

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Literatur Tentang Komik

2.1.1. Pengertian Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar yang diterbitkan di majalah, surat kabar, atau berupa buku sendiri, yang umumnya bersifat menghibur, mudah dicerna dan lucu (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa 515). Kata komik sendiri berasal dari bahasa Yunani *komikos* atau bahasa Latin *comicos*, yang berarti “penuh kelucuan”.

Menurut Will Eisner, seniman komik yang dijuluki ‘Bapak Novel Grafis’, dalam bukunya *Theory of Comics and Sequential Art* (5), komik adalah “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasikan suatu ide.” Sedangkan Scott McCloud, seorang kartunis dan teoris komik (9), memberi penegasan bahwa komik adalah “gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca”. Berdasar definisi tersebut, menurut Cloud, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk suatu alur cerita yang utuh.

Pendapat lain juga mengatakan bahwa komik adalah bentuk dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda, seperti yang dikemukakan Marcel Boneff dalam buku *Komik Indonesia* (16). Dari pernyataan para ahli tersebut, penulis mendapatkan garis besar bahwa yang disebut komik intinya adalah segala sesuatu yang dibuat dengan cara menggunakan gambar-gambar dan tanda-tanda secara berurutan untuk memberi informasi pada pembacanya.

2.1.2. Fungsi dan Peranan Komik Dalam Kehidupan Sosial

Komik umumnya diposisikan sebagai media hiburan bagi pembacanya. Komik yang bertujuan menghibur biasanya memiliki cerita ringan yang dibumbui anekdot-anekdot; misalnya komik *Garudaboi* karya Galang Tirtakusuma.

Sebagai media komunikasi visual, komik juga bisa berfungsi sebagai media kampanye, alat bantu pendidikan, media promosi bisnis, media penyuluhan, media propaganda, serta pembentuk opini masyarakat. Komik yang berfungsi sebagai media promosi biasanya memanfaatkan karakter-karakter yang ada di dalamnya untuk menyampaikan pesan pada pembaca mengenai suatu produk, jasa atau *event* seperti yang dilakukan oleh produk minuman energi Milo dengan karakternya *Milokid* yang diserialisasikan di Majalah Bobo dan komik *Albi* buatan Iota Studio yang menceritakan tentang maskot Alfamart.

Komik juga diterapkan sebagai media kampanye. Hal ini dapat terlihat pada pemilihan umum calon presiden Indonesia pada 2014 lalu, di mana komik digunakan sebagai bagian dari kampanye kreatif oleh para pendukung pasangan nomor dua, Joko Widodo dan Jusuf Kalla.

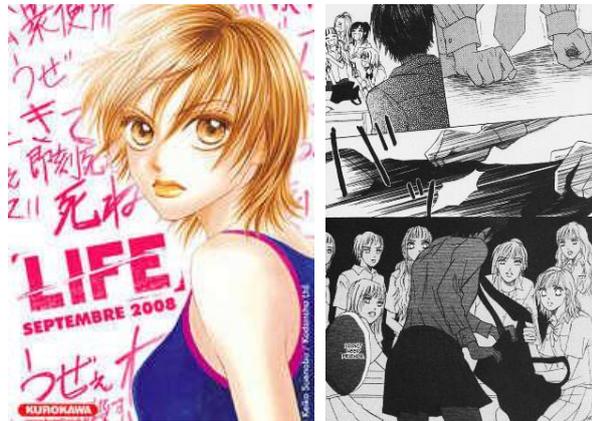


Gambar 2.1. Komik yang dibuat oleh Pendukung Jokowi-JK
Sumber: twitter.com/ulinyusron/status/475853900013006848

Beng Rahardian, seorang praktisi komik Indonesia mengatakan bahwa komik yang mewakili budaya pop khas anak muda mampu mempengaruhi pembaca melalui konten yang disampaikan (*workshop* KKI di Surabaya, 2013). Karena itu, komik juga dipandang baik sebagai media pendidikan kepada anak muda. Komik edukasi Indonesia yang pernah diterbitkan contohnya adalah komik bertemakan fisika *Archi & Meidy* karangan Prof. Yohanes Surya.

Komik juga memiliki fungsi kultural, di mana komik mampu mencerminkan nilai kebudayaan. Cerita-cerita komik mampu menyuguhkan gambaran kebudayaan suatu bangsa. Hal ini tercermin dalam komik-komik yang mengandung nilai budaya, misalnya *Garudayana* ciptaan Is Yuniarto, yang mengangkat tema legenda Mahabharata.

Selain nilai kultural, komik juga mampu merepresentasikan aspek-aspek nilai sosial masyarakat. Realitas yang terjadi pada masyarakat menurut pandangan pengarangnya kemudian dapat diangkat ke dalam komik untuk menyampaikan pesan tertentu. Seperti contohnya komik strip pada surat kabar yang umumnya memuat kritik terhadap berbagai isu di masyarakat secara jenaka. Komik strip di masa kini juga banyak dijumpai di dunia maya dalam bentuk *meme* yang dapat dengan mudah menyebar luas dan menjadi bukti hangatnya suatu topik yang sedang diperbincangkan. Komik serial yang memiliki banyak panel dan halaman juga dapat memuat aspek sosial masyarakat; bahkan lebih mendalam. Seperti karya Tatsuhiko Takimoto yang mengungkap secara terang-terangan kehidupan anti-sosial dan masalah-masalahnya dalam masyarakat Jepang di komik *Welcome to NHK*, serta Keiko Suenobu dalam komik *Life* yang mengangkat masalah penindasan atau *bullying* di kalangan siswa sekolah-sekolah Jepang.



Gambar 2.2. Komik Life karya Keiko Suenobu, penerbit Kodansha
Sumber: animetics.net/2013/05/31/manga-chapter-of-the-week-life-chapter-20-reality/

2.1.3. Sejarah Perkembangan Komik

2.1.3.1 Sejarah Komik Dunia

Komik sudah dikenal manusia sejak jaman prasejarah. Hal ini dibuktikan dengan penemuan coretan dalam dinding gua jaman Paleolitikum di Eropa yang menggambarkan manusia sedang berburu bison. Gambar-gambar kuno yang bercerita juga ditemukan pada makam Firaun di Mesir berupa rangkaian simbol yang disebut huruf Hieroglif.

2.1.3.2 Awal Sejarah Komik Modern

Sejarah komik modern kemudian dimulai sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Guttenberg pada abad ke-17 di Eropa. Salah satu tokoh yang sangat berpengaruh pada perkembangan komik pada masa ini adalah Rudolphe Topffer yang memperkenalkan cerita bergambar bergaya satiris di pertengahan tahun 1800. Untuk pertama kalinya, Topffer menggunakan panel-panel pembatas dan menyelaraskan kata-kata dengan gambar sehingga keduanya saling mendukung (McCloud 17). Topffer kemudian disebut sebagai bapak komik modern karena memelopori gaya yang diikuti oleh komik-komik generasi selanjutnya hingga sekarang.

2.1.3.3 Sejarah Komik Eropa Modern

Komik modern di Eropa pada awalnya merupakan gambar yang sangat kartunal dan berupa narasi grafis. Pada saat itu umumnya karya komik muncul dalam bentuk komik strip. Di Inggris muncul majalah komik pertama “*Punch & Judy*” yang cukup sukses di pasaran. Dunia komik mengalami kemajuan yang pesat dengan ditandai maraknya pemunculan bentuk-bentuk komik modern di Eropa di awal abad 20.

Pada akhir tahun 1920-an, komik Eropa pun mulai terpengaruh oleh gaya Amerika. *Tarzan*, *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, dan *Prince Valiant* muncul di Eropa sebagai komik-komik dengan tema non-humor yang pertama. Kemudian pada tahun 1929, komikus Belgia yang pertama, George Remi yang lebih dikenal dengan nama Herge membuat komik tentang petualangan *Tintin*, seorang reporter dan detektif yang berpetualang di berbagai negara. Komik *Tintin* tidak hanya populer di negara asalnya, tetapi juga mendominasi seluruh negara-negara di Eropa. Pada tahun 1938, muncul majalah komik *Spirou* yang memuat komik strip. Dan dari sini muncullah komik *Lucky Luke*, *Johan et Pirlouit*, dan *Smurf*.

Kesuksesan komik *Tintin* hanya bisa ditandingi oleh kesuksesan *Asterix*. Komik *Asterix* ini dibuat oleh Rene Goscinny dan Albert Uderzo. Rahasia kesuksesan *Asterix* terletak dalam perpaduan antara petualangan, humor mengenai hampir semua negara-negara di Eropa, karikatur dan sindiran-sindiran dan penggambaran budaya yang tepat dan menarik, serta penggunaan kalimat latin populer pada saat Eropa dijajah bangsa Romawi. Hingga saat ini, *Asterix* merupakan komik terlaris di Perancis. Namun perkembangan komik Eropa selanjutnya tidak menunjukkan kejutan-kejutan atau perubahan berarti.



Gambar 2.3. Komik Asterix

Sumber: <http://gb.asterix.com/index1.html>

2.1.3.4. Sejarah Komik Amerika Modern

Sejarah perkembangan komik di Amerika lebih rumit jika dibandingkan dengan sejarah komik di Eropa. Dalam sejarah komik Amerika modern terdapat pembagian jaman sebagai berikut:

- *The Early Year (Pre-Golden Age) (1896-1937)*

Komik strip yang berkembang di Amerika sejak akhir abad ke-19, awalnya hanya dimuat pada surat kabar hari Minggu. Komik strip yang pertama muncul di dunia adalah “*The Yellow Kid in McFadden’s Flats*” yang dibuat oleh Richard Felton Outcault. Kemudian komik strip tersebut dikumpulkan menjadi jurnal mingguan. Inilah awal kelahiran industri komik. Dan pada tahun 1934, muncul “*Flash Gordon*” yang menjadi tipikal superhero Amerika yang pertama.

