

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Pencemaran Lingkungan**

Pencemaran lingkungan adalah kontaminasi komponen fisik dan biologis dari sistem bumi atau atmosfer sedemikian rupa dimana proses lingkungan menjadi terganggu menurut Kemp (1993). Sedangkan pencemaran lingkungan menurut Santos (1990) adalah kontaminasi habitat, pemanfaatan sumber daya alam yang tidak dapat terurai. Setiap penggunaan sumber daya alam yang melebihi kapasitas alam untuk memulihkan dirinya sendiri dapat mengakibatkan pencemaran lingkungan. Lalu pencemaran lingkungan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah masuknya berbagai plutan ke dalam lingkungan, sehingga lingkungan tersebut menjadi tidak sehat. Dengan demikian, pencemaran dapat diartikan sebagai memasukka kontaminan ke dalam lingkungan sehingga menyebabkan kerugian bagi manusia atau makhluk hidup lainnya. Kontaminan ini dapat berupa zat kimia, energi seperti kebisingan, panas atau cahaya, zat pencemar dapat berasal dari zat alamia atau energi, tetapi dianggap kontaminan ketika melebihi tingkat alamiah yang ada.

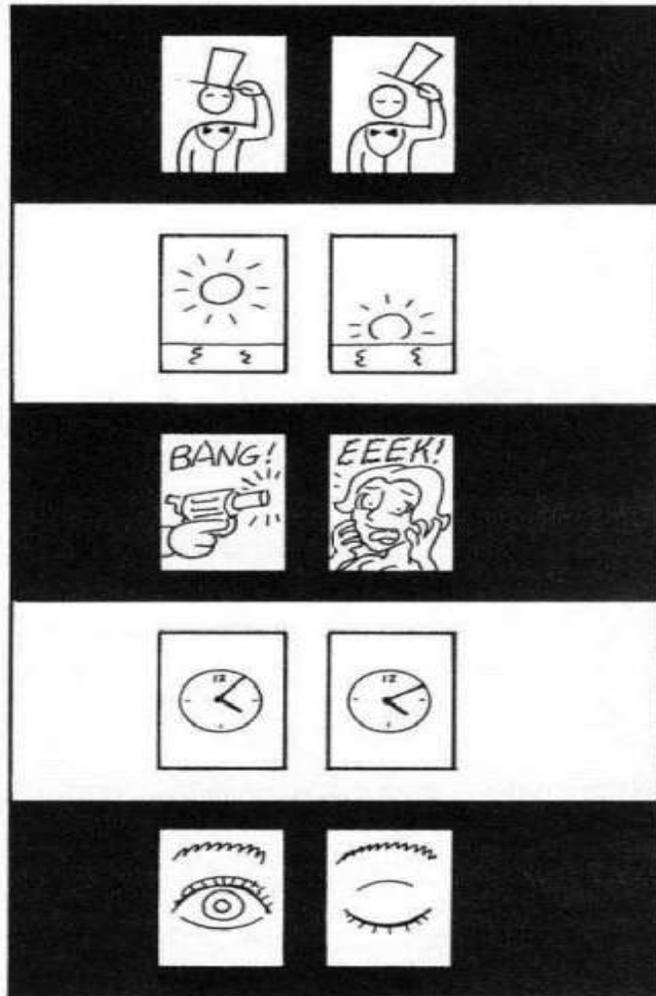
Pencemaran lingkungan saat ini terbagi ke dalam empat kategori. Setiap jenis pencemaran memiliki sebab dan dampak yang berbeda terhadap kehidupan kita. Jenis jenis pencemaran lingkunganya antara lain : 1) Pencemaran Udara yaitu pencemaran yang merusak sistem lingkungan udara kita penyebab alamiahnya yaitu gunung Meletus, atau kebakaran hutan yang terjadi secara alamiah sedangkan penyebab ulah tangan manusia adalah asap pabrik, asap kendaraan dan asap rokok. 2) Pencemaran Air yaitu pencemaran yang merusak sistem lingkungan air, mulai dari air laut dan air sungai. Pencemaran alamiahnya dapat terjadi apabila masuknya daun daun kedalam sungai atau ranting pohon dalam jumlah banyak sehingga dapat mengganggu kehidupan air yang ada di dalamnya. Pencemaran ulah tangan manusia disebabkan oleh terbuanya sampah sampah ke dalam sungai atau parit, masuknya limbah pabrik dan zat zat kimia yang dihasilkan oleh pabrik ke dalam air sungai, parit atau air laut. 3) Pencemaran suara

