada tema-tema seperti gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi. Opini politik dalam bentuk humor ataupun satir bermanifestasi menjadi *political cartoon*. Ilustrasi editorial merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen menimbulkan pertanyaan dan membuat pernyataan provokatif. Dalam tulisan-tulisan dengan tema gaya hidup dalam sebuah majalah, ilustrasi dibuat dalam bentuk ringan dengan tujuan lebih untuk menghibur.
3. **Ilustrasi sebagai Alat Untuk Bercerita:** Ilustrasi narasi atau cerita banyak kita temui di buku anak, novel grafis, dan komik. Narasi dalam bentuk fiksi yang banyak mengandung fantasi.

Di buku-buku untuk dewasa ilustrasi sering digunakan untuk sampul buku. Ilustrasi di sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan *point of sale*.

Komik adalah potrait sebuah cerita melalui ilustrasi yang berkesinambungan. Berawal dari komik strip yang terbit di koran kemudian berkembang dengan komik-komik dengan tema *superhero*. Dari tema cerita yang diperuntukan untuk anak-anak dan remaja hingga berkembang menjadi tema yang lebih dewasa dengan bobot cerita yang lebih berat yang disebut dengan istilah novel grafis. Peran ilustrasi sebagai sebuah narasi di sebuah komik memberikan pengertian baru dalam hal jeda dan alur.

Gaya ilustrasi di sebuah narasi tergantung dari genre sebuah tulisan. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar. ilustrator harus cermat apakah gambar yang dibuat harus memperlihatkan secara detail bagian dari naskah atau lebih memberi kesan misterius untuk menghasilkan narasi yang menarik. Dialog antara teks dan gambar adalah kunci utama untuk menghasilkan atau menjaga jeda dan alur sebuah narasi.

- 4. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi** Kekuatan persuasi tidak bisa dianggap remeh, dan ilustrasi selama ini mengambil peran yang besar dalam hal ini. Peran ilustrasi ini terlihat nyata di dunia komersial periklanan. Ilustrasi iklan atau dulu disebut dengan seni komersial berawal dari visual representasi produk-produk rumah tangga. Sekarang ilustrasi dalam dunia iklan dipakai sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun kesadaran merek sebuah barang atau perusahaan.

Ilustrasi dalam *advertising* direncanakan secara detail. Konsep kampanye sebuah produk menjadi landasan bagaimana ilustrasi akan dibuat. Merencanakan komunikasi agar pesan dari sebuah produk tersampaikan ke *audience*. Demografi *audience* menentukan gaya ilustrasi yang tepat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, ilustrasi dalam bidang periklanan sangatlah luas. Keanekaragaman yang dibutuhkan sangat bervariasi, dari produk jasa, produk makanan, minuman, pakaian, peralatan rumah tangga, kendaraan, media komunikasi dan teknologi, pariwisata, perbankan dan lain lain.

Penggunaan ilustrasi diberbagai media seperti *outdoor*, cetak dan elektronik memengaruhi bagaimana teknis pembuatan ilustrasi tersebut. Peran ilustrasi sebagai alat persuasi juga dimanfaatkan dalam dunia politik. Ilustrasi menjadi sarana efektif menyebarkan pesan.

- 5. Ilustrasi sebagai Identitas:** Peran ilustrasi juga digunakan dalam konteks pengenalan produk atau perusahaan. Ilustrator bekerjasama dengan desain grafis dalam penempatan ilustrasi di media *below the line*, *packaging*, *point of sale* dan lain lain. Selain sebagai alat untuk *brand recognition*, ilustrasi dapat juga digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan atau organisasi. Ilustrasi sering digunakan untuk kebutuhan visual dimana mencerminkan identitas perusahaan. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas terlihat pada logo perusahaan. Banyak logo perusahaan menggunakan ilustrasi untuk mencerminkan produk mereka. Selain itu, ilustrasi juga berperan sebagai proyeksi dari visi, misi budaya perusahaan, memberikan gambaran lebih dalam perusahaan. Bentuk ilustrasi seperti ini sering dimanfaatkan sebagai elemen interior berupa lukisan-lukisan konsep.

Peran ilustrasi juga banyak digunakan di media retail dan promosi. Ilustrasi memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi sebuah produk atau jasa. Ilustrasi sering dimanfaatkan untuk menggambarkan suatu tema yang abstrak seperti produk-produk dari perusahaan keuangan, bank dan lain lain. Kemasan produk merupakan lingkup dimana ilustrasi bisa sangat berperan. Ilustrasi memberikan identitas dan perbedaan dengan kompetitor sejenisnya; membuat sebuah produk lebih menarik sehingga meningkatkan ketertarikan kepada konsumen. Penggunaan ini banyak dimanfaatkan untuk mempromosikan produk. Beberapa produk makanan memperlihatkan ilustrasi suasana, asal sebuah produk sehingga memberikan kesan atau menekankan kualitas sebuah produk.

Sampul buku seperti juga dengan kemasan produk memberikan bentuk visual yang bisa diasosiasikan dengan isi produk atau tema buku. Pemahaman isi buku sangat penting dalam menentukan visual sampul buku. *Cover* selain menjadi identitas juga berfungsi sebagai *point of sale* dan strategi pemasaran. Industri musik dari dulu telah identik dengan penggunaan visual yang kreatif. Berbagai aliran musik, dari era *pop*, *rock*, dan psikedelik melahirkan bentuk-bentuk visual dalam desain dan ilustrasi yang mencerminkan era tersebut. Keragaman dalam jenis musik dapat ditampilkan oleh kedalaman bahasa visual ilustrasi untuk setiap genre dengan cara yang inovatif dan segar. Ilustrasi juga menjadi media yang ideal untuk memberi identitas baru kepada musik klasik kontemporer dimana musik tersebut terus direkam ulang dan memiliki berbagai versi.

