



## Visual dan Refleksi Pandemi pada Komik Karya Mahasiswa di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina

Rian Dwi Antoro, Rio Satriyo, Ayoeningsih Dyah Woelandhary  
Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina  
email: [rian.dwiantoro@paramadina.ac.id](mailto:rian.dwiantoro@paramadina.ac.id)

Received: 06 January 2022; Revised: 14 March 2022; Accepted: 28 April 2022  
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.2.945-952.2022>

**ABSTRAK:** Keberadaan komik sering dipandang sebagai sebuah media hiburan dan ditujukan sebagai bacaan anak-anak yang bersifat fantasi, padahal komik dapat berperan sebagai media pembelajaran yang menyimpan sejarah. Kreatifitas komikus dalam menyisipkan informasi dipandang sebagai salah satu merekam sebuah informasi baik bidang dalam sebuah kegiatan peristiwa, kejadian bersejarah dan banyak hal lainnya. Salah satu peristiwa yang terjadi saat ini adalah pandemic Covid 19, peristiwa ini dijadikan sebagai tema dalam proses pembelajaran Ilustrasi Aplikasi dimana para peserta diminta untuk merespon dan merefleksikan fenomena covid dalam sebuah komik. Visual yang dihasilkan memiliki beragam pendekatan, sudut pandang dan refleksi, dimana narasi visual yang diungkap menjadi sebuah kisah yang personal dan memperlihatkan daya ungkap tersendiri. Faktor yang melatarbelakangi visual sangat beragam, faktor dimensi sosial, ekonomi, psikologi, kebudayaan dan agama. Analisa terhadap analisa visual berdasarkan faktor yang melatarbelakangi penting untuk diungkap, dimana keberadaan, pengalaman dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi pandemic covid 19 sangatlah beragam, dan tertuang dalam beragam refleksi pada komik. Metode dalam analisa karya dengan menggunakan pendekatan tinjauan seni rupa yang bersifat deskriptif, sekaligus memberikan identifikasi terhadap karakter rupa dan ragam visual yang ditemukan pada objek. Aspek visual, tata letak, warna dan elemen estetis akan dibahas dengan memberikan pendekatan budaya dan sosio-histori, gaya visual, komposisi, tata letak dan narasi yang dibangun pada komik tersebut. Hal ini menjadi menarik untuk dikaji, bahwa di bawah alam sadar para peserta didik memiliki bahasa ungkap tersendiri pada komik yang dihasilkan, baik dalam keadaan disadari atau tidak oleh perupanya.

**Kata Kunci:** *Analisa Visual, Komik, Refleksi Pandemi*

### PENDAHULUAN

Dunia komik modern Indonesia pertama kali diperkenalkan melalui media komik strip dari sebuah media massa. Komik strip yang pertama kali muncul berjudul *Put On*, sebuah komik strip karya Kho Wan Gie yang diterbitkan secara berkala oleh harian Shin Po sejak tahun 1931 sampai dengan 1960. Komik ini banyak mengangkat kejadian sehari-hari dan terinspirasi dari peristiwa yang terjadi di Indonesia pada masanya.

Kemudian pada era 2000an, terdapat judul lain seperti Beni dan Mice, yang mengangkat tema keseharian dan tema-tema politik yang terjadi. Dari sini dapat dilihat bahwa komik dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dan bernilai informasi yang berharga. Kini sudah banyak platform media yang mendukung penerbitan komik. Salahsatunya berupa media sosial. Dalam bentuk digital, komik dapat jauh lebih mudah



untuk diakses oleh berbagai generasi di masyarakat. Kemajuan teknologi ini dapat menjadi sebuah wadah untuk memacu kemampuan dan kreativitas para komikus muda.

