

Perancangan Komik Digital sebagai Eksplorasi Visual Dampak dari Tawuran

Dominikus Donny Gunawan¹⁾, Yulianti Mayank Sari²⁾

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210
Email: donnyg463@gmail.com¹⁾, yulianti.sari@kalbis.ac.id²⁾

Received 28 September 2023, Revised 19 Desember 2023, Accepted 31 Desember 2023

Abstract — *Brawls in Indonesia, traditionally stemming from the student community, have evolved into a troubling phenomenon, raising concerns about the nation's future generations. To address this issue, the author undertakes a thorough analysis of the underlying causes that contribute to these brawls, aiming to formulate effective solutions as an alternative approach to handling the situation. This analytical process serves as a critical foundation for devising a comprehensive strategy. As part of the proposed solution, the author explores the potential of utilizing visual and persuasive elements, specifically through the creation of a comic medium. Comics are recognized as a powerful and accessible means of conveying messages that are not only engaging but also easily comprehensible across diverse segments of society. The objective is to develop a comic that serves not only as entertainment but also as an educational tool, providing a profound understanding of the consequences of conflicts. Through this approach, the intention is to impart valuable lessons and foster positive awareness, particularly among the younger generation, contributing to a more harmonious and informed society.*

Keywords: *brawl; concern; comic; impact*

Abstrak — Tawuran di Indonesia, yang secara tradisional berasal dari kalangan pelajar, menjadi sumber keprihatinan dan keresahan terhadap masa depan generasi penerus bangsa. Dalam upaya mengatasi masalah ini, penulis melakukan analisis mendalam terhadap akar permasalahan yang menjadi pemicu tawuran, dengan tujuan merumuskan solusi yang efektif sebagai alternatif penanganan. Analisis ini diarahkan untuk memberikan dasar yang kokoh bagi metode penanganan yang lebih baik. Melalui penelitian ini, penulis mencoba mencari alternatif solusi yang tepat guna untuk mengurangi dampak negatif dari tawuran antar pelajar. Metode yang diusulkan sebagai solusi menggabungkan unsur visual dan persuasif dalam bentuk media komik, dianggap sebagai sarana efektif untuk menyampaikan pesan yang menarik dan mudah dicerna oleh berbagai lapisan masyarakat. Dengan menciptakan komik yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang konsekuensi tawuran, diharapkan dapat memberikan edukasi yang bermanfaat dan membentuk kesadaran positif di kalangan pembaca, khususnya generasi muda.

Kata Kunci: dampak; keprihatinan; komik; tawuran

PENDAHULUAN

Masa remaja memang merupakan masa peralihan yang penting dalam kehidupan seseorang. Konflik dengan diri sendiri dapat terjadi ketika remaja merasa tidak puas dengan dirinya sendiri atau merasa tidak mampu memenuhi standar yang ditetapkan oleh lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpercayaan diri, stres, dan bahkan depresi. Sementara itu, konflik dengan lingkungan sekitarnya dapat terjadi ketika remaja mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, baik di sekolah, keluarga, atau masyarakat. Hal ini dapat memicu konflik antar personal, perpecahan kelompok, atau bahkan kekerasan. Contoh konflik yang terjadi pada remaja saat ini salah satunya adalah tawuran. Kata tawuran mengandung pengertian berkelahi dua kelompok siswa atau pelajar secara massal yang disertai dengan kata-kata yang merendahkan dan perilaku yang di tunjukkan untuk melukai lawannya (Basri, 2015).

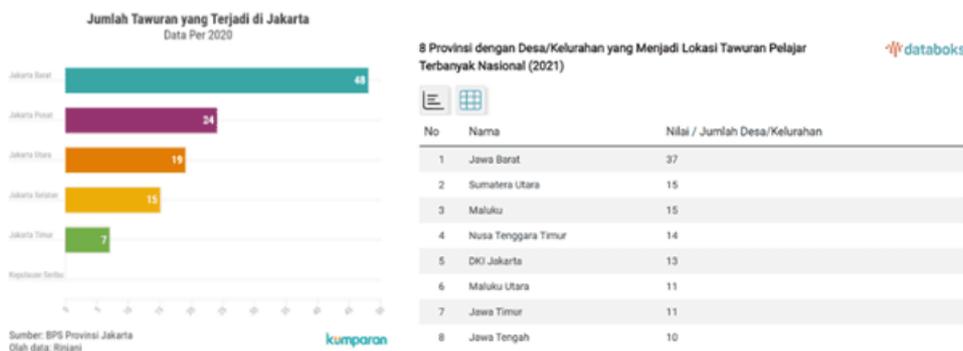
Tawuran atau kerusuhan antar-geng awalnya muncul di Indonesia pada tahun 1960-an, ketika pelajar dan pemuda mulai membentuk kelompok yang saling bersaing dan berkelahi dengan kelompok lainnya. Pemicu pertama kali dari tawuran antar-geng ini mungkin karena perbedaan wilayah atau kedaerahan, agama, atau bahkan sekedar ingin menunjukkan kekuatan. Tawuran bisa terjadi di sekolah, lingkungan, atau tempat umum seperti pasar atau stadion. Tawuran yang paling sering terjadi biasanya melibatkan anak-anak muda yang berusia antara

13 dan 25 tahun. Pada awalnya, tawuran hanya dianggap sebagai masalah kecil dan hanya diberitakan di media lokal. Namun seiring waktu, tawuran semakin sering terjadi dan semakin kejam, dengan banyak pelajar atau pemuda yang terluka atau bahkan tewas akibatnya. Pemerintah Indonesia dulu telah berusaha untuk mengatasi masalah tawuran ini dengan berbagai cara, seperti kampanye anti-kekerasan, penyuluhan, dan peningkatan keamanan di tempat-tempat umum. (Nafisah, Amzali, & Maolana, 2021)



Gambar 1 Tawuran Pelajar SMA di Jakarta

Tawuran antar pelajar memang menjadi masalah serius yang terus terjadi di Indonesia, bahkan di daerah yang dianggap aman sekalipun. Kasus yang disebutkan di atas hanya beberapa contoh dari banyak kejadian tawuran antar pelajar yang terjadi setiap tahun di Indonesia. Tawuran antar pelajar dapat menyebabkan kerusakan properti, luka-luka, bahkan korban jiwa, serta menimbulkan ketakutan dan kekhawatiran bagi warga sekitar. Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya tindakan preventif dan represif. Preventif dapat dilakukan melalui peningkatan pendidikan karakter dan pembinaan moral bagi para pelajar, serta pembentukan komite pengamanan sekolah yang terdiri dari para guru, orang tua, dan masyarakat sekitar. (Basri, 2015)



