

**PERANCANGAN KOMIK BISU PENGENALAN  
STRATEGI REGULASI EMOSI *REAPPRAISAL* UNTUK  
MENGHADAPI *GRIEF* PASCAPATAH-HATI DENGAN  
PENDEKATAN ANTROPOMORFISME**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Jihan Putri Alifah**

**NIM 2112748024**

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

## HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK BISU PENGENALAN STRATEGI REGULASI EMOSI *REAPPRIASAL* UNTUK MENGHADAPI *GRIEF* PASCAPATAH-HATI DENGAN PENDEKATAN ANTROPOMORFISME** diajukan oleh Jihan Putri Alifah, NIM 2112748024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua

  
Dr. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 0438748649130142

Pembimbing II/Anggota


  
Fia Royyana, S.Sn., M.Ds.  
NUPTK 2751769670230292

Cognate/Anggota


  
Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 6744759660130222

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 9547768669230302

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur perancang haturkan pada Allah Swt., Tuhan Yang Maha Kuasa, yang petunjuk dan karunia-Nya telah senantiasa kebersamai perjalanan perancang, terutama dalam penyusunan skripsi “Perancangan Komik Bisu Pengenalan Strategi Regulasi Emosi *Reappraisal* untuk Menghadapi *Grief* Pascapatah-hati dengan Pendekatan Antropomorfisme”.

Skripsi tersebut disusun sebagai syarat menuntaskan studi sehingga memperoleh gelar sarjana sebagai alumni Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya skripsi ini dirancang untuk memperdalam pengetahuan tentang komik bisu, antropomorfisme, sekaligus menjadi media literasi yang dapat membagikan wawasan mengenai emosi *grief* dan regulasi emosi. Perancang berharap karya ini dapat beresonansi bagi orang-orang di luar sana yang sedang atau pernah patah hati dan dapat menawarkan *insight* bagi mereka yang kesulitan menanggulangi perasaannya.

Perancang menyadari bahwa skripsi ini tak dapat dikatakan sempurna. Baik perancang maupun karya ini mempunyai ruang yang luas untuk berkembang. Oleh karena itu, perancang terbuka menerima kritik dan saran yang membangun. Di samping itu, perancang tetap berharap perancangan ini dapat memberi manfaat dan wawasan baru tidak hanya bagi perancang, tetapi juga bagi para audiens karya ini.

Yogyakarta, 21 Mei 2026



Jihan Putri Alifah

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pengerjaan Tugas Akhir ini tidak mungkin sampai pada tahap ini tanpa dukungan dari pihak-pihak lain di sisi perancang yang turut berkontribusi melancarkan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, perancang mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut.

1. Allah Swt. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah mengizinkan rampungnya Tugas Akhir ini dan menuntun perancang dalam menghadapi tantangan selama pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang juga berperan sebagai Dosen Pembimbing Akademik/Dosen Wali bagi perancang.
6. Bapak Dr. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn, M.Sn, Dosen Pembimbing I, dan Ibu Fia Royyana, S.Sn., M.Ds., Dosen Pembimbing II. Terima kasih sudah percaya pada saya dan karya ini, dan sudah sebaik-baiknya membimbing saya selama pengerjaan. Bersyukur sekali bisa belajar dengan Bapak dan Ibu.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., sebagai *cognate* atau Dosen Penguji, yang telah memberi *feedback* yang membangun bagi perancangan ini.
8. Seluruh staf pengajar DKV yang tak dapat perancang sebutkan satu per satu,

yang telah berbagi ilmu dan wawasan yang sangat berarti bagi kelengkapan TA ini.

9. Bapak Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Joseph Wiyono, S.Sn., M.Sn. yang sudah berbaik hati meluluskan perancang di MKPP Seni Lukis Portrait dan Still Life sehingga tidak perlu terseok-seok mengulang mata kuliah tersebut sambil mencicil Bab I-III.
10. Mama dan Papa, yang sudah bahu-membahu membesarkan perancang dan, di tengah semua huru-haranya, sudah sebaik-baiknya mengusahakan perancang bisa punya hidup sendiri yang baik-baik saja.
11. Sarah dan Fany, adik-adik perancang yang suatu hari juga mungkin bakal menyusun skripsi. Terima kasih sudah selalu bisa jadi tempat cerita dan bercanda. Semoga suatu saat nanti, *journey* ini bisa bermanfaat bagi kalian.
12. Anggota Grup WhatsApp “ayo wfc”, Caca, Ica, Nindy, Nino, Karai, Kak Andre, dan Reisha, yang sudah kebersamai sebagian besar kehidupan perkuliahan perancang dan berjuang mengerjakan TA bersama dan mendukung TA perancang. *So, so grateful I get to befriend these beautiful sweethearts.*
13. Mas Ihsan Alili, yang sudah banyak berbagi pengalaman berkomiknya dan memberi masukan bagi tugas akhir ini.
14. Friska Angela Gijantoro dan Ni Putu Pica Wulandari, yang sudah menjadi teman diskusi yang hangat dan mencerahkan.
15. Gendis Gynandra, yang bantuan dan dukungannya sangat berarti bagi tugas akhir ini.
16. Chintya Ramayariani dan Adimas Glegar, teman sepernugasan yang dukungannya sangat berarti bagi perancang dan karya ini.
17. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2021 “Mayura” dan teman-

teman mahasiswa DKV angkatan lainnya yang telah kebersamai perkuliahan perancang. Terima kasih, senang sudah kenal dan bahkan kerja bareng selama kuliah!

18. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta di luar Prodi DKV yang tidak bisa perancang sebutkan satu-satu.
19. Seluruh jajaran petugas dan nakes di Klinik Kartika Pratama 0729 dan RSUD Yogyakarta yang telah sangat membantu perancang dalam menguatkan diri untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
20. Sarah Kusumaharjo dan Ratri Dewi, sahabat sejak SMP yang tersayang. Terima kasih untuk dukungannya selama ini.
21. Kasamura Toota, Mitski, Temachii, The Marias, Wisp, Hitoshizuku x Yama, dan Tokyo Philharmonic Orchestra yang lagu-lagunya telah menginspirasi dan memotivasi perancang dari *jaman* maba sampai TA.
22. Eric “ConcernedApe” Barone dan karakter ciptaannya, Elliott, yang telah menjadi *support system* selama 1,5 tahun belakangan ini.. *I felt saved*.
23. Laptop dan *pentab* tersayang yang sudah kondusif dan tidak *acting up* selama pengerjaan TA walaupun sudah dibawa bekerja tanpa henti berminggu-minggu.
24. Diri perancang sendiri yang sudah menguatkan hati dan tidak menyerah.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jihan Putri Alifah  
NIM : 2112748024  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jurusan : Desain  
Program Studi : S-1 Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Perancangan Komik Bisu Pengenalan Strategi Regulasi Emosi *Reappraisal* untuk Menghadapi *Grief* Pascapatah-Hati dengan Pendekatan Antropomorfisme” merupakan karya asli perancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini dibuat berdasarkan studi literatur terhadap buku, jurnal, artikel, penelitian terdahulu yang sumbernya dicantumkan dalam daftar pustaka. Karya ini bukan pula hasil duplikasi dari literatur terdahulu.

Yogyakarta, Juni 2026



Jihan Putri Alifah

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jihan Putri Alifah  
NIM : 2112748024  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jurusan : Desain  
Program Studi : S-1 Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang Desain Komunikasi Visual, saya memberikan skripsi saya yang berjudul “Perancangan Komik Bisu Pengenalan Strategi Regulasi Emosi *Reappraisal* untuk Menghadapi *Grief* Pascapatah-Hati dengan Pendekatan Antropomorfisme” kepada Institut Seni Indonesia 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, Juni 2026



Jihan Putri Alifah

## ABSTRAK

### **Perancangan Komik Bisu Pengenalan Strategi Regulasi Emosi *Reappraisal* untuk Menghadapi *Grief* Pascapatah-Hati dengan Pendekatan Antropomorfisme**

Oleh: Jihan Putri Alifah (NIM 2112748024)

Patah hati ditandai dengan kesedihan dan rasa ditinggalkan sehingga menjadi pengalaman emosional yang dapat mengakibatkan ketidakseimbangan emosi yang signifikan. Pada mahasiswa, patah hati menimbulkan emosi *grief* sehingga mahasiswa memerlukan bantuan dan dukungan guna menunjang kesejahteraan hidup, salah satunya terkait pengelolaan (regulasi) emosi. Perancangan ini bertujuan menghasilkan media yang memperkenalkan strategi regulasi emosi yang baik dengan pendekatan antropomorfisme sebagai instrumen penceritaan sekaligus kebaruan yang ditawarkan. Pengumpulan data-data yang relevan dilakukan melalui studi literatur dan observasi. Hasil perancangan ini berupa komik bisu bergenre romansa dengan karakter figur kupu-kupu antropomorfik. Komik bisu tersebut diharapkan dapat membagikan wawasan mengenai strategi regulasi emosi *reappraisal* yang mudah dipahami dan diinternalisasi oleh pembaca.

