

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perubahan Diri

1. Perubahan Diri

Perubahan merupakan adanya kepercayaan-kepercayaan baru yang mengambil tempatnya bersamaan dengan kepercayaan-kepercayaan lama. Dan ketika kepercayaan-kepercayaan baru itu menjadi lebih kuat, mereka memberi cara yang berbeda untuk berpikir, merasa, dan bertindak (Dweck, 2006, p. 363). Selain itu menurut Jordan & Pile individu-individu yang berurusan dengan situasi dimana hal-hal menjadi asing (*strange*), ketika hal-hal baru dan hal-hal lama bersentuhan satu sama lain atau mengalami evolusi menjadi bentuk sosial yang lain juga diartikan sedang mengalami perubahan (Takwin, 2011, p. 7).

Mekanisme perubahan menurut Robert Siegler (1998) dalam Santrock, menyebutkan bahwa ada 3 mekanisme yang bekerjasama menciptakan perubahan dalam ketrampilan kognitif anak-anak.

- a. Pengodean (*encoding*), yakni mekanisme dimana informasi masuk dalam memori.
- b. Otomatisitas (*automaticity*), yakni kemampuan untuk memproses informasi dengan sedikit usaha atau tanpa usaha.
- c. Pembuatan strategi (*strategy construction*) menemukan prosedur baru untuk memproses informasi. (Santrock, 2009, p. 353)

Di sisi lain, dalam keseharian, kita temukan juga manusia sebagai individu tetap dituntut pertanggungjawaban atas tindakan-tindakannya karena ia dianggap memiliki kehendak bebas yang memungkinkannya memiliki banyak pilihan. Dalam kenyataannya, manusia sebagai individu memiliki kemampuan untuk memilih dan menentukan tindakan apa yang hendak ditampilkannya. Orang juga dapat menyatakan persetujuan atau ketidak-setujuan terhadap hal-hal di luar dirinya. Dengan kata lain, manusia dapat juga berperan sebagai subyek. Manusia dianggap secara inheren memiliki satu pusat kendali yang biasa disebut Diri (*Self*) (Takwin, 2008).

Dalam Takwin (2011) Diri (*self*) dalam hal ini merupakan konstruk sentral yang mewarnai cara orang mempersepsikan tentang sesuatu, berpikir, dan bertindak. Menurut Calkins, persoalan-persoalan psikologis manusia ada karena adanya Diri yang mengandung keunikan (Takwin, 2008). Dengan demikian, psikologi sebagai ilmu pun ada karena adanya Diri sebagai pusat dari aktivitas unik yang bernama kesadaran, dan pengetahuan tentang diri berasal dari banyak sumber. Beberapa diantaranya adalah bersifat spontan: dari kesadaran bahwa ada sesuatu dalam diri tetapi tidak tahu dari mana datangnya kesadaran ini (Taylor, 2009, p. 121).

Calkins (1916) menunjukkan adanya properti yang menjadi ciri-ciri dari Diri. Ciri-ciri itu dapat dilihat dari empat hal berikut ini:

1. Persistensi atau identitas Diri;
2. Individualitas atau keunikannya;
3. Fakta bahwa Diri adalah fundamental atau basal bagi pengalaman.
4. Fakta bahwa Diri terhubung dengan lingkungan sosial dan fisikal.

Sedangkan Schafer dan Spence memandang Diri sebagai *storyteller* (pendongeng atau pencerita), pencerita yang menempatkan dirinya sebagai bagian dari cerita. Menurut Spence (1984), Diri mengkonstruksi dan menyampaikan cerita tentang hidup dan menempatkan diri sendiri sebagai pusat dalam cerita. Tujuan dari konstruksi dan penyampaian cerita itu adalah penyesuaian Diri dengan realitas yang diperkuat oleh respons orang terhadap cerita Diri (Takwin, 2008).

Aktivitas manusia digerakkan oleh kebutuhan tertentu yang ingin diperoleh dengan mencapai tujuan tertentu. Kebutuhan itu beragam jenisnya, bisa kebutuhan afeksi, kognisi, social, budaya, ekonomi dan sebagainya. Berdasarkan pemahaman diri sebagai narasi yang wujud konkretnya aktivitas, kebutuhan-kebutuhan itu diusahakan untuk dicapai oleh seseorang demi melengkapi cerita tentang dirinya, melengkapi identitasnya terus menerus dengan perantaraan peralatan, sehingga kita dapat memahami lebih jauh bagaimana buku (komik) memiliki pengaruh terhadap pembacanya.

