

Bahasa Rupa Wimba dalam Komik “Flap Book” Anak-anak: Studi Analisis Isi

Ferry Darmawan

ABSTRACT

Knowledge and technology development generate a modern means of mass media, such as photo, moving image, television. This development based on images, therefore, demanded the ability of image to tell stories of something. Around 80% of audiovisual information absorbs by human through visions. The fact was utilized to optimizing the process of children learning. Compared with writings, children learn better from pictures in order to grasp the meaning and concept. Wimba is a picture-reading-methods for pre-school children. Flapbook is an example of book full of wimba discourse. Wimba itself was a term introduced for concrete images.

Kata kunci: wimba, bahasa rupa, analisis isi, flapbook, anak-anak prasekolah

1. Konsep Bahasa Rupa pada Komik Anak

Menurut sejarah, bahasa gambar adalah bahasa pertama yang digunakan oleh masyarakat prasejarah. Lukisan gua di Lascaux, Perancis Selatan, yang dianggap sebagai lukisan gua pertama yang ditemukan sekitar abad 15000–10000 SM. Gambar yang terdapat di dinding gua tersebut bukan tidak bermakna. Berbagai tafsiran muncul untuk menerjemahkan bahasa visual masa pra sejarah tersebut. Gambar-gambar yang ditampilkan, pada umumnya menceritakan kehidupan masyarakat pada masanya. Gambar prasejarah itu muncul mendahului bahasa tulisan.

Sejak masa prasejarah sampai masa primitif, manusia belum mampu menciptakan tulisan. Dengan gambar-gambar di dinding gua tersebut, transfer pesan dari generasi ke generasi diteruskan. Gambar prasejarah lahir bukan merupakan seni murni melainkan seni terapan sebagai media komunikasi yang digunakan untuk berkata dan

bercerita dengan bahasa visual. Misalnya saja, gambar mamot dilukis dengan belalai lebih dari satu, menandakan mamot itu sedang menggerakkan belalainya. Atau gambar seekor binatang dilukiskan dengan bentuk dinamis dan ekspresif, berarti binatang itu sedang bergerak. Bila suatu objek digambarkan lebih besar dari objek yang lainnya, berarti objek tersebut merupakan sesuatu yang penting. Bila suatu kejadian digambarkan objek terbolak-balik, berarti ada ruang yang berkeliling. Gambar juga terkadang mempunyai latar yang berlapis-lapis. Lapisan latar paling bawah merupakan kejadian terdahulu. Lapisan berikutnya merupakan kejadian sesudahnya, dan seterusnya. Tapi, bagi manusia prasejarah waktu tidak dibaca kronologis; tak penting mana yang dibaca terdahulu atau yang belakangan, setelah semua dibaca maka lengkaplah maknanya. Namun setelah manusia menciptakan tulisan, perlahan-lahan tulisan mengambil alih peranan gambar untuk bercerita (Tabrani, 2005:101).

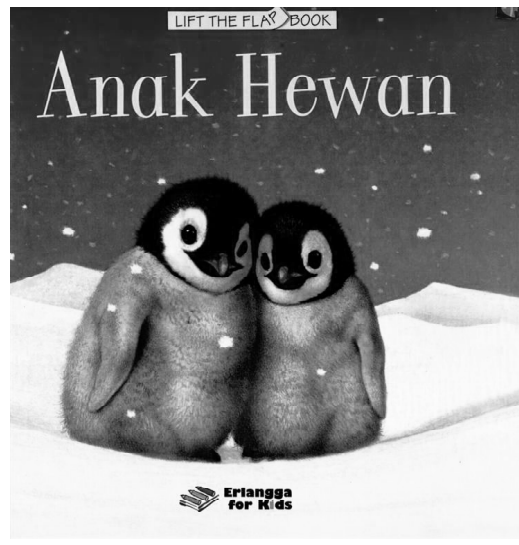
Perkembangan ilmu dan teknologi

memunculkan foto, film, dan televisi, di mana gambar kembali harus mampu bercerita. Ini karena peranan rupa sebagai media komunikasi sangat besar. Sekitar 80% informasi audio visual masuk melalui indra mata kita. Gambar dapat berbicara lebih. Hal ini sering dikaitkan dengan pembelajaran pada anak-anak. Anak-anak lebih mudah menangkap gambar bercerita jika dibandingkan dengan tulisan. Oleh sebab itu, untuk memperkenalkan bahasa tulisan pada anak-anak prasekolah, umumnya sering digunakan bahasa gambar.

