

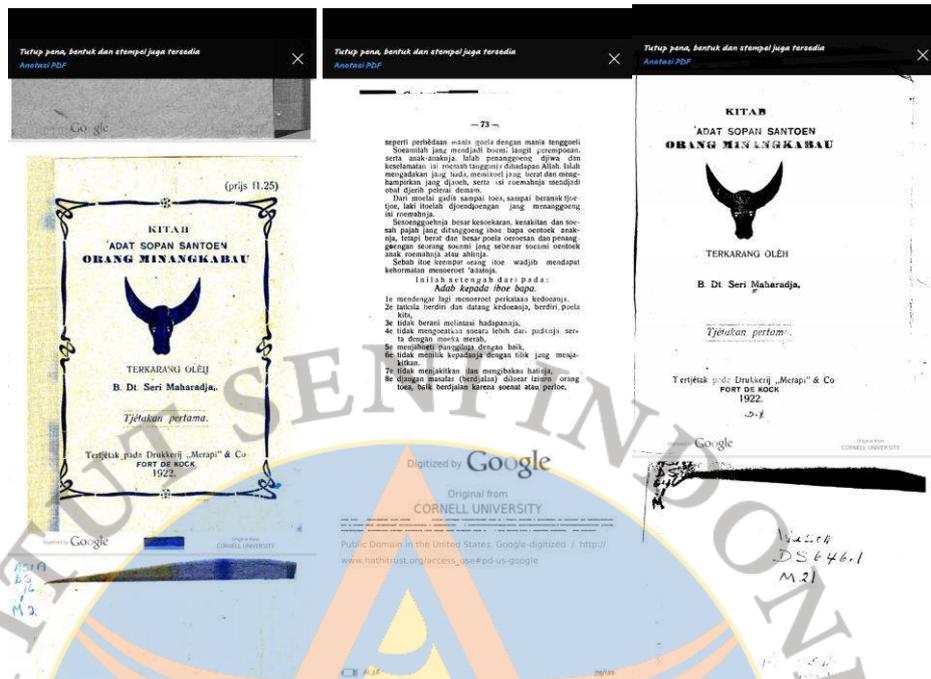
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, globalisasi menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan serta memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Menurut Pradnyani (2015: 54-56) menyatakan bahwa dampak globalisasi di Indonesia sendiri menyebabkan lunturnya nilai-nilai etika yang ada pada generasi muda, padahal Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan sopan santun, bermoral dan penuh etika. Rusaknya etika bangsa dapat dilihat pada peningkatan kenakalan remaja yang semakin hari semakin tinggi. Adapun kenakalan yang sering terjadi contohnya adalah tawuran antar sekolah, tidak memiliki sopan santun pada guru dan orang tua, hingga lemahnya simpati dan empati di lingkungan sekitar. Oleh sebab itu globalisasi sangat berpengaruh akan kemerosotan nilai etika rakyat Indonesia.

Memberi Pemahaman mengenai etika kepada anak dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya adalah melalui sebuah cerita. Cerita tersebut dapat diambil dari salah satu etika sopan santun yang ada di masyarakat yang mulai memudar. Adapun etika sopan santun yang dapat dijadikan panduan adalah budaya atau adat sopan santun yang terdapat dalam *Kitap Adat Sopan Santoen Orang Minangkabau* karangan B. Dt. Sri Maharadja terbitan tahun 1922, Dimana dalam buku tersebut membahas mengenai 24 etika.



Gambar 01

Bukti tulisan yang ada pada buku dt seri maharja
(Digital book Kitab Dt Seri maharja for de cock 1922)

Berdasarkan dari aturan adat sopan santun yang telah dijelaskan, mengambil salah satu sifat dari norma adat di minangkabau yaitu adat kepada Ayah dan Ibu yang merupakan aspek terdekat dari pengkajian karya yang akan dirancang untuk diterangkan dan dipedomani oleh anak Sekolah dasar. Seperti yang telah dituliskan pada ayat Quran tentang tanggung jawab anak terhadap ayah ibu.

"Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu tidak menyembah keucali kepadanya, dan terhadap kedua orang tua harus belaku baik. Pada waktu salah seorang dari mereka atau keduanya telah berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali kali janganlah kau berkata 'cih/ah kepada keduanya, dan berkatalah kepada keduanya dengan kata yang lunak, lembut dan sopan. Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh sayang, dan ucapkanlah; wahai tuhanku, kasihilah mereka berdua sebagaimana mereka telah mendidik aku waktu kecil (Qs isra' 17:23-24).

Adat kepada ayah dan ibu menjadi adat yang penting dibahas dalam karya ini karna peran orang tua sangat penting dalam pembentukan karakter seseorang terutama dalam mengenalkan pendidikan agama sejak dini. Adapun adat-adat kepada ayah dan ibu akan dijabarkan berdasarkan panel yang akan menjadi alur cerita dan perancangan yang akan digarap dalam tugas akhir ini. Berikut adalah jabarannya:

- a. Mendengarkan serta menuruti kata keduanya
- b. Berdiri menyambut kedatangannya
- c. Tidak boleh melintas didepanya
- d. Selalu meminta doa darinya dan mohon maaf padanya
- e. Menyaahuti panggilanya dengan yang baik
- f. Tidak meninggikan suara lebih daripadanya
- g. Tidak boleh menyakiti haatnya

Cerita yang diambil dari sebuah etika adat minangkabau didasari adab kepada ibu bapak akan diwujudkan dalam bentuk komik. Karena komik merupakan sastra gambar yang menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti, karena ceritanya terdiri dari susunan gambar-gambar yang tersusun dari panel-panel sehingga membuat suatu cerita. sehingga anak usia dasar akan lebih mudah memahami cerita yang disampaikan karena tidak harus membaca teks yang panjang. Penerapan komik dalam literasi diharapkan dapat menjadikan penggunaan media sosial seperti *handphone* pada anak menurun dan meningkatkan budaya

membaca. Karena era saat ini sangat susah memisahkan sebuah media digital dalam kehidupan manusia. Sehingga langkah yang tepat adalah memanfaatkan media edukasi bersifat literasi agar membantu meningkatkan pengetahuan anak.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana merancang media edukasi komik sebagai media literasi untuk anak usia 7-12 tahun secara menarik, efektif, dan efisien.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Merancang komik yang menarik agar anak-anak berminat untuk membacanya agar nilai yang ada dalam cerita dapat diserap dengan baik.
- b. Melalui adab sopan santun kepada ibu bapak, anak-anak sebagai generasi penerus dapat menerapkan etika yang baik terhadap dirinya sendiri dan masyarakat.
- c. Mengajarkan adab sopan santun kepada ibu bapak untuk anak-anak agar lebih memanfaatkan penggunaan media edukasi untuk kemampuan dan keterampilan dalam membaca, menulis dan berbicara.

