

## 2. ANALISA & TINJAUAN TEORI

### 2.1 Studi Literatur

#### 2.1.1. Sejarah Majapahit

Asal – usul Majapahit berawal ketika Jayakatwang, adipati Kediri, sudah membunuh Kertanegara. Atas saran Aria Wiraraja, Jayakatwang memberikan pengampunan kepada Raden Wijaya, menantu Kertanegara, yang datang menyerahkan diri. Raden Wijaya kemudian diberi hutan Tarik. Ia membuka hutan itu dan membangun desa baru. Desa itu dinamai *Majapahit*, yang namanya diambil dari buah maja, dan rasa "pahit" dari buah tersebut. Ketika pasukan Mongolia tiba, Wijaya bersekutu dengan pasukan Mongolia untuk bertempur melawan Jayakatwang. Raden Wijaya berbalik menyerang sekutu Mongolnya sehingga memaksa mereka menarik pulang kembali pasukannya secara kalangkabut karena mereka berada di teritori asing. Saat itu juga merupakan kesempatan terakhir mereka untuk menangkap angin muson agar dapat pulang, atau mereka harus terpaksa menunggu enam bulan lagi di pulau yang asing.

Tanggal pasti yang digunakan sebagai tanggal kelahiran kerajaan Majapahit adalah hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja, yaitu pada tanggal 10 November 1293. Ia dinobatkan dengan nama resmi Kertarajasa Jayawardhana. Kerajaan ini menghadapi masalah. Beberapa orang terpercaya Kertarajasa, termasuk Ranggalawe, Sora, dan Nambi memberontak melawannya, meskipun pemberontakan tersebut tidak berhasil. Slamet Muljana menduga bahwa mahapatih Halayudha / Resi Ramapati lah yang melakukan konspirasi untuk menjatuhkan semua orang terpercaya raja, agar ia dapat mencapai posisi tertinggi dalam pemerintahan. Namun setelah kematian pemberontak terakhir (Kuti), Halayudha ditangkap dan dipenjara, dan lalu dihukum mati. Wijaya meninggal dunia pada tahun 1309.

Anak dan penerus Wijaya, Jayanegara, adalah penguasa yang jahat dan amoral. Ia digelari *Kala Gemet*, yang berarti "penjahat lemah". Pada tahun 1328, Jayanegara

dibunuh oleh tabibnya, Tanca. Ibu tirinya yaitu Gayatri Rajapatni seharusnya menggantikannya, akan tetapi Rajapatni memilih mengundurkan diri dari istana dan menjadi pendeta wanita. Rajapatni menunjuk anak perempuannya Tribhuwana Wijayatunggadewi untuk menjadi ratu Majapahit. Selama kekuasaan Tribhuwana, kerajaan Majapahit berkembang menjadi lebih besar dan terkenal di daerah tersebut. Tribhuwana menguasai Majapahit sampai kematian ibunya pada tahun 1350. Ia diteruskan oleh putranya, Hayam Wuruk. (“Majapahit,” par 6)

## **2.1.2. Media Bantu Pembelajaran**

### **2.1.2.1. Perkembangan Media Bantu Pembelajaran**

Jenis-jenis media yang dikenal dewasa ini dipaparkan sebagai berikut.

#### A. Berdasarkan jenisnya

Berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas

##### a. Media audiktif

adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Yang termasuk jenis media ini antara lain meliputi *tape recorder* dan radio.

##### b. Media visual

adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan. Yang termasuk jenis ini antara lain meliputi gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara.

##### c. Media audio visual

adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audiovisual meliputi televisi, video, film, atau demonstrasi langsung.

Media audiovisual dapat anda bedakan lagi menjadi

##### (a) Audio visual diam

(b) Audio visual gerak. Audiovisual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam (tidak bergerak). Misalnya, film bingkai suara *sound* sistem, film rangkai suara, dan cetak suara. Audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Misalnya, film suara dan *video-cassette*.

##### 1) Media nonproyeksi

Media nonproyeksi disebut juga media pameran atau *displayed media*. Media yang termasuk media nonproyeksi adalah

a. Model

b. Grafis.

Kedua media nonproyeksi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

a. Model

Model adalah benda nyata yang dimodifikasikan. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala pengadaan realia karena harga yang mahal, sulit pengadaannya, barangnya terlalu besar, bahkan mungkin terlalu kecil. Menurut Heinich et.al (1996) model adalah gambaran tiga dimensi dari sebuah benda nyata. Model dapat berukuran lebih besar, lebih kecil atau berukuran sama persis dengan benda aslinya, dan dapat menampilkan bentuk yang lengkap dan rinci dari benda aslinya.

b. Bahan Grafis

Bahan grafis adalah media visual nonproyeksi yang mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan dan relative murah. Menurut Brown et.al (1985) ada lima jenis media grafis yang memiliki keunggulan yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran yaitu: graft, chart atau diagram, kartun, poster, komik. Masing-masing media grafis memiliki keunggulan dan keunikan sendiri-sendiri.

Diagram visualisasi dalam bentuk grafis yang masih tergolong dalam gambar yang sederhana adalah diagram. Penggunaan diagram pada umumnya ditujukan untuk menggambarkan suatu hubungan atau menjelaskan suatu proses. Diagram dapat memberikan gambaran tentang suatu proses, misalnya mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran proses, seperti tergambar dalam media di bawah ini

2) Media yang Diproyeksikan

Media yang termasuk sebagai media yang diproyeksikan adalah :

a. *Overhead transparansi* (OHP),

OHT merupakan media yang paling banyak digunakan karena relative mudah dalam penyediaan materinya, karena hanya dibutuhkan bahan transparansi dan alat tulis. Namun untuk hasil yang bagus sebaiknya alat tulis yang digunakan khusus untuk *overhead transparansi*.

Beberapa cara mempersiapkan OHP dapat Anda pelajari pada bagian berikut.

a) *Handmade transparencies*, yaitu transparansi dengan buatan tangan.

b) *Thermal film process*, salah satu cara untuk membuat transparansi dengan cara menggunakan acetate film yang diletakkan di atas master materi yang akan disajikan, kemudian dimasukkan alat khusus yang dinamakan thermal copier.

c) *Electrostatic film process*, merupakan cara membuat transparansi dengan jalan menggunakan teknologi xerography. Persiapan untuk menggunakan jenis transparansi ini cukup sederhana. Bahan yang ingin dipresentasikan dapat berasal dari kertas biasa baik sebagai tulisan tangan, hasil print computer maupun buku teks.

b. *Slide, filmstrips*,

Slide adalah media visual yang penggunaannya diproyeksikan ke layar lebar, dengan menggunakan slide gambar yang disampaikan sangat realistis. Hal itu disebabkan materi atau bahan slide adalah film fotografi yang berbentuk transparan.

c. *Opaque*.

Perkembangan teknologi yang ada saat ini memungkinkan komputer dan video juga diproyeksikan dengan menggunakan peralatan khusus, yaitu LCD.

### 3) Media Audio

Media audio merupakan media yang fleksibel karena bentuknya yang mudah dibawa, praktis, dan relatif murah (misalnya tape compo, pengeras suara).