Kata kunci: *grief*, patah hati, regulasi emosi, *reappraisal*, komik bisu, antropomorfisme

## ABSTRACT

### **Silent Comic Creation: Introduction to the Reappraisal Emotional Regulation Strategy for Dealing with Post-Heartbreak Grief with Anthropomorphism Approach**

Delivered by: Jihan Putri Alifah (NIM 2112748024)

Heartbreak is characterized by sadness and a feeling of abandonment, making it an emotional experience that can lead to significant emotional imbalance. To college students, heartbreak triggers grief, necessitating assistance and support to maintain their well-being, including emotional regulation. This creation aims to produce a media that introduces a healthy and effective emotional regulation strategy using an anthropomorphic approach as a storytelling instrument and a novelty. Data was collected through literature studies and observations. This creation results in a silent romance comic featuring an anthropomorphic butterfly as its character. It is hoped that this silent comic will deliver insights about reappraisal emotional regulation strategies in a way that are easily understood and internalized by readers.

Key words: grief, heartbreak, emotional regulation, reappraisal, silent comic, anthropomorphism

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xxix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxx
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Masyarakat.....	5
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual .....	5
3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia .....	5
4. Bagi Target Audience .....	6
D. Batasan Masalah.....	6
1. Batasan Media.....	6
2. Batasan Konten .....	6
3. Batasan Target Audience .....	6

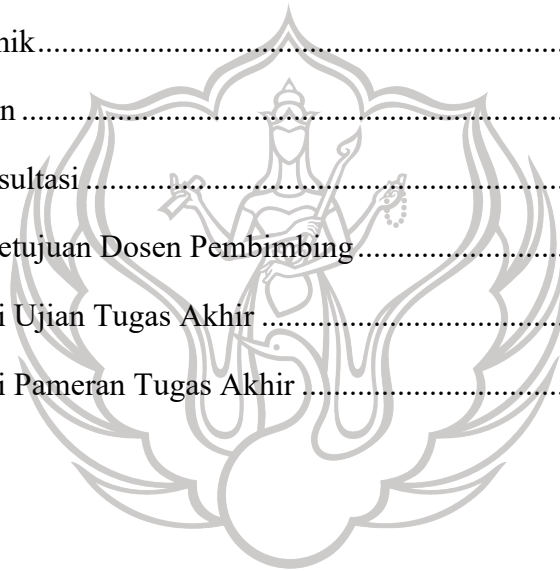
E.	Tujuan Perancangan .....	7
F.	Definisi Operasional.....	7
1.	Komik Bisu .....	7
2.	Regulasi Emosi .....	7
3.	Strategi <i>Cognitive Reappraisal</i> .....	7
4.	<i>Grief</i> (Duka) .....	8
5.	Patah Hati/Putus Cinta .....	8
6.	Antropomorfisme .....	9
7.	Figur Antropomorfik.....	9
8.	Kupu-Kupu (Subordo <i>Rhopalocera</i> ).....	9
G.	Metode Perancangan .....	10
1.	Metode Pengumpulan Data.....	10
2.	Metode Analisa Data.....	10
3.	Metode Konsep Desain .....	12
H.	Konsep Perancangan .....	13
1.	Pilihan Momen ( <i>Choice of Moment</i> ).....	14
2.	Pilihan Frame ( <i>Choice of Frame</i> ) .....	14
3.	Pilihan Gambar ( <i>Choice of Image</i> ) .....	15
4.	Pilihan Kata ( <i>Choice of Word</i> ).....	15
5.	Pilihan Arus ( <i>Choice of Flow</i> ) .....	16
I.	Skematika Perancangan .....	17
BAB II.....		18
A.	Tinjauan Literatur Tentang Emosi .....	18
1.	Definisi Umum Emosi .....	18

2.	Definisi Umum Roda Emosi Plutchik.....	19
3.	Penerapan Roda Emosi Plutchik .....	21
4.	Definisi Umum Patah Hati .....	22
5.	Definisi Umum <i>Grief</i> .....	22
6.	Definisi Umum Regulasi Emosi .....	23
7.	Strategi Regulasi Emosi <i>Reappraisal</i> .....	25
B.	Tinjauan Literatur Tentang Antropomorfisme.....	26
1.	Pengertian Antropomorfisme .....	26
2.	Antropomorfisme dalam Budaya Universal Manusia.....	28
3.	Psikologi Antropomorfisme .....	28
4.	Antropomorfisme dan Bahasa Tubuh .....	29
5.	Antropomorfisme dalam Komik.....	30
C.	Tinjauan Literatur Tentang Kupu-Kupu .....	32
1.	Deskripsi Umum Kupu-Kupu .....	32
2.	Anatomi Kupu-Kupu.....	32
3.	Behavioristik Kupu-Kupu.....	37
D.	Tinjauan Literatur Tentang Komik .....	39
1.	Pengertian Komik.....	39
2.	Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial .....	40
3.	Sejarah Perkembangan Komik .....	41
4.	Bentuk dan Jenis Komik .....	45
5.	Basis Media Komik.....	49
6.	Elemen Komik .....	50
7.	Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	53

8.	Kriteria Komik Yang Baik .....	56
9.	Prosedur Proses Perancangan Komik.....	57
E.	Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang.....	59
1.	Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Ceritera .....	59
2.	Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis.....	60
3.	Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial .....	60
4.	Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan.	61
F.	Kajian Literatur .....	61
1.	Perancangan Komik Autobiografi Antropomorfisme Baker (2025).....	61
2.	Perancangan Komik Bisu dengan Karakter Antropomorfis untuk Menanggapi Isu Rasisme di Jakarta (Hadiyan, 2021).....	63
3.	Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya (Masluchi & Aryanto, 2020) ....	63
G.	Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran.....	64
1.	Tinjauan Aspek Bentuk.....	64
2.	Tinjauan Aspek Ide Cerita .....	65
3.	Tinjauan Aspek Visual.....	70
4.	Tinjauan Aspek <i>Content of the Message</i> .....	80
H.	Analisis Data Lapangan .....	81
1.	Analisis Profil Pembaca .....	81
2.	Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang.....	81
3.	Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang .....	83
I.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	84
BAB III .....		85
A.	Konsep Kreatif .....	85

1. Konsep Media .....	85
2. Tujuan Kreatif.....	86
3. Strategi Kreatif.....	87
B. Program Kreatif.....	91
1. Judul Komik.....	91
2. Sinopsis .....	92
3. Storyline .....	93
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	132
5. Gaya <i>Layout</i> /Panel/Balon Teks.....	142
6. <i>Tone</i> Warna .....	143
7. Tipografi.....	144
8. Sampul Depan dan Belakang.....	147
9. Finishing.....	148
BAB IV .....	149
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	149
1. Studi Visual Unsur Properti.....	149
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	150
3. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan.....	157
4. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon Teks .....	161
5. Layout Sampul Depan Dan Sampul Belakang.....	166
6. Final Design Buku Komik .....	167
B. Graphic Standart Manual (GSM).....	216
C. Poster Pameran Tugas Akhir.....	225
D. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	226

BAB V.....	228
A. Kesimpulan .....	228
B. Saran.....	230
DAFTAR PUSTAKA .....	231
Jurnal.....	231
Buku .....	235
Tautan.....	235
LAMPIRAN.....	238
A. <i>Mockup</i> Komik.....	238
B. Hasil Turnitin .....	239
C. Lembar Konsultasi .....	239
D. Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing.....	241
E. Dokumentasi Ujian Tugas Akhir .....	242
F. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir .....	243



