

**PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG
REPRESENTASI DISABILITAS DALAM MEDIA
KOMIK**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG REPRESENTASI DISABILITAS DALAM MEDIA KOMIK



PERANCANGAN

Oleh

Friska Angela Gijantoro

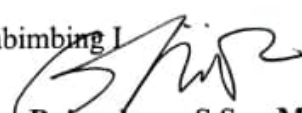
NIM: 2112737024

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG REPRESENTASI DISABILITAS DALAM MEDIA KOMIK diajukan oleh Friska Angela Gijantoro, NIM 2112737024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 198104122006041004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II


FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

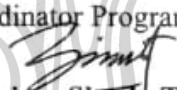
NIP 197507102005011001 / NIDN 0010077504

Cognate Anggota


Indiria Maharshi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121001 / NIDN 0009097204

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001 / NIDN 0019107005

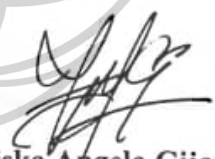


KATA PENGANTAR

Pertama-tama, penulis ingin berterima kasih atas kesempatan, dukungan, dan bantuan yang didapatkan dari berbagai pihak, hingga penulis dapat menyelesaikan karya perancangan dengan judul “Perancangan Buku Komik Tentang Representasi Disabilitas dalam Media Komik”. Karya perancangan ini dibuat sebagai salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap karya perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi rujukan bagi perancangan-perancangan selanjutnya mengenai representasi disabilitas dan studi disabilitas.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya perancangan memiliki keterbatasan dan masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi bagi penulis.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Friska Angela Gijantoro

NIM 2112737024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses perancangan karya, penulis menyadari bahwa tugas akhir perancangan ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan referensi komik serta meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, dan memotivasi penulis selama proses perancangan Tugas Akhir.
6. Dosen Pembimbing II, FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah meminjamkan koleksi buku serta meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, dan memotivasi penulis selama proses perancangan Tugas Akhir.
7. *Cognate*, Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran untuk karya maupun laporan Tugas Akhir.
8. Seluruh jajaran dosen dan *staff* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan dukungan yang diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
9. Kedua orang tua penulis, Papa dan Mama yang senantiasa sabar menunggu dan mendukung penulis dengan penuh kasih sayang.
10. Adik penulis, Jordan Angelo Gijantoro yang selalu ada bagi penulis, jauh maupun dekat.

11. Bu Brigitta Isabella, Pak Nano Warsono, Pak Sukri Budi Dharma, Kak Iris dan rekan-rekan moderator Pemuda Autisme Indonesia, serta Aufah yang bersedia meluangkan waktu dan berbagi ilmu yang berkontribusi dalam perancangan karya ini.
12. Gendis Gynandra, Silvia Wahyuningrum, Pica Wulandari, Jehoshua Graciano, Ramadhan Yudhistira, Angelita Feby, Yohanna, Cecilia, dan Kezia Victoria yang menjadikan Yogyakarta sebagai rumah kedua penulis dan telah menemani penulis dalam suka duka perkuliahan.
13. Madeline Rifel dan Dawson Rifel, atas semua *meme* kucing, dukungan, dan canda tawa yang diberikan.
14. Teman-teman Mayura yang selalu penulis banggakan.
15. Pak Nanang, Mas Syarif, dan teman-teman di Kost Wisma Ishi yang menyediakan rumah bagi penulis selama di Yogyakarta.
16. Teman-teman dari Tanjungpinang, terkhusus Nico Chainando, Rizquita Brillianti, dan Marcelly Willinna atas doa dan dukungannya kepada penulis.
17. Dan kepada seluruh pihak yang membantu dan memberikan dukungan dalam perancangan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Friska Angela Gijantoro
NIM : 2112737024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG REPRESENTASI DISABILITAS DALAM MEDIA KOMIK** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Friska Angela Gijantoro
NIM 21127737024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Friska Angela Gijantoro
NIM : 2112737024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu terkhusus di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG REPRESENTASI DISABILITAS DALAM MEDIA KOMIK** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Friska Angela Gijantoro
NIM 21127737024

ABSTRAK

Paham *ableist* yang mendiskriminasi individu dengan disabilitas banyak ditemukan dalam media hiburan dalam bentuk misrepresentasi dan stereotip tentang karakter penyandang disabilitas. Disabilitas dalam narasi cukup pervasif, namun jarang disadari keberadaannya. Tanpa pemikiran kritis dan pengetahuan terhadap topik tersebut, misrepresentasi dapat diinternalisasi oleh mereka yang diwakili oleh media (non-disabilitas) sebagai bagian dari proses validasi tatanan sosial, yang kemudian melanggengkan budaya ableisme itu sendiri. Dengan metode analisis Miles dan Huberman, perancangan buku komik ini ditujukan sebagai salah satu cara untuk mengenalkan perspektif studi disabilitas dalam analisis media, terutama komik, guna meningkatkan kemampuan target audiens dewasa awal untuk menganalisis dan melakukan pemikiran kritis terhadap berbagai pesan yang mereka terima dan kirimkan agar dapat mengambil keputusan yang terinformasi. Komik yang dirancang berisi analisis dari empat judul komik yang memiliki karakter disabilitas sebagai tokoh utama. Keempat judul tersebut adalah *Si Buta dari Gua Hantu* (1967), *Hawkeye* (2012), *REAL* (1999), dan *Everything is an Emergency* (2020). Hasil analisis dari empat komik tersebut menunjukkan bahwa dalam komik yang memiliki misrepresentasi atau penggunaan stereotip, disabilitas tidak hanya dimaknai secara harfiah, namun secara simbolis, bahkan puitis. Selain itu, karakter disabilitas dan narasi yang mereka jalani memiliki korelasi erat dengan pemahaman dan pendekatan komikus ketika menulis karakter dengan disabilitas.

Kata Kunci: Disabilitas, representasi, stereotip, studi disabilitas, buku komik, dewasa awal.