Buku cerita bergambar untuk anak-anak banyak beredar di pasaran. Mulai dari kisah teladan, hingga ilmu pengetahuan. Kita lihat, penguasaan bahasa kata dan bahasa visual pada manusia prasejarah mirip urutannya dengan pada anak. Anak belajar bahasa dengan melihat dan mendengar. Apa yang didengar dan dilihat harus seiringan. Mendengar kata kucing misalnya, erat hubungannya dengan kucing itu sendiri. Maka dengan melihat gambar pada komik, anak-anak akan lebih mudah menangkap pesan yang terkandung di dalamnya.

Salah satu buku cerita bergambar yang menarik adalah buku berjudul *Anak Hewan*, terbitan Erlangga for Kids. Buku ini berisikan cerita tentang anak hewan dan ditampilkan dengan keunikan tersendiri, yaitu menampilkan gambar-gambar tersembunyi pada tiap halamannya, yang menggambarkan kehidupan anak-anak hewan tersebut. Di samping itu, juga terdapat teks yang membantu orang tua agar dapat menceritakan kembali kepada anak-anak.

Buku *Anak Hewan* ini, selain mengajak anak untuk terbiasa membaca buku, juga melatih motorik anak karena pada setiap halaman terdapat gambar tersembunyi yang ditampilkan dengan menempelkan potongan gambar lain yang diperkenalkan dengan istilah *Lift the Flap Book*. Dengan mengangkat gambar lain tadi, maka akan mendapatkan gambar lain yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah cerita tersendiri. Anak-anak diajak untuk membuka lipatan-lipatan di dalam buku, di mana mereka dapat melihat anak-anak hewan yang sedang bermain,



Gambar 1. Komik Flap Book “ Anak Hewan (sumber: dokumen pribadi)

makan, atau kegiatan hewan lainnya. Gambar-gambar dalam buku ini mengajarkan tentang kehidupan anak-anak hewan yang lucu.

2. Bahasa Rupa Wimba sebagai Metode Membaca Gambar

Tak banyak penelitian mengenai bahasa rupa, hal ini karena bahasa rupa semula dianggap universal, sesuatu yang berbeda dengan studi mengenai bahasa kita. Apa pun alasan seorang seniman untuk berkarya, karyanya adalah sesuatu yang kasat mata. Oleh sebab itu, pada umumnya bahasa rupa digunakan untuk merangkul semua karya yang kasat mata dan merupakan media antara seniman dan penonton berkomunikasi.

Pada bahasa kata, tiap suku bangsa memiliki kata yang berbeda untuk menyebutkan objek yang sama. Pada bahasa rupa, objek yang sama, walaupun digambar oleh suku bangsa yang berbeda, tetapi gambarnya tetap bisa dikenali. Dalam bahasa kata ada *kata* dan *tata bahasa*. Padanannya pada bahasa rupa adalah *imaji* dan *tata ungkapan*. Imaji menyangkut makna yang luas, baik imaji yang kasat mata maupun yang ada dalam khayalan. Oleh karena itu, istilah citra untuk

imaji yang dalam khayalan, wimba untuk yang kasat mata.

