

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

Media pengajaran sangat diperlukan bagi seorang guru agar kegiatan belajar-mengajar tidak membosankan. Dalam kegiatan belajar-mengajar pada umumnya guru hanya menggunakan buku saja padahal alternatif media pengajaran sangatlah banyak. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Arsyad, 2011: 3)

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sadiman, 2009: 6). Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*association of Education and Communication Teknologi/ AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Sadiman, 2009: 6). Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam buku

y

ang sama mengatakan: Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Sumiati, 2007: 160).

### **2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar- mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011: 15). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

*Fungsi Atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

*Fungsi Afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

*Fungsi Kognitif* media visual bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami atau mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

*Fungsi Kompensatoris* membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Arsyad, 2011: 16).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun, akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan. Dalam buku Sumiati (2007: 163-165) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), seperti menjelaskan rangka tubuh manusia pada mata pelajaran IPA.
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempatnya belajar.

3. Memberikan materi secara berulang-ulang. Misalnya belajar melalui rekaman kaset, tape recorder, atau televisi.
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat atau persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek.
5. Menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
6. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau secara klasikal.
7. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
8. Mempermudah atau mempercepat guru menyajikan pembelajaran dalam proses belajar sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya.
9. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

A. Mengatasi keterbatasan ruang

1. Mempelajari materi pembelajaran berupa objek yang terlalu besar.
2. Mempelajari materi pembelajaran atau objek yang terlalu jauh tempatnya.
3. Mempelajari materi pembelajaran atau objek yang berbahaya.

B. Mengatasi keterbatasan waktu

1. Mempelajari materi pembelajaran yang pernah terjadi pada beberapa tahun yang lalu.
2. Mempelajari materi pembelajaran atau objek yang sudah punah.

### C. Mengatasi keterbatasan indera

1. Mempelajari materi pembelajaran atau objek yang terlalu kecil atau terlalu besar.
2. Mempelajari materi pembelajaran atau objek yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat.

Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar-mengajar secara umum dalam buku Sadiman (2009: 17-18) sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya
  - a. objek yang terlalu besar
  - b. objek yang terlalu kecil
  - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat
  - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu
  - e. objek yang terlalu kompleks
  - f. konsep yang terlalu luas.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk
  - a. menimbulkan gairah belajar
  - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
  - c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam
- a. memberikan perangsang yang sama,
  - b. mempersamakan pengalaman,
  - c. menimbulkan persepsi yang sama

### **2.1.2 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2011: 29).

Menurut Sumiati (2007: 160) media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, antara lain:

- a. Berdasarkan kemampuan indera, jenis media pembelajaran terdiri atas
  - 1) media audio, yaitu media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran.
  - 2) media visual. yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera mata atau penglihatan.

- 3) media audio-visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan.
- b. Berdasarkan daya atau kemampuan liputannya, jenis media pembelajaran, terdiri atas
- 1) media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya luas, yaitu dapat menjangkau tempat yang luas dengan jumlah orang atau siswa yang banyak. Contohnya: televisi, radio.
  - 2) media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya terbatas, yaitu hanya dapat menjangkau tempat atau ruang tertentu dan terbatas dengan jumlah orang atau siswa yang tidak banyak. Contohnya: papn tulis, slide.
- c. Berdasarkan pengguna atau pemakai yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran terdiri atas
- 1) media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang.
  - 2) media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan. Contohnya: belajar melalui modul.
- d. Berdasarkan kerumitan dan biaya, jenis media pembelajaran terdiri atas
- 1) big media, yaitu media pembelajaran yang rumit (kompleks) dan biayanya mahal, serta penggunaannya relative susah membutuhkan tenaga yang terlatih. Contohnya: Film, video, komputer.

- 2) little media, yaitu media pembelajaran yang sederhana atau tidak rumit dan biayanya tidak mahal relative murah, serta penggunaannya relative mudah tidak perlu tenaga terlatih. Contoh: papan tulis, gambar.
- e. Berdasarkan pembuatan dan pemanfaatannya, jenis media pembelajaran, terdiri atas
- 1) *media by design* yaitu media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan, dan dibuat sendiri oleh guru lalu digunakan untuk proses pembelajaran.
  - 2) *media by utilization* atau media pembelajaran yang dimanfaatkannya, yaitu media pembelajaran yang dibuat oleh orang lain atau suatu lembaga/institusi, sedangkan guru hanya tinggal menggunakan atau memanfaatkannya.
- f. Berdasarkan demensinya, jenis media pembelajaran, terdiri atas
- 1) media dua dimensi, yaitu jenis media pembelajaran yang hanya mempunyai dua ukuran yaitu panjang dan lebar.
  - 2) media tiga dimensi, yaitu media pembelajaran yang mempunyai minimal tiga ukuran yaitu panjang, lebar, dan sisi/tinggi.
- g. Berdasarkan proyeksinya, yaitu jenis media pembelajaran, terdiri atas
- 1) media proyeksi, yaitu jenis media pembelajaran yang bisa diproyeksikan atau dipancarkan dengan menggunakan alat proyektor, sehingga gambarnya akan Nampak pada layar.
  - 2) media tidak diproyeksikan, yaitu jenis media pembelajaran yang tidak bisa diproyeksikan atau dipancarkan.
- h. Klasifikasi Jenis Media Pembelajaran menurut Rudi Brets



Rudi Brets membuat klasifikasi media pembelajaran berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu suara (audio), bentuk (visual) dan gerak (motion). Atas dasar tersebut ada delapan kelompok media pembelajaran, yaitu:

- 1) media pembelajaran audio-motion-visual. Yaitu media pembelajaran yang mempunyai suara, ada gerak dan bentuk objeknya dapat dilihat. Contohnya: televisi, film bergerak.
- 2) media pembelajaran audio-still-visual, yaitu media pembelajaran yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerak. Contohnya: film strip bersuara, rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recording*).
- 3) media pembelajaran audio-semi motion, mempunyai suara dan gerak, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh, seperti *teleboard*.
- 4) media pembelajaran motion-visual, yaitu media pembelajaran yang mempunyai gambar objek bergerak, seperti film bisu.
- 5) media pembelajaran still-visual, yaitu ada objek namun tidak ada gerakan. Seperti film strip, gambar
- 6) media pembelajaran semi-motion (semi gerak), yaitu yang menggunakan garis dan tulisan, seperti tele-autograf.
- 7) media pembelajaran audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon.
- 8) media pembelajaran cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol bunyi).

Berdasarkan pendapat Rudi Brets maka dapat disimpulkan bahwa komik termasuk dalam media pembelajaran Still-Visual, yaitu ada objek namun tidak ada gerakan.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir.

#### 1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan
  - proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
  - proyeksi *overhead*
  - slides*
  - filmstrip*
- b. Visual yang tak diproyeksikan
  - Gambar, poster
  - Foto
  - Charts, grafik, diagram
  - Pameran, papan info, papan-bulu
- c. Audio
  - Rekaman piringan
  - Pita kaset, reel. Cartridge
- d. Penyajian Multimedia
  - Slide plus suara (tape)
  - Multi-image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
  - Film

Televise

Video

f. Cetak

Buku teks

Modul, teks terprogram

*Workbook*

Majalah ilmiah, berkala

Lembaran lepas (*hand-out*)

g. Permainan

Teka-teki

Simulasi

Permainan papan

h. Realia

Model

*Specimen* (contoh)

Manipulative (peta, boneka)

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a. Media berbasis telekomunikasi

Telekonferen

Kuijah jarak jauh

b. Media berbasis mikroprosesor

*Computer-assisted instruction*

Permainan komputer

Sistem tutor intelijen

Interaktif

Hypermedia

Compact (video) disc (Arsyad, 2011: 33-34).