2. Manfaat Penciptaan

a. Anak-anak

Dengan memberikan edukasi etika adab yang baik sesuai kebutuhan, maka anak-anak akan memiliki kepribadian dan karakter baik yang dapat diterapkan kepada masyarakat, Juga membantu meningkatkan pemahaman terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa.

b. Orang Tua

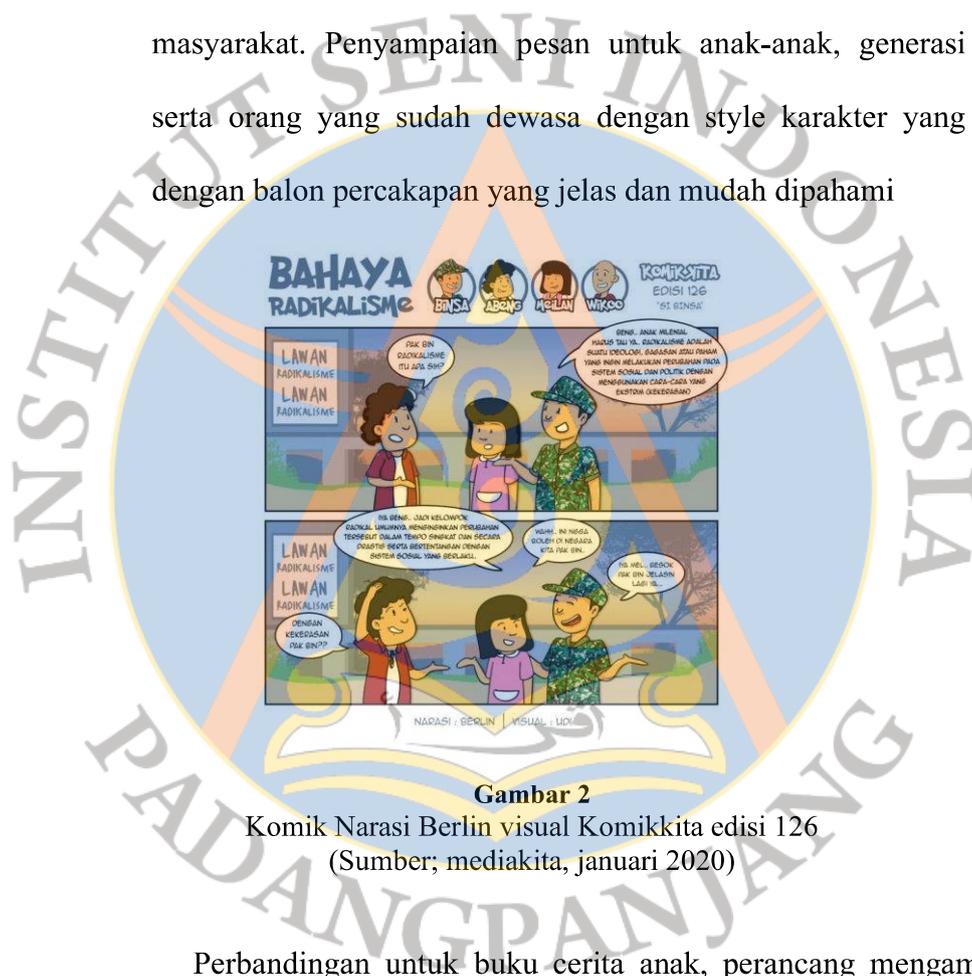
Media edukasi komik strip merupakan media bermain yang efektif berkonsep literasi yang dapat mengingatkan kembali orang tua pada zaman modern ini untuk dapat mendidik buah hatinya menjadi generasi muda yang lebih peka terhadap adab-adab, khususnya adab kepada ibu/bapak yang dapat diterapkan kepada naak-anak seraya bermain dengan buah hatinya.

D. Tinjauan Karya

Perancangan media edukasi bertemakan tatanan adat budaya merupakan original perancangan yang belum pernah dibuat sebelumnya sehingga perlu ditinjau dari keaslian karya namun pembuatan komik ceita berbasis informasi dan edukasi bagi masyarakat sudah pernah di buat oleh beberapa komikus tanah air, maka dicarilah referensi-referensi tentang buku komik sejenis. Berikut ini referensi komik yang telah ada di masyarakat.

1. Si Binsa

Komik Si Binsa merupakan karya Berlin dan Udi yang diterbitkan pada tahun 2021 dalam memperingati ulang tahun Angkatan darat dengan tema bahaya radikalisme, Si Binsa adalah komik yang mengambil ide cerita dari isu dan informasi tentang radikal pada masyarakat. Penyampaian pesan untuk anak-anak, generasi muda, serta orang yang sudah dewasa dengan style karakter yang ringan dengan balon percakapan yang jelas dan mudah dipahami



