

Perbandingan Aspek Isi dan Etika Penulisan antara Komik Indonesia dan Komik Terjemahan

Kuswara

Universitas Sebelas April Sumedang
e-mail: kuswararachman@gmail.com

Abstrak. Sejak tahun 80-an sampai saat ini komik yang berasal dari mancanegara (komik terjemahan) menguasai pasar komik di Indonesia. Penelitian yang penulis lakukan bertujuan membandingkan aspek isi dan etika penulisan antara komik terjemahan dan komik Indonesia. Penelitian dilakukan atas komik-komik yang banyak dibaca oleh anak-anak. Dari hasil analisis ditemukan bahwa komik terjemahan memiliki keunggulan dalam semua aspek bentuk buku dan isi (tema, peristiwa, tokoh, dan seri penerbitan) komik. Dari aspek EPK tidak terdapat perbedaan antara komik Indonesia dengan komik terjemahan.

Key Words: komik Indonesia, komik terjemahan, etika penulisan komik (EPK).

1. Pendahuluan

Sejarah keberadaan komik di Indonesia telah ada sejak lama sebelum masa kepopuleran R.A. Kosasih sebagai penulis komik wayang pada tahun 60-an. Perkembangan komik di Indonesia kurang menggemblirakan dibandingkan dengan komik di negara-negara lain, seperti Perancis, Amerika, Jepang, Hongkong. Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji unsur isi dan bentuk komik serta penerapan Etika Penulisan Komik (EPK). Selanjutnya, peneliti membandingkan hasil kajian antara komik terjemahan dan komik Indonesia. Ada sepuluh komik yang diteliti, yakni lima komik terjemahan (*Doraemon*, *Detektif Conan*, *Crayon Sinchan*, *Dragon Ball*, dan *Kobo Chan*) dan lima komik Indonesia (*Sangkuriang*, *Aladdin*, *Si Lender*, dan *Kisah Nabi Muhammad SAW: Perang di Jalan Allah*). Judul-judul komik yang diteliti diperoleh berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 512 siswa SLTP kelas 1 di Bandung dan Sumedang. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menerapkan pendekatan objektif (Abrams) dan berlandas pada teori moral dalam pengkajian aspek etik dalam komik.

2. Kajian Teori

Walaupun masih agak sulit dipastikan, komik Indonesia telah ada semenjak 1930, yakni sejak tercatatnya komik kartun karya Kho Wan Gie yang dimuat mulai 2 Agustus 1930 di majalah *Sin Po* (*Pikiran Rakyat*, 24 Januari 1989). Penelitian tentang komik yang dianggap pelopor dan penting di Indonesia adalah penelitian komik yang dilakukan oleh Marcel Bonneff dalam bentuk disertasi. Selanjutnya, penelitian tersebut dibukukan dengan judul *Komik Indonesia* (1998).

Tahun 70-an Komik asing mulai dipasarkan di Indonesia. Komik-komik Amerika yang paling banyak dipasarkan saat itu. Sampai pertengahan tahun 80-an komik-komik Amerika dan Eropa (terutama Perancis) menguasai pasar komik Indonesia. Mulai awal tahun 90-an hingga saat ini pangsa pasar komik Indonesia mulai dikuasai oleh komik Jepang hingga.

Para ahli sastra banyak mendefinisikan komik sebagai *cerita bergambar* karena unsur gambar merupakan komponen utama dalam komik. McCloud memberi definisi yang luas tentang komik, yakni *Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer* (1993:9). McCloud menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dari batasan di atas McCloud membagi komik atas dua komponen, yakni *pictorial images* (citraan gambar) dan *other images* (citraan lain, seperti huruf dan kata). Kedua komponen tersebut ditampilkan secara statis dan diletakkan sebelah-menyebelah berurutan (*juxtaposed*). Ditampilkan statis maksudnya bahwa gambar komik bukanlah gambar yang bergerak seperti dalam sebuah film animasi, sedangkan sebelah-menyebelah mengandung makna bahwa gambar itu diurutkan sehingga membentuk satu rangkaian cerita. Definisi McCloud bila dikaji memiliki kesamaan dengan batasan komik dalam *Ensiklopedi Indonesia* (tanpa tahun:1838), yaitu “Cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi; dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah”.

