

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Grief (duka) adalah kesedihan dengan intensitas tertinggi (berdasarkan Roda Emosi Plutchik). Penyebab kesedihan dan duka adalah kehilangan hal berharga (Plutchik, 1980:16). Salah satu kehilangan yang umum adalah kehilangan sosok pasangan ketika putus cinta dan patah hati (Murtisari, dkk., 2023). Patah hati sendiri adalah pengalaman emosional yang dapat mengakibatkan ketidakseimbangan emosi yang signifikan (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: 1) strategi refleksi dan *reappraisal*; dan 2) strategi distraksi dan *suppression*. Penelitian menunjukkan bahwa strategi *reappraisal* lebih efektif dan cenderung lebih sehat bagi individu terdampak (Christie & Khoirunnisa, 2025; Gross & John, 2003). Dukungan sosial yang kuat juga merupakan faktor pelindung psikologis yang penting (Christie & Khoirunnisa, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Huda, dkk. (2025) menunjukkan bahwa mahasiswa yang patah hati merasakan *grief* sehingga membutuhkan bantuan dari luar maupun dalam diri untuk mengelola emosinya—regulasi emosi. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai regulasi emosi beragam antara satu individu dan lainnya dan dipengaruhi oleh faktor yang beragam pula, seperti gender dan dukungan sosial (Christie & Khoirunnisa, 2025) atau *self control* dan *self esteem* (Huda, dkk., 2025). Oleh karena itu, masih ada keperluan untuk merancang media informasi yang mengenalkan strategi regulasi emosi yang baik dan dengan mudah

diinternalisasi oleh *target audience* dan pembaca.

Media penceritaan yang dipilih dalam perancangan ini adalah komik bisu. Komik mampu menyajikan materi naratif dengan nilai estetika dan nilai rasa secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami (Kusumadewi, dkk., 2022). Komik membutuhkan partisipasi imajinasi dan logika pembaca dalam memahami susunan imaji sekuensial di dalamnya (McCloud, 1998:68). Menggunakan komik bisu membuka ruang imajinasi yang lebih luas sehingga pembaca dapat menafsirkan sendiri ucapan ekspresi tokoh, tetapi tetap memahami visualisasi perasaan dan perjalanan tokoh.

Penggunaan figur kupu-kupu antropomorfik sebagai karakter komik menjadi kebaruan yang ditawarkan oleh perancangan ini. Kupu-kupu antropomorfik adalah elemen yang tepat untuk melengkapi perancangan ini sebab figur tersebut mempunyai instrumen bahasa tubuh yang lebih banyak sehingga memudahkan pembaca memahami ekspresi dan gestur tokoh yang merupakan ujung tombak komik bisu. Kupu-kupu mempunyai antena, sayap dan enam kaki yang dalam komik ini dimodifikasi menjadi empat tangan. Fitur-fitur tersebut potensial sebagai bagian tubuh yang ekspresif sehingga dapat menjadi instrumen bahasa tubuh dalam komik bisu. Fitur antena dan sayap telah dieksplor dengan cukup luas dalam perancangan ini dibandingkan dengan fitur empat tangan yang belum cukup dieksplorasi.

Kupu-kupu juga dipilih sebagai hewan antropomorfik dalam perancangan ini sebab kupu-kupu dapat mewakili ide utama dalam komik, yaitu bahwa emosi merupakan respons sementara yang suatu saat akan mereda. Kupu-kupu memiliki masa hidup yang cukup singkat, yaitu berkisar antara dua minggu hingga tiga bulan. Karakteristik ini menjadi inspirasi judul komik, yaitu *Fleeting Flutter* yang dapat diterjemahkan menjadi “berdebar sekejap”.

Secara umum, komik *Fleeting Flutter* merupakan komik bisu bergenre romansa yang dirancang sebagai pengenalan strategi regulasi emosi *reappraisal* dalam konteks menghadapi emosi *grief* pasca-patah hati untuk *target audience* dewasa muda (18-24 tahun). Komik ini dapat dibaca untuk

hiburan, apresiasi estetika, maupun untuk memperoleh *insight* tentang strategi *cognitive reappraisal* dalam menghadapi patah hati.

