



PENANAMAN KARAKTER KEJUJURAN PADA ANAK MELALUI KOMIK FIKSI

Pratomo Bagus Budi Santoso dan Syafii✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2016

Disetujui Agustus 2016

Dipublikasikan Agustus 2016

Keywords:

Honesty; character; children; comic; fiction

Abstrak

Bangsa Indonesia mengalami salah satu masalah serius yang sampai sekarang masih sering terjadi dan sulit diatasi, yaitu kasus korupsi. Korupsi terjadi dikarenakan minimnya kesadaran manusia sekarang tentang sesuatu yang disebut kejujuran. Oleh karena itu, diperlukan adanya penanaman karakter kejujuran saat seseorang masih dalam usia anak. Dalam upaya membantu pendidikan kejujuran pada anak, penulis memutuskan untuk membuat sebuah cerita fiksi yang dikemas dalam bentuk buku komik yang berjudul "Satria Kejujuran". Metode yang digunakan dalam berkarya meliputi media berkarya dan teknik berkarya. Media yang digunakan berupa bahan (kertas sket, kertas CTS, dan kertas ivory) dan alat (pensil 2B, karet penghapus, penggaris, *Drawing pen*, spidol, *hardware* berupa laptop, *printer*, *scanner*, *flashdisk*, serta software berupa aplikasi komputer *adobe photoshop CS4* dan *corel draw X5*). Teknik yang diterapkan dibagi menjadi tiga tahap; (1) tahap persiapan meliputi pencarian ide, pengumpulan data, serta pembuatan sinopsis dan *storyboard*; (2) tahap berkarya meliputi pembuatan sket, penebalan kontur, *scan* gambar, pembersihan atau koresi, pewarnaan, pemberian teks, pengaturan *lay out*, dan cetak; (3) tahap penyelesaian meliputi pengemasan dan penyajian. Buku komik "Satria Kejujuran" yang dihasilkan dalam proyek studi ini menceritakan tentang seorang anak bernama Mamat dengan kisah kejujurannya. Cerita dibagi menjadi 3 *chapter*, "Mamat si Pembohong", "Ujian Kejujuran Mamat", dan "Buah Kejujuran Mamat". Komik ini menyampaikan arti serta pengalaman kejujuran yang dialami sang tokoh utama kepada pembaca, agar bisa belajar dari kesalahan dan memperbaiki diri dalam hal kejujuran.

Abstract

The Indonesian people suffered one serious problem that is still common and difficult to overcome, namely corruption. Corruption occurs due to the lack of human consciousness right now about something called honesty. Therefore, it is necessary to planting the character of honesty when the person is still in the age of the child. In an effort to help the education of honesty in children, the authors decided to create a fictional story that is packaged in the form of a comic book titled "Satria Honesty". The method used in the work include media work and engineering work. Media used in the form of materials (paper sketch, paper CTS, and paper ivory) and tools (2B pencil, eraser, ruler, Drawing pens, markers, hardware such as laptops, printers, scanners, flash, and software in the form of a computer application Adobe Photoshop CS4 and corel draw X5). Techniques applied are divided into three stages; (1) The preparatory phase includes the search of ideas, data collection, and the making synopses and storyboards; (2) stage work includes the manufacture of a sketch, contour thickening, scanned images, cleaning or koresi, coloring, captioning, setting lay out, and print; (3) the stage of completion include the packaging and presentation. The comic book "Satria Kejujuran" generated in this study project tells the story of a boy named Milo with honesty story. The story is divided into three chapters, "Mamat liar", "Mamat Honesty Test" and "Reward of Mamat Honesty ". This comic convey the meaning and experience of honesty experienced by the main character to the reader, in order to learn from mistakes and improve ourselves in terms of honesty.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: bagus.aozora@gmail.com

PENDAHULUAN

Problematika kehidupan bangsa Indonesia menjadi masalah yang tidak kunjung selesai sejak dahulu hingga sekarang. Masalah-masalah tersebut terus bertambah dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut memberikan kemajuan bagi bangsa, namun hal itu juga yang memicu terjadinya penyebaran informasi secara menyeluruh yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap perubahan sikap dan perilaku seseorang. Maka, seseorang pun dapat mengalami krisis terhadap nilai, moral, dan norma. Saat ini terjadi krisis kepercayaan, krisis kualitas kemandirian atau krisis karakter, krisis nilai yang menjadi pegangan dan acuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Djahiri, 2008).

