

Komik sebagai Media Pembelajaran Konsep English Tenses dan Aspect

Irma Rachminingsih, Wildan Hanif

Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jalan Buah Batu No. 212 Bandung
Tlp. 082217465862, E-mail: irma@isbi.ac.id

ABSTRACT

One of the main difficulties faced by EFL learners in Indonesia is related to grammar, especially the concept of tense and aspect. Today, as we live in a digital era where people are surrounded by visual stimulation, the concept of tense and aspect in English might be comprehended better by students if it is delivered through visuals. Regarding this, the research is aimed at teaching the concept of English tenses and aspects through a comic book. It was conducted at ISBI Bandung by using qualitative method. Prior to designing comic, problem and need analysis were done to identify the problem and its solution. The comic story is divided into three parts, namely (1) the explanation of English tense and aspect theory; (2) the application of English tense and aspect in college students' daily life; (3) the application of English tense and aspect in a story of an Indonesian heroine: R.A. Kartini

Keywords: English tense, aspect, comics

ABSTRAK

Salah satu kesulitan terbesar yang dihadapi pembelajar bahasa Inggris di Indonesia berkaitan dengan tata bahasa, khususnya konsep tense dan aspect. Kesulitan yang dihadapi pelajar bahasa Inggris di Indonesia terkait tense dan aspect salah satunya disebabkan perbedaan sistem tense antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Saat ini, mengingat kita hidup di era digital dimana manusia dikelilingi oleh stimulasi visual, konsep tense dan aspect sepertinya akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila konsep ini diajarkan melalui visual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan konsep tense dan aspect di dalam bahasa Inggris melalui sebuah komik. Studi ini dilakukan di ISBI Bandung dengan menggunakan metode kualitatif. Sebelum merancang komik, analisis masalah dan kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan solusinya. Cerita komik dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu (1) penjelasan teori tense dan aspect di dalam bahasa Inggris; (2) penerapan tense dan aspect di dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa; (3) penerapan tense dan aspect di dalam kisah seorang pahlawan wanita Indonesia: R.A. Kartini.

Kata Kunci : *English tense, aspek, komik*

PENDAHULUAN

Meskipun pemerintah Indonesia menyadari signifikansi penguasaan bahasa Inggris di dalam aktivitas internasional dan menjadikannya sebagai pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi, secara umum

pengajaran bahasa Inggris di Indonesia belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa salah satu kesulitan terbesar pembelajar bahasa Inggris di Indonesia adalah memahami *tense* dan *aspect* (Maisari, 2011, hlm. 5; Widianingsih, 2016, hlm. 144;).

Hal ini mendorong peneliti untuk membuat media ajar yang membantu pembelajar memahami konsep *English tense* dan *aspect* dengan mudah. Media ajar dianggap sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran (Ambaryani & Airlanda, 2017, hlm. 19). Melalui media yang tepat, materi ajar dapat disampaikan dengan efektif. Materi ajar akan lebih bermakna bagi siswa bila dihubungkan sedekat mungkin dengan kehidupannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sundari & Rachminingsih (2015, hlm. 119) yang menyebutkan bahwa "materi ajar dirancang dengan mempertimbangkan kehidupan sosial dan profesional siswa sehingga memungkinkan siswa terpapar dengan dunia nyata".

Di era digital ini, siswa dikelilingi beragam stimulasi yang menggunakan bahasa visual (Nurannisaa, 2017, hlm. 49). Visual memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks terlihat lebih sederhana. Salah satu visual yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran adalah komik. Di dalam komik, kata dan gambar dipadukan untuk menyampaikan suatu maksud atau informasi.

Komik dianggap dapat memotivasi siswa yang tidak suka membaca dan menumbuhkan minat bacanya karena tidak dimonopoli kata-kata semata. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik saat ini sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran (Wurianto, 2009; Rokhyani, 2014; Sastra Negara, 2014; Ambaryani, 2017; Nugraheni, 2017; Savitri,

2018). Namun demikian, komik yang berfokus pada materi *English tense* dan *aspect* belum ada, setidaknya berdasarkan pengetahuan penulis saat artikel ini dibuat. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah komik yang memudahkan penyampaian materi tentang konsep *English tense* dan *aspect* kepada siswa.

METODE

Metode kualitatif dan pendekatan desain komunikasi visual digunakan dalam penelitian ini. Tahapan pembuatan komik ini terbagi ke dalam dua bagian: 1) penyusunan materi (*tenses* dan *aspect*) yang akan disampaikan melalui komik dan 2) perancangan komik.

1. Penyusunan materi (*tenses* dan *aspect*) yang akan disampaikan melalui komik

Analisis masalah dan analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan materi yang akan disampaikan melalui komik. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, analisis dokumen dan wawancara. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif, yang berarti peneliti terlibat dalam kegiatan siswa selama proses belajar mengajar (PBM) berlangsung. Peneliti mengamati tingkat pemahaman siswa terkait materi *English tenses*, misalnya sejauh mana siswa mampu menggunakan *present simple*, *present perfect*, *past simple*, *past continuous* dan *past perfect tenses* di dalam teks deskriptif atau saat menceritakan pengalamannya. Selanjutnya, dokumen berupa hasil pekerjaan atau tugas yang diberikan kepada siswa dianalisis untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan

yang biasa dilakukan siswa menggunakan klasifikasi Ellis (2007). Kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada tulisan siswa dapat dilihat pada tabel 1.

KESALAHAN YANG DITEMUKAN PADA
TULISAN SISWA
MENURUT KLASIFIKASI ELLIS (1997)

KATEGORI	
Kesalahan Penghilangan (<i>Omission</i>)	CONTOH
1. Kesalahan Penghilangan akhiran kata kerja pada <i>regular verb</i> untuk <i>simple past tense</i>	<i>She call me last night</i>
2. Kesalahan Penghilangan akhiran kata kerja untuk subjek <i>she/hel/it</i> pada <i>simple present tense</i>	<i>He always ask me about his outfit.</i>
3. Kesalahan Penghilangan kata bantu <i>do/does/did</i> pada kalimat <i>negative</i>	<i>I not like him</i>
4. Kesalahan Penghilangan <i>to be</i>	<i>He a mature man.</i>
5. Kesalahan Penghilangan subjek	<i>And until now still studying there.</i>
Kesalahan Penggunaan bentuk (<i>misinformation</i>)	
1. Kesalahan penggunaan bentuk kata kerja	<i>I know her since elementary school.</i>
2. Kesalahan penggunaan bentuk <i>to be</i>	<i>He is born in Bandung.</i>
3. Kesalahan penggunaan bentuk <i>to do</i>	<i>He don't come here yesterday.</i>
4. Kesalahan penggunaan bentuk <i>modal</i>	<i>He will going</i>
5. Gabungan beberapa kesalahan penggunaan bentuk	<i>We are talked about many things</i>

Dari tabel ini dapat dilihat bahwa kesalahan yang biasa dilakukan siswa berhubungan dengan kata kerja, contohnya kesalahan penggunaan *to be* dalam kalimat "*I am make a beautiful painting*". Hal ini bisa jadi disebabkan oleh perbedaan sistem atau tata bahasa di antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Peran kata kerja dalam bahasa Inggris sangat vital. Kata kerja (*verb*) harus selalu ada di dalam kalimat, baik kalimat verba, nomina maupun adjektiva.

