

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komik sebagai bahan bacaan sampai saat ini masih belum diterima keberadaannya secara menyeluruh oleh masyarakat, khususnya masyarakat pendidikan. Pada masa tahun 70-an, komik dianggap sebagai “buah terlarang” seperti diungkapkan oleh Bonneff (1998 : 3) bahwa “Dahulu kita membaca komik secara sembunyi-sembunyi karena takut tertangkap basah dan disuruh belajar. Kita menyadari bahwa “buah” ini terlarang. Kita menyadari prasangka orang dewasa terhadap “pengacau” sekolah ini, terhadap penjaja dunia ajaib bergambar ini”. Kalangan pendidik masih ada yang beranggapan bahwa membaca komik tidak mempertajam daya kreativitas dan imajinasi anak. Komik kita sendiri pun pernah mengalami perlakuan yang buruk, yakni dituduh sebagai biang kemalasan dan merusak jiwa anak.

Apabila kita lihat kondisi saat ini, komik sudah menjadi bahan bacaan umum dan menjangkau seluruh tingkatan usia, tidak hanya anak-anak yang membaca komik, tetapi juga orang dewasa. Pandangan masyarakat, khususnya dunia pendidikan, terhadap komik sudah tidak seperti tahun 60-an dan 70-an, walaupun kecenderungan terhadap anggapan bahwa komik tidak menumbuhkan daya kreativitas dan imajinasi anak masih dapat kita jumpai di kalangan pendidik. Pandangan ini dapat dibuktikan dari pengalaman penulis yang menjumpai larangan

keras bagi siswa membawa dan membaca komik di sekolah.

Dunia anak-anak saat ini tidak dapat dipisahkan lagi dari dunia komik. Dewasa ini komik sudah menjadi bagian yang dapat dijumpai setiap hari dalam kehidupan anak-anak. Hampir tidak ada anak-anak yang tidak mengenal sosok *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Asterix dan Obelix*, *Batman*, *Superman*, dll., terutama anak-anak di daerah kota. Umumnya membaca buku-buku komik semacam itu sekarang dianggap “bergaya” bagi anak-anak. Fenomena seperti itu akan dapat dengan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dewasa ini. Semakin menjamurnya keberadaan taman-taman bacaan, baik di kota besar maupun di kota kecil, yang banyak menyediakan buku-buku komik, semakin menyuburkan keberadaan komik di tengah-tengah masyarakat.

Semakin merembaknya komik di masyarakat Indonesia mengundang berbagai keluhan dari masyarakat. Komik dianggap sebagai biang dari kebrutalan yang terjadi pada remaja. Seperti yang diungkapkan oleh Franz dan Meier (1994 : 57) bahwa :

Bila Malte Dahrendorf mengatakan bahwa “golongan para pedagog/ahli pendidik” sejak lama menolak penggunaan jalur komik, maka penolakan terhadap komik itu terutama mengenai jangkauan isinya. Memang terdapat pula protes terhadap komik dalam penggunaannya di sekolah-sekolah, karena mereka yang memprotes itu menyatakan bahwa bacaan komik membawa anak-anak kepada buta aksara dan hanya kesenangan terhadap gambar. Tetapi kritik utamanya ditujukan kepada tindakan atau perbuatan yang digambarkan dalam komik, dan pertama-tama mengenai tindakan keras, kasar, dan brutal yang sering dilakukan oleh tokoh komik.

Akan tetapi, banyak pula ahli yang menolak anggapan bahwa komik menjadi penyebab perbuatan/tindak kekerasan pada remaja. Bila halnya demikian, maka semua orang dalam lingkungan budaya kita – yang pernah sewaktu kecil atau

remaja membaca komik – akan menjadi manusia yang bersikap brutal dan bertindak agresif pada saat ini. Walaupun belum terdapat penelitian yang valid tentang kaitan membaca komik kekerasan dengan sikap kekerasan pada anak/remaja, kita patut mengantisipasi akan semakin banyaknya komik-komik yang menampilkan tema-tema dan adegan-adegan kekerasan di dalamnya.