Salah satu masalah serius yang sampai sekarang masih menjadi penyakit bagi bangsa Indonesia adalah kasus korupsi. Korupsi adalah salah satu penyakit yang sudah membudaya dari dahulu hingga sekarang. Korupsi sudah menjadi penyakit yang susah disembukan. Dan parahnya korupsi ini dapat dilakukan siapa saja. Arie Sudjito menilai, terlibatnya akademisi dalam pusaran korupsi semakin menunjukkan bahwa kekuatan korupsi di Indonesia semakin sistemik dan semakin menggerogoti profesionalisme, apa pun jenis profesinya. Sudjito menegaskan, kini korupsi sudah tak pandang bulu. Baik akademisi, birokrat, aktivis, maupun aparat penegak hukum bisa saja masuk dalam perilaku korup. "Kalau tidak dibongkar dari akarnya, siapa pun bisa saja terjebak dalam korupsi," ujar Sudjito dikutip dari *Harian Kompas*, Kamis (15/8/2013). Bukan hanya korupsi saja, kasus-kasus seperti suap-menyuap, penyelundupan barang secara ilegal, dan juga penipuan-penipuan hampir setiap hari terjadi baik yang diketahui maupun yang tidak diketahui.

Bila diperhatikan, berdasarkan asumsi penulis kasus-kasus tersebut terjadi dikarenakan minimnya kesadaran manusia sekarang tentang sesuatu yang disebut kejujuran. Dikutip dari *Harian Kompas* (Selasa, 23-04-2013), Taufiq Pasiak mengatakan, manusia berbuat tidak jujur karena ingin mencari kenyamanan, kesenangan, dan ketenangan. Usaha mencari kebahagiaan adalah sifat alamiah manusia. Tetapi, sebagian orang mencari kebahagiaan dengan berlaku tidak jujur. Padahal, kebahagiaan yang diperoleh dengan cara berdusta, manipulatif, hingga berlaku tak amanah itu bersifat sementara dan semu. "Otak manusia didesain agar manusia berbuat jujur. Tetapi,

ada bagian otak manusia yang berperan membuat manusia berlaku tidak jujur" katanya.

Sebenarnya salah satu aspek penting yang perlu dikaji pada kegagalan pemerintah dalam mengelola negara ini adalah berkaitan dengan kejujuran. Kejujuran sudah menjadi kebutuhan pokok yang susah sekali terpenuhi. Kejujuran merupakan sesuatu yang tabu, karena dari perubahan demi perubahan yang terjadi, tidak pernah membawa dampak positif terhadap aspek moral ini. Bahkan dari dulu hingga sekarang, kejujuran susah ditemukan pada sebagian orang, khususnya pada kalangan elit politik. Oleh karena itu, diperlukan adanya penanaman karakter kejujuran saat seseorang masih dalam usia anak-anak.

Usia anak-anak merupakan usia yang masih bersih dan peka terhadap ransangan-ransangan yang berasal dari lingkungan luar. Mereka akan sangat mudah terpengaruh terhadap suatu hal, baik itu positif maupun negatif. Contoh negatif bila anak tidak mengenal kejujuran dapat dilihat dari beberapa kasus yang sering terjadi seperti banyaknya anak yang suka berbohong untuk membela dirinya sendiri, baik di dalam keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Lalu banyaknya anak yang tidak jujur di lingkungan sekolah, seperti banyaknya murid yang menyontek pada saat ulangan maupun ujian, hal ini mereka lakukan karena mereka malas atau enggan untuk belajar. Banyak juga diantara mereka yang membolos dari sekolah, dari rumah berpamitan pada orang tua untuk ke sekolah ternyata mereka tidak sampai ke sekolah dan ada yang berkeliaran di tempat umum. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kejujuran di kalangan generasi muda ternyata juga sangatlah kurang. Karena itu, sangat penting menanamkan karakter kejujuran di masa ini guna mencegah perkembangan anak yang semakin buruk di masa depan.

Pada proyek studi ini, penulis memilih salah satu bentuk karya ilustrasi yaitu komik, karena beberapa hal: Pertama, komik merupakan sebuah media komunikasi visual yang menarik (Syafii, dkk. 2006; Syakir, 1997).. Kedua, anak-anak sudah akrab dengan komik. Dijelaskan Donny Anggoro (dalam Koendoro, 2007: 143), komik merupakan pintu untuk membaca buku, nyaris masa kecil setiap anak diawali dengan komik. Ketiga, komik memberikan pesan-pesan dalam cerita yang dibuat. Keempat, komik dapat dijadikan sarana dalam mengenalkan budaya Indonesia. Kelima, penulis lebih menguasai teknik menggambar komik dalam karakter *anime* (kartun Jepang) atau *manga* (komik Jepang).

Pembuatan proyek studi dengan judul “Penanaman Karakter Kejujuran Pada Anak melalui Komik Fiksi” ini bertujuan untuk (1) Menanamkan pendidikan karakter kejujuran pada anak melalui media yang menarik dan menyenangkan yaitu dalam bentuk buku komik. (2) Menceritakan sebuah cerita fiksi karangan penulis, tentang kisah seorang anak dan kejujurannya.