Menurut Rowntree (1994) penggunaan media audio dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Media audio yang dipakai untuk mendengarkan,
2. Media audio vision yang dipakai untuk mendengarkan dan melihat,
3. Media audio visual yang dapat dipakai untuk mendengar, melihat dan melakukan. Ketiga pembedaan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

### 4) Media Video

Media video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Hal itu disebabkan oleh kemampuan video untuk memanipulasi kondisi waktu dan ruang sehingga peserta didik atau siswa dapat diajak untuk melihat objek yang sangat kecil maupun objek yang sangat besar, objek yang berbahaya, objek lokasinya jauh di belahan bumi lain, maupun objek yang ada di luar angkasa.

## 5) Media Berbasis Komputer

Media komputer saat ini sudah sangat luas dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peek (1998), potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat tinggi. Hal ini antara lain dikarenakan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga potensi siswa dapat lebih tergali. Media komputer juga mampu menampilkan unsur audio-visual yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau yang dikenal dengan program multi media. Media komputer pun dapat memberi umpan balik bagi respon siswa dengan segera setelah diberi materi.(YudiNugraha ,par. 18)

### 2.1.3 Kartun

Kartun merupakan salah satu media visual non proyeksi yang mudah untuk digunakan. Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot ( *stout paper* ) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan satir.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

Kartun mempunyai sisi menarik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan media komunikasi yang lain. Ketertarikan seseorang terhadap kartun menurut penelitian Priyanto Sunarto yang berjudul *Metafora Visual Kartun Editorial pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957* disebabkan dalam mengungkapkan komentar, kartun menampilkan masalah tidak secara harfiah tetapi melalui metafora agar terungkap makna yang tersirat di balik peristiwa. Metafora merupakan pengalihan sebuah simbol (topik) ke sistem simbol lain (kendaraan). Penggabungan dua makna kata/situasi menimbulkan konflik antara persamaan dan perbedaan, hingga terjadi perluasan makna menjadi makna baru.

Kartun bisa lahir dan selalu muncul dari peristiwa-peristiwa politik yang paling menentukan nasib suatu bangsa. Namun, justru ia melukiskannya dengan sangat ringan seraya bergurau dan memperoloknya. Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun di media massa menceritakan kehidupan sehari-hari.

#### Jenis Kartun

(1) Gag cartoon atau kartun murni, merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya. Satu jaringan pembuat kartun murni yang terkenal adalah Kokkang yang karyanya banyak dimuat di berbagai terbitan.

(2) Kartun editorial, merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Dewa Putu Wijana dalam disertasinya yang mengulas masalah aspek pragmatik dalam kartun, menyatakan bahwa kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual. Oleh karena sifatnya inilah, kartun editorial sering

disebut dengan kartun politik. Contoh kartun editoial yang terkenal di Indonesia adalah Oom Pasikom di harian Kompas dan Keong di harian Sinar Harapan. Beberapa kartunis terkenal yang intens dalam pembuatan kartun editorial antara lain Sibarani, G.M. Sudarta, Pramono, Johny Hidanat, Jaya Suprana, serta Dwi Koendoro.

(3) Komik, merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Contoh komik kartun yang populer pada saat ini adalah komik buatan Jepang. Komik Jepang tidak hanya menampilkan cerita anak, tetapi juga drama percintaan yang romantis. Komik buatan Jepang saat ini tengah merajai industri perkomikan di Indonesia. Mulai dari cerita yang lucu seperti Doraemon, Crayon Shinchan, Kobo Chan, cerita laga, seperti Kungfu Boy, Dragon Ball, sampai cerita yang berbau romantis. Namun demikian, Indonesia juga memiliki komik-komik buatan dalam negeri yang tidak kalah kualitasnya, baik dari segi grafis maupun cerita. Beberapa dekade lalu, komik Panji Tengkorak karya Hans Jaladara, ataupun Bende Mataram, Gundala, sampai cerita Mahabarata pernah menghiasi dunia perkomikan di Indonesia. Pada saat ini perkembangan komik lokal cenderung tidak sehebat komik buatan Jepang. Komik-komik lokal tersebut masih tetap bertahan pada terbitan secara bersambung di koran-koran atau majalah

(4) Karikatur, merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresi. Toety Heraty Noerhadi dalam tulisannya berjudul Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial menyatakan bahwa karikatur merupakan gambaran yang diadaptasi dari realitas, tokoh-tokoh yang digambarkan adalah tokoh-tokoh bukan fiktif yang ditiru lewat pemiuhan ( *distortion* ) untuk memberikan persepsi tertentu terhadap pembaca. Ia menambahkan bahwa perbedaan kartun dan karikatur terletak pada hal ini, yaitu tokoh yang digambarkan antara kartun dan karikatur berbeda.

Apabila tokoh kartun bersifat fiktif, maka tokoh dalam karikatur bersifat tiruan dari tokoh nyata yang telah melalui tahap pemiuhan. Dengan demikian akan terwujud gambar yang lucu tetapi juga terkandung pesan yang penting, sehingga pesan yang hendak disampaikan dalam kartun kepada masyarakat mudah untuk diterima.

### Tujuan Kartun

- (1) Kartun yang semata-mata sebagai hiburan antara lain gag cartoon dan komik
- (2) Kartun yang bertujuan menyampaikan pesan kepada para penikmatnya, baik pesan politik, sosial, ataupun pendidikan. Misalnya adalah kartun yang ada di surat kabar, khususnya kartun editorial, karikatur, dan beberapa komik strip. Kartun yang ada di surat kabar atau terbitan lainnya merupakan salah satu bentuk kartun yang memiliki karakteristik sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga cerdas dan aktual.

Keabadian dari kartun disebabkan kartun senantiasa tampil sebagai sebuah media yang bersahaja. Ia bisa dibaca oleh siapa saja, dari segala umur dan kalangan, dan yang paling penting adalah sifatnya yang menarik dan menghibur. (“Kartun dan Karikatur,” par 1)

## **2.2 Tinjauan Judul Perancangan**

### **2.2.1 Tinjauan Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. (“Pembelajaran,” par 1)

### **2.2.1.2 Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Assosiaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke – 20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini

penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik

2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.(Akhmad Sudrajat, par 1)

## **2.2.2. Tinjauan Remaja**

### **2.2.2.1 Pengertian Remaja**

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun.masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak - anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak - anak menuju dewasa.

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun.

Dari bahasa inggris " *teenager* " yakni manusia usia 13-19 tahun.(“Remaja,” par 1)

## **2.2.3. Tinjauan Sejarah**

### **2.2.3.1 Pengertian Sejarah**

Sejarah, dalam bahasa Indonesia dapat berarti riwayat kejadian masa lampau yang benar-benar terjadi atau riwayat asal usul keturunan (terutama untuk raja-raja yang memerintah). Kata Sejarah berasal dari kata Syajaratun atau Syajarah dalam bahasa Arab yang artinya pohon atau silsilah. Umumnya sejarah atau ilmu sejarah diartikan sebagai informasi mengenai kejadian yang sudah lampau. Sebagai cabang ilmu pengetahuan, mempelajari sejarah berarti mempelajari dan menerjemahkan informasi dari catatan-catatan yang dibuat oleh orang perorang, keluarga, dan komunitas. Pengetahuan akan sejarah melingkupi: pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis.

