

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian Komik**

Kata komik berasal dari bahasa Inggris "*comic*" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur. Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar. Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar. Komik sendiri diyakini sudah muncul sejak zaman dahulu, bahkan sebelum manusia mengenal tulisan, sebagai contoh adalah lukisan di dinding Goa Lascaux di Prancis yang di perkirakan sudah ada sejak 17.000 tahun yang lalu. Berupa gambar-gambar hewan yang di duga sebagai alat komunikasi pada masa itu dan di anggap sebagai komik paling kuno di dunia.

Pada tahun 1896, Richard Felton Outcault meluncurkan buku yang kemudian di anggap sebagai buku komik pertama di dunia yang berjudul "The Yellow Kid", yang kemudian dianggap sebagai cikal bakal komik modern dunia. Sedangkan menurut McCloud, bapak dari seni komik modern adalah Rudolphe Topffer, yang terkenal dengan cerita satir bergambarnya sejak pertengahan tahun 1800. Topffer adalah yang membuat gambar kartun pada sekat-sekat panel dan juga yang pertama kali memperkenalkan kombinasi antara gambar dan tulisan sehingga

saling mendukung satu sama lain. Sayangnya Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya dan hanya menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele.

Komik sendiri merupakan suatu bentuk seni yang populer di masyarakat dan menjadi salah satu bentuk seni yang menggabungkan beberapa unsur visual di dalamnya. Setiap gambar dalam komik membentuk sekuen yang saling berkaitan. Definisi komik sendiri sangat beragam sehingga para ahli belum bisa sependapat mengenai definisi komik. Menurut Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art*, komik merupakan susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Selanjutnya Will Eisner dalam buku *Graphic Storytelling* (1996), mengungkapkan bahwa komik merupakan sebuah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Sedangkan menurut Adi Kusriato, komik merupakan gambar yang dirangkai dan disusun untuk menggambarkan sebuah cerita (2007:164).

Pada tahun 1993 Scott McCloud berpendapat dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comic* mendeskripsikan bahwa, komik sebagai penyusunan gambar-gambar dalam sebuah urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk penyampaian pesan dan menimbulkan suatu nilai estetis padapenampilannya. Sedangkan R.A. Kosasih menyampaikan secara singkat bahwa komik adalah media atau alat untuk bercerita. Pada mulanya komik di gambar menggunakan metode batasan-batasan gambar, namun tetap menyampaikan suatu cerita yang berurutan yang disebut dengan Panel, pada masa sekarang panel dalam komik menjadi lebih dinamis dan tidak terpatok dalam

aturan tertentu. Komik dianggap sebagai media yang menggabungkan antara tulisan dan gambar sehingga menjadi kesatuan yang estetik serta mampu menyampaikan pesan. Pada awalnya tulisan pada komik hanya dijadikan sebagai elemen pelengkap untuk memaksimalkan peran gambar dan menyampaikan pesan yang terkandung.

Namun saat ini huruf dan tulisan dalam komik memiliki peran yang setara, sehingga tulisan dapat menciptakan tampilan visual yang diimajinasikan dan menyatu dengan gambar. Komik merupakan yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Maharsi, 2011: 7). Menurut McCloud, pesan komikus mengalir tanpa pengaruh apapun untuk sampai kepada pembaca (2001:195). Hal ini yang menjadikan komik sebagai karya seni yang bebas dan eksploratif menyesuaikan dengan dinamika yang ada dan mampu berkomunikasi serta mampu masuk kedalam segmen apapun.

Komik merupakan sebuah media yang mampu menjadi sebuah karya seni yang layak untuk diapresiasi karena mampu memberikan pesan gambar dan teks secara bersamaan untuk membentuk cerita tanpa mengurangi karakter dari dua kekuatan besar dan mandiri, yakni tulisan dan verbal. Komik tidak hanya menjadi media hiburan saja, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi, informasi dan promosi. Komik selalu menghadirkan tujuan dan pesan dengan tampilan yang menarik sebagai media yang menghibur dan media pembelajaran yang menyenangkan.

## **Jenis-jenis Komik**

Dalam perkembangannya, komik dibagi berdasarkan jenisnya. Antara lain adalah sebagai berikut :

### a. Komik Strip

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

### b. Buku Komik

Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di luar negeri komik beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Buku komik diciptakan dalam beberapa volume yang terdiri dari bagian-bagian topik cerita yang disebut dengan *chapter*. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

### c. *Graphic Novel*

*Graphic Novel* atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa. Menurut Mario Saraceni dalam buku *The Language of Comics* (2003), istilah novel grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih baik (dewasa) bagi komik.

d. *Web Comic*

Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia.

e. Komik Instruksional

Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan symbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat-alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