yaitu pencemaran yang mengganggu sistem pendengaran kita dengan suara-suara yang memiliki bunyi yang keras dan tinggi. Pencemaran suara disebabkan oleh suara kendaraan atau mesin pabrik yang melebihi ambang batas sehingga bisa merusak fungsi pendengaran. 4) Pencemaran tanah adalah pencemaran yang merusak sistem lingkungan tanah. Yang biasa disebabkan oleh manusia dengan cara membuangnya sampah plastik secara langsung ke dalam tanah, membuangnya limbah baterai secara sembarangan, tumpahnya minyak ke tanah, dan bahan-bahan kimia lainnya yang berbahaya untuk lingkungan tanah tersebut.

## 2.2. Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris "*comic*" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris –Indonesia, 1991). 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 (Badudu h.156). Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta h.517). "*Sequential Art*" (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik. Dalam konteks ini menurut McCloud, pengertian "*Sequential Art*" oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Kata "*Sequential Art*" juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Disini McCloud menggarisbawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (juktaposisi). Komik harus ditampilkan pada frame yang berbeda dengan memberi jarak pada masing – masing frame atau

panel. Jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film (McCloud, 1993 :5 - 7)



*Gambar 2.1 Juktaposisi*

*Sumber : (McCloud,1993:5)*

Selanjutnya McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar- gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”

### 2.3. Elemen Komik

Dalam membangun sebuah komik terdapat beberapa unsur – unsur elemen penting yaitu Panel Komik, Balon Teks, Efek Suara, dan Ilustrasi atau gaya gambar. Dengan adanya unsur – unsur ini penyampaian pesan yang ingin disampaikan melalui komik tersebut dapat mudah disampaikan kepada para pembaca komik tersebut. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tiap – tiap unsur komik yang ada.

#### 2.3.1 Panel, *Closure* dan Parit panel

Panel yang lazim tentu garis pembatas panel berbentuk kotak. Tapi, banyak kemungkinan bentuk bisa diterapkan untuk menjadi pembatas panel. Panel komik adalah mematahkan waktu dan ruang menjadi satu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah – patah, serta tidak berhubungan.



Gambar 2.2 Panel

Sumber : (McCloud,1993:67)

*Closure* adalah fenomena dimana kita sedang melihat atau mengamati bagian – bagian tertentu, tetapi kita memandangnya sebagai keseluruhan. Dalam kehidupan sehari – hari kita sering melakukan *closure* seperti itu, yaitu dalam batin kita melengkapinya sesuatu yang belum lengkap berdasarkan pengalaman masa lalu. Beberapa bentuk *closure* merupakan tindakan yang disengaja oleh si pencerita untuk menciptakan ketegangan atau tantangan pada pembaca. Unsur unsur *closure* lain yang muncul secara otomatis tanpa perlu banyak usaha yaitu *closure* bagian kehidupan sehari – hari. *Closure* dapat muncul dalam berbagai bentuk, sederhana maupun rumit, terkadang