Dalam bahasa rupa, dibedakan antara isi wimba dan cara wimba. Isi wimba adalah objek yang digambar, misalnya kerbau. Cara wimba adalah cara menggambar kerbau itu, misalnya dengan blabar yang dinamis maksudnya kerbau itu sedang bergerak. Sedangkan cara wimba adalah dengan cara apa objek digambar. Sedangkan cara menyusun berbagai wimba termasuk cara wimbanya agar gambar dapat bercerita disebut tata ungkapan dalam. Misal, sebuah komposisi yang memusat, maknanya pusat perhatian pada gambar adalah yang di tengah. Pada sebuah gambar seri yang merupakan rangkaian sejumlah gambar tunggal, cara membedakan tata ungkapan dalam yang menceritakan peralihan tertentu antara kedua gambar itu disebut tata ungkapan luar. Oleh karena itu, yang menarik bukanlah apa yang digambar, tetapi cara menggambar, yang dibagi menjadi tiga: cara wimba, tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar (Tabrani, 2005: 9).

3. Metode Penelitian Analisis Isi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi, yaitu suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Sedangkan Berelson (1952) mendefinisikan sebagai “teknik penelitian untuk mendeskripsikan secara objektif, sistematis, dan kuantitatif isi komunikasi yang tampak (manifest)” (Krippendorff, 1993).

Analisis isi digunakan untuk memperoleh keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang. Analisis isi dapat digunakan untuk menganalisis semua bentuk komunikasi seperti surat kabar, buku, puisi, lagu, cerita rakyat, lukisan, pidato, undang-undang, musik, dan lain-lain.

Terdapat empat tahapan metodologis berdasarkan uraian Guido Stempel (1983), yang digunakan dalam teknik analisis isi. Demikian juga dalam penelitian ini, yaitu :

(1) Pemilihan satuan analisis

Tugas pertama sebuah penelitian empiris adalah memutuskan apa yang harus diobservasi dan dicatat untuk kemudian dianggap sebagai datum (banyak unit-unit data). Unitisasi meliputi penetapan unit-unit, memisahkannya menurut batas-batasnya dan mengidentifikasikan untuk analisis berikutnya. Satuan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar-gambar per halaman pada buku komik “Anak Hewan”.

(2) Konstruksi Kategori

(a) Isi Wimba. Dalam bahasa rupa, isi wimba adalah objek apa yang digambar, misalnya kuda digambarkan seperti kuda yang selama ini kita lihat. Atau mobil, digambarkan dengan sebuah kendaraan roda empat, yang memuat banyak orang, dan sebagainya.

(b) Cara Wimba. Cara wimba adalah cara bagaimana menggambarkan kuda tadi. Misalnya kuda digambarkan dengan banyak gerakan dinamis, dimana maksudnya kuda tersebut sedang bergerak.

(c) Tata Ungkapan Dalam. Cara menyusun berbagai wimba lengkap dengan cara wimbanya dalam satu gambar. Misalnya memadukan berbagai latar, dimana latar jauh muncul dan dikisahkan duluan, latar depan muncul dan dikisahkan kemudian.

(d) Tata Ungkapan Luar. Perubahan isi Wimba, cara wimba lengkap dengan tata ungkapan dalam antara gambar yang satu dengan gambar yang berikutnya. Misalnya, pada gambar pertama orang di dalam ruangan, gambar berikutnya orang tersebut di luar ruangan. Di sini ada perubahan ruang dan waktu.

4. Penarikan Sampel

Penarikan sampel dimulai setelah kita menentukan satuan analisis. Pada penelitian ini, penarikan sampel dilakukan secara total *sampling*, di mana peneliti menentukan satu judul buku sebagai populasi penelitian, kemudian isi buku tersebut diuraikan menjadi beberapa unit analisis yang dijadikan sampel penelitian yang kemudian akan diukur.

5. Reliabilitas Koding

Untuk mengukur konsistensi, digunakan uji reliabilitas koding. Hal ini bertujuan agar penelitian menjadi objektif dan sistematis. Oleh karena itu, dibutuhkan pelaku koding pembanding. Dengan menggunakan rumus *Koefisien Kontingensi Pearson's C*, dapat diukur reliabilitas koding yang memperlihatkan tingkat kesepakatan tertentu yang dicapai pengkodean. Ukuran ini digunakan pada data nominal yaitu data yang terdiri dari suatu rangkaian frekuensi yang tidak berurutan. Rumus korelasi *Pearson's C* adalah sebagai berikut:

$$C = \sqrt{\frac{x^2}{n + x^2}}$$

Keterangan:

x^2 = Nilai Chi kuadrat, di mana

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

n = Ukuran sampel dalam tabel indeks reliabilitas koding dihitung dengan rumus $(1-C) \times 100\%$.