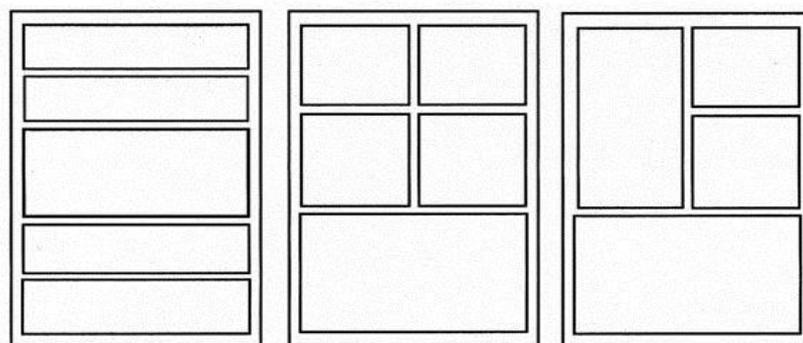
### **Elemen-elemen Komik**

Dalam komik terdiri dari elemen-elemen yang membentuk komik, diantaranya adalah :

#### **1. Panel**

Panel digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan apa yang diharapkan atau apa kelanjutan sekuen berikutnya. Menurut McCloud, panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk ruang dan waktu yang terpisah (2001:99). Panel bisa dikatakan sebagai *frame* atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut (Maharsi, 2011:75). Panel adalah bingkai dalam lembaran-lembaran komik yang memisahkan ruang dan waktu untuk digabung menjadi sebuah rangkaian

cerita. Melalui panel, cerita yang panjang dapat disingkat dengan beberapa ruas gambar. Lokasi yang ingin ditampilkan dapat dengan mudah dipindah secara langsung dengan mudah. Panel menjadi elemen penting dalam komik karena bingkai tersebut akan membatasi serta mengakomodir gambar dan teks sehingga menjadi sebuah rangkaian yang menarik. Panel berisi ilustrasi atau teks yang akan membentuk alur cerita dan bentuknya bermacam-macam. Bentuk panel juga disebut sebagai panel *frame*. Tidak hanya berbentuk kotak tegas, panel dapat dikembangkan menjadi bingkai yang bervariasi menyesuaikan konteks cerita dan emosi yang ingin ditampilkan. Tidak ada aturan baku dalam menentukan *frame* sebagai salah satu elemen pembuat komik. Tetapi semua menyesuaikan karakter cerita dan konsep agar mendapatkan dramatisasi cerita melalui visualisasi panel yang mendukung gambar dan tulisan. Menurut McCloud, urutan yang harus diperhatikan dalam membuat panel adalah dengan menggiring mata pembaca dari arah kiri ke kanan, atas ke bawah serta mengarahkan mata searah dengan jarum jam dari kiri ke kanan (2001:106).



Gambar 1 : Panel (sumber :  
<https://www.kaskus.co.id/thread/54490568a2cb17856a8b456d/panduan-mudah-lay-out-panel-komik>)

Ada dua jenis panel yang digunakan, yaitu :

a. Panel Terbuka

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel terbuka sekarang cukup banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik.



Gambar 2 : Panel Terbuka (sumber : <https://www.kaskus.co.id/thread/54490568a2cb17856a8b456d/panduan-mudah-lay-out-panel-komik>)

b. Panel Tertutup

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas. Garis-garis ini disebut *frame*. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.



Gambar 3 : Panel Tertutup (sumber : <https://www.kaskus.co.id/thread/54490568a2cb17856a8b456d/panduan-mudah-lay-out-panel-komik>)

McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut “parit”(gutter). Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang tidak halus, terputus-putus, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. *Closure* hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

Selanjutnya, McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

a. Waktu ke waktu

Aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.

b. Aksi ke aksi

Sebuah subyek (orang, obyek, dsb) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.

c. Subjek ke subjek

Serangkaian perubahan subyek yang masih dalam satu adegan, lokasi atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar transisi tersebut bermakna.

d. Adegan ke adegan

Transisi yang membawa pembaca melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda. Transisi ini memerlukan pemikiran deduktif.

e. Aspek ke aspek

Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa mengembara melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.

f. *Non-sequitur*

Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.

Pengelompokan di atas bukanlah ilmu pasti, tetapi dapat dijadikan alat untuk mengurai seni bercerita dalam komik. Sejauh ini menurut McCloud, jenis peralihan yang paling banyak dipakai dalam komik adalah jenis kedua, yaitu aksi-ke-aksi.

## 2. Sudut Pandang

Komik tidak jauh berbeda dengan film saat menyajikan sudut pandang dalam mengarahkan mata penonton untuk melihat sebuah objek. Sudut pandang dalam bahasa film disebut sebagai kamera *angle* (Maharsi, 2011:77). Sudut pandang dapat mengarahkan mata pembaca

melalui perspektif yang berbeda, sehingga mengurangi kebosanan serta membuat gambar lebih menarik untuk dinikmati. Terdapat lima macam sudut pandang yang sering digunakan, yaitu :

a. *Bird Eye View*

Sudut pandang ini mengarahkan mata pada posisi ketinggian diatas objek, sehingga lingkungan yang luas tertangkap oleh gambar. Selain itu, sudut pandang ini dapat mendefinisikan kondisi yang menceritakan kekuasaan, serta rekonstruksi utuh kondisi sebuah lingkungan (Mascelli, 2010:49).