Penggunaan alat digital dan program peranti lunak untuk membantu dalam menghasilkan karya secara cepat dan lebih baik kini banyak beredar, mengingat kecepatan merupakan salahsatu hal yang dituntut di dunia profesional. Akan tetapi, akar kemampuan menggambar dengan media konvensional seperti menggunakan pensil dan tinta sebaiknya tetap dijaga, karena penting untuk meningkatkan semangat berkarya dengan fasilitas apapun yang sekarang dimiliki.

Pada tulisan ini akan dibahas refleksi dan Bahasa rupa pada komik yang dibuat oleh para mahasiswa sebagai produk pembelajaran mata kuliah Ilustrasi Aplikasi, untuk merekam momen pandemik. Karya komik yang dijadikan objek adalah karya beberapa mahasiswa yang dipilih secara random. Seperti diketahui bahwa masa pandemi Covid-19 di awal tahun 2020 mulai merebak, membuat pemerintah membuat beberapa ketetapan terhadap mobilitas serta aktifitas masyarakat yang serba harus dibatasi, dan hal ini sangat berpengaruh dalam banyak elemen kehidupan masyarakat, seperti pola kehidupan, perilaku dan kebiasaan lainnya. Interaksi manusia mayoritas berada di rumah, semua aktifitas dilakukan di rumah, tentu, dan relasi antar individu semakin meningkat dalam berbagai perspektif, baik dalam aspek komunikasi, emosi, psikologi, fisik, kesehatan, ekonomi dan banyak hal lainnya. Dikutip dalam laman <https://www.bbc.com/indonesia/vert-fut-54808663>, Steven Taylor (University of British Columbia) penulis *The Psychology of Pandemics*, berpendapat bahwa 10-15% terdampak pada kalangan minoritas, yang merasa hidup tidak akan kembali normal karena berpengaruh pada kesejahteraan mental.

Pembahasan pada karya komik akan dilakukan dengan menggunakan analisa analisa visual, dimana akan dibahas dari aspek ketemaan, cara bertutur, komposisi, dan aspek lainnya yang dapat diuraikan dan mejadi bahan kajian. Paparan diurai secara deskriptif dengan menggunakan metoda kualitatif, dan dilakukan perbandingan/komparasi, agar di dapat simpulan dalam penulisan ini.

Metode dalam analisa karya dengan menggunakan pendekatan tinjauan elemen visual yang bersifat deskriptif, sekaligus memberikan identifikasi terhadap karakter rupa dan ragam visual yang ditemukan pada objek. Aspek visual, tata letak, warna dan elemen estetis akan dibahas dengan memberikan pendekatan budaya dan sosio-histori, gaya visual, komposisi, tata letak dan narasi yang dibangun pada sosok tersebut. Dalam Rohidi (1984: 87) dijelaskan bahwa gambar ilustrasi berkaitan dengan penggambaran beragam elemen, yang fungsinya untuk menjelaskan, menerangkan, memperindah sebuah teks, dalam hal ini adalah karya komik yang dihasilkan, dan pembaca atau khalayak dapat merasakan secara langsung sifat, kesan, adegan yang dibangun.

Tujuan penelitian bermaksud untuk mengkaji dan memahami gagasan atau ide mahasiswa dalam merefleksikan masa pademi covid 19 pada tema komik. Covid-19 adalah *coronavirus* jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019 (Ilmiah, 2020; Hui, et al., 2020). Karena itu, Coronavirus jenis baru ini diberi nama Coronavirus disease-2019 yang disingkat menjadi covid-19. Sejak ditemukan menyebar secara luas hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Pandemi Covid-19 di awal tahun 2020 mulai merebak, membuat pemerintah Indonesia membuat beberapa ketetapan terhadap mobilitas serta aktifitas masyarakat yang serba



harus dibatasi. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat, seperti pola kehidupan termasuk kegiatan belajar mengajar.