Rumus mengukur reliabilitas koding diatas memang dipergunakan untuk mengetahui sejauhmana tingkat kesepakatan antara pelaku koding. Apabila hasilnya menunjukkan tidak ada satu pun yang mencapai 100%, maka hal tersebut tetap dianggap sah. Karena kondisi yang menunjukkan nilai 70% hingga 80% diantara pengkodean, menurut Harold D. Lasswell sudah cukup dan dapat diterima sebagai tingkat kesepakatan yang memadai.

Dalam penelitian ini, penulis mengikutsertakan tiga orang koder termasuk penulis sendiri. Masing-masing koder dipilih berdasarkan berbagai pertimbangan tertentu. Para koder dinilai cukup kompeten dan memiliki pengetahuan tentang objek yang diteliti, dalam hal ini komik anak-anak. Ketiga koder tersebut adalah Saefuddin, dosen Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta; Sintia, guru TK dan sebagai orang tua

dua orang anak usia prasekolah, dan penulis sendiri.

6. Bahasa Rupa Wimba dalam Komik "Anak Hewan"

Berikut ini akan dibahas mengenai apa yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya. Sebelum melangkah ke penyajian data yang telah dianalisis, terlebih dahulu penulis menampilkan data dan informasi yang dikumpulkan dan diuraikan berdasarkan konstruksi kategori dan kemudian menganalisisnya.

Sampel yang diteliti adalah gambar-gambar yang terdapat pada setiap halaman komik *Anak Hewan*, yang keseluruhannya terdapat 14 halaman yang menampilkan tujuh jenis hewan. Unit analisis dalam komik *Anak Hewan* yang dijadikan sampel dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Unit Analisis

No	Halaman	Gambar Hewan
1	Halaman 2 – 3	Harimau
2	Halaman 4 – 5	Pinguin
3	Halaman 6 – 7	Kelinci
4	Halaman 8 – 9	Bebek
5	Halaman 10 – 11	Kangguru
6	Halaman 12 – 13	Katak
7	Halaman 14 – 15	Gajah

Sumber: Data Penelitian

6.1 Indeks Reliabilitas Koding

Dalam penelitian ini, analisis reliabilitas koding perlu dilakukan guna mencapai keobjektivitasan penelitian. Uji reliabilitas yang digunakan terhadap para pelaku koding adalah uji Chi kuadrat. Sebelumnya, penulis memakai tiga pengkodean agar terbentuk tingkat reliabilitas dan validitas guna memperoleh kesepakatan, keseragaman, dan keabsahan. Prosedur analisis yang digunakan yaitu Koefisien Korelasi Pearson C, dengan tingkat signifikansi $p = 0.7$ dan $df = 2$ karena menggunakan table 2×3 . Dengan melihat tabel distribusi x^2 , maka didapat nilai 0,71.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa penelitian ini menggunakan lima konstruksi kategori yaitu:

1. Isi Wimba
2. Cara Wimba
3. Tata Ungkapan Dalam
4. Tata Ungkapan Luar

6.2 Analisis Reliabilitas Koding

6.2.1 Analisis Keakuratan di antara Koder tentang Bahasa Rupa Wimba pada Komik “Anak Hewan”

Tabel 2
Kesepakatan Pelaku Koding Terhadap Isi Wimba pada Komik Anak Hewan

No	Isi Wimba	Ferry	Saefudin	Sintia	Jumlah
1	Ya	11	10	10	31
2	Tidak	0	1	1	2
Jumlah		11	11	11	33