Selain unsur gambar (*pictorial images*), komik mengandung komponen *other images* (citraan lain, seperti huruf dan kata) dan kedua komponen tersebut ditampilkan secara statis dan diletakkan sebelah menyebelah secara berturutan (*juxtaposed*). Dalam penelitian ini penulis membagi teknik gambar komik menjadi tiga model, yakni model realita, model bahasa, dan model puncak gambar. Komponen *other images* (seperti dialog) diberi wadah berupa *balon kata*. Seperti juga dalam prosa narasi, bahasa komik dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yakni berupa dialog dan naratif. Akan tetapi, bahasa komik memiliki perbedaan dan keistimewaan dibandingkan dengan bahasa prosa narasi – novel dan cerpen – karena bahasa komik juga diperkaya oleh penggunaan tanda baca, anomatope, dan bentuk balon kata yang menampilkan makna tertentu. Dalam penelitian ini penulis membedakan komik : berdasarkan asal negara penulis komik (komik terjemahan dan komik Indonesia), ukuran buku komik (komik ukuran *pocket book*, komik ukuran kuarto, komik ukuran folio), dan berdasarkan isi ceritanya (komik silat, komik wayang, komik super hero, komik humor, dsb.),

3. Metode Penelitian

Ada tiga aspek yang dianalisis dalam penelitian ini, yakni aspek cerita, gambar, dan bahasa komik. Sub-subaspek yang dikaji untuk setiap aspek tersebut adalah : 1) cerita komik: tema cerita dan kejadian-kejadian dalam alur cerita; 2) gambar komik: penggambaran tokoh, penggambaran benda/tanda pendukung cerita, dan gambar adegan atau kejadian; 3) bahasa: kesantunan bahasa, diksi, bentuk kata-kata yang digunakan dalam dialog, dan ragam bahasa dialog. Sebagai pedoman penganalisisan peneliti menyusun Etika Penulisan Komik (EPK). Selanjutnya, EPK digunakan untuk mengkaji pelanggaran yang ditemukan dalam komik.

4. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil angket dan analisis komik, penulis dapat memaparkan temuaan hasil penelitian dan perbedaan antara komik Indonesia dan komik terjemahan.

Komik yang Dibaca Responden

Berdasarkan hasil angket didapat data bahwa komik yang dibaca dan disenangi responden seluruhnya komik terjemahan (Jepang). Tidak ada satu pun komik Indonesia yang disenangi responden. Judul-judul komik Indonesia yang peneliti analisis diperoleh

dari data Toko Buku, yakni berdasarkan lima judul komik Indonesia yang tingkat penjualannya tertinggi.

Bentuk Buku Komik

Dari sepuluh judul komik yang penulis analisis, enam judul menggunakan ukuran *pocket book* (12 x 17 Cm) (*Doraemon, Detektif Conan, Crayon Sinchan, Dragon Ball, Kobo Chan, Sangkuriang*), tiga judul komik menggunakan bentuk komik ukuran buku (14 x 20 Cm) (*Aladdin, Si Lender, Kisah Nabi Muhammad SAW : Perang di Jalan Allah*), dan satu judul menggunakan bentuk komik ukuran kuarto (*Ophir*). Berkenaan dengan jenis kertas yang digunakan, empat komik Jepang dan tiga komik Indonesia menggunakan kertas koran/tipis (*paper back*) (*Doraemon, Detektif Conan, Crayon Sinchan, Dragon Ball, Kobo Chan, Sangkuriang, Aladdin, Kisah Nabi Muhammad SAW*), dua komik menggunakan kertas HVS (*Crayon Sinchan, Si Lender*), dan satu komik menggunakan kertas linen/licin (*Ophir*). Dari sepuluh judul komik yang dianalisis, hanya satu judul yang berwarna (*full colors*), yakni komik *Ophir*.