Dahulu, pembelajaran mengenai sejarah dikategorikan sebagai bagian dari Ilmu budaya (Humaniora). Akan tetapi, di saat sekarang ini, Sejarah lebih sering

dikategorikan sebagai Ilmu sosial, terutama bila menyangkut peruntukan sejarah secara kronologis.

Ilmu sejarah mempelajari berbagai kejadian yang berhubungan dengan kemanusiaan di masa lalu. Sejarah dibagi ke dalam beberapa sub dan bagian khusus lainnya seperti kronologi, historiografi, genealogi, paleografi, dan kliometrik. Orang yang mengkhususkan diri mempelajari sejarah disebut sejarawan. ("Sejarah," par 1)

### **2.2.3.2 Klasifikasi Sejarah**

Karena lingkup sejarah sangat besar, perlu klasifikasi yang baik untuk memudahkan penelitian. Bila beberapa penulis, seperti H. G. Wells, Will dan Ariel Durant, menulis sejarah dalam lingkup umum, kebanyakan ahli sejarah memiliki keahlian dan spesialisasi masing-masing.

Ada banyak cara untuk memilah informasi atau tema sejarah, misalnya:

- a. Berdasarkan kurun waktu (kronologis)
- b. Berdasarkan wilayah (geografis)
- c. Berdasarkan negara (nasional)
- d. Berdasarkan kelompok suku bangsa (etnis)
- f. Berdasarkan topik/pokok bahasan (topikal)
- g. Dan masih banyak lain lagi pemilahan informasi sejarah.

Dalam pemilahan tersebut haruslah diperhatikan bagaimana cara penulisannya, seperti melihat batasan-batasan temporal dan spasial tema itu sendiri. Jika hal tersebut tidak dijelaskan, maka sejarawan mungkin akan terjebak ke dalam falsafah ilmu lain, seperti sosiologi contohnya. Inilah sebabnya Immanuel Kant yang disebut-sebut sebagai Bapak Sosiologi mengejek sejarah sebagai penata batu bata dari fakta-fakta sosiologis.

Banyak orang yang mengkritik Ilmu Sejarah. Para pengkritik melihat sejarah sebagai sesuatu yang tidak ilmiah karena tidak memenuhi faktor-faktor keilmuan,

terutama faktor "dapat dilihat atau dicoba kembali". Artinya sejarah hanya dipandang sebagai pengetahuan belaka, bukan sebagai ilmu. Akan tetapi, Ilmu Sejarah terus berkembang dan menunjukkan dirinya masuk dalam tataran ilmu. ("Sejarah," par 4)

## **2.3 Tinjauan Komik**

### **2.3.1 Pengertian Komik**

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," par 1)

### **2.3.2 Sejarah Komik di Dunia**

Ternyata pengertian komik banyak, menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Scott McCloud punya pendapat lain lagi. Dalam bukunya yang lain " *Understanding Comics* ", komik didefinisikan sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Ada juga yang menyebut komik sebagai cerita bergambar, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain. Dikarenakan banyaknya defenisi komik, untuk memudahkan, kita sebut saja sebagai cerita bergambar, seperti yang disebut oleh Zam Nuldyn, komikus Medan.

Kapan munculnya komik masih menjadi perdebatan. Menurut Scot McCloud komik bisa jadi bermula dari tulisan hiroglyph Mesir, emaki Jepang atau manuskrip kuno Amerika Tengah. Tapi, menurut Roger Sabin, komik semestinya merupakan istilah untuk kisah bergambar yang dicetak. Meski demikian, pengertian ini rancu sebab film animasi kan juga kisah bergambar yang dibuat atau dicetak dengan media tertentu.

Menurut penelusuran Sabin, komik paling awal adalah komik cetak karya Francis Barlow berjudul *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* (1682) dan

The Punishments of Lemuel Gulliver oleh William Hogarth (1726). Tapi Eddie Campbell menolak kesimpulan Sabin, sebab menurut Campbell karya dua penulis itu mestinya digolongkan pada kartun. Sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782, yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi. Karya para kartunis itu lebih tepat disebut gambar yang dinarasikan.

Tahun 1884, komik karya Ally Sloper berjudul Half Holiday dipublikasikan. Komik ini disebut sebagai komik strip majalah pertama. Berikutnya terbitlah terobosan baru dunia perkomikan, yakni kemunculan komik berseri dengan tokoh tetap tahun 1895. Dibuat oleh R.F Outcault, berjudul Hogan's Alley. Komik ini menjadi sangat populer sehingga meningkatkan penjualan koran yang memuatnya. Hogan's Alley menjadi penanda awal bangkitnya komik Amerika. Semangat membuat komik menjalar dimana-mana. Para komikus menciptakan berbagai tokoh cerita yang kemudian jadi populer hingga ke seluruh dunia. Sebut saja Superman yang muncul pertama kali dalam Action Comics#1 tahun 1938.(Hansteru, par 2)

### **2.3.3 Sejarah Komik di Indonesia**

Komik Indonesia boleh saja mengalami masa surut sejak 1980-an. Komik Indonesia boleh saja kalah pamor dengan serbuan komik asing, terutama komik manga dan produk-produk anime dari Jepang. Komik Indonesia juga boleh saja sulit diproduksi sehingga banyak penerbit lebih suka menerbitkan komik impor. Di tengah-tengah gempuran demikian, komik Indonesia diam-diam terus menggeliat, terutama gerakan komik underground.

Sekitar tahun 1994 komik Indonesia bangkit walau tampaknya masih terengah-engah dengan munculnya komik Rama-ShiTa:Legenda Masa Depan dan komik Imperium Majapahit oleh Gen Mintaraga. November 1995 ada Caroq oleh Thoriq dari Studio Qomik Nasional dan Awatar Comics oleh Doddy Wisnuwardhana. Ajang komik nasional seperti Pekan Komik Nasional juga kerap kali digelar, walau tak bisa setiap tahun secara rutin dilangsungkan. Tahun 2003 komik M&C! divisi Gramedia menerbitkan sekaligus tiga judul produk komik lokal yaitu

Alakazam (Donny), Dua Warna (Alfi "Sekte Komik" Zachkyelle) dan Tomat (Rachmat Riyadi).

Dua tiga tahun terakhir ini, seiring dengan geliat penerbitan buku-buku dan media alternatif (bulletin, newsletter, community magazine, dan e-zine) di Yogyakarta dan Bandung, dua kota tempat perkembangan cultural studiesnya sedang memuncak, bermunculan terbitan-terbitan komik underground mewarnai jejak perjalanan sejarah komik Indonesia. Beng Rahadian, satu dari komikus muda generasi komikus underground Indonesia macam Ahmad "Sukribo" Ismail, Agung "komikaze" Arif Budiman, Wahyu, dan lain-lain tak gentar membuat komik bertajuk Selamat Pagi Urbaz terbitan Terrant Books yang baru saja sukses mendulang keuntungan dari penerbitan novel Eiffel, I'm in Love.

Di Yogya muncul antologi komik bertajuk Subversi Komik yang terbit sejak Mei 2004. Antologi komik ini berusaha menghimpun karya komikus muda pejuang komik underground seperti Ahmad "Sukribo" Ismail, Agung "komikaze" Arif Budiman, Wahyu, Windu dan lain-lain. Uniknya, Subversi Komik ini benar-benar sebuah produk yang tak hanya digagas sebagai wadah kreativitas dan lahan publikasi komik underground saja, melainkan sekaligus digagas sebagai representasi kritik terhadap pemerintah yang telah nyata gagal menangani problem sosial bernama kemiskinan.