Jika melihat dari pembagian jenis media di atas, maka komik termasuk jenis media tradisional yang berbentuk visual.

### **2.1. 3 Pemilihan Media Pembelajaran**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain, (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu – papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan baik lebih daripada dirinya sendiri- misalnya diagram pada flip chart, atau (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi (Arsyad. 2011:67)

Media adalah bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Dalam pemilihan media harus memperhatikan beberapa kriteria. Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan satu kriteria umum. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2011: 75-76).

Disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktis dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang (Sadiman, 2009: 86).

## 2.2 Selayang Pandang Komik

Sejarah keberadaan komik di Indonesia telah ada sejak lama sebelum masa kepopuleran R.A. Kosasih sebagai penulis komik wayang pada tahun 60-an. Walaupun masih agak sulit dipastikan, komik Indonesia telah ada semenjak tahun 1930, yakni sejak tercatatnya komik kartun karya Kho Wan Gie yang dimuat 2 Agustus 1930 di majalah Sin Po. Karya Kho Wan Gie – dengan nama samaran Sopoiku – dengan tokoh kartunnya yang bernama Put On dianggap oleh Bonneff sebagai tonggak penting dalam perkembangan komik selanjutnya di Indonesia. Mamannoor (Pikiran Rakyat, 24 Januari 1989) menjelaskan bahwa komik Indonesia terbit dalam bentuk buku untuk pertama kalinya pada tahun 1950 dengan menyetengahkan cerita pendekar wanita perkasa, yakni Sri Asih karya R.A. Kosasih dan buku lain karya John Lo berjudul Nina Poetri Rimba.

Perkembangan komik di Indonesia kurang menggembirakan dibandingkan dengan komik di negara-negara lain, seperti Perancis, Amerika, Jepang, Hongkong. Sejak dahulu sampai sekarang pandangan buruk terhadap komik – sebagai karya “pinggiran” (menggunakan istilah Bonneff) dan benda yang merusak mental anak-anak – masih dapat dijumpai pada masyarakat kita. Nasib kurang menggembirakan ini pun dialami oleh para pengarang komik, yakni dalam kesejahteraan hidupnya dan tidak pernah dibicarakan dalam dunia akademis sebagai sastrawan. Padahal, menurut McCloud (2001: 210) yang mengutip pendapat Rudolphe Topffer (1845) bahwa “...cerita bergambar yang diremehkan oleh para kritikus dan tidak diperhatikan oleh kaum pelajar, telah memiliki pengaruh yang besar setiap waktu, bahkan mungkin melebihi literatur tertulis,

...selain itu, cerita bergambar menarik perhatian, terutama bagi anak-anak dan masyarakat kelas bawah...”.

Komik Indonesia modern ada fase strip dan ada komik book yang membentuk industri yang berbeda. Komik strip adalah komik yang satu baris atau satu halaman memiliki karakter tetap yang taman dalam satu halaman dan biasanya dimuat di media massa. Selanjutnya komik book modern dimulai di tahun 1954, dengan terbitnya Sri Asih tokoh komik ciptaan R.A. Kosasih (Wanita Indonesia, edisi 1207: 12)

Komik di Indonesia saat ini umumnya terbatas sampai pada bentuk buku komik. Apabila kita meninjau perkembangan komik di mancanegara, seperti Hongkong, Jepang, Amerika, dan Eropa, komik sudah merambah ke segala aspek bisnis, seperti film, boneka, mainan, dan sebagainya sehingga turut mengangkat harkat dan kesejahteraan pencipta karakter komik tersebut dan memberi lahan kehidupan bagi banyak orang.

Pada akhir 1970-an sampai awal 1990 karena perkembangan media komunikasi di Indonesia, komik terkesan tenggelam dalam kesunyian, terkalah oleh hadirnya Media TV, Film, dan medium lainnya. Awal tahun 1990-an berdirilah Kajian Komik Indonesia (KKI) yang didirikan oleh Rahayu Surtiati Hidayat, Dosen Fakultas Sastra Prancis Universitas Indonesia. Dengan beberapa kali seminar dan diskusi bersama beberapa nama panelis, antara lain Rudy Badil, Ishadi S.K., penulis Moerti Bunanta, Arswendo Atmowiloto, telah mencoba melihat komik masa lalu dan harapan di masa datang.

Menurut Hikmat Darmawan dalam *Tabloit Wanita Indonesia* (2-8 Maret 2013:12) Saat ini komik belum terjadi kejayaan secara pasar, tetapi dari segi kreasi dan keragaman tema luar biasa dan ada tren baru. Banyak komikus kita (Indonesia) yang kemudian jadi seniman penggambar di luar negeri dan ada yang sudah dikenal pencinta komik di luar negeri.

### **2.2.1 Komik sebagai Karya Sastra**

Istilah sastra dalam bahasa Indonesia saat ini umumnya mengacu pada pengertian literature (Inggris) dan bahasa Barat modern yang bermakna segala sesuatu yang tertulis, pemakaian bahasa dalam bentuk tertulis (Teeuw, 1988:22). Padahal, kata sastra dalam bahasa Indonesia memiliki pengertian tersendiri yang bersifat lebih luas, tidak dibatasi pada pemakaian bahasa, seperti diungkapkan lebih lanjut oleh Teeuw (1988 : 23)

“Sebagai bahan bandingan kata sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sansekerta; akar kata sas-, dalam kata kerja turunan berarti ‘mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk atau instruksi’. Akhiran -tra biasanya menunjukkan alat atau sarana. Maka dari itu sastra dapat berarti ‘alat untuk mengajar, buku petunjuk. Buku instruksi atau pengajaran’ .,.”

Selama ini pengajaran sastra di sekolah membagi karya sastra menjadi tiga genre, yakni puisi, prosa, dan drama. Pembagian tersebut tampaknya sudah sangat mapan dalam dunia kesusastran Indonesia sehingga apabila kita disodorkan pertanyaan apakah komik termasuk karya sastra, orang akan banyak menyatakan bahwa komik bukan karya sastra. Hal tersebut memang tampak wajar, seperti yang diungkapkan oleh Bonneff (1998: 6)

“...., sastra disominasi oleh pendekatan kuno yang Eropa-sesntris. Orang cenderung menerapkan skema yang sudah ‘mapam’, mengikuti teladan penelitian R.. Winstedt, orang Inggris, mengenai kesusastran Melayu “Klasik” dan A.Teeuw, orang Belanda, tentang kesustran Indonesia



Modern. Pembagian yang murni susastra (pembagian antara klasik dan modern yang dilandasi perbedaan bahasa, karena bahasa Melayu melahirkan bahasa Indonesia) memang memudahkan penelitian, tetapi menyamarkan berbagai kenyataan sosial yang mendahului penyusunan karya-karya yang digolongkan dalam suatu kategori yang sama.”

