

BAB II DATA DAN ANALISA

A. Data Objek

1. *Unggah-Ungguh*

a. Pengertian

Unggah-ungguh merupakan tata sopan sikap dan perilaku manusia di kehidupan sehari-hari dalam budaya Jawa. Menurut bahasa *unggah-ungguh* berasal dari dua kata *unggah* (naik) yang artinya menaikkan derajat orang lain (yang berinteraksi) menyesuaikan status sosial martabatnya dan *ungguh* berasal dari kata *Lungguh* (duduk) yang berarti menempatkan diri kita dengan orang yang diajak berinteraksi sesuai dengan martabat status sosial. Makna secara luasnya merupakan sistem yang digunakan masyarakat dalam saling berinteraksi dalam bentuk bahasa dan sikap tingkah laku, menyesuaikan dengan aturan adat Jawa yang sudah menjadi filosofi orang Timur. Sederhananya *unggah-ungguh* merupakan cara menjalani hidup di lingkungan masyarakat yang heterogen dan sebuah implementasi dari pemikiran-pemikiran seberapa pantas sikap atau perlakuan tersebut diterima oleh orang lain (semestamayah, 2017).

b. Sejarah

Perkembangan kerajaan Islam di tanah Jawa mempengaruhi kebudayaan sastra yang saat ini menjadi studi tentang peninggalan kebudayaan Jawa dalam zaman kasusateraan Islam pada masa itu. Dahulu masyarakat Jawa Kuna yang masih menganut kebudayaan Hindu-Buddha yang datang berasal dari India, kebudayaan yang disebarkan adalah bahasa Sansekerta. Pada abad ke-15 dan 16 terjadi perkembangan yang maju pesat kerajaan Islam di Jawa, seperti Demak dan Pajang. Namun pada abad ke-17 Demak dan Pajang menjadi kabupaten yang dibawahkan kerajaan Mataram. Kemudian Mataram mengembangkan kebudayaan sastra sesuai dengan kepentingan politik

dan dari karya sastra pujangga kraton dimanfaatkan sebagai bentuk kekuasaan.

Penggunaan *unggah-ungguhing basa* dahulu digunakan oleh raja Mataram yang membutuhkan restu bantuan dari para wali. Penghormatan raja Mataram nampak dari sikap dan tutur katanya yang menggunakan *basa krama* kepada wali, sedangkan para wali menggunakan *basa ngoko*. Hal tersebut bermula karena pengaruh wali berdampak sedemikian besar pada perkembangan kerajaan Islam di Jawa. Tetapi sejak mula zaman Sultan Agung, sikap raja Mataram berubah ingin menundukkan para wali dengan melakukan ekspedisi penyerangan ke Giri dari tahun 1635 dan akhirnya hancur pada tahun 1680 oleh Mangku Rat II. Sehingga dari tataran bahasa yang dipakai pun berubah, seperti saat penaklukan pangeran Pekik seorang penguasa Surabaya keturunan Sunan Ampel yang diakui Sultan Agung sebagai adik dari berbagai segi menggunakan *basa ngoko*. Untuk penggunaan *krama inggil* (tinggi) digunakan pada Mangku Rat II oleh Panembahan Natapraja keturunan Kalijaga yang diangkat sebagai sesepuh Mataram, sementara Panembahan. Dampak dari perubahan tersebut menunjukkan bahwa kerajaan Mataram diakui lebih kuasa dan mulia oleh keturunan wali.

Moedjanto (dalam Handayani, 2009:44) menjelaskan perkembangan *unggah-ungguhing basa* mulai muncul pada akhir abad-17 yang memberikan bentuk tetap tataran *ngoko-krama*, sehingga kerajaan Mataram memberikan pembinaan kekuasaan yang berupa tradisi kraton dalam penulisan *babad tanah jawi* yang merupakan budaya kraton yang bercorak halus, diantaranya:

1. Berpakaian dan macam pakaian yang rapi dan indah, hanya dipilih dari yang termasuk dalam *trah*.
2. Sikap untuk orang yang lebih rendah kepada derajat orang yang tinggi harus menyembah.