Gambar 2 Grafik Jumlah Tawuran yang Terjadi di Jakarta Data Per 2020 dan 2021

Data yang disampaikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tentang jumlah kasus tawuran pelajar yang meningkat drastis setiap tahunnya memang sangat mengkhawatirkan. Terlebih lagi, meningkatnya jumlah kematian akibat tawuran pelajar menunjukkan bahwa ini bukan hanya masalah kecil yang dapat diabaikan. Tawuran dapat mengganggu suasana belajar, memecah belah persatuan dan kesatuan di antara siswa, serta mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, masalah ini membutuhkan perhatian serius dan solusi yang efektif untuk menguranginya. Selain upaya pencegahan yang telah disebutkan sebelumnya, seperti meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai toleransi dan konflik resolusi, juga perlu dilakukan pendekatan dengan memperkuat keamanan dan pengawasan di sekolah, serta memberikan sanksi yang tegas bagi pelaku tawuran dan pembuat

onar. Lebih penting lagi, penanganan masalah ini harus dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan, dengan melibatkan berbagai instansi dan pihak terkait.

Tawuran antar pelajar dapat menimbulkan kerugian yang cukup besar, baik kerugian materiil maupun kerugian lainnya seperti kehilangan nyawa atau luka-luka. Tindakan tawuran dapat berdampak pada masyarakat yang tidak terlibat secara langsung, seperti pejalan kaki atau pedagang kaki lima yang terkena dampak dari tindakan kekerasan tersebut. Banyak tindakan tawuran dilakukan dengan menggunakan senjata tajam atau senjata tumpul yang dapat meningkatkan risiko cedera dan bahkan kematian. (Malihah, Maftuh, & Amalia, 2014)

Desain komunikasi visual pada dasarnya bertujuan menyampaikan informasi dan pesan secara visual dengan upaya mempengaruhi sekelompok pengamat agar merespons positif. Dalam usahanya mencapai tujuan tersebut, desainer komunikasi visual harus memastikan bahwa desainnya bersifat komunikatif, dapat dikenali, dan dapat dibaca serta dipahami oleh target audiensnya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap dinamika perubahan dalam industri dan teknologi menjadi kunci dalam menciptakan desain yang efektif. Selain itu, desain komunikasi visual juga harus dapat memenuhi tuntutan kontemporer, seperti mengakomodasi produksi dan konsumsi massal (Ramdan, Tunggal, & Saadjad, 2022).

Dari latar belakang di atas dan sebagai seorang ilustrator, penulis mengetahui pentingnya untuk mempertimbangkan etika dalam membuat konten apa pun, termasuk dari komik digital. Tujuan Penulis adalah memperlihatkan dampak sehingga meningkatkan kesadaran dan mengurangi tawuran antar pelajar, namun penekanan pada kekerasan dalam komik dapat memiliki efek yang berlawanan dengan tujuan tersebut. Sebagai gantinya, penulis mempertimbangkan pendekatan yang lebih positif dan memberdayakan.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang diterapkan dalam studi ini menggunakan pendekatan kualitatif, memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena sosial atau budaya yang menjadi fokus penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, pertama dengan wawancara yang dilakukan dengan daftar pertanyaan yang disusun peneliti, menggali informasi langsung dari responden. Selanjutnya, sumber online seperti media berita online dan video di YouTube digunakan sebagai sumber data yang melengkapi informasi dari wawancara. Studi pustaka dari jurnal-jurnal sebelumnya juga menjadi sumber data untuk mendukung pemahaman penelitian. Dalam analisis data, digunakan teknik 5W + 1H yang berfokus pada pertanyaan inti seperti Apa, Siapa, Kapan, Mengapa, Di mana, dan Bagaimana. Pertanyaan ini membantu dalam memahami penyebab konflik, pelaku utama, serta konteks tempat dan waktu terjadinya tawuran. Pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang kokoh untuk menggali pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Radjah, Aden, Ilmadi, Valentika, & Isnurani, 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tawuran pada Remaja

Tawuran adalah tindakan kekerasan yang terjadi antara dua kelompok atau lebih yang biasanya dilakukan oleh remaja atau pemuda. Tawuran sering kali melibatkan penggunaan senjata seperti pisau, senjata tajam lainnya, pentungan, atau benda-benda lain yang dapat membahayakan nyawa. Tawuran seringkali dipicu oleh masalah pribadi atau permusuhan antar kelompok. Contohnya, apabila seorang siswa dari suatu sekolah menengah atas dipalak atau dirampas uang dan hartanya, dia akan melapor kepada temannya di sekolahnya. Kemudian, temannya akan mengumpulkan siswa untuk menghampiri siswa dari sekolah musuh ditempat dimana biasanya mereka menunggu bis atau kendaraan pulang. Apabila jumlah siswa dari sekolah musuh hanya sedikit, mereka akan balik memalak atau merampas siswa sekolah musuh

tersebut. Tetapi jika jumlah siswa sekolah musuh tersebut seimbang atau lebih banyak, mereka akan melakukan kontak fisik. [8]

Tawuran, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah perkelahian massal atau perkelahian yang dilakukan secara beramai-ramai. Tawuran bisa diartikan suatu bentuk tindak kekerasan yang melibatkan sekelompok orang atau kelompok yang secara aktif melakukan penyerangan terhadap kelompok lain, dengan intensitas kekerasan yang bisa mencapai tingkat membahayakan nyawa. Dalam tawuran, kelompok yang terlibat bisa menggunakan berbagai jenis senjata atau benda tumpul, seperti kayu, batu, dan senjata tajam yang dapat mengakibatkan luka atau bahkan kematian.

Ilustrasi dalam Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah profesi yang mendalami dan mengeksplorasi desain dengan berbagai pendekatan terkait komunikasi, media, gambar, tanda, dan nilai. Perencanaan dalam bidang ini mempertimbangkan masalah komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, serta pemanfaatan teknologi multimedia dan teknik persuasi dalam konteks masyarakat (Pamungkas & Kristanto, 2021). Saat ini, desain komunikasi visual menjadi lebih rasional, berbasis pengetahuan, dan pragmatis. Lingkupnya selalu dinamis, mengikuti perkembangan peradaban modern dan ilmu pengetahuan yang memicu industrialisasi. Sebagai produk budaya, desain komunikasi visual juga memunculkan konsekuensi seperti produksi massal dan konsumsi massal, selalu menekankan desain yang dapat dirasakan banyak orang dari segi pemikiran dan perasaan. Visual yang mengandung makna, watak, dan suasana hati menjadi fokus untuk dapat dipahami, dirasakan, dan disentuh oleh khalayak umum maupun terbatas (Simanjuntak & Baharuddin, 2018).