Pada tahun 1935, muncul perusahaan penerbit dengan nama *National Allied Publications*, yang nantinya berganti nama menjadi DC Comics, yang menerbitkan buku komik seukuran tabloid yang berjudul “*New Fun Comics No. 1*”. Buku ini merupakan buku pertama yang diterbitkan dengan isi komik yang benar-benar baru, bukan hanya berisi cetakan ulang kumpulan komik strip yang telah dipublikasikan di surat kabar. Usaha penerbitan komik ini kemudian diikuti oleh berbagai pihak, antara lain oleh Walt Disney yang mengeluarkan “*Mickey Mouse Magazine*”. Pada tahun 1938, muncul “*The Phantom*” yang dibuat oleh

Lee Falk dan merupakan tokoh pahlawan pertama yang mengenakan kostum khusus.

- *The Golden Era (1938-1945)*



Gambar 2.4. Cover depan dan halaman pertama “*Action Comics No.1*” yang menampilkan debut tokoh Superman

Sumber: <http://xroads.virginia.edu/~UG02/yeung/actioncomics>

Golden Era dimulai dengan munculnya tokoh *Superman* yang dibuat oleh Jerry Siegel dan Joe Shuster, dan diterbitkan oleh DC Comics untuk pertama kalinya pada tahun 1938. Dalam waktu singkat, Superman menjadi sangat terkenal dan mendominasi penjualan komik. Kemudian muncul tokoh *Batman* ciptaan Bob Kane. Dan selanjutnya muncul tokoh-tokoh superhero baru, antara lain *Amazing Man* dan *Blue Beetle*. Pada tahun 1940, muncul karakter superhero patriotik pertama, seperti *Captain Marvel*, *The Flash*, *Hawkman*, *The Spirit*, *The Sandman*, dan *The Spectre*. Terjadinya peperangan di Eropa juga melahirkan tokoh *Captain America* pada tahun 1941, yang diciptakan oleh Joe Simon dan Jack Kirby.

- *The Post-Golden Era (1945-1950)*

Penemuan-penemuan baru membuat dunia komik Amerika mulai berubah menjadi berbau sains. Genre-genre di luar superhero menjadi lebih dominan dibandingkan masa sebelumnya, seperti roman, *western* (koboi), horor dan kriminalitas. Hal ini menimbulkan banyak sekali

adegan kekerasan yang ditampilkan dalam komik. Inilah yang mendorong munculnya kampanye anti komik, yang berlanjut hingga tahun 1950. Komik mulai dilarang di sekolah, bahkan pemerintah mulai membatasi ruang dan melarang penjualan komik. Komik Amerika mengalami masa yang sangat sulit, tapi tetap bertahan dengan menampilkan adegan kekerasan yang bahkan semakin brutal, dan mendorong makin terpuruknya industri komik di Amerika.

- *The Pre-Silver Era (1950-1956)*

Pada tahun 1954, Wertham menerbitkan buku "*The Seduction of The Innocent*", yang berisi kritik terhadap industri komik. Buku ini menjadi awal dari lahirnya *The Comic Code* yang mengatur persyaratan tentang kelayakan komik untuk diterbitkan di Amerika. Akibatnya, banyak judul komik yang lenyap, tema horor dan kriminalitas hampir tidak ada. Pre-Silver Era ini diakhiri dengan terbitnya komik-komik dengan gaya *funny animal* seperti *Baby Huey*, *Little Lotta*, *Spooky*, *The Tuff Little Ghost*, dan lain-lain.

- *The Silver Era (1956-1969)*

Pada awal masa ini, industri mengalami kelesuan yang luar biasa karena berlakunya *Comic Code*. Banyak penerbit komik di Amerika yang gulung tikar. Satu-satunya penerbit yang tidak tergoyahkan adalah DC Comics, yang sukses dengan menampilkan superhero pertama di era ini, yaitu *The Flash* yang tampil dengan identitas baru.

Pada tahun 1961, Stan Lee, editor Marvel berhasil membujuk penulis-penulis DC Comics untuk bergabung dengannya, di antaranya adalah Jack Kirby. Hal ini membawa perubahan yang besar dalam perkembangan industri komik Amerika. Pada November 1961, "*Fantastic Four No. 1*" dengan konsep cerita mengenai tim superhero Marvel diterbitkan dan langsung meledak di pasaran. Kemudian disusul *Incredible Hulk*, *Thor*, *Ant Man*, serta tokoh *Spiderman* yang kemudian mengubah tipikal karakter superhero Amerika. Karakter *Spiderman* ciptaan Stan Lee ini dinilai sebagai tokoh superhero yang sangat menarik karena keadaannya sangat manusiawi. Kemudian pada bulan April 1964, muncul

debut *Daredevil* yang dibuat oleh Frank Miller. Pada bulan September, muncul kelompok superhero Marvel yang paling orisinal yaitu *The X-Men*. Meskipun tidak langsung meledak pada saat itu, *X-Men* merupakan aset yang berharga bagi Marvel nantinya. Pada tahun 1968, semua penerbit komik mengalami penurunan penjualan kecuali Marvel. Penurunan penjualan ini menandai berakhirnya Silver Era.

- *The Post-Silver Era (1969-1979)*

Pada tahun 1970, genre non-superhero mencapai puncak penjualan komik. Marvel mengeluarkan "*Conan the Barbarian No. 1*" yang digambar oleh Barry Windsor-Smith. Pada masa ini, komik mulai digunakan untuk melancarkan kampanye anti narkoba. Yang dinilai paling sukses adalah *Spiderman*, meski tidak disertai dengan logo *Comic Code Authority* walau menggambarkan penggunaan narkoba di dalamnya. Kesuksesan *Spiderman* dalam melonggarkan aturan komik dalam *Comic Code* menyebabkan munculnya kembali komik horor. Jack Kirby kembali lagi ke DC Comics karena diberi kebebasan dalam menggambarkan karakternya, sementara Stan Lee menerbitkan tokoh black superhero pertama yang berjudul "*Hero for Hire, Luke Cage No. 1*". Pada tahun 1976, Marvel dan DC mulai menerbitkan tokoh-tokoh mereka secara bersama, diawali dengan munculnya "*Superman versus Amazing Spiderman*" yang berlanjut hingga tahun 90-an.

- *The Grim and Gritty Era (1979-1986)*

Era ini ditandai dengan tokoh-tokoh antihero yang menjadi tren pada masa itu. Tokoh yang terkenal adalah *Grim dan Gritty* yang merupakan alter ego dari kembar Jason Grimm dan Georgina Grimm. Pada tahun 1984 muncul "*Teenage Mutant Ninja Turtles No. 1*" yang diterbitkan dalam bentuk hitam putih. Karya Kevin Eastman dan Peter Laird tersebut menjadi sukses dan dibuat serial televisinya. Pada tahun 1986, tokoh Batman dimunculkan kembali dalam nuansa gelap dan realistis. Judul komiknya adalah "*Batman: The Dark Knights Returns*" yang menceritakan masa depan tokoh Bruce Wayne. DC Comics juga

menerbitkan “*The Watchmen*” yang berbeda dari komik biasanya karena menceritakan sisi politis dan historis dari aksi para superhero.

- *The Gimmick Era (1986-1992)*

Pada era ini, terjadi perubahan yang besar dalam pemasaran komik Amerika. Komik dipublikasikan dan dikampanyekan secara intensif untuk meningkatkan penjualannya. Tema kematian superhero menjadi populer pada masa ini. Pada tahun 1988, Batman mengeluarkan cerita baru yang berjudul “*A Death in the Family*” yang menceritakan kematian Robin. Bahkan pada tahun 1992, Superman diceritakan meninggal dalam “*The Death of Superman*”.

Marvel juga memelopori pembuatan storyline dalam skala besar. Maksudnya adalah pembuatan sebuah cerita yang dimasukkan dalam berbagai serial superhero Marvel. Untuk dapat mengerti cerita selengkapnya, pembaca harus membeli semua serial tersebut. Meskipun banyak pembaca yang kesal, Marvel tetap melanjutkan sistem ini. Cara ini dinilai efektif dalam menjaring pembaca baru dan memperluas komunitas penggemar tokoh superhero.

- *The Image Era (1992-1996)*

Tahun 1992 merupakan awal dari Image Era yang ditandai dengan keluarnya beberapa komikus dari Marvel karena merasa tidak bebas dalam berkreasi. Mereka lalu membentuk *Image Comics*, yang menerbitkan komik dalam bentuk kualitas gambar yang tinggi dan dibuat dengan teknologi komputer, serta dicetak dengan kertas yang berkualitas tinggi. Komik yang pertama kali diterbitkan oleh Image Comics adalah “*Younhood No. 1*” yang dibuat oleh Rob Liefeld. Pada bulan Mei 1992, “*Spawn No. 1*” yang dibuat oleh Todd McFarlane muncul dan sangat sukses di pasaran.

Image Comics juga memelopori penerbitan komik yang menggunakan gaya gambar gabungan antara gaya Amerika dan gaya *manga*. Gaya gabungan ini kemudian disebut sebagai gaya *Ameri-manga*. Joe Madureira adalah salah satu komikus Amerika yang terkenal dengan gaya *Ameri-manga*.