Tabel 2.1
Perhitungan χ^2

Kamar	O	E	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
1	11	10,33	0,44	0,04
2	10	10,33	0,11	0,01
3	10	10,33	0,11	0,01
4	0	0,67	0,44	0,67
5	1	0,67	0,11	0,17
6	1	0,67	0,11	0,17
			$\chi^2 =$	1,06

Koefisien korelasi:

$$C = \sqrt{\frac{1.06}{33 + 1.06}} = 0.18$$

Persentase kesepakatan koder adalah:

$$1 - 0.18 \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil statistik pada tabel 2, maka kesepakatan di antara koder mengenai Isi Wimba pada komik *Anak Hewan* diperoleh 82%. Hal ini menunjukkan bahwa para koder memiliki

pemahaman yang hampir sama mengenai isi wimba pada komik tersebut.

Tabel 3
Kesepakatan Pelaku Koding Terhadap Cara Wimba pada Komik Anak Hewan

No	Cara Wimba	Ferry	Saefudin	Sintia	Jumlah
1	Ya	18	16	17	51
2	Tidak	11	13	12	36
Jumlah		29	29	29	87

Tabel 3.1
Perhitungan χ^2

Kamar	O	E	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
1	18	17,00	1,00	0,06
2	16	17,00	1,00	0,06
3	17	17,00	0,00	0,00
4	11	12,00	1,00	0,08
5	13	12,00	1,00	0,08
6	12	12,00	0,00	0,00
			$\chi^2 =$	0,28

Koefisien korelasi:

$$C = \sqrt{\frac{0.28}{87 + 0.28}} = 0.06$$

Persentase kesepakatan koder adalah:

$$1 - 0.06 \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil statistik pada tabel 3, maka kesepakatan di antara koder mengenai Cara Wimba pada komik *Anak Hewan* diperoleh 94%. Hal ini menunjukkan bahwa para koder memiliki pemahaman yang nyaris sama mengenai cara wimba pada komik tersebut.

Tabel 4
Kesepakatan Pelaku Koding Terhadap Tata Ungkapan Dalam (TUD) pada Komik Anak Hewan

No	TUD	Ferry	Saefudin	Sintia	Jumlah
1	Ya	12	12	12	36
2	Tidak	5	5	5	15
Jumlah		17	17	17	51

Tabel 4.1
Perhitungan χ^2

Kamar	O	E	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
1	12	12,00	0,00	0,00
2	12	12,00	0,00	0,00
3	12	12,00	0,00	0,00
4	5	5,00	0,00	0,00
5	5	5,00	0,00	0,00
6	5	5,00	0,00	0,00
			$\chi^2 =$	0,00

Koefisien korelasi:

$$C = \sqrt{\frac{0}{51 + 0}} = 0.00$$

Persentase kesepakatan koder adalah:

$$1 - 0 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil statistik pada tabel 4, maka kesepakatan di antara koder mengenai Tata Ungkapan Dalam pada komik *Anak Hewan* diperoleh 100%. Hal ini menunjukkan bahwa para koder memiliki pemahaman yang sama mengenai Tata Ungkapan Dalam pada komik tersebut.

Tabel 5
Kesepakatan Pelaku Koding
terhadap Tata Ungkapan Luar (TUL)
pada Komik Anak Hewan

No	TUD	Ferry	Saefudin	Sintia	Jumlah
1	Ya	7	3	7	17
2	Tidak	2	6	2	10
	Jumlah	9	9	9	27

Tabel 5.1
Perhitungan χ^2

Kamar	O	E	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
1	7	5,67	1,78	0,31
2	3	5,67	7,11	1,25
3	7	5,67	1,78	0,31
4	2	3,33	1,78	0,53
5	6	3,33	7,11	2,13
6	2	3,33	1,78	0,53
			$\chi^2 =$	5,08

Koefisien korelasi:

$$C = \sqrt{\frac{5.08}{27 + 5.08}} = 0.4$$

Persentase kesepakatan koder adalah:

$$1 - 0.4 \times 100\% = 60\%$$

Berdasarkan hasil statistik pada tabel 5, maka kesepakatan di antara koder mengenai Tata Ungkapan Luar pada komik *Anak Hewan* diperoleh 60%. Hal ini menunjukkan bahwa para koder masih memiliki perbedaan yang cukup besar mengenai Tata Ungkapan Luar pada komik tersebut, karena kesepakatan tidak mencapai 75%.