ABSTRACT

Ableist attitudes that discriminate against individuals with disabilities are commonly found in entertainment media, taking the form of misrepresentation and stereotypes about characters with disabilities. Disability is pervasive in narratives, but its existence is rarely recognized. Without critical thinking and knowledge on the subject, misrepresentation can be internalized by those represented by the media (non-disabled) as part of the validating process of the social order, which then perpetuates the culture of ableism itself. Using the Miles and Huberman analysis method, this comic book was designed as a way to introduce the perspective of disability studies in media analysis, especially comics, in order to improve the ability of the target audience, young adults, to analyze and think critically about the various messages they receive and send so that they can make informed decisions. The final comic contains analyses of four comic titles featuring characters with disabilities as the main protagonist. The four titles are Si Buta dari Gua Hantu (1967), Hawkeye (2012), REAL (1999), and Everything is an Emergency (2020). The results of the analysis of the four comics show that in comics that have misrepresentations or use stereotypes, disability is not only interpreted as it is, but also symbolically, even poetically. In addition, disabled characters and the narratives they experience are closely correlated with the comic artist's understanding and approach when writing characters with disabilities.

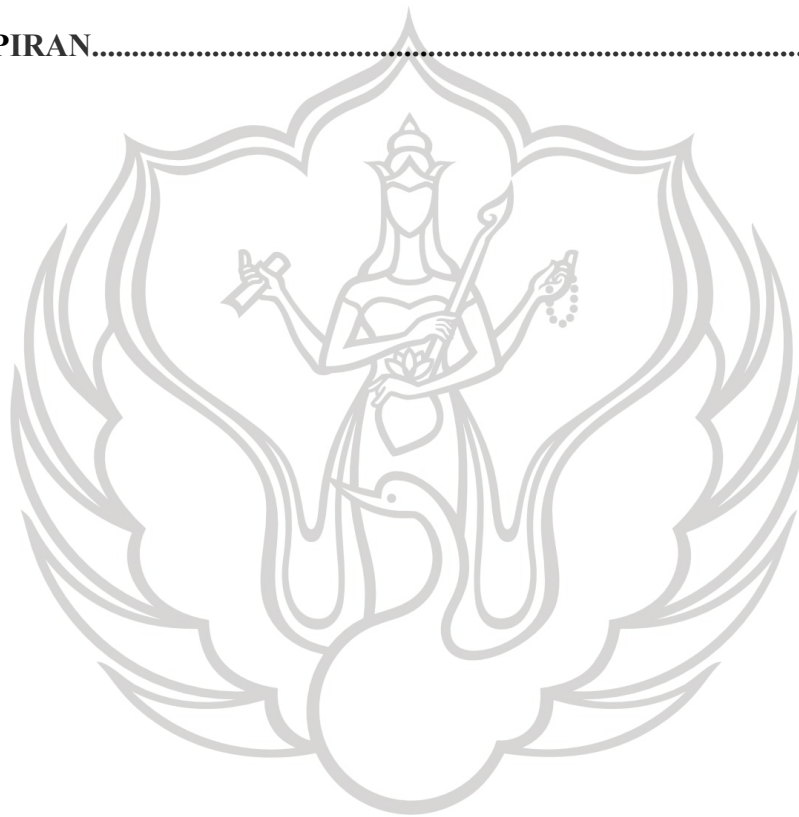
Keywords: *Disability, representation, stereotypes, disability studies, comic books, early adulthood.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Perancangan.....	5
F. Manfaat Perancangan.....	5
G. Definisi Operasional.....	6
H. Metode Perancangan.....	7
I. Skematika Perancangan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	12
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	12
1. Pengertian Komik.....	12
2. Sejarah Perkembangan Komik.....	12
3. Fungsi Komik.....	16
4. Bentuk Komik.....	18
5. Elemen Komik.....	20
6. Alur Pembuatan Komik.....	29
B. Tinjauan Tentang Komik yang Akan Dirancang.....	33
1. Pengertian Disabilitas.....	33

2. Ragam Disabilitas.....	35
3. Representasi Disabilitas.....	37
4. Sejarah Representasi Disabilitas dalam Komik.....	39
5. Pergeseran Makna Representasi Disabilitas dalam Komik.....	41
C. Tinjauan Buku Komik Terdahulu.....	71
D. Analisis Data Lapangan.....	72
1. Analisis Profil Pembaca.....	72
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik.....	73
E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	73
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	75
A. Konsep Kreatif.....	75
B. Program Kreatif.....	79
1. Judul Buku.....	79
2. Sinopsis.....	80
3. <i>Storyline</i>	84
4. Deskripsi Karakter Tokoh.....	109
5. Gaya Layout Panel.....	109
6. Gaya Balon Kata.....	110
7. Tipografi.....	110
8. Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	112
9. <i>Finishing</i>	112
BAB IV PROSES PERANCANGAN.....	113
A. Penjaringan Ide Media Utama.....	113
1. Studi Visual Media Utama.....	113
2. Studi Visual Unsur Properti.....	114
3. Studi Visual Karakter.....	117
4. Studi Visual Karakter Disabilitas Yang Dibahas.....	118
B. GSM.....	223

C. Poster Pameran Tugas Akhir.....	240
D. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	241
BAB V.....	242
PENUTUP.....	242
A. Kesimpulan.....	242
B. Saran.....	245
DAFTAR PUSTAKA.....	247
GLOSARIUM.....	251
LAMPIRAN.....	255