Perkembangan komik Amerika terus berlanjut hingga saat ini. Komik Amerika masih memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan tema superhero, misalnya *Witchblade*. Walaupun komik Amerika mulai terpengaruh dengan gaya gambar komik Jepang, kekhasannya masih tetap terlihat sampai sekarang. Perkembangan komik Amerika pada Image Era masih tetap tampak hingga kini, yaitu hampir seluruh komik Amerika yang beredar berwarna.

2.1.3.5. Sejarah Perkembangan Komik Jepang Modern

Pada tahun 1893, Jepang mulai membuka diri untuk pertama kalinya terhadap dunia Barat dengan kedatangan Komodor Perry dari Amerika. Seniman Eropa memperkenalkan pembuatan bayangan, perspektif, anatomi, dan penggunaan balon kata. Teknik pencetakan yang baru pun diperkenalkan dan penggunaan kuas juga mulai tergeser oleh pena. Majalah humor dengan gaya gambar Inggris bernama *The Japan Punch* diterbitkan pada tahun 1862 oleh Wirgman. Kemudian pada tahun 1887, George Bigot menerbitkan majalahnya yang bernama *Tobae*. Kedatangan kedua orang tersebut telah menjadi sumbangan yang besar bagi perkembangan komik Jepang. Setelah itu, Jepang mulai membuat majalah humornya sendiri, contohnya yang terkenal adalah *Marumaru Chimbun*, yang digambar dengan menggunakan gaya gambar Inggris. Komik strip pertama di Jepang dimuat di *Jiji Manga* pada tahun 1902. Pada tahun 1924, komik strip empat panel yang dibuat oleh Yutaka Aso berjudul "*Nonki na Tousan*" mulai muncul dalam surat kabar *Hoichi*.

Pada tahun 1920-1930-an, muncul banyak komik Jepang dengan tema politik. Pemerintah Jepang mulai menekan penerbit dan seniman komik Jepang sehingga banyak penerbit yang harus tutup atau menyensor sendiri karya-karya mereka. Banyak juga penahanan terhadap editor pada masa tersebut. Pada masa Perang Dunia II, banyak komikus yang dipaksa untuk bekerja demi kepentingan pemerintah, sehingga perkembangan komik bisa dikatakan berhenti pada masa tersebut. Baru setelah Perang Dunia II berakhir, komikus kembali bermunculan. Penerbit-penerbit baru

banyak menerbitkan komik murah yang disebut *akahon* (komik dengan sampul merah) dan ditujukan untuk anak-anak golongan menengah ke bawah. Komik-komik murah ini menjadi sangat populer dan digemari di Jepang.

Osamu Tezuka adalah salah satu komikus Jepang yang karyanya diterbitkan dalam bentuk *akahon* saat itu. Manga Tezuka yang pertama adalah “*Shintakarajima*” dan dengan segera meledak di pasaran. Meledaknya karya Tezuka tersebut membuat banyak mangaka berlomba-lomba meniru gaya gambar Tezuka. Karya Tezuka yang paling terkenal adalah “*Tetsuwan Atomu*” atau *Astro Boy*.



Gambar 2.5. Manga Astro Boy (1952-1968) karya Osamu Tezuka

Sumber: <http://tezukainenglish.com/wp/osamu-tezuka-manga/manga-a-h/astro-boy-manga/>

2.1.3.3 Perkembangan Komik Indonesia

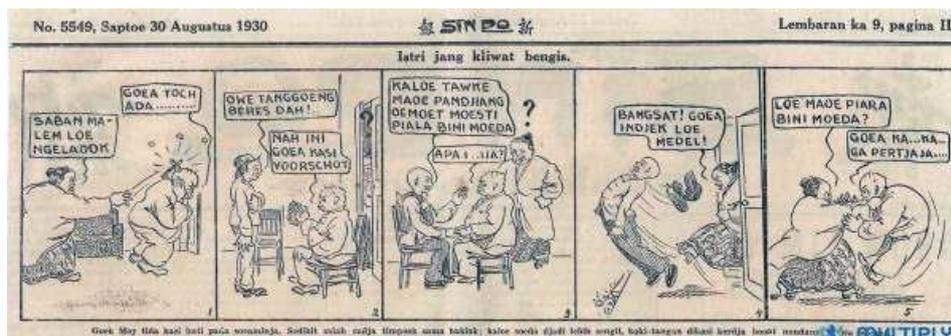
Menurut Marchel Boneff dalam bukunya *Komik Indonesia* (19), relief pada dinding Borobudur dan Wayang Beber bisa disebut sebagai cikal bakal dari sebuah medium baru dalam ranah seni rupa modern yang disebut komik. Relief Candi Borobudur memuat bahkan 1460 adegan yang menceritakan tentang kisah Ramayana. Seni wayang beber dan wayang kulit yang menggunakan teknik penceritaan dengan media gambar juga dapat dianggap sebagai asal mula komik di Indonesia.



Gambar 2.6. Salah satu relief candi Borobudur

Sumber: Dokumen pribadi

Pasang surut kehidupan komik modern di Indonesia banyak dipengaruhi oleh situasi politik, pandangan masyarakat, dan pengaruh budaya luar. Sejarah Komik Indonesia pada era pendudukan Belanda dipengaruhi oleh budaya barat dan Cina dalam media massa. Seperti “Komik Timur” yang berhasil muncul berkat surat kabar *Sin Po* pada tahun 1931 berjudul *Put On* karya Kho Wan Gie. Komik strip humor ini bercerita mengenai seorang peranakan Tionghoa kelas menengah yang gemuk dan lucu bernama *Put On*. Setelah surat kabar *Sin Po* dilarang terbit akibat dari situasi politik saat itu, Kho Wan Gie pun berpindah ke *Harian Warta Bhakti*. Munculnya *Put On* kemudian menginspirasi komik strip lokal yang mulai lahir sejak tahun 1930-an hingga 1960-an, misalnya komik *Si Tolol* (1939 – 1942) dan *Oh Koen* yang dimuat di Majalah Star. Muncul pula komik strip yang berjudul *Mentjari Poetri Hidjaoe* di *Mingguan Ratu Timur* di Solo yang dibuat oleh Nasroen A.S. Namun tokoh-tokoh itu tidak pernah berhasil melebihi kepopuleran *Put On*.



Gambar 2.7. Komik Si Put On

Sumber: raniariana.com

Berikutnya, pada tahun 1940-an giliran komik Amerika menyerbu Indonesia melalui media komik Melayu – Tionghoa *Kengpo* antara lain *Tarzan*, *Rip Kirby*, *Phantom* dan *Johny Harzard*. Untuk mengimbangi pengaruh komik-komik luar tersebut dan untuk memuaskan selera pembaca yang sebagian besar berketurunan Tionghoa, Majalah Mingguan *Star* mengeluarkan komik petualangan legendaris *Sie Djin Koei* yang mengisahkan tentang kehidupan seorang jendral di masa kaisar Toay Cung. Konon, komik ini berhasil menyaingi kepopuleran komik super hero Amerika *Flash Gordon* dan menjadi pemicu munculnya komik-komik silat di tahun 1960. Sebagai imbas atas masuknya komik-komik luar negeri, komikus Indonesia menjadikan komik-komik itu sebagai acuan. Hasilnya, muncullah karakter-karakter komik lokal yang dalam proses penciptaannya, mengimitasi, mengadaptasi atau mentransformasi tokoh-tokoh yang sudah ada. Sebut saja *Sri Asih* (R.A. Kosasih) dan *Kapten Komet* (Kong Ong). Selain berkiblat pada super hero, ada pula karakter-karakter yang meniru *Tarzan* sebagai sosok primitif yang tinggal di hutan belantara seperti *Sri Rimba* atau *Nina*.



Gambar 2.8. Komik Sri Asih

Sumber: raniriana.com

Akibat semakin banyaknya komik yang mengimitasi karakter dan cerita dari Barat, para pendidik mengkritik keras keberadaan komik-komik tersebut karena dianggap membawa ideologi dan gagasan yang berbahaya karena meniru unsur budaya luar, sehingga dengan demikian komik tidak memberi sumbangan bagi kepribadian bangsa. Sejak saat itu, para komikus mulai melirik tema yang lebih nasional dan mendidik, yakni cerita berdasarkan pewayangan seperti Mahabharata dan Ramayana. Maka lahirlah judul-judul komik wayang seperti *Lahirnya Gatotkatja* (Keng Po), *Raden Palasara* (Johnlo) dan *Mahabharata* (RA Kosasih). Kejayaan komik wayang juga diimbangi dengan kemunculan komik bertema kerajaan-kerajaan jaman dulu seperti Kediri dan Imperium Majapahit. Pada tahun 60-an muncul pula komik-komik bertemakan legenda lokal, seperti *Damar Wulan*, *Lutung Kasarung*, *Nyi Rara Kidul*, *Djaka Tingkir*, dan *Ande-Ande Lumut*.

Ketika produksi komik di Jawa menurun pada tahun 1962, di Medan komik menjadi populer karena para komikusnya mengangkat budaya lokal menjadi cerita komik, misalnya *Bunda Karung*, *Pendekar Sorak Merapi*, dan lain-lain. Komikus Medan yang terkenal saat itu adalah Taguan Hardjo dengan karyanya *Telandjang Ujung Karang*. Namun karena ketiadaan penerus, komik Medan mulai surut sekitar tahun 1971.