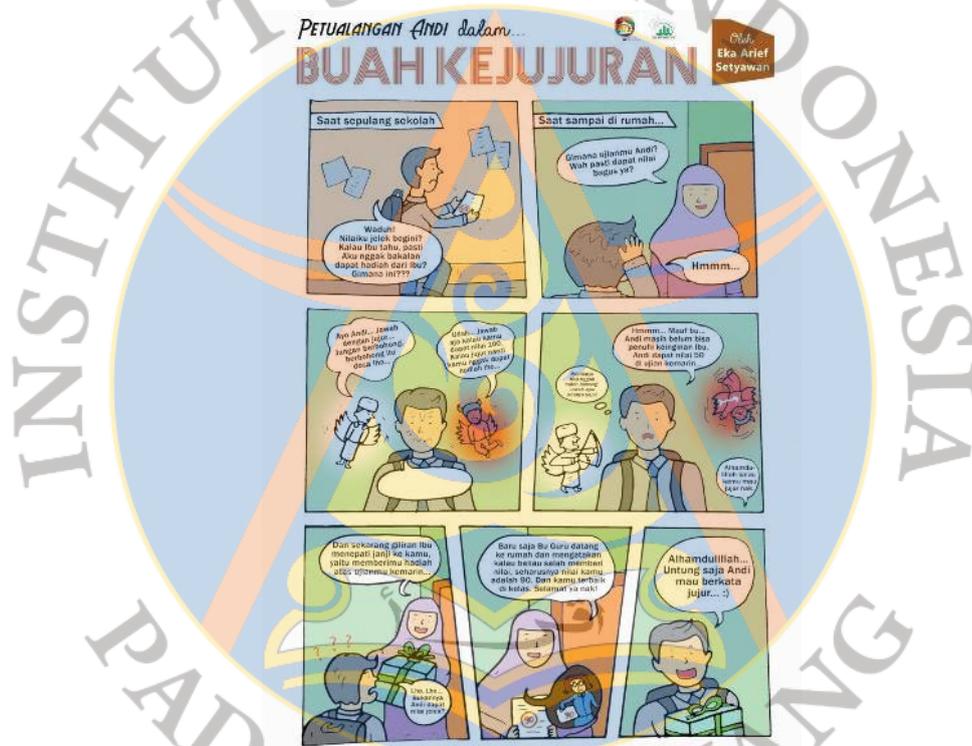
Gambar 2

Komik Narasi Berlin visual Komikkita edisi 126
(Sumber; mediakita, januari 2020)

Perbandingan untuk buku cerita anak, perancang mengambil ini menjadi pembanding karena objek yang dibahas memiliki inti sari yang serupa yaitu menjadi modal ilmu bersosialisasi yang sehat. Konsep perancangan ini menjelaskan tatanan etika dan adat yang ada di Minangkabau dimana diharapkan dapat menjadi pedoman khususnya bagi masyarakat Minang.

2. Petualangan Andi dalam Buah Kejujuran

Komik ‘ ‘ Petualangan Andi dalam Buah Kejujuran’ ’ merupakan karya dari Eka Arief Setyawan di publikasikan dari sebuah platform dengan style kartun ini memparodikan tentang Andi yang mengutamakan jujur pada orang tua, dengan karakter yang simpel dan warna dominan smooth. Komikus menjelaskan konflik cerita yang dapat di pahami.



Gambar 3
komik Eka arief setyawan

(Sumber : <https://kepo.me/lifestyle/komik-pendidikan>)

Komik tentang pendidikan yang selanjutnya akan dibahas ini memiliki makna “pentingnya kejujuran baik itu dalam tindakan maupun ucapan”. Komik sederhana ini berkisah tentang kebingungan seorang anak yang ternyata hasil dari tes yang didapatkannya kurang bagus. Di lain sisi, ibu dari si anak ini berjanji akan memberinya hadiah berupa

sebuah bingkisan jika tes yang didapatnya bagus. Pada akhirnya, anak tetap berterus terang kepada ibunya, dan sang ibu bangga serta tetap memberi hadiah karena kejujurannya. Komik petualangan kejujuran juga mengusut tema etika pada orang tua, Yang akan membedakan dengan rancangan pengkarya nantinya ialah penggambaran karakter yang lebih mengacu pada mood atau *style* yang diinginkan pembaca yaitu anak usia 6-12 Tahun.

3. Jangan menindas yang lemah



Gambar 4

Komik Mutiaraa Resya

(Sumber- <https://kepo.me/lifestyle/komik-pendidikan>)

Selanjutnya adalah bertema bullying yang sampai sekarang masih terjadi di sekolah. Bullying merupakan suatu tindakan penyalahgunaan kekuasaan berupa kekuatan yang digunakan untuk menyakiti orang lain. Bullying yang juga disebut perundungan ini menjadi tema komik pendidikan

yang satu ini. Berawal dari dua orang siswi yang tau ada temannya yang sedang dipalak. Pada akhirnya setelah mengetahui tindakan tersebut, mereka langsung melapor kepada guru atas tindakan pemalakan tersebut. Kemudian guru pun menindak lanjuti dan menegur siswa yang melakukan pemalakan.

E. Landasan Teori

1. Media Edukasi

Media edukasi adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar-mengajar. Media edukasi adalah komponen integral dari system pembelajaran (Daryanto, 2013:7). Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima. Media edukasi juga dapat digunakan sebagai media komunikasi visual dan dapat digunakan sebagai (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Dalam memahami sesuatu siswa cenderung lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan mengerjakan pekerjaan rumah. Hal ini juga disampaikan Daryanto (2011: 127) yaitu secara empiris siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun.

Manfaat ini pun akan dirasakan oleh orang tua, guru dan murid. Karena dari media komik yang mengenali kompetensi kepribadian berakhlak mulia, yang akan berpengaruh dan berdampak kepada mutu hasil didikan, informasi

yang mendidik bisa mentransfer energy positif melalui gambar dan lisan .
 sebagaimana yang menjadi tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan
 potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa
 kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,
 mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung
 jawab.(UU Guru dan dosen no 14 tahun 2005, pasal 6).

2. Komik

a. Pengertian Komik

Komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang
 lucu. Komik menyediakan ceritra-ceritra yang sederhana, mudah
 ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-
 anak maupun orang dewasa (Daryanto 2011: 27).

M.S.Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang
 ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita
 tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai
 dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics:
 the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6),
 “Justaposed pictoral and other images in deliberate sequence, intended to
 convey information and/or produce an aesthhetic response in the reader”.
 McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam
 urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau
 menghasilkan respons estetik dari pembaca.