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul <i>Funnies on Parade</i>	14
Gambar 2.2. Cover Serial Buku Edukatif <i>Aku Suka Belajar ... Air</i>	17
Gambar 2.3 Cover Serial Buku Edukatif <i>Why? The Universe “Alam Semesta”</i> ...17	
Gambar 2.4 Charles M. Schulz, <i>Peanuts</i> , 1969.....	18
Gambar 2.5 Koleksi buku komik.....	18
Gambar 2.6 Will Eisner, <i>A Contract with God</i> , 1996.....	19
Gambar 2.7 Kompilasi Komik Klasik, 2018.....	19
Gambar 2.8 Contoh <i>webcomic</i> yang terbit di platform Webtoon.....	20
Gambar 2.9 Urutan yang umumnya digunakan saat membaca panel komik.....	20
Gambar 2.10 Parit atau <i>gutter</i>	22
Gambar 2.11 Penggunaan balon ucapan dalam <i>Moomin</i>	23
Gambar 2.12 Penggunaan balon pikiran dalam <i>Garfield</i>	23
Gambar 2.13 Penggunaan <i>caption</i>	24
Gambar 2.14 Penggunaan onomatope dalam <i>Bone</i>	24
Gambar 2.15 Pengaplikasian <i>screen tone</i> manual.....	25
Gambar 2.16 Contoh <i>splash</i> halaman.....	26
Gambar 2.17 Contoh <i>splash</i> panel.....	27
Gambar 2.18 Contoh <i>double spread</i>	27
Gambar 2.19 Contoh garis gerak dalam komik <i>Astro Boy</i>	28
Gambar 2.20 Contoh <i>symbolia</i> dari Kevin Thorn, <i>Nuggethead Studioz</i>	28
Gambar 2.21 Contoh kop komik dari <i>Peanuts</i>	29
Gambar 2.22 Interaksi antar komponen disabilitas.....	34
Gambar 2.23 Pertemuan pertama Superman dengan Ultra Humanite.....	40
Gambar 2.24 Monolog internal Mata Malaikat tentang masa lalunya.....	42
Gambar 2.25 Momen ketika Barda menyayat matanya sendiri.....	44
Gambar 2.26 Clint Barton mendorong kursi rodanya ke jalur lalu lintas.....	48
Gambar 2.27 Percakapan Kate dan Clint setelah Kate membidik panah.....	49
Gambar 2.28 Barney yang masuk ke taksi secara perlahan.....	50
Gambar 2.29 Clint menolong Barney untuk menaiki tangga apartemen.....	51
Gambar 2.30 Barney yang mencoba berkomunikasi dengan Clint lewat ASL.....	52
Gambar 2.31 Visualisasi proses Clint membaca bibir.....	54
Gambar 2.32 (Kiri ke kanan) Takahashi Hisanobu, Togawa Kiyoharu, dan Tomomi Nomiya.....	56
Gambar 2.33 Natsumi yang enggan berinteraksi dengan Nomiya.....	57
Gambar 2.34 Pertandingan pertama Togawa dan Nomiya.....	58
Gambar 2.35 Perselisihan Togawa dengan rekan-rekannya.....	60
Gambar 2.36 Visualisasi <i>phantom limb</i> yang dialami Hisanobu dengan kawat	

berdiri.....	61
Gambar 2.37 Visualisasi <i>phantom limb</i> yang dialami Hisanobu dengan pancaran api.....	61
Gambar 2.38 Katzenstein kecil yang hampir tertabrak mobil.....	65
Gambar 2.39 Katzenstein yang tidak dapat keluar dari kasurnya.....	66
Gambar 2.40 Katzenstein menyentuh sepatu dan mukanya berulang-ulang.....	68
Gambar 2.41 Katzenstein menawarkan minuman miliknya.....	69
Gambar 2.42 Penjelasan Scott McCloud tentang bingkai waktu.....	72
Gambar 2.43 Preferensi minat baca di kalangan mahasiswa Indonesia.....	73
Gambar 3.1 Font “Comic Classic” oleh Patrick Griffin.....	110
Gambar 3.2 Font “Creative Block BB” oleh Studio Blambot.....	110
Gambar 3.3 Font “SS Soapy Hands” oleh Sara Linsey.....	111
Gambar 3.5 Font “Película” oleh Jack Kershaw.....	111
Gambar 3.6 Font “Fredoka Semi Condensed Medium”.....	111
Gambar 3.7 Font “Stanberry” oleh Jayvee D. Enaguas.....	112
Gambar 4.1 <i>Happy Endings</i> , Lucie Bryon, 2024.....	113
Gambar 4.2 <i>Another Teen Coming of Age Story: Part One</i> , Mabel Ye, 2019.....	113
Gambar 4.3 Referensi kamar penulis.....	114
Gambar 4.4 Latar kamar pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	114
Gambar 4.5 Pintu masuk gua.....	115
Gambar 4.6 Latar gua pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	115
Gambar 4.7 Suasana Sofi Stadium, California.....	116
Gambar 4.8 Latar stadion pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	116
Gambar 4.9 Desain Karakter Narator.....	117
Gambar 4.10 Kaos Putih dan Celana Jeans.....	117
Gambar 4.11 Tujuh Kurcaci.....	118
Gambar 4.12 Tujuh Kurcaci pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	118
Gambar 4.13 Kapten Hook.....	118
Gambar 4.14 Kapten Hook pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	119
Gambar 4.15 Martin, Nemo, dan Dory pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	119
Gambar 4.16 Nemo dan Dory pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik....	119
Gambar 4.17 Barda Mandrawata.....	120
Gambar 4.18 Barda Mandrawata pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	120
Gambar 4.19 Mata Malaikat.....	121
Gambar 4.20 Mata Malaikat pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	121
Gambar 4.21 Abdi Dalem Palawija.....	122
Gambar 4.22 Abdi Dalem Palawija pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.	122

Gambar 4.23 Clint Barton.....	123
Gambar 4.24 Clint Barton pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	123
Gambar 4.25 Kate Bishop.....	124
Gambar 4.26 Kate Bishop pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	124
Gambar 4.27 Barney Barton.....	125
Gambar 4.28 Barney Barton pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	125
Gambar 4.29 Atlet <i>para-archery, sitting volleyball, dan para-swimming</i>	126
Gambar 4.30 Atlet <i>Paralympics</i>	126
Gambar 4.31 Kiyoharu Togawa.....	127
Gambar 4.32 Kiyoharu Togawa pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.	127
Gambar 4.33 Takahashi Hisanobu.....	128
Gambar 4.34 Takahashi Hisanobu pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik...	128
Gambar 4.35 Nomiya Tomomi.....	129
Gambar 4.36 Nomiya Tomomi pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik...	129
Gambar 4.37 Natsumi.....	130
Gambar 4.38 Natsumi pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	130
Gambar 4.39 Katzenstein Kecil.....	130
Gambar 4.40 Katzenstein Kecil pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.	131
Gambar 4.41 Katzenstein Dewasa.....	131
Gambar 4.42 Katzenstein Dewasa pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik...	132
Gambar 4.43 Halaman pada <i>Understanding Comic</i> oleh Scott Mccloud.....	132
Gambar 4.44 Halaman pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	133
Gambar 4.45 Halaman pada <i>Another Spock Centric Comic</i> oleh Millionfish.....	133
Gambar 4.46 Halaman pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	134
Gambar 4.47 Sampul Depan dan Sampul Belakang pada komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	135
Gambar 4.48 <i>Spread Storyboard 1</i>	136
Gambar 4.49 <i>Spread Storyboard 2</i>	136
Gambar 4.50 <i>Spread Storyboard 3</i>	137
Gambar 4.51 <i>Spread Storyboard 4</i>	137
Gambar 4.52 <i>Spread Storyboard 5</i>	138
Gambar 4.53 <i>Spread Storyboard 6</i>	138
Gambar 4.54 <i>Spread Storyboard 7</i>	139
Gambar 4.55 <i>Spread Storyboard 8</i>	139
Gambar 4.56 <i>Spread Storyboard 9</i>	140
Gambar 4.57 <i>Spread Storyboard 10</i>	140
Gambar 4.58 <i>Spread Storyboard 11</i>	141
Gambar 4.59 <i>Spread Storyboard 12</i>	141