Akhir-akhir ini yang sering penulis jumpai di media massa adalah semakin banyaknya tulisan dan kritik dari masyarakat berkenaan dengan komik-komik yang beredar saat ini, khususnya komik-komik dari mancanegara. Semakin maraknya komik-komik yang menampilkan adegan-adegan kekerasan dan perkelahian, seperti komik *Dragon Ball*, *Kungfu Boy*, *Batman*, *Sawung Kampret*, dan lainnya. Keluhan orang tua karena anaknya banyak meniru-niru tingkah laku tokoh dalam komik, banyak dilontarkan dalam media massa. Topik kekerasan dan pertarungan tampaknya menjadi bahan cerita yang banyak diangkat oleh para penulis komik dan topik ini pun banyak disenangi oleh anak-anak. Hal lain yang sering dikeluhkan saat ini adalah aspek pornografi dalam komik-komik terjemahan (*Republika*, 12-01-2001; *Bandung Pos*, 30-11-2000; *Kompas*, 28-01-2001), seperti komik Jepang berjudul *Crayon Shinchan*. Komik *Crayon Shinchan* di awal-awal masa penerbitannya pernah mendapat protes keras yang masyarakat, khususnya kalangan orang tua, yang disampaikan lewat surat pembaca di surat kabar. Akibat protes ini pada sekitar pertengahan tahun 2000 Toko Buku Gramedia Bandung pernah menghentikan sementara pemasaran komik tersebut.

Fenomena lain yang menarik dewasa ini adalah terjadinya serbuan komik-komik mancanegara ke Indonesia, misalnya komik-komik Jepang. Keberhasilan ini

tidak lepas dari pemahaman yang mendalam pada komikus Jepang terhadap jiwa dan keinginan anak-anak terhadap isi komik. Komik-komik buatan komikus Indonesia hanya beberapa judul yang dibaca oleh anak-anak Indonesia. Salah satu kelemahan komik Indonesia seperti yang banyak diungkapkan para ahli adalah isi komik Indonesia terlalu sarat dengan muatan moral yang disampaikan secara apa adanya. Fenomena ini tentulah dapat berpengaruh kurang baik kepada anak-anak pembaca komik karena isi komik tersebut akan lebih banyak menampilkan budaya dan norma masyarakat asal negeri komik tersebut. Budaya dan norma tersebut mungkin saja mengandung hal-hal yang tidak sesuai dengan budaya dan norma masyarakat Indonesia.

Dari beberapa kenyataan yang penulis kemukakan di atas, timbul pertanyaan apakah penulis komik sudah memperhatikan aspek etik dalam penulisan komiknya. Perihal kode etik penulisan komik ini perlu diperhatikan karena tidak disangsikan lagi bahwa kenyataannya pembaca komik umumnya adalah anak-anak. Jiwa anak-anak akan menerima apa adanya isi komik yang dibacanya tanpa pertimbangan logika. Mungkin tidak semua negara telah memiliki kode etik penulisan komik, akan tetapi ada satu kode etik komik yang dapat dijadikan acuan, baik dalam penulisan maupun dalam penelitian komik, yakni kode etik komik yang diterbitkan oleh Pemerintah Amerika Serikat. Kode etik tersebut mencakup ketentuan tentang *performance* buku komik, tema dan isi cerita, gambar, dan bahasa komik. Semakin banyaknya keluhan yang dilontarkan oleh masyarakat terhadap komik akhir-akhir ini disebabkan karena semakin banyak komikus komik yang tidak memperhatikan kode etik komik.

Masalah kode etik dalam tulisan, baik sastra maupun nonsastra, memang harus diperhatikan. Imajinasi pengarang tidaklah tanpa batas, tetapi dibatasi oleh norma-norma yang berlaku di masyarakat, baik norma yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Kebebasan berimajinasi tanpa mengindahkan norma-norma tersebut akan menyinggung perasaan pihak-pihak tertentu dalam masyarakat. Sebagai contoh, sekitar tahun 1967 sampai 1970 sebuah cerpen berjudul *Langit Makin Mendung* karya Ki Panji Kusmin yang dimuat di majalah *Sastra* telah menimbulkan protes keras dari umat Islam karena dianggap telah menghina agama Islam (Esten, 1990 : 18). Sebagai akibat dari kejadian tersebut H.B. Jassin selaku penanggung jawab majalah tersebut disidangkan di pengadilan. Selain itu sebagai salah satu akibat dari reformasi dewasa ini adalah kebebasan dunia pers yang semakin besar. Tabloid-tabloid yang banyak menampilkan foto-foto porno semakin banyak kita jumpai saat ini. Tabloid-tabloid tersebut tidak hanya dibaca oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak dan remaja.