6.2.2 Analisis Isi Wimba pada Komik “Anak Hewan”

Isi wimba merupakan objek apa yang digambar, misalnya pada kisah pertama digambarkan anak harimau sebagaimana yang kita sering lihat dan kita tahu (gambar 2). Harimau adalah hewan sejenis kucing yang memiliki loreng pada tubuhnya. Kebiasaan anak harimau juga digambarkan selayaknya mereka di hutan luas. Anak harimau senang bermain, mengendap-endap di rerumputan. Ini merupakan cara berlatih para anak harimau agar mereka nanti dapat mencari makan sendiri.

Gambar 2. Isi wimba pada Halaman Anak Harimau (sumber: dokumen pribadi)



Pada prinsipnya, isi wimba yang tergambar pada keseluruhan komik *Anak Hewan*, telah dibuat dengan kesesuaian pengetahuan kita terhadap hewan-hewan tersebut. Tidak ada gambar yang menyimpang dari kesepakatan manusia terhadap nama-nama hewan yang tercantum pada buku ini.

6.2.3 Analisis Cara Wimba pada Komik “Anak Hewan”

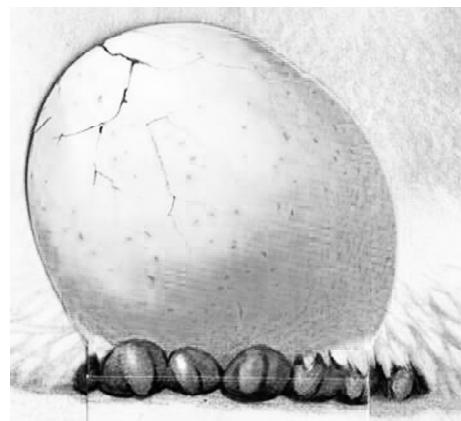
Cara Wimba adalah cara bagaimana menggambarkan harimau tadi. Misalnya pada gambar 3, harimau berada di dalam air dengan kepala menyembul ke permukaan air, kemudian tampak riak-riak air. Hal ini bisa berarti bahwa harimau sedang bergerak berenang di permukaan air. Atau, ekor harimau yang muncul pada *flap book*-nya, menggambarkan ekor itu sedang bergerak karena didukung dengan gerakan riak air.

Contoh lain pada gambar 4, yaitu telur pinguin yang sedang dierami induknya. Telur itu digambarkan dengan garis retak pada telur tersebut. Ini menandakan bahwa telur itu akan menetas.

Gambar 3. Cara wimba pada Halaman Anak Harimau (sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4. Cara wimba pada Halaman Anak Pinguin (sumber: dokumen pribadi)