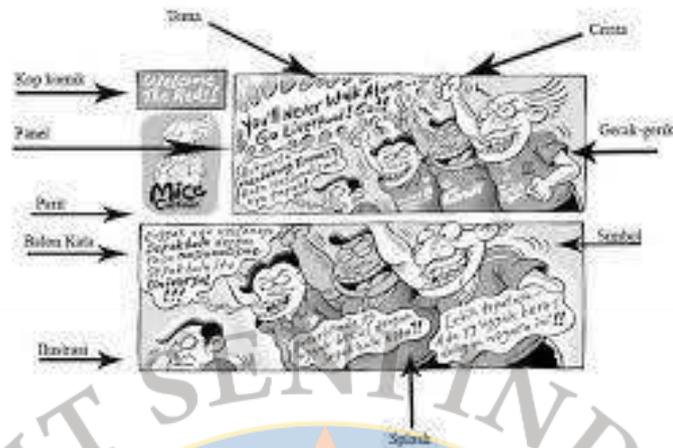
Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

b. Elemen Komik

Komik memiliki elemen-elemen yang saling berkaitan. Menurut Maharsi (2018), komik memiliki 11 elemen yang meliputi panel, sudut pandang dan ukuran gambar, parit, balon kata, bunyi, ilustrasi, cerita, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik. Elemen-elemen tersebut merupakan kesatuan yang terdapat dalam komik. Penjelasan dari kesebelas elemen tersebut adalah sebagai berikut.

1) Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita meliputi panel, sudut pandang dan ukuran gambar, parit, balon kata, bunyi, ilustrasi, cerita, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik. Elemen-elemen tersebut merupakan kesatuan yang terdapat pada komik



Gambar 5
 Contoh panel pada komik
 (Sumber : <https://panel.komik.id>)

2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar

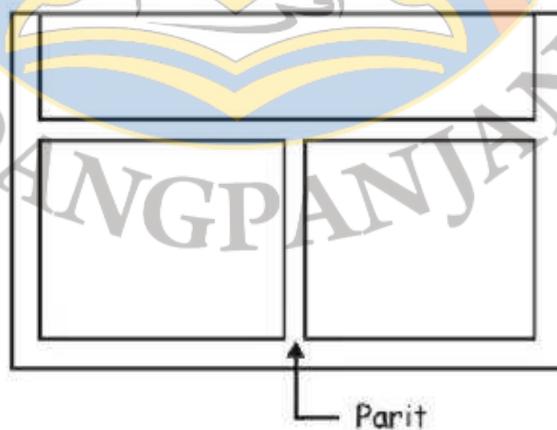
Aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik. Menurutnya sudut pandang yang terdapat dalam komik bisa dibedakan menjadi lima macam, yaitu bird eye view, high angle, low angle, eye level, dan frog eye. Sementara itu, ukuran gambar panel menurut Maharsi dibedakan atas close up, extreme close up, medium close up, long shot, dan extreme long shot.



Gambar 6
Contoh Sudut pandang dalam komik
(Sumber: <https://pencarian gambar cerita komikkita. 2022>)

3) Parit

Mccloud (2001) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel diubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.



Gambar 7
Contoh parit dalam komik.
(Sumber : <https://unsur komik.id>)

4) Balon Kata

Maharsi (Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran) Bandung, 2010 mengatakan bahwa "Balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut." Secara garis besar balon kata dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan caption

5) Bunyi Huruf

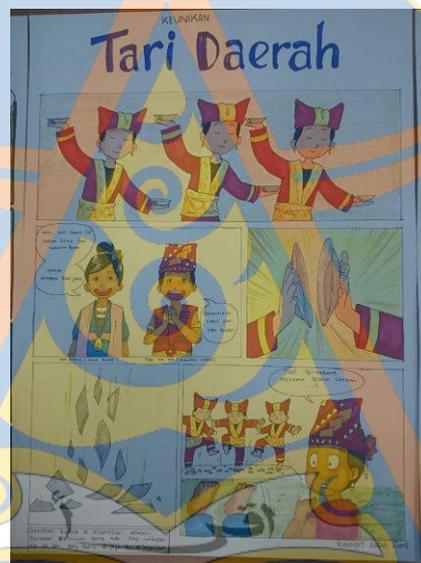
Bunyi huruf disebut sebagai onomatope. Onomatope dalam hal ini adalah perwujudan kata yang berasal dari bunyi-bunyi misalnya, bunyi hewan dan bunyi manusia yang bukan dialog.



Gambar 8
Contoh bunyi huruf
(Sumber : <https://unsur.komik.id>)

6) Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kusmiati (1999) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Gambaran pesan yang terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini, pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata." Berdasarkan kutipan tersebut, ilustrasi terbagi dua macam, yaitu kartun dan realis.



Gambar 9
Contoh ilustrasi dalam komik
(Sumber : Gambar Rahmat Abdul Gani 2017)

7) Cerita

Asura (2005) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Tema merupakan unsur dasar yang terdapat dalam sebuah cerita. Tema dikatakan sebagai ruh dari sebuah cerita, namun harus didukung oleh penggunaan bahasa yang baik dan penuturan yang logis."



Gambar 10

Contoh cerita pada komik
(Sumber : <https://facebook.komik.lite> 2021)

8) *Splash*

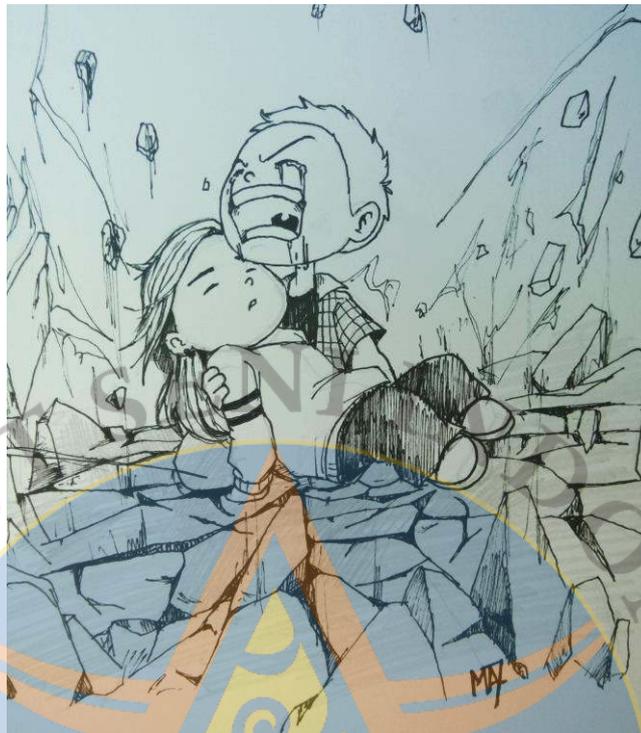
Splash menurut Maharsi (2010) terdiri dari tiga macam, yaitu splash halaman, splash ganda, splash panel. "Splash adalah panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar di antara panel yang lain. Splash panel adalah splash yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama. Sementara splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain."