Pemilihan bentuk buku komik, jenis kertas, dan warna gambar akan sangat menentukan harga komik tersebut di pasaran sehingga akan mempengaruhi daya beli masyarakat. Dalam situasi ekonomi yang sulit ini tentulah pembaca akan memilih komik yang murah harganya, selain pertimbangan unsur cerita komik tersebut. Strategi pemasaran ini tampaknya dipahami betul oleh PT Elex Media Komputindo sehingga seluruh komik yang mereka terbitkan menggunakan bentuk *pocket book* dan menggunakan kertas tipis serta tidak berwarna. Strategi ini pun dijalankan oleh penerbit Mizan yang menerbitkan komik seri *Kisah Nabi Muhammad SAW* dan *Aladdin* (seri 1001 Malam) sehingga kedua judul komik tersebut cukup laku dipasaran (*Kompas*, 31 Maret 2002).

Tema Komik

Dalam hal orisinalitas tema yang disajikan penulis komik Indonesia, dua komik (*Kisah Nabi Muhammad SAW* dan *Sangkuriang*) bukan ide pengarang karena cerita tersebut telah ada sebelumnya, sedangkan komik terjemahan seluruhnya menampilkan tema-tema kreasi penulis komik tersebut. Komik-komik Indonesia seluruhnya menampilkan tema tradisional, seperti kebenaran selalu menang terhadap kejahatan (*Kisah Nabi Muhammad SAW, Sangkuriang, Si Lender, Aladdin*) ataupun orang baik selalu mendapat kebahagiaan (*Ophir : Sic Transit Gloria Mundi*). Komik terjemahan selain menampilkan tema tradisional (*Doraemon, Detektif Conan, Dragon Ball, Kobo Chan*), juga menampilkan tema nontradisional (*Crayon Sinchan*).

Cerita Komik

Dari lima komik terjemahan yang penulis analisis, tiga komik – *Doraemon, Crayon Sinchan, dan Kobo Chan* – menampilkan tema yang sederhana, yakni tentang peristiwa-peristiwa kecil dalam kehidupan sehari-hari. Tema-tema yang disajikan dalam komik terjemahan umumnya telah memenuhi aspek etik dan tidak terlalu tampak mendikte atau menggurui, seperti dalam komik *Doraemon* yang menampilkan tokoh Nobita yang malas dan akhirnya menerima akibat dari kemalasannya itu. Kejadian-kejadian yang ditampilkan dalam ketiga judul komik tersebut dapat kita jumpai di sekeliling kita.

Apabila penulis bandingkan dengan tema-tema dan peristiwa yang diangkat dalam komik Indonesia maka tampak perbedaan nyata. Para komikus Indonesia membutuhkan “peristiwa besar” dan “tokoh besar” untuk membuat sebuah komik. Tidak ada satu pun komik Indonesia yang menampilkan peristiwa-peristiwa kecil dalam kehidupan sehari-hari seperti yang ditampilkan dalam komik *Doraemon, Crayon Sinchan*, ataupun *Kobo*

Chan. Peneliti melihat kurangnya tingkat kreativitas dan imajinasi komikus Indonesia menyebabkan komik-komik Indonesia kurang disukai oleh pembaca, seperti diungkapkan oleh Noor Choliz (*Kalam*, Edisi 7, 1996) “Saratnya beban dan kurang lincahnya imajinasi komik Indonesia berakibat parah karena kebanyakan komik Indonesia mengambil tema kepahlawanan, dongeng rakyat serta epos kuno”. Apabila ditilik pada kelima judul komik Indonesia yang penulis analisis, kiranya pendapat Noor Choliz tersebut ada benarnya karena kelima judul komik tersebut mengambil latar cerita sejarah (*Kisah Nabi Muhammad*) dan dongeng (*Sangkuriang*, *Aladdin*, *Si Lender*, dan *Ophir*). Beratnya beban unsur didaktis pada komik Indonesia membuat komikus Indonesia sulit untuk berkreasi. Sementara komik adalah media informasi yang bersifat hiburan dan bila unsur jenaka, iseng, serta kenakalan khas anak-anak tidak ada, di mana lagi letak hiburannya.