Pada tahun 1963 muncul komik-komik bernafaskan perjuangan dan nasionalisme yang digemakan oleh Presiden Soekarno. Saat itu Indonesia ingin menjadi panutan bangsa-bangsa dunia ketiga yang bertahan dan menang terhadap tekanan ancaman ‘imperialisme’ dan berusaha memberikan citra sebagai negeri yang berhasil dalam revolusi sosialnya. Komik dijadikan sebagai salah satu media untuk mendukung terciptanya gerakan itu. Komik-komik yang terbit pada masa itu antara lain *Pemberontakan Trunodjo* dan *Toha Pahlawan Bandung*.

Pada tahun 1964, komik dengan tema remaja dan romansa mulai merajai pasar. Namun tema-tema yang mengumbar kekerasan dan seksualitas banyak bermunculan di era ini sehingga pemerintah sempat mengadakan penertiban terhadap komik-komik yang hendak diterbitkan. Hal ini terjadi karena tema-tema semacam inilah yang paling laku di pasaran. Sebuah komisi penilai komik yang terdiri dari wakil organisasi mahasiswa, anggota MPR, pejabat Departemen Kehakiman, Departemen Keuangan dan POLRI (seksi bina budaya) pun dibentuk untuk memeriksa komik sebelum diluncurkan ke publik. Hal ini mendorong munculnya IKASTI (Ikatan Tjergamis Indonesia) yang membela kepentingan komikus.

Hingga tahun 1967, komik di Indonesia tumbuh tanpa pengarah, tidak ada penerbit dan komikus yang benar-benar memilih kategori pembaca atau kelas umur tertentu. Dilihat dari isinya, tampak bahwa komik Indonesia berusaha untuk lepas dari pengaruh Barat dan berusaha menggali kebudayaan bangsa. Namun, komik Indonesia sendiri sebenarnya tidak melahirkan cukup banyak tokoh yang khas selain *Put On* dan tokoh-tokoh wayang. Situasi negara yang membaik pada tahun 1968, memunculkan penerbit-penerbit yang cukup stabil. Komik bertema roman remaja merajai pasaran. Ada juga komik yang meniru tema film-film bioskop seperti fiksi ilmiah atau spionase. Komik wayang atau legenda juga mulai muncul kembali, bahkan ada yang mengadaptasi dongeng Andersen dan dongeng-dongeng dari negara lain. Komik silat cukup berhasil di pasaran dan menjadi pesaing utama komik roman remaja. Pada

tahun 1969, muncul majalah *Eres* yang menyajikan komik bersambung dan cerita pendek. Ada juga artikel tentang komik, yang bagi Indonesia merupakan usaha pertama yang sistematis untuk mengevaluasi komik sebagai sarana komunikasi yang berpotensi untuk berkembang pesat.

Menurut Marcel Bonneff, periode 1931 sampai dengan 1971 merupakan masa di mana komik Indonesia menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Memasuki tahun 1980-an komik dari Eropa dan Amerika mulai memasuki pasar komik Indonesia. Dengan kualitas yang jauh berada di atas komik lokal, komik-komik impor ini dengan segera mendominasi toko-toko buku besar di Indonesia. Selain didukung dengan hasil cetak dan kualitas kertas yang baik, tema ceritanya sendiri berbeda dengan tema cerita yang biasa dibuat oleh komikus lokal. Komik Amerika yang identik dengan tema superhero juga segera mendominasi pasar komik di Indonesia. Komik Amerika menampilkan kualitas grafis yang prima dan tema cerita yang berbeda dengan komik Eropa. Untuk segmen anak-anak yang jauh lebih muda, komik Amerika menyediakan komik dengan gaya kartunal dan mirip gaya funny animal, seperti *Sugar & Spike*, *Casper*, dan *Richie Rich*. Saat itu, komik Indonesia sudah hampir tidak terdengar kabarnya.

Pada awal tahun 1990-an, komik terjemahan Jepang mulai memasuki pasar Indonesia. Komik tersebut diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo dan perlahan-lahan mendominasi pasar komik Indonesia. Bahkan pada akhirnya, komik Jepang ini berhasil menggeser dominasi komik Amerika di Indonesia hingga saat ini. Komik-komik Jepang ini dianggap lebih mudah diterima dibandingkan dengan komik Amerika karena kondisi kebudayaan yang hampir sama (Asia). Tema cerita yang diangkat pun lebih bervariasi jika dibandingkan dengan komik Eropa dan Amerika. Meskipun komik-komik independen banyak bermunculan, mereka tidak mampu merangkul pasar dan popularitas sehingga akhirnya banyak yang berhenti memproduksi. Hingga pada bulan Mei tahun 2001, untuk pertama kalinya PT Elex Media Komputindo menerbitkan karya dari komikus muda Indonesia. Komik ini berjudul

“*Past Promise*”, yang kemudian disusul oleh judul-judul lain yang dibuat oleh komikus muda Indonesia lainnya.

2.1.4. Bentuk dan Jenis Komik

Bentuk dan jenis komik ada bermacam-macam dan terus berkembang seiring perubahan sosial dan teknologi. Menurut Indiria Maharsi dalam buku *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* dan dari berbagai sumber, bentuk dan jenis komik adalah sebagai berikut:

1.) Komik Berdasarkan Bentuknya

a. Komik Strip

Komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya terdapat di surat kabar ataupun majalah. Komik ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

i.) Komik Strip Bersambung

Merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel dan terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita bersambung pada setiap edisinya.

ii.) Kartun Komik

Komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan dimuat dalam media massa dengan cerita yang ringkas. Umumnya berkaitan dengan realita di masyarakat dan memuat unsur humor.

b. Buku Komik

Buku komik diterbitkan dalam bentuk buku yang bukan menjadi bagian dari media cetak lain. Buku komik dapat berisi satu cerita atau lebih dan dapat terdiri dari kompilasi komik pendek/strip karya pengarang yang sama. Bentuk komik ini banyak dijumpai di pasaran sebagai bacaan populer bagi remaja.

c. Novel Grafis

Istilah novel grafis atau *graphic novel* pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner dalam menyebut karyanya yang berjudul “*A Contract With God*” yang diterbitkan pada tahun 1978. Pada dasarnya penamaan ini digunakan hanya untuk menghilangkan kesan murahan yang lekat pada istilah komik. Perbedaan antara novel grafis dengan komik adalah

temanya yang cenderung lebih serius dan panjang cerita yang menyerupai novel. Oleh karena itu umumnya novel grafis ditujukan bagi pembaca dewasa.

d. Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik yang dibuat oleh pengarang yang berbeda. Kumpulan komik yang memiliki tema yang sama disebut analogi komik sedangkan kumpulan komik dengan tema berbeda disebut antologi komik. Contoh komik kompilasi milik komikus Indonesia adalah *Re:On*.

e. *Web Comic*

Publikasi komik yang menggunakan media internet. Kategori ini tergolong baru sebab bentuk komik ini muncul seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi. Para komikus web memanfaatkan portal khusus seperti *Ngomik.com*, atau dengan jejaring sosial dan halaman web pribadi. Baru-baru ini juga digemari publikasi komik web atau *webtoon* melalui aplikasi yang dapat dijalankan pada ponsel pintar. *Web comic* memiliki kelebihan yaitu dapat bersifat interaktif. Beberapa *web comic* bahkan menggunakan animasi dalam proses bercerita tanpa meninggalkan sifat keruntutan dalam panel-panelnya.

2) Komik Berdasarkan Jenis Cerita

a. Komik Edukasi

Komik edukasi adalah komik yang temanya berfokus pada muatan-muatan pengetahuan yang bertujuan mendidik. Contoh komik edukasi milik lokal adalah komik bertemakan fisika *Archi & Meidy* yang digambar oleh Li Julian.

b. Komik Humor

Komik ini mengangkat tema yang lucu baik dari kejadian sehari-hari maupun fantasi. Komik ini biasanya berbentuk strip. Komik yang mengangkat tema ini misalnya komik-komik *Benny & Mice*.

c. Komik Misteri

Komik misteri mengusung kisah yang rumit dan tidak mudah diterka jalan ceritanya; biasanya bercerita tentang tokoh utama yang harus memecahkan teka-teki atau misteri suatu kasus. Misalnya *Kompilasi Komik Misteri Hutan Seram* karya Y.F Sarbini.

d. Komik Horor

Mengisahkan tentang makhluk-makhluk dan karakter menyeramkan serta kejadian yang mampu membuat pembaca merasa takut. Komik misteri Indonesia misalnya adalah *The Cursed Face* karya Hide Hidayat.

e. Komik Fantasi

Komik fantasi biasanya mengusung latar belakang yang sepenuhnya fiktif dan tidak ada di dunia nyata. Beberapa komik fantasi terinspirasi dari kisah-kisah sejarah dan folklor, misalnya *Magi: Labyrinth of Magic* karya Shinobu Ohtaka yang terinspirasi kisah *1001 Malam*.

f. Komik Kisah Sehari-hari

Komik yang mengisahkan kisah keseharian dan biasanya memuat nilai-nilai kehidupan. Konflik yang terjadi di dalamnya adalah yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari; misalnya *Baby & I* karya Marimo Ragawa.

g. Komik Petualangan

Komik ini mengisahkan perjalanan tokoh utama yang bertualang mengatasi rintangan untuk meraih cita-cita atau tujuannya. Biasanya tokoh utama didampingi tokoh lain dalam meraih tujuan tersebut; misalnya, *Petualangan Tintin* oleh Herge.