Selama ini pembahasan karya sastra diidentikkan dengan masalah bahasa, padahal Teeuw (1988: 346) berpendapat karya sastra dapat ditelaah dari dua aspek, yakni aspek bahasa dengan tekanan pada aspek kebahasaan dalam kaitan dan pertentangannya dengan bentuk dan pemakaian bahasa yang lain; aspek seni dalam kaitannya dan pertentangannya dengan bentuk-bentuk seni lain.

Berdasarkan pendapat Teeuw di atas tampak bahwa komik mengandung dan dapat ditelaah dari dua aspek tersebut, yakni aspek bahasa dan seninya.

Mengacu pada Aristoteles yang melihat sastra sebagai suatu karya yang “menyampaikan suatu jenis pengetahuan yang tidak bisa disampaikan dengan cara yang lain”, yakni suatu cara yang memberikan kenikmatan yang unik dan pengetahuan yang memperkaya wawasan pembacanya. Pemikir Romawi, Horitus, mengemukakan istilah *dulce at utile*, dalam tulisannya berjudul *Ars Poetica*.

Artinya, sastra mempunyai fungsi ganda, yakni menghibur dan sekaligus bermanfaat bagi pembacanya (Budianta, 2003: 7). Sastra menghibur dengan cara menyajikan keindahan, memberikan makna terhadap kehidupan (kematian, kesengsaraan, maupun kegembiraan), atau memberikan penglepasan ke dunia imajinasi, lihat Budianta (2003: 17). Dari gambaran tersebut, komik dilihat dari batasan dan fungsinya termasuk dalam karya sastra.

Penelaah komik yang dilakukan para ahli sastra Barat, Amerika khususnya, lebih maju dan ilmiah. Komik dipandang sebagai suatu karya seni sastra yang memiliki

nilai seni sastra. Salah satu indikator hal tersebut adalah banyaknya buku-buku yang membahas komik dari segi ilmu seni sastra.

Komik sebagai karya sastra dikemukakan oleh McCloud ( 2001: 10), komik dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari dan menampilkan dengan penuh makna hidup, waktu, dan pandangan dunia sang pengarang.

### **2.2.2 Istilah – Istilah untuk komik**

Komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan (Waluyo, 2006: 44). McCloud memiliki pandangan lain mendefinisikan komik sebagai gambar dan lambang yang diletakkan saling berdampingan dalam urutan yang disengaja untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari yang melihatnya. Bonneff menyebutkannya dengan istilah sastra gambar (1998:7). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan komik adalah cerita bergambar. Selain itu beberapa ahli dan sumber lain menggunakan istilah *comic strip* (Franz & Meir, 1994 : 54; Bundhowi, KIPBIPA : 1999; The Enciclopedia Americana, 1986:370), Istilah komik strip umumnya digunakan untuk membedakan komik (satu seri gambar) dengan kartun (satu gambar lucu). Sumber dan ahli lain (Ensiklopedi Indonesia, tanpa tahun : 1838; Ajidarma, Kalam :Juni 2000) menggunakan istilah cerita bergambar untuk komik.

Dari beberapa ahli dan sumber di atas tampak bahwa hal yang dipentingkan dalam komik adalah aspek gambar. Hal tersebut karena unsur utama komik adalah gambar. Komik berbeda dengan kartun. Perbedaan ini dalam hal jumlah gambar. Dalam komik menampilkan beberapa seri gambar, sedangkan kartun bisa berupa 1

gambar yang menampilkan keseluruhan situasi atau peristiwa. Sedangkan persamaannya, keduanya mengandung humor.

### 2.2.3 Pengertian Komik

Aspek utama dalam komik adalah gambar. Umumnya orang sudah mengetahui apa yang dimaksud dengan komik. McCloud – pembuat dan ahli komik berkebangsaan Amerika- dalam bukunya *Understanding Comic* mengatakan komik dapat mengacu pada beberapa hal, seperti bentuknya, isi yang jenaka, tokoh-tokok yang super, ataupun sesuatu yang merusak mental. Defisini yang luas tentang komik diberikan oleh McCloud, yakni *Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/ or to produce an aesthetic response in the viewer* (1993: 9). McCloud menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi dalam urutan tertentu. Untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar-gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun, tetap “sekedar” sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal, sedangkan gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal.

Dari batasan di atas McCloud membagi komik atas dua komponen, yakni *pictorial images* (citraan gambar) dan *Other images* (citraan lain, seperti huruf dan kata). Kedua komponen tersebut ditampilkan secara statis dan diletakkan

sebelah-menyebelah berurutan (juxtaposed). Ditampilkan statis maksudnya bahwa gambar komik bukanlah gambar yang bergerak seperti dalam sebuah film animasi, sedangkan sebelah-menyebelah mengandung makna bahwa gambar itu diurutkan sehingga membentuk satu rangkaian cerita. Definisi McCloud bila dikaji memiliki kesamaan dengan batasan komik dalam Ensiklopedi Indonesia (tanpa tahun : 1983), yaitu “Cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi; dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah”. Walaupun mempunyai kesamaan mengenai ciri-ciri komik, ada juga perbedaannya dalam komponen selain gambar. Keharusan teks dalam definisi terakhir tidak mensyaratkan keberadaannya.

Pengertian komik yang terdapat dalam *The Encyclopedia Americana* (1986: 370), yakni *cartoon arranged either in a single panel or in several boxes (in which case they are called “comic strip”)*. which are popular feature of most American newspapers. Kedua pengertian di atas sangat terbatas pada komik yang diterbitkan di media massa. Hal ini karena pada awal keberadaannya adalah di surat kabar dan merupakan salah satu upaya penerbit untuk meningkatkan oplah.

Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi pengertian komik adalah “cerita bergambar di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu” (1997: 515). Batasan tersebut lebih mengacu pada pemahaman masyarakat luas tentang komik sebagai hiburan melalui cerita-cerita lucunya.

Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Dalam kaitan ini sebagai istilah, komik dapat dipahami sebagai simulasi gambar

dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2005: 409). Namun kemudian, komik tampil tanpa teks karena gambar dalam komik adalah bahasanya sendiri, yaitu bahasa komik sebagaimana halnya gambar rekaman pada pita seluloid dalam film. Gambar dalam komik adalah sebuah penangkapan adegan saat demi saat, peristiwa demi peristiwa, sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan menampilkan figure dan latar. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar (Nurgiyantoro, 2005: 409).

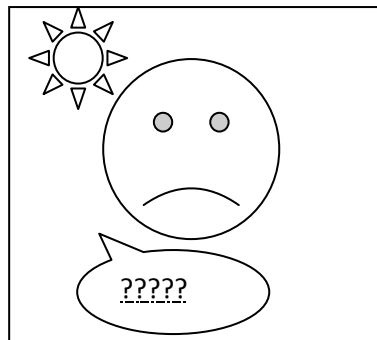
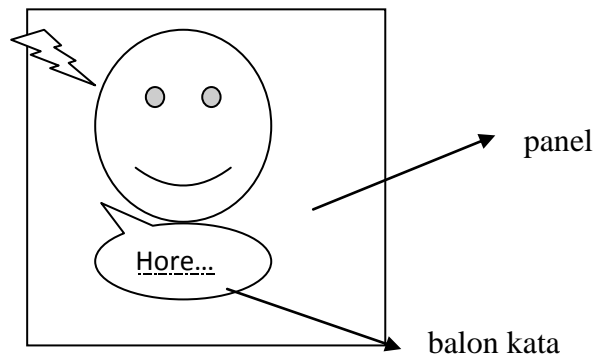
Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian, komik bersifat humor. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sujana dan Rivai, 2010: 64).