Gambar 4 : *Bird Eye View*. (Sumber, *Green Lantern - Sinestro Corps Special 01*)

b. *High Angle View*

Sedangkan sudut pandang ini mendefinisikan kondisi diatas dan lebih tinggi dari objek. Dalam sudut pandang ini, gambar dapat mencitrakan tentang konteks rahasia atau kekalahan (Mascelli,

2010:55). Berbeda dengan *Bird Eye View*, sudut pandang ini tidak lebih tinggi dan obyek dapat ditampilkan secara utuh. Serta menjadi variasi dalam merekonstruksi sebuah kejadian dari sudut pandang yang tidak dapat dilihat dari mata level.



Gambar 5 : *High Angle View*. (*Comic Spawn Origins Collection v11 (2011) (Digital) Zone-Empire*)

c. *Low Angle View*

Pada sudut pandang ini kondisi bawah lebih besar daripada konstruksi atas (Maharsi, 2011:81). Kesan yang ditampilkan pada pembaca adalah tentang keagungan, kebesaran, semangat, ataupun ingin menunjukkan kondisi konstruksi bangunan yang megah. Sehingga sudut pandang ini menjadi penting ketika ingin menyampaikan sebuah situasi dengan sebuah pesan estetika yang memadukan efek psikologis (Mascelli, 2010:65).



Gambar 6 : *Low Angle View*. (sumber : *Avengers Vs X-Men 005*. 2012)

d. *Eye Level*

Dalam sudut pandang ini pengambilan gambar dibuat sejajar dengan tatapan pandangan mata. Sehingga pembaca dapat mengidentifikasi secara benar ketinggian bentuk ideal serta komposisi asli bila disandingkan dengan objek yang terdapat pada gambar (Maharsi, 2011:82).



Gambar 7 : *Eye Level*. (sumber : *New Avengers vs Transformers vol 02*)

e. *Frog Eye*

Sudut pandang ini pandangan mata disejajarkan dengan posisi bawah objek (Maharsi, 2011:83). Pada sudut pandang ini, pembaca melihat adegan atau obyek dari sudut pandang mata terendah untuk menunjukkan kesan estetis serta dimensi dan perbesaran dari sebuah objek.



Gambar 8 : *Frog Eye* (sumber : *Superman Batman #04*)

### 3. *Gutter* atau Parit

*Gutter* atau parit adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca. Parit menjadi pemisah antara panel satu dengan yang lain, sehingga memberi rongga terhadap *layout* komposisi gambar yang berdampak terhadap ruang jeda untuk menumbuhkan ruang imajinasi pembaca. Ruang jeda yang digubah melalui panel-panel yang terpisah dapat menimbulkan sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca (McCloud, 2001:66). Ukuran *gutter* sangat bervariasi dan

disesuaikan dengan kebutuhan gambar serta menyesuaikan kreatifitas pembuat komik.

#### **4. Balon Kata**

Balon kata memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Dalam sebuah panel, untuk menumbuhkan komunikasi maka dibutuhkan teks untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan. Menurut Bonnef, balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari sebuah kejadian yang diilustrasikan pada panel. Balon kata merepresentasikan konsep, pemikiran dan karakter yang terdapat dalam komik. Balon kata telah muncul sebelum abad ke-18 (Maharsi, 2011:89). Balon kata memiliki banyak bentuk, tergantung dari pesan apa yang disampaikan. Maka dari itu balon kata memiliki bentuk yang berbeda-beda untuk menampilkan emosi dari karakter yang mengucapkannya. Menurut Maharsi, balon kata secara garis besar digolongkan ke dalam 3 (tiga) bentuk (2011:89). yaitu :

##### **a. Balon Ucapan**

Merupakan representasi ucapan dalam gambar yang berbentuk gelembung dan memiliki ekor meruncing mengarah kepada mulut atau karakter tokoh yang mengatakan. Banyak sedikitnya teks yang ingin ditampilkan menyesuaikan balon kata yang digambarkan

bersambung dengan mengarahkan kepada konteks tokoh yang mengucapkan. Balon kata ucapan memiliki berbagai bentuk tergantung nada dan karakter obyek. Ekspresi marah, teriakan, joritan dibuat bergerigi untuk menonjolkan emosi. Sedangkan untuk bisikan, balon kata biasanya berbentuk putus-putus. Dengan begitu teks dalam balon kata menjadi lebih emosional dan dapat diidentifikasi irama membacanya.

b. Balon Pikiran

Merupakan representasi dari tokoh yang ingin mengungkapkan pikiran tapi secara harafiah tidak diungkapkan. Balon pikiran identik dengan gelembung yang berbentuk rantai putus-putus yang saling menyambung.

c. *Caption*

Secara umum dipakai untuk menjelaskan cerita yang tidak menggunakan dialog. Sehingga *caption* sering dibedakan untuk menunjukkan dengan fungsi dari gelembung kata. *Caption* berfungsi menjelaskan tentang kondisi adegan, penjelasan tentang cerita, serta *setting* tanpa dibubuhi dengan ilustrasi. Namun tetap menjadi teks yang dibutuhkan sebagian dari komunikasi.