h. Komik Romansa

Komik yang jalan ceritanya memfokuskan pada hubungan asmara dan percintaan serta konflik-konflik di dalamnya. Komik bertema romansa yang ditujukan untuk kalangan remaja putri biasanya disebut serial cantik. Contoh komik romantis yang populer adalah *Hana Yori Dango* karangan Yoko Kamio yang banyak diadaptasi menjadi drama televisi di berbagai negara, diawali dengan *Meteor Garden*.

i. Komik Sejarah

Komik ini menonjolkan kisah sejarah baik kejadian maupun biografi perseorangan. Komik sejarah ini bisa menyesuaikan dengan kisah aslinya, bisa juga merupakan kisah imajinatif dengan latar belakang sejarah yang asli; misalnya *Flash of Wind* oleh Taeko Watanabe.

j. Komik Olahraga

Komik ini berisi cerita bertemakan olahraga; biasanya seputar kisah sepak terjang seorang tokoh dalam menjalani bidang olahraga tertentu untuk meraih mimpinya. Komik ini biasanya ditujukan bagi pembaca remaja laki-laki. Contoh komik olahraga dari Indonesia adalah *Panji* karya Fachreza Octavio dan LSS.

k. Komik Diari

Komik ini mengangkat tema kejadian sehari-hari yang dialami oleh komikus atau penulisnya. Semua kejadian yang digambarkan dalam komik ditulis berdasarkan kisah nyata. Komik Diary yang sudah terbit di Indonesia antara lain *Anak Kos Dodol Dikomikin* karya Karisma Djati dan Dewi Rieka.

l. Komik Religi

Komik ini mengangkat tema-tema religius; misalnya *Real Masjid* karya Tony Trax.

m. Komik Biografi

Komik ini menceritakan kisah seseorang maupun sekumpulan orang berdasarkan kisah nyata, mengenai kisah hidup seorang tokoh dari lahir hingga meraih kesuksesan. Komik biografi misalnya *Seri Tokoh Besar Dunia* terbitan Elex Media Komputindo.

3) Komik Berdasarkan Pembacanya

Di negara Jepang, komik atau *manga* sudah menjadi media umum yang dibaca oleh semua kalangan. Karena itu, Jepang memiliki sistem pembagian segmentasi pembaca komik yang tidak didapati di tempat lain. Berikut adalah pembagian komik berdasarkan pembaca menurut segmentasi di Jepang:

a. *Kodomo Manga*

Komik ini diperuntukkan bagi anak-anak usia sekolah TK hingga SD. Tema diangkat dari seputar kejadian sehari-hari; ceritanya cenderung ringan, lucu, dan mudah dicerna; contohnya *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio.

b. *Shoujo Manga*

Komik ini ditujukan bagi remaja perempuan usia SMP hingga awal kuliah. Tema yang diangkat biasanya seputar hubungan asmara dan drama. Gaya gambar umumnya bernuansa cantik dan detil dengan ciri khas banyak dijumpai karakter bermata besar. Misalnya komik *Sailor Moon* karya Naoko Takeuchi.

c. *Shounen Manga*

Komik yang ditujukan bagi laki-laki berusia SMP hingga awal kuliah. Tokoh utama biasanya remaja laki-laki yang bergiat dalam suatu bidang tertentu seperti olahraga atau petualangan. Dalam komik *Shounen* banyak dijumpai plot yang humoris dan adegan aksi yang dinamis. Karya yang terkenal misalnya komik *Naruto* oleh Masashi Kishimoto.

d. *Josei Manga/Ladies Comic*

Komik yang ditujukan bagi wanita berusia akhir belasan tahun hingga dewasa. Tema yang diangkat biasanya seputar drama, romansa, kehidupan sehari-hari atau karier. Nuansa gambar dan penceritaan *Josei* lebih realistis dan dewasa dibandingkan dengan *Shoujo*. Karya yang terkenal contohnya adalah *Paradise Kiss* karya Ai Yazawa.

e. *Seinen Manga*

Komik yang ditujukan bagi pria dewasa. Tema yang diangkat cenderung dewasa dengan plot yang lebih rumit dan susah ditebak. Contoh karya *Seinen* adalah *Monster* karya Naoki Urasawa.

2.1.5. Basis Media Komik

Basis media komik bisa dibagi menjadi tiga, yakni :

1) Media Tradisional / Kertas

Media tradisional yaitu media tinta di atas kertas yang hingga kini masih terus digunakan. Teknik pembuatannya bervariasi, baik secara manual dengan pena dan tinta, maupun yang kemudian diolah lebih jauh secara digital, baru dicetak sebagai buku.

2) Media Digital

Media digital yang kini marak dimanfaatkan oleh kalangan komikus muda adalah media berbasis web dengan format komik web. Media ini tergolong murah, karena tidak membutuhkan peralatan yang banyak, cukup alat pemindai, komputer dan jaringan internet. Dengan menggunakan media ini, komikus juga bebas berkreasi dengan menggunakan berbagai macam elemen elektronik yang tersedia di internet; salah satunya adalah dengan memanfaatkan animasi sebagai elemen dalam komik. Media untuk membacanya pun jadi lebih bervariasi, tidak hanya di layar komputer namun juga di layar *gadget*.

3) Media Alternatif / *New Media*

Media alternatif ini adalah media yang tidak termasuk dalam dua media di atas; misalnya komik di atas tembok (mural) dan di atas kain (kaus dan tas). Komik yang dibuat dengan media ini biasa dimanfaatkan sebagai *merchandise* atau alat promosi.

2.1.6. Elemen Komik

Berikut ini adalah elemen-elemen yang terdapat dalam komik secara visual menurut Indiria Maharsi dan Scott McCloud :

1) Panel

Panel berisi ilustrasi dan teks yang susunannya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai bingkai atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Menurut Scott McCloud (99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Bentuk panel bervariasi tergantung pada kreativitas komikus. Komposisi panel akan menentukan alur baca dari sebuah komik. Komik Indonesia pada umumnya menggunakan alur baca dari kiri ke kanan, sedangkan di beberapa negara timur seperti Jepang menggunakan arah sebaliknya.

2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel

a) Sudut Pandang

Komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis, karena rangkaian gambar yang tercipta memakai pola film. Artinya, logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Terdapat lima macam sudut pandang dalam komik, yaitu :

i. *Bird Eye View* / Mata Burung

Pengambilan gambar seakan kamera pada posisi jauh di atas ketinggian obyek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar.

ii. *High Angle*

Sudut pandangan ini lebih rendah dibandingkan sudut mata burung namun tetap menampilkan obyek dari atas.

iii. *Low Angle*

Pengambilan gambar dalam posisi obyek berada di bawah sudut pandang mata manusia.

iv. *Eye Level*

Pengambilan gambar yang sejajar dengan mata obyek / manusia.

v. *Frog Eye*

Seperti namanya yang berarti mata kodok, pengambilan sudut pandang ini sejajar dengan dasar kedudukan dari obyek.

b) Ukuran Gambar Dalam Panel

Ukuran gambar dalam panel atau bingkai dirancang berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, karena tiap gambar yang dihasilkan memiliki maksud tertentu. Jenis ukuran gambar dalam panel antara lain :

i. *Close Up*

Pengambilan citra atau gambar dari kepala hingga bahu (Mascelli 46)

ii. *Extreme Close Up*

Hanya memperlihatkan sebagian dari obyek gambar secara dekat. Gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel sehingga gambar terkesan seperti terpotong.

iii. *Medium Close Up*

Merupakan pengambilan citra atau gambar dari lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang (Mascelli 36).

iv. *Long Shot*

Pengambilan gambar atau citra yang menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. *Long shot* lebih digunakan untuk menjelaskan semua elemen dalam adegan agar pembaca mengetahui siapa yang terlibat dan di mana mereka berada (Mascelli 34).

v. *Extreme Long Shot*

Menggambarkan wilayah yang lebih luas dan jarak yang sangat jauh.

3) Parit

Parit atau *closure* merujuk pada ruang di antara panel. Ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca; dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud 66). Parit atau ruang sela bisa bervariasi,

tergantung kreativitas komikusnya. Terdapat pengelompokan mengenai proses peralihan dari satu panel ke panel lain dalam komik, yakni :

a) Waktu ke waktu

Proses peralihan di mana waktu yang tergambar di parit sangat singkat sehingga subyek hanya bergerak sedikit.

b) Aksi ke aksi

Proses peralihan dari satu aksi ke aksi lain oleh subyek yang sama.

c) Subyek ke subyek

Proses peralihan dari subyek-subyek yang berbeda.

d) Adegan ke adegan

Proses peralihan dari satu adegan ke adegan lain yang melintasi ruang dan waktu sehingga dibutuhkan kemampuan deduktif untuk memahami proses ini.

e) Aspek ke aspek

Proses peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu serta hanya ditunjukkan melalui aspek-aspek dari peristiwa yang bersangkutan.

f) *Non sequitor*

Proses peralihan yang tidak menunjukkan adanya hubungan logis di antara panel-panelnya.

4) Balon Kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut. Balon ucapan bisa dikatakan sebagai sebuah konvensi grafis yang dipakai secara umum dalam komik yang merujuk pada representasi dari perkataan, narasi, ataupun pemikiran dari karakter tokoh-tokoh yang terdapat dalam komik tersebut. Balon kata memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara ke dalam bentuk media khusus visual, bahkan simbol

dapat diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi nonverbal tersebut (McCloud 134).