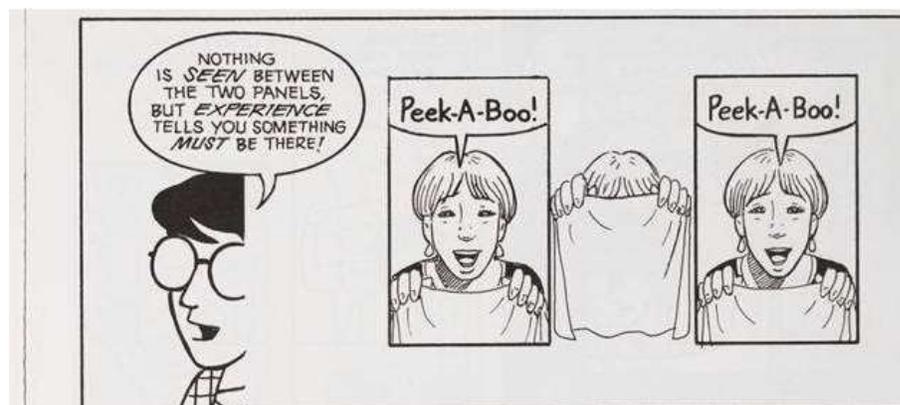
dengan sebaris garis atau sketsa cukup untuk membuat *closure*. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa – peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajek dalam pikiran. Jika lambang visual adalah perbendaharaan komik, *closure* adalah strukturnya. Dan karena rumusan komik tergantung pada pengaturan elemennya maka, sebenarnya komik adalah *closure*.



Gambar 2.3 Closure

Sumber : (McCloud,1993:61)

Parit panel ruang sela diantara kedua panel yang berguna untuk memunculkan imajinasi pembaca ketika melihat dua gambar panel yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan. Tidak ada yang terlihat di antara kedua panel tersebut, tetapi pengalaman mengajarkan pasti ada di antara kedua panel gambar tersebut.

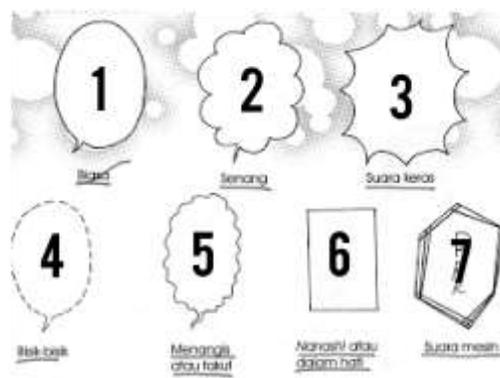


Gambar 2.4 Parit Panel

Sumber : (McCloud,1993:67)

### 2.3.2. Balon Teks

Balon teks adalah prinsip ruang bagi teks, termasuk balon untuk kata, mirip dengan prinsip ruang bagi gambar yang kita sebut sebagai garis pembatas panel. Boleh dibayangkan, ruang bagi kata dalam komik seperti panel dalam panel. Tapi, Karena kebutuhannya adalah untuk menampung teks, maka berkembanglah kosa-komik tersendiri untuk ruang bagi kata ini. Misalnya, balon teks nomer 1 ini adalah balon teks yang digunakan ketika berbicara normal, balon teks nomer 2 adalah ketika sang karakter berbicara dalam hati apabila kaitnya berbentuk bola dan apabila kaitnya tajam memiliki arti sedang bergembira, balon teks nomer 3 adalah ketika karakter sedang berteriak atau berbicara keras, balon teks nomer 4 memiliki arti karakter tersebut sedang berbisik atau bersuara pelan, balon teks nomer 5 memiliki arti karakter tersebut sedang ketakutan atau sedang menangis, balon teks nomer 6 digunakan untuk pembawaan narasi dalam cerita, sedangkan nomer 7 menandakan yang berbicara adalah mesin atau sebuah robot. Sedangkan pemberian “Kait” untuk menunjukkan arah asal dialog dalam balon (siapa yang mengucap). Selain itu penyusunan balon teks tidak bisa sembarangan tempat, balon teks harus disusun sedemikian rupa agar para pembaca tau harus membaca ke arah mana lanjutan dari balon teks sebelumnya. Lalu balon teks disusun agar tidak menutupi bagian penting dalam cerita komik tersebut atau apa yang sedang diceritakan di dalam panel tersebut, semisal nya karakter yang sedang bicara, atau sebuah kejadian yang ingin divisualisasikan.