Kelucuan yang disuguhkan dalam sebuah komik tidak selalu berarti tidak memiliki aspek didaktis. Hal ini dibuktikan dalam komik *Kobo Chan* yang menurut hasil analisis penulis tidak memiliki pelanggaran berarti dalam ketiga unsur komik tersebut. Aspek pendidikan dapat pula disampaikan melalui kejadian-kejadian yang lucu. Demikian pula kelucuan yang ditampilkan dalam komik *Doraemon* pada akhirnya akan menyiratkan suatu pesan didaktis kepada pembaca.

Seperti telah dipaparkan pada bagian terdahulu bahwa seluruh komik terjemahan yang peneliti analisis berasal dari Jepang. Mengamati pelanggaran EPK tentang cerita komik pada komik terjemahan, peneliti menyimpulkan bahwa pelanggaran terbanyak terdapat pada kejadian pemberontakan terhadap kemapanan yang telah ada dalam masyarakat Jepang, seperti anak yang berbuat tidak sopan kepada orang tua atau gurunya, pemberontakan terhadap nilai-nilai kerumahtanggaan dan moral di masyarakat. Terutama sekali dalam komik *Crayon Sinchan* digambarkan banyak kejadian yang menunjukkan pemberontakan anak terhadap orang tua dan guru. Menanggapi hal tersebut, Yusron Ihza (*Kompas*, 28 Januari 2001) berpendapat bahwa hal tersebut merupakan pemberontakan komikus Jepang terhadap sistem pendidikan selama ini di Jepang yang menampilkan aspek-aspek yang baik saja, sedangkan hal-hal yang buruk cenderung disembunyikan. Sikap tersebut tidak lepas dari perasaan bersalah bangsa Jepang akibat kekalahan dalam Perang Dunia II. Lebih lanjut Yusron Ihza berpendapat bahwa setelah kekalahan dalam Perang Dunia II bangsa dilanda ketakutan untuk berbuat salah sehingga perbuatan buruk dan jahat sangat dihindari dalam pembahasan terutama dalam dunia pendidikan. Berdasarkan pelanggaran-pelanggaran unsur cerita komik yang penulis analisis, penulis berpendapat bahwa komikus Jepang ingin berkreasi dan berimajinasi tanpa mau terkekang oleh norma-norma yang telah mapan dalam masyarakat Jepang.

Peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam kelima komik Indonesia adalah “peristiwa besar” yang jarang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari pembaca. Komik terjemahan pun ada yang menampilkan “peristiwa besar” dalam ceritanya (*Dragon Ball* dan *Detektif Conan*), tetapi tiga lainnya menampilkan peristiwa biasa yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (*Doraemon*, *Crayon Sinchan*, dan *Kobo Chan*). Penulis melihat bahwa komikus Indonesia membutuhkan “peristiwa-peristiwa besar” untuk membuat komik, sedangkan komikus Jepang banyak mengangkat peristiwa sehari-hari sebagai sumber inspirasi cerita komiknya. Selain itu komikus Indonesia mengangkat latar peristiwa-peristiwa lampau yang sudah banyak diketahui oleh pembaca.

Peristiwa-peristiwa dalam komik Indonesia umumnya telah terjaga aspek etisnya, kecuali dua kasus yang ditemukan masing-masing pada komik *Kisah Nabi Muhammad SAW* dan *Si Lender*. Sedangkan peristiwa yang tidak etis dalam komik Jepang, penulis temukan pada seluruh judul komik.