- 6. Ilustrasi sebagai Desain;** Kedekatan hubungan antara desain dan ilustrasi memberi peluang kepada para ilustrator untuk

berperan juga sebagai desainer. Beberapa contoh seperti *toki doki* sebuah produk ilustrasi hasil ilustrator Simone Legno. Ilustrasi dengan tema *fashion* diaplikasikan ke dalam produk-produk kaos, tas dan lain lain. Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya.⁹

2.2 Teori Pengertian Warna



Gambar 2.4 *Color Wheel*

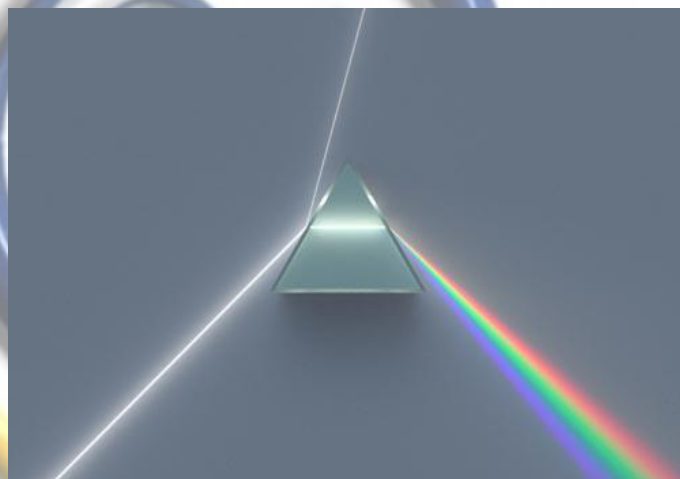
Sumber: <https://www.google.com/color>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna adalah sebuah homonim karena artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Warna memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga warna dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Warna juga termasuk dalam ragam bahasa klasik arti lainnya dari warna adalah corak rupa, seperti biru dan hijau.¹⁰

⁹Joneta, Witabora. Op. Cit., 664-665.

¹⁰Rizky, Moch Prasetya Kurniadi. 2021. 7 Arti Warna di KBBI. Artikel Lectur ID.

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih) yang merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda, Pada awalnya teori warna dikembangkan dengan warna dasar merah, kuning dan biru, kemudian juga hijau. Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci (1490).¹¹ Elemen Warna, oleh Johannes Itten, 1961 (Johannes Itten, Swiss, b. 1888, pada tahun 1913 belajar di bawah teori warna Jerman Adolph Holzel, 1919 bergabung dengan Bauhaus, rekan Paul Klee & Kandisky), Fisik Warna (Newton, 1676).



Gambar 2.5 **Pembiasan Warna**

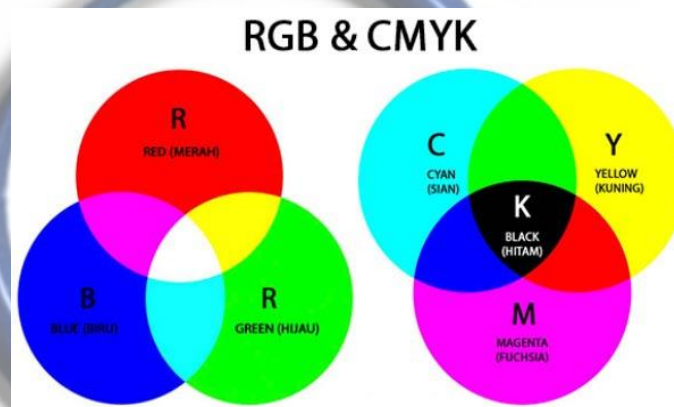
Sumber: <https://www.fisikabc.com/>

Prisma segitiga, menyebarkan sinar matahari putih ke dalam spektrum warna (pelangi): Merah, Oranye, Kuning, Hijau, Biru, Biru tua dan Violet. Setiap rona (warna) dapat didefinisikan secara akurat dengan menentukan panjang gelombang frekuensinya. Frekuensi gelombang cahaya tidak berwarna dalam diri mereka. Warna muncul di mata dan otak

¹¹Ocvita, Ardhiani. 2016. Teori Warna dan Cahaya Artikel Universitas Gunadarma.

manusia. Setiap rona spektral adalah pelengkap campuran semua warna spektral lainnya.

Cahaya menghasilkan warna, Warna adalah anak-anak cahaya, dan cahaya adalah ibu mereka. Sebuah objek tidak memiliki warna apa pun dalam dirinya sendiri. Objek merah terlihat merah karena molekul merupakan permukaannya, menyerap semua warna cahaya lainnya, dan hanya memantulkan merah, begitu pula dengan warna-warna lainnya. Suhu Warna, Standar Pijar Halogen Tungsten *Fluorescent* siang hari Suhu 2700 Kelvin 3000K 3200K 4200K 5000K.