Secara garis besar, balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu :

a) Balon Ucapan

Dalam komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah yang disebut sebagai ekor yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut. Bentuk balon ucapan bermacam-macam; tergantung dari kalimat yang diucapkan.

b) Balon Pikiran

Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran atau suara batin tokoh, sehingga bentuknya berbeda dengan balon ucapan.

c) *Captions*

Secara umum, *captions* dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif di luar dialog. Biasanya bentuknya persegi dan terletak di tepi panel. Penjelasan di dalamnya bisa berupa penjelasan situasi, adegan, ataupun *setting* lokasinya.

5) Bunyi Huruf / *Sound Lettering*

Bunyi huruf digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. Bentuknya bisa bermacam-macam dan setiap komikus mempunyai gaya sendiri. *Sound lettering* merupakan ekspresi dari bunyi/suara yang terjadi dalam cerita. Danton Sihombing dalam *Tipografi dalam Desain Grafis* mengemukakan bahwa tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Oleh karena itu, *sound lettering* yang termasuk dalam wilayah tipografi ini juga memiliki fungsi untuk menerjemahkan atmosfer-atmosfir tersirat dalam sebuah adegan yang digambarkan secara visual dalam komik.

6) Ilustrasi

Ilustrasi adalah jenis gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto 140). Perbedaannya dengan komik, ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi

dari suatu cerita, sedangkan komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita (Kusrianto 154).

7) Cerita

Komik dikatakan sebagai sastra gambar (Boneff 7), mengingat unsur dasar terbentuknya komik adalah gambar dan narasi atau cerita. Oleh karena itu cerita atau sastra dalam komik berperan penting.

8) *Splash*

Splash adalah variasi dekoratif dari panel yang bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dan menggambarkan kejadian penting dalam suatu cerita komik. Biasanya merupakan panel yang memakan satu halaman penuh atau panel yang berukuran jauh lebih besar dari panel lain di halaman yang sama.

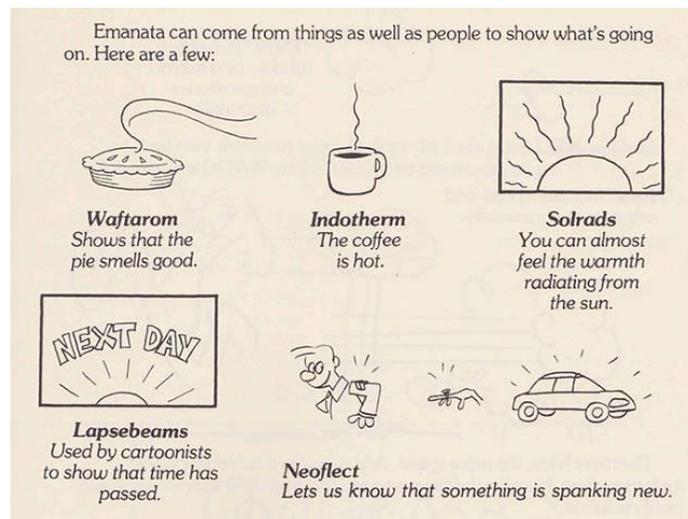
9) Garis

Garis mampu menampilkan ekspresi yang mempengaruhi panca indera manusia. Misalnya, tarikan garis dari tebal ke tipis menunjukkan efek keras dan cepat, sedangkan garis yang ditarik lembut serta melengkung menimbulkan kesan halus dan sensual. Yang dimaksud dengan garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gesture atau pergerakan karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik. Garis itu berfungsi mewakili gerakan dari obyek, baik itu gerakan cepat maupun lambat.

10) Simbolia

Istilah '*Symbolia*' dicetuskan oleh seorang kartunis Amerika bernama Mort Walker dalam bukunya *The Lexicon of Comicana*. Simbolia tervisual dalam benda-benda ataupun huruf. Walker memberi nama pada jenis-jenis simbolia dalam komik, di antaranya adalah *Plewd*, *Squeans*, *Emanata*, *Briffits*, dan *Grawlives*. *Plewds* menunjukkan karakter tersebut sedang berkeringat karena bekerja keras atau menunjukkan gejala stress pikiran. *Squeans* menggambarkan ketika karakter tokoh komik dalam keadaan pusing maupun sakit. *Emanata* menunjukkan karakter tokoh komik dalam keadaan kaget maupun terkejut. *Briffits* merujuk pergeseran tempat mendadak karakter dari tempatnya berdiri.

Grawlixes merujuk pada perasaan tidak hormat, tidak senang dan kata-kata tidak karuan yang bernada kasar.



Gambar 2.9. Contoh beberapa simbolia Emanata.

Sumber: <http://www.fastcodesign.com/1673017/quimps-plewds-and-grawlixes-the-secret-language-of-comic-strips>

2.1.7. Kategori Teknik Cara Pembuatan Komik

Teknik pembuatan komik bisa dibagi dua, yakni :

1.) Manual/Tradisional

Semua proses membuat komik dilakukan secara manual tanpa menggunakan bantuan komputer. Proses komik seperti ini banyak digunakan oleh komikus jaman dulu, ketika era digital belum meraja seperti saat ini. Komikus ini bisa dikatakan multi-talenta karena memiliki kemampuan bermain cerita, bermain tipografi, dan bisa membuat ilustrasi secara handal.

a) Alat yang digunakan :

- i. Pensil

Pensil dipakai untuk membuat sketsa dasar sebelum ditinta. Pensil yang digunakan bisa pensil mekanik atau pensil kayu. Beberapa ilustrator lebih suka menggunakan pensil biru karena lebih mudah dihapus dan tidak akan muncul di mesin cetak ketika dipindai.

ii. Penggaris

Penggaris dipakai untuk membuat garis panel dan garis aksi. Penggaris yang baik adalah yang tembus pandang dan tebal.

iii. Penghapus

Penghapus dipakai untuk menghapus bekas sketsa pensil sebelum melakukan finishing. Ada beberapa penghapus khusus yang digunakan oleh para ilustrator, didisain dengan bentuk tertentu sehingga mudah digenggam.

iv. *Drawing pen*

Drawing pen digunakan setelah sketsa pensil untuk ilustrasi sudah selesai. *Drawing pen* dengan berbagai ukuran (0.1 – 0.8) juga dipakai untuk menggambar garis efek atau finishing arsir.

v. Kuas dan tinta

Kuas dan tinta adalah alat alternatif untuk penintaan dan menghitamkan area. Tidak semua komikus menggunakan alat ini. Di Jepang sendiri, masih ada banyak komikus yang menggunakan pena dan tinta untuk menebalkan sketsa. Ada beberapa jenis pena yang mereka gunakan, seperti G-pen, Fuda-pen dan Maru-pen.

vi. Pewarna

Untuk komik berwarna, alat pewarnanya bisa menggunakan cat air, cat akrilik, cat poster, pensil warna atau spidol sesuai dengan selera masing-masing.

2.) Digital

Seiring dengan perkembangan jaman, teknik komik secara digital mulai banyak digemari. Selain karena peralatan yang digunakan lebih sedikit, proses

mengeditnya pun cukup mudah. Semua proses ini, mulai dari sketsa hingga finishing dilakukan secara digital.

a) Alat yang digunakan :

i. Komputer

Komputer berfungsi sebagai data base dan program aplikasi sehingga diperlukan spesifikasi komputer yang handal untuk kecepatan kinerja.

ii. Alat gambar digital

Alat yang biasa digunakan untuk menggambar secara digital adalah *graphic / pen tablet*.

2.1.8. Kriteria Komik Yang Baik

Komik yang baik adalah komik yang mampu mengaktifkan semua indera dan membuat pembaca turut larut dalam isinya. Menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comics*, untuk menciptakan komik yang ideal, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, yakni :

- 1) Gagasan atau ide awal yang hendak disampaikan ke pembaca.
- 2) Bentuk atau visual komik yang akan digunakan untuk menyampaikan ide ke pembaca.
- 3) Gaya yang merupakan ciri khas seniman komik itu sendiri.
- 4) Struktur atau prinsip komposisi yang digunakan di dalam komik dan gaya cerita yang disampaikan.
- 5) Keterampilan dan kemampuan sang pengarang dalam menuangkan imajinasinya ke dalam komik dan menarik perhatian pembacanya.
- 6) Permukaan atau tampilan sebagai hasil yang akan dilihat oleh pembaca dan merupakan gabungan dari elemen-elemen sebelumnya.

2.1.9. Prosedur Proses Perancangan Komik

Tahapan pembuatan komik adalah sebagai berikut:

i. *Storyboard*

Tahap pertama adalah merancang *layout* halaman sebelum dijadikan sketsa rapi. *Storyboard* kemudian dijadikan acuan untuk menentukan posisi balon teks, panel, dan kemungkinan-kemungkinan ilustrasi pada tiap panel.

ii. Sketsa

Sketsa ilustrasi dilakukan di atas media/kertas putih yang dapat dengan mudah dihapus, media yang digunakan besarnya antara A4 -A3.

iii. Penintaan

Proses penintaan menggunakan tinta seperti drawing pen, kuas, pena, dan spidol yang tebal dan tipisnya sesuai dengan keinginan ilustrator. Biasanya yang ditinta terlebih dahulu adalah balon kata dan panel; setelah itu barulah ilustrasi dalamnya.

iv. Menghapus bekas sketsa pensil

Setelah tinta kering, berikutnya adalah menghapus bekas pensil pada ilustrasi.

v. Finishing

Dalam proses ini dilakukan tahap blok, pendetailan, dan arsir.

vi. Scanning

Komik yang sudah jadi akan discan dan dijadikan bentuk digital untuk mempermudah proses percetakan. Dari tahap ini bisa juga kembali masuk ke proses finishing digital untuk menyempurnakan gambar dan teks.

vii. Naik cetak

Berikutnya, komik akan diantar ke percetakan untuk mengalami proses penyesuaian tahap akhir sebelum masuk ke mesin cetak, dijilid,

dan diedarkan secara massal ke toko-toko buku. Untuk karya digital yang tidak dicetak dapat langsung diunggah ke media *online* yang diinginkan

2.2 Tinjauan Literatur tentang Dampak Negatif Perceraian terhadap Remaja

2.2.1 Pengertian Dampak Negatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2001: 234), dampak berarti pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Dalam konteks perancangan karya, dampak negatif yang dimaksud adalah dampak negatif yang berakibat pada psikologis remaja. Adapun yang dimaksud dengan psikologis (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa 901) adalah sifat kejiwaan yang ditinjau dari segi kejiwaan.