6.2.4 Analisis “Tata Ungkapan Dalam” pada Komik “Anak Hewan”

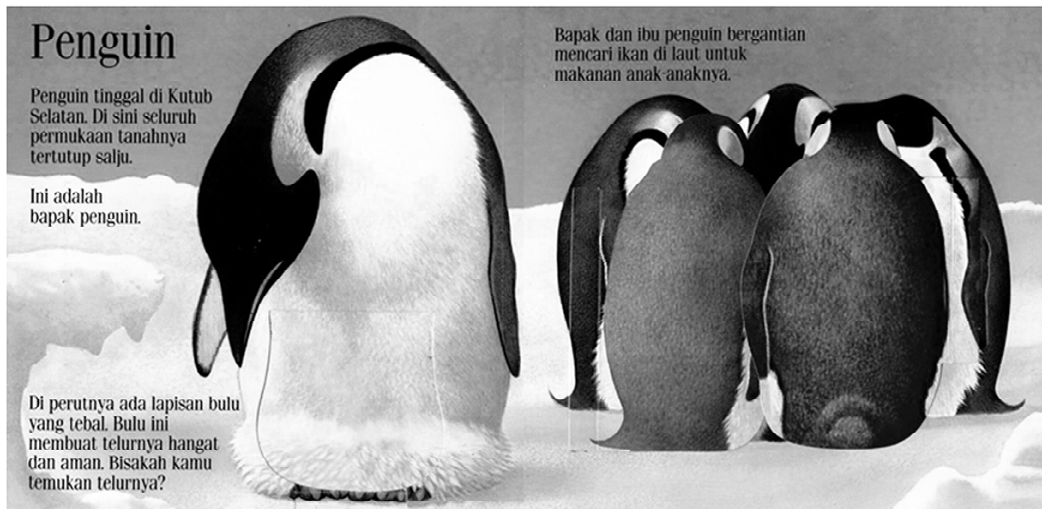
Tata Ungkapan Dalam merupakan cara menyusun berbagai wimba lengkap dengan cara wimbanya dalam satu gambar. Misalnya memadukan berbagai latar, di mana latar jauh muncul dan dikisahkan duluan, latar depan muncul dan dikisahkan kemudian.

Pada cerita pinguin (gambar 5), induk pinguin yang sedang mengerami telurnya merupakan gambar yang dikisahkan terlebih dahulu dibandingkan dengan sekumpulan pinguin. Hal ini dapat terlihat dari ukuran induk pinguin tersebut yang tampak lebih besar dari pada kumpulan pinguin.

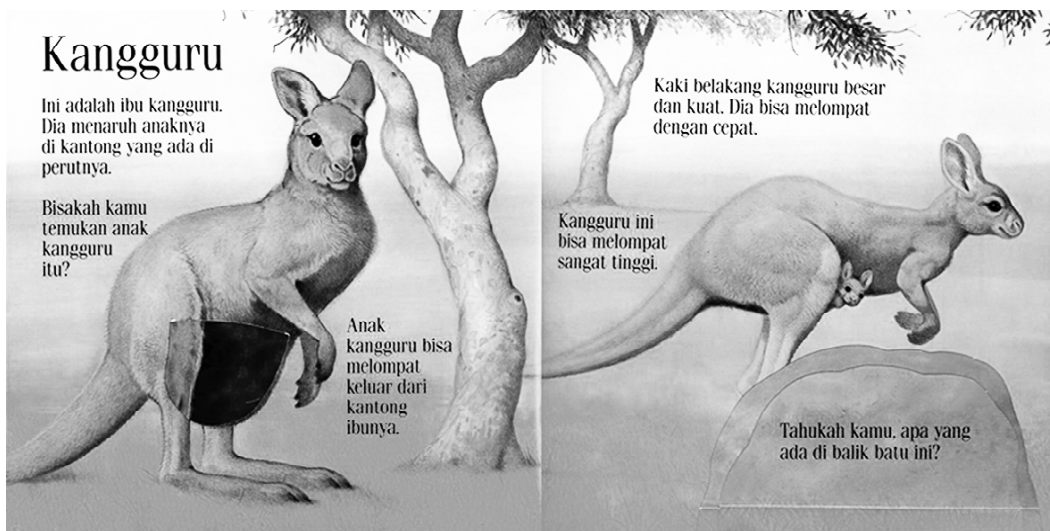
Contoh lain misalnya pada cerita kangguru (gambar 6). Kangguru yang sedang diam merupakan cerita yang terdahulu dari pada kangguru yang melompat. Tampak terlihat urutan posisi mereka, di mana pohon yang berada di belakang kangguru yang sedang diam, masih berada di depan kangguru yang melompat. Batu yang tampak di depan kangguru yang melompat, juga merupakan latar depan dari kisah ini.

Namun, berbeda dengan Tata Ungkapan Dalam yang terdapat pada cerita bebek. Pada cerita ini, masing-masing gambar ditampilkan sejajar, sehingga tidak ada yang menjadi latar belakang.