3. Tutar bahasa yang digunakan untuk status sosial yang rendah atau lebih muda usia dari hubungan kekeluargaan menggunakan *basa krama*.

c. Aspek Penerapan Sosial

Unggah-ungguh yang digunakan secara umum dalam kehidupan masyarakat adalah berbahasa dan tingkah laku. Dalam berbahasa terdapat beberapa aturan yang jelas kepada siapa yang diajak bicara, apa yang dibicarakan, dan bagaimana penyampaian bahasanya. Dalam struktur tersebut tingkah laku mengikuti tutur kata yang diterapkan dimana saat yang muda mendahulukan yang lebih tua dalam melakukan hal tertentu, yang muda mendapatkan hormat dari yang lebih tua, namun juga orang tua terkadang lebih mendahulukan yang lebih muda. Berikut adalah penjabaran aspek penerapan sosial *unggah-ungguh* setiap lingkungan masyarakat:

1) Terhadap keluarga

Keluarga merupakan lingkungan sosial terkecil dari masyarakat yang terdiri dari ayah dan ibu, kakek dan nenek, kakak dan adik, dan seterusnya sampai disebut keluarga besar. Hubungan antara orang tua dan anak harus saling melengkapi di dalam keluarga, dimana ayah sebagai kepala keluarga memiliki kedudukan yang lebih tinggi namun tetap mengurus kesejahteraan istri sebagai ibu rumah tangga dalam merawat dan menjaga tempat bernaung keluarga, serta mendidik anak yang hormat dan taat kepada orang tua untuk bekal dalam kehidupan.

2) Terhadap orang yang lebih tua

Hal ini yang dimaksud adalah orang yang lebih tua dalam keluarga seperti kakek, nenek, ayah, ibu, kakak, dan lainnya atau tetangga atau kenalan yang memiliki derajat yang lebih tinggi. Dalam penggunaan tutur kata saat menyapa atau berbicara dengan

bahasa Indonesia menggunakan kata baku, demikian dengan masyarakat Jawa tingkatan bahasa Jawa yang digunakan *basa krama inggil* (tinggi). Seseorang yang mengetahui bagaimana mengatur ucapan secara emosional dapat memahami struktur akhir keberadaannya atau dapat menempatkan diri dengan tepat untuk menjunjung wujud rasa hormat.

3) Terhadap orang yang lebih muda

Tidak hanya yang orang muda menjaga sikap kepada orang tua, namun orang yang lebih tua tetap menjaga kehormatan di depan yang lebih muda demi keselarasan sosial. Bahasa yang digunakan biasanya dengan *basa ngoko*, namun untuk orang muda yang belum dikenal akrab atau tidak memiliki keturunan darah menggunakan *basa krama madya* (biasa). Hal ini berkaitan dengan makna bahwa seorang pemimpin atau orang yang lebih tua bersikap menghormati, membimbing, dan menjadi teladan bagi bawahan atau orang yang lebih muda sesuai dengan *unggah-ungguh*.

4) Terhadap orang yang sederajat

Masyarakat Jawa memperhatikan sekali aturan *kasar-alus* bahasa Jawa terhadap lawan bicara, sehingga saat menyapa dengan orang yang lebih tinggi derajatnya atau orang asing menggunakan bahasa *krama* atau *krama inggil*, namun berbeda dengan orang yang setara/sederajat yaitu dengan *basa ngoko*. Namun bukan berarti menggunakan *basa ngoko* sekaligus mengesampingkan *unggah-ungguh*, tetapi sudah menjadi prinsip saling menghormati dengan bebas bercakap apapun tanpa meninggalkan sopan santun.

5) Terhadap orang asing

Yang dimaksud orang asing dalam pembahasan ini adalah orang yang belum dikenal dengan mengesampingkan usia dan kedudukan. Masyarakat Jawa dalam menghadapi orang asing akan

bersikap rendah hati karena merupakan salah satu faktor dalam *unggah-ungguh* tentang menghormati yang baru dikenal. Biasanya orang Jawa menggunakan bahasa *krama* biasa untuk orang asing yang lebih muda dan *basa krama inggil* untuk umur yang lebih tua. Sikap ini menunjukkan rasa *isin* (malu) masyarakat Jawa kepada orang asing, namun malu dalam hal positif sebagai rasa hormat terhadap orang yang belum dikenal sehingga tidak dipandang menjadi orang yang tidak mengerti *unggah-ungguh*.