## METODA

Metode dalam analisa karya dengan menggunakan pendekatan tinjauan elemen visual yang bersifat deskriptif, sekaligus memberikan identifikasi terhadap karakter rupa dan ragam visual yang ditemukan pada objek. Aspek visual, tata letak, warna dan elemen estetis akan dibahas dengan memberikan pendekatan budaya dan sosio-histori, gaya visual, komposisi, tata letak dan narasi yang dibangun pada sosok tersebut. Dalam Rohidi (1984: 87) dijelaskan bahwa gambar ilustrasi berkaitan dengan penggambaran beragam elemen, yang fungsinya untuk menjelaskan, menerangkan, memperindah sebuah teks, dalam hal ini adalah karya komik yang dihasilkan, dan pembaca atau khalayak dapat merasakan secara langsung sifat, kesan, adegan yang dibangun.

Penguraian terhadap elemen visual pada komik merupakan tahapan observasi terhadap objek penelitian serta melihat secara umum elemen-elemen visual yang digunakan seperti garis, warna, tekstur, bidang, gaya dan komposisi untuk memahami bagaimana mahasiswa merefleksikan emosional, pengalaman atau kondisi psikologis dimasa pademi covid.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Komik yang dibuat oleh mahasiswa DKV Universitas Paramadina ini menarik untuk dibahas dan dianalisa. Mengingat komik-komik tersebut berbentuk komik strip atau kartun yang diciptakan di masa pademi covid 19 yang kemungkinan besar mampu mewakili kehidupan sosial. Komik strip lainnya adalah komik strip kartun. Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu; lucu namun dekat dengan masyarakat yang mengundang tawa para pembacanya. Meskipun penyampaian komik strip kartun ini mengundang tawa. pesan yang disampaikan penuh makna dan serius. sehingga memerlukan sebuah kajian lebih dalam dari para penikmat kartun strip ini. Bonnef (1998) menyebutkan bahwa jenis komik kartun ini sebagai komik intelektual.

Dalam proses kreasi, secara umum setiap individu secara sadar dan tidak melewati sebuah proses kreatif dalam mewujudkan karya, begitu pula yang terjadi pada mahasiswa DKV Universitas Paramadina. Manakala mereka memaknai serta merefleksikan kondisi dimasa pademi covid 19 yang secara umum dalam proses kreatif akan melalui empat tahap, ada sejumlah lima tahapan dalam proses kreatif diawali dengan (1). Tahap persiapan/*preparation*, sebuah tahap dimana seseorang melakukan riset pendalaman tema, data, mengumpulkan fakta, ide, dan lainnya, Hal itu dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah. (2). Tahap inkubasi, dimana terjadi pematangan ide, memilah, reduksi dan menyusun elemen rupa yang akan dihadirkan pada karya dan mengandung kebaruan/*novelty* (3). Tahap pencerahan, adalah tahap dimana



inspirasi dan gagasan semakin diperkaya dan (4). Tahap pembuktian untuk merealisasikan ide dari proses sebelumnya. Unsur yang akan dilakukan analisa pada karya adalah meliputi aspek klasifikasi karya, visual, elemen, cerita/narasi/komposisi, warna dan akan dilakukan interpretasi yang dikaitkan dengan tema dan konsep dalam karya yang dihasilkan ( Woelandhary, 2022) Di bawah ini adalah paparan deskripsi pada karya:



Gambar 1 : Judul “ Bertahan “, Karya Nyimas Yori K. L. Yose  
(Sumber : Tim penulis, 2022)