2. Perubahan Diri Dalam Perspektif Teori Belajar

Telah dipahami juga bahwa belajar adalah berubah. Berubah berarti belajar, tidak berubah berarti tidak belajar. Itulah sebabnya hakikat belajar adalah perubahan. Tapi tidak semua perubahan berarti belajar. (Djamarah, 2002, p. 61). Belajar itu sendiri secara sederhana dapat diberi definisi sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya.

Aktivitas disini dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur kognitif, afektif, dan perilaku. (Djamarah, 2002, p. 2)

Menurut Thorndike (1911), salah seorang pendiri aliran tingkah laku, belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan). Jelasnya, menurut Thorndike, perubahan tingkah laku boleh berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati). Meskipun Thorndike tidak menjelaskan bagaimana caranya mengukur berbagai tingkah laku yang nonkonkret (pengukuran adalah satu hal yang menjadi obsesi semua penganut aliran tingkah laku), tetapi teori Thorndike telah banyak memberikan inspirasi kepada pakar lain yang datang sesudahnya.

Pengertian belajar dewasa ini dikonotasikan dengan perubahan tingkah laku. W.S Winkel memberikan pengertian belajar sebagai bentuk perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru.

Oleh karena itu, menurut aliran kognitif, belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan lain sebagainya (Baharuddin & Wahyuni, 2007: 88).

Albert Bandura mengatakan bahwa belajar itu lebih dari sekedar perubahan perilaku. Belajar adalah pencapaian pengetahuan dan perilaku yang didasari oleh pengetahuannya tersebut (teori kognitif sosial). Prinsip belajar menurut Bandura

adalah usaha menjelaskan belajar dalam situasi alami. Hal ini berbeda dengan situasi di laboratorium atau pada lingkungan sosial yang banyak memerlukan pengamatan tentang pola perilaku beserta konsekuensinya pada situasi alami (Djaali, 2007: 93).

Gedler dalam Uno (2010) Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku, tidak lain adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Atau dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. (Uno, 2010, p. 7).

Perubahan yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan diluar individu. Proses disini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis. Kecuali bila seseorang telah berhasil dalam belajar, maka seseorang itu telah mengalami proses tertentu dalam belajar. Oleh karena itu, proses belajar telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktivitas belajar yang telah dilakukan. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak berilmu menjadi berilmu, dan sebagainya. (Djamarah, 2002, p. 141).

Berkaca pada teorinya Hurlock dalam penelitian Kosmas Tulus yang menyebutkan masa remaja sebagai periode perubahan. Dalam hal ini tingkat perubahan pada sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat

perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Bila perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku menurun pula. Ada beberapa perubahan yang sama yang hampir bersifat universal, yaitu meningginya emosi yang intensitasnya tergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis, perubahan tubuh, minat, dan peran (Tulus, tt, p. 8). Sehingga perlu bagi seorang individu untuk mengetahui perubahan yang ada pada dirinya. Pengetahuan diri itu merupakan kapasitas untuk mengenali diri sendiri serta gudang informasi menyangkut kepribadian, preferensi atau pilihan, dan sejarah otobiografinya.

Menurut Berlo dalam Nurizky (2012), menyatakan perubahan kognitif adalah perubahan pengetahuan diri dan nilai yang sebelumnya sudah dimiliki seseorang dan berakibat kepada bertambahnya atau berkurangnya pengetahuan seseorang. Tak dapat disangkal bahwa belajar melalui kognitif bersentuhan dengan masalah mental. Objek-objek yang diamati dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang yang merupakan sesuatu bersifat mental. Misalnya seseorang menceritakan hasil perjalanannya berupa pengalaman kepada temannya. Ketika dia menceritakan pengalamannya selama dalam perjalanan, dia tidak dapat menghadirkan objek-objek yang pernah dilihatnya selama dalam perjalanan itu dihadapan temannya itu, dia hanya dapat menggambarkan semua objek itu dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Gagasan atau tanggapan tentang objek-objek yang dilihat itu dituangkan dalam kata-kata atau kalimat yang disampaikan kepada orang yang mendengarkan ceritanya. (Djamarah, 2002, pp. 28-29).