Adapun manfaat pembuatan proyek studi ini antara lain adalah sebagai berikut: (1) Bagi penulis: dapat dijadikan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan sebagai upaya untuk mematangkan teknik berkarya seni ilustrasi pada khususnya. Manfaat lain yang ingin dicapai adalah pengalaman dalam mengangkat tema pendidikan karakter kejujuran ke dalam bentuk ilustrasi komik fiksi. Adapun kekurangan-kekurangan baik dalam segi visual maupun isi akan dijadikan sebagai pembelajaran dan bahan renungan untuk proses pembuatan karya-karya selanjutnya agar lebih baik lagi. (2) Bagi para seniman/perupa lainnya diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dalam berkarya. (3) Bagi anak/remaja/pelajar dapat menjadi media hiburan sekaligus pendidikan dalam pembelajaran mengenai isi cerita yaitu tentang karakter kejujuran, ataupun pembelajaran terhadap bakat menggambar anak dalam mencontoh visualisasi penggambaran karakternya. (4) Bagi masyarakat umum/apresiasi: dapat memberikan wawasan baru terhadap bentuk karya ilustrasi komik yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter kejujuran yang menarik. Masyarakat sebagai orang tua juga dapat memilih media pembelajaran alternatif bagi anak-anaknya. Selain itu bagi apresiasi agar dapat mengambil manfaat dari cerita fiksi yang diangkat. Proyek studi dengan tema pendidikan karakter kejujuran dalam komik fiksi ini diharapkan dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran yang nantinya dapat diterbitkan.

METODE

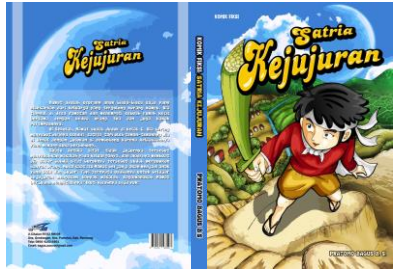
Media berkarya yang digunakan dalam penggarapan proyek studi ini meliputi bahan dan alat. Bahan yang digunakan adalah (1) Kertas Sket, digunakan untuk menggambar secara manual; (2) Kertas CTS, digunakan sebagai kertas pencetak hasil printing untuk halaman isi komik. (3) Kertas Ivory, digunakan sebagai kertas pencetak hasil printing untuk halaman cover. Adapun alat yang digunakan meliputi, (1) Pensil, dalam pengerjaan pengerjaan proyek studi ini, pensil digunakan untuk menggambar sket diatas kertas sket; (2) Karet Penghapus, ada 2 penghapus

yang digunakan, yaitu penghapus besar untuk menghapus obyek yang lebar dan banyak, atau menghapus obyek secara merata dengan lebih cepat, dan satu lagi adalah penghapus *grip* yang berfungsi untuk menghapus obyek kecil seperti titik atau garis; (3) Penggaris, digunakan antara lain untuk membuat garis panel-panel, membantu membuat garis perspektif, juga membantu membuat garis gambar benda yang bersifat lurus; (4) *Drawing Pen* adalah untuk menebalkan garis sket yang sudah jadi ataupun membuat garis kontur pada gambar guna mempermudah dalam proses pewarnaannya; (5) Spidol digunakan untuk membuat garis tebal pada gambar untuk memunculkan kesan bagian yang butuh dipertegas, spidol juga dipakai untuk menebalkan garis panel; (6) *Hardware*, meliputi laptop, scanner, printer, dan flashdisk; (7) *Software* berupa *Adobe Photoshop CS4* dan *Corel Draw X5*.

Teknik berkarya dalam pembuatan proyek studi ini meliputi beberapa tahap. Yang pertama adalah tahap persiapan (pra produksi). Meliputi (1) Pencarian ide; (2) Pengumpulan data; (3) Penulisan ringkasan cerita; dan (4) Pembuatan *story board*. Selanjutnya menuju tahap kedua yaitu tahap berkarya, meliputi (1) Pembuatan sket; (2) Penebalan kontur; (3) Scan gambar; (4) Pembersihan / koreksi (5) Pewarnaan / coloring; (6) Pemberian teks / *lettering*; (7) Pengaturan *lay out*; (8) Cetak / *print out*. Dan tahap ketiga yaitu tahap *finishing*, meliputi (1) Pengemasan, dalam tahap pengemasan ini gambar-gambar yang sudah di-*print* dalam kertas CTS ukuran A4 dikumpulkan dan ditata sesuai nomor urut halaman, untuk kemudian dijadikan satu dan dijilid dalam bentuk buku. Untuk cover-nya menggunakan *soft cover* dengan kertas *ivory* yang dilaminasi *doff*; (2) Penyajian, yaitu mengadakan pameran tunggal dengan menampilkan produk yang sudah dibuat dan diselesaikan secara maksimal. Penyajian untuk pameran ini meliputi hasil buku komik yang sudah jadi (dalam bentuk buku) dan hasil *print out* halaman-halaman komik yang *display* (ditempel di atas kertas *linen* hitam dan di pajang di beberapa sketsel).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman cover buku komik “*Satria Kejujuran*” ini terdiri tiga bagian yaitu *front cover* atau sampul depan, *back cover* atau sampul belakang, dan *side tittle* atau judul samping.