Gambar 2.5 Balon Teks

Sumber : Pixbay

### 2.3.3 Efek Suara

Efek Suara dalam komik bisa digarap agar menggambarkan emosi atau sebuah keadaan. Dengan kata lain, Efek Suara bukan hanya menyampaikan kata-kata atau bunyi/suara, tapi juga menjadi simbol dalam cerita. Efek Suara bukan hanya dituliskan atau diketikkan, tapi juga divisualkan dengan cara tertentu agar menambah efek dramatis (memotong omongan dengan tajam, kejam dan telak). Dalam komik, efek suara seperti bunyi ledakan atau tembakan, dsb juga sama seperti teks, penggunaan efek bunyi menjadi alat penggerak cerita yang sangat penting. Dalam komik ini efek suara digunakan untuk memvisualisasikan suasana yang terjadi di dalam komik tersebut. Dengan menggunakan efek suara diharapkan agar para pembaca dapat ikut merasakan apa yang terjadi dan dapat memvisualisasikan di imajinasi mereka.



Gambar 2.5 Efek Suara

Sumber : Pinterest

Dengan contoh diatas dapat kita lihat bahwa gambar nomer 1 menunjukkan efek suara dengan penggambaran teks yang besar dan tajam disini menunjukkan bahwa yang ingin divisualisasikan adalah sebuah hantama suara yang keras, sedangkan untuk nomer 2 menunjukkan teks yang bergoyang – goyang yang ingin divisualisasikan disini adalah bahwa suara tersebut berasal dari sesuatu yang bergetar – getar. Lalu nomer 3 efek suara digambarkan dengan tulisan yang langsing dan berkotak sedikit dimiringkan, yang ingin disampaikan disini adalah efek suara tersebut berasal dari sesuatu yang cepat.

### 2.3.4 Gaya Gambar

Dalam Komik Banyak sekali gaya gambar yang ada, dan setiap gaya gambar memiliki fungsinya masing masing dan memiliki tujuan tertentu , seperti gaya gambar berikut ini :

#### A. Gaya Kartun

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor, cerita petualangan untuk anak-anak, atau fantasi untuk anak-anak. Gaya gambar kartun atau yang dikenal dalam Bahasa Jepang *manga*. Memiliki 3 pemacahan gaya gambar yang berbeda yaitu *Chibi* (ちび, juga bisa ditulis 禿び) adalah kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek/kecil.

*Shōnen manga* (少年漫画) atau *shōnen* (少年, diucapkan *shounen*) adalah sebutan untuk ragam manga atau anime khusus bagi remaja lelaki. Komik gaya ini sangat populer di pasaran, untuk gaya gambar *shonen* ini digunakan oleh komik komik seperti komik *Naruto*, *One piece*, *Bleach*, *Bleach* dan masih banyak lagi. Mereka menggunakan gaya gambar ini dikarenakan target dari komik komik tersebut adalah *shonen* atau dalam Bahasa Indonesia adalah remaja.

*Seinen* (青年漫画) merupakan manga yang dipasarkan untuk kalangan laki-laki dewasa muda. Dalam bahasa Jepang, kata "seinen" secara harfiah berarti "pemuda", tetapi istilah "seinen manga" juga digunakan untuk menggambarkan target dari komik seperti *Weekly Manga Times* dan *Weekly Manga Goraku* yang ditujukan untuk laki-laki dari usia 20-an hingga 50-an mereka.

#### B. Gaya Realis

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita drama, petualangan fantasi, sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa.

#### C. Gaya Ekspresif

Gaya ini biasanya dipakai dalam cerita-cerita petualangan penuh aksi/laga/pertempuran, atau pada komik-komik "seni".

## **D. Gaya Surealistik**

Gaya ini biasanya dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar.

### **2.4. Studi Karakter**

Desain karakter merupakan bagian penting dalam sebuah komik. Karakter bukanlah sekedar “aktor”, tetapi seperti duta besar atau perwakilan sebuah cerita kepada penonton. Karakter desain adalah proses menciptakan dan merancang karakter. Proses perancangan karakter tersebut ditinjau dari tiga aspek dasar yaitu fisiologis, psikologis dan sosiologis.

- Fisiologis, aspek fisiologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan ciri ciri tubuh sang karakter.
- Psikologis, aspek psikologis adalah bersifat kejiwaan dari sang karakter tersebut, misalnya seperti gejala dan pikiran, perasaan dan kemauannya.
- Sosiologis, aspek sosiologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan sosiologis, misalnya tentang struktur social sang karakter, proses social termasuk perubahan – perubahan social, dan masala – masalah sosialnya.