Nurizky (2012) menyatakan bahwa perubahan afektif adalah perubahan yang mempengaruhi emosi dan perasaan seseorang, sedangkan perubahan perilaku terjadi akibat efek kognitif dan afektif yang menghasilkan perubahan perilaku dan tindakan.

Menurut Bandura, sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Melalui jalan pengulangan ini akan memberi kesempatan kepada orang tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2007b: 31)

Oleh karena itu Bandura sebagai seorang behavioris moderat penemu teori *social learning/ observational learning*, menjelaskan setiap proses belajar (yang dalam hal ini terutama belajar sosial dengan menggunakan model) terjadi dalam urutan tahapan peristiwa yang meliputi :

1) Tahap perhatian (*attentional phase*);

Pada tahap pertama ini para siswa/ para peserta didik pada umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui.

2) Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*);

Pada tahap berikutnya, informasi berupa materi dan contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.

3) Tahap reproduksi (*reproduction phase*);

Pada tahap reproduksi, segala bayangan/ citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan perilaku yang telah tersimpan dalam memori peserta didik itu diproduksi kembali.

4) Tahap motivasi (*motivation phase*).

Tahap terakhir adalah proses terjadinya peristiwa atau perilaku belajar adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai reinforcement, 'penguatan' bersemayamnya segala informasi dalam memori para peserta didik.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Belajar, menjelaskan bahwa manifestasi atau perwujudan perilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut:

a. Kebiasaan

Setiap siswa yang telah mengalami proses belajar, kebiasaan-kebiasaannya akan tampak berubah. Menurut Burghardt (1973), kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulasi yang berulang-ulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Karena proses penyusutan/ pengurangan inilah, muncul suatu pola bertingkah laku baru yang relatif menetap dan otomatis.

b. Keterampilan

Keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan

jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. Dengan demikian, siswa yang melakukan gerakan motorik dengan koordinasi dan kesadaran yang rendah dapat dianggap kurang atau tidak terampil.

Di samping itu, menurut Reber (1988), keterampilan adalah kemampuan melakukan tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain.

c. Pengamatan

Pengamatan artinya proses menerima, menafsirkan dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera seperti mata dan telinga. Berkat pengalaman belajar seorang siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar-benar obyektif sebelum mencapai pengertian. Pengamatan yang salah akan mengakibatkan timbulnya pengertian yang salah pula.

d. Berpikir asosiatif dan daya ingat

Secara sederhana, berpikir asosiatif adalah berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan sesuatu yang lainnya. Berpikir asosiatif itu merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respons. Disamping itu, daya ingat pun merupakan perwujudan belajar, sebab merupakan unsur pokok dalam berpikir asosiatif. Jadi, siswa yang telah

mengalami proses belajar akan ditandai dengan bertambahnya simpanan materi (pengetahuan dan pengertian) dalam memori, serta meningkatnya kemampuan menghubungkan materi tersebut dengan situasi atau stimulus yang sedang ia hadapi.

e. Berpikir rasional dan kritis

Berpikir rasional dan kritis adalah perwujudan perilaku belajar terutama yang bertalian dengan pemecahan masalah. Pada umumnya siswa yang berpikir rasional akan menggunakan perinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). Dalam berpikir rasional, siswa dituntut menggunakan logika (akal sehat) untuk menentukan sebab-akibat, menganalisis, menarik kesimpulan-kesimpulan, dan bahkan menciptakan hukum-hukum (kaidah teoritis) dan ramalan-ramalan. Dalam hal berpikir kritis, siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji keandalan gagasan pemecahan masalah dan mengatasi kesalahan atau kekurangan.

f. Sikap

Menurut Bruno (1987), sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Dengan demikian, pada prinsipnya sikap itu dapat kita anggap suatu kecenderungan siswa untuk bertindak dengan cara tertentu.

g. Inhibisi

Secara ringkas inhibisi adalah upaya pengurangan atau pencegahan timbulnya suatu respons tertentu karena adanya proses respons lain yang

sedang berlangsung (Reber, 1988). Dalam hal belajar, yang dimaksud dengan inhibisi ialah kesanggupan siswa untuk mengurangi atau menghentikan tindakan yang tidak perlu, lalu memilih atau melakukan tindakan lainnya yang lebih baik ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya.

h. Apresiasi

Pada dasarnya, apresiasi berarti suatu pertimbangan (judgment) mengenai arti penting atau nilai sesuatu (Chaplin, 1982). Dalam penerapannya apresiasi sering diartikan sebagai penghargaan atau penilaian terhadap benda-benda baik abstrak maupun konkret-yang memiliki nilai luhur. Apresiasi adalah gejala ranah afektif yang pada umumnya ditujukan pada karya-karya seni budaya seperti, seni sastra, seni musik, seni lukis, drama dan sebagainya.

i. Tingkah laku afektif

Tingkah laku afektif adalah tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan, seperti takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karenanya, ia juga dapat dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar. (Syah, 2009, p. 125)

Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Diantaranya ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar.