Pada komik (1) karya Nyimas Yori yang berjudul ‘bertahan’ terdiri dari empat panel menceritakan aktivitas di meja belajar lengkap dengan laptop dihadapannya. Panel pertama tampak dari belakang figur remaja duduk dimeja belajar penuh dengan kecemasan melihat laptop bergambar Presiden Republik Indonesia Bapak Ir. Joko Widodo menyampaikan pidato pada tanggal 7 Agustus 2021. Pada panel kedua terlihat tangkapan layer dari situs website [indonesiabaik.id](http://indonesiabaik.id) menginformasikan tentang gangguan kesehatan metal pada anak dampak dari kebijakan *lockdown* (PSBB) yang dirilis oleh UNICEF. Panel ketiga memperlihatkan pemandangan jalan kota di Indonesia yang sunyi sejak diberlakukannya kebijakan semi *lock down* pertama (PSBB) pada akhir Maret 2020. Panel empat menampilkan figur remaja yang sedang menatap ke arah jendela tampak sedang termenung memikirkan kesehatan terhadap mental diri sendiri dimasa pademi covid 19. Secara keseluruhan tampilan komik bergaya khas jepang (manga) yang memiliki ciri bagian mata besar dan cantik, mulut dan hidung kecil sehingga memiliki kesan cantik, manis dan imut. Komik tersebut dibuat dengan mengoptimalkan kecanggihan teknologi *software* grafis dalam teknik pembuatannya. Karakter gambar yang ditampilkan secara realiasi dengan perpaduan antara ilustrasi dan foto/tangkapan layer ditambah dengan penggunaan warna *full colour* mampu menguatkan karakter dan menghidupkan kesan ruang atau tekstur.



Gambar 2 : Judul “Internet”, karya : Aditya Nur Arif  
(Sumber : Tim Penulis, 2022)

Karya (2) Aditya Nur Arif berjudul internet ditampilkan secara realistis melalui pendekatan komik bergaya khas Jepang (manga) dengan mengutamakan kekuatan cerita yang dialami oleh mahasiswa/i dalam kegiatan belajar mengajar. Kekuatan karakter digambarkan secara proposional melalui gestur, ekspresi, dan anatomi serta tampilan *full colour* dengan memanfaatkan kecanggihan software grafis. Komik yang menggambarkan tentang aktivitas pemuda yang terjadi di sekitar rumah terdiri dari 20 panel yang terbagi ke dalam 5 aktivitas berdasarkan ruang adegan. Panel pertama menampilkan sosok pemuda berpakaian atasan berwarna biru dan bawahan hitam yang terbangun dari tidurnya akibat pananda waktu perkuliahan yang berbunyi digawainya pukul 07.55. Pada panel kedua menampilkan aktivitas pemuda menhidupkan laptop di meja belajar. Saat mengoperasikan laptop terlihat pemuda tersebut marah karena mengalami gangguan jaringan internet.

Panel ketiga menceritakan aktivitas pemuda membawa laptop diberbagai ruang seperti kamar mandi, halaman rumah tepatnya di bawah pohon hingga ke atas pohon untuk mendapatkan jaringan internet. Upaya mendapatkan jaringan internet masih terlihat di panel ke empat. Namun aktivitas pemuda tersebut berada di atap rumah yang pada akhirnya mendapatkan jaringan internet. Pada panel tersebut menampilkan sosok Ibu tampak dari belakang dengan rambut yang tersanggul mengenakan pakaian berpola awan berwarna merah (mega mendung) tengah berteriak mengingatkan Andy untuk turun. Panel kelima menampilkan tentang aktivitas perkuliahan yang digantikan dengan tugas disampaikan melalui group sosial media kelas. Sehingga digambarkan bahwa upaya yang dilakukan pemuda tersebut dalam mencari jaringan internet untuk mengikuti kelas terasa sia-sia.



Gambar 3 : Judul “Sendiri”, Karya Thoriq Ahmad Fiorino  
 (Sumber : Tim Penulis, 2022)

Karya (3) Thoriq Ahmad Fiorino berjudul sendiri dibuat dengan mengandalkan teknik *water colour* yang memiliki karakter halus, lapang, tetapi memiliki banyak kedalaman dengan berorientasi terhadap ketegasan garis untuk menguatkan kesan terhadap karakter, bentuk atau bidang. Disisi lain penguatan ruang pada setiap panel diperkuat goresan yang terdiri komposisi antara *watercolour* dan air. Komik yang terdiri dari 12 panel digambarkan dengan cara ruang waktu dimensi menjadi ke dalam 4 panel besar. Panel pertama terdapat penekanan terhadap masa pademi covid 19 dengan narasi berjudul ‘Cerita Era Pademi Bersama si Rano’. Menggambarkan sosok laki-laki beraktivitas diseputar jendela dan cermin Bersama seorang kucing mengenakan pakaian berwarna toska.