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	17
Gambar 2. 1 Roda Emosi Plutchik	20
Gambar 2. 2 Tahapan regulasi emosi (Sumber: James J. Gross & Oliver P. John, 2003)	24
Gambar 2. 3 Bagian tubuh kupu-kupu	32
Gambar 2. 4 Probosis mencuat (Sumber: Paige Brown, 2013)	34
Gambar 2. 5 Probosis tergulung	34
Gambar 2. 6 Anatomi sayap kupu-kupu	35
Gambar 2. 7 Salah satu karya Sergio Aragonés dalam majalah Mad (Sumber: Irancartoon, 2020-2021)	43
Gambar 2. 8 Laman webcomic “Love Doesn’t Talk” pada lapak LINE Webtoon Indonesia (Sumber: X/Twitter, 2026)	65
Gambar 2. 9 Buku komik <i>Gugug!</i> (Sumber: X/Twitter dan Gramedia Blog, 2026)	65
Gambar 2. 10 Karakter dari “ <i>Love Doesn’t Talk</i> ”, kiri ke kanan: Kousei, Riisa, Yuzuki, Subaru (Sumber: <i>summerballads.wordpress.com</i> , 2026)	66
Gambar 2. 11 Sampul komik bisu Ombang-Ambing karya Ariq Hadiyan	66
Gambar 2. 12 Sampul komik BEASTARS Vol. 3 cetakan Jepang (Sumber: Beastars Wiki, 2026)	67
Gambar 2. 13 Sampul komik BEASTARS Vol. 22 cetakan Jepang (Sumber: Beastars Wiki, 2026)	67
Gambar 2. 14 Sampul <i>Ogeha</i> Vol.3 karya Oimo	68
Gambar 2. 15 Sampul komik <i>Emerald ni Taberaretai</i> Vol.1	69
Gambar 2. 16 Screenshot panel webcomic “Love Doesn’t Talk” (Sumber: Pinterest)	70
Gambar 2. 17 Screenshot panel webcomic “Love Doesn’t Talk” (Sumber: Pinterest)	70
Gambar 2. 18 Screenshot panel webcomic “Love Doesn’t Talk” (Sumber: Pinterest)	

	71
Gambar 2. 19 Screenshot panel <i>webcomic</i> “ <i>Love Doesn’t Talk</i> ”	71
Gambar 2. 20 Cuplikan <i>webcomic</i> “ <i>Love Doesn’t Talk</i> ” di LINE Webtoon Indonesia (Sumber: <a href="https://summerballads.wordpress.com/2018/06/28/few-review-love-doesnt-talk/">https://summerballads.wordpress.com/2018/06/28/few-review-love-doesnt-talk/</a> , 2026)	72
Gambar 2. 21 Tokoh komik “ <i>Ombang-Ambing</i> ” karya Hadiyan (Sumber: <a href="http://senirupaikj.ac.id">senirupaikj.ac.id</a> , 2021)	73
Gambar 2. 22 Cuplikan halaman pada mockup komik “ <i>Ombang-Ambing</i> ” karya Hadiyan (Sumber: <a href="http://senirupaikj.ac.id">senirupaikj.ac.id</a> , 2021)	74
Gambar 2. 23 Cuplikan halaman komik Ogeha (Sumber: Mangadex)	77
Gambar 2. 24 Cuplikan halaman komik Ogeha (Sumber: Mangadex)	78
Gambar 2. 25 Ekspresi karakter Emerald dalam komik Emerald ni Taberaretai (Sumber: <a href="http://doubledere.neocities.org">doubledere.neocities.org</a> )	79
Gambar 2. 26 Cuplikan halaman komik Emerald ni Taberaretai terjemahan fan (Sumber: <a href="http://doubledere.neocities.org">doubledere.neocities.org</a> )	80
	
Gambar 3. 1 <i>Eurema hecabe solifera</i> (Sumber foto: Charles J. Sharp dari Sharp Photography, diambil dari <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Eurema_hecabe#/media/File:Common_grass_yellow_(Eurema_hecabe_solifera)_2.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Eurema_hecabe#/media/File:Common_grass_yellow_(Eurema_hecabe_solifera)_2.jpg</a> ) .....	135
Gambar 3. 2 Baby bangs dan rambut panjang bergelombang (Sumber: @ehalst di TikTok, diambil dari <a href="https://www.tiktok.com/@ehalst/video/7346647573140163882">https://www.tiktok.com/@ehalst/video/7346647573140163882</a> ) .....	136
Gambar 3. 3 Nene Yashiro dari manga “ <i>Toilet-bound Hanako-kun</i> ” (Sumber: Shipping Wiki, diambil dari <a href="https://shipping.fandom.com/wiki/Yashiro_Nene">https://shipping.fandom.com/wiki/Yashiro_Nene</a> ) .....	136
Gambar 3. 4 Bunga gemitir ( <i>Tagetes erecta</i> , marigold) (Sumber: Ezhuttukari, kontributor Wikipedia, <a href="https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Tagetes_erecta_chendumalli_chedi.jpg#/media/Berkas:Tagetes_erecta_chendumalli_chedi.jpg">https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Tagetes_erecta_chendumalli_chedi.jpg#/media/Berkas:Tagetes_erecta_chendumalli_chedi.jpg</a> ) .....	137
Gambar 3. 5 <i>Spicebush swallowtail</i> betina bersayap kebiruan ( <i>Papilio troilus</i> )	

(Sumber: Kiri— <i>alabama.butterflyatlas.usf.edu.</i> ; Kanan— <i>butterfliesathome.com</i> ).	141
Gambar 3. 6 Eastern tailed-blue betina (Everes comyntas) (Sumber: Kiri—D. Gordon E. Robertson, 2016. Kanan—Lewis Scharpf, 2006).....	142
Gambar 3. 7 Screenshot dari anime <i>Kaichou wa Maid-sama!</i> .....	143
Gambar 3. 8 Screenshot dari anime <i>My Love Story with Yamada-kun at Lv999</i> .....	143
Gambar 3. 9 Screenshot dari anime <i>Asobi Asobase</i> .....	144
Gambar 3. 10 Screenshot dari anime <i>Toilet-bound Hanako-kun</i> .....	144
Gambar 3. 11 Tipografi judul komik “ <i>Fleeting Flutter</i> ”.....	145
Gambar 3. 12 Tipografi judul <i>Chapter 1</i> komik “ <i>Fleeting Flutter</i> ”.....	145
Gambar 3. 13 Tipografi nomor <i>Chapter 1</i> komik “ <i>Fleeting Flutter</i> ”.....	146
Gambar 3. 14 Tipografi diari Emma (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	146
Gambar 3. 15 Tipografi <i>signage</i> dalam komik “ <i>Fleeting Flutter</i> ”.....	147
Gambar 3. 16 <i>Mockup</i> komik cetak “ <i>Fleeting Flutter</i> ” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	148
Gambar 4. 1 Studi visual properti: Tas Emma.....	149
Gambar 4. 2 Sketsa awal studi visual properti: Diari Emma.....	149
Gambar 4. 3 Visual diari Emma dalam komik “ <i>Fleeting Flutter</i> ” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	150
Gambar 4. 4 Desain wajah Emma (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	151
Gambar 4. 5 Desain wajah Corias (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	152
Gambar 4. 6 Desain tubuh Emma (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	152
Gambar 4. 7 Desain tubuh Corias (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	153
Gambar 4. 8 Sketsa desain <i>wardrobe</i> tokoh Emma.....	154
Gambar 4. 9 <i>Moodboard wardrobe</i> tokoh Emma (Sumber: Pinterest).....	154
Gambar 4. 10 Sketsa desain <i>wardrobe</i> tokoh Corias.....	154
Gambar 4. 11 Sketsa desain karakter tokoh Everes (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026).....	155
Gambar 4. 12 <i>Moodboard</i> karakter Everes (Sumber: Pinterest).....	155
Gambar 4. 13 Sketsa desain karakter tokoh Tris (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026)	