Kata kerja bisa dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. *action verbs*, yaitu kata kerja yang mengekspresikan suatu aktivitas, misalnya *run, write, walk*;
2. *modal verbs*, yaitu kata yang ditempatkan sebelum kata kerja utama untuk mengekspresikan kemauan, kemampuan, keharusan, dan kemungkinan, seperti *will, would, can, could, must, ought to, may, might, shall, dan should*;
3. *auxiliary verbs* disebut juga dengan kata kerja bantu, yang berarti kata tersebut fungsinya membantu membentuk kalimat negatif atau interogatif atau untuk mempertegas kata kerja utama, contohnya *do, does, did, has, have, had*;
4. *to be*, contohnya *is, am, are, was were, be, been*, yaitu kata yang digunakan sebagai penghubung antara subjek dengan informasi pelengkapanya (pelengkap subjek dapat berupa kata benda, kata sifat atau kata keterangan); *to be* dapat digunakan bersama *present participle* untuk membentuk *present, past* atau *future continuous tenses*; *to be* juga dapat dipakai bersama *past participle*

untuk membentuk kalimat pasif.

Setiap kalimat dalam bahasa Inggris harus memiliki *verb*, sedangkan di dalam bahasa Indonesia tidak demikian. Misalnya kalimat "Saya senang", tidak bisa serta merta diterjemahkan menjadi "I happy". Agar berterima dalam bahasa Inggris, kalimat tersebut perlu ditambah *verb to be* menjadi "I am happy."

Perbedaan lainnya dari kedua sistem bahasa ini yaitu perubahan kata kerja dalam bahasa Inggris menunjukkan *tense* atau waktu yang berbeda, sedangkan bentuk kata kerja dalam bahasa Indonesia tidak mengalami perubahan untuk menunjukkan suatu kejadian atau aktivitas pada waktu berbeda. Waktu di dalam bahasa Indonesia cukup ditunjukkan dengan kata keterangan waktu, seperti *besok*, *tadi pagi*, *kemarin*, *sekarang*, dsb.

Selanjutnya, wawancara dilakukan terhadap beberapa mahasiswa yang dipilih secara acak. Mereka adalah mahasiswa program studi Kriya Seni ISBI Bandung semester 1, 3, dan 5. Mereka menyebutkan bahwa materi tentang *tenses* dan *aspects* dalam bahasa Inggris disampaikan dosen dengan memberikan contoh penggunaannya di dalam teks bacaan dan penjelasan dosen. Namun materi tersebut dipahami sesaat dan selanjutnya mereka masih kebingungan menggunakan *tenses* dan *aspect* dengan tepat dalam berbicara maupun menulis. Sewaktu bersekolah mereka terbiasa menghafal formula *tense* dan *aspect* untuk kebutuhan ujian, alih-alih memahami konsepnya.

Mereka rata-rata masih merasa sulit memahami konsep *tenses* dan *aspect* dalam



Gambar 1. Wawancara Mahasiswa D3 Kriya Seni ISBI Bandung

Sumber: dokumen pribadi

bahasa Inggris. Mereka berharap ada media yang bisa membantu menguasai hal tersebut dengan mudah dan menyambut antusias media pembelajaran berbentuk komik.

Setelah mengetahui masalah yang menjadi kesulitan siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa diperlukan media yang dapat menjelaskan konsep *tense* dan *aspect* dengan cara yang mudah dipahami oleh mahasiswa, semisal komik. Komik yang dikembangkan berisi muatan materi penjelasan tentang *tense* dan *aspect* dengan bahasa yang mudah dipahami dan juga aplikasi setiap *tense* di dalam cerita komik sederhana (empat panel) bertema kehidupan mahasiswa dan sebuah cerita naratif bertema pahlawan.

Selanjutnya, peneliti melakukan studi literatur pada buku-buku dan jurnal yang membahas tentang *tenses* dan *aspect* dalam bahasa Inggris dan perbandingannya dengan bahasa Indonesia. Data yang diperoleh digunakan sebagai referensi untuk menyusun materi *tense* dan *aspect* yang akan disampaikan melalui komik. Selain itu, juga dikumpulkan data dari berbagai literatur komik, terbitan



Gambar 2. Beberapa Literatur Komik untuk Studi Gaya Tutar dan Gaya Visual
(Sumber: dokumen pribadi)

dalam maupun luar negeri, dengan berbagai genre dan gaya. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan gambaran terkait gaya tutur dan gaya visual yang efektif di dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa. Dari interpretasi data, disimpulkan bahwa gaya tutur bahasa Inggris pada komik untuk usia anak dan remaja memiliki struktur kalimat naratif yang sederhana dan relatif lebih mudah dipahami oleh pembelajar bahasa Inggris tingkat dasar.

5. Perancangan komik Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, komik yang dirancang harus dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Inggris untuk pemula (tingkat dasar) di perguruan tinggi dan berisi 1) muatan materi penjelasan tentang *tense* dan *aspect* dengan bahasa yang mudah dipahami; 2) cara menerapkan setiap *tense* dan *aspect* di dalam kalimat sederhana; 3) menunjukkan penggunaan *tenses* dan *aspect* yang berbeda dalam sebuah cerita naratif.

Oleh karena itu, komik ini dibagi

menjadi tiga bagian, yaitu: 1) teori *tense* dan *aspect* yang disisipi teori atau formula yang lebih sederhana dan sebagian disampaikan dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pengertian pembaca; 2) aplikasi *tense* di dalam kalimat bertema kehidupan mahasiswa sehari-hari yang diilustrasikan dengan empat panel komik; 3) appendix berupa kisah kepahlawanan yang memuat aplikasi *tenses* dan *aspect* dalam sebuah cerita naratif. Sosok Ibu Kartini dipilih sebagai pahlawan yang memperjuangkan kesetaraan pendidikan bagi wanita Indonesia. Kisah ini diharapkan menjadi inspirasi bagi pembaca akan keutamaan pendidikan dan kemampuan berbahasa, baik bahasa Ibu maupun bahasa asing, untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan. Dalam hal ini, Ibu Kartini mampu mengemukakan pendapatnya secara lisan maupun tulisan, kepada kaumnya maupun pihak asing, hingga beliau berhasil membuat perubahan untuk kemajuan bangsanya. Agar memudahkan pemahaman pembaca komik, setiap *tense* dan *aspect* memiliki warna yang berbeda.

