

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini tampaknya komik merupakan bacaan yang digemari oleh para anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Kerap kali di toko-toko buku atau pun tempat persewaan buku bacaan dijumpai banyak komik yang tersedia dengan menyajikan berbagai versi dan *genre* komik yang laris dibeli dan dipinjam. Dunia komik merupakan media yang dapat dijadikan wadah untuk menampung berbagai gagasan dan gambar serta media untuk menyampaikan gagasan ide kepada orang lain melalui sebuah cerita. Sebab cerita dianggap sebagai media yang memuat pengetahuan komprehensif serta efektif untuk menjadi perantara pengetahuan yang hendak ditransfer kepada banyak orang dari sumber tertentu.

Komik pada umumnya memiliki dua unsur penting, yaitu gambar dan narasi dalam bentuk teks. Hal ini seperti disampaikan oleh Eisner (1996) dalam Prawitasari, definisi komik yang menyebutkan bahwa komik adalah susunan berurutan dari seni dan gelembung dialog yang dicetak secara umum dalam buku komik. Sedangkan McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya dalam urutan yang disengaja, untuk menyampaikan informasi atau untuk menghasilkan respon estetik pada pembaca. Definisi lain oleh Harvey menyebutkan bahwa komik terdiri dari gambar naratif dimana kata yang seringkali dituliskan pada gelembung dialog biasanya membantu pembentukan makna dari gambar dan sebaliknya (Prawitasari, p. 6).

Komik dibuat dan dikreasikan oleh manusia untuk kebutuhan hidupnya. Meskipun membaca belum tentu menjadi kebutuhan primer, apalagi membaca komik. Namun di kalangan tertentu, ada sejumlah orang menganggap bahwa membaca komik sebagai kebutuhan. Bahkan, di zaman sekarang ini, di mana dunia hiburan semakin penting bagi manusia, komik pun seakan-akan menjadi kebutuhan primer dan eksistensi kehidupannya seolah bergantung pada pemenuhan membaca komik.

Akan tetapi belakangan ini komik Indonesia memang sudah tidak populer lagi di kalangan remaja. Komik yang sering dibaca remaja merupakan jenis komik yang sedikit berbeda dari komik yang biasanya dikenal. Jenis komik ini adalah komik khusus yang dibuat oleh penulis/komikus Jepang atau secara internasional dikenal dengan *manga*. Hingga budaya populer Jepang pun dikenal oleh para pemuda di Amerika Serikat, karena kepentingan dalam budaya populer Jepang seperti anime, *manga*, dan video game ini berkembang pesat di kalangan pemuda di Amerika Serikat sehingga untuk pengajarannya pun didirikan JFL (Japanese as a Foreign Language) (Fukunaga, 2006). *Manga* sama seperti karya-karya budaya lainnya seperti serial televisi, film, novel, koran, tabloid dan majalah yang merupakan karya berkelanjutan, bukan karya 'satu untuk selamanya'. Bahkan *manga* lebih banyak mengandung unsur norma, nilai-nilai budaya dan pendidikan. Hal ini dikarenakan *manga* lebih banyak menceritakan tentang kehidupan sosial pada umumnya. *Manga* juga terdiri atas berbagai macam genre, diantaranya adalah *shonen manga*¹ dan *shojo manga*².

¹ *Manga* yang dikhususkan pada pembaca laki-laki saja

² *Manga* untuk anak perempuan

Hal ini memunculkan suatu ketertarikan pada remaja terutama di Indonesia untuk membaca bahkan sampai mengoleksi *manga* tersebut. Dalam hal ini sebuah teks cerita bertindak sebagai media komunikasi (komunikator) antar penulis dengan pembaca agar mengarah pada tujuan pesan yang ingin disampaikan yakni guna membangun realitasnya sendiri (Saputri, 2013). Secara psikologis, individu cenderung untuk menyederhanakan realitas dan dunia yang kompleks agar memiliki perspektif dan dimensi tertentu dan dalam *manga* ini, penyajian sebuah teks cerita didominasi oleh gambar-gambar, sebagai bentuk simbol untuk menggambarkan keadaan pemikiran tokoh, baik itu secara emosi, keadaan fisik dan *mood*. Karena gambar selalu memiliki hubungan dengan manusia, tempat, benda, atau peristiwa yang berpeluang memberikan pengaruh dalam hidupnya. (Hidayati, 2011). Dan gelembung dialog yang ekspresif akan menyertai gambar-gambar tersebut sebagai garis batas pada gelembung pembicaraan atau pemikiran yang berubah menurut pola atau gaya nada suara dan *mood* dialog. Dan latar belakang digambar dengan pola atau motif tertentu sebagai penguat dalam alur cerita (Prawitasari, p. 7).