Gambar 4.60 <i>Spread Storyboard</i> 13.....	142
Gambar 4.61 <i>Spread Storyboard</i> 14.....	142
Gambar 4.62 <i>Spread Storyboard</i> 15.....	143
Gambar 4.63 <i>Spread Storyboard</i> 16.....	143
Gambar 4.64 <i>Spread Storyboard</i> 17.....	144
Gambar 4.65 <i>Spread Storyboard</i> 18.....	144
Gambar 4.66 <i>Spread Storyboard</i> 19.....	145
Gambar 4.67 <i>Spread Storyboard</i> 20.....	145
Gambar 4.68 <i>Spread Storyboard</i> 21.....	146
Gambar 4.69 <i>Spread Storyboard</i> 22.....	146
Gambar 4.70 <i>Spread Storyboard</i> 23.....	147
Gambar 4.71 <i>Spread Storyboard</i> 24.....	147
Gambar 4.72 <i>Spread Storyboard</i> 25.....	148
Gambar 4.73 <i>Spread Storyboard</i> 26.....	148
Gambar 4.74 <i>Spread Storyboard</i> 27.....	149
Gambar 4.75 <i>Spread Storyboard</i> 28.....	149
Gambar 4.76 <i>Spread Storyboard</i> 29.....	150
Gambar 4.77 <i>Spread Storyboard</i> 30.....	150
Gambar 4.78 <i>Spread Storyboard</i> 31.....	151
Gambar 4.79 <i>Spread Storyboard</i> 32.....	151
Gambar 4.80 <i>Spread Storyboard</i> 33.....	152
Gambar 4.81 <i>Spread Storyboard</i> 34.....	152
Gambar 4.82 <i>Spread Storyboard</i> 35.....	153
Gambar 4.83 <i>Spread Storyboard</i> 36.....	153
Gambar 4.84 <i>Spread Storyboard</i> 37.....	154
Gambar 4.85 <i>Spread Storyboard</i> 38.....	154
Gambar 4.86 <i>Spread Storyboard</i> 39.....	155
Gambar 4.87 <i>Spread Storyboard</i> 40.....	155
Gambar 4.88 <i>Spread Storyboard</i> 41.....	156
Gambar 4.89 <i>Spread Storyboard</i> 42.....	156
Gambar 4.90 <i>Spread Storyboard</i> 43.....	157
Gambar 4.91 <i>Spread Storyboard</i> 44.....	157
Gambar 4.92 <i>Spread Storyboard</i> 45.....	158
Gambar 4.93 <i>Spread Storyboard</i> 46.....	158
Gambar 4.94 <i>Spread Storyboard</i> 47.....	159
Gambar 4.95 <i>Spread Storyboard</i> 48.....	159
Gambar 4.96 <i>Spread Storyboard</i> 49.....	160
Gambar 4.97 <i>Spread Storyboard</i> 50.....	160
Gambar 4.98 Halaman Hak Cipta dari Komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	

Gambar 4.99 Halaman 1 dari Komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	161
Gambar 4.100 Halaman 2 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	162
Gambar 4.101 Halaman 3 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	162
Gambar 4.102 Halaman 4 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	163
Gambar 4.103 Halaman 5 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	163
Gambar 4.104 Halaman 6 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	164
Gambar 4.105 Halaman 7 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	164
Gambar 4.106 Halaman 8 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	165
Gambar 4.107 Halaman 9 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	165
Gambar 4.108 Halaman 10 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	166
Gambar 4.109 Halaman 11 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	166
Gambar 4.110 Halaman 12 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	167
Gambar 4.111 Halaman 13 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	167
Gambar 4.112 Halaman 14 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	168
Gambar 4.113 Halaman 15 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	168
Gambar 4.114 Halaman 16 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	169
Gambar 4.115 Halaman 17 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	169
Gambar 4.116 Halaman 18 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	170
Gambar 4.117 Halaman 19 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	170
Gambar 4.118 Halaman 20 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	171
Gambar 4.119 Halaman 21 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	171
Gambar 4.120 Halaman 22 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	172
Gambar 4.121 Halaman 23 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	172
Gambar 4.122 Halaman 24 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	173
Gambar 4.123 Halaman 25 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	173
Gambar 4.124 Halaman 26 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	174
Gambar 4.125 Halaman 27 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	174
Gambar 4.126 Halaman 28 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	175
Gambar 4.127 Halaman 29 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	175
Gambar 4.128 Halaman 30 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	176
Gambar 4.129 Halaman 31 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	176
Gambar 4.130 Halaman 32 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	177
Gambar 4.131 Halaman 33 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	177
Gambar 4.132 Halaman 34 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	178
Gambar 4.133 Halaman 35 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	178
Gambar 4.134 Halaman 36 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	179
Gambar 4.135 Halaman 37 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	179
Gambar 4.136 Halaman 38 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	180
Gambar 4.137 Halaman 39 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	180