B. Saran

Melalui perancangan ini, perancang secara pribadi memperoleh banyak pembelajaran. Baik perancang maupun karya ini masih mempunyai banyak ruang untuk berkembang. Untuk itu, perancang menyusun sejumlah saran untuk dibagikan pada perancang dan peneliti selanjutnya agar dapat melengkapi penelitian ini maupun menghindari hal-hal yang berpotensi menghambat penelitian, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Jika mengembangkan tugas mata kuliah terdahulu dalam Tugas Akhir, alangkah baiknya jika memantapkan fondasi penelitian di awal, yaitu dengan menetapkan masalah riil yang akan dipecahkan dengan karya atau penelitian. Hal tersebut guna menghindari perombakan konsep menjelang atau pada akhir pengerjaan.
- 2) Jika menggunakan elemen antropomorfisme dalam karyanya, harap untuk tidak lupa memastikan dan mengusahakan kelengkapan anatomi karakter di tiap *frame*.
- 3) Figur kupu-kupu antropomorfik masih dapat dieksplor potensinya pada fitur empat tangan.
- 4) Eksplorasi figur antropomorfik dapat dilakukan pada jenis serangga lain mengingat karya serangga antropomorfik masih jarang ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Ajidarma, S.G. 2019. *In The Mood for Urban Culture: Jan Mintaraga's Romance Comics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 365, <https://doi.org/10.2991/icsgs-18.2019.10>
- Andelina, I. K. & Souwandi, R. 2021. *Analisis Anthropomorphism dalam Desain Karakter Arknights*. ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual, 14(2), 175-189, <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2192>
- Azzahra, E.Y., Salima, S., Nino, N.T.I., Bariyyah, K., & Ningsih, W.E.S. 2025. *Who Regulates Better? A Gendered Perspective on Emotional Regulation in Senior High School Students*. Proceedings Series of Educational Studies.
- Bertola, F. & Patti, V. 2013. *Emotional Responses to Artworks in Online Collections*. UMAP 2013 Extended Proceedings.
- Chafale, D. & Pimpalkar, A. 2014. *Sentiment Analysis on Product Reviews Using Plutchik's Wheel of Emotions with Fuzzy Logic*. ABHIYANTRIKI: An International Journal of Engineering & Technology, 1(2), 1-8.
- Christie, S.A. & Khoirunnisa, R.N. 2025. *Regulasi Emosi Pada Dewasa Awal Pasca Putus Cinta: Studi Komparatif Berdasarkan Gender*. LIBEROSIS: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling, 16(2), 31-40.
- Epley, N., Waytz, A, Akalis, S., & Cacioppo, J.T. 2008. *When We Need a Human: Motivational Determinants of Anthropomorphism*. Social Cognition, 26(2), 143-155. <https://doi.org/10.1521/soco.2008.26.2.143>
- Fikiyah, R.A. & Santoso, B.W.J. 2024. *Kajian Komparatif Onomatope dalam Webtoon Bahasa Indonesia dan Bahasa Prancis*. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 13(2), 437-451, <https://doi.org/10.26499/rnh.v13i2.6773>
- Ganganwara, V., Babu, N., Kudale, P., Singh, R., & Tanwar, S. 2021. *Sentiment analysis of legal emails using Plutchik's Wheel of Emotions in quantified format*. Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, 12(6), 4979-4987, <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i6.8746>

- Gomes, O. 2017. *Plutchik and Economics: '... Disgust, Fear, and, Oh Yes, Love.'* *Economic Issues*, 22(1), 37-63.
- Gross, J. J. & John, O.P. 2003. *Individual Differences in Two Emotion Regulation Processes: Implications for Affect, Relationships, and Well-Being.* *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(2), 348–362, <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.2.348>
- Hidayat, N.I.F & Subandiyah, H. 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis Comic Strip untuk Siswa Kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet.* *Bapala*, 11(1), 21-37
- Huda, N., Putro, H.Y.S., & Sari, N.P. 2025. *Hubungan Self Esteem dan Self Control dengan Grief Mahasiswa Patah Hati.* *Journal of Education Research*, 6(3), 567-574, <https://doi.org/10.37985/jer.v6i3.2412>
- Inouye, C.S. 2009. *Two Phases of Japanese Illustrated Fiction.* *Mechademia*, 4(1), 313-315, <https://doi.org/10.1353/mec.0.0068>
- Kemp, D.J. 2007. *Female butterflies prefer males bearing bright iridescent ornamentation.* *Proceedings of The Royal Society B*, 274(1613), 1043-1047, <https://doi.org/10.1098/rspb.2006.0043>
- Kumar, P. & Vardhan, M. 2022. *PWEBSA: Twitter sentiment analysis by combining Plutchik wheel of emotion and word embedding.* *International Journal of Information Technology*, 14(1), 69-77, <https://doi.org/10.1007/s41870-021-00767-y>
- Kusumadewi, N.L.W., Gunartha, I.W., & Ariawan, I.P.W. 2022. *Pengembangan Media Komik Matematika Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar.* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103-116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1>.
- Mahbety, E.R. & Salamah, S. 2025. *Ekspresi Emosi dalam Tuturan Tokoh Atta pada Film Jumbo: Kajian Psikolinguistik.* *Sawerigading*, 31(2), 616-626. <https://doi.org/10.26499/sawer.v31i2.1628>
- Masluchi, M.I & Aryanto, H. 2020. *Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya.* *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 2, Tahun 2020, 26-39

