

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1 Studi Literatur

Teori-teori beserta data-data yang digunakan di dalam pembuatan perancangan ini diambil dari berbagai macam literatur, antara lain:

1. Buku-buku komik strip sebagai referensi pembuatan komik strip yang baik
2. Data-data kecelakaan lalu lintas tahun 2007 sampai 2008.
3. Berita-berita dari koran, majalah dan internet, yang berisi hal-hal yang dapat menyebabkan terjadinya kecelakaan lalu lintas.
4. Literatur yang berisi panduan untuk membuat sebuah komik yang baik dan benar.

2.2 Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1 Perancangan Komik/ Komunikasi Visual

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. (Komik, Wikipedia Bahasa Indonesia, 2008).

2.2.2 Gambar Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk seni yang bersifat kontemporer yang pada saat ini dibedakan dengan lukisan, karena pergerakan seni yang semakin lama semakin modern, dengan banyaknya desainer yang memasukkan ilustrasi ke dalam karya desain mereka yang bersifat pop dan postmodern. Hal ini membuahakan perbedaan pada fungsinya seiring dengan kemajuan jaman. Seni lukis lebih diarahkan ke arah perasaan pribadi pelukis atau senimannya, bersifat independent dan tidak bergantung pada kepuasan orang lain. Sedangkan ilustrasi berlawanan dengan hal tersebut. Ilustrasi sekarang ditujukan untuk tujuan komersil dan reproduksi sehingga gambar dibuat untuk menyenangkan hati orang lain atau klien, yang

dibatasi oleh waktu pembuatan. Ilustrasi ini dihubungkan dengan teks (artikel, cerita, teks, iklan, dan sebagainya).

Hal tersebut memungkinkan ilustrasi dapat dibuat melalui berbagai macam media, baik fotografi, grafik, diagram, dan sebagainya yang tidak terbatas pada gambar manual. Gambar ilustrasi merupakan suatu cara dalam memvisualisasikan ide, yang mempergunakan bentuk lukisan atau gambar. Sehingga ilustrasi diartikan sebagai bentuk gambar atau lukisan yang mengkomunikasikan ide, gagasan, pendapat, perasaan, dan juga cerita. Banyak bentuk tulisan yang dikembangkan dari gambar, dimana gambar ini merupakan pengembangan dari bentuk asli dari berbagai hal yang dapat dilihat manusia.

2.2.3 Pengertian Komik Strip

Komik Strip adalah rangkaian gambar dan teks yang menjelaskan cerita. Komik Strip memiliki ciri-ciri yaitu terdiri dari rangkaian gambar terpisah, gambar lebih penting dibanding teks di desain untuk dicetak dan berceritera (Kunzle, 1973). Sesuai dengan nama kata "komik" maka ceritanya mengandung hal yang lucu. Ciri Komik Strip antara lain: 1) terdiri dari rangkaian gambar yang mengandung cerita. 2) gambar lebih dominant dibandingkan dengan teks. 3) bersifat komikel dan 4) dirancang untuk dipublikasikan. Dalam perkembangannya, Komik Strip seringkali dijadikan media untuk menampilkan gambar sindiran/karikatur. Rangkaian gambar yang mula pertama diperkenalkan oleh Komik Strip kemudian melahirkan rangkaian gambar dalam bentuk buku yang lazim dikenal dengan nama "Buku Komik". Berbeda dengan pendahulunya, buku Komik tidak lagi diidentikan dengan cerita lucu.

2.2.4 Pengertian Sepeda Motor

Sebuah sepeda motor adalah kendaraan beroda dua yang ditenagai oleh sebuah mesin. Rodanya sebaris dan pada kecepatan tinggi sepeda motor tetap tidak terbalik dan stabil disebabkan oleh gaya girokopik pada kecepatan rendah pengaturan berkelanjutan setangnya oleh pengendara memberikan kestabilan. Penggunaan motor di Indonesia sangat populer karena harganya yang relatif murah, penggunaan bahan bakarnya rendah serta biaya operasionalnya juga sangat

rendah. Pada periode lebaran sepeda motor digunakan mudik untuk perjalanan jarak jauh, dari Jakarta sampai ke Jawa Timur, Lampung. (Sepeda Motor, Wikipedia Bahasa Indonesia, 2008)

2.2.5 Pengertian Kecelakaan Lalu Lintas

Kecelakaan lalu-lintas adalah kejadian di mana sebuah kendaraan bermotor tabrakan dengan benda lain dan menyebabkan kerusakan. Kadang kecelakaan ini dapat mengakibatkan luka-luka atau kematian manusia atau binatang. Kecelakaan lalu-lintas menelan korban jiwa sekitar 1,2 juta manusia setiap tahunnya (World Health Organization, 2004). Ada tiga faktor utama yang menyebabkan terjadinya kecelakaan, pertama adalah faktor manusia, kedua adalah faktor kendaraan dan yang terakhir adalah faktor jalan. Kombinasi dari ketiga faktor itu bisa saja terjadi, antara manusia dengan kendaraan misalnya berjalan melebihi batas kecepatan yang ditetapkan kemudian ban pecah yang mengakibatkan kendaraan mengalami kecelakaan. Disamping itu masih ada faktor lingkungan, cuaca yang juga bisa berkontribusi terhadap kecelakaan. (Kecelakaan Lalu Lintas, Wikipedia Bahasa Indonesia, 2008)

2.3 Tinjauan Buku Bacaan

2.3.1 Pengertian Komik

Komik yang selama ini dikenal adalah sebuah bacaan bergambar yang bercerita untuk menyampaikan sebuah tema atau pesan. Banyak teori yang menjelaskan tentang apa itu komik, berikut adalah teori tentang komik menurut dua komikus besar dunia yaitu Will Eisner dan Scott McCloud.

1. Teori Will Eisner: Bercerita dengan Komik

Komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadi suatu bentuk bacaan. (Eisner, 2008) Dengan begitu komik memang dibaca, tetapi dengan pengertian yang lebih luas, karena komik merupakan peleburan antara gambar dan kata-kata. Artinya, dalam komik yang disebut gambar dan kata-kata tidak terpisahkan, menjadi suatu keutuhan dalam cara berbahasa.