Gambar 4.138 Halaman 40 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	181
Gambar 4.139 Halaman 41 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	181
Gambar 4.140 Halaman 42 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	182
Gambar 4.141 Halaman 43 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	182
Gambar 4.142 Halaman 44 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	183
Gambar 4.143 Halaman 45 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	183
Gambar 4.144 Halaman 46 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	184
Gambar 4.145 Halaman 47 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	184
Gambar 4.146 Halaman 48 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	185
Gambar 4.147 Halaman 49 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	185
Gambar 4.148 Halaman 50 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	186
Gambar 4.149 Halaman 51 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	186
Gambar 4.150 Halaman 52 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	187
Gambar 4.151 Halaman 53 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	187
Gambar 4.152 Halaman 54 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	188
Gambar 4.153 Halaman 55 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	188
Gambar 4.154 Halaman 56 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	189
Gambar 4.155 Halaman 57 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	189
Gambar 4.156 Halaman 58 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	190
Gambar 4.157 Halaman 59 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	190
Gambar 4.158 Halaman 60 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	191
Gambar 4.159 Halaman 61 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	191
Gambar 4.160 Halaman 62 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	192
Gambar 4.161 Halaman 63 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	192
Gambar 4.162 Halaman 64 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	193
Gambar 4.163 Halaman 65 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	193
Gambar 4.164 Halaman 66 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	194
Gambar 4.165 Halaman 67 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	194
Gambar 4.166 Halaman 68 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	195
Gambar 4.167 Halaman 69 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	195
Gambar 4.168 Halaman 70 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	196
Gambar 4.169 Halaman 71 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	196
Gambar 4.170 Halaman 72 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	197
Gambar 4.171 Halaman 73 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	197
Gambar 4.172 Halaman 74 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	198
Gambar 4.173 Halaman 75 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	198
Gambar 4.174 Halaman 76 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	199
Gambar 4.175 Halaman 77 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	199
Gambar 4.176 Halaman 78 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	200

Gambar 4.177 Halaman 79 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	200
Gambar 4.178 Halaman 80 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	201
Gambar 4.179 Halaman 81 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	201
Gambar 4.180 Halaman 82 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	202
Gambar 4.181 Halaman 83 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	202
Gambar 4.182 Halaman 84 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	203
Gambar 4.183 Halaman 85 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	203
Gambar 4.184 Halaman 86 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	204
Gambar 4.185 Halaman 87 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	204
Gambar 4.186 Halaman 88 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	205
Gambar 4.187 Halaman 89 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	205
Gambar 4.188 Halaman 90 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	206
Gambar 4.189 Halaman 91 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	206
Gambar 4.190 Halaman 92 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	207
Gambar 4.191 Halaman 93 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	207
Gambar 4.192 Halaman 94 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	208
Gambar 4.193 Halaman 95 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	208
Gambar 4.194 Halaman 96 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	209
Gambar 4.195 Halaman 97 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	209
Gambar 4.196 Halaman 98 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	210
Gambar 4.197 Halaman 99 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	210
Gambar 4.198 Halaman 100 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	211
Gambar 4.199 Halaman 101 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	211
Gambar 4.200 Halaman 102 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	212
Gambar 4.201 Halaman 103 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	212
Gambar 4.202 Halaman 104 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	213
Gambar 4.203 Halaman 105 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	213
Gambar 4.204 Halaman 106 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	214
Gambar 4.205 Halaman 107 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	214
Gambar 4.206 Halaman 108 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	215
Gambar 4.207 Halaman 109 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	215
Gambar 4.208 Halaman 110 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	216
Gambar 4.209 Halaman 111 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	216
Gambar 4.210 Halaman 112 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	217
Gambar 4.211 Halaman 113 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	217
Gambar 4.212 Halaman 114 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	218
Gambar 4.213 Halaman 115 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	218
Gambar 4.214 Halaman 116 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	219
Gambar 4.215 Halaman 117 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	219

Gambar 4.216 Halaman 118 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	220
Gambar 4.217 Halaman 119 dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	220
Gambar 4.218 Halaman Daftar Pustaka dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	221
Gambar 4.219 Halaman Daftar Pustaka dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	221
Gambar 4.220 Halaman Ilustrasi dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.	222
Gambar 4.221 Sampul Hitam Putih dari komik Disabilitas Melalui Lensa Komik...	222
Gambar 4.222 Sampul dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.....	223
Gambar 4.223 Halaman 1 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	223
Gambar 4.224 Halaman 2 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	224
Gambar 4.225 Halaman 3 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	224
Gambar 4.226 Halaman 4 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	225
Gambar 4.227 Halaman 5 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	225
Gambar 4.228 Halaman 6 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	226
Gambar 4.229 Halaman 7 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik.	226
Gambar 4.230 Halaman 8 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	227
Gambar 4.231 Halaman 9 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik..	227
Gambar 4.232 Halaman 10 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	228
Gambar 4.233 Halaman 11 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	228
Gambar 4.234 Halaman 12 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	229
Gambar 4.235 Halaman 13 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	229
Gambar 4.236 Halaman 14 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	230
Gambar 4.237 Halaman 15 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	230
Gambar 4.238 Halaman 16 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	231
Gambar 4.239 Halaman 17 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	231
Gambar 4.240 Halaman 18 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	232
Gambar 4.241 Halaman 19 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	232
Gambar 4.242 Halaman 20 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	233
Gambar 4.243 Halaman 21 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	233
Gambar 4.244 Halaman 22 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	234
Gambar 4.245 Halaman 23 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	234
Gambar 4.246 Halaman 24 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	235
Gambar 4.247 Halaman 25 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	235
Gambar 4.248 Halaman 26 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	236
Gambar 4.249 Halaman 27 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	236
Gambar 4.250 Halaman 28 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	237
Gambar 4.251 Halaman 29 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	237
Gambar 4.252 Halaman 30 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	238

Gambar 4.253 Halaman 31 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	238
Gambar 4.254 Halaman 32 dari GSM komik Disabilitas Melalui Lensa Komik	239
Gambar 4.255 Poster Pameran Tugas Akhir.....	240
Gambar 4.256 <i>Mockup</i> Katalog Pameran.....	241



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tanpa mengesampingkan perbedaan dan keragaman, semua manusia adalah setara. Namun, terdapat kecenderungan pihak dominan untuk menampilkan tubuh yang ‘sempurna’ dalam media, sesuai apa yang dimaksud dengan ‘indah’ dan ‘normal’ dalam masyarakat kapitalis kontemporer (Johanssen, et al., 2020:7). Media menunjukkan preferensi terhadap tubuh non-disabilitas dan cenderung mengabaikan tubuh dengan disabilitas. Ketika ditampilkan pun, penyandang disabilitas direpresentasikan secara keliru atau stereotipikal dalam media. Misrepresentasi dan representasi stereotipikal tentang penyandang disabilitas ditemukan dalam beberapa motif, termasuk, namun tidak terbatas pada, *disabled villain*, *supercrip (super cripple)*, *disability superpower*, karakter disabilitas sebagai korban, dan disabilitas sebagai karma atau hukuman.