Salah satu pengertian komik adalah : Komik sebagai pembingkai waktu (*framing time*). Panil-panil dalam komik sebetulnya seperti “ mengotakkan tindakan atau peristiwa” (*boxing the action*). Tindakan dalam saat tertentu dipotret, dimasukkan ke dalam sebuah kotak, disusun dengan berisi saat lain tindakan tersebut atau tindakan lain (Darmawan, 2012: 40).

Komik adalah bercerita/mengungkapkan ide dengan gambar. Komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa gambar yang tersusun. (Darmawan, 2012: 5).

Secara lebih sederhana Darmawan (2012: 38) mengatakan bahwa komik mengandung :

1. Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
2. Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (*panel*). Harap dicatat: bisa saja, sebuah panil tidak diberi garis batas.
3. Imaji-imaji yang dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk “cerita” (atau naratif, kekisahan). “Cerita” di sini tidak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.



4. Imaji-imaji yang dimaksud juga bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti: balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya, emosi tertentu.
5. Susunan imaji dan/atau susunan panel adalah tuturan khas komik.

#### **2.2.4 Pemanfaatan Komik dalam Dunia Pendidikan**

Pendidik merupakan kalangan yang paling sering mengeritik komik setelah kalangan orang tua. Dua penyebab munculnya kritik terhadap komik adalah aspek moral (menyangkut aspek pornografi dan kekerasan) dan kerancuan bahasa komik. Hal ini peneliti jumpai di beberapa sekolah yang melarang membawa komik ke sekolah.

Nasib komik di Indonesia jauh berbeda dengan di Jepang yang tingkat bacaanya sangat tinggi. Komik atau **manga** (dalam bahasa Jepang) kini juga banyak dipakai di dunia pendidikan sebagai satu sarana untuk menyampaikan pelajaran tertentu. Tidak usah heran kalau banyak anak sekolah tampak “hanya” membaca komik karena sebenarnya mereka belajar ekonomi, sejarah, atau kebijakan ekonomi pemerintah. Komik-komik seperti itu atau dikenal dengan sebutan komik serius menjadi bisnis yang sangat menguntungkan di Jepang sejak tahun 1984.

Tengok saja produksi *superhero* di AS, tak mengenal titik jenuh. Setelah diciptakan melalui komik, tokoh-tokoh *superhero* AS terus-menerus dihidupi melalui industri film. Superhero seperti Superman, menjadi cermin karakter

Negara adidaya Amerika yang selalu ingin menjadi serba super di kolong langit (Kompas, Minggu 27 Januari 2013).

Jika dahulu komik identik dengan hiburan dan bacaan ringan, kini konten komik bervariasi. Mulai dari cerita silat, pewayangan, jagoan terbang, hingga ilmu politik dan sains.

Di Indonesia jenis komik serius atau sering disebut komik yang mencerdaskan sudah dapat dijumpai di toko-toko buku baik yang ditulis oleh komikus Indonesia maupun terjemahan walaupun jumlah pembacanya sngat jauh lebih kecil dibandingkan dengan jenis komik lainnya. Beberapa judul komik serius yang beredar di pasaran saat ini antara lain *Kartun Fisika* karya Larry Gonick dan Art Huffman dialih bahasakan oleh KPG dan *Cyberspace, Teori Kuantum, Alam Semesta, Ekologi Post Modernisme, Matinya Ilmu Ekonomi* yang dilaih bahasakan oleh Mizan.

Penulis buku pelajaran Bahasa Indonesia melihat manfaat yang cukup besar dari unsur komik, yakni cerita berbentuk rangkaian gambar, untuk materi pembelajaran keterampilan berbahasa. Sejak pemberlakuan kurikulum 1975 bentuk komik telah dimanfaatkan dalam buku-buku pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Bundhowi dalam makalahnya pada KIPBIPA III (Bandung, 11-13 Oktober 1999) menyajikan beberapa alternatif pemanfaatan komik dalam pelajaran Bahasa dan Sastra di sekolah .



1) Bermain Peran

Siswa diberi kebebasan untuk memilih tokoh komik yang disenanginya.

Setelah melakukan persiapan, siswa ditampikan untuk memerankan tokoh komik berdasarkan pemahaman atas komik yang telah dibacanya. Dengan melaksanakan bermain peran tersebut, siswa bisa merasakan pengalaman budaya langsung sesuai dengan latar cerita komik.

2) Bercerita

Setelah membaca sebuah komik, siswa diminta menceritakan kembali isi komik tersebut dengan bahasa sendiri. Kegiatan bercerita tersebut dapat dilakukan antara teman ataupun di depan kelas.

3) Menulis

Semua kegiatan yang menggunakan komik dapat diikuti dengan kegiatan menulis. Kegiatan menulis cerita komik dapat dilakukan secara bertahap : menulis dialog yang kosong, mengganti dialog komik yang tidak baku menjadi bahasa yang baku, dan menulis kembali cerita komik dengan bahasa sendiri dalam bentuk wacana.

4) Menyusun Gambar dan Dialog. Siswa diberi potongan-potongan gambar gambar cerita komik, setelah itu mereka diminta untuk merangkaikan potongan-potongan gambar tersebut menjadi sebuah cerita komik dalam urutan yang benar dan logis. Bentuk lain adalah guru memberi potongan gambar dan dialog yang terpisah, selanjutnya siswa diminta untuk menjodohkan dialog dengan potongan gambar yang tepat.

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-

konsep yang abstrak dan memerlukan obyek yang sangat konkrit pada beberapa mata pelajaran. Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menuju pada sebuah proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

### **2.2.5 Jenis Komik**

Bonneff (1998: 48) membedakan komik menjadi beberapa jenis, yaitu komik buku, komik majalah, komik bersambung di harian dan majalah, serta buku pelajaran bergambar, dan brosur propaganda. Para ahli umumnya membagi komik berdasarkan isi cerita komik. Bonneff (1998: 104-129) membagi komik-komik Indonesia menjadi : komik wayang, komik silat, komik humor, dan komik remaja. Dari keempat jenis tersebut hanya dua jenis komik yang masih bertahan (walau dalam jumlah yang minim) sampai saat ini, yakni komik silat dan komik humor. Franz dan Meir (1994:58) mengutip pendapat Herald Vogel membagi komik berdasarkan isinya menjadi lima kategori, yakni :

- 1) komik kocak, yang isinya lucu dan penuh humor;
- 2) komik petualangan, yang sisinya mengandung petualangan dalam rimba, padang rumput atau padang pasir, kejahatan (kriminal), percintaan, juga yang menegangkan, menakutkan (horor);
- 3) komik fantasi, yang isinya fiksi dalam ilmu pengetahuan, teknik, juga dongeng;

- 4) komik sejarah (historis), yang isinya berdasarkan hal-hal yang telah dicapai dalam sejarah, termasuk juga hal-hal yang dianggap sebagai sejarah;
- 5) komik nyata atau klasik, yang menceritakan kembali dengan gambar atau teks karya-karya literer terkenal.