Gambar 5. “Tata Ungkapan Dalam” pada Halaman Anak Pinguin (sumber: dokumen pribadi)



Gambar 6. “Tata Ungkapan Dalam” pada Halaman Anak Kangguru (sumber: dokumen pribadi)



Latar depan gambar ini hanya digambarkan dedaunan yang menutupi gambar kerumunan anak bebek.

4.2.5 Analisis “Tata Ungkapan Luar” pada Komik “Anak Hewan”

Perubahan isi Wimba, cara Wimba lengkap dengan tata ungkapan dalam antara gambar yang satu dengan gambar yang berikutnya. Misalnya,

Gambar 7. “Tata Ungkapan Dalam” pada Halaman Anak Bebek (sumber: dokumen pribadi)



pada gambar pertama, orang di dalam ruangan, gambar berikutnya orang tersebut di luar ruangan. Di sini ada perubahan ruang dan waktu.

Gambar 8. “Tata Ungkapan Luar” pada Halaman Anak Katak (sumber: dokumen pribadi)



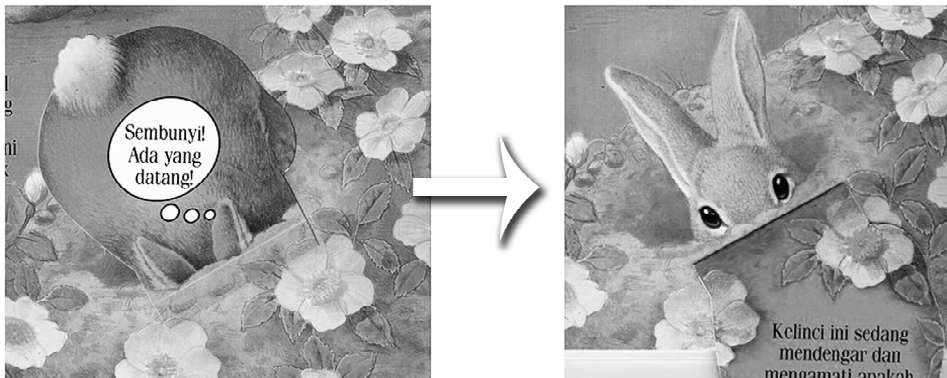
Pada buku komik *Anak Hewan* juga terdapat Tata Ungkapan Luar pada beberapa ceritanya. Seperti pada cerita Anak Katak, digambarkan anak katak dari telur, kemudian menetas menjadi berudu, hingga menjadi anak katak yang masih memiliki ekor. Ini merupakan sebuah kronologis perubahan dari siklus pertumbuhan katak.

Atau, dalam cerita kelinci, di mana seekor kelinci pada awal diceritakan sedang melompat ke dalam lubang, dan pada saat berikutnya kelinci tersebut digambarkan muncul dari lubang tersebut.

Demikianlah analisis isi pada bahasa rupa wimba komik *Anak Hewan*. Berdasarkan uraian-uraian pada latar belakang hingga penelitian dengan beberapa koder, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

- (1) Bahasa rupa wimba pada komik anak-anak “Anak Hewan” baik objek yang digambar maupun cara menggambar objek, telah disesuaikan dengan pengetahuan anak-anak tentang anak hewan yang tergambar di buku ini. Penggambaran kehidupan anak-anak hewan dalam komik ini yang menggunakan teknik *flap book* sangat menarik, karena selain melatih motorik anak, juga membuat cerita pada setiap halamannya seolah bergerak (memiliki perbedaan waktu).

Gambar 9. Tata Ungkapan Luar pada Halaman Anak Kelinci (sumber: dokumen pribadi)



- (2) Tata ungkapan yang terkandung dalam cerita masing-masing halaman buku dapat bercerita karena terdiri dari rangkaian kisah anak hewan. Selain itu juga ditampilkan beberapa tata ungkapan luar seperti yang dilukiskan pada halaman mengenai perkembangan telur katak hingga menjadi berudu.

Daftar Pustaka

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG
- Krippendorff, Klaus. 1993. *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1993. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Stempel, Guid H. 1983. *Analisis Isi*. Bandung: Arai Komunikasi.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.