Beberapa hal dapat mendorong pihak-pihak di balik media massa untuk menampilkan penyandang disabilitas dengan cara tertentu, seperti kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang penyandang disabilitas, serta paham *ableism*. Istilah *ableism* berasal dari bahasa Inggris ‘*able*’ (mampu) sebagai pembeda dari ‘*disable*’ (tidak mampu). *Ableism* adalah paham yang menganggap kondisi tubuh non-disabilitas lebih unggul dari disabilitas (Eisenmenger, 2019). Paham ini cenderung memandang disabilitas sebagai sebuah ketidaksempurnaan, termasuk mengasosiasikannya dengan penyakit, moral jahat, atau ‘kerusakan’ lainnya. *Ableism* ditemukan mengakar kuat dalam budaya masyarakat karena paham ini terus direplikasi melalui media massa (Barnes, 1992: 5), seperti melalui film, televisi, surat kabar, majalah, maupun komik.

Media massa memiliki peran yang signifikan dalam pembentukan persepsi masyarakat, termasuk membentuk persepsi masyarakat terhadap penyandang disabilitas. Media massa dapat berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan norma dan nilai yang diyakini serta bertindak sebagai prisma yang digunakan masyarakat untuk memahami lingkungan sekitar (*Disability Resource and Development*, 2009). Dengan kata lain, media massa dapat memengaruhi dan membentuk opini publik, baik secara netral, positif, maupun negatif tentang isu tertentu (Tsaputra, 2016). Apabila media terus melanggengkan asosiasi negatif tentang penyandang disabilitas, hal

tersebut akan termanifestasi secara nyata melalui sikap dan tanggapan masyarakat terhadap penyandang disabilitas yang diskriminatif.

Tanpa pemikiran kritis dan pengetahuan terhadap topik disabilitas, misrepresentasi berpotensi untuk diinternalisasi oleh mereka yang diwakili oleh media (non-disabilitas) sebagai bagian dari proses validasi tatanan sosial, yang kemudian melanggengkan budaya *ableism* itu sendiri (Holbrook, Block, dan Fitzsimons, 1998). Masyarakat membutuhkan media yang memberikan sudut pandang studi disabilitas untuk memunculkan diskusi kritis tentang representasi disabilitas di kalangan *mainstream*. Dalam era yang dibombardir dengan media massa, masyarakat membutuhkan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan melakukan pemikiran kritis terhadap berbagai pesan yang mereka terima dan kirimkan agar dapat mengambil keputusan yang terinformasi (Hobbs, 2010). Analisis kritis dengan lensa studi disabilitas banyak ditemukan dalam bentuk tulisan akademis. Tulisan Rosemarie Garland-Thomson, Michael Bérubé, Fiona Kumari Campbell, José Alaniz, G. Thomas Couser, David T. Mitchell, dan Sharon L. Snyder merupakan *landmark* studi disabilitas yang membentuk pemahaman tentang representasi disabilitas kontemporer. Agar dapat menjangkau kalangan umum, informasi dan sudut pandang studi disabilitas perlu dialihwahkan menjadi bentuk yang lebih aksesibel dan mudah dipahami.

Komik dengan sifatnya yang multimodal (gabungan tekstual, grafis, dan narasi sekuensial) dan aksesibel dapat menjadi media untuk menyampaikan informasi tersebut. Sifat komik sebagai media grafis-sekuensial mampu menguraikan topik kompleks menjadi penjelasan yang jelas dan beruntun (Boucher, et al., 2023). Harapannya, hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman pembaca terhadap topik yang cukup kompleks. Selain itu, penggunaan karakter dalam komik dapat menciptakan ikatan emosional dengan pembaca (Farinella, 2018). Hal tersebut dapat mendorong pembaca untuk melakukan refleksi diri serta mendekatkan mereka dengan topik yang diangkat. Walaupun komik merupakan media massa yang fleksibel dan efektif untuk menyampaikan informasi, nyatanya komik secara umum belum disertakan dalam percakapan atau studi disabilitas (Smith & Alaniz, 2019: 2). Maka dari itu, bentuk komik dipilih sebagai media utama pembelajaran, secara spesifik, dipilih bentuk buku komik fisik agar dapat meminimalisir distraksi ekosistem digital

serta mendorong pembaca untuk menjadi lebih fokus dan intensional dalam menyerap informasi (Hanin, 2021).

Perancangan ini ditujukan sebagai salah satu metode untuk mengenalkan perspektif studi disabilitas dalam pengkajian media, salah satunya komik, guna meningkatkan kemampuan target audiens untuk menganalisis dan melakukan pemikiran kritis terhadap berbagai pesan yang mereka terima dan kirimkan agar dapat mengambil keputusan yang terinformasi. Perancangan ini menggunakan metode perancangan komik Scott McCloud dan metode analisis data Miles dan Huberman untuk menguraikan secara kualitatif deskriptif penggunaan stereotip dalam representasi disabilitas di komik. Perancangan buku komik serupa belum ditemukan dalam bidang DKV, sehingga perancangan ini menawarkan kebaruan dalam topik pembahasan dan pendekatannya. Perancangan ini menjadi penting karena (mis)representasi disabilitas turut memengaruhi persepsi masyarakat terhadap penyandang disabilitas. Harapannya dengan mengkaji representasi disabilitas dalam komik menggunakan lensa studi disabilitas, audiens dapat memahami bagaimana peran media massa, salah satunya komik, dalam mengonstruksi makna dan memengaruhi persepsi masyarakat tentang penyandang disabilitas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagai fondasi permasalahan yang harus diselesaikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Paham *ableism* yang mendiskriminasikan individu dengan disabilitas banyak ditemukan dalam media hiburan dalam bentuk misrepresentasi dan stereotip tentang karakter penyandang disabilitas.
2. Analisis kritis dengan lensa studi disabilitas ditemukan dalam bentuk tulisan akademis, tapi jarang ditemukan dalam bentuk yang aksesibel bagi kalangan umum.
3. Belum ditemukan media luar jaringan (*offline*) yang menyajikan topik tersebut agar meminimalisir distraksi serta mendorong pembaca untuk menjadi lebih fokus dan intensional dalam menyerap informasi.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku komik sebagai media pembelajaran yang mengenalkan analisis kritis dengan lensa studi disabilitas untuk menanggapi representasi penyandang disabilitas dalam media komik?

