

Perancangan Komik Digital Berjudul “Azalea” sebagai Edukasi tentang Penyandang Disabilitas Fisik

Felix

Desain Komunikasi Visual, FTD, Universitas Bunda Mulia
s34190046@student.ubm.ac.id

Henny Hidajat

Desain Komunikasi Visual, FTD, Universitas Bunda Mulia
hhidajat@bundamulia.ac.id

Diterima: Oktober, 2023 | Disetujui: November, 2023 | Dipublikasi: Agustus, 2024

ABSTRAK

Secara biologis manusia lahir dengan kondisi fisik dan mental yang normal. Namun apabila kondisi tersebut tidak normal hal ini yang disebut dengan istilah keterbatasan atau disabilitas. Dari berbagai ragam disabilitas yang ada, salah satu penyandang disabilitas yang umum kita temui disekitar kita adalah penyandang disabilitas fisik. Permasalahan yang dialami oleh penyandang disabilitas fisik tidak hanya terbatas pada kekurangan dalam kondisi fisik, akan tetapi penyandang disabilitas juga memiliki permasalahan secara sosial. Melalui adanya permasalahan ini masyarakat perlu memandang penyandang disabilitas fisik ini melalui lingkungan yang mendukung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan karya yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai orang disabilitas fisik. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan cara metode pengumpulan data melalui angket (Questioner). Oleh karena itu, penulis menciptakan sebuah komik digital menggunakan artstyle Manga, dengan full colour, menceritakan kehidupan sehari-hari disabilitas fisik sebagai karakter utama di dalam komik ini. Sehingga dengan adanya hal ini, penulis dapat membantu mengedukasi pembaca melalui pesan-pesan yang disampaikan dari komik digital ini dan juga dapat meningkatkan kesadaran mereka terhadap para penyandang disabilitas.

Kata Kunci: Disabilitas Fisik, Komik Digital, Edukasi, Manga

PENDAHULUAN

Secara biologis manusia lahir dengan kondisi fisik dan mental yang normal. Namun apabila terjadi perkembangan yang salah kondisi tersebut dapat berubah menjadi tidak normal. Selain biologis hal ini juga dapat disebabkan oleh kecelakaan baik disebabkan oleh bencana alam atau kelalaian manusia. Kondisi yang tidak normal ini disebut dengan istilah keterbatasan atau disabilitas. Menurut UU NO.8, (2016), penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Dalam data mengenai orang disabilitas, WHO, (2022) menyatakan bahwa diperkirakan 1,3 miliar orang atau sekitar 16% dari populasi global saat ini mengalami disabilitas. Menurut World Health Organization WHO, (2022), disabilitas merupakan sebuah kondisi yang terlahir dari interaksi antara individu dengan kondisi kesehatan, faktor pribadi dan

lingkungan yang menyebabkan adanya limitasi pada aktivitas sehari-hari dan terbatasnya dukungan sosial. Hal ini didukung oleh penjelasan Leonardi et al., (2006) bahwa disabilitas dijelaskan sebagai kesulitan yang terjadi pada fungsi tubuh dan atau fungsi pada tingkat masyarakat, yang mempengaruhi kehidupan seorang individu dalam interaksinya dengan lingkungan dan kehidupan pribadi. Disabilitas ini terdiri dari berbagai macam seperti yang dicantumkan oleh UU NO.8, (2016), disabilitas terdiri dari disabilitas fisik, disabilitas intelektual, disabilitas mental, dan disabilitas sensorik. Hal ini sesuai dengan tiga dimensi disabilitas menurut WHO, (1999) yaitu impairment yang menunjukkan kekurangan pada struktur atau fungsi tubuh, limitasi aktivitas seperti kesulitan dalam mendengar, melihat, berjalan, atau menyelesaikan masalah, dan pembatasan partisipasi yang ditunjukkan dari terganggunya aktivitas sehari-hari.

Dari berbagai ragam disabilitas yang ada, salah satu penyandang disabilitas yang umum kita temui disekitar kita adalah penyandang disabilitas fisik atau tuna daksa. Menurut Dinas Sosial pemerintah DKI Jakarta, (2018) mencatat data sebesar 44.5% jumlah disabilitas fisik di provinsi DKI Jakarta yang memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan disabilitas lainnya. Disabilitas fisik adalah orang yang memiliki perbedaan fisik terlihat yang merepresentasikan keterbatasan fungsional dalam masyarakat Clute, (2013). Sehingga melalui keterbatasan yang ada, orang dengan disabilitas fisik akan lebih sulit dalam menggerakkan tubuhnya secara optimal dibandingkan dengan orang normal.