Berikut ini adalah langkah-langkah perancangan komik:

1. Membuat *story line*
2. Merancang karakter
3. Membuat sketsa pensil/*penciling*
4. Memberi teks/*lettering*
5. Memberi tinta/*inking*
6. Memberi warna/*coloring*
7. *Editing*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Materi *Tense* dan *Aspect* di dalam Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang menjadikan perbedaan waktu sebagai bagian dari tata bahasanya yang diekspresikan melalui *tense* atau kala. Meskipun para ahli linguistik memiliki perbedaan pendapat terkait definisi dan kategori *tense*, namun secara umum *tense* dapat diartikan sebagai kategori gramatikal yang berfungsi untuk menunjukkan suatu peristiwa atau situasi pada suatu waktu (Hackmack, 1991 hlm 1). Greenbaum dan Quirk (2003 hlm 47) menyatakan bahwa *tense* adalah 'kategori gramatikal yang diwujudkan melalui infleksi atau perubahan bentuk kata kerja.' Menurut definisi ini, ada dua kategori *tenses*, yaitu 'past' dan 'non-past'. Contohnya, (1) *past*: *She walk – ed*; dan (2) *non-past*: *She walk – s*. Sedangkan Cowan (2008: 350) berpendapat bahwa "*tense* mengungkapkan waktu saat sebuah peristiwa terjadi berkenaan dengan momen ujaran' dan '*tense* memiliki tiga dimensi ,yaitu: saat ini, masa lalu, dan masa depan". Berdasarkan kategori ini, ada tiga kategori *tense*, yaitu *present*, *past* dan *future*. Pada buku-buku teks pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia.

Di sisi lain, *aspect* tidak merujuk konsep waktu kejadiannya, tetapi pada cara pandang pembicara terhadap situasi atau aktivitas (Quirk & Greenbaum, 1976 hlm 40). Aspek berkaitan dengan keadaan suatu peristiwa atau aktivitas, apakah sedang, sudah, atau akan terjadi/dilakukan (Samsuri, 1981 hlm 21). Di dalam komik ini, aspek dibagi menjadi *simple*, *continuous/progressive* dan *perfect*.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *tense* memberi tahu kita kapan suatu peristiwa terjadi, sedangkan

aspek memberi tahu kita bagaimana peristiwa tersebut terjadi, atau bagaimana peristiwa tersebut dipandang oleh pembicara, terkait frekuensinya, durasinya, dan apakah peristiwa tersebut sudah atau belum selesai.

Namun, untuk dapat memahami *tense* dan *aspect* lebih dalam, pembelajar harus menyadari peran *verb* yang sangat penting di dalam kalimat. *Verb* harus selalu ada di dalam kalimat bahasa Inggris. Di dalam komik, untuk memudahkan pembaca mengaplikasikan formula penyusunan *tenses*, *verb* dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu *action verbs* (kata kerja yang menunjukkan aksi, seperti *beat, chase, eat, run, write*); *modals* (seperti *can, could, may, might, will, would, should, shall, must*); *auxiliary to be* (seperti *is, am, are, was, were, be, been, being*), *auxiliary to have* (seperti *has, have, had*); *auxiliary to do* (seperti *do, does, did*).

Dengan mempertimbangkan gabungan *tense* dan *aspect* yang utama dipahami, tabel 2 mengenai *tense* dan *aspect* bertujuan untuk kepentingan komik, penulis *tense* dan *aspect* dalam bahasa Inggris pada halaman berikut.

Nama *tense* dan *aspect* kemudian digabungkan sehingga menjadi 9 kategori berikut ini:

1. *Past Simple*

Formula: S + V2 (*past simple*)

Kegunaannya untuk menyatakan:

- a. Suatu peristiwa/aktivitas yang terjadi pada suatu waktu di masa lampau
- b. Aktivitas yang berulang-ulang atau fakta di masa lampau

Contohnya:

Tabel 2. Sembilan kategori Tenses dan Aspect dalam Bahasa Inggris

<i>Aspect</i> \ <i>Time</i>	<i>PAST</i>	<i>PRESENT</i>	<i>FUTURE</i>
<i>SIMPLE</i>	(1) <i>I cleaned my room.</i>	(4) <i>I clean my room.</i>	(7) <i>I will clean my room.</i>
<i>CONTINUOUS</i>	(2) <i>I was cleaning my room.</i>	(5) <i>I am cleaning my room.</i>	(8) <i>I will be cleaning my room.</i>
<i>PERFECT</i>	(3) <i>I had cleaned my room.</i>	(6) <i>I have cleaned my room</i>	(9) <i>I will have cleaned my room.</i>

I liked to eat sweets when I was a kid.

2. Past Continuous

Formula: S + *to be(was/were)* + *V-ing (present participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu peristiwa yang sedang berlangsung secara bersamaan ketika disela oleh peristiwa lain di masa lampau.
- Suatu aktivitas yang sedang terjadi pada saat tertentu di masa lampau

Contohnya:

Susan was sleeping when I came to her house yesterday.

3. Past Perfect

Formula: S + *had* + *V3 (past participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

Suatu peristiwa atau perbuatan yang sudah terjadi atau selesai di masa lampau sebelum peristiwa lain terjadi di masa lampau

Contohnya:

He had left the building when I arrived.

4. Present Simple

Formula: S + *V1 (base form)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu aktivitas yang terjadi sepanjang waktu atau kebiasaan di masa sekarang

b. Kebenaran umum

c. Jadwal, penjelasan atau definisi

Contohnya:

- *Irma always comes on time.*
- *The earth is round.*
- *The shop opens at 9 a.m.*

5. Present Continuous

Formula: S + *to be(is/am/are)* + *V-ing (present participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu aktivitas yang sedang terjadi sekarang atau pada saat berbicara
- Suatu aktivitas atau peristiwa yang akan terjadi di waktu dekat

Contoh:

- *I am reading a book.*
- *It is going to rain.*

6. Present Perfect

Formula: S + *has/have* + *V3 (past participle)*

Digunakan untuk menyatakan:

- Suatu aktivitas yang telah selesai dilaksanakan sebelum masa sekarang
- Suatu perbuatan yang telah selesai dikerjakan dan hasil atau akibatnya bisa dirasakan di masa sekarang

Contohnya:

- *Father has just returned home.*

- *I have cooked meal.*

7. Future Simple

Formula: S + *will* + V1 (*base form*)

Digunakan untuk menyatakan:

- a. Keinginan
- b. Prediksi
- c. Suatu aktivitas yang akan terjadi di masa datang

Contohnya:

I will go to Jakarta next week.

8. Future Continuous

Formula: S + *will* + *be* + V-*ing* (*present participle*)

Digunakan untuk menyatakan:

Suatu peristiwa atau aktivitas yang akan sedang berlangsung pada waktu yang akan datang.

Contohnya:

I will be playing tennis at 9 am tomorrow morning.

9. Future Perfect

Formula: S + *will* + *have* + V3 (*past participle*)

Digunakan untuk menyatakan:

Suatu aktivitas yang akan telah selesai dilaksanakan sebelum aktivitas lain terjadi pada waktu yang akan datang.

Contohnya:

I will have graduated from ISBI Bandung by the end of this year.