1. Perubahan yang Terjadi Secara Sadar

Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu

perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah. Jadi, perubahan tingkah laku individu yang terjadi karena mabuk atau dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk dalam kategori perubahan dalam pengertian belajar. Karena individu yang bersangkutan tidak menyadari akan perubahan itu.

2. Perubahan dalam Belajar Bersifat Fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya, jika seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak menulis menjadi dapat menulis.

Perubahan itu berlangsung terus menerus hingga kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna. Ia dapat menulis dengan kapur, dan sebagainya. Disamping itu dengan kecakapan menulis yang telah dimilikinya ia dapat memperoleh kecakapan-kecakapan lain. Misalnya, dapat menulis surat, menyalin catatan-catatan, mengerjakan soal-soal, dan sebagainya.

3. Perubahan dalam Belajar Bersifat Positif dan Aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha

individu sendiri. Misalnya, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

4. Perubahan dalam Belajar Bukan Bersifat Sementara

Perubahan yang bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam pengertian belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. Misalnya, kecakapan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang, melainkan akan terus dimiliki dan bahkan makin berkembang bila terus dipergunakan atau dilatih.

5. Perubahan dalam Belajar Bertujuan atau Terarah

Ini berarti perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik, atau mungkin tingkat kecakapan mana yang dicapainya. Dengan demikian, perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang telah ditetapkannya.

6. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku.

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu,

sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, ketrampilan, pengetahuan, dan sebagainya. Misalnya, jika seorang anak telah belajar naik sepeda, maka perubahan yang paling tampak adalah dalam ketrampilan naik sepeda itu. Akan tetapi, ia telah mengalami perubahan-perubahan lainnya seperti pemahaman tentang cara kerja sepeda, pengetahuan tentang jenis-jenis sepeda, pengetahuan tentang alat-alat sepeda, cita-cita untuk memiliki sepeda yang lebih bagus, kebiasaan membersihkan sepeda, dan sebagainya. Jadi, aspek perubahan yang satu berhubungan erat dengan aspek lainnya. (Djamarah, 2002, pp. 15-17).

B. Manga

1. Definisi Manga

Manga merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ada di Jepang. Manga ditulis dengan menggunakan 2 karakter kanji, yaitu *man* (漫) yang berarti “tanpa sengaja” dan kanji *ga* (画) yang berarti “gambar, foto, lukisan atau sketsa”. *Manga* dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar lucu dan karikatur, serta lebih spesifik lagi dikatakan sebagai komik strip¹ atau komik. *Manga* merupakan suatu bentuk karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita. Orang yang menggambar *manga* disebut *mangaka*. Karena pada dasarnya kedua kata tersebut (*Manga* dan Komik) adalah sama-sama untuk

¹ Komik strip adalah komik yang diterbitkan di majalah atau koran yang terdiri dari 4 sampai 8 panel. Terkadang di dalam komik strip ada gambar yang tidak ada dialognya, sehingga dialog antar tokoh tidak mutlak harus selalu ada.

merujuk arti kepada buku komik, perbedaan yang paling jelas antara sebutan untuk manga dan komik tersebut adalah untuk pembedaan pengelompokan, di mana *manga* lebih terfokus kepada komik-komik Jepang, dan *komik* lebih kepada komik-komik buatan Eropa/Barat, namun keduanya memiliki arti/maksud yang sama atau sebenarnya tidak ada perbedaan. (id.wikipedia.org/wiki/manga diakses tanggal 1 januari 2014 pukul 07:00 WIB).

Komik sendiri merupakan sebuah narasi yang diceritakan melalui sejumlah gambar yang diatur dalam garis-garis horizontal, strip atau kotak, yang disebut *panels*, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari dalam balon, yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran. Contohnya, garis-garis tipis yang ditinggalkan oleh kuda yang sedang berlari menunjukkan kecepatan. Garis-garis pendek patah-patah mengindikasikan katak yang sedang melompat. Berbagai makna (*sense*) diilustrasikan oleh garis, simbol, dan kata. (Danesi, 2010, pp. 223-224).