.....	156
Gambar 4. 14 <i>Moodboard</i> karakter Tris (Sumber: Pinterest) .....	156
Gambar 4. 15 Sketsa desain karakter Haylee dan Reiss, istri dan putra Corias (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	157
Gambar 4. 16 Jaring perangkap kupu-kupu. (Sumber: Kiri—Nigel Venters dari Butterflyboutique.net; kanan—Watdon.co.uk) .....	157
Gambar 4. 17 Gedung Utama Perkuliahan UNESA Kampus 5 Magetan (Sumber: Unesa.ac.id).....	158
Gambar 4. 18 Wajah depan Prodi Antropologi (Department of Anthropology) dalam komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	158
Gambar 4. 19 Ruang kelas dalam anime “Made in Abyss” (Sumber: Google Image) .....	159
Gambar 4. 20 Ruang kelas kuliah “Lecture Room 103” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	159
Gambar 4. 21 Lab. Biologi Departemen Farmasi The National University of Science and Technology di Kesultanan Oman (Sumber: NU.edu.om) .....	160
Gambar 4. 22 Lab. Struktur Hewan Pendidikan Biologi UPI (Sumber: dikbiologi.upi.edu) .....	160
Gambar 4. 23 Latar belakang Laboratorium Preservasi dalam komik “Fleeting Flutter” .....	160
Gambar 4. 24 Cuplikan komik <i>Monika Teen</i> (Sumber: Google Image).....	161
Gambar 4. 25 Cuplikan manga Toilet-bound Hanako-kun (Sumber: Google Image) .....	162
Gambar 4. 26 Cuplikan komik “Fleeting Flutter” .....	163
Gambar 4. 27 Cuplikan komik “Fleeting Flutter” .....	164
Gambar 4. 28 Screenshot panel webcomic “Love Doesn’t Talk” (Sumber: Pinterest) .....	165
Gambar 4. 29 Screenshot panel webcomic “Love Doesn’t Talk” (Sumber: Pinterest) .....	165
Gambar 4. 30 Layout sampul depan dan sampul belakang komik “Fleeting Flutter”	

.....	166
Gambar 4. 31 Halaman sampul depan komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	167
Gambar 4. 32 Halaman sampul dalam komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	168
Gambar 4. 33 Halaman hak cipta komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	168
Gambar 4. 34 Halaman keterangan komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	169
Gambar 4. 35 Halaman 1 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	170
Gambar 4. 36 Halaman 2 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	170
Gambar 4. 37 Halaman 3 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	171
Gambar 4. 38 Halaman 4 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	171
Gambar 4. 39 Halaman 5 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	172
Gambar 4. 40 Halaman 6 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	173
Gambar 4. 41 Halaman 7 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	173
Gambar 4. 42 Halaman 8 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	174
Gambar 4. 43 Halaman 9 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	174
Gambar 4. 44 Halaman 10 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	175
Gambar 4. 45 Halaman 11 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah,	

2026) .....	175
Gambar 4. 46 Halaman 12 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	176
Gambar 4. 47 Halaman 13 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	176
Gambar 4. 48 Halaman 14 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	177
Gambar 4. 49 Halaman 15 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	177
Gambar 4. 50 Halaman 16 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	178
Gambar 4. 51 Halaman 17 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	178
Gambar 4. 52 Halaman 18 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	179
Gambar 4. 53 Halaman 19 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	179
Gambar 4. 54 Halaman 20 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	180
Gambar 4. 55 Halaman 21 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	180
Gambar 4. 56 Halaman 22 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	181
Gambar 4. 57 Halaman 23 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	181
Gambar 4. 58 Halaman 24 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	182
Gambar 4. 59 Halaman 25 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	182
Gambar 4. 60 Halaman 26 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah,	

2026) .....	183
Gambar 4. 61 Halaman 27 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	183
Gambar 4. 62 Halaman 28 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	184
Gambar 4. 63 Halaman 29 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	184
Gambar 4. 64 Halaman 30 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	185
Gambar 4. 65 Halaman 31 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	185
Gambar 4. 66 Halaman 32 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	186
Gambar 4. 67 Halaman 33 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	186
Gambar 4. 68 Halaman 34 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	187
Gambar 4. 69 Halaman 35 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	187
Gambar 4. 70 Halaman 36 dari komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	188
Gambar 4. 71 Halaman 37 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	188
Gambar 4. 72 Halaman 38 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	189
Gambar 4. 73 Halaman 39 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	189
Gambar 4. 74 Halaman 40 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	190
Gambar 4. 75 Halaman 41 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah,	

2026) .....	190
Gambar 4. 76 Halaman 42 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	191
Gambar 4. 77 Halaman 43 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	191
Gambar 4. 78 Halaman 44 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	192
Gambar 4. 79 Halaman 45 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	192
Gambar 4. 80 Halaman 46 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	193
Gambar 4. 81 Halaman 47 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	193
Gambar 4. 82 Halaman 48 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	194
Gambar 4. 83 Halaman 49 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	194
Gambar 4. 84 Halaman 50 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	195
Gambar 4. 85 Halaman 51 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	195
Gambar 4. 86 Halaman 52 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	196
Gambar 4. 87 Halaman 53 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	196
Gambar 4. 88 Halaman 54 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	197
Gambar 4. 89 Halaman 55 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	197
Gambar 4. 90 Halaman 56 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah,	

2026) .....	198
Gambar 4. 91 Halaman 57 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	198
Gambar 4. 92 Halaman 58 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	199
Gambar 4. 93 Halaman 59 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	199
Gambar 4. 94 Halaman 60 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	200
Gambar 4. 95 Halaman 61 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	200
Gambar 4. 96 Halaman 62 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	201
Gambar 4. 97 Halaman 63 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	201
Gambar 4. 98 Halaman 64 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	202
Gambar 4. 99 Halaman 65 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	202
Gambar 4. 100 Halaman 66 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	203
Gambar 4. 101 Halaman 67 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	203
Gambar 4. 102 Halaman 68 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	204
Gambar 4. 103 Halaman 69 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	204
Gambar 4. 104 Halaman 70 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	205
Gambar 4. 105 Halaman 71 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah,	

2026) .....	205
Gambar 4. 106 Halaman 72 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	206
Gambar 4. 107 Halaman 73 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	206
Gambar 4. 108 Halaman 74 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	207
Gambar 4. 109 Halaman 75 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	207
Gambar 4. 110 Halaman 76 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	208
Gambar 4. 111 Halaman 77 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	208
Gambar 4. 112 Halaman 78 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	209
Gambar 4. 113 Halaman 79 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	209
Gambar 4. 114 Halaman 80 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	210
Gambar 4. 115 Halaman 81 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	210
Gambar 4. 116 Halaman 82 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	211
Gambar 4. 117 Halaman 83 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	211
Gambar 4. 118 Halaman 84 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	212
Gambar 4. 119 Halaman 85 komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	212
Gambar 4. 120 Halaman penutup komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri	

Alifah, 2026) .....	213
Gambar 4. 121 Halaman bonus sketsa komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	213
Gambar 4. 122 Halaman bonus sketsa komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	214
Gambar 4. 123 Halaman bonus sketsa komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	214
Gambar 4. 124 Halaman bonus sketsa komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	215
Gambar 4. 125 Sampul belakang komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	215
Gambar 4. 126 Halaman 1 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	216
Gambar 4. 127 Halaman 2 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	216
Gambar 4. 128 Halaman 3 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	217
Gambar 4. 129 Halaman 4 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	217
Gambar 4. 130 Halaman 5 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	218
Gambar 4. 131 Halaman 6 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	218
Gambar 4. 132 Halaman 7 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	219
Gambar 4. 133 Halaman 8 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	219
Gambar 4. 134 Halaman 9 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	220
Gambar 4. 135 Halaman 10 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri	

Alifah, 2026) .....	220
Gambar 4. 136 Halaman 11 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	221
Gambar 4. 137 Halaman 12 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	221
Gambar 4. 138 Halaman 143 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	222
Gambar 4. 139 Halaman 14 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	222
Gambar 4. 140 Halaman 15 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	223
Gambar 4. 141 Halaman 16 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	223
Gambar 4. 142 Halaman 17 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	224
Gambar 4. 143 Halaman 18 dari GSM Komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	224
Gambar 4. 144 Poster Pameran Tugas Akhir (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) ...	225
Gambar 4. 145 Halaman 1 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	226
Gambar 4. 146 Halaman 2 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	226
Gambar 4. 147 Halaman 3 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	226
Gambar 4. 148 Halaman 4 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	226
Gambar 4. 149 Halaman 5 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	227
Gambar 4. 150 Halaman 6 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) .....	227

Gambar 4. 151 Halaman 7 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) ..... 227

Gambar 4. 152 Halaman 8 dari katalog komik “Fleeting Flutter” (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026) ..... 227