Media komik dalam proses belajar- mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar- mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

#### **2.2.6 Kelebihan Media Komik**

Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar- mengajar. Kelebihan media komik pada kegiatan belajar adalah

- a. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya
- b. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- c. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
- d. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal kebaikan (Lestari, 2009: 4).

#### **2.2.7 Kelemahan Media Komik**

Media komik disamping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan.

Kelemahan media komik adalah

- a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- b. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan

- c. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*)
- d. Banyak adegan percintaan yang menonjol (Lestari, 2009: 4).

### **2.3 Hakikat Menulis**

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang, akan tetapi keterampilan menulis seseorang itu seperti sebuah petasan. Kapan pun bisa disulut. Hanya saja, ketika meledak bunyinya berbeda-beda. Ada yang berbunyi pelan karena kurang amunisi, ada juga yang menggelegar karena amunisinya banyak. Menulis merupakan ledakan pikiran seseorang yang kadar ledakannya bisa berbeda-beda (Kusmayadi, 2011: 2)

Menurut KBBI, menulis adalah membuat huruf (angka dsb) dengan pena (pensil, kapur, dsb). Melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan.

Menulis merupakan salah satu kemampuan yang harus digali dan tidak dapat timbul tanpa adanya latihan. Menulis adalah suatu proses menuangkan isi pikiran ke dalam sebuah tulisan. Menurut Tarigan (1994: 21) menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu.

Tarigan (1994: 3) menjelaskan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak scara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan ekspresif.

### 2.3.1 Jenis Tulisan

Dalam bukunya, Semi (2007: 53-74) membagi tulisan sebagai berikut

#### 1) Narasi

Narasi adalah tulisan yang tujuannya menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Narasi dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

- a. Narasi artistik yaitu narasi berbentuk karya sastra yang enak dibaca, seperti novel atau cerita pendek.
- b. Narasi ekspositorik yaitu narasi yang menceritakan tentang kehidupan seseorang yang penuh dengan suka duka.

#### 2) Eksposisi

Eksposisi adalah tulisan yang bertujuan memberikan informasi, menjelaskan, dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, kapan, dan bagaimana.

#### 3) Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang tujuannya untuk memberikan rincian atau detail tentang objek sehingga dapat member pengaruh pada emosi dan menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan penulis. Karya tulis deskripsi dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

- a. Deskripsi artistic adalah deskripsi yang memiliki nilai artistik atau nilai keindahan karena cara penyajiannya dengan menggunakan gaya bahasa sastra.
- b. Deskripsi ekspositoris ialah deskripsi yang mendekati bentuk eksposisi, baik mengenai isi, yang cenderung berupa fakta, maupun gaya penyajiannya yang lugas.

#### 4) Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat penulis.

### 2.3.2 Fungsi dan Tujuan Menulis

Tujuan penulisan sebagai berikut

#### 1) *assignment purpose* (tujuan penugasan)

Artinya penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan kemauannya sendiri.

#### 2) *altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

#### 3) *persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

#### 4) *informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberikan informasi atau keterangan/ penerangan kepada para pembaca.

#### 5) *self-ekspresive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

#### 6) *creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri.

7) *problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi (Tarigan, 2008: 25-26).

Jika dilihat dilihat dari keseluruhan fungsi dan tujuan menulis di atas, menulis naskah drama termasuk ke dalam *assignment purpose*, karena siswa akan diberikan tugas untuk membuat naskah drama, yang pada akhirnya siswa mengolah kemampuannya untuk membuat suatu naskah drama yang kreatif dan dapat digolongkan ke dalam *creative purpose* di sekolah.

### 2.3.3 Diksi atau Pilihan Kata

Pengertian pilihan kata atau diksi jauh lebih luas dari apa yang dipantulkan oleh jalinan kata-kata itu. Dalam kehidupan sehari-hari kita berjumpa dengan orang yang sulit sekali mengungkapkan maksudnya dan sangat miskin variasi bahasanya.

Menurut Keraf (1999: 24) ada tiga hal utama mengenai diksi. *Pertama, pilihan kata* atau *diksi* mencakup pengertian kata-kata mana yang dipakai untuk menyampaikan suatu gagasan, bagaimana membentuk pengelompokan kata-kata yang tepat atau menggunakan ungkapan-ungkapan yang tepat, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi. *Kedua, pilihan kata* atau *diksi* adalah kemampuan membedakan secara tepat nuansa-nuansa makna dari gagasan yang ingin disampaikan, dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang sesuai (cocok) dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki kelompok masyarakat pendengar. *Ketiga, pilihan kata* yang tepat dan sesuai hanya dimungkinkan oleh penguasaan sejumlah besar kosa kata atau perbendaharaan kata atau

pembendaharaan kata bahasa itu. Sedangkan yang dimaksud perbendaharaan kata atau kosa kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa.

#### **2.3.4 Cara Membuat Judul**

Bagi penulis pemula, kadang menulis judul sama sulitnya menulis karangan. Harus memulai darimana, judul bagus yang mana? Sehingga aktivitas menulis pun menjadi berhenti. Bahkan tulisan sudah selesai kadang judul belum dibuat. Judul adalah kepala karangan. Ia sangat penting sebagai gambaran dari isi karangan. Sebuah tulisan tanpa judul ibarat manusia tanpa kepala (Komaidi, 2011: 30). Prinsipnya, judul itu harus pendek, padat, menarik, dan berkesan yang menggambarkan isi karangan.

Dalam bukunya Akhadiyah (1988: 9) mengatakan bahwa judul adalah nama, titel, atau semacam label untuk suatu karangan. Dalam karangan fiksi biasanya judul karangan dapat ditentukan kemudian. Ada kalanya judul itu diubah dengan maksud untuk lebih menarik perhatian pembaca.

Sebagai pedoman, judul harus ringkas, padat, menarik, mengesankan dan tidak bertele-tele dan biasanya menggambarkan isi bahasan (Komaidi, 2011: 31). Judul bisa dibuat sebelum memulai sebuah tulisan atau setelah tulisan selesai dibuat. Sebuah judul yang baik itu bisa menarik perhatian pembaca.



## 2.4 Hakikat Drama

Drama berasal dari bahasa Greek (Yunani kuno) *drau* yang berarti melakukan (*action*) atau berbuat sesuatu. Endraswara (2011: 11) mengemukakan bahwa drama berasal dari bahasa Yunani, *drau* yang berarti melakukan (*action*) atau berbuat sesuatu. Jadi tindakan dan gerak merupakan ciri utama drama. Dalam bahasa Jawa, drama sering disebut sandiwara. Kata *sandi* artinya rahasia, *wara* (*h*) menjadi *warah* berarti ajaran. Sandiwara berarti drama yang memuat ajaran tersamar tentang hidup (Endraswara 2011: 12). Drama adalah karya sastra yang mengungkapkan cerita melalui dialog-dialog para tokohnya (Sumardjo dan Saini K.K. 1988: 31). Drama adalah karya yang memiliki daya rangsang cipta, rasa dan karsa yang amat tinggi (Endraswara, 2011: 13).

Drama adalah satu bentuk seni yang bercerita lewat percakapan dan *action* tokoh-tokohnya. Akan tetapi, percakapan atau dialog itu sendiri bisa juga dipandang sebagai pengertian *action* (Soemanto, 2001: 3). Sebuah drama hanya terdiri atas dialog; mungkin ada semacam penjelasannya, tetapi hanya berisi petunjuk pementasan untuk dijadikan pedoman oleh sutradara.