Berbeda dengan bahasa Inggris, bahasa Indonesia tidak menyatakan *aspect* melalui perubahan morfologis pada verba. *Aspect* dalam bahasa Indonesia dinyatakan

Tabel 3. Tense dalam bahasa Indonesia dinyatakan dengan adverbial atau keterangan waktu

TENSE/WAKTU		
LAMPAU	SEKARANG	AKAN DATANG
Tadi	Sekarang	Besok
Kemarin	Saat Ini	Lusa
Baru Saja	Kini	Nanti
Dahulu		Minggu Depan
Dulu		2 Bulan Lalu
3 Hari yang lalu		

dengan partikel seperti akan, masih, sedang, telah, dan sudah; sedangkan *tense* dapat dinyatakan dengan *adverbial* atau disebut dengan keterangan waktu seperti kemarin, tadi malam, besok, lusa dan minggu depan. Perbedaan cara menyatakan *tense* antara bahasa Indonesia (L1) dan bahasa Inggris (L2) berkontribusi pada kesulitan pembelajar EFL (*English as Foreign Language*) di Indonesia untuk dapat menggunakan *tense* dan *aspect* di dalam bahasa Inggris dengan tepat.

Konsep waktu lampau, sekarang dan akan datang dalam bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 3.

Potensi Komik sebagai media pembelajaran

Sejarah peradaban manusia mencatat bahwa manusia telah menggunakan gambar sebagai alat komunikasi zaman pra sejarah. Manusia pra sejarah meninggalkan gambar-gambar berupa binatang buruan, binatang peliharaan, ataupun cap telapak tangan pada batu-batu cadas gua. Gambar-gambar tersebut bukan sekadar dekorasi dinding. Menurut para ahli bahasa rupa, gambar-gambar tersebut berisi kandungan pesan pemimpin kelompok bagi anggotanya, dan bahkan

juga berisi informasi bagi generasi-generasi berikutnya berikutnya (Supriatna, 2015, hlm. 432).. Hal ini menunjukkan bahwa dahulu manusia berkomunikasi secara visual. Namun, seiring waktu berjalan, komunikasi verbal (lisan atau tulisan) menggeser *visual* sebagai alat komunikasi. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan kita yang terlalu menekankan pada bahasa verbal. Bahkan terbentuk opini yang menganggap buku yang memakai banyak gambar seperti komik tidak ilmiah. Buku teks tebal dengan sedikit gambar dianggap lebih berbobot dan dapat menumbuhkan imajinasi pembaca. Padahal, buku yang penuh dengan gambar pun tetap dapat merangsang imajinasi pembaca (Tabrauni, 2012, hlm. 119). Ini dimungkinkan karena daya imajinasi dan persepsi pembaca terstimulasi dengan wujud visual.

Komik atau "*sequential art*" (Eisner, 1985) adalah sebuah disiplin yang berhubungan dengan penataan gambar dan *image* untuk menarasikan cerita atau mendramatisasi gagasan. Namun definisi ini dirasa kurang menggambarkan komik secara spesifik. Oleh karena itu, Scott McCloud (1999, hlm. 9) kemudian merumuskan sebuah definisi yang lebih khusus bagi komik, yaitu "gambar-gambar dan *image-image* lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mendapat respon estetis dari pembaca."

Komik memiliki pengaruh penting dalam budaya populer. Gambar dan kata-kata sederhana membuat komik mudah dipahami semua orang. Meskipun awalnya komik

dianggap bacaan ringan dan diperuntukkan bagi anak-anak, saat ini komik sudah diakui sebagai salah satu bentuk seni dan literatur yang dapat dipilih sebagai media penyampai pesan untuk segala usia di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Beberapa penelitian bahkan menunjukkan efektivitas komik untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca (Burke, 2013; Evan, 2010; Schwertner, 2008). Komik membantu pelajar memvisualkan dan memahami suatu konsep atau materi. Cerita dan desain visual komik ini dirancang khusus untuk menyampaikan materi ajar tentang *tense* dan *aspect* di dalam bahasa Inggris.

Perancangan Komik

Sebelum merancang komik, peneliti menentukan karakteristik pembaca yang menjadi target komik ini. Komik ini dirancang untuk pembaca dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Aspek geografis: seluruh Indonesia
2. Aspek demografis:
3. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
4. Usia: 16 – 25 tahun
5. Pendidikan: SMA, Perguruan Tinggi
6. Pekerjaan: Pelajar
7. Golongan: untuk semua ras, suku dan agama
8. Aspek psikologis: remaja yang memiliki keinginan untuk menguasai bahasa Inggris, khususnya menerapkan *tense* dan *aspect* sesuai kebutuhannya dengan tepat.

Langkah-langkah pembuatan komik

1. Membuat *story line*

Langkah pertama dalam membuat

komik adalah menyusun kerangka cerita. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan komik. Dalam komik ini cerita atau materi dibagi menjadi tiga bagian.

a. Bagian Pertama

Bagian ini mengambil latar kelas saat pelajaran bahasa Inggris berlangsung. Adegan dimulai dengan kemunculan seorang guru bahasa Inggris yang menyapa murid-muridnya dan menyampaikan materi yang akan dibahas di hari itu, yaitu teori tentang *tense* dan *aspect*. Setting cerita dalam komik bagian pertama ini adalah ruang kelas di Indonesia lengkap dengan fasilitas pendukungnya, seperti meja, kursi dan papan tulis.

Gaya penulisan naskah pada komik bagian pertama adalah bahasa formal, menyesuaikan dengan setting akademis yaitu penyampaian materi ajar oleh guru di ruang kelas. Bahasa yang digunakan untuk menerangkan teori *tense* dan *aspect* ini adalah Bahasa Indonesia (L1). L1 digunakan dengan pertimbangan bahwa teori *tense* dan *aspect* merupakan pembahasan *grammar* yang rumit.

Sebelumnya, naskah ini ditulis dalam bahasa Inggris (L2) dan banyak menggunakan istilah linguistik. Namun, ketika komik dengan naskah tersebut di uji cobakan kepada mahasiswa, mayoritas tidak memahami penjelasan teori English *tense* dan *aspect*. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, peneliti merevisi naskah dengan menggunakan L1 dan mengganti istilah-istilah linguistik dengan pengertian yang mudah dipahami pembaca umum. Dengan demikian, penggunaan L1 dimaksudkan untuk memfasilitasi keefektifan

penyerapan materi *tense* dan *aspect*. Berikut ini adalah contoh cuplikan naskah bagian pertama:

SCRIPTWRITING

PAGE FIVE

Panel 1

Guru: ketiganya memiliki *tense* yang sama, yaitu *present*. Namun, ketiganya memiliki *aspect* yang berbeda, yaitu: *simple*, *continuous* dan *perfect*.

Panel 2

Guru: *Tense* menunjukkan kapan sebuah peristiwa terjadi, sedangkan *aspect* menunjukkan bagaimana peristiwa tersebut terjadi, atau bagaimana pandangan pembicara mengenai peristiwa tersebut.

Panel 3

Guru: Misalnya:
Seberapa sering peristiwa tersebut terjadi?
Berapa lama durasinya?
Apakah peristiwa tersebut sudah selesai atau belum?
Adakah relevansinya dengan masa sekarang?