Di Bandung terbit komik Bangor karya Raditya Eka Permana. Komik bergaya kartun setengah manga ini begitu sarat dengan idiom-idiom slang khas Bandung. Selain itu terbit pula komik Wanter yang bergaya surealis mirip karya komikus Peter Kuper karya Dodi Rosadi (sayangnya tak jelas komik ini diterbitkan di Bandung atau Yogya). Ada juga komik SC (Super Condom) yang begitu nyeleneh karena secara fisik komik ini dibuat dalam format kecil, mirip bungkus permen. Penerbit Indira yang semula hanya dikenal menerbitkan komik impor dengan serial Tintin sebagai produk andalannya pada tahun ini juga ikut menerbitkan Dave Salamander komik lokal karya Tunjung Rukmo dan Denny Djoenad. Produk-produk independen semacam ini bergeliat di toko-toko buku komunitas

(disebut "distro") selain ada juga yang menempuh jalur distribusi toko buku umum seperti Subversi Komik, Selamat Pagi Urbaz, Caroq, dan lain-lain.

Perjalanan komik pun tak hanya kepada format komik saja. Majalah komik IndiComic Handbook yang merupakan hasil kerja bareng berbagai komunitas komik underground seperti MKI (Masyarakat Komik Indonesia), Indietown, Titikberat, dan lain-lain juga terbit. Majalah yang formatnya tak sekedar etalase komik karya komikus underground ini juga berisikan artikel, resensi, dan ulasan komik. Tak lama kemudian, terbit pula majalah komik Wizard Indonesia yang merupakan franchise majalah komik Amerika, Wizard. Walau majalah franchise ini notabene mengandung artikel impor, Wizard Indonesia juga menyediakan rubrik khusus berupa ulasan komik lokal sebagai upaya mendukung tumbuhnya perkembangan komik underground Indonesia.

Mengamati perkembangan komik lokal yang diteruskan oleh para "pejuang underground" memang menggembirakan walau sekaligus menyimpan kecemasan. Menggembirakan karena menghasilkan produk dari pelbagai komunitas komik seperti Sekte Komik, Daging Tumbuh, Apotik Komik, Studio'9, dan lainnya, tapi mencemaskan karena karya yang ada rata-rata masih gagal secara apresiatif.

Para komikus yang rata-rata "bersembunyi" dalam profesi lain misalnya animator film-film iklan, desainer grafis, dan ilustrator buku/majalah notabene masih kurang mengeksplorasi kemampuan terbaiknya dalam menghasilkan komik. Alhasil, komik yang ada cenderung senada (kebanyakan bergaya manga dan anime Jepang). Atau ketika mengeksplorasi gaya lain, misalnya kartun atau komik Eropa-Amerika, tetap saja terjerembab pada kemiskinan bercerita sehingga walau unggul secara visual tapi gagal secara naratif.

Semangat kreator yang sejatinya terbuka pada pemikiran dan aspek-aspek lain, misalnya sastra (yang begitu dekat dengan hakikat bercerita) jarang muncul sehingga karya yang dihasilkan kurang mampu diapresiasi dari perspektif lain. Ini memang bukan hal yang mudah. Namun, sejarah komik Indonesia pernah

menghasilkan komikus-komikus dengan semangat kreator. Sebutlah R.A Kosasih yang dengan komik wayangnya adalah bukti keberhasilan dia meretas bidang lain, yaitu sejarah dan filsafat wayang setelah pencapaian visual.

Ada juga Put On di harian Sin Po (terbit tahun 1931) karya Sopoiku alias Kho Wang Ghie yang merupakan bibit awal komik strip pertama di Indonesia. Put On adalah keberhasilan Kho Wang Ghie mengangkat suasana karikatural penduduk kota yang diwujudkan dalam tokoh Put On yang selalu sial tapi baik hati. Suasana karikatural yang ditangkap Kho Wang Ghie dalam karyanya mengandung kekuatan aspek sosiologis. Sama halnya dengan Kosasih, inilah kekuatan komikus lokal kita dalam merepresentasikan aspek lain setelah teknik visual.

Kosasih dan Kho Wang Ghie adalah sebagian kecil kekuatan semangat kreator dari sejarah komik nasional kita. Masih banyak nama lain seperti Teguh Santosa, Ganes Th., Hans Jaladara (sejarah), Hasmi dan Wid N.S (fiksi ilmiah), Dwi Koendoro (sejarah/sosiologi/ wayang simbolis), GM Sudarta, Rachmat Riyadi (sosiologi/imajiner/karikatural) dan lain-lain. (Donny Anggoro, par 1)

#### **2.3.4 Tinjauan Kondisi Komik di Indonesia**

Bukan hal mudah jika para komikus hanya menghasilkan karya yang notabene kurang berpotensi menjadi karya besar. Para komikus umumnya bekerja sendiri karena komiknya dikerjakan di luar rutinitasnya sebagai pekerja. Kehidupan dalam komunitas komik sendiri juga belum berani membuka diri terhadap disiplin ilmu lain. Iklim sosiologis yang kurang bersahabat dengan produk komik juga menjadi kendala sehingga tak ada lagi yang berani menggantungkan hidupnya hanya dengan membuat komik. Serbuan komik impor sendiri juga melulu dianggap sebagai musuh, bukan sebagai kajian apalagi acuan mengapa produk impor dapat unggul secara kuantitas dan kualitas. Tumbuhnya gerakan komik underground di Indonesia memang belum sebanding dengan yang pernah terjadi di Amerika, walau bukan berarti tak ada harapan suatu saat karya komik lokal kita unggul setelah pencapaian visual.

Sejarah komik underground Amerika menghasilkan komik-komik yang apresiatif karena juga terinspirasi pada gerakan flower generation yang antiperang (Vietnam) sebagai representasi ketidakpuasan masyarakat terhadap kemiskinan. Produk gerakan underground lain yang paling terkenal dan masih terbit sampai sekarang adalah majalah komik MAD besutan Harvey Kurtzman. Majalah ini mengutamakan semangat parodi yang diilhami dari kejadian aktual sehari-hari dari pelbagai sudut pandang, mulai dari sosial, politik, dan budaya.

Gerakan komik underground ini makin berkembang dengan menghasilkan karya yang tak hanya menjadi media alternatif saja, melainkan muncul pula komik-komik yang sangat mengutamakan kebebasan berpikir. Komik-komik ini mampu diapresiasi lebih luas, terutama untuk pembaca dewasa seperti seri Heavy Metal atau produk komik keluaran Fantagraphics yang sangat menonjolkan erotisme, komik seri Fables yang meretas kisah antara dongeng, parodi, dan sastra sampai komik jurnalistik karya Joe Sacco (sudah diterjemahkan di Indonesia) yang mampu pula meraih penghargaan prestisius di luar komik. (Donny Anggoro, par 9)

### **2.3.5 Potensi Komik di Indonesia**

Pada masa kini walau gerakan komik underground Indonesia masih belum menghasilkan karya-karya yang layak secara apresiatif sejatinya masih menyisakan harapan bahwa perjuangan dengan cita-cita menegakkan kembali jayanya komik nasional tak pernah surut. Kendala-kendala yang ada hendaknya membuka harapan perkembangan komik lokal kita menuju masa depan lebih cerah.