Tokoh Cerita

Tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam tiga komik terjemahan bukanlah tokoh yang istimewa, tetapi tokoh biasa dan memiliki karakter yang dapat dijumpai pada kebanyakan anak. Sedangkan dua judul lagi – *Detektif Conan* dan *Dragon Ball* – penulis anggap mengangkat tema-tema besar. Tokoh yang ditampilkan kedua komik tersebut juga tokoh yang tidak biasa, yakni Conan yang memiliki ketajaman analisis yang luar biasa sebagai detektif dan Songoku yang memiliki kedigjayaan tinggi.

Seluruh tokoh yang ditampilkan dalam komik terjemahan adalah anak-anak. Walaupun komik *Detektif Conan* menampilkan peristiwa di kalangan orang dewasa, tetapi penulis komik tersebut berupaya menggabungkannya dengan dunia anak-anak melalui perubahan tubuh Shinichi Kudo (dewasa usia SMA) menjadi Conan Edogawa (anak usia SD) karena diberi obat oleh kelompok penjahat. Demikian pula komik *Dragon Ball* pada nomor-nomor pertama menyajikan tokoh-tokoh cerita (Songoku, Burma) pada masa usia anak-anak.

Komik-komik Indonesia seluruhnya menampilkan tokoh orang dewasa. Selain pada komik *Kisah Nabi Muhammad SAW*, tokoh-tokoh yang diciptakan penulis komik Indonesia memiliki karakter baik, gagah, dan berkemampuan hebat. Komikus Indonesia belum berani menampilkan tokoh utama yang antagonis seperti tokoh Crayon Sinchan dan Nobita.

Tokoh-tokoh utama yang ditampilkan dalam kelima komik Indonesia adalah “tokoh-tokoh istimewa” dilihat dari sifat, fisik, dan kemampuannya, sedangkan komik terjemahan menampilkan tokoh utama yang cukup beragam. Empat komik menampilkan tokoh utama yang memiliki sifat yang baik (*Kisah Nabi Muhammad SAW*, *Aladdin*, *Si Lender*, dan *Ophir*) dan satu komik menampilkan tokoh yang kurang baik (*Sangkuriang*). Dilihat dari sifat tokoh utama, dapat disimpulkan bahwa umumnya komik Indonesia menampilkan tokoh utama yang berkarakter baik (protagonis). Dua komik Jepang menampilkan tokoh utama yang bersifat baik (*Detektif Conan* dan *Dragon Ball*), sedangkan tiga komik lainnya menampilkan tokoh yang cenderung nakal (*Doaraemon* dan *Kobo Chan*) atau bahkan sangat nakal (*Crayon sinchan*).

Seluruh tokoh utama dalam komik Indonesia digambarkan sebagai sosok yang tampan dan gagah (Muhammad SAW, Sangkuriang, Aladdin, Kutawangsa, dan Rainor). Tokoh-tokoh utama dalam komik Indonesia seluruhnya adalah tokoh dewasa dengan permasalahan dan karakter manusia dewasa. Komik-komik Jepang umumnya menampilkan tokoh anak-anak (Nobita, Conan, Sinchan, dan Kobo) dan hanya satu yang menampilkan tokoh dewasa (Songoku, tetapi pada nomor-nomor awal komik tersebut ditampilkan tokoh Songoku yang masih anak-anak). Dua komik terjemahan menampilkan tokoh utama yang “istimewa” dengan sosok yang gagah dan tampan (*Detektif Conan* dan *Dragon Ball*), sedangkan tiga komik lainnya menampilkan tokoh anak biasa dengan banyak kelemahan – seperti malas, bodoh, nakal – dan tanpa gambaran kegagahan dan ketampanan (*Doraemon*, *Crayon Sinchan*, dan *Kobo Chan*).