Drama adalah bentuk sastra yang dapat merangsang gairah dan mengasyikkan para pemain dan penonton sehingga sangat digemari masyarakat (Rahmanto, 1988: 89)

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa drama merupakan suatu pengungkapan cerita dengan menampilkan gerak dan dialog yang dilakukan oleh para tokohnya.

### 2.4.1. Unsur-Unsur Drama

Hasanuddin (2009: 93--124) mengemukakan unsur drama sebagai berikut

#### 1) tokoh, peran dan karakter

Penokohan berkaotan dengan hal-hal penamaan, pemeranan, keadaan fisik tokoh (aspek fisiologis), serta karakter tokoh, Hal- hal itu saling berkaitan dalam upaya membangun permasalahan-permasalahan atau konflik-konflik kemanusiaan yang merupakan persyaratan utama drama. Selain itu juga, akan membantu pembaca dalam mendapatkan gambaran secara keseluruhan karakter tokoh. Bagi para aktor, pemahaman akan hal ini akan membantu pula dalam memerankan tokoh-tokoh tersebut di pentas.

Dalam bukunya Kosasih (2012: 135) membagi tokoh-tokoh dalam drama sebagai berikut

- a. tokoh gagal atau tokoh badut (*the foil*), tokoh ini mempunyai pendirian yang bertentangan dengan tokoh lain. Kehadiran tokoh ini berfungsi untuk menegaskan tokoh lain itu.
- b. tokoh idaman (*the type character*). Tokoh ini berperan sebagai pahlawan dengan karakternya yang gagah, berkeadilan, atau terpuji.
- c. tokoh statis (*the static character*), tokoh ini memiliki peran yang tetap sama, tanpa perubahan, mulai dari awal hingga akhir cerita.
- d. tokoh yang berkembang, tokoh ini mengalami perkembangan selama cerita itu berlangsung.

#### 2) motivasi, konflik, peristiwa dan alur

Oemarjati (1971: 63) mengatakan bahwa, motivasi dapat muncul dari berbagai sumber, antara lain sebagai berikut

- (a) kecenderungan-kecenderungan dasar (*basic Instinct*) yang dimiliki manusia, misalnya kecenderungan untuk dikenal, untuk memperoleh suatu pengalaman tertentu, suatu perumusan libido tertentu,
- (b) situasi yang melingkupi manusia, yaitu keadaan fisik dan keadaan social,
- (c) interaksi sosial, yaitu rangsangan yang timbulkan karena hubungan sesama manusia,
- (d) watak manusia itu sendiri, sifat-sifat intelektualnya, emosinya, persepsi, dan ekspresif serta sosial kulturalnya.

Dengan mengetahui motivasi, maka pembaca mendapat dasar yang lebih kuat dalam menginterpretasikan suatu laku atau suatu peristiwa dalam drama.

Hubungan antara suatu peristiwa atau sekelompok peristiwa dengan peristiwa yang lain disebut sebagai alur atau *plot*. Plot adalah jalinan cerita yang dibangun oleh peristiwa-peristiwa ‘konflik’ antar tokoh di dalamnya. Kalau tidak ada konflik maka takkan ada cerita yang menarik (Jusmar, 2010: 28).

Alur sebagai rangkaian peristiwa-peristiwa atau sekelompok peristiwa yang saling berhubungan secara kausalitas akan menunjukkan kaitan sebab akibat.

Peristiwa atau kelompok peristiwa yang mendominasi peristiwa lain, yang menyebabkan munculnya konflik pada drama, merupakan inti permasalahan drama yang hendak diketengahkan pengarang. Konflik dapat dinilai sebagai puncak dari perselisihan antara kepentingan pihak protagonist dan pihak antagonis.

### 3) Latar dan Ruang

Latar merupakan identitas permasalahan drama sebagai karta fiksionalitas yang secara samar diperlihatkan penokohan dan alaur. Latar dan ruang di dalam drama memperjelas pembaca untuk mengidentifikasi permasalahan drama. Latar ikut membangun permasalahan drama dan menciptakan konflik. Ruang dibutuhkan dalam drama, terutama dalam kebutuhan panggung. Pentas pertunjukan memerlukan ruang khusus agar pementasan drama dapat berlangsung dengan baik dan tepat sasaran.

Latar adalah keterangan mengenai tempat, ruang, dan waktu di dalam naskah drama, lihat Kosasih (2012: 136).

- a. Latar tempat, yaitu penggambaran tempat kejadian di dalam naskah drama, seperti di medan perang, di meja makan.
- b. Latar waktu, yaitu penggambaran waktu kejadian di dalam naskah drama, seperti pagi hari pada tanggal 17 Agustus 1945.
- c. Latar suasana/ budaya, yaitu penggambaran suasana ataupun budaya yang melatarbelakangi terjadinya adegan atau peristiwa dalam drama.

### 4) Penggarapan Bahasa

Penggarapan bahasa bukanlah tentang dialog, melainkan bagaimana bahasa dipergunakan pengarang sehingga menjadi situasi bahasa. Penggarapan bahasa biasa disebut sebagai *style*. Penggunaan bahasa harus relevan dan menunjang permasalahan-permasalahan yang hendak dikemukakan; harus serasi dengan teknik-teknik yang digunakan; harus tepat merumuskan alur, penokohan, latar, dan ruang, dan tentu saja semua itu bermuara pada ketepatan perumusan tema atau *presisse* teks drama.

### 5) Tema dan Amanat

Tema adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan pengarang dalam karyanya. Pencarian amanat pada dasarnya identik atau sejalan dengan teknik pencarian tema. Oleh sebab itu, amanat juga merupakan kristalistik dari berbagai peristiwa, perilaku tokoh, latar dan ruang cerita.

Waluyo (2008: 16-17) mengemukakan klasifikasi tokoh-tokoh dalam drama menjadi beberapa, seperti berikut.

1. Berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh-tokoh seperti di bawah ini
  - a) tokoh Protagonis, yaitu tokoh yang mendukung cerita
  - b) tokoh Antagonis, yaitu tokoh penentang cerita
  - c) tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun untuk tokoh antagonis
2. Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut
  - a) tokoh sentral, yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon.
  - b) tokoh utama, tokoh pendukung atau menentang tokoh sentral
  - c) tokoh pembantu, tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita.

Masih menurut Waluyo (2008: 20) yang mengemukakan bahwa ciri khas suatu drama adalah naskah itu berbentuk cakapan atau dialog. Dalam bukunya Kosasih (2012: 136) mengemukakan cakapan atau dialog dalam drama haruslah memenuhi dua tuntutan, yakni :

- a. Dialog harus turut menunjang gerak lakunya tokohnya. Dialog haruslah dipergunakan untuk mencerminkan apa yang telah terjadi sebelum cerita itu, apa yang sedang terjadi di luar panggung selama cerita itu berlangsung, dan harus pula dapat mengungkapkannya pikiran-pikiran serta perasaan-perasaan para tokoh yang turut berperan di atas pentas.
- b. Dialog yang diucapkan di atas pentas lebih tajam dan tertib daripada ujaran sehari-hari. Tidak ada kata yang harus terbuang begitu saja; para tokoh harus berbicara jelas dan tepat sasaran. Dialog itu disampaikan secara wajar dan alamiah.