Gambar 1. Cover



Gambar 3. Pembuka Cerita

Halaman sub cover

Halaman *sub cover* pada dasarnya sama dengan halaman sampul depan, namun *di edit* menjadi gambar *grayscale* yang dominan dengan warna hitam dan putih. *Sub cover* ditampilkan dengan penambahan lingkaran yang bertujuan untuk membuat *center* pada si tokoh utama, sementara gambar di luar lingkaran diubah menjadi lebih transparan.

Halaman Pengenalan tokoh

Halaman pengenalan tokoh terdiri dari dua halaman. Halaman pertama memperkenalkan tokoh utama Mamat dan teman-temannya yaitu Sindu, Bimo, Hisyam, Ririn dan Lulu. Karakter Mamat digambarkan sedang duduk di bawah paling depan, sementara teman-temannya berkumpul di sekelilingnya. Halaman kedua memperkenalkan Pak Hasan, Bu Asih, Fitri, Isna, Pak Jaya dan Pak Amir. Semua karakter digambarkan berpose seolah-olah sedang menghadap ke kamera. *Background* diambil dari gambar tembok batu bata yang tersusun secara rapi. Warna tembok yang sebenarnya merah diubah menjadi abu-abu dengan tujuan agar warna *background* tidak terlihat lebih mencolok daripada warna gambar para karakter.



Gambar 2. Halaman Tokoh

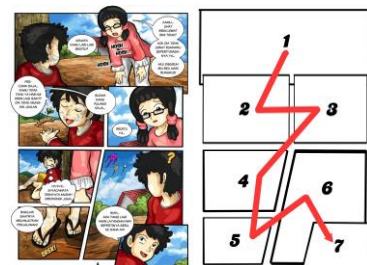
Halaman pembuka cerita

Halaman pembuka cerita dalam komik “Satria Kejujuran” ini dibagi menjadi tiga bagian cerita, sesuai dengan latar belakang cerita yang akan disampaikan pada pembaca. Ketiga halaman pembuka menampilkan si tokoh utama yaitu Mamat, yang penggambarannya mewakili isi cerita.

Unsur teks dalam setiap halaman pembuka cerita terdiri dari dua unsur yaitu, teks yang digunakan untuk judul serial dan teks yang digunakan untuk *sub* judul. Unsur teks berupa judul serial dipakai untuk menyiratkan secara pendek tentang cerita yang dibuat secara berurutan. Komik ini memiliki tiga judul serial, yaitu “Cerita 1”, “Cerita 2” dan “Cerita 3”. Penempatan letak teks ini dalam setiap halaman pembuka selau berada di bagian tengah-atas bidang gambar. Unsur teks selanjutnya adalah teks yang digunakan sebagai *sub* judul. Letak penempatan *sub* judul dalam setiap halaman pembuka terletak di bawah teks judul serial. Dalam komik “Satria Kejujuran” ini mempunyai tiga sub judul yaitu, “Mamat Si Pembohong”, “Ujian Kejujuran Mamat”, dan “Buah Kejujuran Mamat”.

Background gambar pada masing-masing halaman pembuka ditampilkan secara berbeda. Ketiga *background* memiliki warna dominan yang berbeda untuk memberi ciri dari masing-masing *sub* judul.

Halaman isi cerita



Gambar 4. Tata Urut Panel

Pembaca memulai membaca cerita dari panel 1 yang berada di bagian paling atas. Karena bagian atas hanya berisi 1 panel, maka pembaca bisa langsung melanjutkan ke arah kiri bawah menuju panel 2, dan ke kiri lagi menuju panel 3, lalu ke bawah lagi menuju panel 4 dan 5. Dari panel 5 kemudian pembaca melanjutkan ke arah panel 6 yang berada di sebelah kiri dan terakhir menuju ke panel 7 yang terletak di bagian kanan bawah.