## 5. *Visual Effect*

*Visual effect* diperlukan untuk meyakinkan pembaca tentang suara yang ingin ditampilkan dalam komik. Ekspresi yang dikeluarkan oleh

obyek divisualisasikan kedalam bentuk tipografi yang dibuat sehingga menciptakan ekspresi yang maksimal. Sehingga pembaca dapat menikmati tampilan *visual effect* sebagai bagian dari kesatuan elemen komik.



Gambar 9 : *visual effect* (sumber : *Green Lantern - Sinestro Corps Special 01*)

## 6. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007:140). Ilustrasi merupakan perwujudan bentuk fisik yang direkonstruksi ulang kedalam bentuk dua dimensi dengan tujuan-tujuan tertentu. Komik merupakan kumpulan dari ilustrasi yang berurutan serta mampu menceritakan secara utuh sebuah rangkaian cerita. Ilustrasi dibagi menjadi dua bentuk, yakni kartun dan realis. Nurhadi mengidentifikasi ilustrasi kartun sebagai bentuk tanggapan lucu dalam citra visual (1989:189). Menurut McCloud, ilustrasi realis

merupakan konstruksi gambar yang mirip dengan aslinya dan dibuat semirip mungkin dengan objek aslinya sehingga seniman yang ingin melukiskan keindahan dan kerumitan dapat menggunakan aliran ini dalam mewujudkan ilustrasinya (2001:98). Para komikus dibebaskan menggunakan gaya untuk mengilustrasikan cerita yang ingin disampaikan kedalam kesatuan panel-panel gambar yang berkesinambungan.

## **7. Ukuran Gambar**

Panel-panel yang terdapat dalam komik menampilkan gambar dalam berbagai ukuran sesuai dengan kebutuhan. Ukuran dalam panel umumnya terdiri dari beberapa jenis. Pada umumnya ukuran gambar yang digunakan dalam panel adalah :

### *a. Extreme Long Shoot*

Ukuran gambar yang menampilkan objek dari jarak jauh sehingga terlihat kondisi secara utuh dan luas. Biasanya *extreme long shoot* dipergunakan untuk menampilkan gambar, kejadian, lokasi, alam, atau untuk mengcover kejadian secara keseluruhan (Maharsi, 2011:87).



Gambar 10 :*extreme long shoot* (sumber :*Green Lantern - Sinestro Corps Special 01*)

b. *Long Shoot*

Merupakan sudut pandang dalam menampilkan gambar objek secara utuh dari atas ke bawah. Sehingga pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi komposisi dan ukuran objek. *Long shoot* dapat dipergunakan untuk mengidentifikasi jumlah serta lokasi dan keberadaan tokoh (Mascelli, 1997:34).



Gambar 11 :*Long shoot*(sumber : *SpongeBob Comics 056. 2016*)

c. *Medium Shoot*

Dalam ukuran ini gambar menampilkan ukuran objek setengah dari ukuran sesungguhnya. Bila dalam tokoh manusia *medium shoot* sangat efektif untuk mengidentifikasi gerakan serta detail atribut yang dipergunakan (Mascelli, 1997:36). Selain itu, ukuran gambar ini mampu menunjukkan *background* dan lokasi yang menentukan keberadaan tokoh.



Gambar 12 : *medium shoot* (sumber : *SpongeBob Comics 056*. 2016)

d. *Close Up*

*Close up* merupakan ukuran gambar dengan perbesaran yang menunjukkan detail-detail objek. Biasanya *close up* digunakan untuk menunjukkan ekspresi tokoh, atau objek (Mascelli, 1997:46).



Gambar 13 :close up(sumber : Avengers Vs X-Men 005. 2012)

e. *Extreme Close Up*

Pada ukuran gambar ini, gambar dibuat dengan sudut pandang perbesaran yang sangat besar dengan mengabaikan unsur-unsur lain namun memperkuat citra gambar dengan detail yang ditampilkan. Ukuran gambar ini dipergunakan untuk menampilkan emosi serta konsep gambar yang menyiratkan adegan tertentu (Mascelli, 1997:90).



Gambar 14 :Extreme Close Up(sumber : Green Lantern - Sinestro Corps Special 01)

## **8. Cerita**

Cerita dianggap sebagai bentuk narasi yang mengidentifikasi sebagai sebuah keadaan yang memiliki runtutan dengan identifikasi yang jelas dari waktu, latar belakang, serta kondisi. Narasi dalam komik menjadi bagian yang penting karena unsur visual dan teks merupakan penyederhanaan bentuk narasi yang berupa runtutan cerita sehingga makna cerita dapat tersampaikan. Menurut Bonnef, komik dikatakan sebagai sastra gambar (1998:7). Selama ini cerita menjadi bentuk sastra yang merekonstruksi kejadian yang belum pernah dialami oleh pembaca sehingga menjadi sebuah nuansa baru dan pengalaman baru bagi para pembaca yang jenuh kepada kehidupannya sendiri. Sehingga narasi sastra menjadi sebuah media untuk menyilami pengalaman dan cerita orang lain. Hal tersebut dapat diwujudkan dalam sastra fiksi (Sumardjo, 2007:98). Maka dari itu improvisasi dan pemikiran baru terhadap sebuah cerita, komik dapat dihidupkan sebagai sebuah konsep yang mampu mengajak dan merekonstruksi sebuah keadaan untuk diperkenalkan dan membawa kesan tersebut kepada para pembaca. Maka dari itu, elemen cerita merupakan titik awal secara penting dalam menceritakan sebuah komik yang berkualitas, berdampak, dan memiliki nilai fungsi hiburan.