#### **2.4.2 Jenis-Jenis Drama**

Menurut Endraswara (2011: 118-139) jenis-jenis drama jika ditinjau dari bentuk penampilan, adalah sebagai berikut

##### 1) Komedi

Komedi adalah drama ringan yang sifatnya menghibur dan di dalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. Drama ini bersifat humor dan pengarangnya berharap akan menimbulkan kelucuan atau ketawa riang. Kelucuan bukan tujuan utama, maka nilai dramatic dari komedi (meskipun bersifat ringan) masih tetap terpelihara.

##### 2) Pantomim

Pantomim adalah drama gerak dan mengutamakan kelucuan. Walaupun ada ajaran di dalamnya, namun disampaikan dengan gerak-gerak humor. Pantomim adalah drama komedi yang mengutamakan permainan ragawi.

### 3) Tragedi (Duka)

Drama duka adalah yang pada akhir cerita tokohnya mengalami kedukaan. Drama tragedy juga dapat dibatasi sebagai drama duka yang berupa dialog bersejak yang menceritakan tokoh utama yang menemui kehancuran karena kelemahannya sendiri, seperti keangkuhan dan iri hati. Dalam tragedi, tokohnya adalah *tragichero* artinya pahlawan yang mengalami nasib tragis.

### 4) Melodrama

Melodrama adalah lakon yang sangat sentimental, dengan tokoh dan cerita yang mendebarkan hati dan mengharukan. Tokoh dalam melodrama adalah tokoh yang tidak ternama (bukan tokoh agung seperti dalam tragedi). Tokoh-tokoh dalam melodrama (seperti yang terdapat dalam drama-drama abad XVIII) adalah tokoh-tokoh hitam-putih dan bersifat stereotrip. Di satu sisi tokoh jahat adalah seluruhnya jahat tidak ada sisi kebaikan sedikitpun. Sebaliknya, tokoh *hero* (pahlawan) atau *heroin* (pahlawan wanita) adalah tokoh pujaan yang luput dari kekurangan, luput dari kesalahan, dan luput dari tindakan kejahatan.

### 5) Eksperimental

Penamaan drama eksperimental disebabkan oleh kenyataan bahwa drama tersebut merupakan hasil eksperimen pengarangnya dan belum memasyarakat. Biasanya jenis drama eksperimental ini adalah drama nonkvensional yang menyimpang dari kaidah-kaidah umum struktur lakon, baik dalam hal struktur tematik maupun dalam hal struktur kebahasaan. Tokoh-tokoh drama eksperimental seperti Rendra (dengan teater mini kata dan improvisasinya). Putu Wijaya (dengan eksperimennya dengan drama tanpa identitas pelaku), dan sebagainya.

## 6) Sosiodrama

Sosiodrama adalah bentuk pendramatisan peristiwa-peristiwa kehidupan sehari-hari yang terjadi dalam masyarakat. Bentuk drama yang paling elementer dan tidak sekedar meniru adegan tertentu., tetapi memerankan tokoh dan adegan tertentu dengan acting, yaitu penjiwaan total terhadap tokoh dan lakon yang dibawakan.

## 7) Absurd

Drama jenis ini dipelopori oleh Ionesco, Samuel Basukertt, dan Alberth Camus. Drama jenis ini sesungguhnya merupakan permainan symbol dan drama simbolik yang membutuhkan perenungan mendalam. Penulis drama Absurd berpandangan bahwa kehidupan di dunia bersifat absurd. Oleh sebab itu tokoh-tokoh juga haruslah bersifat absurd pula. Absurditas adalah sifat yang muncul dari aliran filsafat eksistensialisme, yang memandang kehidupan ini mencekam. Tanpa makna, memuakan.

## 8) Improvisasi

Kata “improvisasi” sebenarnya berarti spontanitas. Drama improvisasi biasanya digunakan untuk melatih kepekaan pemain sehingga pemain dapat memerankan tokoh yang dibawakan lebih hidup dan realistis.

Selain yang telah dipaparkan di atas,dalam buku Endraswara (2011: 139-143) membagi jenis-jenis drama ditinjau dari aspek konteks dan tempat pentas, adalah sebagai berikut

## 1) Drama Pendidikan

Drama pendidikan juga disebut drama ajaran atau drama didaktis. Pelaku-pelaku drama dijadikan cermin bagi penonton dengan maksud untuk



mendidik. Lakon yang mengungkapkan kehidupan di akhirat menunjukkan kepada manusia bahwa akhirnya semua orang akan sampai kesana.

2) *Closed* Drama (untuk dibaca)

Drama jenis ini hanya indah untuk bahan bacaan. Para sastrawan yang tidak berpengalaman mementaskan drama biasanya menulis *Closed* drama yang tidak mempunyai kemungkinan pentas atau kemungkinan pentasnya kecil

3) Drama Teatrikal (untuk dipentaskan)

Drama teatrikal memang diciptakan untuk dipentaskan. Naskah drama yang ditulis oleh para sutradara atau para pekerja teater tidak hanya memperhatikan dialog untuk dipentaskan. Dalam menulis naskah drama teatrikal, penulis membayangkan panggung dan proses pementasan.

4) Drama Lingkungan

Drama lingkungan disebut pula teater lingkungan yaitu jenis drama modern yang melibatkan penonton. Dialog drama dapat ditambah oleh pemain sehingga penonton dilibatkan dengan lakon. Tujuan utama teater lingkungan adalah membuat tontonannya akrab dengan penonton.

5) Drama Radio

Drama radio mementingkan dialog-dialog yang diucapkan lewat media radio. Jenis drama ini biasanya direkam melalui kaset. Drama radio dapat juga diklasifikasikan sebagai sandiwara rekaman.

6) Drama Televisi atau Film

Di televise jenis pertunjukan drama (sinetron) sangat digemari oleh pemirsa, Penyusunan drama televise sama dengan penyusunan naskah film. Oleh

sebab itu, drama televisive membutuhkan scenario. Kelebihan drama jenis ini adalah dalam hal melukiskan *flash back*.

### 2.4.3 Menulis Naskah Drama

Naskah drama adalah karya fiksi yang membuat kisah atau lakon. Naskah yang lengkap terbagi atas babak atau adegan-adegan. Ada beberapa macam kategori naskah pentas, yaitu : (a) naskah yasan, artinya teks drama yang sengaja diciptakan sejak awal sudah berupa naskah drama. Naskah semacam ini biasanya ditulis oleh seorang sutradara, actor dan spesialis naskah, (b) naskah garapan, artinya teks drama yang berasal dari olahan cerita prosa atau puisi, di ubah ke dunia drama. Biasanya, penggarapan tidak harus berimajinasi dari awal, (c) naskah terjemahan, artinya drama yang berasal dari bahasa lain, diperlukan adopsi dan penyesuaian budayanya.

Naskah drama adalah kesatuan teks yang membuat kisah. Naskah atau teks drama dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: (1) *part text*, artinya yang ditulis dalam teks hanya sebagian saja, berupa garis besar cerita. Naskah semacam ini biasanya diperuntukan bagi pemain yang sudah mahir. (2) *full text*, adalah teks drama dengan penggarapan komplit, meliputi dialog, monolog, karakter, iringan, dan sebagainya. Bagi pemain yang masih tahap berlatih, teks semacam ini patut dijadikan pegangan. Hal ini juga akan memudahkan pertunjukan, hanya saja akan membatasi kreativitas pentas (Endraswara, 2011: 37)

Djuhermie (2005: 201-202) mengemukakan bahwa dalam penulisan teks drama ada tiga unsur pokok yang harus diperhatikan, yakni *tokoh*, *wawancara*, dan *kramagung*.