Urutan Balon Kata

Dilihat dari contoh gambar di atas, pembacaan balon kata dimulai dari panel kiri atas, dalam panel tersebut terdapat dua buah balon kata dan pembacaan dimulai dari balon kata paling atas menuju ke balon kata dibawahnya. Pembacaan dilanjutkan ke panel kedua dimana dalam panel tersebut hanya terdapat sebuah balon kata. Berikutnya pembacaan berlanjut ke panel ketiga dimana terdapat tiga buah balon kata di dalamnya, maka pembacaan dimulai dari balon kata paling kiri, menuju ke kanan, dan menuju ke kanan bawah. Panel berikutnya adalah panel keempat dan kelima yang didalamnya sama-sama terdapat dua buah balon kata yaitu atas dan bawah seperti pada panel pertama, maka pembacaan dimulai dari atas menuju ke bawah sesuai urutan panel.

Pembacaan balon kata dimulai dari panel kiri atas, dalam panel tersebut terdapat dua buah balon kata dan pembacaan dimulai dari balon kata paling atas menuju ke balon kata dibawahnya. Pembacaan dilanjutkan ke panel kedua dimana dalam panel tersebut hanya terdapat sebuah balon kata. Berikutnya pembacaan berlanjut ke panel ketiga dimana terdapat tiga buah balon kata di dalamnya, maka pembacaan dimulai dari balon kata paling kiri, menuju ke kanan, dan menuju ke kanan bawah. Panel berikutnya adalah panel keempat dan kelima yang didalamnya sama-sama terdapat dua buah balon kata yaitu atas dan bawah seperti pada panel pertama, maka pembacaan dimulai dari atas menuju ke bawah sesuai urutan panel.

Tokoh

Tokoh utama dalam cerita ini bernama Mamat. Mamat merupakan seorang anak yang dibesarkan dari keluarga yang tergolong kurang mampu. Dia tinggal di desa Pamotan dan menempati sebuah rumah kecil bersama dengan kedua orang tua dan juga kakak perempuannya. Ibu Mamat adalah seorang ibu rumah tangga, sedangkan ayahnya berprofesi sebagai kuli bangunan. Kakak perempuan bernama Fitri dan dia sangat menyayangi Mamat. Sebenarnya Mamat adalah anak yang baik, hanya saja dia kadang sedikit ceroboh dan memiliki kebiasaan buruk yaitu suka berbohong. Akibatnya, kebohongan-kebohongan yang sering dilakukannya selama ini sering membawa masalah bagi orang-orang disekitarnya.

Mamat bersekolah di SD Negeri Pamotan, dan dia sudah duduk di bangku kelas 6. Di sana dia mempunyai beberapa teman. Salah satu teman baiknya adalah Sindu, teman masa kecil sekaligus tetangga Mamat di desa. Anaknya baik dan suka membantu

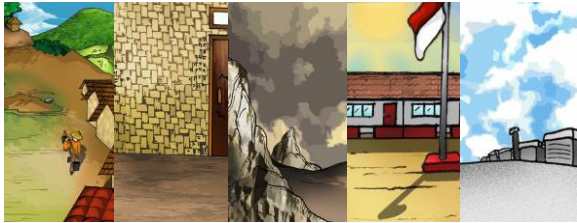
Mamat. Selain itu di sana juga ada teman-teman Mamat yang lain seperti Bimo (seorang anak dari keluarga kaya yang agak sombong), Hisyam (ketua kelas yang tegas tapi juga suka marah-marah), Ririn (gadis pekerja keras dan sering membantu ibunya jualan nasi bungkus), dan juga Lulu (gadis berkaca mata yang agak sedikit pemalu).

Oleh teman-temannya, Mamat mendapat julukan “si pembohong” karena kenyataannya memang demikian, dan pada suatu hari ketidakjujuran yang dilakukannya membuat kakaknya dimarahi dan dihukum orang tuanya. Melihat hal itu, Mamat merasa sangat bersalah dan mulai sadar bahwa selama ini dia sudah merugikan banyak orang, akhirnya dia berkeinginan untuk merubah sifat buruknya tersebut dan berusaha berubah menjadi anak yang baik dan jujur. Keinginan Mamat untuk berubah tersebut ternyata mendapat suatu halangan karena banyak temannya yang masih sulit mempercayainya. Hingga akhirnya dia terlibat masalah dengan seorang gadis bernama Isna dan di situlah Mamat akhirnya dapat membuktikan kejujurannya.

Adapun tokoh pendukung dalam komik ini berguna sebagai pendukung ataupun sebagai selingan cerita. Tokoh pendukung yang dimaksud antara lain seperti Ibu-ibu tetangga Mamat, Laras teman Fitri, Bu Guru, Pak Polisi, dan orang-orang di keramaian.