Berkenaan dengan kemampuan tokoh utama – fisik, mental, dan pikiran – dalam komik Indonesia, seluruh tokoh digambarkan sebagai tokoh dengan kemampuan hebat dan “istimewa”. Empat komik (*Sangkuriang*, *Aladdin*, *Si Lender*, dan *Ophir*) menampilkan tokoh yang memiliki kemampuan supranatural (ilmu *kanuragan* dan

tenaga dalam/gaib). Komik Jepang pada umumnya menampilkan tokoh dengan kemampuan yang biasa-biasa saja, bahkan cenderung kurang (*Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Kobo Chan*) dan hanya dua komik yang menampilkan tokoh dengan kemampuan yang hebat dan “istimewa” (*Detektif Conan* dan *Dragon Ball*).

Gambar Komik

Hampir tidak ada perbedaan model gambar yang digunakan komikus Jepang dan komikus Indonesia karena seluruhnya menerapkan model bahasa atau kartun. Teknik bercerita antara komikus Jepang dan komikus Indonesia pun sama, yakni menggunakan teknik bercerita aksi ke aksi, artinya gambar-gambar adegan komik dilukiskan sebagai suatu rangkaian kejadian seperti dalam film.

Komik Indonesia umumnya telah menampilkan gambar-gambar yang etis, kecuali pada komik *Kisah Nabi Muhammad SAW* (ditemukan 8 gambar yang tidak etis) dan komik *Sangkuriang* (ditemukan 2 gambar yang tidak etis). Gambar-gambar yang tidak etis penulis temukan pada empat judul komik Jepang (*Doraemon*, *Detektif Conan*, *Dragon Ball*, *Crayon Sinchan*), sedangkan gambar-gambar dalam komik *Kobo Chan* penulis anggap seluruhnya etis.

Bahasa Komik

Terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara unsur bahasa dalam komik Jepang dan komik Indonesia. Seperti telah penulis paparkan pada bagian terdahulu bahwa bahasa komik terbagi atas dua bagian, yakni bagian naratif dan dialog. Berkenaan dengan bagian naratif dalam komik Jepang hanya terdapat dalam komik *Crayon Sinchan*, tetapi keberadaan bagian naratif dalam komik tersebut hanya sedikit dan hanya ditujukan untuk menerangkan nama/jenis suatu barang yang ada dalam kejadian ataupun maksud perbuatan tokoh. Peneliti berpendapat komik *Crayon Sinchan* banyak menampilkan bentuk naratif untuk menanggulangi ketidakpahaman pembaca atas cerita komik tersebut karena kualitas gambarnya kurang bagus. Komik Jepang lainnya (*Doraemon*, *Detektif Conan*, *Dragon Ball*, *Kobo Chan*) tidak menggunakan bentuk naratif, bahkan ada judul cerita dalam komik *Kobo Chan* yang tidak menggunakan bahasa dialog.

Komik Indonesia yang banyak menggunakan bentuk naratif adalah komik *Kisah Nabi Muhammad SAW* dan *Sangkuriang*. Pada kedua komik tersebut alur cerita banyak disampaikan lewat bagian naratif. Bagian naratif juga ditemukan dalam komik *Si Lender* walau dalam jumlah sedikit. Dalam komik *Aladdin* dan *Ophir* penulis tidak menemukan bagian naratif.

Pada umumnya komik Indonesia telah terjaga dari penggunaan dialog berupa sumpah serapah, kecuali penulis temukan satu kasus dalam komik *Kisah Nabi Muhammad SAW*, sedangkan penggunaan dialog berupa sumpah serapah penulis temukan di tiga komik Jepang dalam frekuensi yang cukup tinggi (*Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Dragon Ball*). Kesantunan bahasa kepada orang tua, guru, ataupun aparat pemerintahan telah terjaga dengan baik (tidak ditemukan pelanggaran) dalam seluruh komik Indonesia, sedangkan dalam komik Jepang kasus pelanggaran kesantunan bahasa tersebut penulis temukan dalam komik *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, dan *Detektif Conan*.