Komik atau *manga* adalah narasi di dunia modern, baik yang merefleksikan kehidupan modern dan yang membantu mempengaruhinya. Bahkan sebelumnya muncul televisi, komik menentukan gaya berpakaian, gaya rambut, makanan, perilaku, dan sikap-sikap lainnya. Komik telah menginspirasi pertunjukan, music, balet, film, serial radio dan televisi, lagu-lagu populer, buku, dan mainan. Bahasa

dipenuhi dengan idiom dan kata yang diciptakan oleh komik. (Danesi, 2010, p. 226).

Semakin maju jaman pengertian *manga* bukan lagi gambar-gambar dengan sedikit panel kotak, tetapi lebih menuntut banyaknya panel kotak bergambar kartun. Gambar memang menjadi bagian utama yang memberikan informasi tentang persepsi sebagai kekuatan dari komunikasi yang memaparkan dan memberikan gambaran pengertian, serta implikasinya terhadap tindakan, kondisi jiwa/ mental, dan rasa dari pengalaman hidupnya (Hidayati, 2011). Bahkan di era setelah perang dunia ke dua banyak *manga* yang menjadi satu buku penuh dan berseri. Sehingga pengertian *manga* sekarang lebih kearah buku komik asli dari Jepang. Selain itu *manga* dikondisikan agar dapat mudah disimpannya, bisa masuk kedalam saku karena luas permukaannya yang tidak terlalu luas. Terakhir yang menjadi khas dari *manga* yang dapat dibedakan dari komik lainnya adalah formatnya yang cara membacanya dari kanan ke kiri bukan kiri ke kanan. *Manga* merefleksikan realitas dari kehidupan sosial di Jepang pada umumnya yang dihubungkan dengan mitos, kepercayaan, ritual-ritual tertentu, kebudayaan, fantasi dan cara hidup orang Jepang.

2. Genre

Manga memiliki bermacam-macam genre. Tidak hanya fiksi ilmiah, dan fantasi. Melainkan, petualangan, action, romantis, horor, fiksi ilmiah, seks, bisnis dan lain-lain. Hal ini membuat *manga* menjadi bacaan yang menarik bagi semua pembaca, baik tua maupun muda, dan pembaca dapat memilih genre *manga* mereka sesuai dengan selera.

Tabel 2.1 Genre dalam anime dan manga

Genre	Keterangan
Adult	Cerita atau gambar yang mengandung unsur dewasa atau hanya dapat dimengerti orang dewasa.
Adventure	Berisi cerita tentang seseorang atau beberapa kelompok melakukan suatu perjalanan jauh untuk suatu alasan tertentu.
Bishoujo	Anime atau manga yang dibuat khusus untuk kesenangan cowok dewasa. Intinya tokoh-tokoh dalam anime atau manga tersebut kebanyakan adalah cewek-cewek cantik.
Bishounen	Anime atau manga untuk kesenangan cewek/wanita. Intinya tokoh dalam anime atau manga tersebut kebanyakan adalah cowok-cowok cakep. (misal : perfect girl evolution dll)
Comedy	Ceritanya mengandung unsur unsur yang lucu dan menyenangkan untuk dibaca.
Drama	Mengandung satu unsur yang kuat yang membuat para pembaca atau penonton hanyut dalam cerita misalnya unsur kesedihan, kegigihan dll.
Harem	Genre anime atau manga yang berupa seorang tokoh cowok dikelilingi oleh banyak tokoh cewek. (misal: Ichigo 100%, aoi yori aoshi dll)
Horror	Ditujukkan bagi para penggemar horror, mengandung unsur yang mengerikan dengan teror yang mencekam dan mengejutkan.
Mecha	Anime atau manga yang berunsur robot & perang. Awalnya diperuntukan untuk shonen tapi shojo sudah mengambil bagiannya juga. (misal: magic knight rayearth, gundam series dll)
Magical Girl	Anime atau manga yang berunsur sihir dengan main chara shojo. (misal: sailormoon, cardcaptor sakura dll)
Oneshot	Maksudnya ini cerita yang dimulai dan selesai hanya dalam satu chapter.
Sentai	Anime atau manga yang berunsur militer, biasanya menceritakan sejarah yang nyata seperti PD I & PD II. (termasuk group shonen)
Senshi	Unsurnya sama dengan sentai namun lebih sering dipakai untuk group shojo.
Shoujo-ai	Anime atau manga yang bertemakan girl relationship alias hubungan cewek X cewek, hanya sebatas teman dekat (intim), tapi tidak sampai pada taraf seksual.
Shonen-ai	Anime atau manga yang bertemakan boy relationship, atau hubungan cowok X cowok, tidak sampai taraf seksual.
School Life	Jalan ceritanya terdapat kehidupan di sekolah sehari-hari.
Sci-fi	Science Fiction melibatkan teknologi-teknologi canggih dan fenomena lain yang bertentangan atau melewati sains ilmiah modern.
Slice of Life	Seperti namanya, genre ini melibatkan penggambaran kehidupan dari satu atau banyak karakter, secara teknis bisa terjadi di kehidupan nyata.