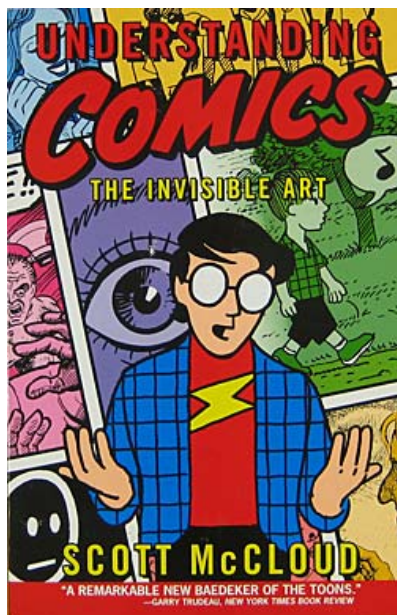
Komik adalah seni bertutur secara beruntutan (*sequential art*) yang disusun urutannya adalah panel yang memuat gambar dan kata-kata itu, yang telah

menjadi sebuah perlambangan (*imagery*) sederhana. Komik bicara secara verbal dan visual sekaligus sebagai suatu permainan antara gambar dan kata-kata yang kemudian menjadi suatu bahasa visual.

2. Scott McCloud: Komik Sebagai Informasi

Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang juktaposisi (ditempatkan secara berurutan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1993). Medium yang disebut komik didasarkan pada suatu gagasan sederhana, yakni gagasan untuk menempatkan sebuah gambar yang lain untuk menunjukkan perjalanan waktu.

Kemampuan gagasan ini tidak terbatas tetapi secara terus menerus terbutakan oleh aplikasinya yang terbatas dalam budaya populer. Untuk memahami komik, bentuk perlu dipisahkan dari isi supaya terlihat dengan jelas bagaimana pada masa lain gagasan ini telah digunakan dengan hasil yang cantik, dan betapa terbatasnya peralatan dari gagasan yang berlaku pada masa kini.



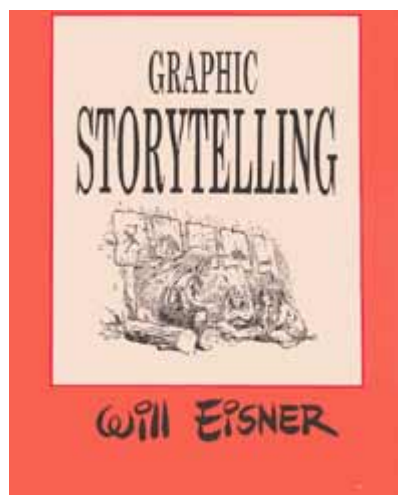
Gambar 2.1. Understanding Comics karya Scott McCloud

Komik adalah bahasa perbendaharaannya adalah segenap kemampuan simbol visual, termasuk kemampuan untuk menjadikannya gambar kartun ataupun gambar realis secara terpisah ataupun secara terkombinasi. Jantung sebuah komik

terletak di antara panel-panelnya, tempat imajinasi pembaca menurut gambar-gambar yang diam menjadi hidup. Sebuah proses yang mungkin diukur, digolongkan, dan bahkan dapat diatur meskipun akan tetap saja misterius dalam caranya melukiskan gambar-gambar kejiwaan. Dalam pengendalian pada sekuen visual komik menggantikan waktu dengan ruang, meskipun tidak ada yang tampak tertukar dan waktu mengalir melalui komik dengan berbagai cara.

2.3.2 Sejarah Komik di Dunia

Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik." Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide". Scott McCloud (1993) mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*".



Gambar 2.2. *Graphic Storytelling* karya Will Eisner

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan *image* dan teks, dan sebagian lain lebih

menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

- Picture stories – Rodolphe Topffer (1845)
- Pictorial narratives – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- Picture novella – dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
- Illustories – Charles Biro (1950s)
- Picto-fiction – Bill Gaine (1950s)
- Sequential art(graphic novel) – Will Eisner (1978)
- Nouvelle manga – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto pada tahun 1986 yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu pada tahun 2002 Dr. Seno Gumira Ajidarma, jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik Mat Romeo (1971) mengiklankannya dengan kata-kata "disajikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

Akronim cerita bergambar mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah lebih dulu digunakan, dan konotasinya menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis kata-nya. (Boneff, “Komik Indonesia) Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik, maka adanya teks dan gambar secara bersamaan dinilai oleh Francis Laccasin (1971) sebagai sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *motion* yang bisa dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya. Karena itu di dalam istilah komik klasik indonesia, cerita bergambar, tak lagi harus bergantung kepada cerita tertulis. Hal ini disebut Eisner sebagai *graphic narration* terutama di dalam film & komik.. (Eisner, 2008)

Komik menurut Laccasin (1971) dan koleganya dinobatkan sebagai seni ke-sembilan. Walaupun sesungguhnya ini hanya sebuah simbolisasi penerimaan komik ke dalam ruang wacana senirupa. Bukanlah hal yang dianggap penting siapa atau apa saja seni yang kesatu sampai kedelapan. Menurut sejarahnya sekitar tahun 1920-an, Ricciotto Canudo pendiri *Club DES Amis du Septième Art*, salah

satu klub sinema Paris yang awal, seorang teoritikus film dan penyair dari Italia inilah yang mengutarakan urutan 7 kesenian di salah satu penerbitan klub tersebut tahun 1923-an. Kemudian pada tahun 1964 Claude Beylie menambahkan televisi sebagai yang kedelapan, dan komik berada tepat dibawahnya, seni kesembilan.

Thierry Groensteen, teoritikus dan pengamat komik Perancis yang menerbitkan buku kajian komiknya pada tahun 1999 berjudul "*Système de la bande dessinée (Formes sémiotiques)*" yang akan terbit tahun 2007 menjadi "*The System of Comics*". Ia berbicara definisi seni kesembilan dalam pengantar edisi pertama majalah "*9e Art*" di Perancis. Menurutnya, yang pertama kali memperkenalkan istilah itu adalah Claude Beylie. Dia menulis judul artikel, "*La bande dessinée est-elle un art?*", dan seni kesembilan itu disebut pada seri kedua dari lima artikel di majalah "*Lettres et Medecins*", yang terbit sepanjang Januari sampai September 1964. Baru kemudian pada tahun 1971, F. Laccasin mencantumkan komik sebagai seni kesembilan di majalah "*Pour un neuvieme art*", sebagaimana yang dikutip oleh Marcel Boneff pada 1972 di dalam Komik Indonesia .

2.3.3 Sejarah Komik di Indonesia

Merujuk kepada Boneff maka komik Indonesia pada awal kelahirannya dapat di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930an dapat ditemukan pada media Belanda seperti *De Java Bode* dan *D'orient* dimana terdapat komik-komik seperti *Flippie Flink* and *Flash Gordon*. *Put On*, seorang peranakan Tionghoa adalah karakter komik Indonesia yang pertama-tama merupakan karya Kho Wan Gie yang terbit rutin di surat kabar *Sin Po*. *Put On* menginspirasi banyak komik strip lainnya sejak tahun 30an sampai 60-an seperti pada Majalah *Star*(1939-1942) yang kemudian bertukar menjadi *Star Weekly*.



