

# ANALISA PENGGUNAAN KOMIK DAN ILUSTRASI TENTANG PENGENALAN BAKTERI DAN MENJAGA KESEHATAN PADA ANAK

R.Satriyo Bayuaji

*rsatriyobayuaji@gmail.com*

Universitas Katolik Soegijapranata Semarang  
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50234

## Abstrak

Banyak orang tua dan wali murid sering memberikan label 'malas' kepada anak tanpa menyadari bahwa anak mungkin hanya mengalami kurang motivasi atau perilaku di luar rata-rata, disebabkan oleh faktor seperti pelajaran yang kurang relevan, batasan yang memberatkan, dan tuntutan yang terlalu tinggi. Anak cenderung mencari pelarian, terutama melalui internet, dengan membaca komik online dan menonton kartun menjadi pilihan populer. Meskipun ada upaya guru menggunakan metode alternatif, sebagian besar masih mengadopsi metode hafalan, menyebabkan kurangnya latihan berpikir selama masa sekolah. Pemahaman keliru tentang tujuan pendidikan juga turut menyumbang rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Studi ini menyoroti efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, mendukung kurikulum merdeka, dan mengubah persepsi terhadap metode pembelajaran. Upaya perubahan metode pembelajaran memerlukan partisipasi dari studio komik, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, guru/wali murid, dan orang tua murid. Tujuannya adalah mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan minat baca siswa, dan mendukung visi Indonesia emas 2045, diharapkan dapat mencapai ketertinggalan dan menjadi negara maju sejajar dengan negara-negara maju lainnya. Penelitian ini secara keseluruhan menekankan peran positif komik sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman konsep siswa di berbagai tingkatan pendidikan.

**Kata Kunci:** bakteri, kesehatan, komik, pendidikan.

## Abstract

*Many parents and guardians often label their children as 'lazy' without realizing that they may simply be experiencing a lack of motivation or deviant behavior, caused by factors such as irrelevant lessons, burdensome restrictions, and excessively high demands. Children tend to seek escape, especially through the internet, with reading online comics and watching cartoons becoming popular choices. Despite teachers' efforts to employ alternative methods, most still adopt rote memorization, resulting in a lack of thinking*

*practice during the school year. Misunderstandings about the purpose of education also contribute to the low quality of education in Indonesia. This study highlights the effectiveness of using comics as a learning medium to increase student interest in learning, support the independent curriculum, and change perceptions about learning methods. Efforts to change learning methods require the participation of comic studios, the Ministry of Education and Culture, teachers/guardians, and parents. The goal is to address educational issues, increase student interest in reading, and support the vision of a golden Indonesia 2045, which is expected to overcome the challenges of underdevelopment and become a developed nation on a par with other developed nations. This research overall emphasizes the positive role of comics as a learning tool to enhance student motivation, creativity, and conceptual understanding at various levels of education.*

**Keywords:** *bacteria, health, comics, education*

## PENDAHULUAN

Kondisi kesehatan anak usia 0-12 tahun di Indonesia, khususnya terkait tingginya prevalensi kasus diare. Infeksi bakteri menjadi penyebab utama, dan kurangnya pengetahuan anak tentang kebersihan menjadi faktor kontributor. Upaya pembelajaran melalui komik diusulkan sebagai metode efektif, dengan fokus pada elemen visual seperti gaya desain, panel, desain karakter, artstyle, gaya bahasa, balon kata, alur cerita, tipografi, dan teori warna. Rumusan masalah mengidentifikasi kurangnya perhatian pada aspek desain dan ilustrasi dalam komik pembelajaran di Indonesia, khususnya pada topik hidup bersama bakteri. Tujuan penelitian adalah mengevaluasi penerapan 8 poin elemen komik pada pembuatan komik edukasi tentang hidup bersama bakteri. Manfaat penelitian mencakup kontribusi ilmiah terkait elemen komik yang sesuai dan dapat menjadi dasar evaluasi untuk pembuatan komik pendidikan di Indonesia. Hipotesis menyatakan bahwa penerapan elemen visual yang tepat dalam 8 poin komik dapat efektif menyampaikan pesan kepada anak.