Panel 4:

Take a look at these sentences:

b. Bagian Kedua

Bagian ini mengangkat tema yang berkaitan dengan kehidupan mahasiswa sehari-hari. Setting cerita komik bagian kedua dibuat sesuai dengan tempat-tempat yang umum didatangi mahasiswa, seperti rumah atau tempat kos, kafe, dan ruangan

Tabel 4. Contoh Naskah Bagian Pertama (Penjelasan Teori *Tense* dan *Aspect*)

<i>Aspect</i> \ <i>Time</i>	<i>PAST</i>	<i>PRESENT</i>	<i>FUTURE</i>
<i>SIMPLE</i>	(1) <i>I cleaned my room.</i>	(4) <i>I clean my room.</i>	(7) <i>I will clean my room.</i>
<i>CONTINUOUS</i>	(2) <i>I was cleaning my room.</i>	(5) <i>I am cleaning my room.</i>	(8) <i>I will be cleaning my room.</i>
<i>PERFECT</i>	(3) <i>I had cleaned my room.</i>	(6) <i>I have cleaned my room.</i>	(9) <i>I will have cleaned my room.</i>

tertutup. Setiap peristiwa diceritakan dengan *tense* dan *aspect* yang sesuai. Setiap topik bahasan diceritakan dalam satu halaman yang terdiri dari empat atau lima panel. Setiap halaman memperlihatkan penerapan satu atau gabungan beberapa jenis *tense*. Setiap halaman dalam komik strip memiliki cerita yang berbeda. Jumlah panel yang sedikit ini memungkinkan materi dapat dicerna dengan cepat dan mudah oleh pembaca.

1. Future Simple tense

Page 7 *The best time to go on diet*

Panel 1:

Two female students in front of mirror.

Student 1: "OMG, I look chubby. I'll start my diet tomorrow!"

Panel 2:

The day after

Student 2: Hey, why are you eating those vanilla ice cream pancakes? I thought you were on a diet.

Panel 2:

Student 1: Yeah, but it's hard to say no to these sweet things.

Panel 3:

Student 1: Don't worry, I will start my diet tomorrow.

Panel 4:

Student 2: It seems that your diet always

starts "tomorrow".

c. Bagian Ketiga

Bagian ini menceritakan kisah pahlawan wanita, R.A. Kartini dari sejak dilahirkan sampai beliau menikah dan mendirikan sekolah untuk kaum wanita. Naskah ditulis dengan kalimat yang lebih panjang dan kompleks. *Tenses* yang digunakan beragam menurut dialog para tokoh.

Setting cerita bagian ketiga adalah tempat Ibu Kartini dilahirkan di desa Mayong, Jepara, Jawa Tengah. Di tempat ini beliau tumbuh besar dan mendapat pendidikan di sekolah Belanda. Pada saat beliau menginjak usia 12 tahun, sesuai adat yang berlaku saat itu, beliau harus berhenti sekolah untuk menjalani masa pingitan. Di masa inilah ia berhubungan dengan teman-teman sekolah dan teman di Belanda melalui korespondensi. Setelah itu ia dijodohkan dan dinikahkan dengan seorang Bupati Rembang. Setelah menikah, dengan bantuan suaminya, Ibu Kartini mendirikan sekolah untuk perempuan bernama Sekolah Kartini. Komik Kartini ini sangat kental dengan adat Jawa yang terlihat dari wajah, postur tubuh, gestur, busana dan arsitektur bangunannya.

Tabel 6. Contoh Naskah Bagian Ketiga (Aplikasi *Tense* dan *Aspect* dalam Kisah Pahlawan)

PAGE	PANEL	NARRATION/DIALOGUE
	1	<i>(Image of Kartini playing with her friends)</i>
	2	Adipati Ario <i>is sitting</i> next to his wife. They <i>are having</i> a conversation. Kartini <i>is playing</i> with her peers before them.
2	3	Adipati Ario: Ade, this <i>is</i> a cart. <i>Play</i> it along with your friends, will you? Kartini: Yes, father. Ade <i>likes</i> it.
	4	Adipati Ario: <i>I'm glad</i> you like it. But you should share it with your friends.

2. Merancang karakter dan gaya visual komik

Karakter fisik dalam komik digambarkan melalui bentuk atau postur tubuh, ciri fisik tertentu, gestur, cara berpakaian dan aksesoris pendukungnya.

a. Bagian Pertama

Tokoh utama dari komik bagian pertama adalah *Miss Irma*, seorang guru bahasa Inggris. Tokoh *Miss Irma* dibuat sebagai karakter guru yang masih muda, usia sekitar 25 tahun, mengenakan hijab, sehingga terkesan energik dan religius. Ia muncul sebagai karakter yang menjelaskan teori tenses dan aspect di dalam bahasa Inggris.

b. Bagian Kedua

Tidak ada karakter utama yang menonjol di bagian ini. Tokoh-tokohnya adalah figur mahasiswa. Mereka divisualisasikan sebagai tokoh dengan rentang usia 17 – 25 tahun, dengan berbagai realita yang berhubungan dengan kehidupan mahasiswa.

c. Bagian Ketiga

Karakter utama bagian ketiga ini adalah R.A. Kartini. Sosok Ibu Kartini dipilih karena beliau merupakan agen pembaharu di zamannya, memposisikan pendidikan

literasi sebagai sarana membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju. Sesuai adat Jawa yang berlaku di masanya, di usia 12 tahun Kartini harus menjalani pingitan dengan tinggal di rumah dan berhenti pergi ke sekolah. Namun karena kefasihannya berbahasa asing (bahasa Belanda), meski tinggal di rumah, Kartini berkorespondensi dengan temannya di Belanda sehingga ia memperoleh pengetahuan terkait pola pikir perempuan Eropa dan kesetaraan hak mendapat pendidikan bagi laki-laki dan perempuan di Eropa. Ia semakin tertarik membaca surat kabar, majalah kebudayaan Eropa dan buku-buku sastra berbahasa Belanda. Pengetahuannya luas membuatnya mampu mengungkapkan pikiran dan gagasannya melalui lisan dan tulisan untuk mencapai tujuannya, yaitu memperjuangkan persamaan hak bagi wanita pribumi yang di saat itu dianggap sebagai hal baru yang dapat mengubah pandangan masyarakat. Kisah ini diharapkan mampu menginspirasi siswa di masa sekarang agar mampu berbahasa asing untuk memperoleh informasi seluas-luasnya dan mampu menggunakannya di dalam lisan dan tulisan.

Gaya Visual

Peneliti menggabungkan gaya kartun dan realis di dalam bagian pertama dan kedua komik ini. Gambar kartun bersifat ilustratif dan simbolik, kadang mengandung kesan lucu, seperti pada kartun Doraemon. Sedangkan gambar realis menampilkan karakter dengan kemiripan anatomi, fisiologi, postur tubuh, dan wajah yang sedekat mungkin dengan aslinya, misalnya dalam komik *City Hunter*. Dalam komik ini, pembaca dapat menebak dari ras mana seorang tokoh berasal. Penggabungan dua gaya ini dinamakan semi realis.

Seperti terlihat pada Gambar 3, karakter *Miss Irma*, anatomi, postur tubuh, wajah dan tangan masih terlihat jelas seperti manusia sesungguhnya, namun bagian wajah dibuat lebih lucu. Karakter *Miss Irma* digambarkan dengan mata yang lebih besar dari proporsi normal, hanya bola mata hitam tanpa sklera atau bagian dinding putih mata.