Gambar 11
Contoh splash pada komik
(Sumber : Rahmat abdul gani)

9) Gerak-gerak

Gerak-gerak menurut Maharsi (2010) adalah "efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik. Gerakan ini yang menggagaskan sebuah gambar dapat terasa hidup dan tidak kaku sehingga pembaca bisa merasakan suasana yang terjadi di dalam cerita.



Gambar 12
 Contoh gerak gerak dalam komik
 Sumber : Gambar rahmat abdul gani 2018

10) Simbolia

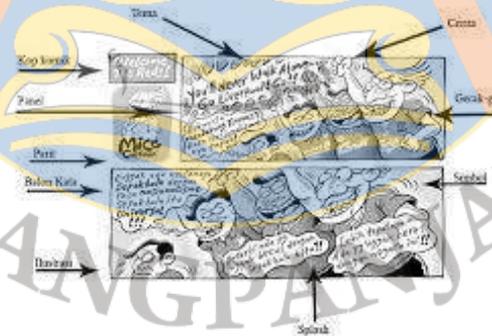
Simbolia menurut Walker (1980) dalam Maharsi (2010) adalah "representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun." Simbolia tervisual dalam benda-benda ataupun huruf. Ada beberapa jenis simbolia dalam komik, yaitu plewds, squeans, emanata, briffits, dan grawlixes , simbolia ini pun berfungsi untuk memberi saran atau efek kejut yang dirasakan oleh tokoh karakter sehingga pembaca dapat merasakan apa yang mendasari ekspresi tokoh karakter pada komik. Beberapa contoh simbolia sebagai berikut.



Gambar 13
 Contoh simbolia pada komik
 (Sumber : <https://unsur.komik.id>)

11) Kop Komik

Kop komik menurut Maharsi (2010) adalah "bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang." biasanya kop komik diletakan pada bagian atas komik, atau pinggir dari komik



Gambar 14
 Contoh kop komik
 (Sumber: <https://google.com> kopkimik bercita)

12) Teks

Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan

yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.



Gambar 15
Contoh Teks pada Komik
(Sumber: Gambar Rahmat abdul gani 2017)

13) Colour

Merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam. Warna sangat menentukan karna dengan warna dapat memberi kesan indah dan bagus, yang membuat pembaca nyaman dalam membaca.



Gambar 16
Contoh Warna pada Komik
(Sumber : Fb_IMG 03 2020)

Selain unsur dan elemen yang berupa aspek visual (gambar), komik juga harus menjadi sarana representasi aspek verbal (bahasa). Menurut Nurgiyantoro (2013), unsur-unsur bahasa dalam komik antara lain adalah sebagai berikut:

a) Penokohan

Yaitu berupa subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang akan membentuk alur.

b) Alur

Perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya suspense dan surprise analisa dan kecakapan pembacanya.

c) Tema dan Moral

Aspek isi yang disampaikan kepada pembaca. Adab ibu bapak merujuk pada 25 nasehat luqman kepada anaknya dalam al-Qur'an "Bukanlah suatu kebaikan namanya bilamana engkau selalu mencari ilmu namun engkau tidak mengamalkannya. Hal itu tak ubahnya bagaikan seorang yang mencari kayu bakar, banyak terkumpul maka ia tidak kuat memikulnya tetapi ia masih selalu menambahnya juga.

d) Gambar dan Bahasa

Unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri.

3. Jenis-jenis Komik

Berdasarkan fungsinya, Daryanto (2010: 27) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

1. Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2. Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Bonneff (1998: 9)

mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi comic books (komik buku) dan comic strip (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau buletin. Jadi komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, komik pengembangan ini termasuk dalam jenis komik pendidikan sebab mengandung unsur informatif. Komik ini berisi materi pelajaran IPS Kelas VII SMP pada materi konektivitas antar ruang. Komik pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran IPS sehingga berguna dalam dunia pendidikan.

4. Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. M.S. Gumelar (2011: 26-35) menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

- a) Space, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. Space berguna sebagai tempat bagi

karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.

- b) Image, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
- c) Teks, merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik
- d) Colour, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.
- e) Voice, Sound, Audio. Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. Sound adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik,

dan tumbuhan. Audio lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

Selain elemen-elemen desain yang telah disebutkan di atas, komik juga mempunyai syarat lain agar komik dapat dikatakan sebagai komik pendidikan. Komik pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar tentunya harus mempunyai elemen-elemen yang mendukung agar dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 69) mengatakan bahwa komik sebagai sumber belajar harus didesain berisi materi-materi keilmuan.

Materi-materi keilmuan yang ada dalam komik akan mampu menumbuhkan minat baca siswa yang tadinya rendah. Hal ini dikarenakan komik pendidikan mengandung gambar-gambar yang lebih menarik siswa untuk membaca. Komik pendidikan dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang realistis sehingga komik pendidikan dapat menjadi sumber belajar yang efektif guna membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca siswa.

5. Teknik Membuat Komik

Komik dapat dibuat dengan menggunakan tiga teknik, yaitu traditional technique, hybrid technique, dan digital technique. M.S. Gumelar (2011: 92-260) menjelaskan tiga teknik pembuatan komik sebagai berikut:

1) Traditional Technique

Traditional Technique atau teknik membuat komik dengan cara tradisional. Pembuatan komik dengan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta tahan air, spidol kecil, penghapus, cat, pensil warna, kertas gambar, kertas HVS, cutter, dan hairdryer sebagai pengering serta bahan lain yang relevan digunakan.