## Kajian teori

Penerapan elemen visual yang tepat melalui 8 poin elemen komik (gaya

panel, desain karakter, artstyle, gaya bahasa, balon kata, alur cerita, tipografi dan teori warna) pada komik dengan tema Hidup Bersama Bakteri dapat menyampaikan pesan kepada anak secara efektif. 8 poin tersebut antara lain:

### Gaya panel

Dilansir dari Frontiers pada tanggal 18 April 2013, Tata letak halaman buku komik berpengaruh besar terhadap arah bacaan. Biasanya komikus pada umumnya menerapkan "jalur Z" sebagai urutan baca. Hal ini mengungkapkan adanya sistem batasan hierarkis yang memandu pembaca melalui tata letak halaman komik.



Gambar 1. Gaya panel

## Desain karakter

Teori bentuk dalam kartun memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan memberikan kesan tertentu. Berikut adalah beberapa karakter yang dapat disampaikan melalui pilihan bentuk:



Gambar 2. Desain karakter

Bentuk bulat memberikan kesan lemah lembut, ramah, dan penyayang. Digunakan untuk karakter seperti kurcaci, korban bully, anak kecil (baby face), keluarga harmonis, dan binatang peliharaan anak kecil.

Bentuk kotak memberikan kesan tangguh, pemberani, kaku, dan percaya diri. Cocok untuk karakter tukang bully, polisi, tentara, satpam/bodyguard, dan atlet yang terkait dengan ketahanan tubuh seperti angkat besi dan tinju.

Bentuk segitiga memberikan kesan mengancam, licik, ganas, dinamis, cepat, dan cekatan. Digunakan untuk karakter supervillain, monster mirip hewan reptil atau ikan, ninja, assassin, penari balet atau pole dancer, atlet lomba lari, dan karate.

## Artstyle

Art style, atau gaya seni, merujuk pada cara seorang ilustrator menggambarkan dan mengekspresikan kepribadiannya. Gaya seni ini menciptakan keunikan pada karya seorang ilustrator, sehingga mudah dikenali oleh para penggemarnya. Art style ditentukan oleh penggunaan

bentuk, warna, komposisi, serta media dan teknik pembuatan yang digunakan oleh seniman. Sebuah art style mencakup kebiasaan menggambar secara spesifik pada bagian tertentu, yang jika diulang akan menghasilkan kesamaan. Sebagai contoh, penggambaran mata yang dilakukan berulang kali dapat membentuk ciri khas yang membedakannya dari gambar orang lain.

(Syarifuddin, 2022) menjelaskan bahwa art style atau gaya visual adalah gaya menggambar seorang seniman yang membuat karyanya menjadi unik, dari cara menarik garis hingga proses finishing. Gaya visual ini umumnya unik dan khas, seperti halnya gaya Vincent Van Gogh dan Pablo Picasso. Gaya visual ini mencerminkan pandangan seniman terhadap dunia sekitarnya dan pengetahuan dasar mengenai seni menggambar.

## Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan cara unik penulis untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan melalui penggunaan bahasa. Dalam konteks komik, bahasa yang digunakan cenderung santai dan sehari-hari, memudahkan pemahaman pembaca. Kata-kata asing dan bahasa figuratif, seperti majas dan peribahasa, digunakan untuk mengekspresikan ide, sementara jenis diksi dapat mencerminkan personalitas karakter komik. Sebagai contoh, dalam komik "Hidup Bersama Bakteri," pemilihan kata 'kamu' digunakan karena ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun dengan cerita yang ringan. Penggunaan 'Lu' ditujukan untuk remaja, sedangkan 'Anda' lebih sesuai untuk situasi formal yang ditujukan untuk orang dewasa.

## Balon Kata

Dalam komik, gaya bahasa karakter memengaruhi bentuk balon kata, yang penting dalam mengekspresikan suasana percakapan.

Bentuk balon kata disesuaikan dengan gaya bahasa karakter, misalnya, balon kata bulat untuk percakapan biasa dan garis putus-putus serta lingkaran untuk berpikir. Ketika karakter berteriak, balon kata berbentuk ledakan dengan ekor lancip. Bahkan, suara dari barang elektronik seperti televisi dapat ditampilkan dengan balon kata rectangular dan ornamen lancip. Ini menunjukkan bahwa bentuk balon kata tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga elemen visual yang memperkuat ekspresi karakter dalam komik.