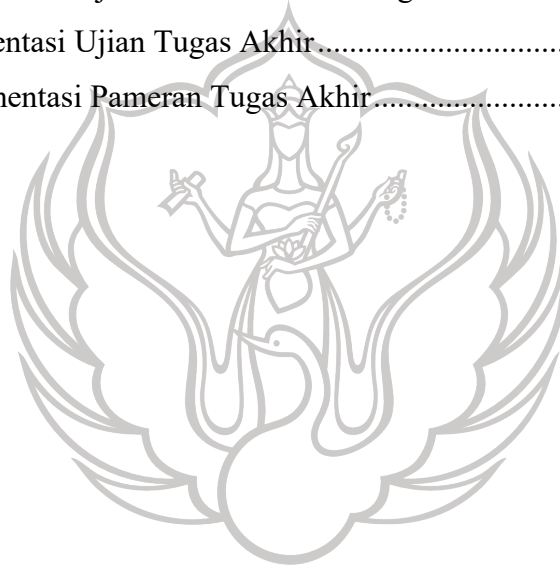
## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Direksi, <i>Storyline</i> , dan Emosi dalam Naskah Komik “Fleeting Flutter” .....	101
--	-----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Mockup sampul depan buku komik.....	238
Lampiran 2 Mockup sampul belakang komik.....	238
Lampiran 3 Hasil cek Turnitin .....	239
Lampiran 4 Lembar Konsultasi Semester Gasal Dosen Pembimbing I.....	239
Lampiran 5 Lembar Konsultasi Semester Genap Dosen Pembimbing I.....	240
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Semester Gasal Dosen Pembimbing II.....	240
Lampiran 7 Lembar Konsultasi Semester Genap Dosen Pembimbing II .....	241
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing .....	241
Lampiran 9 Dokumentasi Ujian Tugas Akhir.....	242
Lampiran 10 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	243



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Roda Emosi Plutchik (*Plutchik's Wheel of Emotions*) merupakan model identifikasi spektrum emosi dalam bentuk lingkaran (roda) yang dikembangkan oleh psikolog Robert Plutchik. Dalam Roda Plutchik, *grief* (duka) memegang posisi sebagai emosi kesedihan (*sadness*) dalam intensitas tertinggi. Secara umum, kesedihan dan duka disebabkan oleh kehilangan suatu hal yang dinilai berharga (Plutchik, 1980:16). Salah satu kehilangan yang umum terjadi adalah kehilangan sosok tercinta melalui peristiwa patah hati dan putus cinta. Patah hati adalah fenomena umum dan lumrah yang ditandai dengan kesedihan dan rasa ditinggalkan (Yuwanto, 2011 dalam Sugiarto dan Soetjiningih, 2021; Murtisari, dkk., 2023).

Huda, dkk. (2025) menyebut bahwa perilaku berhubungan romantis umumnya dimulai pada masa remaja akhir (18-24 tahun). Remaja akhir, yang berstatus mahasiswa, mulai memikul tanggung jawab sosial dan personal yang lebih besar. Salah satu tanggung jawab personal yang dimaksud adalah perkembangan perilaku seksual yang berlangsung ketika mahasiswa menjalin hubungan romantis. Pada saat-saat yang tidak mujur, hubungan tersebut berakhir kandas dan menyebabkan patah hati. Patah hati dan putus cinta kemudian menjadi pengalaman emosional yang dapat mengakibatkan ketidakseimbangan emosi yang signifikan (Christie dan Khorunnisa, 2025).

Menurut Huda, dkk. (2025), mahasiswa yang patah hati merasakan emosi *grief* sehingga memerlukan bantuan dan dukungan baik dari dalam maupun luar diri guna menunjang kesejahteraan hidup, salah satunya terkait pengelolaan (regulasi) emosi. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan

oleh Christie & Khoirunnisa (2025), yaitu bahwa regulasi emosi menjadi aspek penting dalam menghadapi pengalaman emosional seperti putus cinta.

Regulasi emosi itu sendiri didefinisikan sebagai proses yang dilakukan suatu individu untuk memantau, meninjau, dan memanipulasi emosi mereka agar sesuai dengan tujuan atau tuntutan situasi. Proses ini menyangkut kontrol terhadap intensitas maupun durasi emosi dan terjadi secara sadar maupun tidak sadar (Gross, 2015 dalam Christie & Khoirunnisa, 2025).

Regulasi emosi adalah kemampuan bertahan hidup yang dapat dilatih dan dikembangkan (Azzahra, dkk., 2025). Oleh karena itu, regulasi emosi yang efektif perlu dilakukan secara sadar. Terdapat dua garis besar strategi regulasi emosi, yaitu: 1) strategi refleksi dan reappraisal (peninjauan); dan 2) strategi distraksi dan suppression (menekan emosi) (Christie & Khoirunnisa, 2025; Gross & John, 2003). Penelitian Christie & Khoirunnisa (2025) membuktikan bahwa strategi reappraisal lebih efektif dan dukungan sosial yang kuat adalah faktor pelindung psikologis yang penting. Jauh sebelum itu, penelitian Gross & John (2003) yang menunjukkan bahwa individu yang menggunakan strategi reappraisal mampu mengekspresikan emosi positif yang lebih daripada pengguna strategi suppression.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, strategi regulasi emosi reappraisal adalah strategi regulasi emosi dengan efektivitas yang lebih unggul. Penggunaannya lebih dapat menjaga kesejahteraan hidup individu patah hati. Menjadikan strategi reappraisal sebagai elemen dasar suatu karya penceritaan dapat menyebarluaskan pemahaman dan meningkatkan pengetahuan audiens pembaca tentang strategi tersebut sehingga diharapkan pembaca memperoleh pengertian yang mudah terinternalisasi tentang strategi regulasi emosi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, perancangan ini ditujukan untuk menciptakan media penceritaan berupa komik yang mengenalkan strategi reappraisal sebagai cara menavigasi emosi-emosi pascapatah-hati, terutama

grief, dan setidaknya menimbulkan perasaan terhubung dan senasib bagi pembaca yang pernah atau sedang patah hati. Komik dipilih sebagai media sebab komik mampu menyajikan materi naratif dengan nilai estetika dan nilai rasa secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami (Kusumadewi, dkk., 2022).

Komik adalah media yang membutuhkan partisipasi imajinasi dan logika pembaca dalam memahami susunan imaji sekuensial di dalamnya (McCloud, 1998:67-69). Postema (dalam Oktavia, 2020) mengemukakan bahwa komik bisu memanfaatkan penggunaan piktogram dan komponen piktorial sejenis sehingga memungkinkan pembaca untuk memahami cerita dan perasaan tokoh dalam komik tanpa harus mengerti bahasa tertentu. Oleh karena itu, komik bisu membuka ruang imajinasi yang lebih luas sebab pembaca dapat menafsirkan sendiri ucapan ekspresi tokoh komik, tetapi tetap memahami visualisasi perasaan dan perjalanan tokoh.

Komik perancangan ini menceritakan tokoh utama, Emma, seorang mahasiswi yang menyukai seseorang lalu dalam sekejap harus menghadapi salah satu patah hati pertamanya. Tokoh Emma beserta tokoh lainnya digambarkan sebagai figur kupu-kupu antropomorfik yang hidup di dunia manusia modern. Penggunaan figur kupu-kupu antropomorfik didasarkan pada tiga tujuan: 1) figur antropomorfik yang mempunyai instrumen bahasa tubuh lebih kompleks daripada figur manusia sehingga penggunaannya dalam komik bisu menjadi potensial; 2) figur kupu-kupu antropomorfik mewakili visi dan tema cerita, yaitu perubahan (metamorfosis) dan emosi yang bersifat sekejap; dan 3) figur antropomorfik mampu menyediakan jarak yang dibutuhkan oleh pembaca, tetapi tetap reliable secara penceritaan (Baker, 2025)..

Konsep antropomorfisme dalam desain karakter merujuk pada proses mengaitkan karakteristik manusiawi seperti fitur, motivasi, pikiran, dan emosi pada hal-hal yang bukan manusia (Andelina & Souwandi, 2021). Penerapan antropomorfisme menghasilkan karakter dengan visual yang menggabungkan

identitas manusia dan makhluk nonmanusia (Putra & Gabrielle, 2023). Antropomorfisme digunakan untuk mengimplementasikan unsur-unsur manusiawi pada entitas nonmanusia sehingga tercipta karakter dengan ciri fisik yang lebih manusiawi tanpa menghilangkan unsur nonmanusianya. Penggabungan dua unsur tersebut menjadikan antropomorfisme sebagai ruang untuk eksplorasi bahasa tubuh yang lebih luas dan ekspresif. Oleh karena itu, penggunaannya menjadi cukup efektif sebagai teknik visualisasi desain karakter.