2. Remaja

a. Pengertian

Masa remaja merupakan masa dimana anak-anak memasuki periode bertumbuh kembang menjadi dewasa. Piaget (dalam Hurlock, 2011:206) menjelaskan secara psikologis, masa remaja dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada di tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.

b. Fase Masa Remaja

Fatmawaty (2017:56) menjelaskan masa remaja secara global dibagi menjadi tiga periode, yaitu:

- 1) Pra pubertas merupakan periode 2 tahun sebelum terjadinya pemaksaan seksual yang sesungguhnya namun sudah terjadi perkembangan fisiologis yang berhubungan pada pemaksaan kelenjar endoktrin yang mengeluarkan zat yang disebut hormon. Zat hormon tersebut memberikan stimulasi suatu rangsangan hormonal yang menyebabkan suatu rasa tidak tenang yang belum pernah dirasakan dalam diri anak.
- 2) Masa pubertas umumnya terjadi antara usia 12-16 tahun pada remaja laki laki dan 11-15 tahun pada remaja perempuan. Pubertas pertama bagi remaja perempuan ditandai dengan menstruasi, sedangkan untuk remaja laki-laki ditandai dengan

mimpi pertama yang tidak disadari mengeluarkan sperma. Biasanya perkembangan biologis perempuan lebih cepat dibandingkan dengan laki-laki.

- 3) Masa adolesen sebagai masa akhir remaja atau batas dari awal dewasa yang umumnya terjadi antara usia 18-21 tahun. Pada masa ini remaja sudah diambang pemikiran dewasa yang sudah mengerti norma-norma masyarakat, merencanakan kehidupan selanjutnya, dan berpikir bijaksana.

c. Ciri-ciri Masa Remaja

Periode masa remaja memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya yang akan diterangkan di bawah ini (Hurlock, 2011:207-209; Fatmawaty, 2017:57-58).

- 1) Masa remaja menjadi periode yang penting

Semua periode pada rentang kehidupan adalah penting, namun kadar kepentingannya berbeda-beda (Hurlock, 2011:207). Ada beberapa periode yang lebih penting daripada beberapa periode lainnya karena akibat yang langsung terhadap sikap dan perilaku, serta akibat dalam jangka panjang. Pada awal periode remaja, perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai juga dengan perkembangan mental yang cepat dengan penyesuaian pembentukan sikap, nilai, dan minat baru.

- 2) Masa remaja sebagai periode peralihan

Masa remaja sebagai periode peralihan memiliki status yang tidak jelas dan terdapat keraguan dengan peran yang dilakukan. Pada masa ini remaja bukanlah anak-anak dan bukan pula orang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini memberikan waktu untuk mencoba gaya hidup dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang sesuai bagi dirinya (Fatmawaty, 2017:57).

- 3) Masa remaja sebagai periode perubahan

Ada beberapa perubahan yang bersifat universal pada perkembangan fisik remaja yang diikuti perubahan perilaku dan sikap. Pertama, meningkatnya emosi yang memiliki intensitas berbeda-beda bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologi yang terjadi. Kedua, perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk diperankan dengan timbulnya masalah baru. Ketiga, berubahnya minat dan pola perilaku yang mempengaruhi nilai-nilai yang dulu dianggap anak-anak sangat penting saat dewasa menjadi tidak penting, seperti dalam mencari lingkungan pertemanan bahwa banyaknya teman tidak menunjukkan popularitas, remaja paham bahwa kuantitas lebih baik dalam mencari teman. Keempat, remaja sebagian besar bersikap ambivalen terhadap setiap perubahan, karena remaja sering menginginkan kebebasan namun takut untuk bertanggung jawab akan akibat dan meragukan keraguan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah tersebut.

4) Masa remaja sebagai usia bermasalah

Masalah yang dihadapi pada masa remaja sulit untuk diatasi baik anak laki-laki maupun perempuan. Ada dua alasan dalam sulitnya mengatasi masalah pada remaja. Pertama, semasa kanak-kanak, sebagian masalah sering diatasi oleh orang tua dan guru, sehingga remaja tidak ada pengalaman dalam menyelesaikan masalah. Kedua, remaja merasa diri mandiri, menolak bantuan dari orang tua dan guru namun sedikitnya pengalaman menyebabkan penyelesaian masalah sering tidak sesuai harapan.

5) Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Dalam penyesuaian diri, remaja lambat laun mendambakan identitas diri dan tidak puas dengan menjadi seseorang yang sama dari sebelumnya. Identitas yang dicari remaja merupakan usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranan yang dipakai dalam

masyarakat, akan menjadi apa dirinya di kehidupan yang akan datang.

6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Banyak anggapan populer stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, tidak dipercaya, dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja normal (Hurlock, 2011:208).

7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Remaja memandang kehidupan dengan melihat diri sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam hal cita-cita, maka hal ini menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri-ciri dari awal masa remaja yang semakin tidak realistis cita-citanya semakin menjadi marah (Fatmawaty, 2017:58). Dengan bertambahnya pengalaman pribadi dan sosial serta meningkatnya kemampuan berpikir rasional, remaja yang sudah memahami hal tersebut memandang diri sendiri, keluarga, teman-teman dan kehidupan pada umumnya secara lebih realistis. Dengan ini, remaja tidak mengalami banyak kekecewaan ketika masih muda, karena hal ini menimbulkan kebahagiaan yang lebih besar.

8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatinya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah beranjak dewasa (Hurlock, 2011:209). Walaupun dengan berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa belumlah cukup, dari hal itu remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang berhubungan dengan status kegiatan dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras,

menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks. Perilaku tersebut dianggap oleh remaja akan memberikan citra yang diinginkan.

d. Hasil Analisa Wawancara

Berdasarkan hasil analisa wawancara secara langsung dari 30 remaja di Yogyakarta dan sekitarnya yang suka dengan konten komik 21 diantaranya memilih selera gaya desain karakter kartun yang sederhana dan mudah diingat, serta menginginkan konten komik yang menghibur dengan komedi yang lucu, sederhana, dan mudah dicerna. Konten komik tidak sering dicari di halaman pencarian media sosial *instagram*, namun berdasarkan pengalaman dari *target audience*, setiap membuka media sosial muncul kurang lebih 1-2 *post* konten komik strip yang lewat pada halaman utama (*feed*).

3. Target Audience

a. Geografis

Target Audience bertempat tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya

b. Demografis

Jenis Kelamin	: Laki-laki/Perempuan
Usia	: 17 – 22 tahun
Pendidikan	: Kuliah
Strata Ekonomi Sosial	: Menengah

c. Psikografis

Memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan sosial
Masih dalam pembentukan mental, sikap, dan jati diri
Bebas berekspresi

d. Behavior

Suka meluangkan waktu di media sosial
Suka dengan konten komik

B. Analisa 5WIH

1. What

Apa yang diinginkan *target audience* dari komik *unggah-unggah* ini?

2. Who

Siapa *target audience* yang tepat dari perancangan komik ini?

3. When

Setiap kapan *target audience* mengakses media sosial untuk melihat komik *unggah-unggah* ini?

4. Where

Dimana *target audience* dapat mengakses komik *unggah-unggah* ini?

5. Why

Kenapa *target audience* harus membaca komik *unggah-unggah* ini?

6. How

Bagaimana *target audience* dapat mengakses komik *unggah-unggah* ini?

Kesimpulan dari analisis penjabaran di atas *target audience* tidak hanya membutuhkan konten hiburan di media sosial saat jam istirahat untuk mengistirahatkan mental dari kewajiban sehari-hari. Pada masa adolesen remaja mengalami masa transisi menuju kehidupan dewasa dengan pembentukan jati diri dan sikap, dimana pada masa tersebut remaja ingin membuktikan diri untuk menjadi seseorang yang dewasa, namun terkadang tidak memperhatikan tata krama lingkungan sosial sekitarnya. Maka dari itu, perlu adanya konten komik edukasi *unggah-unggah* namun tidak seperti menggurui dan mudah di akses di media sosial tentang mencerminkan dari kegiatan tata krama dalam bersosialisasi di kehidupan sehari-hari dan dapat dicerna oleh remaja di Yogyakarta sebagai tabungan pengalaman yang akan diterapkan dalam masyarakat kedepannya.

C. Landasan Teori

1. Komik

Gumelar (2011:2) menjelaskan dalam bukunya, bahwa “*Comic* adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai kebutuhan”. McCloud (1993:9) dalam bukunya menjelaskan komik adalah gambar yang disusun terjukstaposisi (saling berdampingan) dengan sengaja, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau menciptakan respon estetis dari pembaca.