Gambar 2.3. Salah satu adegan dari komik Put On

Sementara itu di Solo, Nasroen A.S. membuahkanya karya komik stripnya yang berjudul *Mencari Poetri Hidjaoe* melalui mingguan *Ratu Timur*. Di awal tahun 1950-an, salah satu pionir komik bernama Abdulsalam menerbitkan komik strip heroiknya di harian *Kedaulatan Rakyat*, Yogyakarta, salah satunya berjudul “Kisah Pendudukan Jogja”, bercerita tentang agresi militer Belanda ke atas kota Yogyakarta. Komik ini kemudian dibukukan oleh harian “*Pikiran Rakyat*” dari Bandung. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama-tama oleh artis komik Indonesia.

Sekitar akhir tahun 1940an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti *Tarzan*, *Rip Kirby*, *Phantom* and *Johnny Hazard*. Kemudian penerbit seperti *Gapura* dan *Keng po* dari Jakarta, dan *Perfects* dari Malang, mengumpulkannya menjadi sebuah buku komik. Ditengah-tengah membanjirnya komik-komik asing, hadir *Siaw Tik Kwei*, salahs seorang komikus terdepan, yang memiliki teknik dan ketrampilan tinggi dalam menggambar mendapatkan kesempatan untuk menampilkan komik adaptasinya dari legenda pahlawan Tiongkok ‘*Sie Djin Koei*’.

Komik ini berhasil melampaui popularitas *Tarzan* di kalangan pembaca lokal. Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal.

R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi *Wonder Woman* menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Terdapat banyak lagi karakter pahlawan super yang diciptakan oleh komikus lainnya, diantaranya adalah Siti Gahara, Puteri Bintang, Garuda Putih and Kapten Comet, yang mendapatkan inspirasi dari Superman dan petualangan Flash Gordon.



Gambar 2.4 Komik Tarzan

Generasi tahun 1960 sampai 70an dimulai dari adanya adaptasi dari komik asing dalam komik Indonesia yang mendapatkan tentangan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Karena itu penerbit seperti Melodi dari Bandung dan Keng Po dari Jakarta mencari orientasi baru dengan melihat kembali kepada khazanah kebudayaan nasional. Sebagai hasil pencarian itu maka cerita-cerita yang diambil dari wayang Sunda dan Jawa menjadi tema-tema prioritas dalam penerbitan komik selanjutnya. R.A. Kosasih adalah salah seorang komikus yang terkenal keberhasilannya membawa epik Mahabharata dari wayang ke dalam media buku komik. Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berketrampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Djas, dan Zam Nuldyn, yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam

seni komik. Di bawah penerbitan Casso and Harris, artis-artis komik ini mengeksplorasi cerita rakyat Sumatra yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari tahun 1960an hingga 1970an.

Banyak dipengaruhi komik-komik dengan gaya Amerika, Eropa, dan Tiongkok. Sebagian besar memanfaatkan majalah dan koran sebagai medianya, meskipun beberapa karya seperti Majapahit oleh R.A. Kosasih juga mendapatkan kesempatan untuk tampil dalam bentuk buku. Tema yang banyak muncul adalah pewayangan, superhero, dan humor-kritik.



Gambar 2.5. Komik seri Mahabarata karya R.A Kosasih

Generasi 1990 sampai 2000 ditandai oleh dimulainya kebebasan informasi lewat internet dan kemerdekaan penerbitan, komikus mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi gayanya masing-masing dengan mengacu kepada banyak karya luar negeri yang lebih mudah diakses. Selain itu, beberapa judul komik yang sebelumnya mengalami kesulitan untuk menembus pasar dalam negeri, juga mendapat tempat dengan maraknya penerbit komik bajakan.

Selain itu beberapa penerbit besar mulai aktif memberikan kesempatan kepada komikus muda untuk mengubah image komik Indonesia yang selama ini terkesan terlalu serius menjadi lebih segar dan muda. Ada dua aliran utama yang

mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika (lebih dikenal dengan comics) dan Jepang (dengan stereotype manga).

2.3.4 Tinjauan Kondisi Komik di Indonesia

Memasuki abad ke 21, dunia komik Indonesia tampak menggeliat dengan produk lokal, baik yang bergerak di permukaan, yakni mencoba bersaing dalam arus besar pemasaran, maupun yang bergerak di permukaan, yakni mencoba bersaing dalam arus besar pemasaran, maupun yang bergerak di bawah tanah yang tidak berambisi merebut pasar tetapi memberikan perlawanan ideologis. Namun dengan segala gejala yang telah berlangsung sepanjang sejarahnya, sebegitu jauh tetap dapat dikatakan bahwa selain penelitian yang dilakukan Boneff, komik Indonesia masih terlalu sedikit diperiksa dan dikaji kembali dengan pendalaman atau pendalaman radikal yang memecahkan kebuntuan perbincangan dan memberi peluang kepada perbincangan tentang komik Indonesia dapat berkembang ke segala arah sebagai barang dagangan, karya seni maupun media komunikasi.

2.3.5 Potensi Komik di Indonesia

Kita semua merindukan kebangkitan komik Indonesia. Entah yang bergaya manga entah yang bukan, biarlah pembaca yang menentukan pilihannya. Yang penting semua harus bertujuan bagaimana pada suatu masa kelak komik Indonesia akan menemukan bentuknya sendiri. Bentuk dan model yang diterima oleh masyarakat, yang diakui, dan kemudian diterima juga oleh masyarakat dunia.

Dari pengamatan terhadap hasil karya para mangaka Indonesia yang sudah diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo, tampak ada suatu kemajuan yang besar. Ilustrasi dan teknik lay-outnya semakin bagus, demikian pula cara menggambarkan karakter tokoh dan ekspresinya. Ceritanya juga sudah cukup banyak yang memadai. Menurut penerbit, komik-komik karya para mangaka asal Indonesia tersebut mendapat sambutan cukup baik dari pembaca. Ini tentunya merupakan suatu modal bagi Komik Indonesia untuk berkembang lebih maju lagi.