Selain dari tiga aspek dasar ada beberapa aspek lagi dalam pembuatan karakter desain seperti:

- Pendekatan Siluet, hampir semua karakter yang sukses dapat dikenali dengan hanya melihat siluetnya saja. Siluet bisa dibentuk dari postur badan, cara berdiri, kostum, dan lain-lain.
- Postur, setiap karakter memiliki sifat yang berbeda beda, dengan membuat postur yang tepat sesuai karakternya pembaca bisa mengetahui sifat karakter tersebut hanya dengan melihat cara dia berdiri atau melakukan sesuatu.
- Kostum, atau pakian dibuat sesuai dengan fungsi dan memeberikan informasi kelebihan atau karakterisitk karakternya, misalnya superman tidak diberikan armor seperti iron man karena dia tidak memerlukan armor. atau spiderman tidak menggunakan sayap karena dia tidak bisa terbang.

- Bagian unik, aspek ini menggambarkan kita bahwa setiap karakter harus memiliki bagian unik dalam tubuh mereka, aspek ini berguna agar karakter ini tidak tertukar dengan karakter lain, atau hanya dengan melihat bagian uniknya pembaca dapat mengetahui bahwa siapa sebenarnya karakter ini, contohnya seperti Luffy dengan topi jermainya, Kenshin dengan luka X nya, dan Usopp dengan idungnya yang sangat Panjang.

### **2.5. Storyboard**

*Storyboard* adalah suatu sketsa gambar yang disusun dengan urutan berdasarkan naskah cerita, dengan *storyboard* maka pengarang cerita bisa menyampaikan ide cerita secara lebih mudah pada orang lain, karena dengan storyboard seorang pembuat cerita bisa membuat seseorang membayangkan suatu cerita dengan mengikuti gambar-gambar yang telah disajikan, sehingga bisa mendapatkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang dibuat. Storyboard bisa juga didefinisikan sebagai naskah yang penyajiannya berbentuk sketsa gambar secara berurutan, bermanfaat untuk membuat mudah alur cerita ataupun pengambilan gambar.

Sejarah storyboard adalah di tahun 1933 untuk pertama kali seorang animator bernama Webb Smith membuat storyboard. Ide ini bermula dari gambar-gambar yang terpisah yang disusun di papan buletin untuk membuat suatu alur cerita. Storyboard sering digunakan dalam dunia multimedia seperti desain grafis, komik dan pembuatan film. Karena storyboard berkaitan dalam gambar menggambar, seperti membuat sketsa gambar peristiwa-peristiwa pada sebuah cerita dalam film atau video pendek.

### **2.6. Komik Edukasi**

Menurut Waluyanto komik sebagai media pembelajaran atau komik edukasi merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Komik merupakan jenis media visual yang berbentuk bahan cetak.

Kelebihan media bahan cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, serta dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.

Nana Sudjana menjelaskan bahwa media visual atau lambang-lambang visual digunakan untuk memperjelas lambang verbal sehingga memungkinkan bagi para siswa untuk lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pembelajaran. Komik edukasi merupakan salah satu jenis media visual yang memadukan antara lambang visual dan lambang verbal. Studi mengenai penggunaan pesan visual dalam hubungannya dengan hasil belajar menunjukkan bahwa pesan visual yang moderat (berada dalam rentangan abstrak dan realistik) memberikan pengaruh tinggi terhadap prestasi belajar siswa. Nana Sudjana juga menambahkan bahwa pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat, dan banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar, terlebih lagi gambar berwarna. Hasil studi juga menunjukkan bahwa siswa-siswa pada pendidikan dasar lebih menyenangi gambar berwarna daripada hitam putih, memilih foto daripada gambar, dan memilih gambar sederhana daripada yang rumit serta memilih realisme dalam hal bentuk dan warna. Berdasarkan definisi di atas, komik pembelajaran atau komik edukasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui kata-kata dan gambar yang tersusun secara runtut menggambarkan suatu peristiwa atau cerita. Komik edukasi merupakan jenis media visual yang dapat digunakan untuk media pembelajaran.