Menurut Daryanto (dalam Rifky, 2017:36) didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Darmawan (dalam Rifky, 2017:37) mendefinisikan secara lebih sederhana yang dipaparkan oleh *McCloud* bahwa komik mengandung:

- a. Imaji (gambar) yang disusun secara sengaja.
- b. Imaji tersebut biasanya berada dalam sebuah ruang kotak dengan garis batas dan biasa disebut *panel*.
- c. Imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi”, disusun agar membentuk sebuah narasi dengan susunan kejadian yang menarik
- d. Imaji-imaji bukan sekedar gambar, namun dapat menjadi simbol lain yang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, *caption*, efek bunyi. Bahkan teks dapat diperlakukan sebagai imaji dengan cara penggambaran yang khusus, seperti emosi tertentu.
- e. Susunan panel atau imaji merupakan tuturan khas komik.

2. Elemen-Elemen Desain Komik

Gumelar (2011:26) dalam bukunya menjelaskan elemen-elemen dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain

komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan setiap bagian terpisah menjadi bagian-bagian yang kecil seperti berikut.

a. Space

Ruang dalam komik memiliki beberapa fungsi seperti kertas/kanvas, ruang dalam kelegaan membaca, dan komposisi gambar dalam membawakan kesan suasana dalam cerita.

b. Image

Image dalam komik merupakan gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*), elemen ini membentuk sebagian besar dalam komik.

c. Teks

Teks merupakan sebuah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Tetapi simbol ini belum tentu sama dari satu bangsa ke bangsa lain seperti Jepang, Tiongkok, Rusia, Arab, dan alfabet A-Z yang lebih dikenal masyarakat.

d. Tone/Value (gradient, lighting & shading)

Tone merupakan tekanan warna dari arah lebih gelap atau lebih terang, namun *tone* ini sebenarnya perubahan warna dengan penambahan warna hitam dan pengurangan warna hitam. Dalam perubahan tone yang terjadi pengurangan dari gelap ke terang secara perlahan-lahan disebut *gradient*.

e. Color

Warna merupakan fenomena getaran/gelombang yang diterima indera dengan bantuan pengaruh dari cahaya, jika tanpa cahaya warna tidak akan ada (Sanyoto, 2009:11). Colour merupakan *hue* yang pembentukannya dibagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu:

Warna cahaya *Light Colours (Visible Spectrum)* bisa disebut juga sebagai *additive color* yang dihasilkan dari 3 cahaya warna utama (*light*

primary colours), yaitu merah, hijau, biru, atau *RGB*. Dengan memainkan *value* atau nilai-nilai komposisi *RGB monitor* komputer ataupun warna cahaya, akan menghasilkan warna-warna lainnya yang beragam (*secondary colours*) (Gumelar, 2011:31).

Transparent colour atau warna cat transparan biasanya digunakan untuk cat cetak, yang dihasilkan dari 4 warna utama yaitu *cyan* (sian), *magenta*, *yellow* (kuning), *black* (hitam) atau *CMYK*. Kombinasi dari nilai-nilai warna *CMYK* dapat menghasilkan warna lainnya (*secondary colours*) sesuai kebutuhan.

Opaque colours merupakan warna yang tidak transparan jika diaplikasikan di media yang tembus pandang. Warna *opaque* sendiri memiliki 5 warna utama atau kadang disebut juga *subtractive colours* yang terdiri dari warna putih, kuning, merah, biru, dan hitam. Warna ini biasa digunakan untuk mengecat plastik atau gelas transparan yang cenderung menutup tanpa menyisakan tranparansi dari objek yang diwarnai.

f. *Pattern*

Patern (pola) dalam dunia komik digunakan sebagai *screentone*, yaitu sebagai *fill in* (pengisi warna) untuk memberikan kesan tekstur serta kesan gelap terang pada sebuah bidang gambar dan dapat dikerjakan secara digital.

g. *Voice, Sound, & Audio*

Voice merupakan ucapan yang dikatakan dari karakter manusia, hewan, maupun makhluk hidup lain. *Sound* merupakan efek suara yang dikeluarkan selain melalui mulut, seperti suara gesekan, angin, tumbuhan, elektronik, dll. *Audio* lebih cenderung seperti suara yang dihasilkan dari barang elektronik seperti radio, komputer, televisi, dll.