Sejarah peradaban manusia menunjukkan keakraban dengan figur antropomorfik. Di berbagai belahan dunia, banyak narasi seperti cerita rakyat, dongeng, dan ajaran keagamaan yang di dalamnya memuat entitas nonmanusia yang mampu berpikir dan berperilaku sebagaimana manusia. Dalam beberapa kebudayaan, fenomena ini terus berlanjut hingga era post-modern saat ini, seperti misalnya, pada kultur Jepang yang terkenal dengan kecenderungannya mempraktikkan antropomorfisme untuk kebutuhan komunikasi anak-anak hingga orang dewasa (Wood, 2019).

Perancangan sejenis telah dilakukan oleh Hadiyan (2021) melalui skripsi berjudul “Perancangan Komik Bisu dengan Karakter Antropomorfis untuk Menanggapi Isu Rasisme di Jakarta”. Perancangan tersebut didasarkan pada isu rasisme yang dinilai telah mengakar kuat pada kehidupan sehari-hari di Jakarta. Selain komik karya Hadiyan (2021), terdapat pula komik antropomorfisme yang populer di pasaran, yakni BEASTARS (2016-2020) karya Paru Itagaki dan Walt Disney Comics and Stories (1940-2020). Baik komik Hadiyan (2021) maupun kedua komik komersial tersebut menggunakan hewan darat antropomorfik berjenis mamalia, unggas, dan reptil.

Penggunaan figur serangga kupu-kupu antropomorfik dalam komik perancangan ini diharapkan dapat menjadi kebaruan dan melengkapi koleksi literatur perancangan komik bisu dan memperkaya koleksi judul komik sejenis

di pasaran lokal maupun internasional. Komik bisu dengan figur kupu-kupu antropomorfik ini juga diharapkan dapat mewujudkan sebagai cara tutur yang menarik sehingga kemudian menginspirasi penciptaan karya baru yang sejenis. Perancang juga berharap dapat menjadi sumber referensi bagi rekan-rekan kreatif di bidang ilmu desain karakter dan komik, terutama komik bisu.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik bisu yang menunjukkan strategi regulasi emosi pascapatah-hati dengan pendekatan antropomorfisme?

## **C. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Masyarakat**

- a. Sebagai media pengenalan strategi regulasi emosi *reappraisal* pada masa pascapatah-hati, khususnya untuk dewasa muda.
- b. Sebagai media hiburan yang menyegarkan sehingga diharapkan hasil perancangan ini dapat memperkaya imajinasi pembaca.
- c. Menjadi inspirasi pembaca untuk melihat antropomorfisme sebagai cara berekspresi dan bercerita.

### **2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

- a. Sebagai inspirasi dan referensi terkait penerapan antropomorfisme dalam media hiburan, khususnya dalam komik bisu.
- b. Sebagai bahan pembelajaran dalam penciptaan komik bisu secara umum.

### **3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia**

- a. Menawarkan konsep yang segar terkait pendekatan

antropomorfisme dalam komik.

- b. Memperkaya koleksi komik dalam dunia perkomikan lokal dan internasional, terutama dalam sektor komik bisu dan antropomorfisme serangga.

#### 4. Bagi Target Audience

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mudah terinternalisasi sekaligus pengalaman literasi visual yang berkesan kuat, menghibur, dan menyegarkan.

### D. Batasan Masalah

#### 1. Batasan Media

Hasil akhir perancangan ini adalah media utama berupa karya komik bisu dengan format komik *panel strip online* (komik *layout* buku) dan media pendukung berupa buku komik bisu versi cetak.

#### 2. Batasan Konten

- a. Hasil akhir perancangan ini dibatasi untuk memuat antropomorfisme terhadap hewan kupu-kupu (subordo Rhopalocera).
- b. Komik bisu ini akan mewartakan penceritaan tentang strategi regulasi emosi reappraisal pada masa pascapatah-hati untuk dewasa muda.
- c. Komik ini turut mewartakan eksplorasi bahasa tubuh dari emosi manusia dengan menggunakan figur kupu-kupu antropomorfik.

#### 3. Batasan Target Audience

- a. *Audience* Primer  
Individu dewasa muda dalam rentang usia 18-24 tahun yang menyukai komik.

b. *Audience* Sekunder

Pembaca komik dari kelompok usia 16 tahun ke atas.

## E. Tujuan Perancangan

Merancang komik bisu yang menunjukkan strategi regulasi emosi pascapatah-hati dengan pendekatan antropomorfisme.

## F. Definisi Operasional

### 1. Komik Bisu

Komik bisu dapat diartikan sebagai komik yang secara visual dan harfiah, penyampaianya dilakukan tanpa menggunakan fonogram (kata/tulisan). Komik bisu merupakan suatu subgenre komik mulai populer sejak kemunculannya pada ajang kontes internasional berbasis *online* dari Jepang, yaitu Silent Manga Audition (SMA) sejak tahun 2013 (Masluchi & Aryanto, 2020).

### 2. Regulasi Emosi

Regulasi emosi itu sendiri didefinisikan sebagai proses yang dilakukan suatu individu untuk memantau, meninjau, dan memanipulasi emosi mereka agar sesuai dengan tujuan atau tuntutan situasi. Proses ini menyangkut kontrol terhadap intensitas maupun durasi emosi dan terjadi secara sadar maupun tidak sadar (Gross, 2015 dalam Christie & Khoirunnisa, 2025). Regulasi emosi adalah kemampuan bertahan hidup yang dapat dilatih dan dikembangkan (Azzahra, dkk., 2025).

### 3. Strategi *Cognitive Reappraisal*

Strategi *cognitive reappraisal* (selanjutnya disebut *reappraisal*)

adalah salah satu dari dua strategi umum dalam regulasi emosi—satu yang lainnya adalah *expressive suppression*. Gross & John (2003) mendefinisikan strategi *reappraisal* sebagai perubahan pemikiran kognitif yang merekonstruksi persepsi seseorang terhadap suatu situasi dengan tujuan memicu respons emosi yang berbeda.

#### 4. **Grief (Duka)**

*Grief* (duka) dalam Roda Emosi Plutchik (*Plutchik's Wheel of Emotions*) didefinisikan sebagai salah satu dari 24 (dua puluh empat) emosi yang teridentifikasi dalam model tersebut. Dalam Roda Plutchik, *grief* (duka) memegang posisi sebagai emosi kesedihan (*sadness*) dalam intensitas tertinggi. Secara umum, kesedihan dan duka disebabkan oleh kehilangan suatu hal yang dinilai berharga (Plutchik, 1980:16). Roda Plutchik itu sendiri merupakan model identifikasi spektrum emosi dalam bentuk lingkaran (roda) yang dikembangkan oleh psikolog Robert Plutchik berdasarkan postulat-postulatnya sendiri.

#### 5. **Patah Hati/Putus Cinta**

Yuwanto (2011) mengartikan putus cinta sebagai berakhirnya suatu hubungan cinta Yuwanto (2011) mengartikan putus cinta sebagai berakhirnya suatu hubungan cinta dengan pasangan romantis (dalam Sugiarto dan Soetjiningsih, 2021). Adapun patah hati didefinisikan sebagai kondisi rasa sakit secara batin yang mana menimbulkan suatu emosional sedih yang sangat mendalam diakibatkan oleh putus cinta, tidak mendapatkan apa yang diinginkan, dan sebagainya (Pradipta & Raharja, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa putus cinta adalah peristiwa berakhirnya suatu hubungan dengan perpisahan, sedangkan patah hati adalah rasa sakit emosional yang terjadi akibat perpisahan dan ketidakpuasan—salah satunya melalui kejadian putus cinta.

## 6. Antropomorfisme

Antropomorfisme dalam perancangan ini merujuk pada dua konsep, yakni antropomorfisme sebagai paham atau aliran (*genre*) dalam karya seni (contoh penggunaan: komik antropomorfisme) serta antropomorfisme sebagai proses atau tindakan (contoh penggunaan: penerapan antropomorfisme). Kata ini digunakan bergantian dan menyesuaikan dengan konteks kalimat.