2.4 Tinjauan tentang Gambar

2.4.1 Tinjauan tentang Unsur Gambar

Apabila kita menggambar suatu obyek yang meruang, maka diperlukan garis, bidang, teks, ukuran, warna, agar dalam gambar tersebut tampak sama dengan obyek yang digambar. Karena konvensi kita dapat menerima gambar tersebut. Tetapi sesungguhnya obyek dan ruang itu hanyalah ilusi. Yang ada hanya gambar yang datar yang terdapat bentuk atau patra yang diwarnai. (Irawan, 2003)

2.4.1.1 Garis (Line)

Garis merupakan hubungan antara dua titik secara lurus, kumpulan titik-titik secara berderet lurus. Garis merupakan unsur dalam gambar yang memiliki peranan sangat penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran/ paham, dan intuisi. (Mendelowitz, 1976)

2.4.1.2 Kualitas Terang Gelap (Value)

Putih merupakan tekanan yang paling rendah dan hitam merupakan kualitas yang paling gelap, di antara keduanya terdapat abu-abu. Benda walaupun tidak berwarna putih dan hitam, tetap saja dikategorikan sebagai value. Bila garis mendeskripsikan bentuk obyek, maka value akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk tiga dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antara bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur obyek serta memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan value tergantung dari kesamaan antar bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa obyek. (Irawan, 2003)

2.4.1.3 Bentuk dan Ruang (Shape and Space)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak, sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu obyek di dalamnya dengan latar belakang, karakter tiga dimensi yang terbentuk, seperti bola, balok, piramida, kepala manusia, dsb.

Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga obyek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

2.4.1.4 Pola (Pattern)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan/repetisi pada suatu bentuk dan desain. Pola umumnya terdapat pada gaya desain art nouveau yang sangat menonjolkan pola dekoratif yang diatur.

2.4.1.5 Tekstur (Texture)

Tekstur adalah keadaan fisik permukaan suatu bahan material yang penghayatannya dengan indera peraba, sehingga dapat dirasakan, seperti licin, halus, kasar, lunak, lembutnya permukaan suatu benda tersebut. Setiap material/bahan mempunyai struktur bahan. Struktur bahan adalah bagian-bagian bahan; oleh karena adanya struktur bahan maka akan menimbulkan tekstur pada permukaan fisiknya.

2.4.1.6 Warna (Colors)

Warna adalah getaran/ gelombang yang tertentu dari sesuatu yang diterima oleh selaput jala mata/retina. Warna adalah getaran yang dipancarkan suatu benda, ada sinar yang mengenai benda; langsung diterima oleh mata kita.

2.4.1.6.1 Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

1. Warna Primer

Merupakan warna-warna dasar yang terdiri dari: merah (magenta red), kuning, (lemon yellow) dan biru (turquoise blue). Warna-warna lainnya merupakan kombinasi dari ketiga warna tersebut.

2. Warna Sekunder

Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran bersama antara berbagai warna primer, misalnya pencampuran antara merah dan biru menjadi warna ungu, pencampuran warna kuning dan merah menjadi warna jingga, pencampuran warna kuning dan biru menjadi warna hijau.

3. Warna Tertier

Warna tertier merupakan warna yang berada di antara berbagai warna-warna yang ada, biasanya lebih dari satu nama warna seperti hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.

4. Warna Komplementer

Warna-warna yang paling berlawanan di alam lingkaran warna merupakan warna komplementer. Warna-warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan dihasilkan warna kelabu. Misalnya ungu dengan kuning, merah dengan hijau, biru dengan jingga, dan sebagainya. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.

5. Warna Analogus

Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga (dominasi kuning), dan sebagainya. Sekalipun lebih berwarna daripada monokromatik, namun warna analogous juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan dekat warna-warna yang dipakai.

2.4.1.6.2 Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi

1. Warna monochrome

Warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna (monochrome), warna dan kedalamannya tergambarkan pada kualitas terang maupun gelap. Gambar monochrome tidak merepresentasikan kenyataan/realitas yang ada, namun mengidentifikasikan sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah obyek, bukan warna-warna dari sebuah obyek yang sesungguhnya ataupun gradasi dari warna-warna tersebut.

Gambar monochrome memberikan kesan volume dari sebuah warna, memberikan kesan kelonggaran dan kebebasan bagi pengamatnya untuk memiliki imajinasi tentang obyek gambar serta partisipasi dalam memahami obyek.

2. Warna Polychrome/Optical Color

Warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya monochromatic. Polychrome membuat objek menjadi lebih realis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

2.4.1.6.3 Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

1. Warna-warna panas. Termasuk diantaranya: warna merah, kuning, dan percampuran di antaranya.
2. Warna-warna dingin. Termasuk diantaranya biru dan hijau serta kombinasi-kombinasi diantaranya.
3. Warna-warna netral. Termasuk diantaranya yaitu putih, abu-abu dan juga hitam.

2.4.1.6.4 Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

1. Warna positif atau aktif, yaitu: kuning, merah, kuning kemerahan (jingga) dan juga merah kekuningan. Warna-warna ini memberikan kesan sifat dan karakter yang aktif.
2. Warna negatif atau pasif, yaitu: biru, biru kemerahan, merah kebiruan. Warna-warna ini mengidentifikasikan kegelisahan, kepatuhan, kegairahan, pemikiran yang lemah lembut.

2.4.1.6.5 Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya

1. Hue, yaitu posisinya dalam lingkaran warna mengacu pada nama-nama dari warna-warna tersebut (misalnya: biru, merah, kuning, dan sebagainya)

hue merupakan kualitas yang membedakan antara warna satu dengan yang lainnya/ keunikan masing-masing warna.

2. Chroma, adalah kekuatan dan kelemahan warna, mengacu kepada intensitas warnam misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang kuat sedangkan warna ungu kurang kuat.
3. Value, yaitu kualitas warna, terang atau gelap dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap sedangkan penambahan warna dapat dibedakan menjadi:
 - a. Tint, warna dengan value tinggi, warna-warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih.
 - b. Shade, warna dengan value rendah, warna-warna yang lebih berat oleh karena tambahan unsur hitam.

2.4.1.6.6 Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Masing-masing warna memiliki makna tertentu seperti juga kata-kata. Warna yang dilihat oleh mata masuk kedalam jiwa seperti suara yang terdengar oleh telinga. Maka terjadi sebuah standar warna yang diklasifikasikan berdasarkan atas makna-makna simbolik dan persepsi individu terhadap warna tersebut, antara lain:

- a. Merah: semangat dan agresif, kebesaran, kemuliaan, keluhuran, pangkat, hormat, mempercepat detak jantung, menarik perhatian, kecepatan, dan sportivitas.
- b. Kuning: senang, gembira, penarik perhatian, optimis, membuat orang cepat marah, warna yang paling sulit diterima mata. Meningkatkan konsentrasi, dan saling meningkatkan metabolisme.
- c. Hijau: alami, warna yang paling mudah diterima mata, meningkatkan penglihatan, ketenangan, menyegarkan, membuat rileks, dan kesuburan. Hijau tua melambangkan kejantanan, kuno, dipercaya membawa keberuntungan yang jelek.
- d. Biru: warna langit dan lautan, warna yang paling populer, menimbulkan reaksi yang berlawanan dengan merah, kedamaian, ketenangan, warna dingin, dan merupakan simbol kesetiaan.