Manga merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna pentingnya informasi tersebut. Dengan media cerita, pengetahuan baru pun menjadi lebih akrab dengan pembacanya, sebab pengetahuan didalamnya pun dikemas sedemikian rupa seperti halnya menggunakan tema-tema kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi bila *manga* dijadikan sebuah media baca yang setiap harinya selalu dikonsumsi dengan intensitas yang cukup

tinggi, maka akan banyak pula informasi yang didapat individu, dan secara tidak langsung juga akan mempengaruhi pola pikir serta emosi bagi pembacanya.

Secara tidak langsung pula pembaca tersebut mengalami perubahan kognitif, sebab setelah individu membaca *manga*, individu tersebut mengalami sebuah proses belajar dengan menangkap sebuah informasi yang disajikan pada cerita-cerita dalam *manga* tersebut dan mempengaruhi persepsi mereka. Sehingga ketika individu merekam informasi yang disampaikan kedalam otaknya, dan informasi-informasi tersebut akan diolah individu secara baik yang kemudian dapat dirasakan dengan memilah-milah antara cerita mana yang disukai dan tidak disukainya, maka bisa juga akan memunculkan perubahan pada emosi atau afeksinya. Akan tetapi karena perubahan diri pada seorang individu itu bersifat samar, perlahan-lahan dan tidak menonjol, maka sering kali perubahan tersebut tidak disadari.

Apalagi didalam *manga* pun juga menceritakan tentang kehidupan tokoh cerita dimana pembaca bisa memperoleh inspirasi, bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Tokoh-tokoh dalam banyak buku cerita ataupun *manga* itu bisa menjadi model, alat pembandingan, atau rujukan bagi diri pembacanya.

Beberapa penelitian telah banyak dilakukan untuk melihat perubahan diri pada pembaca *manga*, seperti halnya Kosmas Tulus, dalam sebuah penelitiannya yang berjudul "*Perilaku Modeling Pada Remaja Pecinta Komik Jepang Shaman King*" yang mencoba untuk mengungkap penyebab perilaku modeling pada remaja pecinta komik Jepang dan apa saja dampak dari perilaku *modeling* tersebut baik secara fisik maupun psikologis (Tulus, tt) Dan hasil penelitian tersebut cukup

menarik, yang mana berhasil mengungkapkan tentang bentuk-bentuk perilaku *modeling* yang dilakukan seorang remaja dengan meniru dari tokoh idolanya dalam sebuah *manga* yang dibacanya, seperti halnya cara berpakaian remaja tersebut dengan menggulung celana panjangnya sampai betis, model rambut di belah tengah dan bagian belakang rambut dibentuk keatas. Dia juga menggunakan asesoris-asesoris yang digunakan oleh tokoh idolanya. Selain itu bentuk-bentuk perilaku *modeling* yang dilakukannya adalah dalam meniru semangat tokoh idolanya saat menjalani perannya di dalam keluarga, sifat tidak mudah menyerah dalam mengerjakan setiap aktivitasnya. Remaja tersebut juga meniru cara bergaul tokoh idolanya, hal itu dilihat peneliti saat remaja tersebut memiliki banyak teman baik laki-laki maupun perempuan. Dia juga selalu berjuang untuk mempertanggung jawabkan tugasnya sebagai pelajar dengan cara berprestasi dalam bidang akademis dan tidak menyia-nyiakan jerih payah orang tua untuk membiayai sekolah.

Selain itu penelitian tersebut juga menjelaskan faktor apa saja yang menyebabkan remaja tersebut melakukan perilaku *modeling*, seperti halnya karena remaja tersebut merasa memiliki hobi yang sama dengan tokoh idolanya yaitu hobi mendengarkan musik. Selain memiliki kesamaan hobi remaja tersebut juga memiliki kesamaan jenis kelamin dengan tokoh idolanya, sifat yang tenang dan pendiam. Tokoh idola yang ditiru adalah seorang pelajar, dia memang sengaja meniru tokoh idola yang memiliki status pelajar agar mudah ditiru. Adapun yang membuatnya meniru tokoh idolanya di luar faktor-faktor yang terdapat di atas yaitu karena remaja tersebut memperoleh manfaat besar seperti semangat yang