Sebagaimana telah disebutkan pada subbab terdahulu, antropomorfisme sebagai proses merupakan pengaitan karakteristik manusiawi seperti fitur, motivasi, pikiran, dan emosi pada hal-hal yang bukan manusia (Andelina & Souwandi, 2021). Penerapan antropomorfisme menghasilkan karakter dengan visual yang menggabungkan identitas manusia dan makhluk nonmanusia (Putra & Gabrielle, 2023). Penggunaan antropomorfisme ditandai dengan implementasi unsur-unsur manusiawi pada entitas nonmanusia sehingga tercipta karakter dengan ciri fisik yang lebih manusiawi tanpa menghilangkan unsur nonmanusianya.

## 7. Figur Antropomorfik

Antropomorfik itu sendiri adalah gambar atau benda berbentuk menyerupai manusia yang umumnya ditampilkan sebagai figur abstrak atau tidak nyata, tetapi masih memperlihatkan unsur yang dapat dikenali sebagai bagian tubuh manusia (KBBI 0.5.1, 2025). Figur antropomorfik merujuk pada visual karakter yang dirancang dengan metode antropomorfisme. Dalam penelitian ini, seluruh karakter komik adalah figur antropomorfik.

## 8. Kupu-Kupu (*Subordo Rhopalocera*)

Kupu-kupu merupakan hewan kelas serangga (insekta) yang mempunyai tiga pasang tungkai dan sepasang sayap bersisik (KupuKita

Team, 2021). Jenis sayap tersebut menjadikan kupu-kupu anggota dari Ordo *Lepidoptera* bersama ngengat (subordo *Heterocera*). Sementara itu, subordo *Rhopalocera* merupakan kelompok klasifikasi di bawah tingkat Ordo *Lepidoptera* yang memisahkan kupu-kupu dengan ngengat. Dengan kata lain, hanya spesies yang tergolong *Rhopalocera* yang merupakan kupu-kupu.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data sekunder dari sumber berupa buku, jurnal, artikel, dan dokumen. Data-data yang diperoleh akan membantu proses analisis data untuk pemecahan persoalan dan menjadi dasar perancangan karya desain, dalam hal ini komik bisu digital. Data-data tersebut berupa riset *target audience*, unsur-unsur komik, dan pengembangan cerita.

#### b. Observasi

Observasi merujuk pada pengamatan oleh perancang terhadap fenomena yang terjadi dan berkaitan dengan topik dan media perancangan, serta *target audience*.

### 2. Metode Analisa Data

Agar proses desain terlaksana dengan baik, data-data terkumpul yang menunjukkan bentuk permasalahan perlu melalui proses analisis. Analisis data dilakukan dengan metode 5W+1H Rudyard Kipling. Metode ini digunakan untuk mengembangkan fondasi ide tulisan (Latifa, 2018).

#### a. *What*: Apa yang hendak disampaikan melalui perancangan ini?

Regulasi emosi dengan strategi *reappraisal* lebih efektif

menjaga kesejahteraan dan memulihkan individu yang patah hati dari emosi-emosi negatif, terutama *grief*. Komik perancangan ini menunjukkan penerapan strategi tersebut untuk mengenalkannya kepada *target audience*.

- b. *Where*: Di mana permasalahan terjadi?

Penelitian-penelitian tentang identifikasi emosi, regulasi emosi, dan patah hati yang melandasi perancangan ini berasal dari ranah lokal dan internasional sehingga dapat dikatakan bahwa permasalahan patah hati dan kebutuhan informasi akan strategi regulasi yang unggul terjadi di seluruh belahan dunia.

- c. *Who*: Kepada siapa perancangan ini ditujukan?

Hasil perancangan ini utamanya ditujukan kepada individu dewasa muda dalam kisaran usia 18-24 tahun yang sedang atau pernah mengalami patah hati dan menyukai komik, terutama komik bergenre romansa.

- d. *When*: Kapan perancangan ini akan dilaksanakan?

Perancangan ini direncanakan untuk dilaksanakan selambat-lambatnya dalam waktu 9 bulan pengerjaan.

- e. *Why*: Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?

Perancangan komik bisu ini dilakukan untuk mengenalkan penerapan strategi regulasi emosi *reappraisal* dalam menghadapi emosi-emosi patah hati, terutama emosi *grief*. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa masih banyak individu yang menghadapi patah hati dengan menggunakan strategi *expressive suppression* yang menekan emosi (Gross & John, 2003; Azzahra, dkk., 2025; Christie & Khoirunnisa, 2025).

Strategi *expressive suppression* memang efektif meredam perilaku merespons dengan emosi negatif, tetapi dapat menimbulkan efek samping yaitu menghambat individu dalam menunjukkan respons emosi positif (Gross & John, 2003). Perilaku

menghindari emosi negatif yang menyakitkan juga umum dilakukan bersamaan dengan mencari distraksi sehingga mencegah individu dari menghadapi, merefleksikan, dan mencari dukungan emosional yang dibutuhkan selama kondisi patah hati berlangsung.

Oleh karena itu, perancangan ini dilakukan untuk mendorong pembaca menyadari alangkah baiknya jika menghadapi patah hati dengan strategi *reappraisal* dan mencari dukungan, alih-alih dengan *suppression* dan distraksi.

f. *How*: Bagaimana solusi yang ditawarkan?

Perancangan ini menawarkan solusi berupa karya penceritaan yang mengenalkan pembaca terhadap penerapan strategi *reappraisal* dan mencari dukungan dalam menghadapi dan menavigasi emosi-emosi pasca-patah hati, terutama *grief*. Media yang ditentukan untuk karya penceritaan ini adalah komik bisu dengan pendekatan antropomorfisme. Dengan membaca cerita dalam komik, pembaca diharapkan dapat menginternalisasi proses regulasi emosi yang dicontohkan oleh tokoh utama sehingga dapat memperoleh pengetahuan tentangnya. Pendekatan antropomorfisme digunakan sebagai penengah sehingga cerita menyediakan jarak yang dibutuhkan oleh pembaca, tetapi tetap *reliable* secara penceritaan (Baker, 2025).

### 3. Metode Konsep Desain

Perancangan ini dilaksanakan menurut tahapan sebagaimana dalam perincian berikut.

a. Penuangan Hasil Studi

Hasil dari studi literatur dan observasi akan dikumpulkan untuk digunakan sebagai dasar dan rujukan perancangan.

b. Perancangan Alur Cerita dan Konsep Visual

Alur cerita dan konsep visual akan disusun berdasarkan hasil studi

yang diperoleh. Hasil perancangan alur cerita dan konsep visual akan digunakan dalam perancangan naskah komik.

c. Perancangan Naskah Komik

Tahap ini meliputi komposisi panel serta penyusunan panel, teks, dan gambar pengisi balon kata dalam komik sehingga tercipta naskah komik yang siap dilanjutkan ke tahap sketsa.

d. Perancangan Sketsa Komik

Tahap ini meliputi penuangan hasil perancangan naskah ke dalam bentuk sketsa komik.

e. Finishing Komik

Tahap ini meliputi pemberian lineart, pewarnaan, pemberian efek suara dan gerakan, dan peletakan teks sehingga komik siap untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

f. Distribusi Komik

Tahap ini merupakan tahap mencari platform dan vendor untuk mengakomodasi distribusi komik.

## H. Konsep Perancangan

McCloud (2006:8-9) mengemukakan dua capaian utama dalam perancangan komik, yakni: 1) komik menyajikan kejelasan secara maksimal sehingga pembaca dapat mengerti pesan yang disampaikan; dan 2) pembaca cukup tergugah untuk menyimak sampai akhir. Capaian pertama ditentukan sebagai paradigma yang menjadi acuan penyelesaian masalah perancangan ini. Hal tersebut berdasarkan pada argumen McCloud bahwa kejelasan dalam komik sangat bergantung pada keputusan-keputusan yang dibuat komikus.

*The Five Arenas* yang dikemukakan McCloud (2006:9-10) meliputi ranah-ranah pilihan dalam perincian berikut:

## 1. Pilihan Momen (*Choice of Moment*)

Pilihan Momen merupakan keputusan tahap awal yang meliputi perencanaan dan pemecahan peristiwa dalam cerita menjadi suatu kesatuan yang terbaca (McCloud, 2006:11). McCloud (2006:14) menganalogikan kesatuan peristiwa tersebut sebagai *puzzle* titik-ke-titik yang berarti setiap titik mewakili peristiwa penting dalam cerita komik sehingga jika salah satu titik dihilangkan, alur komik akan diterima secara berbeda. Pemilihan momen memandu komikus untuk merumuskan alur, menentukan seberapa penting suatu momen, dan memperkirakan laju cerita sehingga ranah tersebut sangat berkaitan dengan elemen transisi antarpanel (lebih lanjut di Bab II Subbab D).