- e. Hitam: warna yang melambangkan otoritas dan kekuatan, membuat orang akan tampak lebih ramping jika mengenakan pakaian warna hitam, warna yang menunjukkan kepatuhan, warna yang mengarah kepada iblis, kesedihan, kebijaksanaan, dan elegan.
- f. Putih: berkesan tidak bersalah, kesucian, warna kehangatan, terang, netral, cocok dikombinasikan dengan berbagai warna apapun, steril atau higienis, ketenangan, memberikan kekuatan spiritual atau batin, iman atau kepercayaan, kemurnian, berkesan hampa.
- g. Abu-abu: netral, sebagai background, berkesan pembatalan, keadaan terjepit, dan ragu-ragu.
- h. Ungu: kemewahan, warna kerajaan, kekayaan, berpengalaman, feminim, romantis, seni, dan berlawanan dengan sifat alam.
- i. Coklat: tanah, keras, warna bumi, alami, keaslian, warna kayu, kesedihan, kesuburan, ketenangan, kesan orang tua, dan warna kesukaan para kaum pria.

2.4.2 Tinjauan unsur Komposisi

2.4.2.1 Penataan Layout

2.4.2.1.1 Komposisi Secara Umum (Vertikal Horizontal)

Bentuk paling umum di dalam penataan komposisi adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat yang terdapat dua sisi memanjang dan dua sisi memendek, baik mendatar maupun tegak. Komposisi ini merupakan cara penataan yang paling mudah, dalam arti seseorang yang tidak memiliki sense of art yang tinggi pun dapat menata menggunakan cara ini meskipun hasilnya sederhana, tetapi paling tidak kalau salah dalam meletakkan hasilnya tidak sampai jelek sekali.

Subyek dari gambar juga menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk meletakkan gambar pemandangan alam/landscape maka umumnya akan membentuk komposisi horisontal sedangkan untuk gambar yang memanjang ke bawah akan membentuk komposisi vertikal.

2.4.2.1.2 Perkembangan Komposisi

Komposisi tersebut banyak dilanggar untuk mencapai bentuk yang lebih menarik. Komposisi yang beraneka ragam terjadi sejak ditemukannya kamera sehingga orang mulai berani untuk melakukan manipulasi komposisi. Hal ini dapat dilakukan dengan permainan grid sebagai garis bantu sehingga objek dapat berada pada tempat yang unik dan menarik namun juga seimbang.

2.4.2.1.3 Warna dalam Komposisi

Kuat lemahnya warna juga sangat mempengaruhi dalam penempatan komposisi. Bidang-bidang yang memiliki intensitas warna tinggi dan kontras kuat secara psikologis memiliki berat yang lebih dibandingkan bidang-bidang yang intensitas warnanya lemah. Misalnya background yang petang dan polos, mempunyai efek mengkonsentrasikan perhatian secara formal pada wajah atau figur subjek yang dilukis. Kesan komposisi seperti ini bersifat formal dan tradisional.

2.4.2.2 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu obyek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada suatu obyek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat. Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas di mana mata kita melihat terjauh atau tepi langit. Hukum perspektif yaitu semua garis paralel/ sejajar akan menuju pada suatu titik yang sama. Aspek lainnya yaitu obyek-obyek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara obyek yang berjarak sama tersebut dilakukan secara konstan.

2.4.2.3 Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap (value) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu obyek. Dengan adanya kualitas gelap dan terang ini maka gambar akan menampilkan bentuk tiga dimensi sehingga tampak lebih riil dari tiga dimensi. Pelukis yang menerapkan

kontras antara gelap dan terang ini contohnya adalah Rembrandt. Beberapa elemen cahaya yang menentukan skala gradasi ini adalah:

1. Highlights atau bagian dari obyek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainnya dan biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap. Highlights berupa bintik sinar yang kuat dan mengena pada bagian puncak dari permukaan yang menghadap ke arah sumber cahaya.
2. Lights dan Shadow yaitu merupakan kualitas gelap dan terang yang paling luas areanya, berada di antara highlights dan juga pusat bayangan.
3. Core of Shadow yaitu area dimana konsentrasi bayangan paling gelap, posisinya paralel dengan sumber cahaya, pusat bayangan tidak menerima penerangan.
4. Reflected Light yaitu area dimana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan yang tidak seberapa jauh, berfungsi sebagai pengisi dan membuat objek semakin jelas bentuknya.

2.4.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi

2.4.3.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi Editorial, yang merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun dan karikatur politik, dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan, ilustrasi ini juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul buku yang dapat berguna untuk menarik perhatian konsumen.
2. Ilustrasi Periklanan, merupakan ilustrasi yang ditunjukkan pada fungsi promosi dan pemasaran, yang meliputi:
 - a. Ilustrasi Fashion, ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk fashion.
 - b. Ilustrasi Produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.

- c. Ilustrasi Pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur, dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.
- 3. Ilustrasi Media, berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.
- 4. Ilustrasi Ilmiah, seperti halnya ilustrasi medis, ilustrasi ini juga menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya.

2.4.3.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

- 1. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan photo realism, yaitu penggambaran obyek yang mirip dengan foto dengan detail yang akurat.
- 2. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu penggambaran obyek pada keadaan yang tidak ada di dalam kenyataan. Penggambarannya dapat berupa penggambaran yang abstrak.
- 3. Gambar ilustrasi yang membisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, interpretasi dan ekspresi orang yang menggambar.
- 4. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
- 5. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan yang berfungsi sebagai jembatan penjelas di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling

mendukung, mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.4.3.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

1. Perlengkapan sketsa, yang meliputi pensil 2B dan HB, charcoal atau pensil arang, ballpoint, dan penghapus pensil.
2. Perlengkapan warna, menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, cat minyak, pensil warna, crayon pastel dan sebagainya.
3. Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, crayon, pastel, sketsa, dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam ukuran.
4. Kuas. Macam-macam kuas antara lain: kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai macam ukuran yang sangat beragam. Pada kuas yang berujung bulat, apabila dalam keadaan basah maka ujungnya akan meruncing yang cukup baik untuk menciptakan detail serta mampu menahan banyak cat dan air sekaligus. Sedangkan pada kuas yang berujung datar, tidak dapat menahan air dan cat yang begitu banyak, kuas ini sangat baik apabila digunakan untuk menciptakan efek semburan cat.
5. Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk mengurangi kepekatan campuran cat tersebut.

2.4.3.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

1. Fotografi, merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi 2 macam, yaitu: fotografi dokumentasi yang memotret obyek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estetisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estetik dan keindahan

dari obyek yang akan dipotret serta hasil dari fotografi tersebut, yang kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut piktoral.