tinggi dalam menjalani peran dalam keluarganya, sifat pantang menyerah dalam mengerjakan aktivitas dan menjadi kebanggaan keluarga karena bisa berprestasi di sekolah, selain itu juga agar hal baik dari tokoh idola yang subjek peroleh dapat di aplikasikan di dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Nurizky (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “*Analisis Perubahan Perilaku Perempuan Penggemar Genre Boys’ Love Melalui Forum Virtual Di Dalam Cyberspace*” mengungkapkan bahwa komunikasi massa memiliki efek atau perubahan terhadap penerima pesannya, yaitu perubahan secara kognitif atau pengetahuan, secara afektif atau emosi dan secara konatif yaitu perilaku (Nurizky, 2012). Perubahan itu terlihat dari bagaimana penerima pesan memberikan umpan balik, maka dalam kasus forum virtual AarinFantasy umpan balik berupa tanggapan dan komentar yang dikirimkan ke forum tersebut. Perubahan kognitifnya yaitu berupa pengetahuan yang terjadi terhadap pengguna forum tersebut adalah menjadi tahu apa itu *BL* dan *Yaoi*, dari mana genre tersebut berasal dan siapa yang menulis *manga* atau *anime* bergenre homoromantika tersebut. Perubahan afektif atau perubahan emosi terjadi karena pengaruh cerita dalam *BL* itu sendiri yang mengatakan mereka menjadi lebih terbuka terhadap kaum gay atau homoseksual karena ketika melihat kaum gay, mereka teringat kepada emosi yang mereka rasakan saat membaca *manga* atau menonton *anime yaoi*. Sedangkan perubahan terakhir yang merupakan efek dari pesan yang diterimanya adalah perubahan perilakunya, hal tersebut terlihat dari bagaimana mereka menyikapi

hal-hal yang berhubungan dengan laki-laki dan gay, dan lebih ekstrimnya mereka akan menjadi *fujoshi*³

Sebagai studi pendahuluan, peneliti mencoba menganalisis hasil dari kedua *research* tersebut. Dan pada akhirnya peneliti dapat menarik garis besar, bahwa daya tarik *manga* bisa mengubah hal-hal yang ada pada diri pembacanya, baik itu secara kognitif, afektif maupun perilaku. Dan perilaku tersebut bisa berubah karena didasari oleh faktor menirukan apa yang tersaji dalam manga, baik itu hobi maupun hal-hal lainnya. Seperti halnya mencoba meniru berbagai *style* khas *manga* dengan mengenakan kostumnya, atau bisa juga mulai mencicipi hal-hal yang berbau dengan kebudayaan Jepang. Misalnya, mulai mencoba makan makanan khas Jepang, mengoleksi miniatur-miniatur khas Jepang bahkan mencoba berpakaian ala Jepang.

Manga merupakan salah satu bentuk stimulus visual dengan pola tertentu, dan jika perilaku membaca *manga* dilakukan dalam kurun waktu yang cukup lama dan berkelanjutan, bisa saja stimulus tersebut mempengaruhi pola perilaku dan pola berpikir yang berbeda pada seorang individu dari sikap dan perilaku pada individu-individu lain pada umumnya. Dalam hal ini paling tidak ada perubahan diri yang terjadi pada individu tersebut, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian terhadap pembaca *manga* aktif, yang mana sudah membaca *manga* dalam kurun waktu yang cukup lama dan sudah menjadi *addict* pada *manga* untuk mengetahui perubahan kognisi, afeksi dan perubahan perilaku apa yang terjadi

³ Istilah yang dikenal dalam dunia fanfiction, anime, dan manga yang merujuk pada perempuan yang memiliki kecenderungan menggemari melihat sepasang lelaki menjalin hubungan romantisme atau percintaan gay

pada pembaca *manga* yang menyebabkan suatu perubahan dalam dirinya dan bagaimana dia mampu memaknai perubahan dalam dirinya tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perubahan kognisi dari pembaca *manga*?
2. Bagaimana perubahan afeksi dari pembaca *manga*?
3. Bagaimana perubahan perilaku dari pembaca *manga*?
4. Bagaimana pembaca memaknai perubahan yang terjadi pada dirinya?

C. Tujuan

1. Mengetahui perubahan kognisi dari pembaca *manga*
2. Mengetahui perubahan afeksi dari pembaca *manga*
3. Mengetahui perubahan perilaku dari pembaca *manga*
4. Mengetahui pembaca memaknai perubahan yang terjadi pada dirinya

D. Manfaat

1. Manfaat Akademik

Menambah pemahaman serta wacana baru sebagai pengembangan bagi cabang ilmu psikologi, terkait dengan isu-isu sosial modern

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca *manga*, penelitian ini mampu menjadi salah satu sumber informasi mengenai perubahan yang terjadi pada diri pembaca *manga* yang aktif membaca dalam kurun waktu yang relatif lama. Sehingga dengan mengetahui hal tersebut diharapkan pada pembaca *manga* untuk mampu menyikapi informasi yang diperoleh dan mencerna secara bijak.

- b. Bagi orang tua dan guru sebagai informasi tersendiri agar selalu membimbing dan mengarahkan putra-putri serta anak didiknya dalam menggunakan media hiburan secara tepat dan hati-hati.