Dampak negatif pada psikologis berkaitan dengan stimulus serta respon yang mendorong seseorang bertindak laku. Dampak negatif tersebut ketika cukup kuat, mampu membangkitkan suatu dorongan dan memicu tindakan yang berpotensi negatif pula. Hal ini didukung kebenarannya oleh Miller (dikutip dalam Artuti 15).

Maka dampak negatif pada psikologis dapat disimpulkan sebagai hasil negatif dari adanya stimulus dan respon yang bekerja pada diri seseorang, di mana pengaruh tersebut nampak dalam perilaku individu.

2.2.2. Pengertian Perceraian

Perceraian orang tua, menurut Hurlock (307) merupakan kulminasi dari penyesuaian perkawinan yang buruk dan terjadi bila antara suami istri sudah tidak mampu lagi mencari penyelesaian masalah yang dapat memuaskan kedua belah pihak. Di sisi lain Goode (185) mengartikan perceraian sebagai terputusnya pertalian keluarga yang disebabkan oleh salah satu atau kedua

pasangan memutuskan untuk saling meninggalkan dan dengan demikian berhenti melaksanakan kewajiban perannya dalam perkawinan.

Menurut Kartono (59) pasangan suami istri yang bercerai merupakan sumber untuk memunculkan dampak negatif bagi anak, terutama bagi perkembangannya. Hasil penelitian Lembaga Penyelidikan Pendidikan IKIP Bandung tahun 1959 dan 1960 mengungkapkan bahwa 70,8% dari anak-anak yang sulit dididik dalam suatu lembaga pendidikan anak-anak delinkuen berasal dari keluarga yang tidak teratur, tidak utuh, atau mengalami tekanan hidup yang terlampau berat. 50% dari anak delinkuen berasal dari keluarga bercerai, dan 50% dari anak nakal di Prayuwana dan penjara anak di Tangerang berasal dari keluarga yang tidak utuh.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perceraian merupakan kulminasi dari penyesuaian perkawinan yang buruk dan terjadi ketika suami dan istri tidak mampu menemukan penyelesaian masalah yang memuaskan keduanya dan memutuskan untuk memutuskan pertalian perkawinan. Suami istri tidak lagi terikat kewajiban melaksanakan peran dalam perkawinan dan hal ini membuat berubahnya struktur dalam keluarga yang juga melibatkan anak.

2.2.3. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* (kata benda, *adolescentia* yang berarti remaja) yang memiliki arti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas, yaitu mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock 206).

Secara umum, masa remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu masa remaja awal dan amasa remaja akhir. Masa remaja awal berlangsung kira-kira dari usia 13 tahun – 16 tahun atau 17 tahun dan masa remaja akhir bermula dari usia 16 tahun atau 17 tahun-18 tahun, yaitu usia matang secara hukum di banyak negara. Akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat (Hurlock 206).

Masa transisi berlangsung pada masa remaja awal. Pada usia berkisar 13 sampai 16 tahun yang biasa disebut dengan usia belasan yang tidak menyenangkan, terjadi perubahan pada diri manusia baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Pada masa transisi tersebut rawan timbul masa krisis yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang. Perilaku tersebut apabila ditambah dengan kondisi lingkungan yang kurang kondusif serta sifat kepribadian yang kurang baik, maka akan menjadi pemicu timbulnya berbagai penyimpangan perilaku dan perbuatan-perbuatan negatif yang melanggar aturan dan norma yang ada di masyarakat, atau yang biasa disebut dengan kenakalan remaja (Hurlock 208).

Hurlock (212) juga menambahkan bahwa masa remaja dianggap sebagai periode badai dan tekanan, yaitu suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Menurut Calon, masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak (Monks, dkk 260)

Anak pada usia kanak dan pasca remaja dikatakan lebih mudah menerima perubahan pada struktur keluarga. Hal ini bisa dimengerti sebab anak pada masa remaja sedang menghadapi banyak perubahan dan masalah emosional. Masalah mereka akan semakin berkeruh dengan bertambahnya masalah perubahan struktur keluarga. Perubahan-perubahan yang terjadi ketika seseorang memasuki masa remaja antara lain adalah perubahan fisik, perubahan emosi, perubahan sosial, perubahan moral, dan perubahan kepribadian (Hurlock 210). Perubahan-perubahan ini kemudian berperan penting menentukan pola kepribadiannya ketika dewasa.

Maka dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan fase dimana terjadi perubahan dalam diri individu dalam melepaskan status kanak-kanak dan menuju dewasa. Remaja merupakan masa kritis yang paling sulit menerima dan beradaptasi ketika terjadi perubahan dalam struktur keluarga oleh karena banyak masalah yang ia hadapi berkaitan dengan perubahan.

2.2.4. Dampak Negatif Perceraian Terhadap Remaja

Dampak atau efek dari perceraian biasanya lebih besar dari pada efek duka pada kematian. Hal ini disebabkan karena sebelum dan sesudah perceraian timbul rasa sakit dan tekanan emosional yang mengakibatkan celah sosial. Keadaan seperti ini dialami oleh orang tua maupun anak (Hurlock 309). Dampak perceraian pada anak bergantung pada berbagai faktor, yaitu usia dan jenis kelamin anak, hasil perceraian, dan kualitas hubungan orang tua-anak serta perawatan dari orang tua selama masa setelah perceraian. Faktor yang paling berpengaruh adalah konflik yang berkelanjutan antara orang tua yang bercerai. Konflik berkelanjutan tingkat tinggi pada keluarga berimbas pada masalah perkembangan sosial, stabilitas emosional, dan ketrampilan kognitif anak.

Menurut Wong dkk (60), remaja yang orang tuanya bercerai akan cenderung memiliki perasaan dan perilaku sebagai berikut: tidak mampu melepaskan dirinya sendiri dari konflik orang tua; merasa kehilangan keluarga, masa kanak-kanak, merasa cemas; khawatir tentang diri mereka sendiri, orang tua dan saudaranya; mengekspresikan kemarahan, kesedihan, rasa malu dan dipermalukan; dapat menarik diri dari keluarga dan teman-teman; terganggunya konsep seksualitas, dapat terlibat dalam perilaku yang meledak-ledak

Ketika terjadi perceraian, ayah dan ibu menjadi tidak berperan efektif sebagai orang tua, mereka tidak lagi memperlihatkan tanggung jawab penuh dalam mengasuh anak. Pada penelitian jangka panjang Thompson (Wong, dkk 59) mengenai efek perceraian pada anak, menunjukkan bahwa banyak anak-anak menderita masalah psikologis dan sosial selama bertahun-tahun akibat stres yang berkepanjangan atau stres baru dalam keluarga yang bercerai. Hasil yang paling utama adalah peningkatan kecemasan dalam membentuk hubungan yang kuat ketika dewasa muda. Bahkan meski ketika perceraian telah dibicarakan dengan baik dan terbuka, anak-anak dapat masih mengingat perpisahan orang tua mereka dengan emosi yang sama seperti yang dirasakan oleh korban bencana alam yang kehilangan, berduka cita dan mudah diserang dengan kekuatan yang berada di luar kontrol mereka.

Cole (4-6) mengatakan ada 6 dampak negatif utama yang dirasakan oleh anak-anak akibat perceraian orang tua, yaitu:

a. Penyangkalan

Penyangkalan adalah salah satu cara yang sering digunakan untuk mengatasi luka emosinya dan melindungi dirinya dari perasaan dikhiantai dan kemarahan. Penyangkalan yang berkepanjangan merupakan indikasi bahwa anak yakin dialah penyebab perceraian orang tuanya.

b. Rasa malu

Rasa malu merupakan suatu emosi yang berfokus pada kekalahan atau penyangkalan moral, membungkus kekurangan diri dan memuat kondisi pasif atau tidak berdaya.

c. Rasa bersalah

Rasa bersalah adalah perasaan melakukan kesalahan sebagai suatu sikap emosi umumnya menyangkut konflik emosi yang timbul dari kontroversi atau yang dikhayalkan dari standar moral atau sosial, baik dalam tindakan atau pikiran. Perasaan ini timbul karena adanya harapan yang tak terpenuhi, perbuatan yang melanggar norma dan moral yang berlaku, serta adanya perbuatan yang bertentangan dengan kata hati. Anak biasanya lebih percaya bahwa perceraian orang tua disebabkan oleh diri mereka sendiri, walaupun anak-anak yang lebih besar telah mengetahui bahwa perceraian itu bukan salah mereka, tetap saja anak merasa mereka bersalah karena tidak menjadi anak yang lebih baik.

d. Ketakutan

Anak menderita ketakutan karena akibat dari ketidaberdayaan mereka dan ketidakberdayaan yang disebabkan oleh perpisahan kedua orang tuanya. Anak menunjukkan ketakutan ini dengan cara menangis atau berpegangan erat pada orang tuanya atau memiliki kebutuhan untuk bergabung pada benda kesayangannya seperti boneka.

e. Kesedihan

Kesedihan adalah reaksi paling mendalam bagi anak-anak ketika orang tuanya berpisah. Anak akan menjadi sangat bingung ketika hubungan orang tuanya tidak berjalan baik terutama jika mereka terus menerus menyakiti, entah secara fisik maupun verbal.

f. Rasa marah/kemarahan

Beberapa anak khususnya menunjukkan kemarahan mereka pada orang tua yang ditinggal bersama mereka, karena mereka merasa aman melampiaskan frustrasi kepada orang tua yang tidak meninggalkan mereka. Anak biasanya menyalahkan orang tuanya karena telah menimbulkan ketakutan baginya yang disebabkan oleh banyaknya perubahan setelah perceraian.