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang artinya menjelaskan atau menerangkan. Secara terminologi, ilustrasi merujuk pada gambar atau rangkaian gambar yang berfungsi untuk menerangkan ide, konsep, atau cerita dalam karya visual. Umumnya digunakan dalam buku, majalah, kartu pos, iklan, dan media cetak lainnya sebagai penjelasan atau pendukung teks. Dalam bahasa Belanda, ilustrasi disebut "*Ilustratie*," yang artinya hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Fungsinya sejalan dengan membantu menggambarkan ide atau konsep dengan jelas dan mudah dipahami oleh pembaca atau penonton. Menurut Martha Thoma, ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang seiring waktu dengan lukisan, keduanya memiliki inspirasi dari karya kesusastraan. Namun, lukisan dihiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, membantu menjelaskan cerita, atau mencatat peristiwa (Hasian & Mardika, 2017).



Gambar 3 Sampul pertama manga *Crows* (クローズ)

Gaya Ilustrasi

Dalam penelitian ini, Penulis mengidentifikasi beberapa gaya ilustrasi menjadi tiga, yaitu (1) Ilustrasi Manga, (2) Ilustrasi Komik, dan (3) Ilustrasi Semi-Realis. Ilustrasi Manga, sebagai seni Jepang terkenal, dikenal dengan penggambaran kartun, buku komik, animasi, dan novel grafis. Populer di Jepang dan dunia, gaya ini menampilkan karakter dengan ciri khas, seperti mata besar, rambut panjang, dan ekspresi wajah yang kuat, menjadikannya menarik bagi berbagai kelompok usia. Ilustrasi Komik, seiring dengan Manga, memanfaatkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita melalui panel-panel gambar dan balon kata. Selain sebagai seni kreatif, komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, menyederhanakan konsep kompleks melalui ilustrasi visual dan narasi singkat.



Gambar 4 Contoh Panel dalam Manga "Black Box" (kiri) dan Komik "The Walking Dead"

Sementara itu, Ilustrasi Semi-Realis menjadi gaya perpaduan antara realis dan kartun. Dengan fokus pada detail dalam penggambaran suasana tempat, tokoh, dan elemen lainnya, gaya ini dapat dinikmati oleh berbagai kelompok usia, sering diterapkan dalam buku komik, novel grafis, dan buku anak-anak. Ilustrasi Semi-Realis membawa keunikan dengan kemampuannya menyajikan gambaran nyata yang mendekati realitas, sambil tetap mempertahankan sentuhan imajinatif dan ekspresif. Gaya ini memberikan dimensi visual yang menarik, tidak hanya memenuhi selera anak muda tetapi juga menyentuh audiens dewasa.

Pengertian Komik

Komik adalah salah satu penggunaan penerapan ilmu desain komunikasi visual yang paling populer di masyarakat saat ini. Di Indonesia kartun sering juga disebut kartun atau cerita bergambar, karena nama kartun itu sendiri mewakili arti sebenarnya dari kartun tersebut. Istilah "komik" juga dikaitkan dengan karya untuk mengembangkan identitas komik Indonesia karena cenderung merupakan kekayaan intelektual bangsa. Komik sendiri sebenarnya berasal dari kata saduran dari kata "comic", yang berarti lucu atau konyol, karena awalnya komik itu berupa rangkaian cerita humor yang dimuat di koran sebagai selingan di antara isi koran yang serius. Komik berasal dari kemauan seseorang untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda.

Elemen Komik

Komik berasal menggabungkan bahasa visual, yang ditandai dengan rangkaian gambar dalam bahasa tulis dalam bentuk balon kata, dan teks ekspresif untuk membangun sebuah cerita. Menurut Indiria Maharsi, komik (Hasian & Mardika, 2017) komik, atau kartun, telah menjadi manifestasi yang sangat populer dalam desain komunikasi visual di Indonesia, juga dianggap sebagai kekayaan intelektual bangsa. Pada awalnya, komik berperan sebagai sumber hiburan dengan cerita humor yang terdapat di koran-koran. Waktu berlalu, komik berkembang

dan menggabungkan bahasa visual dengan teks ekspresif untuk menyampaikan cerita yang lebih mendalam. Elemen-elemen utama dalam komik mencakup (1) panel, (2) sudut pandang (seperti *first person view*, *second person view*, dan *third person view*), (3) ukuran gambar, (4) tipografi, (5) parit, (6) balon kata, (7) ilustrasi, (8) cerita, dan (9) efek, baik suara maupun gerak.

Panel dalam komik adalah kotak yang berisi gambar dan teks, membentuk adegan atau bagian dari cerita. Sudut pandang yang digunakan, seperti *first person view*, *second person view*, dan *third person view*, memberikan perspektif yang unik dalam menyampaikan cerita. Sudut pandang atau Point of View (POV) dalam komik merupakan aspek krusial yang memengaruhi cara cerita disampaikan. (1) *First Person View* (POV) melibatkan tokoh utama atau narator yang menceritakan cerita menggunakan kata ganti "aku" atau "saya". Sudut pandang ini memberikan keintiman yang mendalam, memungkinkan pembaca merasakan perasaan dan pikiran tokoh utama secara personal, sehingga menciptakan keterikatan emosional yang kuat. (2) *Second Person View* (SOV), yang melibatkan pembaca atau penonton dengan menggunakan kata ganti "kamu" atau "anda", jarang digunakan dalam fiksi karena sulit untuk dipertahankan konsisten. Namun, bisa digunakan untuk surat atau tulisan yang ditujukan secara khusus kepada pembaca atau penonton. (3) *Third Person View* (TOV) memberikan sudut pandang dari pihak luar atau orang ketiga dengan kata ganti "dia" atau "mereka," memungkinkan pengarang menyampaikan pikiran dan perasaan dari satu atau beberapa tokoh utama dengan sudut pandang yang lebih objektif.