Pada panel kedua, aktivitas sosok laki-laki tersebut terlihat memainkan gitar, membaca buku dan memberi makan seekor kucing. Panel ketiga, menggambarkan dimensi ruang dampak dari masa pademi covid 19 yang memuat gambar gawai bercerita rasa rindu terhadap ibu, sosok petugas kebersihan mengenakan masker menarik gerobak dan 6 sosok tenaga medis mengenakan masker. Panel keempat mengambil latar teras rumah, terlihat karakter utama duduk lesehan bersebelahan dengan kucing sedang menelpon Ibu.



Gambar 4 : Judul “Masker”, Karya Ardhya Firyal Fahira  
 (Sumber : Tim Penulis, 2022)

Karya (4) Ardhya Firyal Fahira berjudul “Masker”, bercerita tentang dialog antara sosok laki-laki mengenakan pakaian atasan berwarna biru dan sosok perempuan mengenakan pakaian berwarna merah mengambil latar cerita diruang keluarga yang gambarkan menjadi 4 panel. Panel pertama menggambarkan sosok perempuan yang sedang santai duduk disofa lengkap dengan bantal. Pada panel kedua dan ketiga terlihat sosok perempuan memberikan nasehat tentang pentingnya pengguna masker medis kepada sosok laki yang mengenakan *buff* hijau melalui penekanan pada narasi di panel tersebut. Panel keempat, sosok laki-laki terlihat telah mengganti buff dengan masker medis berwarna biru. Secara keseluruhan, tampilan komik didominasi dengan perpaduan warna panas dan warna dingin yaitu seperti warna merah, biru dan hijau. Penguatan karakter dan



objek lainnya dipertegas dengan garis hitam sehingga tampak sekali bahwa pembuatan komik ini dilakukan secara manual dengan menggunakan pewarnaan spidol.



Gambar 5 : Judul “Pasar”, Karya Akbar Dwi Pranatha  
(sumber : Tim Penulis, 2022)

Karya (5) Akbar Dwi Pranatha berjudul pasar. Ditampilkan menjadi 4 panel yang dengan cerita mengambil latar di pasar melalui pendekatan dimensi waktu yang dipertegas oleh penulisan waktu di bagian kanan atas panel dan penekanan warna langit yang bergradasi biru. Karakter utama menggambarkan sosok perempuan berjilbab mengenakan masker tampak dari samping dengan pakaian atas berwarna jingga dan kuning. sedang menunggu barang dagangannya. Komik diwujudkan melalui perpaduan teknik manual dan digital. Proses manual dilakukan pada saat pembuatan karakter, objek dan tekstur. Sedangkan proses digital dilakukan dengan pemberian warna solid pada karakter, objek dan latar.

## b. Diskusi

Dari paparan deskripsi diatas dapat dibuat beberapa analisa mendalam terhadap elemen visual, teknik dan tema yang ada pada komik dari karya mahasiswa DKV Universitas Paramadina. Dikaitkan dengan konteks masa pademi covid 19 yang melanda Indonesia sejak Maret 2019, komik direfleksikan dengan berbagai tampilan, teknik dan tema oleh para perupa. Kondisi dan pengalaman tinggal di rumah terasa lebih membosankan bagi anak dan remaja, karena di usia mereka merupakan usia yang sangat aktif untuk bereksplorasi dan tidak bisa berdiam diri. memang butuh teman bermain atau berkumpul untuk menyalurkan eksplorasinya. Bagi mereka usia bermain atau berkumpul dengan teman sebayanya bisa menghilangkan kebosanan, tentunya ini hanya bisa dilakukan diluar rumah tapi dengan adanya pandemi syaratnya agak sulit /terbatas”. (Tia Rahmania., M.Psi dalam Woelandhary, 2022), maka menjaga “Kesehatan Mental “menjadi ide atau gagasan utama dari sebagian komik tersebut. Menurut (Robert.H.Brook, 2017:585) kesehatan adalah sebuah sumber daya yang dimiliki semua manusia dan bukan merupakan suatu tujuan hidup yang perlu dicapai. Kesehatan tidak terfokus kepada fisik yang bugar tetapi meliputi jiwa yang sehat di mana individu dapat bersikap toleran dan dapat menerima perbedaan.