Smut	Berkaitan dengan seri yang dianggap menyinggung atau menyebalkan, sebagian juga melibatkan konten seksual.
Yuri	Anime atau manga yang bertemakan cewek X cewek (tingkat atas genre shoujo ai) yang berakhir dengan hubungan seksual.
Yaoi	Singkatan dari “yama-nashi ochi-nashi imi-nashi”. Digunakan untuk menyebut cerita yang temanya mengenai homoseksualitas. Selain Yaoi, dikenal juga istilah Boys’ Love (BL) yang berakhir dengan hubungan seksual. Genre ini digemari oleh para cewek dan sebagian besar mangakanya adalah perempuan. Sebutan untuk cewek penyuka genre ini yaitu fujoshi, sedangkan untuk cowok fudanshi.
Ecchi	Menunjukan sedikit konten vulgar. Ecchi memiliki konten yang bisa diartikan porno, tetapi mempunyai batas tertentu, karena untuk istilah yang satu ini adegan pornografi-nya terbilang “ringan”.bisa diartikan “porno” sampai batas tertentu. Biasanya digunakan untuk menggambarkan adegan pornografi “ringan”.
Hentai	Anime atau manga genre tingkat atas Ecchi yang berakhir dengan hubungan seksual.
Aksi <u>akushon</u>	Bercerita tentang aksi yang cepat seperti adegan pertempuran, perkelahian, atau kekerasan atau semacamnya. Banyak mengandung unsur imajinasi dan dunia-dunia fantasi.
Fantasi <u>fantajī</u>	Bercerita tentang benda-benda aneh atau memiliki kekuatan di luar logika, dunia yang tidak terlihat atau lain
Historis <u>hisutorikaru</u>	Bercerita tentang sejarah seseorang, benda, ataupun suatu tempat
Seni bela diri <u>budō</u>	Bercerita tentang berbagai seni bela diri
Misteri <u>Nazo</u>	Bercerita tentang sebuah misteri. Banyak terdapat pada serial detektif, pembaca atau penonton diajak untuk berpikir selama mengikuti nya terdapat banyak kode, kata-kata dan unsur misteri lain.
Roman/Percintaan <u>Romansu</u>	Bercerita tentang unsur cinta dan kasih sayang antara lelaki dan perempuan.
Olahraga <u>supōtsu</u>	Bercerita tentang berbagai olahraga
Supernatural <u>chō shizen</u>	Orang-orang yang berada dalam <i>manga</i> tersebut memiliki kekuatan di luar logika dan melibatkan segala kekuatan hebat yang tidak dapat dijelaskan atau peristiwa yang bertentangan dengan hukum fisika dan hukum modern lain.

Sumber:

(<http://gazerukira.blogspot.com/search/label/animemanga>)(<http://furahasekai.wordpress.com/2011/09/09/genre-istilah-dalam-animemanga/>)
(<http://infoanimanga.blogspot.com/2012/04/arti-dari-beberapa-genre-animemanga.html>) diakses 10 Februari 2014

Tabel 2.2 Jenis Pembaca

Jenis Pembaca	Keterangan
Kodomo	Manga yang ditujukan untuk anak-anak
Shojo	Manga yang ditujukan untuk remaja perempuan. Contoh: <i>Parfait Tic!</i> , <i>Shugo Chara!</i>
Shonen	Manga yang ditujukan untuk remaja laki-laki. Contoh: <i>Bleach</i> , <i>Naruto</i>
Josei	Manga yang ditujukan untuk wanita. Contoh: <i>Hotaru's Light</i> , <i>Half An Apple</i>
Seinen	Manga yang ditujukan untuk pria. Contoh: <i>Death Notice</i> , <i>Rainbow</i>
Mature	Ditujukan kepada pembaca yang berusia 17 tahun keatas karena dianggap terlalu ekstrim, mengandung unsur seperti banyak adegan darah, kekerasan, adegan lain yang menjijikan dan bahasa yang kurang/tidak sopan dan lain semacam nya.