### Alur Cerita

Alur cerita dalam komik merupakan jalinan peristiwa yang memengaruhi peristiwa selanjutnya. Meskipun komik tidak selalu memiliki alur cerita yang panjang, proses membuatnya tetap memerlukan perencanaan. Berdasarkan *Create a Comic: How to Plan and Lay Out Your Comic* karya Sara Berntsson tahun 2015, langkah-langkah membuat alur cerita dalam komik melibatkan penggunaan storyboard. Storyboard adalah alat untuk merencanakan narasi dan visualisasi pada satu kertas. Cara membuat storyboard meliputi rencana rangkaian cerita dengan menentukan karakter dan ide cerita secara kasar, sketsa ide karakter dan organisasi cerita dengan membuat daftar kejadian atau gagasan, mengatur kejadian-kejadian dengan mempertimbangkan kecepatan cerita, menulis naskah sesederhana mungkin dengan daftar tindakan, mencakup setting, aksi, dan dialog, menggambarkan tindakan dengan figur tongkat sederhana untuk memvisualisasikan tindakan dan fokus pada pemahaman cerita, mengevaluasi dan koreksi storyboard, memastikan bahwa skrip berfungsi secara visual. Sesuaikan gambar dan tulisan jika diperlukan, dan diakhiri dengan membuat storyboard kecil sebagai

panduan visual, dengan ukuran yang dapat disesuaikan.

Langkah-langkah tersebut akan membantu penulis membuat papan cerita yang membantu mengorganisasi ide, memberikan konsep cerita, dan menyusun visual secara koheren sebelum memulai proses menggambar komik.

### Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang huruf dengan tujuan membuat tampilan teks menjadi menarik, estetis, dan efektif dalam menyampaikan pesan. Pada pembuatan komik, tipografi umumnya mengutamakan penggunaan huruf yang mudah dibaca, dengan bentuk yang tidak terlalu kaku seperti font-serif dan sans-serif. Font yang sering digunakan memiliki sederhana dan dekoratif. Contoh tipografi yang cocok untuk komik termasuk Digital Strip, Crimefighter, dan Anime Ace 2.

### Warna

Warna dalam komik memiliki peran penting dalam membentuk suasana dan karakter. Penggunaan warna dapat membantu dalam memberikan kepribadian dan identitas unik pada karakter, serta menyampaikan berbagai emosi dan makna adegan dalam komik. Ada tiga kelompok warna utama, yaitu warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (hasil campuran warna primer), dan warna tersier (campuran warna sekunder dengan primer). Warna juga memiliki dimensi seperti Hue, Value, Intensity, dan Temperature.

Pengelompokan warna juga dapat memberikan gambaran umum tentang karakter seseorang. Misalnya, hitam melambangkan sifat gulita dan kegelapan, putih melambangkan cahaya dan kesucian, abu-abu bersifat netral, merah bersifat menakutkan dan aktif, kuning mengesankan

kebahagiaan, biru menimbulkan kesan dalam, hijau menciptakan keseimbangan dan ketenangan, pink identik dengan kecantikan wanita, orange penuh kehangatan, coklat mengesankan hangat dan alam, dan ungu identik dengan kesetiaan dan kepuasan. Pemilihan warna dalam komik dapat secara signifikan memengaruhi interpretasi dan respon pembaca terhadap cerita.

## METODE

Penulis memilih komik 'Hidup Bersama Bakteri' sebagai bahan penelitian karena dapat menjelaskan Pendidikan dengan cara humor. Komik tersebut merupakan komik masa kecil penulis. Selain itu, komik tersebut juga menjawab permasalahan yang dibawa oleh penulis terkait Pendidikan dan Kesehatan. Metode yang digunakan dalam meneliti Komik 'Hidup Bersama Bakteri' adalah kualitatif, Dimana penulis menganalisa elemen-elemen pada komik seperti gaya Bahasa, bentuk balon kata, gaya panel, dan sebagainya.

## PEMBAHASAN HASIL

Dari membaca komik yang diteliti, kajian teori, dan metode yang diterapkan oleh penulis menanggapi ciri khas dari komik tersebut sehingga komik tersebut memiliki keunikan tersendiri diantara komik-komik lain. Diantaranya adalah :

- *Balon kata & Tipografi*



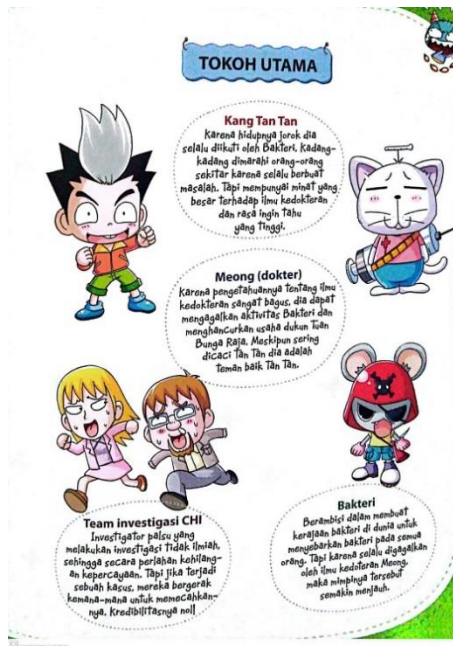
Gambar 29. Balon kata dan tipografi : Dok. Pribadi