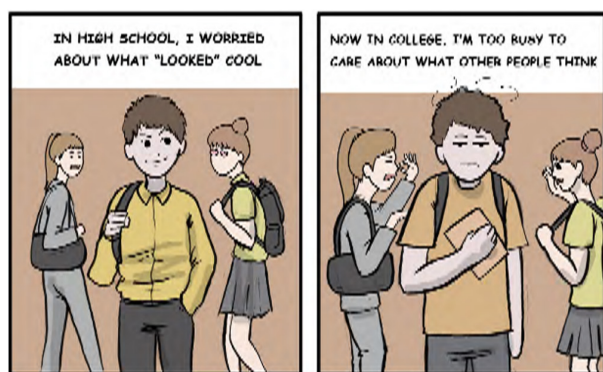
Bagian ketiga pada komik ini sangat kental dengan nuansa etnis Jawa, karena naskah bercerita tentang Ibu Kartini, pejuang kesetaraan hak bagi wanita Indonesia, yang lahir, dibesarkan, dan menikah di daerah Jawa Tengah. Peneliti menggambarkan suasana budaya Jawa melalui objek kedaerahan, seperti busana, tata rambut, furnitur dan arsitektur bangunan. Pada gambar 5, Kartini yang berbusana kebaya sedang duduk di kamarnya yang berjendela jalusi khas Jawa.

3. Membuat sketsa pensil/penciling

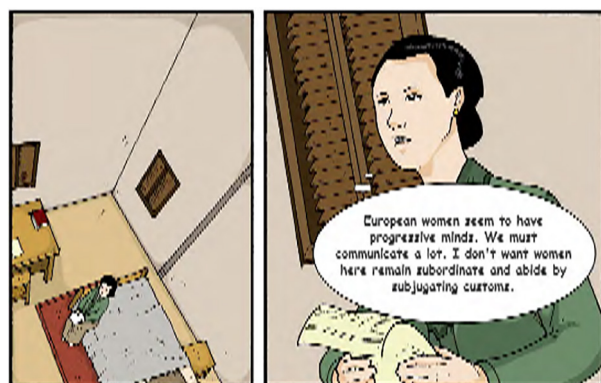
Setelah naskah dibuat, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa komik menggunakan media pensil dan kertas. Sketsa dibuat



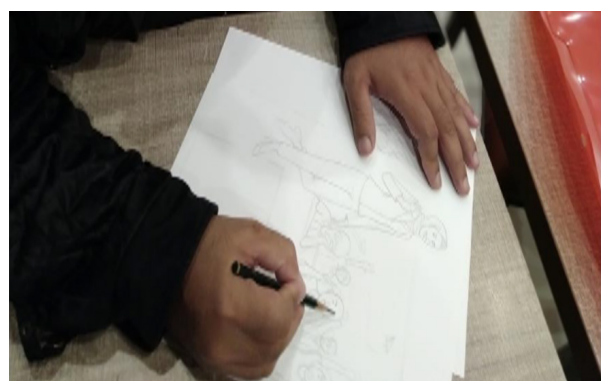
Gambar 3. Karakter utama bagian pertama komik
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. Karakter mahasiswa pada bagian kedua komik.
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. Komik menggambarkan nuansa etnis Jawa
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. Pembuatan Sketsa Media Pensil dan Kertas
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 7. Panel yang membuat kecepatan terasa lambat

Sumber: Dokumen Pribadi

menggunakan pensil HB, B, dan 2B di atas kertas HVS putih 80 gram. Pada tahap ini, naskah tulisan direalisasikan menjadi sketsa visual melalui *layout* (tata letak), balon dialog maupun monolog pikiran. Deskripsi karakter utama dan pendukung menjelma menjadi karakter utama dan pendukung yang dapat dilihat secara visual. Setting tempat maupun suasana yang digambarkan di dalam naskah diwujudkan secara *visual* beserta elemen-elemen lainnya.

Dalam menyusun *layout* komik ini, peneliti merujuk pada prinsip dasar desain grafis dan komposisi untuk menyajikan susunan alur yang mudah dipahami pembaca. Teks dan visual harus diposisikan sedemikian rupa sehingga tampak seimbang dan tidak berat sebelah.

Tata letak dan bentuk panel komik bervariasi menurut informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Bentuk panel yang berbeda juga dapat menimbulkan perasaan yang berbeda.

Ukuran panel juga bisa mengubah suasana komik. Satu halaman komik dengan panel yang sangat panjang dan ruang yang banyak membuat kecepatan terasa lambat.

Selanjutnya, serupa dengan membaca

tulisan, harus ada pola yang konsisten mengenai bagaimana panel harus dibaca. Dalam komik ini, posisi panel menggunakan alur baca dari kiri ke kanan.

Bagian pertama komik merupakan gabungan antara panel baris dan kolom pada satu halaman. Susunan dan ukuran panel tidak beraturan.

Bagian kedua komik ini sejenis dengan komik strip karena hanya memiliki 1-4 panel yang disusun secara horizontal.

4. Memberi teks/*lettering*

Proses ini dilakukan secara digital dengan memakai aplikasi komputer grafis, yaitu *corel draw*.

Tipografi

Dalam desain, tipografi tidak bisa diabaikan karena jika tipografi dapat dipahami sebagai bahasa tanda, bahasa yang mampu mendidik, membujuk, memberi informasi dan menghibur. Jika digunakan secara tepat, tipografi dapat menghasilkan kejelasan, ekspresi, pemahaman, keindahan estetis, dsb. Jenis *font* diyakini dapat meningkatkan atau menurunkan kemampuan seseorang dalam membaca. Penelitian Chauncey di tahun 1986 menunjukkan bahwa font yang berbeda dapat

serif ← Teks

Gambar 8. Font Serif (Times New Roman)

Teks

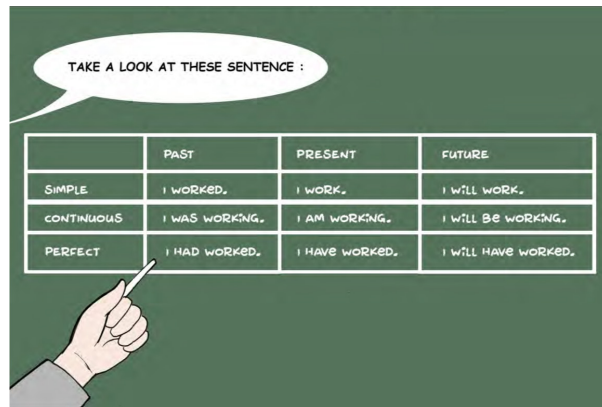
Gambar 9. Font Sans Serif (Comic Sans)

mempengaruhi kecepatan membaca sebanyak 30% (Hoffmeister, 2016, hlm. 22).

Dari beragam klasifikasi *typeface*, terdapat dua kategori utama, yaitu *serif* dan *sans serif*. (Hoffmeister, 2016:15). *Serif* memiliki fitur kecil di akhir goresan huruf. *Serif* adalah garis yang dipanjangkan secara horisontal di bagian atas dan bawah *font*. Contohnya, *Times New Roman* termasuk ke dalam kategori *font serif* karena kebanyakan karakternya memiliki perpanjangan horisontal di bagian atas dan atau bawah.