2. Manual, merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan ketrampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu teknik ini memiliki kelebihan dalam hal nilai estesisnya dibanding dengan menggunakan komputer.
3. Komputer, merupakan teknik menggambar yang berbasis teknologi. Dengan teknik adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat. Namun goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.
4. Kubisme Sintetik atau Kolase atau Photomontage. Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar, ataupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan Photomontage, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. Photomontage banyak dipergunakan pada gaya Punk, Surealism, Pop Art, dan Dadaism.

2.4.3.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

Arsir merupakan teknik yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga volume tiga dimensi obyek dapat dideskripsikan, teknik arsir ini dibedakan menjadi:

- a. Arsiran garis lurus, antara lain: garis-garis paralel (Hatching) yaitu goresan garis dengan pola sejajae, garis-garis berpotongan (Cross Hatching) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis bervariasi (Scribbling) yaitu garis-garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.

- b. Arsiran mengikuti bentuk dan melengkung, antara lain: garis-garis kontur (Contour Hatching) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan obyek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya serta garis-garis kontur yang saling mendorong (Cross Contour Hatching) yang mendeskripsikan volume dan detail-detail benda.
- c. Dry Brush, merupakan teknik menggambar dengan sapuan kuas yang setengah kering atau tanpa campuran air hanya menggunakan kepekatan cat saja, hal ini dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air tersebut ke permukaan kertas yang kasar dengan tujuan menghasilkan efek pecah-pecah atau tidak rata, hal ini untuk mendapatkan tekstur gambar.
- d. Blocking, atau disebut dengan pengecatan plakat yang menggunakan jeins cat poster, gaya gambar ini disebut dengan Plakatstil karena ditemukannya cat poster pada era modern. Pewarnaan ini berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.
- e. Pointilism atau Tektur, merupakan gaya penggambaran dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional, dan inovatif yang ditentukan oleh material titik berwarna, sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah, bahkan tidak menggunakan outline pada obyek karena sudah menggunakan tekstur. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu Pointilism oleh Georges Seurat.

2.4.3.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

- 1. Realis atau Realism, merupakan salah satu gaya gambar dimana mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Realisme yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya, hal ini disebut juga Photorealism, yang kelihatan sama dengan foto.

2. Kubisme Analiti atau Cubism merupakan teknik menggambar yang ditemukan oleh Pablo Picasso dan George Baroque pada awal abad ke 20. Kubism walaupun menggambar obyek yang realistis namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat 2 dimensi dan datar.
3. Dekoratif atau Decorative merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh ornamen, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini akhirnya berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya dekoratif yang terkenal yaitu gaya Victorian, Art and Craft, dan Art Nouveau.
4. Kartun atau Cartoon merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian gambar kartun juga banyak dibuat untuk orang remaja dan dewasa, karena sifatnya yang menghibur dan ringan yang mudah dimengerti. Bentuk figur kartun sangat lucu dan digambarkan dengan bebas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seniman dan sekiranya dapat menghibur orang lain. Oleh sebab itu figur kartun digambarkan bebas tanpa memperdulikan bentuk yang proporsional.
5. Karikatur atau Caricature, penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering kali dikategorikan sebagai tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dan tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun disamping hal itu penggambaran ini mempunyai ciri-ciri yang lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan, seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realistis, menjadi diputarbalikkan dalam teknik penggambaran karikatur. Figur yang digambarkan kemungkinan besar sangat jauh dari keadaan realitasnya, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan.

Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan keunikan seseorang dan dikembangkan melalui pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala, misalnya apabila keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar, maka hal tersebut yang akan dilebihkan dan ditonjolkan sehingga menjadi sangat unik namun masih dikenali tokoh yang digambarkan dalam karikatur tersebut. Figur yang digambarkan biasanya berkepala besar dan berbadan kecil, dimana hal ini dikarenakan keunikan dari tubuh manusia yang sering ditonjolkan dalam karikatur adalah bagian wajah. Seringkali karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran ballpoint atau pena hitam sehingga berkesan monumental.

2.5 Tinjauan Aspek Historis Komik Strip

Jejak komik strip dapat ditemukan sejak jaman Mesir kuno dalam bentuk cerita visual yang dibordir pada kain sepanjang 70 meter yang ditulis dengan bahasa latin. Seorang guru, pengarang dan karikatur dari Swiss yang bernama Rodolphe Toepffer dapat disebut sebagai bapak dari komik strip. Karya ilustrasinya yang berjudul *Histoire de M. Vieux Bois* (1827) pertama kali diterbitkan di Amerika pada tahun 1982 dengan judul *The Adventures of Obadiah Oldbuck* atau *Histoire de Monsieur Jabot* (1831) diyakini telah menginspirasi berbagai generasi seniman komik Amerika dan Jerman.

Pada tahun 1865, pelukis, penulis dan ahli karikatur bernama Wilhelm Busch menciptakan sebuah strip *Max and Moritz*, yang bercerita tentang 2 anak laki-laki nakal. Strip ini memberikan pengaruh secara langsung terhadap Komik Strip Amerika. Max Moritz memberikan inspirasi bagi imigram Jerman Rudolph Dirks, yang menciptakan *Katzenjammer Kids* pada tahun 1987. Ikonografi seperti bintang untuk sakit, balon ucapan dan pikiran, dan suara mendengkur yang panjang seperti gergaji, semua itu berasal dari komik strip buatan Dirks.

Katzenjammer Kids sangat terkenal pada saat itu dan juga merupakan komik strip pertama yang memiliki masalah hak cipta kepemilikan dalam sejarah media. Ketika Dirks memutuskan untuk meninggalkan Hearst karena janji akan mendapatkan gaji yang lebih tinggi dibawah naungan *Pulitzer*, Hearst akhirnya mendapatkan hak kepemilikan atas *Katzenjammer Kids*, sedangkan Dirks memiliki hak kepemilikan atas karakter-karakter di dalamnya. Hearst kemudian

menyewa Harold Knerr untuk menggambarkan *Katzenjammer Kids* versinya sendiri. Karena itu, Dirks memutuskan untuk mengganti nama komiknya menjadi *Hanz and Fritz* (yang nantinya diubah lagi namanya menjadi *The Captain and The Kids*.)