## **2.7. Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta tata letak atau perwajahan. Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima (Kusrianto dalam Sriwitari & I Gusti Nyoman, 2014 : 2).

Di dalam desain grafis tipografi di definisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang di kehendaki (Adi Kusrianto dalam Sriwitari & I Gusti Nyoman, 2014 : 62). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar ( foto, lukisan ) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb. Merupakan gambar, desain atau diagram untuk penghias ( halaman sampul, dsb).

### **2.7.1. Ilustrasi untuk Komik**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menejan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya (Supriyono Rakhmat, 2010). Maka dari itu dalam komik ini digunakanya sebuah ilustrasi yang berguna untuk memperjelas pembaca juga dapat memberikan rasa humor yang mengurangi rasa bosan sewaktu membacanya. Selain itu fungsi ilustrasi disini adalah memberikan tampilan kepada karakter dalam sebuah cerita, menampilkan contoh barang atau suatu kejadian yang ada dalam buku paket, memvisualisasikan sekumpulan langkah intruksional yang ada didalam buku, mengkomunikasikan tema dasar dalam cerita, menginspirasi *audience* untuk ikut merasakan emosi yang ada didalam cerita.

### **2.7.2. Tipografi**

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Komunikasi yang berakar dari simbol - simbol yang menggambarkan sebuah objek (*pictograph*), berkembang menjadi simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (*ideograph*). Kemudian berkembang menjadi bahasa tulis yang dapat dibunyikan dan memiliki arti (*phonograph* - setiap tanda atau huruf menandakan bunyi). Bentuk/rupa

huruf tidak hanya mengidentifikasi sebuah bunyi dari suatu objek. Bentuk/rupa huruf tanpa disadari menangkap realitas dalam bunyi. Lebih dari sekedar lambang bunyi, bentuk/rupa huruf dalam suatu kumpulan huruf (*font*) dapat memberi kesan tersendiri yang dapat mempermudah khalayak menerima pesan atau gagasan yang terdapat pada sebuah kata atau kalimat. Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf” (Rustan dalam Sriwitari & I Gusti Nyoman, 2014 : 71).

### **2.7.3. Layout**

*Layout* adalah sebuah usaha mendapatkan komunikasi visual yang komunikatif dan menarik dengan cara menyusun dan memadukan unsur-unsur komunikasi seperti garis, huruf, teks, garis, tabel, warna, dan sebagainya. Tujuan layout adalah menghasilkan sebuah desain atau media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak (Supriyono Rakhmat, 2010). Prinsip dasar dalam layout merupakan prinsip dasar dalam desain grafis, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dalam konten. Oleh karena itu, buku komik Akhirnya aku tahu ini memiliki layout yang bebas dalam peletakan ilustrasi maupun teks pada tiap – tiap panelnya, agar setiap halaman yang disajikan tidak bersifat monoton dan membosankan, akan tetapi layoutnya tetap mematuhi prinsip – prinsip dasar layout sehingga segi estetika dari keseluruhan buku tetap terjaga.

### **2.8. Infografis**

Infografis berasal dari kata Infographics dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Kata *graphic* dalam kata *Infographic* itu berarti visual, gambar, yang

jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah grafis. Metode estetika yang digunakan untuk mengkaji nilai estetis sebuah infografis dari ragam hias, tema, pola, pengolahan data, komposisi, ilustrasi. Ikonografi juga merupakan persoalan ikon yang memperkatakan mengenai objek dan makna. Di dalam sebuah infografis data teks yang sudah ada diilustrasikan dalam bentuk simbol yang mempunyai makna. Sedangkan menurut ahli infografis adalah : Grafis informasi atau infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Newsom and Haynes, 2004, p: 236). Menurut Smicklas (2012, p: 5) Penting untuk dipahami bahwa Infografis tidak digunakan semata-mata untuk berkomunikasi. Infografis adalah media yang baik untuk menyampaikan pesan pemasaran atau wawasan kepada konsumen dan prospek, tapi mereka samasama efektif bila digunakan untuk meningkatkan komunikasi internal. Dalam komik ini infograsi digunakan untuk memberi penjelasan yang membuat nilai nilai akademis didalam cerita secara singkat dan menyeluruh.