Setting

Setting dari cerita “Satria Kejujuran” ditampilkan dalam empat tempat yaitu pada wilayah pedesaan, di dalam rumah Mamat, alam mimpi Mamat, dan perkotaan. Wilayah pedesaan ini merupakan *setting* dari lingkungan tempat tinggal Mamat. Gambaran suasana pedesaan yang ditampilkan dalam komik dibuat berdasarkan pemandangan desa pada umumnya seperti rumah-rumah penduduk, pepohonan, gunung, sungai, dan jalan tanah. Kemudian untuk *setting* di dalam rumah Mamat memperlihatkan dinding rumah Mamat yang terbuat dari anyaman bambu dengan perabot seadanya layaknya rumah orang miskin pada umumnya. Selanjutnya untuk *setting* di alam mimpi Mamat memvisualisasikan suasana padang berbatu dengan terik matahari yang menyengat. *Setting* di sekolah menampilkan suasana halaman sekolah dan juga ruang kelas. Dan untuk *setting* di perkotaan menampilkan suasana trotoar jalanan kota yang terdapat beberapa bangunan dan toko di samping kanan dan kirinya. Berikut contoh *setting* pada komik “Satria Kejujuran” ini:



Gambar 5. Seting

Halaman Penutup Cerita

Untuk mengimbangi adanya halaman pembuka, penulis juga membuat halaman penutup cerita yang berjumlah 3 halaman. Halaman penutup cerita merupakan 1 lembar halaman yang terletak setelah *chapter* selesai. Halaman ini berisi tentang *review* cerita sudah dibaca. Berikut contoh halaman penutup cerita pada komik ini:



Gambar 6. Penutup Cerita

Halaman Author/Tentang Pengarang

Halaman *Author/* Tentang Pengarang merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang *author/pengarang*, yang dimaksud pengarang di sini adalah penulis. Informasi meliputi nama lengkap, tempat tanggal lahir, serta riwayat pendidikan penulis yang dilengkapi dengan foto penulis.



Gambar 7. Halaman Penulis

Halaman Blank

Yang dimaksud halaman *blank* di sini bukan berarti halaman kosong seperti terjemahannya. Maksud dari halaman *blank* adalah halaman yang sengaja dibuat untuk mengisi kekosongan pada buku. Terdapat dua jenis halaman *blank* dalam komik ini. Yang

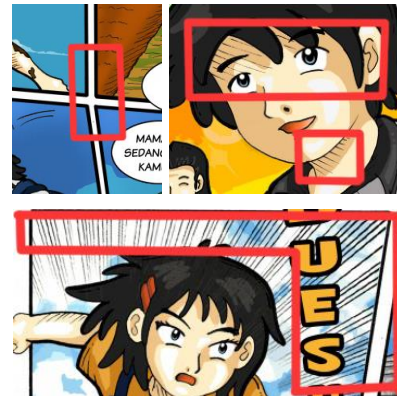
pertama adalah halaman *blank* yang terdapat di balik sampul depan dan belakang buku.



Gambar 7. Halaman Blank

Analisis Karya

Dalam komik ini, contoh garis lurus dapat dilihat dari garis panel, garis *shading* pada karakter, dan juga garis penekanan pada adegan cepat.



Gambar 8. Karya Ilustrasi Isi

Tidak hanya garis lurus, dalam komik ini juga terdapat banyak garis lengkung. Garis lengkung merupakan garis utama yang digunakan untuk membuat kesan dinamis pada *outline* karakter. Garis lengkung juga banyak penulis gunakan untuk membuat tekstur benda-benda seperti kayu, pohon dll. Adapun garis lengkung yang penulis gunakan untuk memberi penekanan pada gerakan yang melengkung.

Unsur bidang dalam komik ini terbagi menjadi empat bentuk yaitu bidang geometris, bidang organik, bidang bersudut dan bidang huruf/teks. Bidang geometris dalam komik ini bisa dilihat dari kotak narasi, dan juga kotak yang dipakai dalam pembuatan panel.

Bidang organik adalah bidang yang dibatasi oleh garis lengkung. Bidang organik yang sering terlihat dalam komik ini bisa dilihat dari bentuk balon kata. Ada dua jenis balon kata yang memiliki bentuk organik, yaitu balon kata yang berbentuk oval dan lingkaran, dan juga balon kata dengan bentuk seperti awan. Selain itu bidang organik terdapat juga pada beberapa gambar pendukung *background* seperti batu,

jam tangan, bola, piring dll. Kemudian ada juga bidang bersudut yang biasa digunakan untuk membuat balon kata yang berisi kalimat teriakan, kalimat mengagetkan, ataupun kalimat terlalu gembira. Yang terakhir ada bidang huruf, yang terdapat pada efek suara yang terdapat pada beberapa halaman komik. Berikut contoh gambar yang menggunakan bidang huruf



Gambar 8. Balon Kata

Meskipun sekilas terlihat banyak ruang pada setiap halaman komik ini, namun setiap halaman pada dasarnya hanya terbagi menjadi dua hingga empat ruang. Pembagian ruang ini selain bertujuan untuk memudahkan penulis dalam menyusun adegan yang akan ditampilkan, juga memudahkan pembaca dalam mengikuti jalan cerita yang dimaksudkan penulis.