3. Gaya Gambar

Secara garis besar, menggambar *comic* memiliki 4 aliran gaya gambar di seluruh dunia (Gumelar, 2011:10), yaitu:

a. *Cartoon Style*

Cartoon merupakan gambar dengan menampilkan pembawaan karakter dan penyampaian cerita yang lucu, dari beberapa negara memiliki gaya yang berbeda-beda, seperti contoh berikut.

Donald Duck dari Amerika



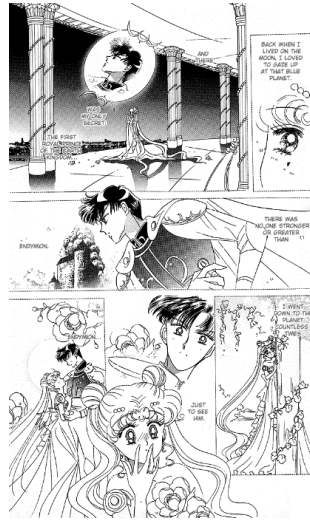
Gambar 2.1 “Donald Duck (2015)”
(Sumber: readcomiconline.ru)

Crayon Shin-Chan dari Jepang



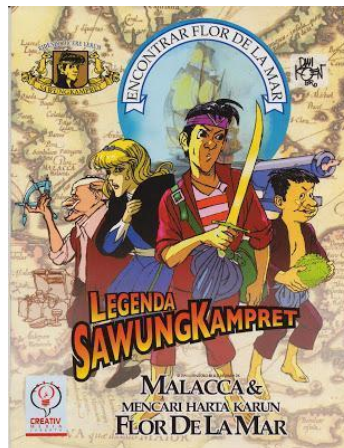
Gambar 2.2 “Crayon Shin-Chan, Vol.5 Chapter-3 Page 16”
(Sumber: mangakalots.com)

Sailormoon (Jepang)



Gambar 2.5 “Sailor Moon Chapter-9”
(Sumber: scans-daily.dreamwidth.org)

Legenda Sawung Kampret (Indonesia)



Gambar 2.6 “Legenda Sawung Kampret”
(Sumber: sawung.blogspot.com)

c. Realism Style

Gaya ini menggunakan pendekatan semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Pada aliran ini gaya gambar manusianya menyesuaikan ras darimana komik tersebut berasal, misal jika artisnya berasal dari *USA* atau

Eropa cenderung membuat postur wajah Caucasian, begitu juga dengan Jepang dan Indonesia akan cenderung membuat komik gaya realis sesuai ras nya sendiri.

Justice League (Amerika)



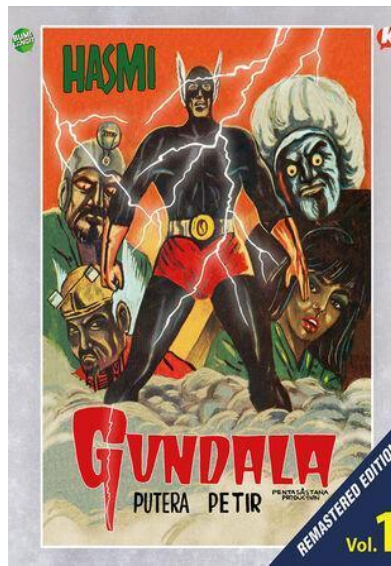
Gambar 2.7 “Justice League, Vol.1: Origin”
(Sumber: amazon.com)

City Hunter (Jepang)



Gambar 2.8 “City Hunter”
(Sumber: m.mangabat.com)

Gundala (Indonesia)



Gambar 2.9 “Gundala Putra Petir, Vol.1”
(Sumber: bumilangit.fandom.com)

D. Tinjauan Pustaka

Studi penelitian yang berjudul *Perancangan Komik Unggah-Ungguh Di DIY Berjudul ‘Ora Ilok!’* (Purwadi, 2008). Dalam perancangannya Purwadi menggunakan pendekatan *unggah-ungguh* dengan ciri khas budaya Jawa yang kental dan mudah dikenal, yaitu menggunakan kata “*Ora Ilok*” yang memiliki makna tentang sesuatu yang tidak pantas atau sesuatu yang memalukan, dan mencontohkan akibatnya jika tidak mematuhi untuk mengingatkan tentang pentingnya kendali sosial sikap dan tutur kata yang dibawa dalam bermasyarakat.