Gambar 2.6 **Proses Pembentukan Warna**

Sumber: <https://www.grafis-media.website/>

Pembentukan warna dibagi menjadi dua macam proses diantaranya yaitu warna:

- 1) **Warna Subtrektif;** (pigmen yang dipantulkan): warna yang dihasilkan dari penyerapan cahaya. Campuran mereka diatur oleh aturan pengurangan. Semua warna, ketika dicampur dalam proporsi tertentu, hasil berwarna hitam. (pigmenter, objek, materi cetak & warna CMYK).
- 2) **Warna Aditif;** (proyeksi cahaya atau cahaya yang dipantulkan): Semua cahaya berwarna, ketika dicampur dalam proporsi tertentu,

hasil aditif berwarna putih. Warna yang dihasilkan dari proyeksi cahaya. (Layar TV, layar komputer, warna *web* & warna RGB).¹²

Tampilan digital menggunakan warna *additive* yang terdiri dari 16 juta warna menggunakan warna, *Red*, *Green*, dan *Blue* dalam bermacam variasi intensitas warna. Sebaliknya dalam materi berbentuk cetak, menggunakan warna *subtractive*. *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* & *Black* dalam bentuk *dots* yang digunakan untuk menciptakan lebih dari 16 ribu warna.¹³

2.2.1 Peran Warna dalam Berekspresi



Gambar 2.7 **Pengaruh Warna pada Psikologi**

Sumber: <https://www.penainfo.com/>

Warna-warna membangkitkan motivasi dengan makna tertentu dalam aspek ini. Persepsi alam bawah sadar, pemikiran intuitif, dan pengetahuan positif harus selalu berfungsi bersama. Mereka menanggung beberapa kebenaran umum, tetapi dapat bervariasi di masyarakat yang berbeda. Mereka terkait dengan pengalaman psikologis, mental dan emosional *audience*.

¹²Leong, Prof Lampo. Ph.D. 2017. *Basic Principles of Color Theory*. E-Books., Pgs 2.

¹³Binus, Univ. 2021. Pengertian, Fungsi, dan Penggunaan Warna CMYK dan RGB.

Psikologi warna merupakan bidang studi mengenai bagaimana suatu warna dapat memengaruhi suasana hati dan perilaku seseorang, ilmu psikologi warna memang relatif baru.

Warna sebenarnya bukanlah sesuatu yang sederhana, suatu warna harus memperhitungkan banyak faktor, seperti kecerahan warna, gradasi, saturasi dan lain sebagainya. Banyak faktor yang memengaruhi persepsi manusia tentang warna. Warna yang sama saja dapat menyebabkan berbagai macam interpretasi yang berbeda dalam situasi yang berbeda pula.

1. Pengaruh Warna Secara Umum; Warna secara umum dapat menyebabkan ketertarikan yang membuat orang lebih bergairah tentang sesuatu, misalnya, warna merah muda yang dikatakan berkaitan dengan berbagai hal yang romantis selain itu juga menunjukkan cinta dan kasih sayang.

Permainan warna dapat memengaruhi emosi seseorang, misalnya, biru dapat memberikan pengaruh yang menjadikan seseorang lebih tenang, serta dapat memperkuat konsentrasi dan emosi. Beberapa warna menghasilkan suatu energi yang dapat membuat seseorang menjadi lebih aktif dalam setiap aktivitasnya.

Sebuah pesan dapat disisipkan melalui warna, kemudian warna tersebut menjadi alat untuk komunikasi *non-verbal* dimana warna mengekspresikan pesan yang mudah diserap secara instan.

2. Kategori Warna Secara Umum; Mata manusia normal dapat menangkap sekitar tujuh juta variasi warna yang berbeda. Pada umumnya warna dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Warna Hangat; Warna-warna seperti warna merah, oranye dan kuning diklasifikasikan sebagai warna hangat.

Pengaruh warna terhadap psikologi manusia terkait dengan warna-warna hangat tersebut dipercaya bahwa lebih banyak memberikan rangsangan dimana dapat membangkitkan rasa senang dan bahagia. Selain itu juga menambah energi dan membuat orang lebih optimis serta dapat menambah nafsu makan. Namun warna hangat juga dapat menyebabkan reaksi yang berlebih yaitu reaksi emosional seperti marah dan sebagainya. Contoh penerapan warna hangat dalam restoran cepat saji seperti McDonald atau KFC. Sebagian besar tempat-tempat ini memiliki warna hangat seperti merah dan kuning. Hal ini dilakukan agar orang merasa lebih lapar dan kemudian makan dengan cepat.

b. Warna Dingin; Warna-warna seperti warna hijau, biru dan ungu diklasifikasikan sebagai warna dingin. Pengaruh warna terhadap psikologi manusia terkait dengan warna-warna dingin tersebut dipercaya bahwa lebih banyak memberikan kesan menenangkan dan juga menyejukan. Namun juga sebagai bentuk ekspresi kesedihan. Sebagai contoh warna ungu merupakan campuran dari warna merah (hangat) dan biru (dingin). Warna ungu lebih kepada membangkitkan kreativitas. Warna ungu cocok apabila suatu perusahaan ingin menampilkan kesan keamanan, kesehatan, kecantikan dan sebagainya.¹⁴

2.2.2 Warna Utama dan Dampak Psikologis

Warna-warna utama memiliki dampak psikologis yang berbeda-beda. Terdapat banyak faktor yang memengaruhinya salah

¹⁴PENAINFO, *Website*. 2019, Agustus. Pengaruh Warna Terhadap Psikologi.

satunya adalah campuran warna atau gradasi dari warna utama, diantaranya yaitu:

- 1) **Warna Merah;** menandakan kekuatan primitif & berapi-api, kehangatan batin, aktif, *vivacity*, penuh gairah, kekuatan dinamis, revolusi. Ini dapat bervariasi secara luas antara dingin dan hangat.
- 2) **Warna aktivitas bercahaya Oranye;** komunikasi, energi aktif, pembakaran api, surya luminositas, harga diri dan kemurahan hati. Ini bisa meringankan untuk krem untuk ketenangan dan ruang *interior* intim.
- 3) **Warna Kuning;** adalah warna yang paling bercahaya & cerah dengan rasa bercahaya, tidak berbobot & murni getaran. Ini melambangkan pemahaman, pengetahuan dan kecerdasan. Hal ini paling agresif (Dan dia mengenakan) di dalamnya (apa yang di atasnya ada sungai-sungai) seperti sungai kuning keemasan mewakili sublimasi tertinggi materi, tetapi kuning kehijauan adalah warna yang sakit-sakitan bagi banyak orang.
- 4) **Warna Hijau;** melambangkan pertumbuhan, serta harapan, ketenangan, simpati & kasih sayang. Ini adalah fusi & *interpenetration* pengetahuan dan iman. Kuning-hijau yang menyenangkan, muda dan cerah; sementara biru-hijau dingin, termenat dan kuat.
- 5) **Warna relaksasi ekspresi Biru;** pasif, penurut, stabilitas, kesedihan & terkait dengan sistem saraf. Ini melambangkan kehidupan spiritual batin, keabadian dan transendental. Nuansa yang lebih gelap - tak terbatas; warna yang lebih ringan kualitas seperti mimpi.

- 6) **Warna Violet;** adalah warna misterius, meditasi, emosional, kesalehan dan warna martabat. Dia adalah warna yang melambangkan aspek kehidupan yang lebih cerah, sedangkan nuansa mewakili warna gelap, *negative* kekuatan dan teror.

- 7) **Warna Abu-abu;** adalah netral dan warna inersia. Ini melambangkan ketidaktegasan, monoton dan depresi dalam nada gelap.¹⁵ Warna abu-abu merupakan warna ambigu atau yang seringkali berada di tengah-tengah. Warna abu tidak lekang oleh waktu serta menunjukkan kepraktisan.

2.3 Teori Explorasi Minat dan Bakat

Penggunaan istilah pengembangan diri dalam kebijakan kurikulum memang relatif baru. Jika menelaah literatur tentang teori-teori psikologi, khususnya psikologi kepribadian, istilah pengembangan diri disini tampaknya dapat disepadankan dengan istilah pengembangan kepribadian, yang sudah lazim digunakan dan banyak dikenal. Meski sebetulnya istilah diri (*self*) tidak sepenuhnya identik dengan kepribadian (*personality*).

Istilah diri dalam bahasa psikologi disebut pula sebagai aku, ego atau *self* yang merupakan salah satu aspek sekaligus inti dari kepribadian, yang di dalamnya segala kepercayaan, sikap, perasaan, dan cita-cita, baik yang disadari ataupun yang tidak disadari. Aku yang disadari oleh individu biasa disebut *conscious mind*, sedangkan aku yang tidak disadari disebut *unconscious mind* (Boeroee C. Goerge, 2005:25-36) Menurut Freud (Calvin S. Hall & Gardner Lindzey, 1993:65-66) ego atau diri merupakan eksekutif kepribadian untuk mengontrol tindakan (perilaku) dengan mengikuti prinsip kenyataan atau rasional, untuk membedakan antara hal-

¹⁵Leong, Prof Lampo. Ph.D. Op. Cit., Page 7.

hal yang terdapat dalam batin seseorang dengan hal-hal yang terdapat dalam dunia luar. Horney dalam (Boeroee C. Goerge, 2005:185-187) diri adalah pusat keberadaan anda, potensi anda. Jika mental anda sehat, anda tentu punya konsepsi yang akurat tentang siapa diri anda, dan anda bebas merealisasikan potensi diri anda. Jika Jung dan Horney menganggap bahwa diri merupakan keberadaan yang merepresentasikan potensi dengan cara realisasi, maka akan mirip dengan teori Maslow yang di kenal dengan istilah aktualisasi diri. Maslow dalam (Alwilsol, 2005:263) menjelaskan bahwa aktualisasi diri dipandang sebagai kebutuhan tertinggi dari suatu hirarki kebutuhan. Abraham H. Maslow (Boeroee C. Goerge 277) aktualisasi diri dijelaskan sebagai potensi-potensi yang dimiliki manusia dan dibawa dari kelahirannya serta kodratnya sebagai manusia. Potensi dan kodrat ini perlu diaktualkan dan dinyatakan, dalam berbagai bentuk sifat, kemampuan, dan kecakapan nyata. Melalui berbagai bentuk upaya belajar dan pengalaman individu berusaha mengaktualkan semua potensi yang dimilikinya.

Pengembangan diri dalam dunia pendidikan sendiri diartikan sebagai kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran sebagai bahan integral dari kurikulum sekolah, sebagai bentuk upaya pembentukan watak kepribadian peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan konseling serta melalui ekstrakurikuler (Muhaimin,dkk.2008:66). Pengertian pengembangan diri menurut Badan Standar Nilai Pendidikan (BNSP) dan Pusat kurikulum badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional (PUSBANGKURANDIK) (2006:8) adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, setiap konseli sesuai kondisi sekolah dan lingkungan setempat. Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan diri bukan suatu mata pelajaran yang harus dibimbing oleh guru namun dapat difasilitasi oleh konselor, guru, atau tenaga kependidikan yang bertujuan untuk mengembangkan bakat, minat dan

mengekspresikan diri tiap peserta didik sesuai dengan kebutuhan, dengan keadaan sekolah dan daerahnya.