Tumbuhnya pelbagai komunitas komik underground Indonesia sebagai representasi perlawanan terbitnya komik impor adalah indikasi kegairahan itu sehingga bukan tak mungkin suatu saat dapat menjadi seperti perlawanan yang dilakukan komunitas komik underground di Amerika, yaitu berhasil menjadi gerakan yang sekaligus unggul secara kualitas.

Semangat kreator yang terbuka pada berbagai pemikiran hendaklah digali lebih luas sehingga komik nasional suatu saat benar-benar mampu berdiri tegak secara kualitas, tak hanya menjadi letupan kecil semata (Donny Anggoro, par 12)

#### **2.4. Tinjauan Aspek Historis**

Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu terakhir di semenanjung Malaya dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia. Banyak hal sejarah dapat kita pelajari dari kerajaan Majapahit dengan Mahapatih Gajah Mada.

#### **2.5. Tinjauan Aspek Kultural**

Terdapatnya suatu unsur budaya / tradisi yang terkandung di dalam Majapahit seperti :

Legitimasi politik

Kesultanan-kesultanan Islam Demak, Pajang, dan Mataram berusaha mendapatkan legitimasi atas kekuasaan mereka melalui hubungan ke Majapahit. Demak menyatakan legitimasi keturunannya melalui Kertabhumi; pendirinya, Raden Patah, menurut babad-babad keraton Demak dinyatakan sebagai anak Kertabhumi dan seorang *Putri Cina*, yang dikirim ke luar istana sebelum ia melahirkan. Penaklukan Mataram atas Wirasaba tahun 1615 yang dipimpin langsung oleh Sultan Agung sendiri memiliki arti penting karena merupakan lokasi ibukota Majapahit. Keraton-keraton Jawa Tengah memiliki tradisi dan silsilah yang berusaha membuktikan hubungan para rajanya dengan keluarga kerajaan Majapahit — sering kali dalam bentuk makam leluhur, yang di Jawa merupakan bukti penting — dan legitimasi dianggap meningkat melalui hubungan tersebut. Bali secara khusus mendapat pengaruh besar dari Majapahit, dan masyarakat Bali menganggap diri mereka penerus sejati kebudayaan Majapahit.

Para penggerak nasionalisme Indonesia modern, termasuk mereka yang terlibat Gerakan Kebangkitan Nasional di awal abad ke-20, telah merujuk pada Majapahit sebagai contoh gemilang masa lalu Indonesia. Majapahit kadang dijadikan acuan batas politik negara Republik Indonesia saat ini. Dalam propaganda yang dijalankan tahun 1920-an, Partai Komunis Indonesia menyampaikan visinya

tentang masyarakat tanpa kelas sebagai penjelmaan kembali dari Majapahit yang diromantiskan. Sukarno juga mengangkat Majapahit untuk kepentingan persatuan bangsa, sedangkan Orde Baru menggunakannya untuk kepentingan perluasan dan konsolidasi kekuasaan negara. Sebagaimana Majapahit, negara Indonesia modern meliputi wilayah yang luas dan secara politik berpusat di pulau Jawa.

#### a. Arsitektur

Majapahit memiliki pengaruh yang nyata dan berkelanjutan dalam bidang arsitektur di Indonesia. Penggambaran bentuk paviliun (*pendopo*) berbagai bangunan di ibukota Majapahit dalam kitab *Negarakretagama* telah menjadi inspirasi bagi arsitektur berbagai bangunan keraton di Jawa serta Pura dan kompleks perumahan masyarakat di Bali masa kini.

#### b. Pesenjataan

Pada zaman Majapahit terjadi perkembangan, pelestarian, dan penyebaran teknik pembuatan keris berikut fungsi sosial dan ritualnya. Teknik pembuatan keris mengalami penghalusan dan pemilihan bahan menjadi semakin selektif. Keris pra-Majapahit dikenal berat namun semenjak masa ini dan seterusnya, bilah keris yang ringan tetapi kuat menjadi petunjuk kualitas sebuah keris. Penggunaan keris sebagai tanda kebesaran kalangan aristokrat juga berkembang pada masa ini dan meluas ke berbagai penjuru Nusantara, terutama di bagian barat.

Selain keris, berkembang pula teknik pembuatan dan penggunaan tombak.

#### c. Pencak silat

Meskipun tidak ada bukti tertulis, banyak perguruan pencak silat di Nusantara mengklaim memiliki akar tradisi hingga ke zaman Majapahit. Sebagai suatu rezim ekspansionis, tentara Majapahit dapat diduga memiliki kemampuan bertempur yang lebih handal daripada bawahan-bawahannya. ("Majapahit", par 25)

## 2.6. Tinjauan Kehidupan

Didalam kehidupan sehari – hari, terdapat hal – hal yang terjadi seperti pada masa Majapahit yaitu konflik. Konflik tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia baik dari jaman dahulu kala sampe sekarang seperti yang kita lihat sekarang adalah adanya konflik dalam perebutan kursi Presiden yaitu saling sindir antara calon Presiden.

## **2.7 Tinjauan Tentang Gambar**

### **2.7.1 Tinjauan tentang Unsur Gambar**

Sebagai media unsur – unsur itu wajib dikenali oleh perupa, agar mampu mengeksploitasi nilai – nilai yang terkandung di dalamnya, untuk mentransformasi ide atau gagasannya kedalam bidang dua dimensi atau tiga dimensi

#### **2.7.1.1 Garis (*Line*)**

Pengertian garis adalah sebagai media ialah sesuatu yang memiliki bentuk yang bersifat memanjang, tanda tepi sebuah bentuk, juga sebagai bentuk yang bersifat tulisan, sebagai ungkapan ekspresi gerakan – gerakan emosional. Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca. Dalam konteks tabloid misalnya kita bisa menggunakan garis untuk memisahkan nama rubrik dengan berita. Dalam sebuah diagram mengenai Tuhan sebagai Alpha dan Omega dan proses menuju itu misalnya, kita bisa memberikan garis yang menunjukkan arah bagaimana proses itu terjadi dan sebagai pedoman mengarahkan gerakan mata. Garis juga digunakan sebagai pemisah antara dua bagian publikasi yang berbeda atau memberikan penekanan. Seperti yang terlihat di bawah ini garis horisontal diterapkan memisahkan informasi dalam iklan sebuah buku. Di bagian atas garis adalah informasi buku. Sedangkan di bawahnya adalah informasi mengenai penulis



Gambar 2.1 Garis memisahkan informasi buku dan keterangan tentang penulis

Demikian halnya dengan garis yang memisahkan antara periode terbit sebuah tabloid dengan berita-berita di bawahnya (“Panduan Mengenal Design Grafis,” par



Gambar 2.2 Garis memisahkan periode terbit dengan berita-berita di bawahnya

### 2.7.1.2 Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.

### 2.7.1.3 Bentuk dan Ruang (*Shape dan Space*)

Bentuk atau bidang adalah beberapa garis lebih dari dua buah yang saling bersimpangan / melintas pada bagian ujung dan pangkalnya akan membentuk bidang. Yaitu bentukan dua dimensi atau dua matra yang mempunyai ukuran panjang dan lebar saja. Jelas Sony Kartika bentuk adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karenanya adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (figur), yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi. Makna ini dikonstruksi dalam grafis dua dimensi. Lazim juga disebut area. Sedangkan dalam grafis 3 dimensi bentuk disamaartikan dengan massa.