## 9. *Splash*

*Splash* dalam komik menjadi unsur visual yang tidak terpisahkan. Menurut Maharsi, dalam bukunya *splash* terbagi ke dalam 3 (tiga) bagian, yaitu :

### a. *Splash* Halaman

*Splash* halaman merupakan sebuah bentuk tampilan ilustrasi yang mampu mendefinisikan tentang isi komik, memiliki halaman banyak memuat elemen-elemen serta berbagai penggabungan yang terdapat pada visual dan teks isi komik. berfungsi untuk memberikan informasi tentang judul dari buku serta *prolog* dari cerita komik dalam satu panel halaman utuh. Biasanya *splash* halaman dibuat dengan detail guna menjadi *point of interest* atas komik yang ada.



Gambar 15 :*Splash* Halaman(sumber : *Green Lantern - Sinestro Corps Special 01*)

b. *Splash* Panel

Dalam pengertiannya, *splash* panel merupakan panel terbesar dalam sebuah halaman komik yang menampilkan satu ilustrasi gambar dan teks dengan komposisi yang lebih besar dibandingkan dengan yang lainnya. Hal tersebut diperkuat dengan variasi ilustrasi yang tidak jarang bertabrakkan dengan konsep panel sebagai bagian dari estetika. Konsep dari *splash* panel sendiri adalah untuk menjadi inti dari halaman tersebut sehingga perhatian akan tertuju kepada panel besar tersebut.



Gambar 16 : *splash* panel (sumber : *Green Lantern - Sinestro Corps Special 01*)

c. *Splash* Ganda

Beberapa komik menggunakan *splash* ganda untuk mendramatisasi pesan serta cerita. *Splash* Ganda terdiri dari satu panel yang digabung dalam dua halaman, sehingga ukurannya lebih besar dari panel yang ada. Pembaca akan disegarkan dengan

tampilan yang bervariasi dan mendapat penekanan dalam pembawaan emosi dari cerita.



Gambar 17 :*Splash Ganda (sumber : Avengers Vs X-Men 005. 2012)*

## 10. Garis Gerak

Garis gerak adalah efek yang ditimbulkan dari gerakan tokoh komik. Garis gerak berfungsi untuk mendramatisir keadaan, emosi, ataupun sikap, sehingga pembaca lebih mengerti tentang kondisi fisik emosional tokoh dan membantu dalam mengekspresikan pemahaman kondisi tokoh. Garis gerak dipergunakan untuk menggambarkan kondisi bergerak, berlari, marah, takut, emosi dalam berkelahi, dan adeganlainnya



Gambar 18 : Garis Gerak (*sumber : Komik Ranma 1/2*)

## **B. PENGERTIAN P3K**

Pengertian dari pertolongan pertama pada kecelakaan atau disebut dengan P3K adalah merupakan pertolongan sementara pada korban kecelakaan sebelum korban mendapatkan pertolongan lanjutan dari pihak tenaga medis, sehingga korban merasa tenang dan dapat meringankan bahaya yang ditimbulkan dari kecelakaan. Menurut para ahli, pertolongan pertama pada kecelakaan atau yang disingkat P3K adalah pertolongan sementara yang diberikan kepada seseorang yang menderita sakit atau kecelakaan sebelum mendapatkan pertolongan dari dokter (Mashoed dan Djonet Sutatmo, 1979:99). Sedangkan menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1991:274) pertolongan pertama pada kecelakaan adalah pertolongan yang segera diberikan kepada korban kecelakaan sebelum mendapatkan pertolongan dokter. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa P3K merupakan bentuk pertolongan yang harus dilakukan dengan cepat dan tepat dan bersifat sementara. Seseorang yang melakukan pertolongan pertama haruslah orang yang memiliki pengetahuan tentang penanganan medis dasar sehingga dapat mengurangi resiko cacat ataupun dapat menyelamatkan nyawa korban. Apabila penanganan dilakukan dengan cara yang tidak tepat, justru akan membahayakan dan memperburuk keadaan korban. Adapun tujuan dari pertolongan pertama adalah sebagai berikut :

1. Untuk menyelamatkan nyawa korban dengan memperhatikan keadaan korban setelah mengalami kecelakaan sehingga keadaan korban menjadi lebih stabil.
2. Untuk mencegah keadaan korban menjadi semakin buruk.

3. Untuk membantu penyembuhan dengan mengurangi rasa sakit dan rasa takut yang diderita korban dengan cara melakukan penanganan yang tepat agar tidak menimbulkan infeksi, kemudian membawa korban ke klinik atau rumah sakit terdekat.

