

**TREND KARTUN JEPANG TERHADAP PERILAKU
BERKARYA KOMIK SISWA SMAN 1 PAINAN
KABUPATEN PESISIR SELATAN**



YUNI MELIA SARI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING
TREND KARTUN JEPANG TERHADAP PERILAKU
BERKARYA KOMIK SISWA SMAN 1 PAINAN
KABUPATEN PESISIR SELATAN

Yuni Melia Sari

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Yuni Melia Sari untuk persyaratan wisuda periode September 2015 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 10 Agustus 2015

Pembimbing I



Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd
NIP. 19790712.200501.2.004

Pembimbing II



Drs. Mediagus
NIP. 19620815.199001.1.001

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan *trend* kartun Jepang terhadap perilaku berkarya komik siswa SMAN 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan, agar lebih dikenal oleh kalangan remaja khususnya pada siswa SMAN 1 Painan. Penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa-siswi SMAN 1 Painan kabupaten Pesisir Selatan beserta guru bidang studi seni budaya. Sumber data yang diambil berbentuk catatan-catatan tertulis, rekaman, foto, video, karya siswa dalam bentuk komik strip, dan absen siswa. Temuan penelitian yaitu siswa lebih cenderung kreatif dalam membuat gambar komik Jepang maupun Indonesia. Bahkan bisa dilihat dari karakter-karakter gambar kartun Jepang siswa dalam bentuk komik strip. Dalam membuat komik strip ada siswa yang meniru gambar dan ada yang tidak meniru gambar. Kemudian dalam bentuk gambar, siswa membuatnya dengan cara tidak mencontek, tidak meniru maupun tidak menjiplak. Ada juga siswa yang meniru gambar, dengan hasil karya menarik dan lucu.

Kata kunci: Perilaku Berkarya Komik Siswa SMAN 1 Painan

Abstract

This research was intended to describe the trend of Japanese cartoon toward the students' tendency in drawing comic at SMAN 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. This research applied qualitative method and descriptive approach. The subject of the research was the students at SMAN 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan and Cultural Art teachers. The sources of the data were in the forms of written note, recording, photograph, video and the cartoon strips made by the students, and the students' attendance list. The result of the research indicated that the students were more creative to make Japanese and Indonesian comic pictures. This could be seen from the characters of the cartoon which were in the form of strips. To draw comic strips, some students imitated pictures and some others did not. Then to draw pictures, the students did not copy the models, but when they did, they make them more exciting and funnier.

Key Terms: The tendency of the students at SMAN 1 Painan in drawing comic

TREND KARTUN JEPANG TERHADAP PERILAKU BERKARYA KOMIK SISWA SMAN 1 PAINAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

Yuni Melia Sari¹, Yofita Sandra², Mediagus³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email : yunimeliasari010692@gmail.com

Abstract

This research was intended to describe the trend of Japanese cartoon toward the students' tendency in drawing comic at SMAN 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. This research applied qualitative method and descriptive approach. The subject of the research was the students at SMAN 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan and Cultural Art teachers. The sources of the data were in the forms of written note, recording, photograph, video and the cartoon strips made by the students, and the students' attendance list. The result of the research indicated that the students were more creative to make Japanese and Indonesian comic pictures. This could be seen from the characters of the cartoon which were in the form of strips. To draw comic strips, some students imitated pictures and some others did not. Then to draw pictures, the students did not copy the models, but when they did, they make them more exciting and funnier.

Key Terms: The tendency of the students at SMAN 1 Painan in drawing comic

A. Pendahuluan

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Dalam berekspresi siswa tidak canggung untuk berekspresi secara spontan. Walaupun gambar siswa masih sangat sederhana, tetapi siswa mampu menghasilkan sebuah karya yang menarik. Itulah sebabnya banyak siswa yang menyukai kartun Jepang.

¹ Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2015.