Bila ada dampak negatif, dikatakan ada pula dampak positif dari perceraian pada anak. Dampak positif dari perceraian menurut Wallerstein dan Johnston (Wong, dkk, 2009: 59) adalah bila keluarga berhasil setelah perceraian, baik orang tua tunggal atau sebagai keluarga yang dibentuk kembali kemudian dapat meningkatkan kualitas kehidupan orang dewasa dan anak-anak. Maturitas atau kedewasaan pikiran anak lebih besar, kemandirian dan komitmen untuk mempertahankan hubungan juga merupakan hasil yang positif. Akan tetapi dampak seperti ini tidak dipercayai oleh semua ahli. Psikolog Hari dari PKPP UK Petra berpendapat, beliau tidak percaya akan adanya dampak positif dari perceraian. Namun hal ini tetap tidak menutup berubahnya dampak negatif ke arah dampak positif. Dampak negatif perceraian yang terus terjadi pada anak bergantung pada penyesuaian anak dan orang tua terhadap transisi dari keluarga yang utuh menjadi keluarga dengan orang tua tunggal dan, sering kali menjadi keluarga yang baru terbentuk kembali.

Dapat disimpulkan bahwa perceraian membawa banyak dampak negatif pada remaja, yang bahkan dampaknya melebihi rasa kehilangan pada kematian orang terdekat. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengobati dampak negatif menjadi positif, apabila penyesuaian anak dan

orang tua pada struktur keluarga baru dapat kembali membentuk lingkungan yang baik.

2.3. Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang

2.3.1. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Karya buku komik memuat kisah remaja yang berkaitan dengan masalah perceraian orang tua.

2.3.2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Cerita dalam buku mengandung pesan positif yang ditujukan untuk remaja yang tengah menghadapi masalah serupa.

2.3.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Buku sebagai dukungan bagi remaja korban perceraian di masa yang cenderung individual ini.

2.3.4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Buku komik sebagai media komunikasi visual semi-edukatif yang memberi remaja korban perceraian dukungan pengembangan diri di luar interaksi atau konsultasi dengan orang sekitar.

2.4. Tinjauan Buku Komik Pesaing

2.4.1. Tinjauan Aspek Bentuk

Buku komik bertema keluarga atau pengembangan diri yang sudah ada rata-rata berbentuk persegi panjang dengan sampul buku berilustrasi berwarna. Penjilidan buku komik menggunakan teknik lem panas (*binding*).

2.4.2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Cerita buku komik bertema pengembangan diri biasanya memaparkan cara-cara menjadi percaya diri dalam kehidupan sehari-hari remaja dalam bentuk panduan. Sementara itu, komik bertema keluarga seperti *Baby & I* karangan Marimo Ragawa memuat bermacam kisah permasalahan keluarga yang dapat ditemui sehari-hari. Komik remaja seperti *House of the Sun* karya Taamo, menceritakan perceraian orang tua sebagai awal kisah cinta sang tokoh utama.

2.4.3. Tinjauan Aspek Visual

Buku komik bertema sama yang ada memakai gaya ilustrasi Manga Jepang dan percampuran gaya timur lainnya. Teknik yang dipakai adalah tradisional dengan bantuan penyempurnaan *digital* maupun sepenuhnya digital.



Gambar 2.10. Komik *Baby & I*, penerbit PT Gramedia

Sumber: dokumen pribadi



Gambar 2.11. Komik House of The Sun, penerbit PT Gramedia

Sumber: dokumen pribadi

2.4.4. Tinjauan Aspek *Content-Message*

Komik remaja yang memuat unsur perceraian orang tua umumnya tidak berfokus pada masalah tersebut namun mengarah pada aspek lain, seperti hubungan asmara. Komik seperti ini serupa namun memiliki perbedaan yang mendasar dengan komik yang dirancang penulis, yaitu tidak berusaha untuk memberi dukungan atau solusi pada psikologi remaja korban perceraian. Seperti contohnya *Marmalade Boy* karya Wataru Yoshizumi yang menceritakan kedua orang tua tokoh utama bertukar pasangan dan kemudian mereka sendiri pun saling jatuh cinta.

2.5. Analisis Data Lapangan

2.5.1. Analisis Profil Pembaca

Pembaca komik didominasi anak-anak dan remaja (usia 8-17) yang sedang mengenyam pendidikan SD hingga SMA. Berdasarkan wawancara

singkat dengan beberapa sampel remaja pembaca komik di toko buku, perancang menemukan bahwa:

- Mereka mengoleksi beberapa hingga ratusan komik di rumahnya.
- Di waktu luang mereka biasanya menghabiskan waktu dengan membaca komik atau bermain game/gadget dan internet.
- Mereka menganggap komik sebagai media hiburan dan menyukai tren komik beraliran *manga* Jepang.
- Kebanyakan orang tua mereka cenderung tidak senang ketika mereka gemar membaca komik. Komik cenderung dinilai negatif oleh orang tua.
- Banyak dari mereka memiliki tokoh favorit yang dikagumi dalam komik. Tidak jarang yang mengaku menemukan kesamaan pada dirinya dan karakter tokoh utama pada komik.
- Kebanyakan tidak dapat menyebutkan judul komik yang bertemakan keluarga. Komik yang populer dan yang mereka semua pernah baca adalah yang bertema petualangan, fantasi dan misteri.

Berdasarkan pengamatan terhadap tren dan karakter pembaca, gaya gambar yang dipilih adalah *manga* dengan karakterisasi tokoh utama yang bisa direlasikan dengan karakter target audiens. Komik mengandung moral keluarga dan kehidupan untuk menepis anggapan negatif orang tua.

2.5.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Kekuatan atau *strength* dari karya rancangan ini adalah kontennya yang mengangkat realita yang terjadi pada anak remaja korban perceraian dan berusaha memberikan solusi dan dukungan psikologis pada remaja melalui pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Kelemahan atau *weakness* dari karya adalah tema yang berat dan abstrak, sehingga sebagai media tidak dapat menjadi solusi yang mutlak akan masalah psikologi remaja korban perceraian.

Akan tetapi sisi peluang atau *opportunity* didapati pada fakta bahwa masih jarang dan sebagian kecil adanya komik yang khusus membahas anak korban perceraian, apalagi yang berusaha menjadi solusi bagi masalah tersebut.

Ancaman atau *threat* yang dikhawatirkan adalah minat pembaca yang umumnya terfokuskan pada komik laris bergenre komedi keseharian, roman, dan fantasi. Menjadi suatu tantangan apakah pembaca remaja mampu menerima rancangan komik bertemakan perceraian. Selain itu, komik juga cenderung dipandang sebagai media yang berpengaruh negatif oleh orang tua.

2.5.3. Analisis Prediksi Dampak Positif

Menjadi komik yang memberikan dukungan positif kepada psikis remaja korban perceraian sehingga tak berlarut pada dampak negatif perceraian.

2.6. Simpulan

Perceraian mendatangkan dampak bagi orang tua dan anak. Namun pada anak remaja yang tengah dalam usia transisi, duka dari peristiwa perceraian melebihi duka ketika kematian orang terdekat. Remaja sendiri menghadapi banyak masalah emosi yang menyerang oleh sebab statusnya yang tidak lagi kanak dan bukan juga orang dewasa. Di usia dimana mereka membentuk pola kepribadian, keluarga yang berantakan dapat kemudian memicu kenakalan remaja. Oleh sebab itu, remaja korban perceraian membutuhkan dukungan dari hubungan dan interaksi yang berkualitas dengan orang tua serta keluarga. Tidak cukup perhatian lewat interaksi, media yang mereka konsumsi juga turut andil dalam pembentukan kepribadian. Dalam hal ini, media yang mendukung remaja menanggulangi dampak negatif perceraian dalam dirinya diperlukan.

Komik sebagai media mampu mencerminkan realita perceraian yang ada di masyarakat serta dampaknya melalui cerita dan gambar di dalamnya. Akan tetapi, komik cenderung dipandang sebagai media yang negatif oleh orang dewasa. Hal ini dikarenakan oleh sedikitnya komik yang mengandung pesan sosial seperti pendidikan dan keluarga. Meski begitu, sebagai media populer di kalangan remaja,

komik tetap pantas menjadi alat untuk merangsang anak muda berpikiran positif dalam menghadapi masalah perceraian.

2.7. Usulan Pemecahan Masalah

Buku komik hadir sebagai pemecah masalah. Dari remaja yang mengalami kejatuhan pasca perceraian orang tuanya menjadi sadar bahwa masih ada sisi positif dari hidup.