Pembuatan komik dengan teknik tradisional dilakukan dengan tahapan berikut ini:

- b. Siapkan kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan
- c. Siapkan skripnya, apabila tidak ada, pembuat komik dapat langsung menuangkan ide yang ada di pikirannya.
- d. Tuliskan teks terlebih dahulu dengan memperhatikan skrip.
- e. Buat gambar-gambar raw sketch (sketsa kasar). Sketsa kasar dibuat sesuai dengan skrip. Selanjutnya sketsa kasar akan disalin menjadi gambar hampir jadi. Sketsa kasar juga dapat dijadikan finished sketch (sketsa yang sudah rapi dan siap ditinta) agar lebih menghemat waktu.

- f. Sketsa kasar kemudian ditinta dengan menggunakan tinta bak atau pen permanen lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan.
- g. Langkah terakhir adalah mewarna secara tradisional. Pada saat mewarna, dapat digunakan marker atau spidol dengan membuka penutup belakangnya sehingga pewarnaan akan lebih mudah karena warna akan lebih banyak keluar.

6. Langkah-langkah Membuat Komik

Langkah-langkah dalam pembuatan komik dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik atau komikus. Lusiana Susiani (2006: 6-7) menjelaskan langkah-langkah membuat komik sebagai berikut:

- a) Langkah awal dalam membuat komik adalah perumusan ide cerita dan pembentukan karakter. Langkah awal sangat penting dilakukan agar rangkaian cerita yang akan dibuat lebih kuat. Perumusan ide cerita diawali dengan pembuatan ringkasan cerita komik. Ringkasan cerita berisi garis besar cerita dalam komik yang akan dibuat. Ringkasan cerita selanjutnya dijadikan acuan pembuatan skenario komik. Skenario komik tersusun atas alur cerita, percakapan antar tokoh, dan setting dalam komik. Skenario cerita dibuat pada setiap panel, mulai dari panel satu sampai panel terakhir dalam komik. Pembuatan skenario ditujukan agar jalan cerita komik lebih jelas.
- b) Langkah kedua yang dilakukan adalah menuangkan ide cerita ke dalam bidang gambar secara kasar. Hal ini disebut dengan pembuatan

sketsa (sketching). Sketching dilakukan dengan menggunakan peralatan seperti kertas, pensil, penghapus, dan penggaris.

- c) Langkah ketiga setelah proses sketching jadi adalah meninta hasil sketsa atau inking. Inking dilakukan dengan tinta, pena, atau spidol pada gambar sketsa.
- d) Langkah keempat dalam pembuatan komik yaitu pewarnaan pada komik. Pewarnaan dalam komik dapat dilakukan secara manual menggunakan cat air atau cat poster. Pewarnaan juga dapat dilakukan dengan cara nonmanual menggunakan software dalam komputer misalnya Adobe Photoshop.
- e) Langkah kelima adalah pemberian teks (lettering). Pemberian teks pada komik biasanya menggunakan balon kata. Pemberian teks dapat dilakukan secara manual maupun non manual. Pemberian teks harus memperhatikan posisi gambar agar keberadaannya tidak mengganggu gambar.

7. Konsep Adat dan Adab

Secara etimologis, dalam hal ini adat berasal dari bahasa Arab yang berarti “kebiasaan”, sehingga kebiasaan etimologis dapat diartikan sebagai tindakan berulang, yang kemudian menjadi kebiasaan tetap dan dipengaruhi oleh Rasa hormat orang, jadi kebiasaan menjadi kebiasaan. Adat adalah sejenis kebiasaan, kebiasaan tersebut dikembangkan dari masyarakat atau daerah, masyarakat atau daerah tersebut dianggap sudah patuh, dan didukung oleh ketekunan dan kepatuhan masyarakat. Adat adalah gagasan

kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai budaya, norma, kebiasaan, kelembagaan, dan hukum adat yang lazim dilakukan di suatu kelompok. Apabila adat ini tidak dilaksanakan akan terjadi kehancuran yang menimbulkan sanksi tak tertulis oleh masyarakat setempat terhadap pelaku yang dianggap menyimpang.

1. Adab kepada ibu bapak

Adat istiadat yang tidak kekal karena panas, adat yang tidak membusuk karena hujan, dipindahkan dan tidak layu, terbawa arus air. Dengan kata lain, semua hukum yang ada di dunia ini memiliki sifat yang tidak berubah, misalnya hutan gundul adalah akar banjir, kejahatan akan dihukum, kebaikan akan membawa kebahagiaan, dan sebagainya. Adapun etika sopan santun yang dapat dijadikan panduan adalah budaya atau adat sopan santun yang terdapat dalam *Kitab Adat Sopan Santoen Orang Minangkabau* karangan B. Dt. Seri Maharadja terbitan tahun 1922. Dimana dalam buku tersebut membahas mengenai 24 etika. Dalam 24 etika yang ada salah satu yang wajib dipedomani yaitu adalah adat etika kepada Ayah dan Ibu. Pada kitab tambo adat etika kepada ayah dan ibu menjadi adat yang penting dibahas karena peran orang tua sangat penting dalam pembentukan karakter seseorang terutama dalam mengenalkan pendidikan agama sejak dini. Adapun adat-adat kepada ayah dan ibu akan dapat diajarkan kepada anak adalah :

1) Mendengarkan serta menuruti kata keduanya

Sudah kewajiban bagi orang tua kepada anaknya mengajarkan hal-hal yang baik, seperti mengingatkan shalat, membangunkan waktu paagi, mengajarkaan hal baik ddan buruk, semua agar pembentukan karakter dan sikap seorang anak dapat menjadi contoh dalam menjaga kehamonisan bekeluarga

2) Berdiri menyambut kedatangannya

Seringkali kebutuhan anak menjadi kebutuhan orang tua juga, seperti menyediakan makaan, menyiapkan pkaian hingga menjemput anak kesekolah, keseharian ini menjadikan anak bekwajiban menghargai orang tuanya degan cara menyambut dengan senyum kedatangan orrang tua, apakah itu dari ia bekerja, berkunjung, dan menjemput sepulang pendidikan

3) Tidak boleh melintas didepanya

Saat orang duduk dan berkumpul sebuah etika buruk jika seorang anak melintas dengan santai di depannya, tanpa menyahut dan peduli, ini adalah bentuk anak tidak menghargai oang tuanya, untuk baiknya anak melintas dngan membungkuk dan permisi pada orang tua untuk melintassinya

4) Selalu meminta doa darinya dan mohon maaf padanya

Sebagai seorang anak doa org tua salah satu yang sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan. Karna ridho nya orang tua

adalah ridhonya allah tanpa izin dari orang tua seorang anak tidak berhak untuk menentang dan diharuskan kepada seorang anak untuk tidak melukai hatinya dan meminta maaf padanya jika memiliki salah.