Sumber:
[\(http://kasamago.wordpress.com/2012/02/24/kamus-istilah-dalam-anime-manga/\)](http://kasamago.wordpress.com/2012/02/24/kamus-istilah-dalam-anime-manga/)
 diakses 10 Februari 2014

3. Gaya Penggambaran

Manga sendiri merupakan komik yang memiliki ciri-ciri spesifik yang membedakannya dengan komik jenis lainnya (misalnya Komik Eropa). Karakter *manga* memiliki ciri khas mata yang besar (mata wanita lebih besar dari laki-laki), hidung dan mulut yang kecil, serta wajah yang datar. Pada mata seringkali digambarkan kesan pupil yang transparan, sorotan, atau pantulan kecil di sudut mata, di mana hal ini hanya ada pada karakter yang hidup. Sedangkan pada karakter yang telah mati, mata digambarkan gelap.

Karakteristik *manga* lainnya adalah adanya gelembung dialog yang ekspresif, garis kecepatan (*speed lines*), kilas balik kecil (*mini flashback*), latar belakang abstrak, dan simbol-simbol tertentu. Gelembung dialog yang ekspresif adalah garis batas pada gelembung pembicaraan atau pemikiran yang berubah menurut

pola atau gaya nada suara dan mood dialog. Sedangkan garis kecepatan (*speed lines*) banyak ditunjukkan pada urutan kejadian, dimana latar belakang akan digambar dengan garis berlapis yang rapi untuk menunjukkan arah gerakan.

Karakteristik lain dari teknik penggambaran pada *manga* adalah pada latar belakang abstrak. Latar belakang ini berbentuk pola atau motif tertentu yang digunakan untuk menguatkan mood dari alur cerita atau menggambarkan keadaan pemikiran tokoh. Karakteristik terakhir yang digunakan pada *manga* untuk menggambarkan ekspresi dari alur cerita adalah simbol. Terdapat berbagai simbol dalam *manga* yang telah dikembangkan bertahun-tahun dan menjadi metode umum untuk menggambarkan emosi, kondisi fisik, dan mood. Misalnya adalah tetesan keringat dalam ukuran besar di daerah kepala untuk mengindikasikan kebingungan, kegelisahan, dan kelelahan mental. (Prawitasari, Jurnal Psikologi, Volume 34, No. 2, 130-150).

C. Kerangka Kerja Penelitian

Penggunaan cerita dalam berbagai bidang kehidupan, baik yang ilmiah maupun non-ilmiah, menjadi metode dan media penting dalam proses perolehan pengetahuan, lebih jauh lagi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia. (Takwin, 2007, p. 56). Pada dasarnya cerita adalah pengetahuan. Cerita merupakan hasil percampuran pengalaman, nilai-nilai, informasi kontekstual, *insight*, dan intuisi. (Takwin, 2007, p. 63).

Oleh karena itu bila dipahami lebih jauh, maka hal tersebut serupa dengan yang terjadi pada pembaca manga, adanya informasi yang diterima oleh individu dari sebuah cerita dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pembacanya.

Skema 2.1 Ilustrasi Perubahan Diri



Ketika cerita tersebut dianggap menarik oleh pembaca, maka disini dapat dianggap bahwa kisah cerita didalam *manga* sebagai komunikator berhasil masuk dalam wilayah penerimaan pembaca sebagai komunikan. Untuk selanjutnya, pembaca akan melakukan penyesuaian diri terhadap informasi yang diterima, dimana individu akan membentuk suatu produk pikiran dari informasi tersebut. Dan pada akhirnya informasi tersebut dapat mempengaruhi pergeseran pada kognisi serta afeksi pembaca bahkan memungkinkan juga akan teraplikasikan melalui perilaku, sehingga akan menghasilkan bentuk perubahan diri melalui kognisi, afeksi serta perilaku tersebut.