Pengembangan diri mengandung arti bahwa bentuk, rancangan, dan metode pengembangan diri tidak dilaksanakan seperti pelaksanaan amat pelajaran. Namun, ketika masih dalam pelayanan bakat dan minat akan terkait dengan substansi mata pelajaran dan bahan ajar yang relevan dengan bakat dan minat peserta didik. Hal ini menjelaskan bahwa pengembangan diri tidak sepenuhnya tugas konselor, dan tidak sepenuhnya berada dalam wilayah bimbingan dan konseling. Selain itu, pengembangan diri dapat dilakukan dengan metode diskusi, bermain peran, tanya jawab, pemecahan masalah, dan metode lain yang sesuai. Adapun pelaksanaan pengembangan diri dapat dilakukan dikelas, di luar kelas bahkan di luar sekolah. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengembangan diri dapat dipadukan dengan muatan lokal dengan cara memilih topik unggulan daerah yang sesuai dengan bakat, minat, dan potensi peserta didik. Semua itu sangat bergantung pada kretifitas guru, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan lain dalam mengelola dan mengembangkan program-program sekolahnya.¹⁶

2.3.1 Pengertian Minat

Menurut Hurlock (1999), minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang dan minatpun berkurang.¹⁷

¹⁶**Bregita**, Rindy Antika. 2013, September. Studi Pengembangan Diri (Bakat Minat) Pada Siswa Komunitas Sastra Di Sekolah Alternatif Qoryah Thoyyibah Salatiga. Jurnal UNS.

¹⁷**Makmun**, Khairani. H. Haji. 2017. Psikologi Belajar. Penerbit oleh Yogyakarta.

2.3.2 Pengertian Bakat

Menurut para Semiwan, (Sobur,2010:181) bakat yaitu Mengungkapkan bahwa "bakat adalah kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan, yang relatif bisa bersifat umum (misalnya bakat intelektual umum) atau khusus (bakat akademis khusus)". Dari uraian tersebut dapat diartikan bahwa bakat sesungguhnya merupakan potensi yang dimiliki manusia sejak lahir, dimana potensi tersebut tidak dengan mudah dapat diketahui oleh setiap individu. Bakat yang terdapat dalam diri manusia dapat diketahui dengan usaha dan kerja keras dari individu tersebut untuk dapat memunculkan dan mengembangkan bakat yang ada.¹⁸

2.4 Teori Media Buku Tutorial

Tutorial didefinisikan dengan latihan pembelajaran mandiri, yaitu sebuah pelajaran yang disiapkan agar seorang individu dapat belajar dengan kecepatannya sendiri, pada kenyamanan mereka. Tutorial, dalam pendidikan, adalah metode *transfer* pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Untuk pengertiannya menurut para ahli sendiri, ini dikatakan lebih interaktif dan spesifik daripada buku atau kuliah. Cara ini digunakan untuk mengajar dengan memberi contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu.

Tutorial dapat diambil dalam berbagai bentuk, mulai dari serangkaian instruksi untuk menyelesaikan tugas hingga sesi penyelesaian masalah langkah demi langkah yang interaktif (biasanya di bidang akademis). Tutorial bertujuan memperjelas pemahaman tentang apa yang

¹⁸Esti, Nofiani. 2017, Juli. Pembinaan Minat Dan Bakat Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Studi Deskriptif Di Sekolah Dasar Inklusi). Thesis Bachelor UMP.

dipelajari, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, tentang suatu topik atau masalah melalui diskusi.¹⁹

2.4.1 Teori *Layout* Buku

Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjanya. Elemen *layout* dibagi menjadi tiga, yakni elemen teks, elemen visual dan *invisible element*.

Prinsip *layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik. Formula ini akan bekerja dan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama ditambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus. Prinsip-prinsip *layout*, meliputi:

1. ***Sequence***, adalah urutan/hierarki/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai ke yang bisa dibaca belakangan. Dengan adanya *sequence* membuat pembaca secara otomatis akan mengurutkan pandangan matanya.
2. ***Emphasis***, adalah teknik memberikan penekanan tertentu pada *layout*. Dapat dilakukan dengan cara memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut, warna yang kontras dengan latar belakang, peletakan diposisi yang strategis dan menarik

¹⁹Rifqi, Mulyawan. 2020, Agustus. Penjelasan Pengertian Tutorial, Apa itu Tutorial? Definisi, Tujuan, Jenis, Macam, Strategi, Contoh serta Perbedaannya.

perhatian, dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

3. **Balance**, adalah teknik mengatur keseimbangan pada *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan. Terdapat 2 jenis keseimbangan yaitu:

a. **Keseimbangan Simetris**, Keseimbangan simetris dapat dikiaskan sebagai keseimbangan cermin, berarti, sisi-sisi yang berlawanan harus sama persis untuk menciptakan keseimbangan. Bila kita menarik garis lurus pada bagian tengah maka, bagian yang satu akan menjadi cerminan bagi yang lain. Keseimbangan simetris ini sering disebut juga dengan keseimbangan formal.

b. **Keseimbangan Asimetris**, Keseimbangan yang lebih bersifat optis atau 'kelihatannya seimbang' terjadi bila objek-objek berlawanan tidak sama atau seimbang, misalnya sisi satu memiliki objek lebih kecil dari objek yang lainnya. Keseimbangan Asimetris dapat memberi kesan santai dan *casual*, desainer harus menentukan *layout* dengan teliti untuk memberikan kesan bahwa desain tersebut masih seimbang.