Kenyataan lain yang penulis temukan adalah walaupun komik tidak begitu “akrab” dengan dunia pendidikan, tetapi penulis dapat menjumpai digunakannya unsur-unsur komik dalam pelajaran-pelajaran tertentu di sekolah. Dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD dan SLTP misalnya, dapat kita jumpai adanya materi mengarang berdasarkan rangkaian gambar-gambar suatu kejadian. Rangkaian gambar-gambar tersebut tentulah komik karena unsur utama sebuah komik adalah gambar. Jadi, pemanfaatan unsur komik dalam dunia pendidikan sudah lama terjadi walaupun dunia pendidikan di Indonesia “alergi” dengan komik.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang komik yang beredar di Indonesia yang banyak dibaca oleh anak-anak. Penelitian dimaksud berkenaan dengan aspek etika penulisan komik dalam komik-komik tersebut. Penelitian ini juga akan menggali unsur-unsur yang disenangi oleh anak-anak dari sebuah komik. Berdasarkan hasil analisis isi komik dan aspek etika penulisan komik, peneliti akan membandingkan komik terjemahan dan komik Indonesia dari segi cerita, gambar, dan bahasanya. Pada bagian akhir penelitian ini, penulis akan membahas alternatif pemanfaatan komik dalam pembelajaran di sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Komik-komik apakah yang banyak digemari oleh anak SLTP?
- 2) Apakah komik yang banyak digemari oleh anak SLTP sudah memperhatikan aspek Etika Penulisan Komik di dalamnya ?
- 3) Bagaimana tanggapan pembaca terhadap unsur-unsur komik yang tidak sesuai dengan Etika Penulisan Komik?
- 4) Bagaimanakah perbandingan aspek etik antara komik Indonesia dan komik terjemahan?;
- 5) Apakah komik dapat dimanfaatkan dalam pengajaran di sekolah ?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan diri pada penelaahan aspek etik dalam komik. Aspek komik yang dijadikan landasan dalam penelitian adalah kode etik komik yang telah peneliti susun. Penelaahan terhadap komik dibatasi hanya pada unsur cerita, gambar, dan dialog yang terdapat dalam komik.

Komik umumnya diterbitkan dalam beberapa seri/nomor terbit. Cerita-cerita komik yang disajikan dalam tiap nomor terbit umumnya ditamatkan pada nomor tersebut, kecuali pada beberapa judul komik yang bersifat cerita bersambung, seperti *Pukulan Tapak Sakti* dan *Tiger Wong*. Komik yang ceritanya ditamatkan dalam satu buku umumnya memiliki pola cerita sama dalam setiap nomor terbitannya. Penelitian ini dilakukan pada judul komik nomor terbaru yang terbit pada bulan Januari 2002. Penulis memilih komik terbitan terbaru tersebut karena komik nomor tersebutlah yang sedang banyak dibaca oleh anak-anak. Oleh karena itu, aspek kode etik komik dalam penelitian ini hanya didasarkan pada judul-judul komik nomor terbitan terbaru bulan Januari 2002. Aspek-aspek kode etik komik pada nomor-nomor terbitan sebelumnya tidak termasuk masalah dalam penelitian ini. Selain aspek di atas, penelitian ini juga dibatasi oleh judul-judul komik yang banyak dibaca oleh siswa SLTP.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa hal yang ingin penulis capai dalam penelitian ini, yakni:

- 1) mendeskripsikan komik-komik terjemahan yang banyak dibaca oleh anak-anak;
- 2) mendeskripsikan komik-komik Indonesia yang banyak dibaca oleh anak-anak;