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Kartun Jepang merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni untuk menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan alur cerita yang menarik. Kartun Jepang tidak hanya bersifat menghibur, tetapi biasanya terdapat pesan-pesan moral yang bagus, banyak pelajaran kehidupan yang bisa diambil. Melihat kartun Jepang dapat juga menginspirasi seseorang baik itu dari gaya berbusana maupun karakter dari tokoh kartun tersebut.

Penelitian yang dilakukan yaitu *Trend* Kartun Jepang Terhadap Perilaku Berkarya Komik Siswa SMAN 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Pada penelitian ini terdapat *trend* komik muncul pada periode tahun 1930-2000. Tahun 1930-an muncul pertama karakter komik Indonesia dalam karakter seorang peranakan Tionghoa. Di Indonesia banyak menginspirasi karya komik strip sejak tahun 1930-1960 seperti yang terdapat pada majalah Star pada tahun 1939 sampai tahun 1942. Pada tahun 1980-an munculnya serbuan komik luar negeri yang membuat komik Indonesia semakin terpuruk. Karena adanya kemunculan komik dari Jepang dan Amerika.

Tahun 1990 sampai 2000-an, banyak pemerhati komik yang menyatakan bahwa generasi 90-an adalah generasi baru para komikus Indonesia. Karena maraknya dunia yang semakin canggih, teknologi yang membuat Indonesia semakin percaya diri untuk menerbitkan komik. Periode tahun 2001-2007, bahwa karya-karya komik menonjol sangat pesat mulai dari komik strip di koran dan majalah, sampai penerbitan buku komik (Koendara dalam Maharsi, 2011: 49).

Komik ternyata memiliki sejarah dan karakter visual yang berbeda di setiap negara. Sebagai sebuah produk budaya, berkembang tidaknya komik di suatu negara tergantung dari pelaku budaya yang ada di negara tersebut. Di samping itu kontribusi pemerintah juga semakin mendorong perkembangan komik di negara tersebut.

Intinya, komik yang bermunculan menyajikan visi yang bersifat nasional dan cita-cita akan kebesaran bangsa (Bonneff dalam Maharsi, 2011: 43). Sehingga bisa dikatakan bahwa komik sudah dipolitisasi, namun apakah memang hal tersebut sebagai sebuah alat propaganda atau para komikus sendiri yang menjadi korban dari nuansa jaman yang ada pada saat itu hal tersebut masih belum jelas.

Komik juga dapat diartikan dalam ilustrasi, Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007: 140). Masih menurut Kusrianto dalam Maharsi (2011: 92), ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita.

Dari gambar ilustrasi ini mempunyai karakter cerita yang berbeda. Dapat dilihat dari tiga contoh karakter gambar ilustrasi ini, sebagai berikut:

1. Kartun

Kartun Amerika dan kartun Jepang, keduanya masing-masing mempunyai ciri dan khas yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Walaupun keduanya sama-sama menampilkan kartun yang berkualitas, tapi tetap saja keduanya mempunyai perbedaan yang mendasar dan mencolok. Jelas sekali kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor.

Dikatakan humor adalah rangsangan verbal dan, atau visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Humor dapat juga disajikan dalam berbagai bentuk, seperti dongeng, teka-teki, puisi rakyat, nyanyian rakyat, julukan, karikatur, kartun, bahkan nama makanan yang lucu.

Danandjaja dalam Wijana (2003: 3-4):

Di dalam situasi masyarakat yang telah memburuk, humor juga menampakkan peranannya yang sangat besar. Humor dapat membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan. Dengan demikian, manusia dapat mengambil tindakan penting untuk memperoleh kejernihan pandangan sehingga dapat membedakan apa yang benar-benar baik dan benar-benar buruk. Dengan humor manusia dapat menghadapi ketimpangan masyarakat dengan canda dan tawa. Dengan demikian humor sebenarnya dapat dijadikan alat psikoterapi, terutama bagi masyarakat yang sedang berada dalam proses perubahan kebudayaan secara cepat, seperti Indonesia.