Permasalahan yang dialami oleh penyandang disabilitas fisik tidak hanya terbatas pada kekurangan dalam kondisi fisik, akan tetapi penyandang disabilitas juga memiliki permasalahan secara sosial. Menurut Hikmawati & Rusmiyati, (2011), menjelaskan bahwa penyandang disabilitas fisik juga terdampak secara psikologis dalam bentuk rasa rendah diri (*inferiority complex*) dan adaptabilitas ke dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan adanya perlakuan negatif dari lingkungan masyarakat terhadap para penyandang disabilitas.

Sehingga melalui hal diatas, timbul permasalahan-permasalahan yang masih perlu dihadapi oleh para penyandang disabilitas. Permasalahan ini terlihat dari terbatasnya akses informasi mengenai pentingnya rehabilitasi, kurangnya fasilitas umum untuk mempermudah para penyandang disabilitas fisik melaksanakan kegiatan sehari-hari dan kurangnya akses pekerjaan untuk penyandang disabilitas fisik Hikmawati & Rusmiyati, (2011). Melalui adanya permasalahan ini masyarakat perlu memandang penyandang disabilitas fisik ini melalui lingkungan yang mendukung. Tanpa kita sadari, disekeliling kita sudah ada beberapa hal yang membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap para penyandang disabilitas. Hal ini dapat terlihat dari bantuan pemerintah dalam hukum seperti Undang-undang, media promosi dalam rupa poster, dan signage dalam rupa rambu dan papan tanda.

Adanya berbagai macam petunjuk seperti di atas bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penyandang disabilitas dengan harapan dapat membantu mencegah diskriminasi dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Menurut Bakula et al., (2011), adanya disabilitas fisik mempengaruhi kepuasan terhadap hidup, citra tubuh sendiri, dan harga diri dimana faktor ini dapat berkontribusi pada kualitas hidup yang rendah bagi penyandang disabilitas. Hal ini didukung juga oleh Ivona et al., (2010) yang menjelaskan bahwa peneliti menemukan bahwa sikap negatif menjadi elemen penting dalam menentukan persepsi publik terhadap penyandang disabilitas. Penelitian dari Ivona et al., (2010) menemukan hasil yang menjelaskan bahwa partisipan yang memiliki kontak sebelumnya dengan penyandang disabilitas menunjukkan pemikiran yang lebih positif dan perilaku yang lebih dekat daripada partisipan yang tidak memiliki kontak tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa pentingnya kesadaran masyarakat akan kalangan disabilitas.

Dari antara banyaknya hal diatas, kebanyakan masih kurang bisa menarik perhatian orang sekitar terhadap kalangan penyandang disabilitas. Hal ini disebabkan oleh adanya perkembangan zaman terutama pada masa sekarang yang berada pada era digital. Seperti yang dijelaskan oleh Nurhaidah, (2015), globalisasi merupakan keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan manusia di seluruh dunia melalui investasi, perjalanan, perdagangan, budaya populer, dan beberapa bentuk lainnya.

Hal ini menjelaskan bahwa globalisasi memiliki peranan penting dalam seluruh aspek penting kehidupan dan bertujuan untuk menciptakan tantangan baru yang dapat diselesaikan untuk kepentingan hidup. Selain adanya globalisasi, kita juga mengalami perkembangan teknologi yang dikenal dengan istilah modernisasi. Menurut Rosana, (2015), modernisasi merupakan sebuah bentuk perubahan sosial masyarakat yang semakin maju seiring mengikuti perkembangan zaman. Melihat adanya perubahan yang terjadi karena dampak modernisasi, masyarakat harus dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi. Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat menghindari perubahan negatif dan menerima perubahan positif modernisasi.

Pada masa era digital pengetahuan dapat diperoleh dan diakses dengan mudah dari berbagai media, salah satu media tersebut adalah komik. Eisner, (1985) menjelaskan bahwa komik berkomunikasi dengan menggunakan visual sebagai bahasa dengan menggunakan kombinasi antara perkataan dan gambar. Esensi pengambilan media komik dibandingkan dengan media lain dikarenakan menurut Eisner, (1985) seiring berkembangnya zaman, pembaca sekarang dapat memiliki pemahaman dalam membaca komik. Hal ini didukung oleh penelitian Kanti et al., (2018) yang menemukan bahwa media komik digital merupakan media yang dapat membantu meningkatkan pembelajaran karena media tersebut efisien, efektif, dan menarik untuk pembaca.