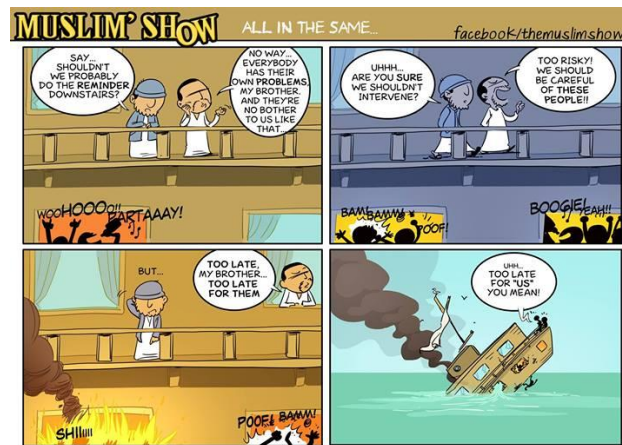
Konsep dalam komiknya sendiri menggunakan sudut pandang orang pertama tokoh sebagai narator cerita yang divisualkan melalui *caption*, serta mengambil latar DIY dengan pedesaan dan persawahan yang menceritakan seorang pemuda yang tinggal di perkampungan Yogyakarta dan tidak memiliki *unggah-ungguh* di lingkungannya.

Kesimpulan dari tinjauan pustaka yang dijabarkan yaitu perbedaan penelitian penulis pada bagian segi cara penyampaian cerita dan pesan kepada

audience tidak memasukkan unsur edukasi seperti menyampaikan sebab dan akibat secara tertulis jelas, namun disampaikan melalui interaksi dialog dan kegiatan karakter dalam komik agar *audience* dapat mencerna sendiri cerita sebagai pengalaman yang akan diterapkan dalam kehidupannya, serta tidak menggunakan pendekatan yang terlalu dekat dengan budaya Jawa, karena tidak semua remaja yang tinggal di kota Yogyakarta berasal dari Jawa dan agar dapat dipahami secara mudah dan relevan.

E. Referensi Perancangan

1. *The Muslim' Show*



Gambar 2.10 “*The Muslim' Show* ‘All In The Same’”
(Sumber: *The Muslim' Show*, *The Muslim' Show: Komik Dakwah dari Perancis - kompasiana.com*)

The Muslim' Show merupakan serial komik strip ciptaan Noredine Allam di tahun 2009, bekerja sama dengan Greg Blondin dan Karim Allam yang diterbitkan oleh BDOUIN yang bekerja sama dengan Dargaud penerbit komik ternama di Perancis. Komik ini menceritakan latar belakang kehidupan sehari-hari penganut agama islam yang berinteraksi dengan masyarakat umum. Dalam setiap ceritanya memberikan nilai-nilai positif namun tetap menghibur dan tidak terkesan menggurui. Walaupun berlatarkan di negara Perancis, namun komik ini mewakili kehidupan umat muslim di seluruh negara, serta sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa seperti Indonesia, Malaysia, Arab, Urdu, Rusia, Mandarin, Bengla, Turki dan Jepang.

2. Benny & Mice



Gambar 2.11 “Kartun Benny & Mice ‘Jakarta Luar Dalem”
(Sumber: *Kartun Benny & Mice: Jakarta Luar Dalem* by Benny Rachmadi, goodreads.com)

Kartun Benny & Mice merupakan komik *strip* yang dikarang Benny Rachmadi dan Muhammad “Mice” Misrad yang terbit setiap minggu di harian Kompas dengan mengambil latar belakang kota Jakarta yang Metropolitan. Edisi pertamanya terbit pada tahun 1997 yang berjudul “Lagak Jakarta”. Komik ini banyak mengambil cerita tentang kritik sosial untuk penduduk Jakarta dari berbagai kalangan. Dalam ilustrasinya, komik ini bertujuan mengetengahkan isu-isu realisme sosial dan politik dengan konsep tampil apa adanya dalam menyampaikan kebiasaan buruk masyarakat yang dikritik dalam komik ini. Namun, tanggal 4 Juli 2010 menjadi penampilan terakhir kartun *Benny & Mice*, lalu pada minggu selanjutnya (11 Juli 2010) berganti judul *Mice Cartoon* dilanjutkan oleh Muhammad “Mice” Misrad.