Sedangkan *Sans serif* merujuk pada *typeface* yang tidak memiliki serif. *Comic Sans* adalah contoh *font sans serif* karena tidak memiliki garis horisontal yang dipanjangkan dari bagian atas dan bawah karakter.

Font yang digunakan dalam komik ini adalah *Comic Sans*. Jenis huruf ini tidak memiliki kait dan garis-garis hurufnya memiliki ketebalan yang sama. *Font* ini didesain oleh Vincent Connare untuk Microsoft pada tahun 1994. Sebuah penelitian yang dilakukan Bernard, Liao, dan Mills pada tahun 2001 terhadap persepsi pembaca menunjukkan bahwa *Comic Sans* dianggap sebagai jenis huruf yang paling mengesankan keceriaan



Gambar 10. Aplikasi Comic Sains dalam komik

dan jiwa muda (Shaikh, 2007, hlm. 37). Secara umum, jenis *font sans serif* cocok digunakan untuk materi bacaan (Shaikh, Chaparro, dan Fox, 2006). Dengan demikian, *font Comic Sans* sesuai untuk komik yang ditargetkan untuk pembaca remaja dan dewasa awal. Selain itu, pada cuplikan komik di gambar 10, *font Comic Sans* mampu menampilkan kemiripan dengan goresan kapur di papan tulis.

5. Memberi tinta/inking

Tahapan penintaan komik dilakukan secara manual dengan menggunakan *drawing pen* atau pena khusus untuk menggambar yang berwarna hitam. Ukuran mata pena yang digunakan beragam, mulai dari 0.05 mm, 0.3 mm, dan 0.5 mm. Berikut ini contoh halaman yang digambar dengan tinta hitam tanpa teks atau dialog.

6. Memberi warna/coloring

Setelah gambar komik hitam putih pada tahap sebelumnya dipindai (*scan*), dilanjutkan dengan proses memberi warna secara digital (*digital coloring*). Tahapan pewarnaan ini memakan waktu cukup lama karena harus dilakukan secara hati-hati. Proses ini



Gambar 11. Hasil scan komik yang sudah diberi tinta.

dilakukan secara digital dengan memakai aplikasi komputer grafis, yaitu *software Adobe Photoshop* untuk proses pewarnaan.

Warna yang digunakan di dalam buku komik ini adalah konsep warna-warna klasik, yaitu warna-warna analog yang cenderung menjauhi warna primer. Hal ini dicapai dengan mengurangi saturasi warna agar tidak terlalu kuat atau kontras. Warna klasik diperoleh dengan mencampurkan dua warna sekunder, misalnya krem, hijau kecoklatan, dan merah keabu-abuan.

Konsepsi warna yang menghindari kontras tinggi seperti ini dikenal dengan istilah *flat design*. Hasil akhir pewarnaan yang sejuk dipandang mata memang ingin menampilkan kesederhanaan karena bertujuan agar pembaca lebih berfokus pada alur cerita dan informasi yang disampaikan, alih-alih pada warna-warna dalam komik.



Gambar 12. Komik Halaman Pertama Bagian 1: Penjelasan Teori Tenses dan Aspect

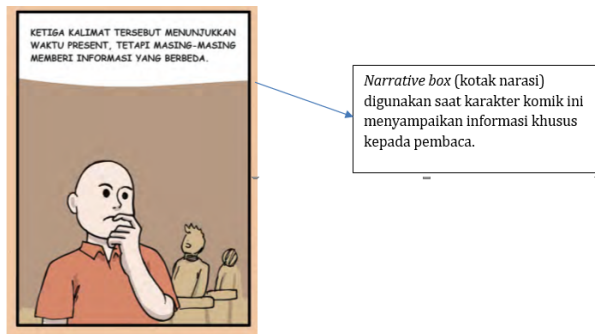
7. Menempatkan balon kata

Setelah mewarnai, tahap selanjutnya adalah menempatkan kata-kata dan narasi yang diistilahkan dengan balon kata. Balon kata merupakan salah satu ciri khas komik. Melalui balon kata, kata dipadukan secara grafis di dalam komik. Will Eisner (1985 hlm 73) mengungkapkan bahwa balon kata adalah cara komik “menangkap dan menampilkan elemen yang sangat halus, yaitu suara.” Bentuknya bervariasi, bisa berbentuk bulat, lonjong maupun bentuk lainnya.

Ikon “??” di atas kepala figur, disebut juga emanata, menunjukkan kebingungan dapat dilihat pada gambar 14.

8. Finishing

Setelah semua halaman komik diwarnai, semua halaman dirapikan. Selanjutnya membuat *cover* depan dan *cover* belakang,



Gambar 13. Contoh panel dengan *narrative box*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 14. Contoh *emanate*
Sumber: Dokumen Pribadi

memberi judul dan halaman izin penerbitan atau ISBN untuk didaftarkan Hak Ciptanya.

Selain itu, untuk bagian ketiga komik ini akan diterapkan teknik *color coding*. Teknik ini menggunakan warna yang berbeda untuk menampilkan informasi. Dalam komik ini kode warna berbeda diterapkan untuk menampilkan *tense* dan *aspect* yang berbeda.

Warna merah, ungu dan biru digunakan untuk menunjukkan *tense* dan warna ungu tua, hijau dan emas dipakai untuk menunjukkan *aspect* pada tabel 7 halaman

KESIMPULAN

Bahasa pertama (L1), dalam konteks penelitian ini dianggap sebagai bahasa Indonesia, memiliki pengaruh terhadap kesulitan siswa di Indonesia dalam menguasai bahasa Inggris (dalam konteks penelitian ini

disebut L2). Kesulitan yang dihadapi pelajar bahasa Inggris di Indonesia terkait *tense* dan *aspect* salah satunya disebabkan perbedaan sistem tense antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. *Tense* di dalam bahasa Inggris direpresentasikan dengan bentuk verbal yang menunjukkan hubungan waktu dan *aspect* diungkapkan dengan bentuk *participle* atau kata kerja bantu. Sedangkan sistem verba bahasa Indonesia tidak memiliki variasi bentuk verba untuk menunjukkan waktu.