Selain itu ada beberapa prinsip-prinsip dasar yang harus dipahami dalam menangani suatu keadaan darurat, diantaranya adalah :

- a. Bersikaplah tenang, jangan pernah panik. Anda diharapkan menjadi penolong bukan pembunuh atau menjadi korban selanjutnya (ditolong)
- b. Gunakan mata dengan jeli, kuatkan hatimu karna anda harus tega melakukan tindakan yang membuat korban menjerit kesakitan untuk keselamatannya, lakukan gerakan dengan tangkas dan tepat tanpa menambah kerusakan.
- c. Perhatikan keadaan sekitar kecelakaan, cara terjadinya kecelakaan, cuaca dll.
- d. Perhatikan keadaan penderita apakah pingsan, ada perdarahan dan luka, patah tulang, merasa sangat kesakitan dll.
- e. Periksa pernafasan korban. Kalau tidak bernafas, periksa dan bersihkan jalan nafas lalu berikan pernafasan bantuan (A, B = Airway, Breathing management).
- f. Periksa nadi atau denyut jantung korban. Kalau jantung berhenti, lakukan pijat jantung luar. Kalau ada perdarahan berat segera hentikan (C = Circulatory management).
- g. Apakah penderita Shock? Kalau shock cari dan atasi penyebabnya.

- h. Setelah A, B, dan C stabil, periksa ulang cedera penyebab atau penyerta. Kalau ada patah tulang lakukan pembidaian pada tulang yang patah, Jangan buru-buru memindahkan atau membawa ke klinik atau rumah sakit sebelum tulang yang patah dibidai.
- i. Sementara memberikan pertolongan, anda juga harus menghubungi petugas medis atau rumah sakit terdekat.

Adapun beberapa prioritas utama yang harus dilakukan oleh penolong dalam menolong korbannya yaitu, Henti napas, Henti jantung, Pendarahan berat, Shock, Ketidak sadaran, Pendarahan ringan, Patah tulang atau cedera lain. Saat menemukan korban kecelakaan yang memerlukan tindakan penanganan medis yang cepat, tindakan pertama yang perlu dilakukan antara lain sebagai berikut :

- a. Pastikan ABC korban telah stabil, kalau perlu lakukan RJP.
- b. Mengadakan diagnosa (mendapatkan informasi tentang keadaan korban)  
Riwayat Yaitu cerita tentang bagaimana insiden itu terjadi, bagaimana cedera atau penyakit yang didera. Tanyakan kepada korban bila sadar dan atau saksi mata.

Petunjuk luar Semua petunjuk yang mungkin ada pada korban seperti catatan medis korban, obat-obatan yang dibawa korban.

Keluhan Adalah sesuatu yang dirasakan atau dialami atau dijelaskan oleh korban seperti mual, nyeri panas, dingin atau lemah. Hal itu harus ditanyakan dan dicocokkan dengan diagnose lainnya.

Gejala Adalah rincian dari pengamatan yang anda lihat, cium dan raba dalam suatu pemeriksaan korban (pemeriksaan dari ujung rambut sampai ujung kaki).

- c. Melakukan pertolongan dan perawatan terhadap hasil diagnosa diatas sesuai dengan prioritas pertolongan.

Ketika mengalami kecelakaan, korban akan mengungkapkan keluhan dan gejala penyakit atau derita yang dirasakan olehkorban. Misalnya: rasa nyeri, takut, panas, tidak dapat mendengar secara normal, hilang penginderaan, penginderaan abnormal, haus, mual, perih, akan mengalami pingsan, kaku, tidak sadar sebentar, lemah, gangguan daya ingat, pening, tulang terasa patah. Gejala yang dialami oleh korban dapat kita ketahui dengan melakukan beberapa hal, diantaranya adalah :

- a. Gejala yang mungkin dilihat (ekspresi): Misalnya: Cemas dan nyeri, gerakan dada abnormal, berkeringat, luka, pendarahan dari liang tubuh, bereaksi bila disentuh, bereaksi atas ucapan, lebam, warna kulit abnormal, kejang otot, bengkak deformitas (kelainan bentuk), benda asing, bekas suntikan, bekas gigitan, bekas muntahan, dll.
- b. Gejala yang didapatkan dari perabaan: Misalya: lembab, suhu tubuh abnormal, nyeri dan luka lunak bila disentuh, pembengkakan, deformitas (perubahan bentuk ke yang buruk), ujung-ujung tulang bergeser.
- c. Gejala yang mungkin didengar: Misalnya: napas bising atau sesak, rintihan, suara hisapan, bereaksi bila disentuh, reaksi atas ucapan.

- d. Gejala yang mungkin dicium: Misalnya: Aseton, alcohol, gas atau uap, asap atau terbakar.

Setelah mengetahui gejala yang timbul dari korban, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah melakukan Tindakan dan perawatan lanjutan. Tindakan dan perawatan lanjutan ini tergantung terhadap kondisi korban, anda bisa:

- a. Membawa korban ke tempat yang aman dan nyaman untuk beristirahat.
- b. Menghubungi rumah sakit atau pihak berwenang.
- c. Mengatur evakuasi dan transportasi korban ke rumah sakit.
- d. Menghubungi keluarga korban.
- e. Mengijinkan korban pulang.