Pemilihan sudut pandang dalam komik memainkan peran penting dalam menyampaikan nuansa cerita dan membangun hubungan antara pembaca dan tokoh. Setiap jenis POV memiliki keunikan dan dampak yang berbeda tergantung pada konteks cerita yang ingin diungkapkan pengarang. Ukuran gambar disesuaikan dengan kebutuhan adegan.

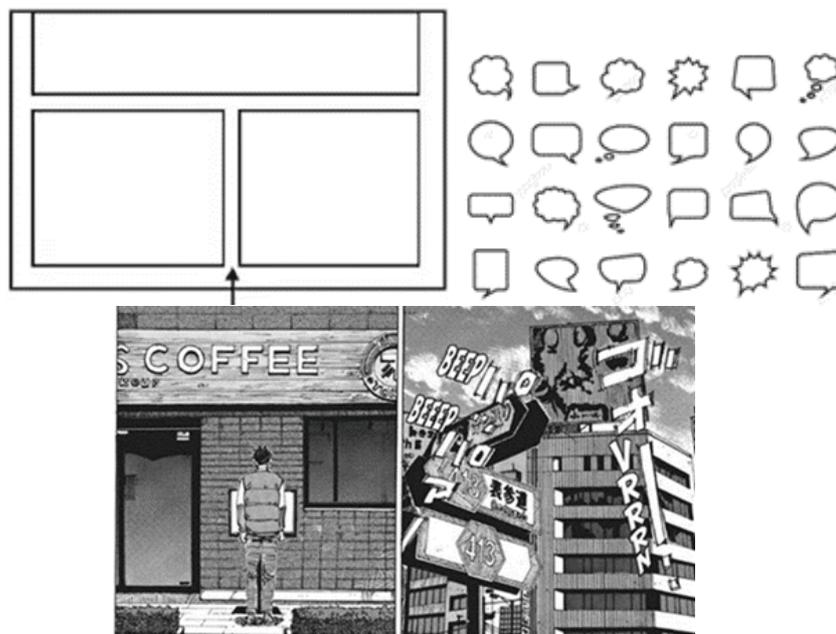


Gambar 5 Panel dari manga "Sun Ken Rock"

Tipografi tidak hanya berperan menerjemahkan ucapan ke dalam halaman yang dapat dibaca, tetapi juga mencakup penggunaan aksara Hiragana dalam konteks komik Jepang, memberikan nuansa khusus dalam pengalaman membaca. Tipografi adalah cara untuk menerjemahkan ucapan ke dalam halaman yang dapat dibaca. Peran tipografi adalah untuk menyampaikan ide atau informasi dari halaman ke pemirsa. Arti sebenarnya dari tipografi adalah studi tentang tipografi; di mana huruf, angka, tanda baca, dll. dianggap tidak hanya simbol suara, tetapi terutama bentuk desain. Tipografi bertujuan untuk membuat teks lebih mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca. Selain itu, tipografi juga dapat digunakan untuk mengekspresikan suasana atau nuansa dari teks yang ditulis. Misalnya, penggunaan huruf miring, huruf tebal, atau huruf besar dapat memberikan penekanan pada kata-kata tertentu.

Huruf merupakan satuan terkecil dari suatu sistem tulisan dan memiliki makna bunyi yang disebut dengan fonem huruf. Dalam bahasa Indonesia, terdapat 26 huruf yang dipakai dalam alfabet latin modern, dan setiap huruf memiliki fonem hurufnya sendiri. Fonem huruf adalah bunyi atau suara yang dihasilkan saat huruf tersebut diucapkan. Contohnya, huruf A dalam bahasa Indonesia memiliki fonem huruf /a/, huruf B memiliki fonem huruf /b/, dan seterusnya. Sistem huruf yang berbeda seperti Hiragana dalam bahasa Jepang memiliki lebih banyak huruf daripada alfabet latin modern. Hiragana terdiri dari 47 huruf, dan masing-masing huruf juga memiliki fonem hurufnya sendiri. Fonem huruf dalam Hiragana berbeda dengan fonem huruf dalam bahasa Indonesia atau bahasa lainnya karena setiap bahasa memiliki sistem bunyi dan fonem huruf yang berbeda-beda (Hasian & Mardika, 2017).

Selain itu, terdapat elemen-elemen lain seperti parit yang menjadi ruang kosong di antara dua panel, membantu membentuk alur cerita. Balon kata digunakan sebagai representasi percakapan atau narasi dalam suatu adegan. Ilustrasi, cerita, dan efek, baik itu suara maupun gerak, juga menjadi integral dalam membentuk pengalaman membaca komik secara keseluruhan. Dengan demikian, komik bukan hanya sebuah karya visual, tetapi juga sebuah narasi yang menyatu dengan elemen-elemen desain komunikasi untuk menyampaikan cerita secara unik dan menghibur.



Gambar 6 Contoh Parit/Gutter, Balon Teks, dan Ilustrasi dalam Manga

Data Objek Perancangan

Wawancara Narasumber

Penulis melaksanakan serangkaian wawancara dengan tiga narasumber yang pernah terlibat dalam tawuran dan seorang saksi yang sempat menyaksikan peristiwa tersebut. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara daring pada hari-hari yang berbeda, di mana dua narasumber dihubungi melalui grup WhatsApp dan satu narasumber lainnya diwawancarai melalui aplikasi Google Meet. Wawancara dilakukan dengan tujuan utama untuk mengumpulkan informasi yang diperoleh dari narasumber-narasumber yang terlibat langsung atau menjadi saksi dalam peristiwa tersebut. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai peristiwa tawuran yang terjadi serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya peristiwa tersebut.

Wawancara pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2023 dan dilakukan melalui percakapan di WhatsApp. Narasumber pertama adalah Amio Thiono. Wawancara kedua dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2023. Narasumber kedua bernama Dina Marzhani. Kedua Narasumber diberikan link google docs untuk diisi agar tidak mengganggu waktu kerja mereka. Pertanyaan yang diberikan oleh penulis adalah pendapat dan pernyataan mereka seketika mendengar atau menyaksikan tawuran sewaktu masa sekolah mereka. Tawuran muncul karena adanya rivalitas dan tradisi sekolah biasanya terbentuk dari peristiwa di masa lalu yang memicu persaingan antar sekolah yang menyebabkan tawuran tersebut terjadi dan tekanan dari temannya sendiri, sifat anak remaja yang labil dapat membuat remaja terlibat dalam perilaku tanpa memikirkan sebab dan akibatnya. Tempat yang biasanya melakukan tawuran berada di jalan raya dan jauh dari pengawasan sekolah mereka agar tidak dilihat oleh guru-guru mereka. Dari kronologis terjadinya tawuran menurut mereka adalah siswa sepulang sekolah berkumpul bersama di suatu tempat. Mereka terkadang menyerang orang yang punya masalah satu sama lain atau bahkan melewati sekolah/pelajar tersebut membuat keributan sehingga terjadinya tawuran.