4. **Unity**, adalah menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut (Rustan, 2008: 74-84).²⁰

²⁰Agus, Budi Setyawan. 2012. Tinjauan Tata Letak (*Layout*) Isi Buku Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas III Sekolah Dasar Di Penerbit Yudhistira. Artikel.

2.5 Teori Pengertian Komik



Gambar 2.8 Elemen Visual Komik

Sumber: <https://www.Google.com>

Definisi komik menurut Franz & Meier adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Franz & Meier (1994:55). Pengetian komik menurut Scott McCloud adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Scott McCloud (1993:9).²¹

²¹Scott, McCloud. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*.

Hurlock berpendapat bahwa komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya. Hurlock (1978).

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7).

Sudjana dan Rifai menjelaskan bahwa komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa. Sudjana dan Rifai (2010).²²

2.5.1 Jenis-Jenis Komik

Sama halnya dengan berbagai genre sastra yang lain, komik juga dapat dibedakan kedalam beberapa kategori. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi berbagai jenis, yaitu:

1. Komik Strip (*Comic Strips*)

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek (cerpen). Namun isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3

²²Nana, Sudjana Drs. & Ahmad Rivai Drs.. 2010. Media Pengajaran.

sampai 6 panel atau bahkan lebih. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini berisi cerita humor, cerita yang serius nan-asik untuk dibaca setiap episodnya hingga tamat ceritanya.

2. Komik Serial Buku

Komik buku merupakan komik yang dikemas berbentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang menampilkan cerita yang berkelanjutan, akan tetapi ada juga yang tidak. Yaitu antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat.

3. Komik Humor dan Petualangan

Komik ini adalah salah satu komik yang banyak digemari oleh anak-anak. Secara isi komik humor adalah komik yang menampilkan sesuatu yang lucu. Aspek kelucuan atau humor dapat diperoleh baik lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata. Komik humor biasanya menampilkan gambar-gambar yang lucu baik dilihat dari segi potongan, ukuran tubuh, tampang, proporsionalitas bagian-bagian tubuh maupun bentuk-bentuk bagian tubuh yang lebih sering terlihat aneh.

Komik petualangan merupakan komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mengejar, mencari, memperjuangkan, membela, perkelahian atau aksi-aksi lain yang termasuk dalam aksi petualangan. Komik ini menampilkan dua kelompok tokoh,

yakni kelompok baik dan kelompok jahat, yang berseberangan memperebutkan sesuatu atau mempertahankan prinsip-prinsip masing-masing.

4. Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Komik biografi bermaksud sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang bersangkutan biasanya telah ditulis dalam bentuk buku biografi yang semata-mata menggunakan lambang *verbal*. Komik ini selalu berkaitan dengan aspek lain sesuai dengan ketokohan tokoh yang dikomikkan misalnya, aspek sejarah, seni, religious, dan lain-lain.

Komik ilmiah merupakan campuran antara narasi dan komik, dalam komik ilmiah tekanan ada pada proses penemuan dan barang temuannya. Contoh buku campuran narasi dan komik dalam seri penemuan yang dimaksud antara lain penemuan telepon, penemuan televisi, penemuan pesawat terbang, penemuan mobil, penemuan film, dan lain-lain. Buku tentang komik yang ditulis dengan kemasan komik *Understanding Comics* (Scott McCloud) yang dirujuk pada tulisan ini tampaknya dapat dikategorikan sebagai komik ilmiah murni karena lebih banyak berisi uraian konseptual dan tanpa unsur biografi tokoh.

5. Komik Edukasi

Komik edukasi memiliki 2 fungsi :

- a.** Pertama adalah fungsi edukasi yang menghibur
- b.** Kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini dikarenakan kedudukan komik yang semakin berkembang kearah yang

baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang biasa dibawanya.

6. Komik Promosi (Iklan)

Komik dapat menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi pada sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur *superhero* atau menyesuaikan dengan kebutuhan promosi lainnya.

7. Komik Wayang

Komik wayang merupakan komik yang bercerita mengenai cerita wayang, misalnya komik yang menceritakan komik tentang mahabharata yang menjelaskan perang besar antara kurawa dan pandawa ataupun cerita ramayana yang bercerita tentang penculikan dewi shinta. Komik jenis ini di indonesia muncul di tahun 60 hingga 70-an dengan beberapa komik yang mengawali masa ini yaitu, lahirnya gatotkatja (Keng Po), raden palasara karya johnlo. Kisah mahabharata adalah karya R A kosasih yang sangat terkenal terbitan melodi dari bandung.

8. Komik Silat

Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Misalnya jepang dengan ninja dan samurainya atau china dengan kungfunya.

9. Komik Kartun/ Karikatur

Merupakan komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Maksud komik ini

biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran dan humor. Sehingga dari gambar kartun atau tokoh dan tulisan tersebut dapat memberikan sebuah arti yang jelas kemudian si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

10. Komik Tahunan

Komik tahunan adalah komik ini biasanya terbit setiap satu bulan sekali bahkan dapat juga satu tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial putus.

11. Komik *Online* (*Web Online*)

Selain media cetak, adapula media *online*. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik *Online* tentu saja lebih menguntungkan daripada komik media cetak, dikarenakan biaya komik *online* relatif lebih murah dan kita dapat menyebarluaskan komik yang bisa dibaca oleh siapa saja.