Langkah terakhir setelah melakukan pertolongan dan perawatan korban adalah melakukan evakuasi terhadap korban. Evakuasi adalah untuk memindahkan korban ke lingkungan yang lebih aman dan nyaman untuk mendapatkan pertolongan medis lebih lanjut.

Prinsip dasar dalam melakukan evakuasi adalah:

- a. Dilakukan jika mutlak perlu.
- b. Menggunakan teknik yang baik dan benar.
- c. Penolong harus memiliki kondisi fisik yang prima dan terlatih serta memiliki semangat untuk menyelamatkan korban dari bahaya yang lebih besar atau bahkan kematian.

Dalam melaksanakan proses evakuasi korban, ada beberapa cara atau alat bantu yang harus digunakan, namun hal tersebut sangat tergantung pada kondisi yang dihadapi seperti medan, kondisi korban, ketersediaan alat dan sebagainya.

Apabila tidak memiliki alat bantu untuk mengangkat korban maka yang harus dilakukan adalah mengangkatnya langsung tanpa alat bantu. Jika yang mengangkat hanya satu orang pengangkut, maka korban harus dipondong. Apabila korban memiliki berat badan yang ringan atau korbannya adalah anak-anak, maka hanya perlu di gendong. Apabila korban masih sadar dan tidak terlalu berat serta tidak mengalami patah tulang, yang perlu dilakukan adalah dipapah. Dan apabila ada dua orang atau lebih yang dapat mengangkat korban , maka korban di pondong dengan posisi tangan lepas dan tangan berpegangan, seperti membawa balok, atau bahkan bisa mengangkat korban dengan model membawa kereta. Cara yang digunakan untuk mengangkat korban di atas merupakan cara alternatif saja. Tetapi jika ada alat bantu seperti: Tandu permanen, Tandu darurat, Kain keras/ponco/jaket lengan panjang, dan Tali/webbing akan lebih bagus dan tidak terlalu banyak membuang tenaga, serta beban terasa lebih ringan.

### C. PENGERTIAN ANAK

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut.
  - a. Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
  - b. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
  - c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
  - d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
  - e. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
  - f. Pada masa ini (terutama usia 6,0 - 8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
  - b. Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
  - c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
  - d. Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
  - e. Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
  - f. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

3. Masa keserasian bersekolah ini diakhiri dengan suatu masa yang biasanya disebut poeral. Berdasarkan penelitian para ahli, sifat-sifat khas anak-anak masa poeral ini dapat diringkas dalam dua hal, yaitu:
  - a. Ditujukan untuk berkuasa: sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak poeral ditujukan untuk berkuasa; apa yang diidam-idamkannya adalah si kuat, si jujur, si juara, dan sebagainya.
  - b. Ekstraversi: berorientasi keluar dirinya; misalnya, untuk mencari teman sebaya untuk memenuhi kebutuhan fisiknya.

### **FASE ANAK SEKOLAH (USIA SEKOLAH DASAR)**

#### 1. Perkembangan Intelektual

Pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung). Sebelum masa ini, yaitu masa prasekolah, daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan (berkhayal), sedangkan pada usia SD daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Piaget menamakannya sebagai masa operasi konkret, masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir konkret (berkaitan dengan dunia nyata).

Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan. Kemampuan

yang berkaitan dengan perhitungan (angka), seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Di samping itu, pada akhir masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (problem solving) yang sederhana.

Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarinya. Kepada anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis dan berhitung. Di samping itu, kepada anak diberikan juga pengetahuan-pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam, sekitar dan sebagainya. Untuk mengembangkan daya nalarinya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Misalnya, yang berkaitan dengan materi pelajaran, tata tertib sekolah, pergaulan yang baik dengan teman sebaya atau orang lain dan sebagainya.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka sekolah dalam hal ini guru seyogianya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pelajaran yang dibacanya atau dijelaskan guru, membuat karangan, menyusun laporan (hasil study tour atau diskusi kelompok).

## 2. Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan

dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Dengan bahasa, semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama.

Usia sekolah dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (vocabulary). Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir (usia 11-12 tahun) telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata (Abin Syamsuddin M, 1991; Nana Syaodih S, 1990). Dengan dikuasainya keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, anak sudah gemar membaca atau mendengarkan cerita yang bersifat kritis (tentang perjalanan/petualangan, riwayat para pahlawan, dsb). Pada masa ini tingkat berpikir anak sudah lebih maju, dia banyak menanyakan soal waktu dan sebab akibat. Oleh sebab itu, kata tanya yang dipergunakannya pun yang semula hanya “apa”, sekarang sudah diikuti dengan pertanyaan: "di mana“, "dari mana", "ke mana", "mengapa", dan "bagaimana".

Terdapat dua faktor penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu sebagai berikut.