Tekstur diibagi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Dalam komik ini, tekstur yang digunakan adalah tekstur semu.

Model pewarnaan pada komik ini juga terdapat perbedaan antara warna yang digunakan untuk mewarnai karakter dan warna yang digunakan untuk mewarnai *background*. Warna yang digunakan untuk mewarnai karakter adalah warna gradasi tegas yang batas perbedaan warnanya bisa dilihat dengan jelas, sementara warna yang digunakan untuk *background* adalah warna gradasi lembut yang batas antar warnanya bercampur. Namun pada *background* terdapat beberapa warna tambahan yang difungsikan secara khusus untuk mempertegas tekstur. Dalam komik ini kesan gelap terang dapat dilihat pada pohon, kayu, daun, dinding, dan tanah yang pada bagian tersebut ada bagian yang terkena cahaya dan tidak. Unsur gelap terang juga berfungsi untuk menunjukkan bayangan pada karakter atau benda dalam komik.

Bayangan pada karakter terlihat dari gradasi warna paling gelap pada warna kulit dan pakaian yang dikenakan. Pada beberapa bagian setiap karakter juga memiliki bayangan yang dihasilkan dari cahaya dan terpantul ke tanah, dinding, ataupun obyek yang berdekatan terhadap karakter yang bersangkutan.

Unsur teks dalam komik ini dibuat menggunakan bantuan komputer yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Font yang digunakan pada masing-masing teks juga bervariasi baik jenis maupun ukurannya.

Contoh penerapan prinsip kesatuan ini bisa dilihat pada halaman sampul depan komik. Pada sampul depan terdapat unsur garis dan bidang yang dipadukan menjadi sebuah gambar. Gambar tersebut bersubyek pada sang tokoh utama Mamat yang sedang berpose dengan layaknya seorang satria. Gambar karakter berada di tengah dan di sekelilingnya terdapat *background* penunjang yang dibuat sedemikian rupa namun tanpa merusak subyek. Gambar yang sudah jadi kemudian disempurnakan dengan pewarnaan dan penambahan teks yang dipadukan secara utuh sehingga membentuk sebuah *cover* buku yang menarik.

Prinsip kesatuan juga terdapat pada kedua halaman pengenalan tokoh. Halaman tersebut memiliki banyak subyek yaitu 6 karakter yang berkumpul dan ditampilkan pada masing-masing halaman.

Prinsip keseimbangan yang digunakan dalam karya komik ini ada tiga, yaitu keseimbangan simetri/formal, keseimbangan asimetri/informal, serta keseimbangan terpusat/radial/sentral.

Prinsip irama yang digunakan dalam komik ini ada dua, yaitu prinsip repetitif dan progresif. Irama repetitif pada komik ini dapat dilihat dari garis-garis yang terdapat pada atap rumah maupun pada pakaian yang memiliki pola bergaris. Irama ini memberi kesan statis terhadap gambar yang bersangkutan. Sedangkan irama progresif bisa dilihat pada penggambaran garis bantu untuk kesan gelap terang karakter, penggambaran garis untuk efek bergerak, ataupun pada pada teks efek suara yang ditampilkan pada halaman komik.

Prinsip keselarasan dalam komik ini bisa dilihat pada penggambaran *background* di beberapa halaman. Misal pada halaman 15 dan 32. Dalam komik ini prinsip komposisi mengacu pada pembagian ruang dan panel pada halaman komik. Panel dalam komik ini memang sengaja dibuat dengan bentuk dan ukuran yang berbeda-beda, namun pembagian ukurannya tetap memperhatikan prinsip komposisi agar tetap terlihat rapi.

Dalam komik ini *center of interest* dapat dilihat pada sampul depan. Di situ subyek gambar yang tidak lain adalah tokoh utama dalam komik yaitu Mamat digambarkan dengan memakai kaos berwarna merah, sementara *background* di sekelilingnya tidak ada yang menggunakan warna merah. Selain itu *center of interest* juga bisa dilihat pada halaman yang menampilkan kilauan berlian. Berlian yang di komik ini digambarkan dengan warna biru muda bisa saja terlihat lebih mencolok dari benda di sekitarnya yang memiliki warna lain.

Dalam komik ini prinsip penekanan lebih dapat dimaksudkan terhadap penggambaran karakter yang dibuat lebih menonjol dalam satu halaman. Penekanan semacam ini bertujuan untuk memberikan kesan dinamis pada gambar.