5) Menyaahuti panggilanya dengan yang baik

Saat orang tua memanggil seorang anak hendaklah langsung meiyakan/menyaut panggilanya sesegera mungkin, karna akan menjadi dosa besar jika anak tidak mengacuhkan panggilan orang tua yang sekiranya dapat melukai hatinya

6) Tidaak meninggikan suaraa lebih daripadaanya

Dalam adab yang baik bebicara paada ibu bapak haruslah sopan tanpan meninggikan suara, menjawab ah atau cish, mengumpat dan hal buruk lainnya, bertutur kata yang baik akan membuat komunikassi antaraa orang tua daan aanaak terasa harmonis

7) Tidak boleh menyakiti haatinya

Seringkali tingkah dan kenakaalan anak menjadi perhatian lansung orang tua, ini bahkan bekemungkinan juga menyakiti haatinya, dengan anaak tidak menuruti perkataan orang tua saja itu sudah bias melukai hatinya, ini akan menjadi dosa besar bagi seorang anak

8. Adat yang Diadatkan

Semua peraturan berlaku untuk masyarakat. Istilah-istilah ini dikodifikasi oleh Datuk Nan Duo berdasarkan sifat alam benda. Kuncinya adalah mengatur kehidupan sosial dari perspektif tatanan, ekonomi dan sosial budaya.

9. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam memperoleh hasil yang baik dalam perancangan komik strip ini, diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Pada tahapan ini dilakukan penyebaran kuesioner pada target audiens. Dimana di dalam kuesioner tersebut ditanyakan seputar buku cerita anak dan tanggapan audiens tentang cita-cita. Data yang di peroleh melalui angket offline, wawancara dan studi pustaka. Kuesioner offline digunakan sebagai peninjauan kepada target audiens tentang pembahasan perancangan untuk mengetahui pendapat audiens serta tertuju langsung kepada target audiens yang dimaksud agar perancangan ini dapat terfokus pada permasalahan yang akan diselesaikan. Data yang telah diperoleh melalui wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber yang mendukung informasi penelitian perancangan komik strip Adab terhadap ibu/bapak. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang spesifik agar dapat disusun secara sistematis.

a. Observasi

Observasi dilakukan pada dengan mengamati kejadian-kejadian yang ada melalui berbagai media sosial yang ada. Dari hasil observasi diketahui bahwa banyak terjadi kenakalan yang disebabkan oleh remaja. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidikan dalam membentuk karakter mereka dari dini, sehingga terbentuklah karakter

yang kurang etika yang menjadi kebiasaan terhadap diri mereka

Dengan mengenali peran dari anak, diharapkan bisa memperbaiki hubungan harmonis yang menyenangkan ayah ibu. Disamping itu mengapa anak harus menyenangkan ayah ibu, lalu jika anak menyenangkan hati kedua orang tuanya Allah sangat senang kepadanya, karena menyenangkan orang tua merupakan titah suci darinya, siapa saja yang melakukan titah suci darinya akan diberi keberkahan dan kesenangan olehnya, inilah pentingnya mengenali peran anak terhadap orang tua

b. Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan teknik *in-depth Interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan dirancang. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan umum secara langsung kemudian dicatat untuk dijadikan arsip oleh perancang. Dalam kegiatan wawancara ini penulis mewawancarai seorang narasumber untuk mendapatkan informasi yang lebih komplit



Gambar 17
Wawancara dengan ibu Nurmayeti, S.Pd
(Sumber : Rahmat Abdul Gani, 2022)

Wawancara dilakukan dengan kepala SD di SD 01 Gumala Padang panjang yaitu ibu Nurmayeti S.Pd. Pada wawancara ini pewawancara menayai narasumber terkait pandangan beliau mengenai kenakalan remaja serta kaitannya dengan etika yang ada dan bagaimana hubungannya dengan Pendidikan etika sejak dini. Dari wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa pendidikan etika sejak dini sangat penting terlebih dilingkungan usia sekolah dasar, hal ini dikarenakan etika yang diajarkan sejak dini akan menjadi karakter mereka saat anak-anak ini tumbuh menjadi dewasa.



Gambar 18

Wawancara dengan ibu Nurmayeti, S.Pd
(Sumber : Rahmat Abdul Gani, 2022)



Gambar 19

Siswa sekolah dasar guguk malintang
Menggambar karakter komik
(Sumber : Rahmat Abdul Gani, 2022)



Gambar 20
Siswa sekolah dasar guguk malintang
Menggambar karakter komik
(Sumber : Rahmat Abdul Gani, 2022)

Melakukan pendekatan kepada anak guna menganalisa karakter pada anak, Dengan mengenali peran diri sebagai anak, diharapkan bisa memperbaiki hubungan harmonis yang menyenangkan ayah ibu. Berarti itu cemin dirinya berkualitas, kualitas dirinya ditunjukkan dengan kesenangan kepada ayah dan ibunya, sedapat yang bias dilakukan. Dengan demikian berlumurlah keberuntungan, keberkahan dan kemuliaan pada dirinya, baik dimata Allah, malaikat dan dimata manusia.

c. Studi Pustaka

Penelitian juga ditambahkan dengan beberapa data penting seperti buka adat, al-Qur'an, artikel, dll yang mampu memberikan informasi lebih jelas. Studi Pustaka, jurnal, dan lainnya merupakan

data yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami masalah yang diteliti untuk menyempurnakan media informasi dengan mengumpulkan data dari jurnal, al-Qur'an, hadist dan artikel.