D. Batasan Masalah

1. Batasan Buku Komik

Buku komik yang dirancang berbentuk *one-shot* (sekali terbit) yang berisi analisis dari empat komik dengan karakter utama penyandang disabilitas. Strukturnya mirip seperti esai, yakni berisikan argumen-argumen yang mendukung ide utama, serta dipadukan dengan elemen grafis agar semakin menarik.

2. Batasan Media

a. Media Utama

Buku komik memiliki empat bagian, yaitu pembahasan tentang pengertian disabilitas, representasi dan naratif disabilitas, analisis karakter disabilitas dalam komik, dan bab penutup. Buku komik dicetak dan dipamerkan di area kampus.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang dibutuhkan untuk melengkapi perancangan adalah versi digital dari buku komik agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas, serta *merchandise* berupa *bookmark*, *button pin*, dan stiker.

3. Batasan *Target Audience*

a. Audiens Primer

Dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun yang sering mengonsumsi media hiburan dan/atau membuat karya.

b. Audiens Sekunder

Pembaca komik di Indonesia dari segala usia.

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang buku komik bagi kalangan dewasa muda sebagai media yang mengenalkan analisis kritis dengan lensa studi disabilitas untuk menanggapi secara kritis representasi disabilitas dalam media komik.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses perancangan buku komik yang menjadi media pengenalan analisis kritis dengan lensa studi disabilitas kepada dewasa muda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi *Target Audience*

Mengenalkan analisis kritis dengan lensa studi disabilitas untuk menanggapi representasi disabilitas dalam media hiburan, terutama komik.

b. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Sebagai referensi mengenai proses perancangan buku komik edukatif serta mengenalkan suatu informasi.

c. Bagi Masyarakat Umum

Mengenalkan analisis kritis dengan lensa studi disabilitas untuk menanggapi representasi disabilitas dalam komik *Si Buta dari Gua Hantu* (1967), *Hawkeye* (2012), *REAL* (1999), dan *Everything is an Emergency* (2020).

d. Bagi Akademisi

Menyumbang referensi kepustakaan bagi kalangan akademisi mengenai perancangan media narasi yang menggabungkan kajian media dan budaya dengan studi disabilitas.

G. Definisi Operasional

1. Komik

Gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 2001: 9).

2. Buku Komik

Menurut Maharsi (2011), buku komik merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku yang bukan merupakan bagian dari media cetak lainnya. Buku komik dapat terbit secara periodik (mingguan atau bulanan) dan dapat terbit sekali, yaitu dalam bentuk *one-shot*.

3. Studi Disabilitas

Studi disabilitas (*disability studies*) adalah bidang interdisiplin yang mengkaji faktor-faktor sosial, politik, budaya, dan ekonomi yang berkaitan dengan disabilitas. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang fokus pada aspek medis atau biologis disabilitas, studi disabilitas menekankan pengalaman hidup individu dengan disabilitas dan menantang norma-norma sosial yang berkontribusi pada marginalisasi mereka. Bidang ini secara kritis mengeksplorasi bagaimana disabilitas didefinisikan, diwakili, dan dipahami, dengan tujuan mengubah perspektif dari model medis murni menjadi pendekatan sosial dan berbasis hak (Linton, 2005: 518).

4. Disabilitas

Disabilitas adalah kondisi fisik atau psikis yang membuat orang yang mengalaminya lebih sulit melakukan aktivitas tertentu (WHO, 2001: 28). Dalam konteks gerakan hak disabilitas (*disability rights movement*), disabilitas bukanlah semata-mata atribut fisik atau psikis dari seseorang, namun merupakan interaksi antar individu yang mengakibatkan keterbatasan jangka panjang dan hambatan dalam sikap dan lingkungan, gabungan dari semua hal tersebut menghalangi partisipasi individu dengan disabilitas untuk dapat menjadi setara dengan masyarakat lain (*UN Convention on the Rights of Person with Disabilities*, 2006).

5. Representasi

Representasi adalah upaya produksi makna melalui bahasa, simbol, dan praktik sosial yang menghubungkan konsep dalam pikiran dengan bahasa untuk mengartikan orang, kelompok tertentu, objek, atau peristiwa (Hall, 1997: 19).

6. Dewasa awal

Dewasa awal merupakan periode transisi dari remaja menuju dewasa. Kelompok usia ini berkisar dari 18 hingga 25 tahun, ditandai dengan kegiatan eksploratif dan eksperimental (Santrock, 2011).

H. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah kondisi dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh (Nasution dalam Sugiyono, 2020:109). Observasi yang dilakukan untuk perancangan ini adalah observasi terhadap representasi disabilitas yang tampil dalam media komik, yaitu *Si Buta dari Gua Hantu* (1967), *Hawkeye* (2012), *REAL* (1999), dan *Everything is an Emergency* (2020).

b. Studi Literatur

Studi literatur adalah kajian teoretis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2018). Studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini meliputi buku, jurnal, dan *website* tentang kajian media dan budaya serta studi disabilitas.

c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono dalam Paramita, 2021). Wawancara dilakukan dengan Pak Nano Warsono dan Pak Sukri Budi Dharma selaku anggota *Jogja Disability Arts* dan Kak Iris serta moderator Pemuda Autisme Indonesia. Wawancara yang ditemukan di internet juga digunakan sebagai data pendukung.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting, dan diakhiri dengan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2013: 244). Menurut Miles & Huberman (1992: 16) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

a. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya (Sugiyono, 2018: 247).

b. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya namun yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif yang akan penulis gunakan dalam perancangan ini. Melalui penyajian data tersebut, data menjadi terorganisasi dan tersusun sehingga semakin mudah dipahami (Sugiyono, 2018: 249).

c. Penarikan kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis penelitian kualitatif

adalah penarikan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2018: 252-253), kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

3. Konsep Perancangan

Dalam bukunya yang berjudul *Membuat Komik: Rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis*. (2008: 10), Scott McCloud memaparkan lima pilihan dalam hal-hal yang dibutuhkan untuk mengomunikasikan pesan melalui komik, yaitu:

a. Pilihan Momen (*Choice of Moment*)

Komikus memilih poin-poin penting yang ingin ditampilkan dalam komik. Terdapat enam jenis transisi yang dapat digunakan, antara lain:

1) Momen ke momen

Transisi momen ke momen dapat menangkap aksi kecil karena transisi ini dapat memperlambat sebuah aksi dan meningkatkan ketegangan.