Balon kata yang digunakan ada tiga jenis, yaitu balon kata dengan visual

normal (bulat), balon kata dengan visual yang tampak tajam, dan balon kata dengan visual bergelombang. Kemudian jenis tipografi yang digunakan adalah sans serif dan dekoratif dengan nama font *Feast of flesh* (Untuk judul), *CAC Norm Heavy* (ketika karakter berbicara atau penjelasan), dan *Anime Ace* (ketika karakter berteriak).

- *Desain karakter*

Dalam komik tersebut, kebanyakan bentuk yang digunakan pada karakter adalah bentuk bulat agar visual mudah diterima pada target audience. Tetapi bentuk pada karakter juga dikombinasikan dengan bentuk lain seperti segitiga pada Kang TanTan yang mempunyai sifat Ambisius, dan kotak pada Investigator pria yang mempunyai sifat percaya diri.



Gambar 30. Desain karakter. : Dok. Pribadi

• **Efek visual**

Efek visual pada komik meliputi garis, ornament, dan ekspresi wajah karakter yang dibuat lebay agar memberikan kesan komedi dan ekspresi karakter lebih mudah tersampaikan.



Gambar 30. Efek Visual. : Dok. Pribadi

• **Warna**  
 Warna yang digunakan pada komik dominan cerah karena ditujukan untuk anak-anak dan mendukung kesan komedi pada cerita.

• **Alur cerita dan Pesan**  
 Sebagian besar cerita pada komik tersebut diawali dengan konflik yang disebabkan oleh karakter Tan Tan, Bakteri, Tim Investigasi CHI, dan karakter NPC. Konflik pada cerita biasanya diselesaikan oleh Meong, dan terkadang Tan Tan itu sendiri, dan diakhiri dengan ending yang tidak terduga dan lucu. Pesan yang disampaikan tiap cerita dalam komik berada di akhir cerita. Setelah panel menunjukkan akhir cerita, terdapat kotak di pojok kanan bawah berisi penjelasan mengenai pengetahuan yang berada di dalam cerita.



Gambar 31. Pesan. : Dok. Pribadi

• **Gaya Bahasa**  
 Bahasa yang digunakan mirip dengan Bahasa sehari-hari anak SD pada umumnya, tetapi karena komik tersebut merupakan komik terjemahan, ketika membaca dialog dari komik terasa seperti menonton kartun

yang dialihkan bahasanya (gambarannya ketika penonton menonton film Doraemon).

- *Gaya Panel*  
Gaya panel menggunakan “jalur Z” seperti komik pada umumnya, sehingga pembaca dapat mengikuti cerita dari komik.
- *Artstyle*  
Komik tersebut berasal dari Korea Selatan. Komik Korea Selatan sering kali meniru desain karakter dari komik Jepang, demikian juga dengan produk Tiongkok seperti Genshin Impact yang memiliki visual mirip dengan desain karakter Jepang. Meskipun menghasilkan cerita yang ringan namun berisi pengetahuan, komik tersebut cenderung tidak memperhatikan Bahasa bentuk pada tubuh karakter, dan gaya visualnya khas dengan gaya komikus itu sendiri.

## KESIMPULAN

Penerapan 8 poin elemen visual pada komik ini sudah tepat karena walaupun tidak terlalu serius dalam menerapkan cartoon shape language, komik tersebut sudah berhasil menyampaikan pesan ke pembaca atau target audience yaitu anak.

Konik ‘Hidup Bersama Bakteri’ memiliki alur cerita yang ringan dan dapat dimuat dalam 2-4 halaman, setiap akhir cerita terdapat punchline dan kotak berisi penjelasan, terdapat garis yang mendukung ekspresi dan gerak-gerik karakter, ekspresi wajah yang dlebih-lebihkan serta onomatopoeia yang memberikan kesan komedi pada cerita. Penerapan balon kata yang sudah tepat sesuai dengan gaya bicara karakter. Warna pada karakter dapat mewakili sifat karakter berdasarkan psikologi warna.