Gambar daun seperti logo di bawah ini misalnya, dibentuk oleh garis-garis kurva tertutup yang membentuk seperti bentuk daun.



Gambar 2.3 Kesan bentuk yang terdiri atas garis dan kurva

Ruang adalah beberapa bidang yang sisi – sisinya bersinggungan sehingga membentuk beberapa bidang positif ( sedikitnya tiga bidang ) maka disebut ruang. Kusmiati dalam Teori Dasar Desain Komunikasi Visual, menjelaskan ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks

yang terlalu panjang. Dan ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan white space(ruang kosong). Ruang kosong berarti ketidakberadaan teks ataupun gambar. Benarbenar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang Anda buat. (“Panduan Mengenal Design Grafis, par



Gambar 2.4 Penerapan ruang kosong di halaman koran

#### 2.7.1.4 Pola (*Pattern*)

Penataan layout yang digunakan didalam komik adalah free layout, dikarenakan untuk menghindari suatu bentuk yang monoton dan dapat mengakibatkan kebosanan pembaca untuk membaca.

#### 2.7.1.5 Tekstur (*Texture*)

Pada suatu bidang sering terlihat kesan – kesan yang berbeda – beda permukaannya. Kadang kala permukaan bidang terlihat kasar, ada pula yang halus. Pada permukaan yang kelihatan kasar belum tentu permukaannya tersebut apabila diraba terasa kasar. Demikian pula sebaliknya.

Tekstur atau pola adalah nilai raba pada suatu permukaan bidang, jadi jelasnya tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan baik berupa bidang atau bentuk. Tekstur dapat dibedakan menjadi 2 jenis:

- a. Tekstur nyata yaitu suatu permukaan apabila dilihat nilainya sama dengan apabila diraba ( halus – kasarnya )
- b. Tekstur semu yaitu suatu permukaan apabila dilihat tidak sama dengan nilai rabanya

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu, bulu atau gelas. Sedangkan menurut Kusmiati tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan (material), seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam, yang dapat diterapkan secara kontras, dan serasi.

Gambar di bawah menunjukkan tekstur yang kasar pada bentuk hati. Kesan tekstur demikian dibentuk oleh pola susun acak warna merah muda bersama dengan warna putih



Gambar 2.5 pola acak warna yang berbeda mengesankan tekstur kasar

Sama halnya tekstur mengkilap yang dibentuk dari beberapa bentuk persegi panjang dengan pola warna teratur ungu muda dan putih. (“Panduan Mengenal Design Grafis, par



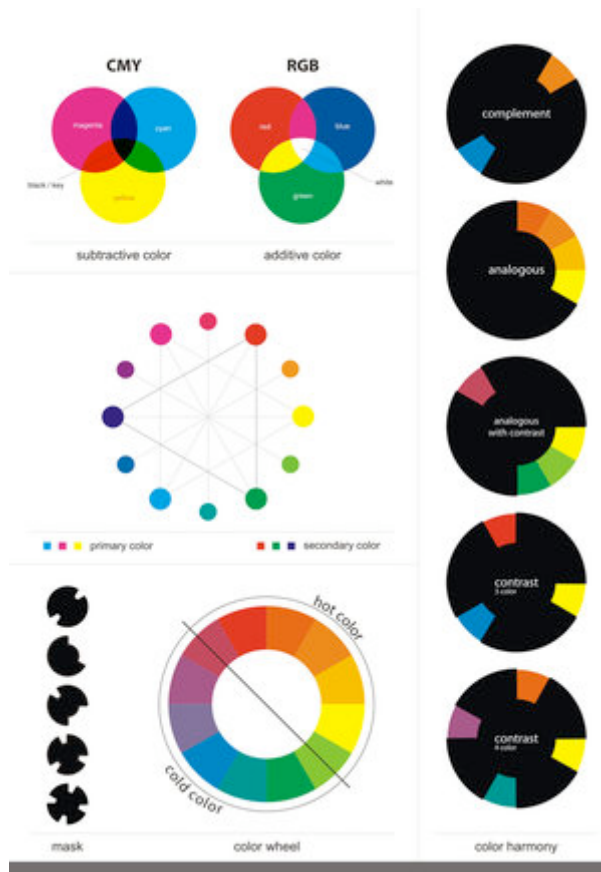
Gambar 2.6 Tekstur mengkilap

#### 2.7.1.6 Warna (*Colours*)

- Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Oleh karena warna mempunyai kekuatan kesan yang universal. Mulai kebutuhan visual sampai dengan keperluan hidup manusia hampir – hampir tidak meninggalkan penggunaan warna.

##### a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

- Warna primer, adalah warna-warna yang menunjukkan kontras dan kesan panas seperti merah, kuning, oranye dan lain-lain.
- Warna sekunder dan tertier, adalah warna-warna yang menunjukkan kesan dingin seperti biru, hijau dan lain-lain.



Gambar 2.7 Penggunaan jenis huruf Blackletter pada bodytext

**b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Ilustrasinya**

*Warna Monochrome*

Gambar hanya memiliki satu warna saja, dengan menambahkan atau mengurangi intensitas warna yang dipakai. Gambar dengan warna *monochrome* bukan menggambarkan warna benda sesungguhnya, hanya mengidentifikasi keseimbangan gelap terang dari gambar tersebut.

*Warna Analogus*

Warna analogus merupakan warna yang letaknya bersebelahan dari satu warna yang ada dalam spektrum warna. Disini intensitas gelap terang menggunakan warna terdekat, misalnya warna analogus dari hijau adalah kuning (terang) dan biru (gelap).

*Warna Komplementer*

Warna komplementer adalah warna yang saling berlawanan dalam lingkaran warna. Warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan saling menonjol satu dengan yang lain.

#### Warna Split komplementer

Split komplementer terdiri dari sebuah warna dengan warna analogus dan warna komplementernya. Kesan yang diberikan adalah kekontrasan yang tinggi.

#### Warna Triadic

Warna triadic terdiri dari tiga warna dengan pembagian yang sama dalam lingkaran warna. Warna triadic menawarkan kekontrasan yang tinggi namun juga mempertahankan keseimbangan dan kekayaan warna, warna tersebut sekontras warna komplementer namun tetap ada keharmonisan (Newman 2006).

#### Warna Tetradic

Warna tetradic merupakan warna dengan susunan yang paling kaya karena menggunakan 4 warna yang tersusun dari dua pasang warna komplementer. Keharmonisan sulit tercapai bila semua warna digunakan dengan jumlah yang sama, untuk mencapai keharmonisan harus dipilih satu warna yang dominan (Newman 2006).

### **c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya**

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur bahwa warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna dapat mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Warna sangat sering memacu emosi manusia, ini adalah konsep sederhana yang sering diabaikan manusia dulu. Tetapi pada tahun 1960-an, semua ini berubah dan sekarang warna adalah unsur terpenting untuk menarik perhatian. Menurut Prawira, setiap warna memiliki arti dan makna tertentu yang dapat mempengaruhi emosi manusia.