Wawancara Kedua dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2023 dan dilakukan melalui video call Google Meet. Narasumber ketiga bernama Alvin Aldyanto. Pertanyaan yang diberikan oleh penulis adalah pengalamannya sewaktu masa SMA pada tahun 2013. Yang menyebabkan terjadinya tawuran dari sekolah pada masa sekolahnya terlibat gengsi, tekanan dari teman-temannya. Senjata yang dipakai biasanya celurit, parang, tongkat golf dan gir gesper cambuk. Kakak Alvin juga bilang saat ia melakukan tawuran tidak ditentukan di mana, tetapi bertemu di jalan raya atau di sekolah lawan mereka. Untuk waktu atau berapa lamanya tawuran, tergantung jika ada menelepon polisi atau dipisahkan oleh warga sekitar dan bisa mencapai 2 jam tanpa ada halangan. Perbedaan antara tawuran dulu dan sekarang menurut dia adalah sudah mendapatkan janji tempat dari lawannya mereka. Untuk upaya perdamaian dari antar sekolah tidak ada dan belum terjadi, tetapi jika terjadi tawuran lagi di daerah mereka, mereka melakukan aliansi dari sekolah lain untuk melawan lawannya mereka.

Sumber Online

Penulis melakukan mencari data melalui Google dan YouTube dan melakukan analisis Tawuran Antar Sekolah dengan tujuan mencari inspirasi dalam tawuran. Dari situs artikel Vice, berjudul “Pengakuan Mantan Tukang Tawuran yang Meneror Jakarta Satu Dekade Lalu”, Tawuran di kalangan pelajar sering dianggap sebagai bagian dari masa muda yang menyenangkan dan memperkuat ikatan solidaritas dengan geng sekolah. Bagi sebagian orang, ini membuat mereka merasa dekat dengan karakter Dilan dan geng motornya dalam novel “Dilan 1990”. Pemerintah Indonesia telah mengambil tindakan untuk membubarkan geng-geng sekolah yang terkenal karena pertengkaran mereka pada tahun 2014. Kebijakan ini berhasil mengurangi budaya tawuran secara signifikan, meskipun masih ada insiden kekerasan yang terjadi. Bagi sebagian orang, tawuran bukanlah tentang mencari perang atau melawan otoritas, tetapi hanya kegiatan yang dianggap menyenangkan dalam lingkungan teman-teman sebaya. Meskipun ada pandangan yang menganggap tawuran sebagai kegiatan yang menyenangkan, penting bagi pihak sekolah, polisi, dan pemerintah untuk mengambil tindakan serius dalam mencegah dan mengatasi kekerasan di kalangan pelajar. Dampak negatif dari tawuran, baik dalam hal cedera fisik maupun putus sekolah, harus diperhatikan dengan serius agar masa muda dapat menjadi lingkungan yang aman dan positif bagi para pelajar.

Dalam video dokumenter dalam Youtube berjudul “Jakarta School Brawl 1 101 East” dari *channel* Al Jazeera English, Tawuran antar pelajar di Jakarta telah menjadi bagian dari budaya siswa selama beberapa dekade. Dalam lima tahun terakhir, lebih dari 130 murid telah tewas dalam hampir 800 insiden tawuran. Dalam video dokumenter tersebut, siswa-siswa tersebut mengungkapkan bahwa mereka merasakan gengsi, percaya diri, adrenalin, dan

kekuatan ketika terlibat dalam tawuran. Mereka menggunakan bus untuk pergi ke sekolah musuh mereka dan bertemu di jalan raya untuk memulai tawuran. Senjata juga dikategorikan berdasarkan tingkat senioritas siswa, seperti siswa tingkat satu menggunakan samurai dan pedang, siswa tingkat dua menggunakan ikat pinggang dan dapat memilih senjata tajam, dan siswa tingkat tiga hanya menggunakan ikat pinggang.

Tawuran juga dianggap sebagai upacara peralihan, di mana siswa kelas satu harus belajar membela diri dan berani untuk membuktikan bahwa mereka telah tumbuh dewasa. Namun, mereka juga mengakui bahwa tawuran tergantung pada masalah pribadi mereka dan dianggap sebagai bentuk kesenangan. Video dokumenter lain di Youtube berjudul Parang, Batu, dan Rebutan Lahan: Wajah Tawuran di Manggarai dari *channel* Narasi Newsroom, daerah Manggarai menjadi tempat pusan masalah sosial seperti tawuran. Pelaku tawuran merentang dari segala usia, dari warga biasa sampai siswa SMA. Dalam video tersebut, salah satu tempat di mana mereka tawuran berada di bawah *underpass* dari Manggarai menuju Tebet dan tempat tersebut menjadi *spot* mereka. Tawuran tersebut disebabkan saling mengejek dan sampai baku hantam. Di dalam video tersebut, tawuran sekarang lebih mudah di-*crackdown* atau diselidiki, karena penggunaan kamera pengawas, rekaman video ponsel, dan media sosial yang dapat memberikan bukti yang kuat untuk menyelidiki kasus tawuran. Selain itu, peningkatan kerja sama antara berbagai lembaga penegak hukum dan penyedia keamanan publik juga dapat membantu dalam menindak tawuran. Tetapi, tawuran masih terjadi di berbagai tempat, baik di dalam maupun di luar Jakarta, meskipun mungkin tidak separah dengan tawuran masa lalu dan jumlahnya mungkin berkurang, tawuran merupakan masalah yang mengganggu masyarakat sekitar dan perlu diperhatikan.

Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data melalui studi pustaka dari jurnal-jurnal yang sudah dibuat oleh penulis sebelumnya dengan kebutuhan mencari bagian dari psikologis dalam remaja yang mengikuti tawuran. Salah satu faktor penyebab rendahnya pengendalian diri adalah ketidakmampuan remaja dalam mengelola emosi dan stres yang dirasakannya. Menurut teori stres, situasi stres dapat memicu emosi negatif seperti kemarahan, kecemasan, dan depresi, yang jika tidak ditangani dengan baik dapat memengaruhi kemampuan seseorang untuk mengendalikan diri. Remaja yang tidak memiliki kemampuan untuk mengelola emosi dan stres lebih cenderung terlibat dalam perilaku agresif seperti berkelahi. Selain itu, adanya tekanan sosial dari kelompok atau lingkungan juga dapat mempengaruhi kemampuan pengendalian diri seseorang. Remaja yang merasa perlu mempertahankan ketenaran atau status sosial di lingkungannya mungkin merasa terdorong untuk berkelahi, bahkan ketika mereka tidak benar-benar menginginkannya. Hal ini dapat menyebabkan konflik batin dan ketidakmampuan untuk mengendalikan diri. Pengendalian diri yang rendah juga dapat disebabkan oleh pengaruh lingkungan yang tidak sehat, seperti lingkungan yang penuh kekerasan atau pelecehan. Remaja yang tumbuh di lingkungan yang tidak sehat cenderung berada di bawah tekanan yang lebih besar untuk mengontrol perilaku mereka

Analisis Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, Penulis melakukan analisis dengan menggunakan pendekatan 5W+1H untuk menggali informasi lebih dalam mengenai tawuran antar pelajar. Pertama, dalam pertanyaan "*What*," Penulis mencari tahu apa yang menjadi pemicu dari saling bertengkar atau tawuran antar pelajar. Jawabannya bervariasi, mulai dari perbedaan pendapat, ketidakpahaman, hingga tekanan sosial atau kelompok. Dalam aspek "*Who*," penelitian menyoroti siapa pelaku utama dalam tawuran, yang dapat melibatkan kelompok remaja, geng jalanan, atau individu dengan perselisihan pribadi.

Selanjutnya, dalam kategori "*Where*," Penulis menelusuri lokasi tawuran, yang seringkali terjadi di jalan raya atau tempat tersembunyi seperti di bawah underpass. Penelitian juga mengungkapkan sumber senjata yang digunakan, baik yang dibeli melalui pasar lokal dan media sosial, maupun senjata tajam rakitan yang sering kali dibuat oleh pelajar SMK. Dalam "*When*," analisis menunjukkan bahwa tawuran antar pelajar cenderung terjadi pada hari Kamis dan Jumat, dengan alasan tertentu seperti pakaian sekolah unik pada hari Kamis atau jam pulang bersamaan pada hari Jumat.

Dalam konteks "*Why*," Penulis mengeksplorasi motivasi di balik tawuran antar pelajar dengan siswa dari sekolah lain, yang dapat dipicu oleh rivalitas antar sekolah atau provokasi dari pihak lain. Terakhir, dalam pertanyaan "*How*," penelitian menyoroti upaya perdamaian yang dilakukan dalam konteks tawuran antar pelajar. Hasil menunjukkan bahwa saat ini belum terjadi upaya perdamaian antar sekolah, namun terdapat potensi pembentukan aliansi dari sekolah lain untuk bersama-sama menghadapi tawuran dan konflik yang mungkin terjadi di wilayah mereka.

Eksplorasi Dampak Tawuran melalui Komik Digital

Untuk menggambarkan dampak tawuran, salah satu pendekatan yang bisa dilakukan adalah menyampaikan pesan kepada para remaja melalui komik, dengan menggunakan gaya komunikasi yang sesuai dengan bahasa mereka. Dalam perancangan komik ini, penulis memilih tema eksplorasi sebagai inti kisah, dipilih berdasarkan kompleksitas fenomena tawuran. Melalui tema eksplorasi, komik digital ini bertujuan menggambarkan asal mula konflik hingga mencapai puncak tawuran. Harapannya, ilustrasi visual yang disajikan dapat membantu pembaca memahami fenomena tawuran dengan lebih mudah.

Judul yang dipilih untuk komik digital ini adalah "*Brawl*," diambil dari Bahasa Inggris yang merujuk pada peristiwa tawuran. Pemilihan judul ini bertujuan untuk memberikan gambaran langsung tentang fokus cerita yang berkaitan dengan konflik dan pertarungan antar pelajar.

Gaya bahasa yang diusung dalam perancangan komik digital ini adalah gaya bahasa yang fleksibel dan tidak terlalu kaku, disesuaikan dengan target pembaca remaja berusia 12-19 tahun. Penggunaan gaya bahasa yang bersahaja diharapkan dapat mempermudah pemahaman cerita dan menjadikan pengalaman membaca lebih mendalam.

Sementara itu, dalam aspek *copywriting*, informasi yang disajikan dalam buku ilustrasi berkaitan erat dengan konflik tawuran antar pelajar dan respons pelaku terhadap kekerasan yang mereka lakukan. Dengan menggunakan *copywriting* yang tepat, komik ini diharapkan mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan menggugah pemikiran pembaca terhadap dampak tawuran di kalangan pelajar.

Strategi Visual

Strategi visual dibutuhkan sebagai komponen utama dalam pembuatan buku ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi terkait gejala kecemasan (*anxiety symptoms*) dengan menekankan penggunaan ilustrasi supaya lebih mudah dipahami dan menarik untuk dibaca oleh target responden, yaitu kalangan remaja usia 12-19 tahun.

Gaya Ilustrasi

Gaya desain dalam perancangan komik ini menggunakan gaya Manga Shonen dengan *shading screentone* Hitam Putih. Gambar berikut merupakan bentuk visual yang akan dipakai oleh penulis. Dengan gaya ini, penulis berharap untuk dapat menghindari kesalahpahaman pada pembaca.



Gambar 7 Komik Panel Devil's Bitch (kiri) dan Manga Panel Nine Peaks (kanan)

Warna

Pada perancangan komik ini, penulis menggunakan format hitam putih, sehingga menggunakan *comic tone*, seperti pada panel *manga*. Penulis juga menambahkan warna merah, seperti warna *maroon* atau *cherry*, dan beberapa warna lain untuk menambahkan kesan pertarungan dalam komik digital tersebut.



Gambar 8 Palet Warna yang Dipakai

Tipografi

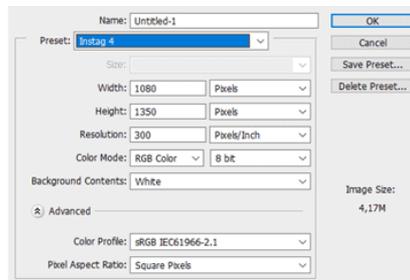
Pada perancangan komik ini, penulis menggunakan jenis *typeface* Manga Temple dan Heretic. Pemilihan tipografi ini dipilih karena biasa dipakai untuk menerjemahkan teks dalam manga (Wijaya, 2019). Huruf Manga Temple akan dipakai dalam percakapan antar karakter. Sedangkan untuk Efek suara, penulis menggunakan huruf Heretic. Pemilihan huruf ini diambil dengan tujuan memberikan efek suara seperti baku hantam.