2. Karikatur

Pada umumnya masyarakat mengistilahkan makna karikatur sama dengan kartun. Jika mengkaji lebih lanjut, ada hal mendasar yang membedakan karikatur dengan kartun. Pada karikatur memiliki objek secara nyata untuk diderformasikan kebentuk lucu tanpa menghilangkan karakter dari objek tersebut. Sedangkan pada kartun, objek yang dideformasikan ke

arah lucu tidak ada objek orangnya dan murni hasil dari kreativitas kartunis sendiri.

Karakter utama pada gambar karikatur adalah gambar wajah yang mirip dengan karakter seseorang. Di balik wajah tersebut, ada unsur-unsur muatan tertentu yang ingin disampaikan oleh si seniman.

Sikumbang dalam Femli (2007: 12), berpendapat:

Kata karikatur berasal dari bahasa latin *ceratere*, dalam bahasa Italinya adalah *Caricature* yang artinya karakter. Memang pada gambar karikatur, terjadi deformasi (perubahan) beberapa bagian fisik dari seseorang yang betul-betul ada dengan jalan melebih-lebihkan yang justru memperkuat ciri karakternya (identitas) secara khas.

Karikatur berasal dari bahasa Italia *caricature* yang berarti melebih-lebihkan atau mengubah bentuk (deformasi). Karikatur adalah gambar bermuatan humor atau satir dalam berbagai media massa dengan mengambil tokoh-tokoh orang yang terkenal atau orang-orang biasa karena peristiwa tertentu menjadi terkenal. Untuk menampilkannya secara lebih humoristis tokoh-tokoh itu digambarkan dengan *distortion* tubuh dan wajah.

Dapat juga dijelaskan bahwa karikatur gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Jadi, gambar karikatur menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu dan mengandung kritikan dan sindiran.

3. Komik

Pada awalnya ditujukan untuk membuat gambar yang menceritakan tentang hal-hal yang lucu saling melengkapi dan mengandung cerita. Dikatakan lucu disini adalah sifat rangsangan yang dapat menimbulkan

senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

Maksudnya bahwa komik adalah gambar dan lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud dalam Maharsi, 2011: 4). Dengan demikian, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita. Komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya (Kusrianto, 2007: 186).

Dari ketiga contoh karakter gambar ilustrasi tadi dapat kita lihat dari masing-masing karakter tersebut. Hanya sedikit saja defenisi yang membedakan dari ketiga karakter tersebut.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku pada manusia adalah semua kegiatan dan aktivitas manusia, baik yang diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Jadi, diri kreatif itu menyatakan bahwa manusia membentuk kepribadiannya sendiri. Manusia membangun kepribadiannya dari bahan mentah yang mempunyai pengalaman pada diri manusia tersebut.

Dari paparan tentang perilaku sudah banyak definisi dari beberapa teori. Sekarang akan mencoba menjelaskan tentang berkarya yang terkait dengan judul penulis. KBBI (2005: 511) menjelaskan bahwa, karya adalah pekerjaan, hasil pembuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan). Dapat dijelaskan juga berkarya adalah mempunyai pekerjaan tetap; berprofesi; menciptakan (mengarang, melukis, dsb).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Finlay dalam Yahya (2013:13) menyatakan bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dalam *setting* tertentu yang ada dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena pada penelitian kualitatif, yaitu: apa yang terjadi, mengapa dan bagaimana terjadinya?” ini adalah contoh dalam membuat fokus penelitian pada penelitian kualitatif. Termasuk juga kepada pernyataan yang sebenarnya dalam kajian penelitian kualitatif. Peristiwa yang terjadi di lapangan sesuai dengan apa yang akan diteliti untuk melihat sikap dan perilaku pada siswa dalam kenyataan atau fakta di lapangan.