### **d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya**

Warna berdasarkan maknanya digolongkan menjadi

1. Warna panas

Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat

2. Warna dingin

Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh

**e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya**

**f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya**

- Warna berdasarkan maknanya digolongkan menjadi
- **Merah**. Mencerminkan kekuatan, energi, hasrat, cinta, gairah, semangat, dorongan, dan keinginan. Tetapi warna merah juga memiliki arti bahaya, perang, kejajaman, kekerasan, api, permusuhan, darah, dan agresif.
- **Merah muda (pink)**. Mencerminkan sifat kewanitaan, kasih sayang, cinta, romantis, keceriaan, dan keremajaan. Tetapi bisa juga berarti naif, lemah, dan merasa kekurangan.
- **Oranye**. memiliki makna kehangatan, bersemangat, ceria, keseimbangan, musim gugur, menimbulkan getaran, dan warna ini banyak digunakan pada beberapa situs web. Warna ini juga digunakan untuk meminta perhatian.
- **Kuning**. Melambangkan sinar matahari, emas, kekayaan, keberuntungan, dan juga kehidupan. Tetapi warna ini bisa juga melambangkan ketidakjujuran, pengecut, cemburu, iri hati, pengkhianatan, penipuan, kebohongan, resiko, dan sakit.
- **Hijau**. Menggambarkan alam, lingkungan, kehidupan, pertumbuhan, stabil, santai, kesuburan, dan harapan. Tetapi warna ini bisa juga berarti kecemburuan, nasib buruk, iri hati, dan dengki.

- **Biru.** Memiliki makna kepercayaan, kesetiaan, ketenangan, kedamaian, ketulusan, kesejukan, air, awan, harmoni, kebersihan, konservatif, percaya diri, dan penyembuhan. Warna ini merupakan warna yang aman dipakai untuk desain. Selain itu, warna ini juga bermakna kesedihan, kedingingan, depresi, dan penurunan vitalitas.
- **Ungu (violet).** Mencerminkan kebangsawanan, perubahan, dan spiritual. Bisa juga berarti kesombongan, keangkuhan, kejam, kasar, dan duka cita.
- **Coklat.** Berarti tanah, bumi, netral, hangat, aman, dan perlindungan. Bisa juga berarti kotor, tumpul, dan membosankan.
- **Abu-abu.** Bermakna modern, cerdas, bersih, kokoh, masa depan, dan intelektual. Bisa juga berarti umur tua, kesedihan, dan kebosanan.
- **Putih.** Melambangkan kesucian, kebersihan, kemurnian, kesederhanaan, damai, kebaikan, disiplin, perawan, perkawinan, musim dingin, dan salju. Bisa juga bermakna kematian (budaya timur), dingin, mandul, steril, klinik, dan hampa.
- **Hitam.** Bermakna kekuatan, keanggunan, kemewahan, misteri, kecanggihan, kemakmuran, kepuasan, pengalaman, tegas, keras, kokoh, dan sangat kuat. Tetapi memiliki makna negatif kematian (budaya barat), takut, setan, kesedihan, duka cita, marah, anonim, dan penyesalan. (“Aspek Psikologis Warna,” par 6)

## **2.8 Tinjauan Unsur Komposisi**

### **2.8.1 Penataan *Layout***

Layout yang dalam bahasa memiliki arti tata letak. Layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di sini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu informasi yang seefektif mungkin. Disini ingin memaparkan beberapa prinsip desain grafis yang berhubungan dengan layout, yaitu sebagai berikut :

1. Kesederhanaan

Prinsip ini berhubungan dengan kemampuan daya tangkap rata-rata manusia di dalam menerima informasi. Secara insting manusia menginginkan kesederhanaan dalam menerima informasi, sehingga informasi yang dirancang dengan rumit akan sulit dicerna oleh si penerima informasi. Namun dalam penyederhanaan juga harus memperhatikan segmen kepada siapa informasi itu akan disampaikan. Pesan yang terlalu verbal biasanya cenderung diremehkan oleh respondennya karena akan dianggap kaku. Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya. Huruf judul (headline), subjudul dan tubuh berita (body text) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan njilimet, seperti huruf blackletter yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (*Keep It Simple Stupid*). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (white space) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris, hanya seperlunya saja. Perhatikan gambar di bawah ini sebuah *body text* menggunakan huruf yang tergolong huruf hias.



Gambar 2.8 Penggunaan jenis huruf Blackletter pada bodytext

## 2. Kontras

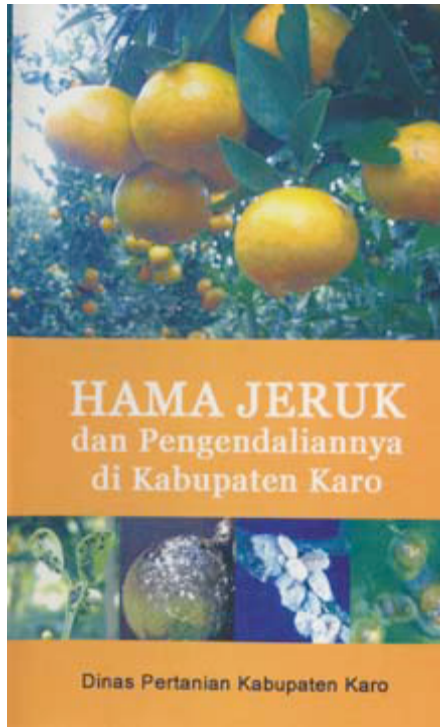
Amat diperlukan guna menarik perhatian, memberi penekanan terhadap elemen atau pesan yang ingin disampaikan. Berikut tips yang akan diberikan, yaitu menggunakan style bold dan italic pada body teks, memilihkan huruf display yang lebih atraktif, gunakan kontras warna, ada tekstur dalam latar belakang, memperbesar bagian tertentu yang ingin ditonjolkan.

## 3. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu hal yang amat penting dalam penyampaian suatu informasi. Keseimbangan dapat merupakan keseimbangan yang formal, dengan susunan yang simetris. Susunan yang simetris mampu memberi kesan yang formal, seimbang, dapat dipercaya dan mapan. Sebaliknya susunan yang asimetris sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu dinamika, energi serta pesan yang tidak formal. Keseimbangan juga adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi



Gambar 2.9 Keseimbangan formal



Gambar 2.10 Keseimbangan dalam desain buku dan iklan

Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal warna logo. Dalam desain kartu nama desain dibuat dengan full color (F/C). Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda Anda membuat logo tersebut dengan warna duotone. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual.

Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis

#### 4. Keharmonisan

Maksud dari harmoni ialah memiliki keselarasan antara satu elemen dengan elemen grafis yang lain. Harmoni dapat diwujudkan dalam 2 bentuk, yaitu:

Harmoni dari segi bentuk

Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan elemen grafis. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya

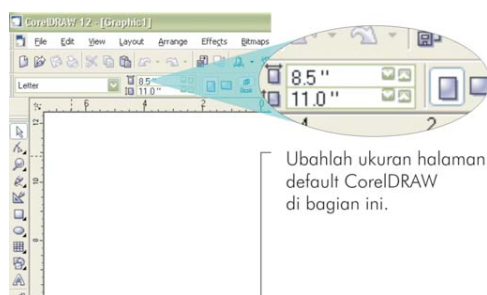
apakah itu kartu nama, stiker, poster dan sebagainya. Pemilihan bentuk huruf juga memiliki peranan yang penting sebagaimana untuk tujuan apa desain itu dibuat.