Seri Komik

Komik-komik Indonesia umumnya tidak bersambung dan tidak bernomor terbit, artinya cerita komik tamat dalam satu buku. Hanya satu komik (*Ophir*) yang ceritanya

bersambung dan memiliki seri. Berbeda dengan komik Jepang yang seluruhnya berseri sehingga satu judul komik memiliki beberapa nomor buku, bahkan ada yang sampai nomor 42 (*Dragon Ball*), 45 (*Doraemon*), dan nomor 52 (*Kobo Chan*). Tampak di sini rendahnya tingkat kreativitas komikus Indonesia dibandingkan dengan komikus Jepang, dalam hal ini penulis tidak memasukkan pertimbangan perbedaan aspek tingkat ekonomi ataupun pendapatan komikus.

Jumlah Cerita dalam Buku Komik

Komik Jepang umumnya dalam satu buku terdiri atas beberapa judul cerita, kecuali untuk komik *Dragon Ball*. Komik *Detektif Conan* pun yang bersambung dalam buku nomor 28 terdiri atas tiga judul cerita. Yang sangat mengagumkan penulis adalah komik *Kobo Chan* karena setiap halaman buku menampilkan judul cerita/peristiwa yang berbeda sehingga komik *Kobo Chan* nomor 52 yang berjumlah 127 halaman memiliki 127 judul cerita/peristiwa. Komik-komik Indonesia dalam satu buku seluruhnya hanya menampilkan satu cerita.

Aspek Etika dalam Komik

Peneliti dapat mencatat ada tiga aspek pendidikan yang ditampilkan dalam komik terjemahan, yakni **pendidikan kedisiplinan, cinta budaya sendiri, dan melestarikan lingkungan/hewan**. Ketiga aspek pendidikan ini tidak penulis temukan dalam komik Indonesia. Komik-komik terjemahan sangat memperhatikan aspek kedisiplinan dan budaya dalam cerita-ceritanya. Penegakkan disiplin diri (dalam belajar, tugas, kebersihan, sopan santun di rumah, dsb.) sangat ditanamkan oleh orang tua kepada anak-anaknya dalam cerita komik (dalam komik *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Kobo Chan*). Etika dalam kedisiplinan diri yang digambarkan dalam komik terjemahan (Jepang) sesuai dengan etika masyarakat Indonesia dan patut ditiru oleh pembaca komik tersebut. Hal ini menggambarkan upaya masyarakat Jepang menanamkan kedisiplinan pada anak-anak sejak usia kecil. Tidak ada toleransi dalam hal penegakkan disiplin, seperti yang digambarkan dalam komik *Doraemon* dan *Crayon Sinchan*. Komik-komik Indonesia tidak memperhatikan sama sekali aspek kedisiplinan diri karena tidak ada satu pun peristiwa yang menampilkan aspek tersebut. Malahan, terdapat dua kejadian yang tidak sesuai dengan etika kedisiplinan, yakni kejadian tokoh yang kencing di jalan dalam komik *Si Lender*. Tampaknya komikus Indonesia hanya menggunakan komik untuk sumber hiburan pembaca semata tanpa berupaya menjadikan komik sebagai salah satu media pembelajaran bagi pembaca, khususnya anak-anak. Komik-komik Indonesia lebih memperhatikan pembaca dewasa daripada anak-anak. Kenyataan dalam komik Indonesia tersebut tampak sama dengan hasil penelitian Damly (PPS UI, 1991) terhadap komik-komik di Republik Federasi Jerman yang umumnya bukan untuk konsumsi anak-anak, tetapi lebih tepat untuk orang dewasa.