12. Buku Komik Cerita Pendek

Buku komik yaitu suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku komik ini sering kita temukan bahkan mungkin sering kita baca. Buku komik biasa disebut dengan komik cerita pendek, yang biasanya didalam komik ini berisikan 32 halaman tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman. Komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), *superhero* (pahlawan).²³

²³ **Fungsi**, *Website*. 2021. 4 Pengertian komik: Ciri, Jenis, Pembagian, Kesimpulan!.

2.5.2 Referensi Komik

Gaya Visual pada komik sangat beragam diantaranya yaitu komik dengan gaya visual *cartoon*, *semi-realism*, dan *realism*. Dimana gaya gambar *cartoon* dan *semi-realism* telah di distorsi atau penyederhanaan dari gaya gambar *realism* yang sangat detail. Gaya gambar tersebut juga dimanfaatkan untuk membuat sebuah ciri khas atau keunikan tersendiri dari artist ilustrator atau mangaka yang dapat dijadikan referensi bagi komikus lainnya.

1. Gaya Visual Western Komik



Gambar 2.9 *Super Sons Boy & Deadpool Comic*

Sumber: **Jorge Jimenez & Fabian Nicieza**

Komik Amerika muncul sebagai media massa di awal abad ke-20 dengan munculnya komik strip; Buku komik bergaya majalah mengikuti pada 1930-an, dimana genre pahlawan super

menonjol setelah *Superman* muncul pada 1938.²⁴ Komik barat cenderung sedikit lebih beragam, terutama dengan komik *indie*. Komik *superhero*, seperti DC dan Marvel, cenderung memiliki gaya *semi-realism* yang mengikuti bentuk anggota tubuh yang sesuai dengan proporsi manusia pada umumnya, juga cenderung lebih fleksibel. Komik amerika juga mempengaruhi kebudayaan tiap masing–masing daerah dengan cara membaca komik di mulai dari kiri ke kanan.

2. Gaya Visual Manga Komik



Gambar 2.10 *One Piece Cover Comic*

Sumber: **Eichiro Oda**

I

Industri komik di Jepang. Setiap *chapter* Manga biasanya berisi 15 halaman yang akan dicetak di "majalah komik" mingguan (atau 2-mingguan atau bulanan) seperti *Shonen Jump*. Sebelum

²⁴Boneff, M. 1998. Komik Indonesia. Penerbit oleh Jakarta, Indonesia: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

akhirnya dicetak menjadi satu volume komik yang berisi beberapa *chapter*, biasa dikenal sebagai *Tankobon*. Manga biasanya dicetak dengan warna hitam-putih di kertas dengan kualitas kertas koran.

Beberapa judul Manga biasanya hanya berisi beberapa *chapter*, seperti *Ghost in Shell* yang semuanya dapat dicetak dalam 1 *Tankobon*, atau dapat berlangsung selama bertahun-tahun seperti *One Piece* yang saat ini sudah mencapai 77 *Tankobon* dan belum ada tanda-tanda akan tamat. Hal yang menarik dari Manga adalah, serial yang sudah berlangsung selama 18 tahun lebih, seperti *One Piece* dan *Hajime no Ippo*, ditulis dan digambar oleh 1 orang saja (Oda Eiichiro). Walaupun ada beberapa pengecualian seperti *Death Note* atau *Bakuman* yang ditulis dan digambar oleh 2 orang yang berbeda (*duo*). Selama serial Manga berlangsung tidak ada *fill-in artist* yang menggantikan Mangaka, hal ini mengakibatkan banyaknya kasus hiatus Manga karena sang Mangaka jatuh sakit karena beban pekerjaan yang berlebihan.

Beberapa Mangaka menggunakan asisten untuk beberapa hal seperti menggambar *background* dan *inking* dengan tingkat keterlibatan yang bervariasi. Namun metode produksi ini menghasilkan gaya gambar yang konsisten pada serial Manga yang berjalan selama belasan tahun lebih.

Manga di sisi lain, memiliki gaya tertentu. Fitur seperti rambut, mata, dan detail wajah lainnya halus namun jelas, dan bidikan aksi digambar dengan cara yang lebih dinamis. Selain itu, manga cenderung memasukkan banyak pengaruh budaya ke dalam karya seninya, menjadikannya unik dari bentuk buku komik lainnya. Cara membaca komik ini dibaca mulai dari kanan ke kiri. Perkomikan di Jepang juga sering kali diadaptasi ke dalam *film live action* dan *film serial* lainnya.

3. Gaya Visual Komik Nusantara



Gambar 2.11 **Gundala Cover Comic**

Sumber: **Harya Suraminata**

Tradisi perkomikan di Indonesia terlihat dari banyaknya naskah Jawa dan Bali abad ke-18 hingga ke-19 yang berbentuk mirip komik. Komik modern di Indonesia muncul sekitar 1930-an. Pada waktu itu, komik masih berupa gambar strip bersambung yang dimuat dalam surat kabar dan majalah. Baru sekitar 1950-an, komik Indonesia tampil dalam bentuk buku. Bahkan sampai akhir 1970-an, di keraton Yogyakarta, masih dilakukan pengubahan naskah-naskah tertulis dalam bentuk gambar yang mirip komik.

Tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai "gaya gambar" dan "gaya cerita" Komik Indonesia. Belakangan, Komik Indonesia yang banyak diterbitkan oleh Koloni, Beberapa komikus sepakat, komik Indonesia dibuat (cerita dan gambarnya), diproduksi, disebarluaskan, oleh komikus & orang-orang Indonesia.²⁵

²⁵Wikipedia, Website. 2021. Komik Indonesia.