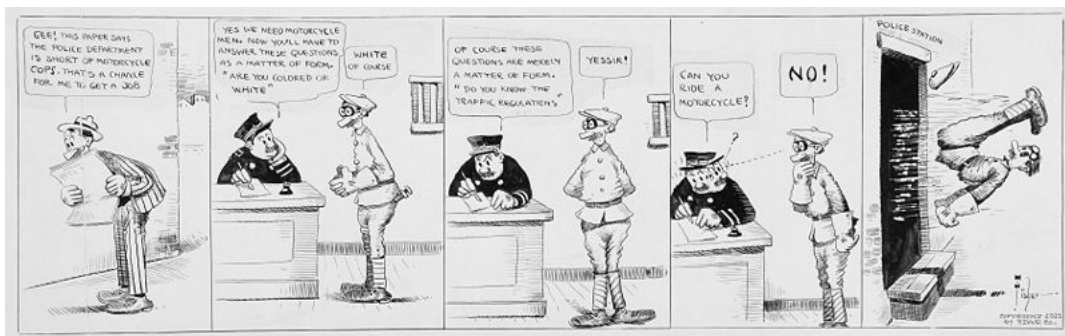
Di Amerika, popularitas komik meningkat seiring dengan berkembangnya perang melalui koran antara Joseph Pulitzer dan William Randolph Hearst. *The Little Bears* adalah komik Amerika pertama yang memiliki karakter berulang. Sedangkan komik berwarna pertama diterbitkan oleh *Chicago Inter-Ocean* pada pertengahan tahun 1982. *Mutt dan Jeff* adalah komik strip harian pertama yang sukses di Amerika.

Komik strip telah menjadi ciri khusus surat kabar-surat kabar di Amerika sejak dimuat secara bersambung pada awal 1900-an. Bahkan beberapa media di kalangan pelajar Amerika menempatkan komik strip sebagai bagian dari penerbitannya, sehingga sudah dianggap sebagai “idiom Amerika”. (Setiawan, 2002)

Komik strip yang pertama lahir pada abad 19, Komik strip bernama *The Yellow Kids* disebut-sebut sebagai komik strip yang pertama. (Robinson, 1974). Namun seni yang menggabungkan kata-kata dan gambar telah berevolusi sedemikian rupa dan ada banyak contoh komik strip dari jaman-jaman sebelum *The Yellow Kids* dibuat. Komik strip surat kabar dibagi menjadi 2, yaitu *Daily Strips* dan komik strip yang diterbitkan pada hari minggu yang dikenal dengan sebutan *Sunday Strips*. Contoh dari komik strip tersebut adalah komik karya Ally Sloper berjudul “*Half Holiday*” yang dipublikasikan dan juga dianggap sebagai komik strip majalah paling pertama di dunia.

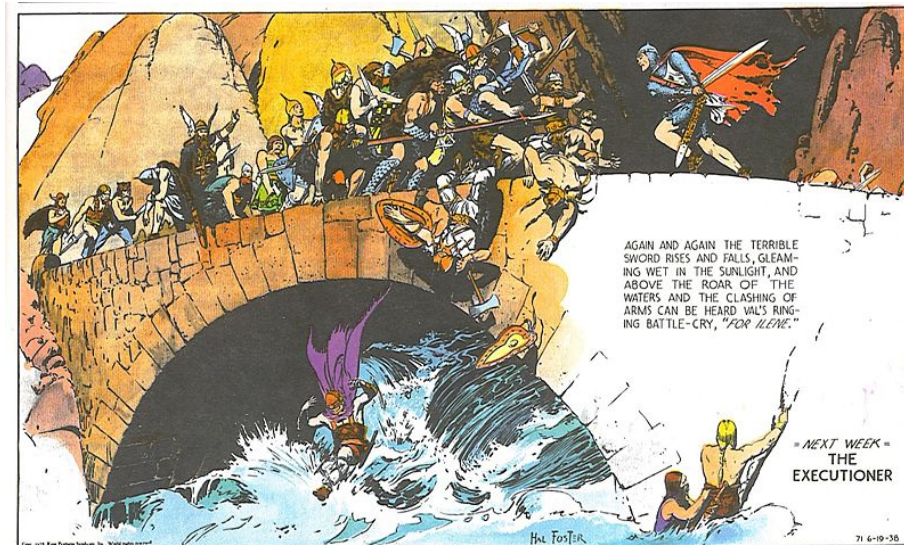
Di Amerika Serikat, *Daily Strips* diterbitkan pada hari Senin sampai Sabtu, sangat kontras dengan *Sunday Strips* yang hanya terbit pada hari Minggu. *Daily Strips* biasanya berwarna hitam putih meski beberapa surat kabar pada abad ke 20 mempublikasikannya berwarna-warni. Komik strip biasanya dibagi menjadi beberapa panel kecil yang saling berhubungan antar panelnya. Komik *Daily Strip* pada awalnya berukuran besar, dan biasanya menghabiskan seluruh ruang lebar dari surat kabar, dan biasanya memiliki tinggi 3 inchi.

Awalnya sebuah halaman surat kabar hanya berisi 1 komik strip saja pada bagian atas atau bawah halaman, namun semenjak tahun 1920, mulai banyak surat kabar yang memiliki halaman komik yang berisi banyak komik strip yang dikumpulkan di dalam 1 halaman. Seiring dengan berjalannya waktu, ukuran dari komik strip semakin mengecil sampai pada akhirnya di tahun 2000, 4 komik strip standar dapat mengisi 1 ruang yang dulunya hanya bisa ditempati oleh 1 buah komik strip jaman dahulu.



Gambar 2.6. Daily Strips berjudul *Mutt and Jeff* terbitan tahun 1913

Komik Strip Mingguan atau *Sunday Strips* biasanya ditampilkan pada halaman berwarna. Komik strip mingguan pada awalnya selalu memenuhi seluruh isi halaman surat kabar. Seiring dengan berjalannya waktu, ukuran dari komik strip mingguan semakin mengecil menjadi setengah halaman surat kabar atau hanya satu strip saja pada sebuah tabloid. Saat komik strip mingguan mulai muncul dengan format yang lain, para kartunis komik strip diharuskan untuk mengijinkan komik stripnya dipotong, diubah susunannya dan disesuaikan ukurannya untuk menyesuaikan dengan ukuran format yang ditentukan. Setelah perang Dunia ke II selesai, ukuran komik strip mingguan menjadi semakin kecil untuk mengurangi biaya cetak halaman warna yang begitu banyak. Komik strip mingguan yang terakhir kali dicetak dengan ukuran 1 halaman penuh surat kabar adalah *Prince Valiant* pada tanggal 11 April 1971.



Gambar 2.7. Komik Strip Mingguan *Prince Valiant*

Komik strip yang terkenal adalah Peanuts ciptaan Charles M. Schulz, The Dilbert Principle karya Scott Adams yang diterbitkan oleh The Wall Street Journal dan The Mad Monks karya Henfill, komikus Amerika keturunan Brazil.