- a. Proses jadi matang, dengan perkataan lain anak itu menjadi matang (organ-organ suara/bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
- b. Proses belajar, yang berarti bahwa anak yang telah matang untuk berbicara lalu mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan/kata-kata yang didengarnya. Kedua proses ini berlangsung sejak

masa bayi dan kanak-kanak, sehingga pada usia anak memasuki sekolah dasar, sudah sampai pada tingkat: (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, (2) dapat membuat kalimat majemuk, (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

Di sekolah, diberikan pelajaran bahasa yang dengan sengaja menambah perbendaharaan katanya, mengajar menyusun struktur kalimat, peribahasa, kesusastraan dan keterampilan mengarang. Dengan dibekali pelajaran bahasa ini, diharapkan peserta didik dapat menguasai dan mempergunakannya sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, menyatakan isi hatinya (perasaannya), memahami keterampilan mengolah informasi yang diterimanya, berpikir (menyatakan gagasan atau pendapat), mengembangkan kepribadiannya, seperti menyatakan sikap dan keyakinannya.

### 3. Perkembangan Sosial

Maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral (agama). Perkembangan sosial pada anak-anak Sekolah Dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (peer group) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungannya telah bertambah luas.

Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri-sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok (gang), dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya.

Berkat perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Dalam proses belajar di sekolah, kematangan perkembangan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik (seperti membersihkan kelas dan halaman sekolah), maupun tugas yang membutuhkan pikiran (seperti merencanakan kegiatan camping, membuat laporan study tour).

Tugas-tugas kelompok ini harus memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menunjukkan prestasinya, tetapi juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Dengan melaksanakan tugas kelompok, peserta didik dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerja sama, saling menghormati, bertenggang rasa dan bertanggung jawab.

#### 4. Perkembangan Emosi

Menginjak usia sekolah, anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima di masyarakat. Oleh karena itu, dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan

mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan (pembiasaan). Dalam proses peniruan, kemampuan orangtua dalam mengendalikan emosinya sangatlah berpengaruh. Apabila anak dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang suasana emosionalnya stabil, maka perkembangan emosi anak cenderung stabil. Akan tetapi, apabila kebiasaan orangtua dalam mengekspresikan emosinya kurang stabil dan kurang kontrol (seperti, melampiasikan kemarahan dengan sikap agresif, mudah mengeluh, kecewa atau pesimis dalam menghadapi masalah), maka perkembangan emosi anak cenderung kurang stabil. Emosi-emosi yang secara umum dialami pada tahap perkembangan usia sekolah ini adalah marah, takut, cemburu, iri hati, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan (rasa senang, nikmat, atau bahagia).

Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar. Emosi yang positif, seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu akan mempengaruhi individu untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca buku, aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas, dan disiplin dalam belajar.

Sebaliknya, apabila yang menyertai proses itu emosi negatif, seperti perasaan tidak senang, kecewa, tidak bergairah, maka proses belajar akan mengalami hambatan, dalam arti individu tidak dapat memusatkan perhatiannya untuk belajar sehingga kemungkinan besar dia akan mengalami kegagalan dalam belajarnya. Mengingat hal tersebut, maka guru seyogianya mempunyai kepedulian untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan

atau kondusif bagi terciptanya proses belajar-mengajar yang efektif. Upaya yang dapat dilakukan, antara lain: (1) mengembangkan iklim kelas yang bebas dari ketegangan (seperti, guru bersikap atau tidak judes); (2) memperlakukan peserta didik sebagai individu yang mempunyai harga diri (seperti, tidak menganaktirikan atau menganakemaskan anak, tidak mencemoohkan anak, dan menghargai pendapat anak); (3) memberikan nilai secara objektif, (4) menghargai hasil karya peserta didik, dan sebagainya.

#### 5. Perkembangan Moral

Anak mulai mengenal konsep moral (menenal benar salah atau baik-buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Pada mulanya, mungkin anak tidak mengerti konsep moral ini, tetapi lambat laun anak akan memahaminya. Usaha menanamkan konsep moral sejak usia dini (prasekolah) merupakan hal yang seharusnya, karena informasi yang diterima anak mengenai benar-salah atau baik-buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya di kemudian hari. Pada usia sekolah dasar, anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntutan dari orangtua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini, anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Di samping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah atau baik-buruk. Misalnya, dia memandang atau menilai bahwa perbuatan nakal, berdusta, dan tidak hormat kepada orangtua merupakan suatu yang salah atau buruk. Sedangkan perbuatan jujur, adil, dan sikap hormat kepada orangtua dan guru merupakan suatu yang benar/baik.

## 6. Perkembangan Keagamaan

Pada masa ini, perkembangan penghayatan keagamaannya ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Sikap keagamaan bersifat reseptif disertai dengan pengertian.
- b. Pandangan dan paham ketuhanan diperolehnya secara rasional berdasarkan kaidah-kaidah logika yang berpedoman pada indikator alam semesta sebagai manifestasi dari keagungan-Nya.

## 7. Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini, seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik (komputer), berenang, main bola, dan atletik.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pada masa usia sekolah dasar kematangan perkembangan motorik ini pada umumnya dicapainya, karena itu mereka sudah siap menerima pelajaran keterampilan.

Sesuai dengan perkembangan fisik (motorik) maka di kelas-kelas permulaan sangat tepat diajarkan:

- a. Dasar-dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar.
- b. Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olah raga (menerima, menendang, dan memukul).
- c. Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari, berenang, dan sebagainya.
- d. Baris berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban, dan kedisiplinan.