Secara garis besar, perancangan komik dengan tema mengenai disabilitas masih belum ditinjau lebih luas. Hal ini didukung oleh hasil dari penelitian sebelum Pratama & June, (2022) yang menyatakan bahwa komik mampu mendukung proses pembelajaran melalui dukungan visual dengan tema yang membawakan materi yang memotivasi dan menarik pembaca. Selain itu melalui penelitian Ioannis et al., (2017) menunjukkan bahwa tema penelitian yang berhubungan dengan disabilitas fisik dalam pencarian berbasis elektronik menemukan sekitar 70.000 penelitian dengan hanya 58 total yang memenuhi kriteria tema yang berhubungan dengan isu psikologis. Berdasarkan oleh penelitian sebelumnya yang tertera diatas, dalam penulisan ini penulis akan membuat sebuah perancangan Komik digital mengenai orang difabel dalam bentuk cerita.

KAJIAN TEORI

Komik

Komik merupakan salah satu bentuk media promosi dan komunikasi visual yang mudah diserap dengan menggunakan gabungan gambar, text dan layout dalam suatu alur cerita. Scott, (1993) menjelaskan bahwa komik sebagai media sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena mudah dipahami oleh pembaca. Komik dapat menyampaikan pesan melalui panel/ layout dengan perpaduan tulisan dan gambar. Sementara itu menurut Juniarko, (2013) komik itu lebih mudah dimengerti dibanding karya seni lain. Hal ini dikarenakan adanya media gambar sebagai ilustrasi yang diikuti dengan text.

Menurut Haryono, (2009), terdapat beragam jenis rupa komik yaitu:

1. Karikatur/ Kartun (Cartoon)

Dalam komik jenis ini pada umumnya menggunakan desain karakter berupa kartun yang bisa berjenis Kritikan (editorial) bahkan sindiran (Politik), dan Banyolan (Humor) yang

bertujuan supaya pembaca dapat memahami tujuan dan maksud dari komik jenis ini.

2. Komik Potongan (Comic Strip)

Merupakan komik yang menggunakan penyusunan beberapa penggalan gambar untuk menghasilkan alur cerita. Komik jenis ini terdiri dari 3 – 6 panel, dan dapat dijadikan cerita berseri/ berkelanjutan. Penyajian isi pada komik ini dapat berupa cerita yang serius dan humor.

3. Buku Komik (Comic Book)

Merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku, jenis komik ini seringkali disebut sebagai komik cerpen. Dalam jenis komik ini biasanya berisikan halaman sekitar 32-64 dimana dalamnya terdiri dari jalan cerita, iklan, dll.

4. Komik Tahunan (Comic Annual)

Hampir sama dengan jenis komik (*Comic book*) namun terdapat jadwal penerbitan pada komik tersebut. komik ini akan mengeluarkan serial setiap bulan bahkan setiap tahun.

5. Komik Album (Album Comic)

Komik album ini bertujuan supaya pembaca/ penggemar komik dapat mengumpulkan dan mengoleksi komik serial yang digemari.

6. Komik Digital (Webcomic)

Merupakan jenis komik yang menggunakan media internet sebagai sarana untuk mempublikasi komik- komik. Dengan menyediakan situs web jangkauan pembaca akan lebih luas dikarenakan lebih mudah diakses. Selain itu jenis komik ini juga menggunakan harga yang relatif lebih murah untuk dipublikasi secara online.

7. Komik Instruksional (Instructional Comics)

Merupakan format komik yang dipakai untuk sebuah instruksi maupun panduan. Yang dapat membuat hal tersebut menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan memudahkan untuk pembaca/ pengguna.

8. Komik Ringan (Comic Simple)

Merupakan jenis komik hasil cetakan buatan tangan. Dalam pembuatan komik ini mengeluarkan biaya yang rendah, dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk berkarya kecil kecilan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif seperti yang dijelaskan Putra & Kristina, (2020) mengenai metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk menjelaskan, menerangkan, dan menggambarkan suatu hal seperti; kelompok atau kejadian, dan penelitian. Menurut Creswell, (2014) Pendekatan kualitatif untuk pengumpulan data, analisis, interpretasi, dan penulisan laporan berbeda dari pendekatan kuantitatif tradisional. Pengambilan sampel yang bertujuan, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, representasi informasi dalam gambar dan tabel, dan interpretasi pribadi semua temuan menginformasikan metode kualitatif.