Pada tampilannya tema kesehatan digambarkan secara realistis dalam bentuk masker, tangkapan layer WHO dan juga pakaian tenaga medis melalui penekanan elemen garis atau warna. Menurut Ernawati (2008:191) warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Disisi lain, warna juga mampu memberikan kesan dimensi ruang, waktu dan tekstur sehingga mampu meningkatkan emosional pembaca. Masa pademi covid 19 yang berdampak pada pembatasan aktivitas sosial, dalam hal ini kegiatan belajar mengajar yang dirasakan



langsung oleh mahasiswa DKV Universitas Paramadina. Tidak luput menjadi perhatian yang kemudian direfleksikan dengan penuh emosional. Kekuatan cerita yang mengangkat tentang perjuangan dalam mendapatkan jaringan internet yang stabil dikemas melalui pendekatan gaya komik khas Jepang (manga) yang saat ini tren komik manga tengah digemari oleh kalangan pelajar. Sehingga kekuatan cerita diharapkan mampu mewakili perasaan mahasiswa lainnya dalam mengikuti kegiatan perkuliahan.

## **KESIMPULAN**

Masa Pandemi Covid-19 secara langsung dan tidak langsung memberi berbagai dampak. Salah satu dampak yang terjadi jika diredungkan secara dalam akan muncul suatu kesadaran berempati terhadap sesama. Hurlock mengungkapkan bahwa empati (Fauzia, 2014) adalah kemampuan memposisikan diri sendiri pada posisi orang lain dan memaknai pengalaman tersebut serta untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain. Rasa empati yang dirasakan oleh perupa direfleksikan ke berbagai tampilan objek salah satunya tenaga medis. Pada kondisi sebelum pademi, keberadaan tenaga medis sangat jarang mendapatkan perhatian masyarakat karena peranannya hanya dalam lingkup seputar puskesmas atau rumah sakit. Namun, pada masa pademi, tenaga medis menjadi garda terdepan dalam mengobati pasien covid dan mengedukasi masyarakat terhadap pencegahan virus covid 19, dan pada kenyataannya dalam menjalankan tugas tersebut penuh resiko seperti terpapar virus covid 19 atau kematian juga menjadi salah satu hal yang harus diwaspadai oleh semua pihak.

## **REFERENCES**

- Ayoeningsih Dyah Woelandhary. 2022. Female Figure in the Children's Drawing Competition "Spirit in a Pademic Period" at Basuki Abdullah Museum. Novateur publication.
- Bonneff, Marcel. 1998. Komik Indonesia. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Ernawati, dkk. 2008. Tata Busana Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima ed.). Jakarta: Erlangga
- Ilmiyah, S. (2020, Februari 11). Surotul Ilmiyah — PBNU Menjawab Tantangan Virus Corona. Dipetik April 18, 2020, dari YouTube alobatnic: <https://youtu.be/SPdc4WT8BCg>
- Robert.H.Brook. 2017. Redefining Health Care Systems Kindle Edition. Rand.Kindly store
- Rohidi. Tjetjep R. 1984. Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Robert.H.Brook. 2017. Redefining Health Care Systems Kindle Edition. Rand.Kindly store
- Taylor, Steven. (2019). The Psychology of Pandemics: Preparing For The Next Global Outbreak of Infectious Diseases. Cambridge.