- a. Tokoh adalah pelaku peran yang bertugas menggambarkan kehidupan dan watak manusia melalui tingkah lakunya.
- b. Wawancara merupakan dialog atau percakapan yang dilakukan antar tokoh. Dialog merupakan inti dari sebuah drama. Dalam teks drama wawancara atau dialog, digunakan sebagai indikator bagi penggambaran watak atau karakter tokoh-tokohnya.
- c. Kramagung, adalah bagian dari struktur drama yang mengidiasikan aksi atau tindakan yang harus dilakukan oleh para tokoh. Dalam teks drama, kramagung biasanya dinyatakan dalam tanda kurung atau cetak miring.

Pengalaman adalah sesuatu yang pernah kita alami. Pengalaman adalah kejadian masa lalu yang kita lakoni. Mungkin pula kejadian itu merupakan sesuatu yang kita saksikan, kita dengar, ataupun sesuatu yang kita rasakan. Menurut Kosasih (2012: 141-142), menulis naskah drama bisa berdasarkan pengalaman. Setelah itu pengalaman tinggal diceritakan kembali ke dalam bentuk dialog. Seperti yang kita ketahui bahwa ciri utama drama adalah bentuk penyajiannya yang semua berbentuk dialog. Agar mudah dalam menceritakannya, pilihlah pengalaman yang melibatkan beberapa orang tokoh dan mengandung konflik yang kuat. Dengan demikian, teks drama dapat menjadi lebih hidup dan membuat penasaran pembacanya. Menarik pula kalau teks itu kita pentaskan. Latar tidak bisa dilepaskan dari naskah drama. Latar berfungsi memperkuat adegan ataupun konflik cerita. Dengan latar, adegan itu menjadi lebih nyata. Oleh karena itu, pemilihan latar, baik tempat ataupun waktu, harus tepat sehingga mampu menggambarkan sekurang-kurangnya hal-hal berikut

- a. perilaku tokoh,

- b. konflik cerita,
- c. tata pementasannya.

Menurut Kosasih (2012: 143) untuk memahami sebuah teks drama, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

- a. Baca judul drama itu, pengarang, serta para tokoh dan penjelasan karakter-karakternya.
- b. Baca petunjuk (kramagung) tentang latar atau gerak laku para tokohnya. Biasanya bagian ini menggunakan huruf miring (*italic*) atau ditulis dalam tanda kurung.
- c. Baca dialog-dialog para tokohnya dari awal hingga akhir. Dari dialog tersebut akan diperoleh gambaran tentang tema, alur, latar, dan karakter para tokohnya secara lebih jelas.

Keunggulan naskah drama adalah pada konflik yang dibangun. Konflik menentukan penanjakan- penanjakan ke arah klimaks. Jawaban terhadap konflik itu akan melahirkan *suspense* atau kejutan. Tingkat keterampilan penulis drama ditentukan oleh keterampilan menjalin konflik yang diwarnai oleh kejutan dan *suspense* yang belum pernah diciptakan oleh pengarang lain.

#### **2.4.4 Aspek Positif Drama**

Drama adalah karya yang memiliki daya rangsang cipta, rasa dan karsa yang amat tinggi. Selain aspek negatif, diantaranya drama yang memuat kekerasan dan adegan seksual yang kadang memicu penonton untuk meniru, drama juga memuat aspek positif. Endraswara (2011 :13-14) mengatakan fungsi positif drama yakni:

1. Drama agaknya merupakan sarana yang paling efektif dan langsung untuk dapat melukiskan dan menggarap konflik-konflik sosial. Dilemma moral, dan problema personal tanpa menanggung konsekuensi-konsekuensi khusus dari aksi-aksi kita.
2. Aktor-aktor drama memaksa kita untuk memusatkan perhatian kita pada protagonis lakon, untuk merasakan emosi-emosinya, dan untuk menghayati konflik-konfliknya, justru untuk kita sama-sama merasakan penderitaan yang mengurangi pembinaan dan ketidakadilan yang dialami pelaku-pelaku atau tokoh-tokoh drama,
3. Melalui tragedi, misalnya, dengan sedikit terluka di hati, dapat belajar bagaimana hidup dengan penuh derita, mengajarkan dan memberikan wawasan suatu ketanbahan dan dengan kemuliaan dapat menandinginya.
4. Melalui komedi, kita dapat menikmati peluapan gelak tawa sebagai suatu pembukaan tabir rahasia mengenai untuk apa manusia menentang/melawan dan untuk apa pula manusia mempertahankan atau membelasesuatu.
5. Melodrama yang ditulis dengan baik, fantasi, atau *farce*, dapat mengusir keengganan (*skepticism*), memperluas imajinasi kita, dan untuk sebentar membawa diri keluar dari diri kita sendiri, sehingga tidak mengherankan jika drama telah pula dikenal berfungsi terapis.
6. Para psikiatris telah dikenal tahu menggunakan psikodrama sebagai suatu sarana yang efektif yang dapat membuat pasien dapat mengingat kembali pengalaman masa lalunya.

7. Sosiodrama, dapat dikenal sebagai sarana yang membuat masyarakat menyimpulkan identitas fiksional yang sedang mengalami konflik yang tanpa serupa terjadi dalam keluarga dan kehidupan.

#### **2.4.5 Aspek Pendidikan dalam Drama**

Drama menjadi wahana pendidikan bangsa. Kajian drama dan pendidikan dapat diarahkan dengan pendekatan ekstrinsik drama. Dalam kaitan ini, pengkaji dapat menggunakan kajian moral atau edukasi. Kedua hal ini tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Memahami drama dalam konteks pendidikan sama halnya sedang merefleksi pendidikan apa saja yang terkandung dalam drama itu.

Pendidikan terbagi menjadi dua hal setidak-tidaknya, yaitu: (a) pendidikan akhlak, dan (b) pendidikan kecerdasan. Keduanya ada dalam pentas drama. Hal ini berarti menonton drama seperti sedang mengambil sesuatu dalam drama itu (Endraswara, 2011 : 289). Banyak ahli yang telah memprediksikan berbagai unsur pendidikan dalam drama. Sumbangan sastra dalam dunia pendidikan ialah

- (a) menunjang keterampilan berbahasa

Kajian sastra dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca, mungkin sedikit dalam menyimak, berbicara, maupun menulis,

- (b) meningkatkan pengetahuan

Mengkaji drama seseorang akan memetik berbagai ragam keilmuan yang penting untuk pengembangan diri,

- (c) mengembangkan cipta, karsa, dan rasa

Sastra dapat mengembangkan sensori motor, kecedikiaan, perasaan, kesadaran social, dan bahkan sikap keagamaan. Sastra dapat juga mengembangkan perasaan subjek didik,

(d) mengembangkan pembentukan watak

Pengajaran sastra dapat mengembangkan nilai-nilai yang ada pada diri subjek didik. Selain itu sastra dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks (Endraswara, 2011: 291-292).

Melalui drama, dapat dikaji beberapa hal tentang aspek pendidikan manusia.

Drama adalah pantulan kehidupan sosial.