Selain aspek etika disiplin, komik-komik Jepang telah berupaya memperkenalkan dan menanamkan cinta budaya sendiri pada pembacanya. Hal ini tampak dari berbagai perayaan tradisional Jepang yang dijadikan latar peristiwa dalam komik. Kebanggaan akan budaya sendiri telah ditanam sejak usia anak-anak. Tidak ada kejadian atau pun dialog yang berisi ejekan atau kecaman oleh tokoh dalam komik atas budaya mereka sendiri. Selain menanamkan kecintaan akan budaya sendiri, komik Jepang telah berupaya memupuk budaya untuk maju, yakni melalui benda-benda modern yang dikeluarkan dari kantong tokoh *Doraemon*. Penanaman rasa cinta budaya sendiri tidak penulis temukan dalam komik Indonesia. Malah komikus Indonesia bangga dengan

budaya luar, seperti yang ditampilkan dalam komik *Si Lender* (tokoh penyanyi Amerika, Jennefer Lofez, dan film *Armageddon*).

Etika terhadap lingkungan dan hewan telah ditampilkan dalam komik *Doraemon*, *Kobo Chan*, dan *Detektif Conan*. Komik-komik tersebut menampilkan kejadian yang mengajak pembaca untuk melestarikan lingkungan dan tidak membunuh hewan dengan semena-mena. Kepedulian terhadap lingkungan hidup ini belum tampak ditampilkan oleh komikus Indonesia.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik statistik t-test peneliti dapat menyimpulkan bahwa berkenaan dengan penerapan Etika Penulisan Komik dalam unsur cerita, gambar, dan dialog maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara komik terjemahan dengan komik Indonesia. Walaupun jumlah pelanggaran EPK untuk komik terjemahan lebih banyak daripada komik Indonesia, tetapi secara proporsional prosentase kesalahan yang ada untuk tiap unsur dalam komik terjemahan dan komik Indonesia ternyata tidak berbeda.

E. Penutup

Komik-komik terjemahan secara umum telah memperhatikan pembacanya, yakni kalangan anak-anak. Hal ini dapat diperhatikan pada tokoh dan peristiwa yang diangkat dalam komik terjemahan. Sedangkan komik-komik Indonesia kurang memperhatikan pembaca dari kalangan anak-anak karena tokoh dan peristiwa yang diangkat tidak dari kehidupan anak-anak.

Komik sangat erat kaitannya dengan kehidupan anak-anak sehingga bentuk komik dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Beberapa judul komik serius yang beredar di pasaran saat ini antara lain *Kartun Fisika* karya Larry Gonick dan Art Huffman dialih bahasakan oleh KPG dan *Cyberspace, Teori Kuantum, Alam Semesta, Ekologi Post Modernisme, Matinya Ilmu Ekonomi* yang dialih bahasakan oleh Mizan. Melihat begitu besarnya pengaruh komik pada minat baca anak-anak, PT Megindo Tunggal Sejahtera bekerja sama dengan Dr. Yohannes Surya – pakar ilmu fisika dan juga Presiden Tim Olimpiade Fisika Indonesia (TOFI) – menerbitkan komik produksi dalam negeri yang mengandung materi pelajaran fisika (*Kompas*, 22 Maret 2002).

F. Daftar Pustaka

- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia* (terj. Rahayu S. Hidayat). Jakarta : Gramedia.
- Ensiklopedi Indonesia*. (tanpa tahun). Jakarta : PT Ichtiar Baru-Van Hoeve.
- Ihza, Y. (2001). “Crayon Sinchan : Ketololan dan Kejengkelan yang Disukai”. *Kompas* (28 Januari 2001).
- Kompas*. (2002). “Diluncurkan, Komik Fisika untuk Siswa SD”. (22 Maret 2002).
- Kuswara. (2002). *Aspek Etik dalam Komik Terjemahan dan Komik Indonesia serta Tanggapan Pembaca atas Etika Penulisan Komik (Studi Deskriptif-Analitis-Komparatif terhadap Unsur Cerita, Gambar, dan Bahasa dalam Komik Terjemahan dan Komik Indonesia)*. (Tesis). Bandung: Program Pascasarjana UPI Bandung.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics: Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.