2) Aksi ke aksi

Transisi ini hanya menunjukkan satu momen paling penting dalam setiap aksi untuk digambarkan dalam panel. Hasilnya adalah subyek tunggal dalam rangkaian aksi berurutan.

3) Subyek ke subyek

Sesuai namanya, transisi ini menunjukkan sudut pandang yang menyorot subyek berbeda dalam panel.

4) Lokasi ke lokasi

Transisi ini menggambarkan perubahan ruang yang berbeda, sangat efektif untuk mempersingkat jalan cerita.

5) Non Sequitur

Merupakan rangkaian gambar atau kata yang tidak berkaitan sama sekali.

Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa komikus dapat mengontrol alur cerita dalam komik melalui penggunaan panel. Misalnya, komikus dapat menambah jumlah panel dan menggunakan visualisasi yang menyorot objek/subjek tertentu untuk memberikan penekanan. Sebaliknya, komikus dapat mengurangi jumlah panel agar mempercepat alur cerita.

b. Pilihan Bingkai (*Choice of Frame*)

Komikus dapat memilih jarak dan sudut pandang yang tepat untuk melihat sebuah momen dan bagaimana membingkai momen tersebut. Komikus dapat bereksperimen dengan bentuk bingkai, sudut pandang, *cropping*, dan keseimbangan.

c. Pilihan Gambar (*Choice of Image*)

Bagaimana komikus memilih untuk menampilkan karakter, objek, dan lingkungan yang tampil dalam bingkai komik. Keterampilan komikus dalam hal ini penting untuk menciptakan gambar yang spesifik agar ide dapat tersampaikan dengan jelas, karena gaya gambar tertentu dapat memengaruhi *mood* dan emosi pembaca.

d. Pilihan Kata (*Choice of Word*)

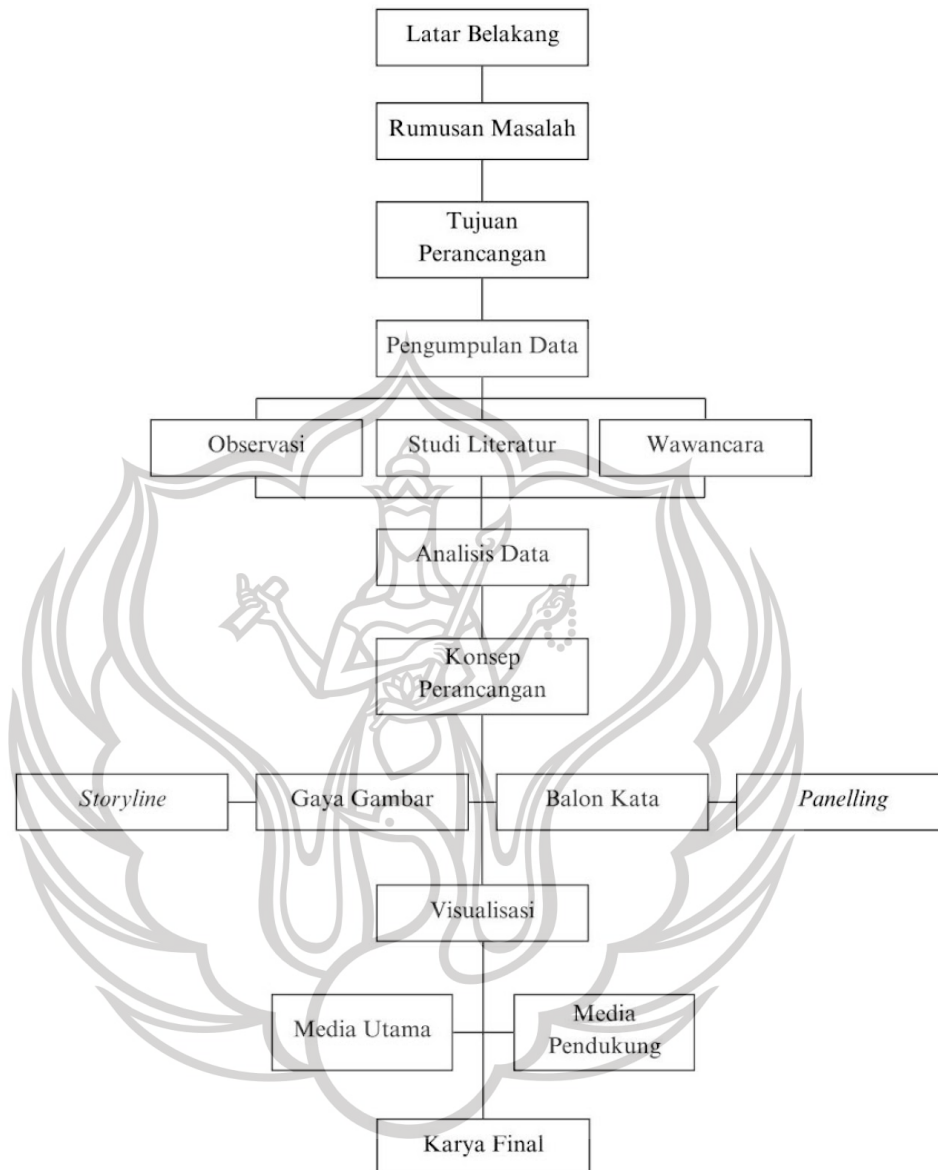
Tujuannya adalah membantu komikus mengomunikasikan ide, kata, dan suara secara jelas dan persuasif dengan kombinasi gambar.

e. Pilihan Alur (*Choice of Flow*)

Bagaimana komikus memandu pembaca melalui susunan panel itu sendiri dan melalui jarak di antara panel dalam sebuah halaman komik.

I. Skematika Perancangan

Berikut merupakan skema *Perancangan Buku Komik Tentang Representasi Disabilitas dalam Media Komik*.



Bagan 1 Sistematika Perancangan.

(Sumber: Dokumentasi Friska Angela Gijantoro, 2025)