Gambar 2.8. Peanuts karya Charles M Schulz

Di Indonesia sendiri awal generasi komik strip adalah ketika Put On karya Kho Wang Gie muncul di surat kabar Sin Po pada tahun 1931. Put On mengilhami munculnya Si Tolol dalam Star Magazine (1932-1939) karya Media Melayu Tionghoa Keng Po. Pasca Perang Dunia II, Put On tetap menjadi inspirasi. Contohnya “Oh Koen” di mingguan Star Weekly yang mengimitasi tokoh Put On. Era 1970-an Djon Domino karya Johny Hidayat muncul di harian Pos Kota, satu masa dengan lahirnya Oom Pasikom di harian Kompas. Saat ini komik strip yang cukup terkenal dengan sindiran-sindiran politiknya adalah Panji Koming karya Dwi Koen yang terbit setiap hari Minggu di harian Kompas



Gambar 2.9. komik strip Panji Koming karya Dwi Koen

2.6 Tinjauan Aspek Kultural Kecelakaan Lalu Lintas

Kecelakaan lalu lintas merupakan pembunuh nomor 3 di Indonesia. Setiap tahunnya rata-rata 30.000 nyawa melayang di jalan raya. Penyebab utama terjadinya kecelakaan lalu lintas adalah kurangnya budaya disiplin pengendara, bertambahnya jumlah kendaraan di jalan dan sangat sedikitnya penghargaan yang diberikan kepada pengendara dalam berkendara yang baik dan benar.

Budaya kedisiplinan tidak terlepas dari kultur budaya masyarakat yang sedang mengalami masa transisi dari pola kehidupan tradisional ke kehidupan modern. Pertumbuhan ekonomi yang semakin pesat membuat kendaraan bermotor semakin mudah untuk didapatkan oleh masyarakat sehingga jumlah kendaraan bermotor yang beredar di Indonesia semakin banyak.

Di jalan raya tingkat kedisiplinan pengguna kendaraan bermotor berkorelasi terbalik dengan tingkat kecelakaan lalu-lintas. Bila tingkat disiplin tinggi maka angka kecelakaan lalu-lintas akan rendah, begitu pula sebaliknya. Untuk menggugah sikap mental disiplin pengendara, diperlukan rasa tanggung jawab pengendara terhadap keselamatan diri sendiri dan orang lain. Untuk merangsang pengendara untuk mau berkendara yang baik dan benar, diperlukan pemberian reward bagi pengendara yang telah mematuhi peraturan lalu-lintas. Hadiah-hadiah yang diberikan hanyalah stimulan saja tetapi esensinya adalah upaya persuasif edukatif kepada masyarakat untuk tertib berlalu-lintas.

2.7 Tinjauan Kehidupan Berkendara Sepeda Motor yang Baik dan Benar

Pengendara sepeda motor di Indonesia khususnya di kota-kota besar jumlahnya selalu meningkat pesat dari tahun ke tahun. Salah satu penyebabnya adalah tingkat kemacetan kota-kota besar yang semakin tidak bersahabat dengan warganya, sehingga mengendarai sepeda motor merupakan salah satu solusi alternatif yang tepat. (godam64, 2007)

Umumnya orang di Indonesia menganggap bahwa mengendarai mobil pribadi dapat meningkatkan gengsi atau prestise pengemudinya / pemiliknya. Hal itu tentu saja apabila tidak diimbangi dengan pembatasan jumlah kendaraan bermotor jenis mobil akibatnya jumlah mobil semakin membengkak, kendaraan umum semakin kosong dan jalanan menjadi macet. Seorang pengendara sepeda motor yang mengendarai motornya sebaiknya selalu mengikuti aturan lalu lintas yang berlaku dan tidak seenaknya mrmmbawa motor tanpa memperhatikan kenyamanan dan keselamatan dirinya serta orang lain di sekitarnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berkendara sepeda motor:

1. Alat keselamatan berkendara motor

Menggunakan alat pengaman yang baik dan memenuhi standar. Contohnya helm, sarung tangan, sepatu, pakaian tebal, dan aksesoris motor lain yang kualitasnya baik dan kalau bisa dirancang khusus untuk pengendara sepeda motor.

2. Kondisi fisik motor

Memperhatikan kondisi sepeda motornya secara teliti dan rutin agar terhindar dari kerusakan di tengah jalan ataupun kecelakaan yang mungkin terjadi.

3. Aksesoris motor

Tidak menggunakan aksesoris sepeda motor yang dianggap keren tapi mengganggu orang lain. Misalnya knalpot dengan suara yang memekakkan telinga manusia dan hewan, lampu-lampu kerlap-kerlip sebagai lampu sein, lampu rem dan sebagainya, suara klakson yang aneh-aneh atau mirip suara klakson mobil, kaca spion kecil cuma buat gaya, ban dibuat ceper, dan masih banyak lagi contoh buruk lainnya.

4. Memperhatikan lingkungan sekitar

Bagi anda yang punya motor yang asapnya tebal dan dapat meracuni makhluk hidup disekitarnya segera perbaiki di bengkel atau buang saja lalu beli atau kredit motor lebih yang ramah lingkungan. Semakin anda meracuni orang, maka dosa anda semakin besar pula.

5. Patuhi peraturan lalu lintas

Seperti menerobos lampu merah, ngebut di atas kecepatan yang diperbolehkan, masuk jalan tol, jalan di trotoar untuk pejalan kaki, tidak belok mendadak, tidak memotong jalur secara mendadak, mendahului secara nekad ugal-ugalan, dan lain-lain.

6. Tidak membuat macet

Biasanya jika terjadi macet, pengendara sepeda motor suka mengambil jalur lawan arah. Pengendara yang baik akan mengambil jalur yang wajar dan tidak mengganggu arus arah sebaliknya yang lajunya diambil. Terkadang apabila terjadi kemacetan di lajur curian, pengendara tidak mau bersabar dan segera mencoba membuat lajur baru dengan mengambil lajur arus kebalikan yang tersisa. Otomatis kendaraan dari arah sebaliknya akan terhenti dan membuat kemacetan baru yang kadang akan membentuk kemacetan yang total. Biasanya jenis pengendara yang brengsek tidak tahu diri itu selalu ada dan jumlahnya banyak.

7. Hormati orang lain

Orang lain pengguna jalan seperti pejalan kaki, pengendara mobil, pengendara sepeda, kusir delman / andong, dsb adalah orang yang punya hak yang sama untuk lewat di jalan raya. Jangan semena-mena mau menang sendiri. Hormati kepentingan orang lain seperti kita menghormati diri sendiri.

Bantu orang lain yang membutuhkan pertolongan di jalan raya. Misalnya ada yang kecelakaan, ada yang mengalami kerusakan / mogok, nanya di jalan dan sebagainya. Suatu saat mungkin anda perlu pertolongan semacam itu pada orang lain di sekitar anda. Hindari sikap tidak mau disalahkan jika anda salah di jalan dan jangan banyak melamun serta istirahat jika sudah lelah berkendara.