<https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i2.35754>

- Mataram, S. 2017. *Kajian Perspektif Bahasa Rupa Silent Manga*. Proceedings of the 4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 <https://doi.org/10.2991/BCM-17.2018.32>
- Mdoka, W. 2022. *Anthropomorphism and Anthropocentrism: Human-Animal Ontology and the Environment*. The Criterion: An International Journal in English, 13(6), 132-156.
- Melikhov, A.G. 2024. *Japanese Comics: On the Origin of the Modern Manga Tradition*. Russian Linguistic Bulletin, 12(60), <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.60.21>
- Mudjiyanto, B., Launa, Lusianawati, H. 2024. *Antropomorfisme: Geliat Komunikasi Non-Human dan Pembentukan Citra Diri Manusia di Ranah Industri Animasi*. Jurnal Oratio Directa, 6(2), 1257-1275.
- Murtisari, D., Sumarwiyah, Masturi. 2023. *Penerapan Konseling Rational Emotive Behavior Therapy untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Remaja Patah Hati*. Jurnal Konseling Gusjigang, 2(1), 21-29, <https://doi.org/10.24176/mrgc.v2i1.8773>
- Nijhout, H.F. 2001. *Elements of butterfly wing patterns*. Journal of Experimental Zoology, 291(3), 213-225, <https://doi.org/10.1002/jez.1099>
- Nuriarta, I.W. 2025. *Negosiasi Budaya Komik Indonesia: Studi Kasus Komik Wayang*. Pangung, 35(1), 134-155, <https://doi.org/10.26742/pangung.v35i1.3680>
- Oktavia, D., Rangkuti, R., & Yusuf, M. 2020. *Elements Of Narrative And Function Of Narrator In Jun Chiu's Crop Circles*. Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature and Language Teaching, 4(2), 368-374, <https://doi.org/10.30743/ll.v4i2.2774>
- Pradipta, A.R & Raharja, E. 2022. *Menguak Fenomena Social Loafing di Kalangan Mahasiswa yang Patah Hati*. Diponegoro Journal of Management, 11(5), 1-13, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/36581>
- Plutchik, R. 2001. *The Nature of Emotions*. American Scientist, 89(4), 344-350, https://ui.adsabs.harvard.edu/link_gateway/2001AmSci..89..344P/doi:10.1511

/2001.4.344

- Polimpung, H.Y. 2011. *Menyudahi Analogi Antropomorfisme: Mendamaikan Biologi, Menyudahi Analogi Antropomorfisme: Mendamaikan Biologi, Sosiologi dan Psikologi melalui Psikogenealogi Antropologi Kedaulatan Negara*. *Antropologi Indonesia*, 32(2), 111-138, <https://doi.org/10.7454/ai.v32i2.2116>
- Putra, J.S. & Gabrielle. 2023. *Aplikasi Antropomorfisme dalam Desain Karakter Konsep Permainan 'Waroeng Si Oyen'*. *Jurnal Titik Imaji*, 6(2), 98-103, <http://dx.doi.org/10.30813/v6i2.5025>
- Ramadhan, B.S. & Rasuardie. 2020. *Kajian Industri Komik Daring Indonesia Studi Kasus: Komik Tahilalats*. *Jurnal Senirupa Warna*, 8(1), 2-18, <https://doi.org/10.36806/v8i1.79>
- Ridho, I. 2021. *Musik Dalam Komik: Representasi Musik sebagai Soundtrack Kelas Menengah dalam Komik Roman Karya Zaldy Armendaris pada Era 1970-an*. *Arkhai: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 7-16,
- Rozaq, M.A., Agung, D.A.G., Nafi'ah, U. 2024. *Eksistensi Komik Silat di Indonesia (1962-1994)*. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 20(1), 1-13, <https://doi.org/10.21831/istoria.v20i1>
- Schebesch, A. 2013. *Five Anthropomorphic Figurines of the Upper Paleolithic – Communication Through Body Language*. *Mitteilungen der Gesellschaft für Urgeschichte*, 22, 61-100.
- Spatola, N., Marchesi, S., & Wykowska, A. 2022. *Different models of anthropomorphism across cultures and ontological limits in current frameworks the integrative framework of anthropomorphism*. *Frontiers in Robotics and AI*. 9. 1-16. <https://doi.org/10.3389/frobt.2022.863319>
- Sugiarto, J.A. & Soetjningsih, C.H. 2021. *Dukungan Sosial Orang Tua dan Psychological Well Being Pasca Putus Cinta pada Dewasa Awal*. *Jurnal Psikologi Konseling*, 18(1), 833-843, <https://doi.org/10.24114/konseling.v18i1.27826>
- Wilts, B.D., Pirih, P., Stavenga, D.G. 2011. *Spectral reflectance properties of iridescent pierid butterfly wings*. *Journal of Comparative Physiology A*, 197,