Agar membantu pemahaman pelajar bahasa Inggris di Indonesia, peneliti merancang komik sebagai media pengajaran *tense* dan *aspect*. Gambar yang menarik dengan kalimat yang singkat dan jelas membuat komik tidak membosankan untuk dibaca. Tahapan yang paling krusial dalam pembuatan komik ini adalah penulisan naskah. Dengan mempertimbangkan tujuan komik sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, setidaknya peneliti harus mempertimbangkan tiga hal dalam menulis naskah komik jenis ini. Pertama, komik terdiri dari narasi dan dialog/monolog dengan teknik gambar khusus. Oleh karena itu, penulis naskah harus mempertimbangkan mana saja kalimat naratif, mana kalimat berbentuk dialog langsung dan mana saja kalimat yang hanya ada dalam benak si karakter. Kedua, komik ini dirancang untuk menjelaskan sebuah teori terkait bahasa yang tentunya berbeda dengan komik yang menggambarkan sebuah cerita fiksi atau suatu peristiwa. Dengan demikian, peneliti harus dapat membuat naskah yang ilmiah namun 'ringan' dan menarik. Ilmiah dalam hal ini artinya sejalan dengan teori dan

Tabel 7. Sistem kode warna

<i>Aspect</i> \ <i>Time</i>	<i>PAST</i>	<i>PRESENT</i>	<i>FUTURE</i>
<i>SIMPLE</i>	<i>Past Simple</i>	<i>Present Simple</i>	<i>Future Simple</i>
<i>CONTINUOUS</i>	<i>Past Continuous</i>	<i>Present Continuous</i>	<i>Future Continuous</i>
<i>PERFECT</i>	<i>Past Perfect</i>	<i>Present Perfect</i>	<i>Future Perfect</i>

\ Contoh:

Past simple: I **heard** that women here are not allowed to attend school.

Present simple: God the Almighty, please **save** my wife and child.

Present continuous: Kartini is **having** a discussion with her father.

Past perfect: If you **had discussed** it with the regents or the elders before, you would avoid any menace caused by your speech.

Present perfect: I **have maintained** correspondence with European women.

Future simple: For the sake of women rights, I **will** do anything, Uncle.

konsepsi yang ada dalam literatur akademis pelajaran Bahasa Inggris. 'Ringan' berkaitan dengan bahasa yang digunakan di dalam dalam komik. Kalimat yang ditulis sederhana dan tidak banyak menggunakan istilah teknis tata bahasa, sehingga cocok diberikan kepada pelajar tingkat dasar. Misalnya, di dalam komik ini disebutkan bahwa perbedaan sistem *tense* antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia bisa dijumpai dengan mencari padanan kosakata di dalam bahasa Indonesia, misalnya *tense* diungkapkan dengan adverbial waktu, dan *aspect* dinyatakan dengan kosakata seperti masih, sedang, dan sudah.

Daftar Pustaka

Afton Schwertner, B.S. (2008). *Motivating Reluctant Readers through Graphic Novels: An Action Research Project*. A thesis. Texas Tech University. Available at: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/d?doi=10.1.1.879.8231&rep=rep1&type=pdf>

- Akil, M. (2009). *Aspek Adverbial Waktu Dan Kala Dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia (Aspect, Adverb of Time, and Tenses in English & Indonesian)*. *Sawerigading*, 15(3), 329-335.
- Ambaryani & Airlanda, G.S. (2017). *Pengembangan Media komik untuk efektivitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik*. *Jurnal pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19-28.
- Burke, Brian Patrick. (2013). *Theses and Dissertations (All)*.92. *Using Comic Books and Graphic Novels to Improve and Facilitate Community College Students' Literacy*. Indiana University of Pennsylvania. Available at: <https://knowledge.library.iup.edu/etd/92>
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya medi.
- Deterding, D.H., & Poedjosoedarmo, G.R. (2001). *The Grammar of English: Morphology of Syntax for English Teachers in Southeast Asia*. Singapore: Prentice Hall.
- Ellis, R. (1997). *Second Language Acquisition*. Oxford, Oxford University Press.
- Hackmack, Susanne. (1991). *Reichenbach's Theory of Tense and Its Application to*

- English". University of Malta, Malta.
- Jones, Evan. (2010). The Use of Comic Book Style Reading Material in an EFL Extensive Reading Program: A Look at the Changes in Attitude and Motivation to Read in English in a Japanese University. *Language Education in Asia*, 1(1), 228-241, Available at: http://www.leia.org/LEiA/LEiA%20VOLUMES/Download/LEiA_V1_2010/LEiA_V1_19_Jones_The_Use_of_Comic_Book_Style_Reading_Material_in_an_EFL_Extensive_Reading_Program.pdf
- Klein, Wolfgang (1995). A Simplest Analysis of the English Tense-Aspect System. In: Riehle, Wolfgang/Keiper, Hugo (eds.). *Proceedings of the Anglistentag 1994*. Tübingen: Niemeyer. 139-151.
- Latifah, D. & Milyartini, R. (2017). Development of Vocal Teaching Materials Based on Keroncong Singing Ornaments to Strengthen Western Vocal Techniques. *Jurnal Panggung*. 27(4), 334-343.
- Maisari, L. (2011). Some Difficulties Faced by The Students in Learning The Present Perfect Tense: A Case Study at the Third Year of SMP Puspita Bangsa Ciputat. (Undergraduate thesis), Sarif Hidayatullah State Islamic University, Indonesia, Jakarta.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 111-117. Diunduh <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Nurannisaa P.B., S. (2017). Menghadapi Generasi Visual: Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 (2a), 48-59.
- Rahmawati, U. (2019). An Analysis of the Difficulties Faced by The Students in Learning Simple Past Tense in Eight Grade of SMPN 1 BAKI In The Academic Year of 2018/2019. (Undergraduate thesis), School of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surakarta, Indonesia, Solo.
- Rokhayani, A. (2014). The Use of Comic Strips As An English Teaching Media For Junior High School Students. *Language Circle Journal of Language and Literature*, VIII, 143-149.
- Samsuri, Samsuri. (1981). *Analisis Bahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Sastra Negara, H. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Terampil* 3(3), 66-76.
- Savitri, A. I. (2018). Strip Komik: Alat Bantu Pengajaran yang Menarik bagi Pembelajar Pemula dalam Kelas Percakapan. *Prosiding Seminar Nasional Struktural*, 188-197. Diunduh dari <https://prosiding-2018.struktural.dinus.ac.id/media/274173-strip-komik-alat-bantu-pengajaran-yang-me6f24383.pdf>
- Shaikh, A. Dawn., Fox, Daug., Chaparro, Barbara S. (2007). The Effect of Typeface on the Perception of Email. *Usability News (SURL)* 9(1). Available at: <http://works.bepress.com/barbara-chaparro/114/>
- Sundari, Y. & Rachminingsih, I. (2015). Model Pembelajaran Post-Method Pedagogy Mahasiswa Perguruan Tinggi Seni Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Jurnal Panggung*, 25(2), 112-120.
- Supriatna, Supriatna. (2015). Makna Tanda Komunikasi Intrapersonal Dalam Sketsa: Studi Kasus Pada Karya Studi Dua Maestro. 25(4), 431-445.
- Surya, W. Agung S., A. Cahyadi, J. (2016). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Untuk Bijak Dalam Bersosial Media. *Jurnal Desain*.
- Taubrani, Primadi. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 45-55.
- Widianingsih, N. K.A. & Gulo, I. (2016). Grammatical Difficulties Encountered by Second Language Learners of English. *Proceedings of the Fourth International Seminar on English Language and Teaching*, 141-145.
- Wurianto, Eko. (2009). Komik Sebagai Media Pembelajaran. (Online), <http://www.eurekapeddidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>, diakses pada 21 Januari 2017.
- Quirk, Randolph & Greenbaum, Sidney.

(1976). A University Grammar of English. Longman.