Target karakteristik partisipan yang akan dituju terdiri dari dua yaitu target primer & target sekunder. Target primer adalah partisipan remaja yang berusia 15 hingga 18 tahun, sedangkan target sekunder adalah partisipan dewasa awal yang berusia 19 hingga 30 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan tingkat pendidikan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Magister (S2).

Metode Pengumpulan Data yang dipakai dalam Penelitian ini adalah Angket (Questioner). Seperti yang dijelaskan Setyawan, (2013) salah satu metode pengumpulan data adalah Angket yang berupa sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh jawaban dan informasi dari responden. Beberapa tujuan digunakannya.

Metode Pengumpulan Data Angket (Questioner) adalah:

1. Angket (Questioner) dipakai untuk mengukur variabel yang bersifat faktual
2. Memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian
3. Memperoleh informasi dengan reliabilitas dan validitas yang tinggi

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik purposive sampling yang sesuai dengan segmentasi pasar penelitian ini. Tujuan penggunaan teknik sampling ini adalah untuk mempermudah penulis dalam mempertimbangkan efisiensi pengumpulan data dan ingin mengetahui harapan responden terhadap media yang akan dirancang. Angket yang akan disebarakan akan berupa pertanyaan dengan pilihan jawaban menggunakan 4 poin skala Likert.

PEMBAHASAN

Tujuan & Strategi Karya

Pemilihan media Komik adalah berdasarkan pendapat dari Scott, (1993), bahwa komik sebagai media sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena mudah dipahami oleh pembaca. Hal ini juga didukung oleh penelitian Kanti et al., (2018) yang menemukan bahwa media komik digital merupakan media yang dapat membantu meningkatkan pembelajaran karena media tersebut efisien, efektif, dan menarik untuk pembaca. Dan sudah disesuaikan dengan segmentasi dan target dalam penulisan ini.

Dengan mengangkat tema disabilitas, penulis berharap para pembaca dapat lebih memahami dan lebih melihat orang-orang yang membutuhkan seperti yang ada pada kisah cerita Azalea. Yang menceritakan kehidupan sehari-hari seorang dengan disabilitas fisik, dengan menggunakan Artstyle manga, yang diterapkan secara *fullcolour* dalam bentuk komik digital. Manga yang merupakan salah satu komik yang banyak dikenal orang, dan komik digital yang merupakan media yang menarik, efisien, dan efektif untuk pembaca.

Sinopsis

Storyline dari cerita diawali dengan pengenalan tokoh Tina yang merupakan gadis dengan kondisi difabel berkursi roda. Ia menjalani sekolah secara *Homeschooling* hingga suatu ketika orang tuanya terpaksa mengalihkan Tina untuk bersekolah secara normal (tatap muka). Pada penceritaan tentang peralihan kondisi belajar Tina dibeirikan gambaran-gambaran tentang kebutuhan kaum difabel terhadap fasilitas standar yang dibutuhkan oleh mereka, misalnya *ramp* untuk membantu kursi roda menaiki jalan menanjak ataupun menurun, toilet yang berukuran sesuai untuk kursi roda, dan lain-lainnya.

Di sekolahnya yang baru Tina bertemu rekan masa kecilnya yaitu Kiera, yang kebetulan sekarang menjadi rekan sebangku. Namun demikian, persahabatan Tina dan Kiera mendapat tantangan dari Noa, teman dekat Kiera selama ini. Noa yang sejak semula kurang suka dengan Tina berusaha merundungnya. Pada bagian ini diberikan *highlight* tentang kebutuhan emosional dari kaum difabel untuk diperlakukan dengan baik, diterima dalam pergaulan serta dukungan emosional lainnya.

Setelah ada suatu kejadian, yaitu ketika Noa tanpa sengaja menabrak Tina dengan kursi rodanya hingga terjatuh, Noa mulai merasa bersalah karena melihat betapa menderitanya Tina, lalu minta maaf dan cerita diakhiri dengan Tina, Kiera dan Noa menjadi sahabat baik.

Desain Logo Judul

Untuk pemilihan nama pada Logo Judul dari Komik ini berupa “Azalea” dari nama karakter utama dari komik tersebut “Tina Azalea”. Azalea yang merupakan nama tanaman bunga yang memiliki arti Keanggunan “Elegance” dan kelembutan. Desain pada Logo Komik Azalea ini menggunakan jenis logo Lettermark yang terdiri dari Huruf inisial pada Judul Komik digital ini. Dengan menggunakan jenis font “ Queensides” yang merupakan jenis font Sans Serif dan alasan menggunakan font tersebut dikarenakan sesuai dengan Arti dari judul komik “Azalea” yaitu keanggunan/ elegance seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Desain Logo Judul (Sumber: Felix, 2023)

Konsep Warna

Penerapan Konsep Warna pada Komik Azalea menggunakan palet warna sesuai dengan moodboard yaitu warna pastel. Selain itu Penerapan warna pada komik akan dilakukan secara full colour di setiap Halaman pada komik.