693-702.

Wood, M. 2019. *The potential for anthropomorphism in communicating science: Inspiration from Japan*. *Cultures of Science*, 2(1), 23–34, <https://doi.org/10.1177/209660831900200103>

Buku

Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. 2025. *Kamus Besar Bahasa Indonesia 0.5.1* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Davies, Hazel. & Butler, Carol A. 2008. *Do Butterflies Bite? Fascinating Answers to Questions about Butterflies and Moths*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

—. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

Plutchik, Robert & Kellerman, Henry (ed.). 1980. *Emotions: Theory, Research, and Experience Volume 1: Theories of Emotion*. New York: Academic Press Inc.

Schiavo, R. M. 2019. *The World of Butterflies*. Novara: White Star.

Tautan

Anonim. 2024. <https://copicaward.com/>, “Copic Award 2024 Short Interview with Paru Itagaki”, diakses 9 Januari 2026

Aprilia, I., Setiawan, D., Iqbal, M., Pragustiandi, G., Yustian, I., Salaki, L.D. 2018. *Kupu-Kupu Sembilan Dangku*. <https://repository.zsl.org/publications/315851/kupu-kupu-sembilang-dangku>

Baker, Maddie. 2025. "Froggy People: Anthropomorphism and Slice-of-Life in Autobiographical Comics" *MFA in Illustration & Visual Culture*. 43. https://openscholarship.wustl.edu/mfa_illustration/43

Cambridge Butterfly Conservatory. 2025. “All About Butterflies”

- <https://www.cambridgebutterfly.com/all-about-butterflies/>
- Hadiyan, Ariq. 2021. “Perancangan Komik Bisu dengan karakter Antropomorfis Untuk Menanggapi Isu Rasisme Di Jakarta”
https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-komik-bisu-dengan-karakter-antropomorfis-untuk-menanggapi-isu-rasisme-di-jakarta/
- Harvey, R.C. 2013. “Sergio Aragones and the Art of Pantomime Cartooning”
<https://www.tcj.com/sergio-aragones-and-the-art-of-pantomime-cartooning/>
- KupuKita Team. 2021. <https://www.kupukita.org/beranda>
- Latifa, S. H. 2018. “Efektivitas Teknik 5W1H dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Jepang: Studi Eksperimen Murni terhadap Mahasiswa Tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2017-2018.” Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Sastra. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
<https://repository.upi.edu/49502/>
- Presser, A. 2020. “Mobile Comics: Everything You’ve Wanted To Know About Comics For Small Screen Devices” <https://alepresser.com/files/guide-english.pdf>
- Royal Collection Trust. 2026. “A Harlot’s Progress 1732”
<https://www.rct.uk/collection/811512/a-harlots-progress>
- Smore Science Staff. 2023. “Fluttering Secrets: Do Butterfly Wings Hide Bones Within?” <https://www.smorescience.com/do-butterfly-wings-hide-bones-within/>
- Stares, N. 2023. “What is Theme — And How to Use It in Your Script”
<https://blog.celtx.com/what-is-theme/>
- Supriadi, O.A. 2019. “Kajian Visual Komik Roman Kontemporer Indonesia Tahun 2014-2019 Studi Kasus: Grey & Jingga”. Tesis. Tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Komputer Indonesia. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2618/>
- Washington State University. 2022. “Dr. Universe: What are butterfly wings made of? Serenity, 12” <https://askdruniverse.wsu.edu/2022/03/30/butterfly-wings->

made/#:~:text=Serenity%2C%2012,parts%20of%20most%20insect%20bodie
s.

Wiesner, D. 2021. “Louder than Words: A History of Wordless Storytelling”
[https://carlemuseum.org/explore-art/story-board/louder-words-history-](https://carlemuseum.org/explore-art/story-board/louder-words-history-wordless-storytelling)
[wordless-storytelling](https://carlemuseum.org/explore-art/story-board/louder-words-history-wordless-storytelling)