Dalam karya komik ini, proporsi terlihat pada ukuran benda yang ditampilkan dalam gambar yang dibuat dengan mempertimbangkan ukuran benda lainnya dan mempertimbangkan perspektif/sudut pandang penulis. Proporsi yang ditampilkan antara lain proporsi besar-kecil, jauh-dekat, luas-sempit.

Gradasi warna yang ditampilkan dalam komik ini pada umumnya terdiri dari tiga jenis warna, namun pada bagian tertentu ada juga yang hanya memakai gradasi dua jenis warna. Penerapan teknik gradasi dalam pewarnaan yang dilakukan penulis bertujuan agar gambar yang diwarnai menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

PENUTUP

Proyek studi dengan tema “Penanaman Karakter Kejujuran pada Anak melalui Komik Fiksi” menghasilkan sebuah karya dalam bentuk buku komik berjudul “Satria Kejujuran”, sebuah buku komik *full color* yang megisahkan cerita fiksi tentang seorang anak yang suka berbohong bernama Mamat, yang kemudian sadar dan mulai berusaha menjadi anak yang jujur hingga pada akhirnya dia berhasil membuktikan kejujurannya.

Melalui proyek studi ini penulis dapat menuangkan idenya ke dalam sebuah karya ilustrasi buku komik. Buku komik ini berukuran A4 (23x17cm) yang terdiri dari 3 *chapter* yaitu Mamat si Pembohong, Ujian Kejujuran Mamat, dan Buah Kejujuran Mamat. Total halaman 72 halaman yang terdiri dari 56 halaman komik, 2 halaman *cover*, 1 halaman *sub cover*, 2 halaman pengenalan tokoh, 3 halaman pembuka cerita, 3 halaman penutup cerita, 1 halaman *author* dan 4 halaman *blank* sebagai pelengkap. Penulis

menggambar secara manual melalui goresan pensil, *drawing pen*, dan spidol hitam yang dibubuhkan pada kertas sket ukuran A4, yang kemudian melalui proses scanning untuk merubah gambar menjadi file .jpg pada komputer. Sedangkan untuk proses *coloring* dan *lettering* diselesaikan dengan menggunakan software komputer yaitu *adobe photoshop CS6* dan *corel draw x5*. Hasil *print-out* untuk halaman komik dicetak menggunakan kertas *CTS 150 gsm*, dan untuk *covernya* menggunakan kertas *ivory 230 gsm* dengan permukaan yang dilaminasi *doff*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Atmowiloto, Arswendo. 1986. *Mengarang Itu Gampang*. Jakarta: Gramedia
- Berns, R, M. 2010. *Child, family, school, community: Socialization and support (8th ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Bonieff, Marcell. 2001. *Komik Indonesia : Les Bandes Dessinees Indonesiennes*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Dayaksini, T., & Hudaniah. (2003). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press
- Djahiri, A. Kosasih, 2008. *Pancasila sebagai Ideologi Bangsa*. Jakarta: Prenada Media
- Dwiputri, A. (7 Agustus 2011). Kejujuran dalam keluarga. *Kompas*.
- fantastic fibs*. 2010.
<http://parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=102>
(Diakses tanggal 15 Mei 2013, 20:02)
- Findi. 2012. *Psychology and Fun*.
<http://www.unja.ac.id/fkip/index.php/kehidupan-kampus/opini-dan-artikel/117-penanaman-nilai-nilai-kejujuran/>
(Diakses tanggal 28 Februari 2014)
- Hemi dan Hendy. 1987. *Cerita Fiksi*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Hasanah, I. N., & Adhim, M. F.. 2012. *Jika keimanan kita tanamkan, kejujuran hanyalah penyerta*. Majalah Nur Hidayah.
- Hurlock. E. B. (1987). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kelly, K. 2005. *Menghentikan Perilaku Buruk Anak*. Terjemahan M. Kusumawati. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer. Karya asli dipublikasikan tahun 2003.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Maharsi, Indria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku

- Masdiono, Toni. 2001. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- McCloud, Scott. 2008. *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Syafii, dkk. 2006. *Materi & Pembelajaran Kertakes*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syakir. 1997. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Mulyadi, S. 1997. *Mengatasi problem anak sehari-hari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rudiatmonko, Heri. 2009. *Atas Nama Kejujuran*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Biru Algesindo
- Sudjito, Arie. (15 Agustus 2013). *Orang-orang Pintar Terjerat Korupsi*. *Kompas*
- Susiani, L. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.
- Suprawati, Nimas Eki .2008. *Manfaatkan Komik, Anak Pun Berkemban*. Jakarta: Batavia Media Kreatif
- Trimo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Wijaya, Albert Hendra. (2008). *Kejujuran dalam Pendidikan*. Jakarta:Webbset.
- Vetri, A. (2013). *Pengertian dan arti kejujuran*. Bandung: Kelir