- 3) mendeskripsikan unsur-unsur komik yang banyak disenangi oleh anak-anak;
- 4) mendeskripsikan tanggapan anak-anak terhadap komik yang digemainya;
- 5) mendeskripsikan aspek etik dalam cerita komik terjemahan;
- 6) mendeskripsikan aspek etik dalam gambar komik terjemahan;
- 7) mendeskripsikan aspek etik dalam dialog komik terjemahan;
- 8) mendeskripsikan aspek etik dalam cerita komik Indonesia;
- 9) mendeskripsikan aspek etik dalam gambar komik Indonesia;
- 10) mendeskripsikan aspek etik dalam dialog komik Indonesia;
- 11) membandingkan aspek etik dalam cerita komik Indonesia dengan komik terjemahan;
- 12) membandingkan aspek etik dalam gambar komik Indonesia dengan komik terjemahan;
- 13) membandingkan aspek etik dalam dialog komik Indonesia dengan komik terjemahan;
- 14) mendeskripsikan tanggapan pembaca terhadap aspek etik dalam komik;
- 15) mendeskripsikan model pengajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis kerja yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

- 1) terdapat perbedaan yang signifikan antara cerita komik terjemahan dengan cerita komik Indonesia dalam penerapan Etika Penulisan Komik;

- 2) terdapat perbedaan yang signifikan antara gambar komik terjemahan dengan komik Indonesia dalam penerapan Etika Penulisan Komik;
- 3) terdapat perbedaan yang signifikan antara dialog komik terjemahan dengan komik Indonesia dalam penerapan Etika Penulisan Komik.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, seperti :

- 1) bagi peneliti bidang sastra, khususnya komik sebagai bahan untuk pengembangan penelitian lanjutan;
- 2) bagi masyarakat luas, khususnya orang tua sebagai dasar pemilihan bacaan komik yang memberi manfaat lebih bagi putra-putrinya;
- 3) bagi kalangan dunia pendidikan sebagai bahan perluasan pemahaman atas komik dan menjadikan komik sebagai salah satu alternatif media pengajaran;
- 4) bagi komikus dalam menciptakan komik-komik yang mengindahkan kode etik komik;
- 5) bagi dunia bisnis, khususnya penerbit dan toko buku, sebagai dasar penyebaran buku komik yang baik;
- 6) bagi pemerintah sebagai stimulus untuk menyusun peraturan dalam penulisan komik di Indonesia dan karya sastra pada umumnya.

1.8 Definisi Operasional

Penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.



- 1) Kode etik adalah norma dan asas yang diterima oleh suatu kelompok masyarakat tertentu sebagai landasan tingkah laku. Kode etik yang dibahas dalam penelitian ini adalah etika normatif, yakni prinsip-prinsip yang harus dipakai dalam kehidupan.
- 2) Etika Penulisan Komik adalah ketentuan-ketentuan yang diberlakukan dalam penulisan komik. Penulis belum menemukan kode etik penulisan komik yang diterbitkan oleh Pemerintah Republik Indonesia. Yang sudah penulis temukan adalah kode etik komik yang dibuat oleh Pemerintah Amerika Serikat. Dalam penelitian ini Etika Penulisan Komik (EPK) yang peneliti jadikan acuan adalah EPK yang penulis rancang dengan mengambil contoh kerangka Kode Etik Komik dari Pemerintah Amerika Serikat, sedangkan isi kode etik komik yang diterbitkan oleh Pemerintah Amerika Serikat dijadikan bahan bandingan terhadap EPK yang telah penulis susun.
- 3) Komik adalah sastra gambar, ada juga yang menyebutnya cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam penelitian ini komik yang dimaksud adalah buku komik, bukan komik strip seperti yang terdapat dalam surat kabar atau majalah.
- 4) Komik terjemahan adalah komik hasil karya komikus mancanegara yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- 5) Komik Indonesia adalah komik yang ditulis oleh komikus Indonesia.
- 6) Studi deskriptif-analisis-komparatif adalah studi yang dilakukan melalui pemerian, pencatatan, penganalisan, penginterpretasian, dan perbandingan.
- 7) Cerita komik adalah rangkaian kejadian yang dilukiskan dalam komik.

- 8) Kejadian komik adalah kejadian yang berlangsung dalam suatu waktu, tempat, dan oleh tokoh yang sama.
- 9) Gambar komik adalah gambar-gambar adegan dan tokoh yang disajikan dalam komik.
- 10) Bahasa (dialog) komik adalah kalimat-kalimat yang diucapkan para tokoh dalam komik.