Sumber data penelitian ini adalah Data penelitian diperoleh dari SMAN 1 Painan kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian difokuskan pada *Trend* Kartun Jepang Terhadap Perilaku Berkarya Komik Siswa SMAN 1 Painan Kabupaten

Pesisir Selatan. Data *primer* adalah data yang diperoleh langsung dari responden (objek penelitian). Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penulis meneliti berdasarkan perilaku siswa, guru maupun kepala sekolah dalam berkarya seni rupa kartun Jepang ataupun komik. Data *sekunder* akan dilakukan pada data pendukung dari data primer tersebut, seperti halnya foto dan informasi dari para informan. Atau data yang diperoleh melalui data yang telah diteliti dan dikumpulkan oleh pihak lain yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

Teknik analisis data yang dikemukakan oleh Moleong dalam Wulandari (2012: 32-33) “bahwa pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data atau pengambilan kesimpulan bukan suatu yang berlangsung secara linear, tetapi bersifat stimulant atau siklus yang interaktif”. Langkah-langkah melakukan analisis data yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data atau display data, (3) penarikan kesimpulan. Untuk pengecekan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik Triangulasi. Moleong dalam Yahya, 2013: 109-110). “Triangulasi data berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui alat dan waktu yang berbeda dalam metode penelitian kualitatif”.

C. Pembahasan

Menurut KEMENDIKBUD (2014 :118), dalam penilaian setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1-4 (kelipatan 0.33), yang dapat dikonversi ke dalam

predikat A-D sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang, seperti pada Tabel 1, yaitu:

Tabel 1 : Nilai Kompetensi

PREDIKAT	NILAI KOMPETENSI		
	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B
B	3	3	
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	C
C	2	2	
C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	K
D	1	1	

Sumber : KEMENDIKBUD (2014 :118-119)

Guna mempermudah paparan data dan temuan penelitian maka penelitian dilakukan sesuai dengan fokus penelitian rumusan masalah dan tujuan penelitian yaitu *trend* kartun Jepang terhadap perilaku berkarya komik siswa SMAN 1 Painan kabupaten Pesisir Selatan sesuai dengan Tabel 1. Penulis dapat menyimpulkan hasil wawancara di lapangan kepada masing-masing informan.

Dari perilaku siswa dalam berkarya komik dapat diamati, bahwa siswa lebih cenderung menggambarkan kartun-kartun Jepang ke dalam komik strip. Mereka termotivasi untuk membuatnya. Kreativitas siswa di dalam kelas cukup baik. Ada 80% siswa sangat termotivasi membuat komik strip dalam rupa kartun-kartun Jepang. ada yang meniru gambar dan ada yang langsung

berimajinasi. Tetapi, siswa tersebut lebih banyak yang mengeluarkan ide-ide mereka (imajinasi) dalam membuat sebuah karya.

KBBI (2005: 425) bahwa, imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang bisa juga bersifat khayalan. Sedangkan imajinatif adalah mempunyai atau menggunakan imajinasi, bersifat khayal. Dapat disimpulkan dari kedua penjelasan tersebut bahwa imajinasi itu suatu khayalan seseorang untuk menciptakan hasil karya yang dibuat.

Berdasarkan temuan di lapangan guru mengarahkan siswa lebih kreatif atau memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah karya komik. Kreatif itu sendiri yang mengarahkan kemampuan diri manusia atau psikologi manusia tersebut.

Unsur psikologi dalam temuan karya kartun siswa terkait dengan ilmu tentang perilaku, dengan pengertian bahwa perilaku atau aktivitas-aktivitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis. Telah dikemukakan oleh Branca, Woodworth dan Marquis, Sartain dkk, dan Morgan dkk dalam Walgito, (1980: 10) bahwa yang diteliti atau dipelajari dalam psikologi ini baik perilaku manusia maupun hewan. Perilaku pada manusia dapat dibedakan antara perilaku yang refleksif dan perilaku yang non-refleksif.

Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang terjadi atas reaksi secara spontan terhadap stimulus atau pikiran yang mengenai organisme tersebut. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar; gerak lutut bila kena

sentuhan palu; menarik jari bila jari kena api dan sebagainya. Reaksi atau perilaku refleksif adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya, secara otomatis. Refleksif dalam perilaku berkarya komik pada siswa penulis dapat menjelaskan bahwa di SMAN 1 Painan kabupaten Pesisir Selatan ini hanya terdapat 20% saja siswa yang termotivasi untuk membuat sebuah karya komik strip. Dalam 20% perilaku berkarya komik itupun secara sengaja atau tidak sengaja akibat sesuatu tanpa siswa sempat berfikir.

Stimulus atau pikiran yang diterima oleh organisme atau individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak. Sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari perilaku manusia. Dalam perilaku yang refleksif respons langsung timbul begitu menerima stimulus disini adalah seseorang tanpa berfikir ingin membuat apa, contohnya di SMAN 1 Painan kabupaten Pesisir Selatan. Dalam membuat komik strip dan perilaku siswa untuk membuat karya tersebut. Dengan kata lain begitu stimulus atau pikiran yang diterima oleh siswa, begitu langsung respons timbul melalui guru, tanpa melalui pusat kesadaran atau otak.

Perilaku yang non-refleksif. Perilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Jadi, sebelum membuat atau menciptakan suatu karya siswa berfikir terlebih dahulu agar komik yang ingin dibuat tercipta dengan baik. Perilaku berkarya komik pada siswa tersebut 80% yang membuat komik strip dengan berfikir terlebih dahulu. Dalam kaitan ini stimulus atau pikiran setelah diterima oleh siswa kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat syaraf, pusat kesadaran, baru kemudian terjadi respons melalui guru. Proses

yang terjadi pada otak atau pusat kesadaran ini yang disebut proses psikologis dalam diri siswa. Perilaku atau aktivitas atas dasar proses psikologis inilah yang disebut aktivitas psikologis atau perilaku psikologis (Branca dalam Walgito, 1980: 13).

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa cara guru mengarahkan siswa dalam berkarya, dengan memperlihatkan media atau contoh gambar kartun Jepang dalam bentuk komik strip disaat mata pelajaran dimulai. Guru mencoba mengarahkan siswa untuk menggambar komik yang baik, agar kreativitas siswa dalam membuat komik strip yang bertemakan kartun-kartun Jepang lebih ditingkatkan.

Dengan arahan guru, banyak perilaku siswa yang ingin membuat kartun Jepang. karena banyak contoh kartun-kartun Jepang yang mereka minati. Maka, muncullah kreativitas yang mampu mengarahkan siswa untuk lebih memiliki kemampuan yang diinginkan. Hampir semua siswa tampak termotivasi dalam menggambar komik dengan tema kartun-kartun Jepang. Siswa yang termotivasi untuk membuat kartun Jepang dalam menggambar komik strip cukup banyak yang kreatif dan termotivasi. Siswa yang meniru gambar yang sudah ada kemudian siswa meniru gambar tersebut ke dalam lembaran kertas kosong. Ada juga siswa yang berimajinasi, mereka juga tampak leluasa untuk kreatif dalam menggambar dan ceritanya dengan gambar kartun-kartun Jepang dan finishingnya mewarnai komik sesuai keinginan.

Perilaku siswa dalam berkarya komik adalah perilaku yang non-refleksif, karena perilaku yang harus berfikir terlebih dahulu sebelum berbuat atau sebelum melakukan keinginan. Perilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak secara sadar. Jadi, perilaku berkarya komik ini terdapat suatu motivasi, kreativitas, dan sikap yang akan digunakan sebagai penggerak siswa dalam berkarya yaitu perilaku yang non-refleksif dipakai dalam perilaku berkarya komik. Maka dari itu, komik siswa banyak yang bagus baik dari segi cerita maupun dari segi warnanya. Karena ada tingkatan kesadaran dalam membuat suatu kreativitas (non-refleksif).