## DAFTAR PUSAKA

- Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Amalin, N, N.H. Sianturi, R. M. Sihombing. 2023. Kajian Hubungan Ilustrasi, Teks, dan Sistem Grafis pada Serial Buku Anak “Bermain Bersama Nontan” Terbitan Berbahasa Indonesia. [https://www.academia.edu/22973442/Kajian\\_Hubungan\\_Ilustrasi\\_Teks\\_dan\\_Sistem\\_Grafis\\_pada\\_Serial\\_Buku\\_Anak\\_Bermain](https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubungan_Ilustrasi_Teks_dan_Sistem_Grafis_pada_Serial_Buku_Anak_Bermain)
- Anonim. 2020. 6 Masalah Pendidikan Di Indonesia dan Analisisnya <https://deepublishstore.com/blog/masalah-pendidikan-di-indonesia/>
- Anonim. 2023. Alternatif Metode Pembelajaran. <https://www.matrapendidikan.com/2014/07/alternatif-metode-pembelajaran.html>
- Berntson, S. 2015. How To Plan and Lay Out Your Comic. <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179>
- Buntaran, L.C.K. (2020). Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik Gono Gini mengenai Protokol Kesehatan. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. Vol. 3 No.1. Agustus 2020.
- Cohn, N. 2013. Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. Front. Psychol., Sec. Cognitive Science Volume 4

- <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00186>.
- [https://e-renggar.kemkes.go.id/file\\_performance/1-465827-01-3tahunan-447.pdf](https://e-renggar.kemkes.go.id/file_performance/1-465827-01-3tahunan-447.pdf).
- <https://im4j1ner.com/sinopsis-anime-beastars/>
- <https://japanesestation.com/lifestyle/why-japan-why/ellen-baker-karakter-buku-pelajaran-bahasa-inggris-yang-populer-di-internet>
- <https://kesehatan.jogjakota.go.id/berita/id/502/validasi-kasus-diare-balita-kota-yogyakarta-/>);
- <https://knowyourmeme.com/memes/ellen-baker-new-horizon>
- [https://myanimelist.net/anime/2950/Doubutsu\\_no\\_Mori](https://myanimelist.net/anime/2950/Doubutsu_no_Mori)
- <https://news.republika.co.id/berita/rzybbv423/kemarau-penyakit-diare-di-sukabumi-capai-ribuan-kasus; Dinkes Kota Surabaya 1.879 kasus pada anak>
- <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Anime/AnimalCrossingTheMovie>
- [https://www.academia.edu/22973442/Kajian\\_Hubungan\\_Ilustrasi\\_Teks\\_dan\\_Sistem\\_Grafis\\_pada\\_Serial\\_Buku\\_Anak\\_Bermain](https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubungan_Ilustrasi_Teks_dan_Sistem_Grafis_pada_Serial_Buku_Anak_Bermain)
- <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-6715774/6-penyebab-anak-malas-belajar-dan-cara-atasi-menurut-psikolog>
- <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6562307/selama-januari-2023-1-879-anak-di-surabaya-terserang-diare-pencernaan..>
- <https://www.infokuy.net/2020/03/sinopsis-bna-brand-new-animal.html>
- <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/49622/ellen-baker-fenomena-baru-media-sosial-jepang>
- <https://www.vox.com/2016/4/12/11394976/ellen-baker-english-teacher-japanese-fandom>
- [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)
- Kusrianto, A. 2010. Pengantar Tipografi. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- Pawitri, A. 2023. 9 Penyebab Anak Malas Belajar dan Cara Ampuh Mengatasinya. <https://www.sehatq.com/artikel/anak-malas-belajar-telusuri-akar-permasalahannya>
- Pinasti, R.D, A.Y.A Fianato, W. Hidayat. 2015. PENCIPTAAN BUKU KOMIK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA REMAJA . Art Nouveau. Vol.4, No.1.
- Putri, J.K. (2022). Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi. 15 Maret 2022 - 16:10 WIB. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sebagai-media-pembelajaran-puisi>
- Said, A.A. 2006. Dasar Desain Dwimatra.. Penerbit UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. 2006
- Shirey, T. 2023. Font Collection: 10 Excellent Free Comic Book Fonts. <https://www.webfx.com/blog/web->

design/font-collection-10-  
excellent-free-comic-book-fonts/

Teori Warna – Warna Desain Grafis  
<https://www.handayaninews.id/2023/03/teori-warna-dasar-desain-grafis.html>

Waluyanto, H, D. 2005. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 7. No. 1:45-55.