d. Analisis Data

1. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan merupakan tujuan pencapaian media terhadap target audiens sebelum menentukan tujuan kreatif, strategi kreatif dan program kreatif terlebih dahulu ditentukan karakteristik target audiens secara geografis, demografis dan psikografis. Berikut Penjabaran sasaran dalam beberapa aspek:

- a. Geografis : Sumatera Barat
- b. Demografis : Anak Usia 8-12 Tahun
- c. Psikografis : Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak agar mereka bisa mendapat pengetahuan dan edukasi dengan cara yang lebih menarik

Tentang generasi z yaitu penerus generasi milenial, generasi z adalah orang-orang yang lahir pada tahun 1995-2010 dan jumlah generasi z sampai saat ini 68 juta jiwa, ini 2x lipat dari jumlah generasi milenial, kalau generasi milenial hadir saat peralihan analog ke digital generasi z ini berbeda, mereka lahir di tengah perkembangan teknologi yang sudah maju, dan tumbuh

dengan serta menikmati teknologi tersebut. Generasi z ini juga cenderung lebih cakap dan awas terhadap sisi negatife teknologi, menurut pakar perkembangan generasi, jean m twenge 2015 generasi z ini tidak bisa disamakan dengan generasi melenial karena memiliki karakteristik yang berbeda.

2. Metode Analisa 5W + 1H

Metode analisis data yang digunakan dalam pemecahan masalah adalah dengan menggunakan metode analisis 5W + 1H (*what, when, where, why, how*). Metode 5W + 1H dipilih untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam objek perancangan. Bagaimana perancangan ini nantinya akan menjawab permasalahan tersebut.

a. *What*, media edukasi seperti apa yang akan dibuat ?

Media edukasi yang akan dibuat adalah media edukasi dalam bentuk komik digital yang dapat mengajarkan anak-anak untuk memahami etika dengan cara yang lebih menarik.

b. *When*, media edukasi ini akan dipublikasikan ?

Media edukasi ini akan segera di publikasikan setelah selesainya perancangan dalam bentuk komik digital

c. *Where*, dimana media edukasi ini akan dihadirkan ?

Media ini akan dihadirkan di tingkat sekolah dasar yang ada di wilayah Sumatera Barat.

d. *Why*, kenapa perlu adanya perancangan media edukasi ini ?

Untuk lebih memperkenalkan *Adat sopan santun* yang berlaku dimasyarakat yang mana keberadaanya telah dilupakan, serta dapat mengajarkan anak memiliki etika yang baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga etika ini menjadi karakter yang baik bagi anak kedepannya.

- e. **Who**, kepada siapa perancangan media ini ditujukan ?

Media edukasi dalam bentuk komik ini utamanya ditujukan untuk anak-anak umur 6-12 tahun.

- f. **How**, bagaimana kedepannya media edukasi dapat tersampaikan ke Audiens ?

Media edukasi dalam bentuk komik akan disebar di platform onling dan Sekolah-sekolah Dasar yang ada di sekiran wilayah Sumatera Barat. agar anak-anak bisa lebih mudah mendapatkannya.

2. Perancangan

Dalam tahapan perancangan ini dilakukan strategi perancangan, yaitu strategi verbal dan strategi visual.

- a. Konsep Verbal

Konsep verbal dari perancangan media edukasi tentang etika untuk anak ini menggunakan teknik storytelling *Start False*, yang mana berawal dari adanya kesalahan yang telah dilakukan atau dialaminya kemudian muncul sebuah solusi sehingga kesalahan tersebut tidak terulang kembali. Media edukasi etika kepada anak ini diceritakan dengan alur cerita yang baru agar lebih menarik saat

dibaca. Pesan atau edukasi yang ada pada komik akan disampaikan dengan bahasa Indonesia yang baik sehingga mudah dipahami dan simpel dari alur cerita dan percakapan yang ada pada media edukasi ini,

b. Konsep Visual

Konsep visual yang ada pada media edukasi etika untuk anak ini adalah berupa komik digital untuk mendukung konsep verbal, dimana dapat membuat *media edukasi untuk anak* ini lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh setiap kalangan. Jenis ilustrasi yang digunakan pada komik ini adalah jenis ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan target audisens yaitu anak-anak. Dikarnakan anak-anak butuh penyusaian yang bertahap. .

Perancangan sketsa-sketsa desain karakter yang dibuat dengan tema keluarga serta penggunaan warna sangat di perhatikan dalam perancangan ini, agar menghasilkan komik yang menarik dan diminati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Warna yang digunakan juga merupakan warna full color dengan kesan norak agar sesuai dengan alur cerita yang akan dibuat.

3. Perwujudan

Komik digital dipilih sebagai wadah informasi yang tepat dikarenakan komik digital yang mudah diakses. Komik dipilih karena penyajiannya yang sederhana, penyampaian yang ringkas namun memiliki makna yang dalam yang bisa dilihat dari ekspresi yang disajikan, serta perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya. Komik yang pada saat ini sudah mulai menjamur di kalangan anak muda di seluruh wilayah Indonesia menjadi target utamanya sebagaimana yang diketahui pada saat ini terdapat dua juta lebih pengguna web komik online di Indonesia yang rata-rata penggunanya adalah anak muda. Dengan berbagai cerita yang disajikan mendapat minat tersendiri di kalangan anak muda di Indonesia.

G . Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya dalam tugas akhir ini ialah komik yang akan dibuat dengan menggunakan teknik digital dengan *genre slice of life*. (Penggalan kehidupan yang menggambarkan kehidupan sehari-hari). Komik akan di *publish* melalui *platform Webtoon*, serta akan dibuat berupa media sosial dalam rangka promosi melalui *Instagram* dan *Facebook* agar lebih mudah menjangkau target audien. Media sosial ini juga diperlukan sebagai media promosi tambahan yang akan dibuat yakni media animasi

singkat sebagai promosi tambahan untuk menarik target audien. Diharapkan hal ini dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan dari komik yang disajikan, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.