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan Skripsi penulis dengan Pembimbing I Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd dan Pembimbing II Drs. Mediagus.

Daftar Rujukan

- Ali, Mohammad, dkk. 2004. *PSIKOLOGI REMAJA Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.
- Gultom S, dkk. 2014. *Materi Pelatihan Guru*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- KBBI. 2005. *Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual (Komik, Sastra Gambar)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Dasar Pengertian Komik, Kartun Komik, Sejarah Komik, Sistematis Membuat Komik, Yogyakarta: Penerbit Kata Buku.
- Wijana. 2003. *Kartun, Studi Tentang Permainan Bahasa (Kartun: Batasan Dan Jenis-jenisnya)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Wulandari, Yuliana. 2012. *Studi Tentang Motif, bentuk, Komposisi, dan Makna Batik Di Kabupaten Tebo Provinsi Jambi*. (Skripsi). Padang: Program Strata 1 UNP Padang.

Yahya. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Padang: Seni Rupa FBS UNP.

Lampiran (Perilaku Siswa)

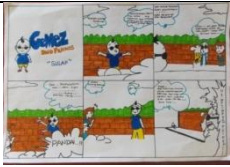













1	Siswa keluar saat berkarya	13	Siswa membuat tokoh utama
2	Siswa meminjam alat berkarya	14	Siswa membuat tokoh manusia
3	Siswa dihukum	15	Membuat komik strip
4	Pensil dan pena	16	Keinginan membuat panel
5	Penghapus dan pena	17	Membuat objek pendukung
6	Spidol warna dan spidol hitam	18	Meniru gambar
7	Penggaris	19	Imajinasi
8	Siswa membawa tipe-ex	20	Pembagian frame per halaman
9	Siswa mengarang cerita	21	Ukuran tidak sama besar









10	Membuat skenario/alur cerita	22	Membuat sketsa awal
11	Ukuran kertas HVS	23	Menggunakan pena
12	Perbandingan ukuran kertas	24	Penintaan
25	Pakai pensil finishing karya		


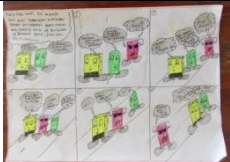




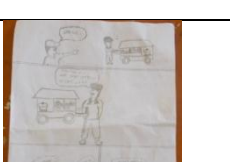

Lampiran (hasil karya komik strip)

Tabel. Karya Komik Strip

NO	KOMIK STRIP	IDENTITAS
1		Judul. Games And Friend Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015
2		Judul. Doraemon Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015
3		Judul. Doraemon Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015
4		Judul. Naruto Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015
5		Judul. Naruto Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015
6		Judul. Doraemon Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015

7		<p>Judul. Apotik Hidup Foto: Yuni Melia Sari, 4 Mei 2015</p>
8		<p>Judul. Hello Kitty Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
9		<p>Judul. Doraemon Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
10		<p>Judul. Romance Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
11		<p>Judul. Doraemon Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
12		<p>Judul. Dewi dan Cinta Pertama 1 Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>

13		<p>Judul. Dewi dan Cinta Pertama 2 Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
14		<p>Judul. Shinchan 1 Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
15		<p>Judul. Shinchan 2 Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
16		<p>Judul. Doraemon Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
17		<p>Judul. Anak Sekolah Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
18		<p>Judul. Orang Pacara Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
19		<p>Judul. Kenakalan Remaja Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
20		<p>Judul. Pribadi Kelvin Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>

21		<p>Judul. Ninja Konoha Foto: Yuni Melia Sari, 5 Mei 2015</p>
22		<p>Judul. Spongebob Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>
23		<p>Judul. Spongebob Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>
24		<p>Judul. Teman Lama Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>
25		<p>Judul. Games Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>
26		<p>Judul. Perkemahan Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>
27		<p>Judul. Tukang Bakso Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>
28		<p>Judul. Cerita Sekolah Foto: Yuni Melia Sari, 6 Mei 2015</p>