Penggunaan warna tersebut juga diterapkan dalam setiap karakter dalam komik ini. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 3 Color Palette (Sumber: Felix, 2023)

Konsep Imagery

Dalam Komik Azalea ini menggunakan *Artstyle* berupa *manga*. *Manga* yang berupa salah satu komik yang banyak dikenal orang merupakan komik novel grafis yang berasal dari Jepang dan merupakan salah satu bentuk seni yang diakui secara global (Sarah Pasfield-Neofitou, Cathy Sell, 2016). Genre yang terdapat dalam manga antara lain; *action/ adventure, comedy, slice of life, history, horror, mystery, romance, science fiction, sport,*

suspense dan *business/commerce* (Sarah Pasfield-Neofitou, Cathy Sell, 2016). Dimana dalam komik Azalea ini menggunakan genre *comedy, slice of life* dengan menceritakan Tina seorang penyandang disabilitas yang memiliki sifat Optimis dan baik hati, menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembuatan komik ini terdapat 4 tahap dari pembuatan panel untuk setiap halaman dalam komik ini antara lain; Tahap Referensi, *Line Art*, *Colouring*, & *Add Text and Edit*.



Gambar 4 Tahap Pengembangan Ilustrasi pada Komik (Sumber: Felix, 2023)

Final Artworks





Gambar 5 Final Artworks (Sumber: Felix, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil yang tertera diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa diperlukan sebuah alat untuk meningkatkan persepsi publik penyandang disabilitas melalui media, di mana media ini dibuat oleh penulis dalam rupa komik digital.

Komik digital ini dibuat menggunakan artstyle Manga, dengan full colour, menceritakan kehidupan sehari-hari kaum difabel sebagai karakter utama dalam cerita komik ini. Penulis berharap melalui hal ini, para pembaca dapat menjadi semakin sadar akan para penyandang disabilitas dan menjadi ingin membantu orang-orang yang membutuhkan.

Komik yang dirancang oleh penulis juga memiliki pesan-pesan yang tersirat untuk membantu mengedukasi dan memaparkan kebutuhan fisik dan emosional yang dibutuhkan oleh penyandang disabilitas fisik. Penulis memilih menggunakan media komik digital karena komik itu sendiri dapat membantu memberikan informasi kepada pembaca melalui gambar visual yang menarik. Hal ini didukung oleh penelitian sebelum Riwanto & Wulandari, (2018) serta penelitian Pratama & June, (2022) yang menemukan bahwa media komik dapat membantu proses pembelajaran dengan adanya dukungan visual dari pembawaan tema materi yang menarik untuk dibaca.

DAFTAR PUSTAKA

Bakula, M. A., Kovacević, D., Sarilar, M., Palijan, T. Z., & Kovac, M. (2011). Quality of life in people with physical disabilities. *Collegium Antropologicum*, 35 Suppl 2(May 2015), 247–253. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22220446>

Clute, M. A. (2013). *Disability : Physical Disabilities*. 10.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design* (4th ed.). SAGE.

Dinas Sosial pemerintah DKI Jakarta. (2018). Data Jumlah Disabilitas Berdasarkan Jenis Disabilitas dan Jenis Kelamin di Provinsi DKI Jakarta. <https://data.jakarta.go.id/dataset/data-disabilitas-dki-jakarta-berdasarkan-jenis-disabilitasnya>

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. In *Tamarac (Florida)* (Issue 7, pp. 12–41). Hikmawati, E., & Rusmiyati, C. (2011). Kebutuhan Pelayanan Sosial Penyandang Cacat. *Sosio Informa*, 16(1), 17–32. <https://doi.org/10.33007/inf.v16i1.41>

Ioannis, P., Miltiadis, P., & Eleni, F. (2017). Physical disabilities and psychological issues: A systematic review of the literature. *European Journal of Special Research*, 2(3), 31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.244433>

Ivona, M.-V., Nataša, H., & Nada, D. (2010). Attitudes toward People with Physical Disabilities, their Structure and Correlating Variables.

Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>

Leonardi, M., Bickenbach, J., Ustun, T. B., Kostanjsek, N., & Chatterji, S. (2006).