Gambar 9 Huruf Manga Temple dan Heretic yang Digunakan

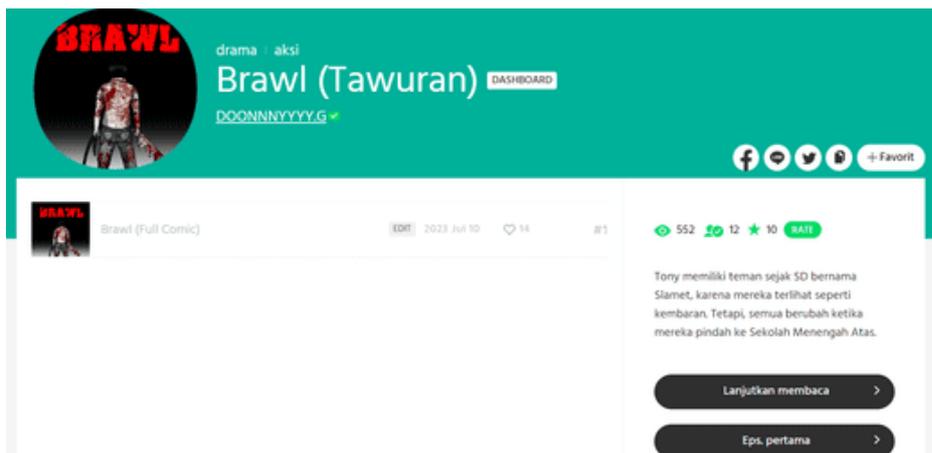
Media dan Peralatan yang Digunakan

Perancangan buku komik ini dilakukan secara digital, mulai dari konsep awal karakter hingga ide panel dan *storyboard*, semuanya diwujudkan melalui perangkat lunak Adobe Photoshop CS6. Komik diawali dengan pembuatan pada ukuran 1080 x 1350 piksel serta resolusi 300 dpi (Liu, 2022). Setelah proses penyempurnaan melalui digitalisasi, hasil komik diubah menjadi satu gambar dengan ukuran 1080 x 1920 piksel atau lebih besar.



Gambar 10 Ukuran Gambar dalam Komik

Perancangan komik digital ini dipublikasikan melalui Website Komik Online, seperti Webtoon, yang menjadi pilihan karena memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia dan 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia. Keberadaan Webtoon memberikan keuntungan dengan berbagai genre yang mendukung konsep perancangan komik digital ini.

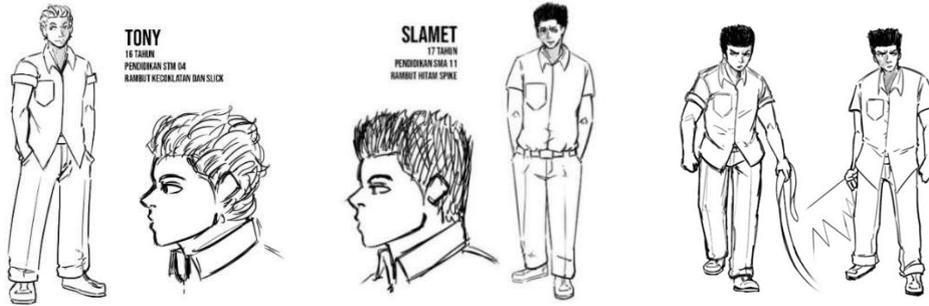


Gambar 11 Tampilan Komik "Brwal" di Webtoon

Selain itu, untuk mendukung hasil perancangan komik ini, penulis menggunakan media pendukung berupa poster dan beberapa panel dari komik. Pemanfaatan media pendukung ini diharapkan dapat memperluas jangkauan audiens dan memberikan dukungan visual yang kohesif terhadap isi komik (PERTIWI, 2019).

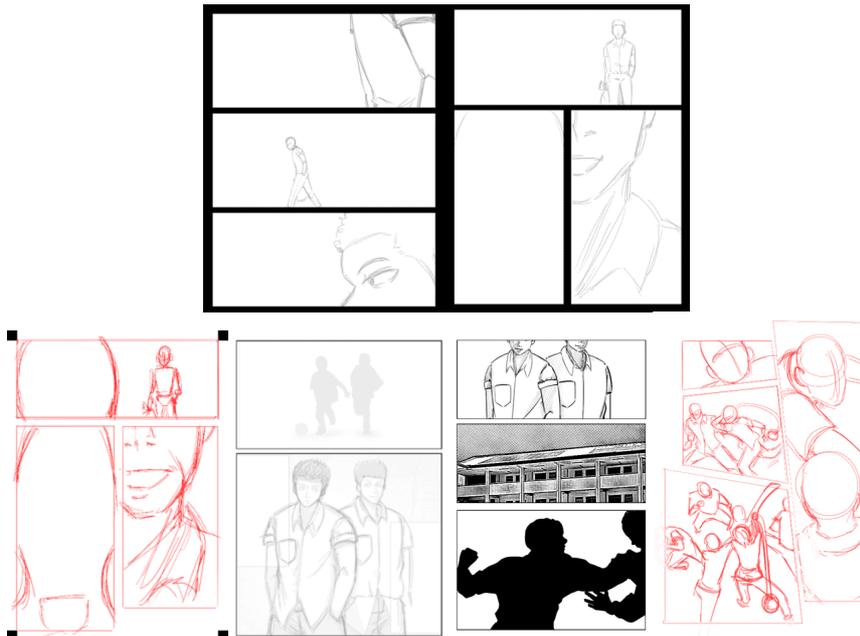
Desain Karakter

Tony adalah anak pendidikan di SMK 04 dan teman lama Slamet. Karena tampak wajah mereka mirip, Tony memutuskan memodelkan rambutnya dan mengubah tampilannya yang menjadi berandalan. Tony merupakan sang narator dan pemain utama. Sedangkan, Slamet adalah anak pendidikan di SMAN 04 dan teman lama Tony. Karena tampak wajah mereka mirip, Slamet memutuskan memodelkan rambutnya dan mengubah tampilannya yang menjadi lebih modis.