2.6 Media Platform Komik Online

Zaman sekarang dalam kehidupan sehari-hari kebutuhan tidak luput dari internet yang saat ini sudah ketergantungan, media-media diakses melalui internet untuk mendapatkan informasi, berita harian, hiburan dan lain sebagainya, salah satu media komik digital yang di akses dengan internet yaitu *platform* komik *online* yang disuguhkan untuk membaca komik secara *online* , bukan dari bentuk fisik dan harus membeli banyak buku komik, yang bertujuan menghibur, beberapa banyak *platform* komik digital saat ini yang begitu banyak pengunjung setiap harinya, karena kemudahan mengakses hanya melalui internet. Saat ini sudah banyak perusahaan digital yang berlomba-lomba membuat *platform* komik *online*, dan diantaranya yang populer saat ini.²⁶

2.6.1 Webtoon Komik Online



Gambar 2.12 Aplikasi Webtoon Comic

Sumber: Google Play Store

Webtoon diluncurkan pertama kali oleh Naver Corporation di Korea Selatan, Webtoon adalah aplikasi baca komik *online*,

²⁶Vivian, Dasy Armisha. 2021. Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.

Asal-usul Webtoon dapat ditelusuri kembali ke buku komik Korea (disebut *manhwa* dalam bahasa Korea). Apa yang membedakan Webtoon dari buku *manhwa* adalah format gulir vertikal mereka yang membuatnya mudah dibaca di *smartphone*. Dapat diakses oleh pengguna saat berpergian adalah kunci untuk tetap kompetitif di lingkungan media saat ini. Karena Webtoon bernuansa episodik, perbedaan besar lainnya antara buku komik Korea kuno dan Webtoon adalah evolusi gaya komunikasi antara pencipta dan pembaca; kreator menerima umpan balik instan di bagian komentar dan berinteraksi dengan penggemar saat mereka mengembangkan karya mereka.

2.6.2 Ciayo Komik Online



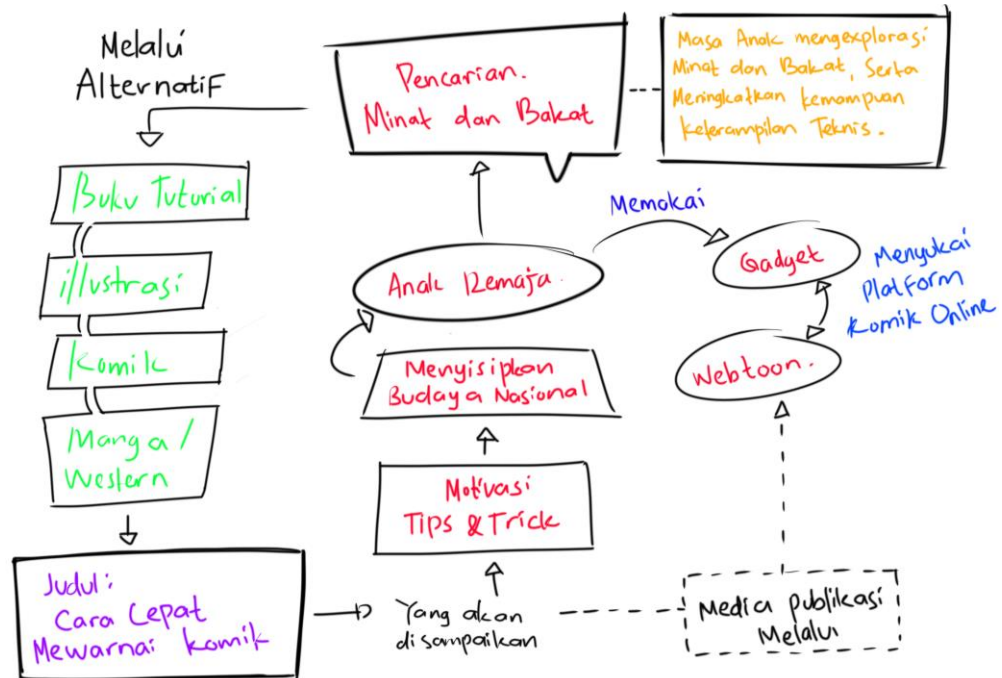
Gambar 2.13 **Aplikasi Ciayo Comic**

Sumber: **Google Play Store**

CIAYO Comics adalah sebuah *platform* komik digital yang berisi komik-komik buatan komikus Indonesia dengan berbagai genre, mulai dari *action*, *drama*, *romance*, *horror*, dan *comedy*.²⁷

²⁷April, Kurnia. 2017. CIAYO Comics. Wordpress.

2.7 Kerangka Pemikiran dan Skema Perancangan



Tabel 2.1 **Skema Bagan Perancangan**

Sumber: **Dokumentasi Penulis**

Dari semua teori-teori diatas penulis membuat kerangka pemikiran dan skema alur perancangan yang sesuai dengan rumusan dan batasan masalah dari perancangan buku tutorial mewarnai komik agar lebih terstruktur dan tepat mengenai target ruang lingkup serta maksud dan tujuan penulis yang ingin dicapai menggunakan sumber-sumber hasil penelitian dan metode pengumpulan data sebagai landasan teori yang akurat dan relevan juga sebagai acuan untuk strategi pemecahan masalah yang ditinjau dari kebiasaan anak remaja *millennials* dengan penggunaan *gadget* sebagai pendekatan media publikasi.