Harmoni dari segi warna

Warna memiliki pengaruh yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing, seperti merah yang memiliki arti berani, biru yang memiliki kesan tenang dan lain sebagainya. Lihat kembali tujuan dari desain yang telah dibuat, karena ketepatan dalam memilih warna dapat membuat informasi yang didalamnya menjadi lebih efektif.

#### 5. Stressing

Dalam pengertian bahasanya disebut sebagai sebuah penekanan, memiliki fungsi untuk memberikan titik-titik tertentu yang memperoleh fokus perhatian. Bila tidak ada penekanan kemungkinan desain akan terasa hampa. Desain yang tidak memiliki stressing biasanya berfungsi sebagai latar belakang. Stressing lebih mengarah kepada titik perhatian atau eye catching dalam suatu publikasi. Pada sebuah karya grafis memungkinkan adanya lebih dari satu stressing, namun harus dibedakan mana yang akan dijadikan fokus utama agar tidak mengesankan berebut perhatian yang akhirnya membuat pesan didalamnya menjadi tidak efektif. Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. (“Design Multimedia,” par 1)



Gambar 2.11 Pembentukan penegasan

### **a. Komposisi secara Umum (Vertical – Horizontal)**

Secara umum komposisi dibedakan menjadi dua yaitu horizontal dan vertikal. Kelompok vertikal umumnya digunakan untuk memberi penekanan pada unsure ketinggian, misal proporsi tubuh manusia saat berdiri tegak. Komposisi horizontal umumnya digunakan untuk menggambarkan skematika atau pemandangan.

### **b. Perkembangan Komposisi**

Komposisi kemudian berkembang tidak hanya melalui vertical dan horizontal saja namun juga dalam penataan miring atau bahkan obyek digambarkan di tepi atau pinggir media.

### **c. Warna dalam Komposisi**

Warna dalam komposisi memiliki value yang berdekatan. Warna hitam akan memberikan kesan malam sedangkan warna putih akan memberikan kesan cerah.

## **2.8.2 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana**

Teori perspektif sederhana adalah dimana menggambarkan seakan – akan obyek tersebut mengecil sejalan dengan jauhnya jarak obyek tersebut. Untuk menghasilkan gambar dengan perspektif yang benar dapat dilakukan dengan membuat bantuan satu titik hilang, dua titik hilang ataupun tiga titik hilang.

## **2.8.3 Tinjauan Teori Tata Cahaya**

Tata cahaya pada suatu obyek tidak hanya terdiri atas sebuah pencahayaan dan sebuah bayangan saja, namun terdiri juga atas beragam cahaya dan bayangan dalam suatu obyek.

## **2.9 Tinjauan Gambar Ilustrasi**

### **2.9.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian**

Tinjauan gambar ilustrasi berdasarkan bidang kajian haruslah dapat mengkomunikasikan sejarah tentang Majapahit yang sebagai salah satu subyek pembahasan mata pelajaran pada sekolah di usia remaja yaitu umur 15 – 18 tahun.

### **2.9.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat & Fungsi**

Sifat dan Fungsi Gambar adalah memberikan gambaran kepada remaja untuk dapat lebih memahami sejarah dengan menarik. Ilustrasi dengan gaya kartun sehingga cocok untuk segmen remaja.

### **2.9.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat**

Gambar ilustrasi dibuat secara manual dan kemudian pewarnaan dilakukan menggunakan program design di komputer.

### **2.9.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik**

Teknik gambar ilustrasi goresan pensil dikombinasikan dengan penggunaan design di komputer.

### **2.9.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan**

Gambar ilustrasi berdasarkan goresan yang ekspresif.

### **2.9.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar**

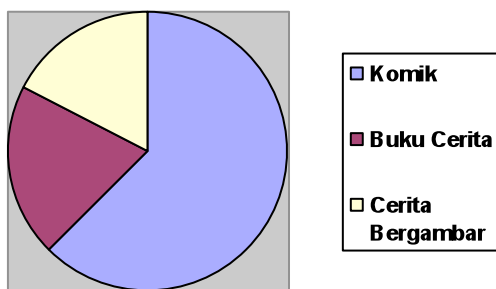
Gaya gambar ilustrasi menyesuaikan dengan tujuan perancangan buku. Untuk orang menggunakan gaya kartun yang tidak proporsional.

## **2.10. Kuesioner**

Dari 25 lembar kuisisioner yang disebarakan, maka didapat data - data sebagai berikut :

Jumlah responden : 40 orang ( 14 perempuan dan 16 pria)  
Usia : 15 – 18 tahun  
Tempat : SMA St. Maria. Jln Raya Darmo, Surabaya

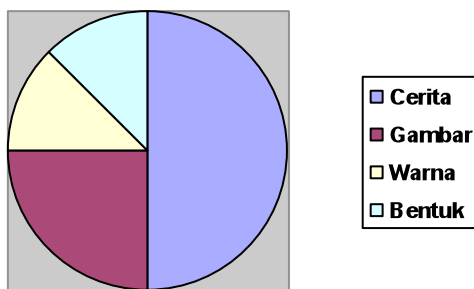
1. Menurutmu buku apa yang paling menarik untuk dibaca?
  - a. Komik : 25 anak
  - b. Buku Cerita : 8 anak
  - c. Cerita Bergambar : 7 anak



Gambar 1.1 Bagan Hasil Kuisisioner 1

2. Apakah yang membuat kamu tertarik untuk membaca komik?

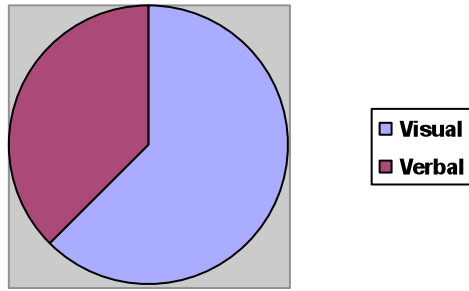
- a. Ceritanya : 20 anak
- b. Gambarnya : 10 anak
- c. Warnanya : 5 anak
- d. Bentuknya : 5 anak



Gambar 1.2 Bagan Hasil Kuisisioner 2

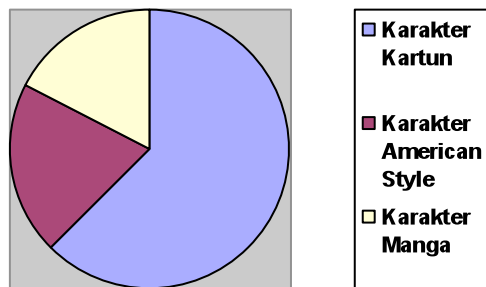
3. Menurut anda lebih mudah mengingat secara verbal atau visual?

- a. Visual : 25 anak
- b. Verbal : 15 anak



Gambar 1.3 Bagan Hasil Kuisisioner 3

4. Bagaimana karakter yang lebih kamu sukai? Beri tanda X pada gambar yang kamu sukai!
- Karakter Kartun yang lucu : 25 anak
  - Karakter American Style : 8 anak
  - Karakter Manga Style : 7 anak



Gambar 1.4 Bagan Hasil Kuisisioner