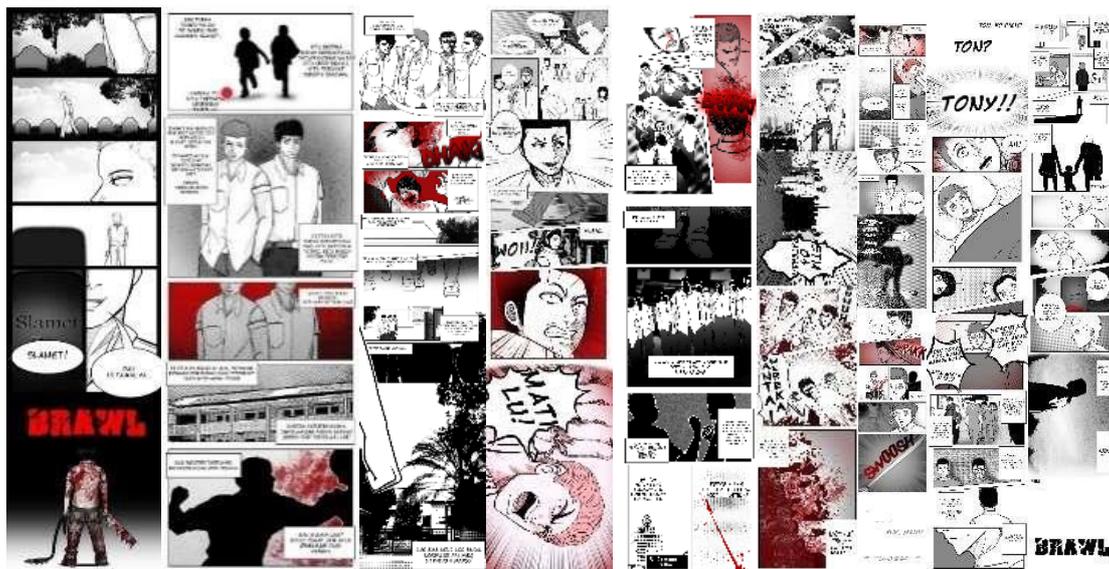
Gambar 12 Desain Karakter Tony dan Slamet

Storyboard



Gambar 13 Desain Storyboard

Hasil Ilustrasi



Gambar 14 Contoh Hasil Ilustrasi dalam Komik "Brawl"

KESIMPULAN

Penggunaan media komik dalam menggambarkan dampak tawuran pada remaja adalah bahwa komik dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan tentang konsekuensi negatif tawuran dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pembaca. Media komik memiliki keunggulan visual dan naratif yang dapat membangkitkan empati serta kesadaran terhadap dampak psikologis dan fisik yang mungkin dialami oleh remaja yang terlibat dalam tawuran.

Dengan memanfaatkan elemen-elemen kreatif dalam komik, seperti ilustrasi dan narasi visual, penyampaian pesan tentang bahaya tawuran dapat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh target audiens, terutama kalangan remaja. Gaya ilustrasi yang beragam, seperti Manga, Komik, dan Semi-Realis, memberikan fleksibilitas dalam merancang narasi yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan masyarakat sasaran.

Dengan demikian, penggunaan komik sebagai sarana komunikasi visual memiliki potensi besar untuk menciptakan kesadaran, meningkatkan pemahaman, dan merangsang perubahan perilaku positif terkait tawuran di kalangan remaja. Pendekatan ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya pencegahan tawuran dan membentuk lingkungan yang lebih aman serta mendukung perkembangan positif remaja di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, A. (2015). Fenomena Tawuran Antar Pelajar dan Intervensinya. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. Dipetik November 17, 2022, dari <https://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah/article/view/121-06>
- Dedi Darwis, T. Y. (2016, Desember). *PENGGUNAAN METODE ANALISIS HISTORIS UNTUK MENENTUKAN ANGGARAN PRODUKSI*. Dipetik November 17, 2022, dari <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/expert/article/view/771/760>
- Hasian, I., & Mardika, A. (2017, August 24). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Magenta*, 1-23. Dipetik November 17, 2022, dari <http://jurnal.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/view/7>
- Liu, L. P. (2022, Juni 24). PERANCANGAN VISUAL JATAYU DALAM KOMIK RAMAYANA SEBAGAI BENTUK EKSPLORASI SENI DAN BUDAYA.
- Malihah, E., Maftuh, B., & Amalia, R. (2014, September). Tawuran Pelajar: Solidarity in the Student Group and its Influence on Brawl Behaviour. *KOMUNITAS: INTERNATIONAL JOURNAL OF INDONESIAN SOCIETY AND CULTURE*, 6(2), 212-221. Dipetik November 17, 2022, dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/3301>
- Nafisah, K., Amzali, F., & Maolana, M. R. (2021). FENOMENA MENURUNNYA INTEGRASI WARGA NEGARA TERKAIT TAWURAN REMAJA YANG TERJADI DI KABUPATEN BANDUNG BARAT.
- Pamungkas, A. D., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Animasi 2D untuk Media Kampanye Sosial tentang Keselamatan Berkendara Motor. *Jurnal Adat*, 3(2), 15-26. Diambil kembali dari <https://jurnaladat.org/web/artikel-64.html>
- PERTIWI, J. H. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FALSAFAH PADA BANGUNAN MASJID MENARA KUDUS.
- Radjah, J. A., Aden, Ilmadi, Valentika, N., & Isnurani. (2021, April 21). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KUALITAS KERJA MAHASISWA PRAKTEK MENGGUNAKAN METODE ANALISIS FAKTOR DI CV. RAMA TEKNIK. *Jurnal Lebesgue Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Matematika dan Statistika*, 69-84. Dipetik November 17, 2022, dari <https://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/57>

- Ramdan, M., Tunggal, S., & Saadjad, K. (2022, Maret 8). PENGARUH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL AMIR TAMOREKA CENTER (ATC) TERHADAP CITRA POSITIF KANDIDAT PADA PEMILIHAN KEPALA DAERAH TAHUN 2020 KABUPATEN BANGGAI. *Kinesik*, 100-108.
- Simanjuntak, A. V., & Baharuddin. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS TEKS EKSPLANASI DENGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL.
- SUTRISNO, M. E. (2018, Februari). *UPAYA PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TAWURAN ANTAR PELAJAR*. Bandar Lampung: Fakultas Hukum, Universitas Lampung.
- Wijaya, P. Y. (2019). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.