## 2. Pilihan Frame (*Choice of Frame*)

Pemilihan *frame* merupakan tahap untuk menentukan seberapa dekat atau jauh suatu aksi perlu ditampilkan atau dibatasi untuk mengarahkan pembaca pada fokus dari suatu momen. Aksi yang dipotret dari dekat mampu menunjukkan peristiwa secara mendetail, sedangkan aksi yang dipotret dari jauh mampu memberi gambaran suasana dan sudut pandang serta posisi bagi pembaca (McCloud, 2006:18-19).

Penempatan objek atau karakter pada tengah panel akan menggiring pembaca untuk menganggapnya hal yang penting. Namun, komikus juga dapat menggunakan area tengah untuk menyorot hal-hal yang lebih ineksplisit, seperti: 1) pergerakan objek; 2) ketiadaan sesuatu pada tempatnya; 3) jarak yang hendak atau telah ditempuh; dan 4) objek tak terlihat yang menjadi perhatian karakter (McCloud, 2006:24-25).

Penting bagi komikus untuk mengatur Pilihan *Frame* sesuai dengan kebutuhan cerita. Pemilihan *frame* yang cenderung statis mengarahkan fokus pembaca pada perubahan yang terjadi, seperti posisi dan sikap

karakter, sekaligus mencegah pembaca teralihkan oleh variasi *shot* yang tidak perlu. Namun, beberapa adegan justru memerlukan pergantian *frame* secara bolak-balik, seperti adegan percakapan yang menggunakan transisi subjek-ke-subjek untuk menghadirkan irama percakapan pada komik (McCloud, 2006:20-21).

Dalam ranah Pilihan *Frame*, terdapat konsep yang disebut McCloud sebagai *The Tradition of the Establishing Shot*. *Establishing shot* dalam komik satu atau dua panel besar dengan potret jauh yang mengawali suatu adegan. McCloud menambahkan bahwa panel-panel tersebut seringkali diikuti oleh panel-panel dengan potret sedang atau *close-up* yang berisikan karakter perorangan. Pola tersebut muncul sebab diketahui bahwa pembaca butuh mengetahui suasana sekeliling dalam cerita, terutama saat pergantian adegan. Oleh karena itu, komikus juga dapat menunda kejelasan dari *establishing shot* dengan tujuan mempertegang suasana (*increasing suspense*) dan menggambarkan pikiran karakter yang tidak menyadari keadaan di sekelilingnya (McCloud, 2006:22-23).

### **3. Pilihan Gambar (*Choice of Image*)**

Pilihan gambar meliputi keputusan mengenai elemen-elemen ilustrasi di dalam bingkai panel. Secara garis besar, pilihan tersebut dapat diartikan sebagai penggambaran karakter, objek, dan lingkungan dalam bingkai sedemikian sehingga: 1) cukup jelas untuk diidentifikasi oleh pembaca, terlepas dari gaya gambar yang dipilih komikus (McCloud, 2006:26-27); dan 2) mampu mengomunikasikan hal-hal mengenai karakter, suasana, *development*, dan hal-hal lainnya sesuai kehendak dan tujuan komikus (McCloud, 2006:29).

### **4. Pilihan Kata (*Choice of Word*)**

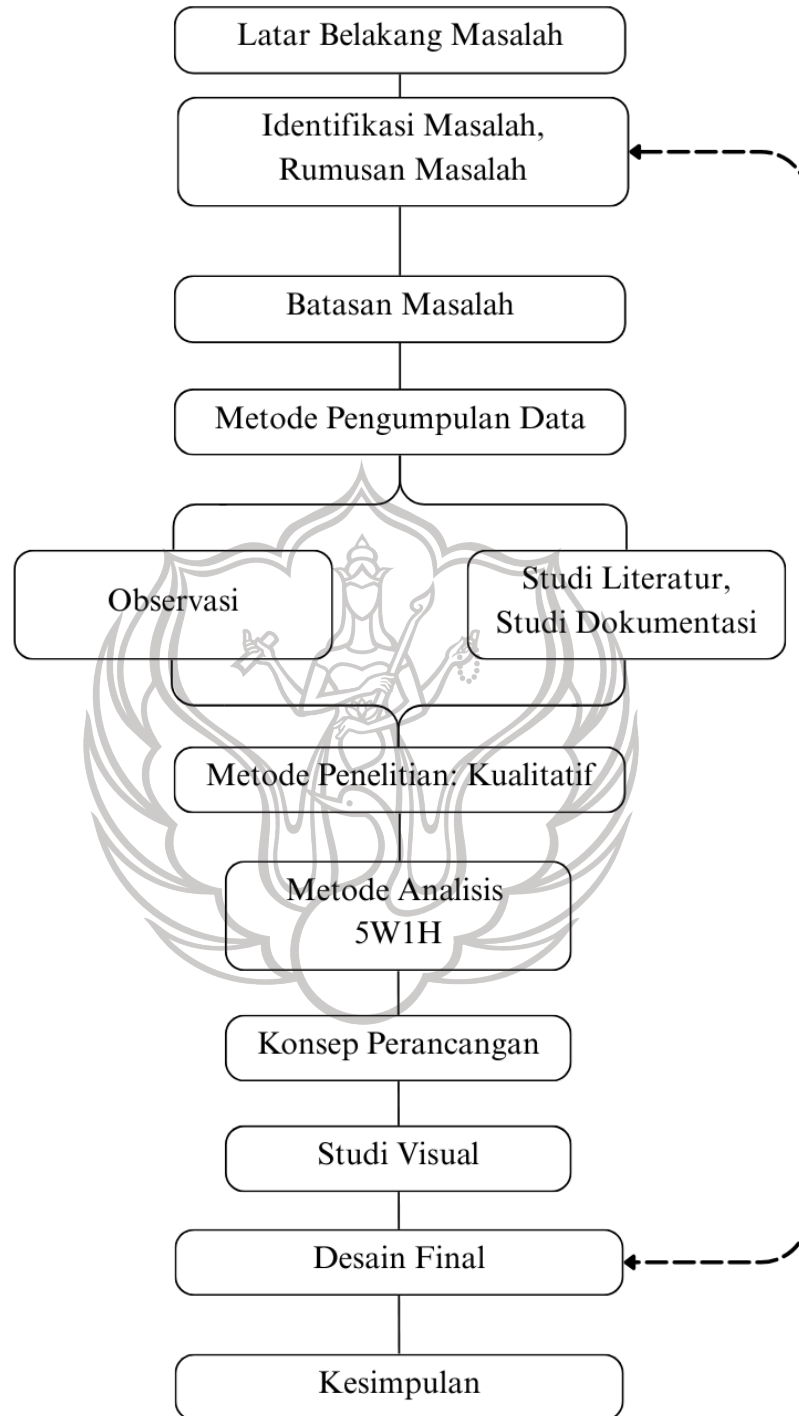
Pemilihan kata dalam komik bertujuan supaya teks dalam komik

mampu: 1) memberikan informasi berbobot; dan 2) bekerja dengan baik dengan gambar di sekelilingnya (McCloud, 2006:9). Mengenai kata-kata, McCloud (2006:30) menyebut bahwa, “... *they bring with them an unparalleled level of specificity. There’s no image so vague that words can’t lock it into a desired meaning.*”. Namun, dalam komik bisu, kata dipergunakan seminimal mungkin. Oleh sebab itu, dalam perancangan ini, penggunaan elemen piktorial dalam komik akan diperhatikan agar dapat mengisi fungsi-fungsi kata untuk mencapai kejelasan sebagaimana dalam komik ujar.

##### **5. Pilihan Arus (*Choice of Flow*)**

Pilihan Arus berkaitan dengan kepiawaian komikus dalam menyusun tata letak sehingga mampu menggiring perhatian pembaca sesuai dengan penceritaan yang dikehendaki. Capaian dari Pilihan Arus adalah menawarkan pengalaman membaca yang mulus (McCloud, 2006:34) sehingga pembaca dapat “terbawa masuk” ke dalam dunia dalam cerita (McCloud, 2006:36). Pengetahuan mengenai Pilihan Arus dapat memandu komikus untuk lihai memprediksi apa yang dapat mengunci perhatian pembaca dan apa yang mengalihkannya sehingga dapat diterapkan sesuai kehendak komikus (McCloud, 2006:35).

## I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan (Sumber: Jihan Putri Alifah, 2026)