

SKRIPSI

POTRET KEHIDUPAN ANAK-ANAK ACEH PASCA TSUNAMI DALAM KOMIK "KISAH DARI ACEH"

(Studi Komunikasi Massa Dengan Analisis Semiotika Terhadap Komik

"Kisah Dari Aceh" Karya Garin Nugroho, Tahun 2005)



Disusun oleh :

ASRININGSIH DEWI MURTANTI

D0203033

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2009

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan panitia ujian skripsi

Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Pembimbing Skripsi

Dra. Sofiah, M.Si
NIP. 130 803 671

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

1. DR. Andrik Purwasito,DEA (.....)
NIP. 131 472 200 Ketua

2. Dra. Christina Tri Hendriyani, M. Si (.....)
NIP. 131 570 291 Sekretaris

3. Dra. Hj. Sofiah,M.Si (.....)
NIP. 130 803 671 Penguji

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Drs. Supriyadi, SN, SU
NIP. 130 936 616

MOTTO

**Bismillahirrahmaanirrahiim...
Laa haula wa laa kuwwata ilaa billah.**

*Be nice to people on your way up,
because you will meet them on your way down.*
(anonymous)

Setiap langkah kecil yang tertapak disini,
pasti berarti.
(penulis)

Turn your lights down low...
(bob marley)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya yang tercipta
dengan segenap daya ini teruntuk yang tercinta :

👤 Keluarga besar Aspandi HS
atas kasih dan sayang yang tak lekang,

👤 Bagus Wisnu Herdiyanto
atas cinta, warna, segalanya...

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tak terhingga untuk ENGKAU GUSTI YANG MAHA KUASA yang telah memberiku hidup yang berwarna dan penuh makna.

Sungkem kagem Ibuk Umi Murthofiah, *kagem* Ibuk Umi Murthofiah, *kagem* Ibuk Umi Murthofiah, *kagem* Bapak Aspandi Henry Susanto. Tak ada kata yang mampu melukiskan indahnya, selain maaf dan terima kasih...

Mas Eko Udi Murtanto (beserta Mbak Rahma dan dua 'Udi kecil'; Odit dan 'Ntang,,,),
Mas Dwi Aris Murtanto, Mas Yuliar Tri Murtanto
(dan Mbak Sriyanti serta calon *adek* kecil; ganteng ato ayu y..?)

Bagus Wisnu Herdiyanto, terima kasih atas segala cinta dan warna.
Untuk duren-duren yang mendongkrak semangatku, untuk sindiran-sindiran yang memacu, untuk sahabat-sahabat yang lucu. Terima kasih sudah berbagi denganku.
Semoga kita selamanya.

Kawan-kawan Fosilkota semuanya, aku sayang kalian.
Astrid Martyas Rubiani, Aufrida Ratih Choiriani, Prithaningtyas:
sisters forever yaaa...

Keluarga besar Teater SOPO semuanya,,, yang mengajari aku 'hidup'

Saudari-saudari "KINASIH 2" : Candy *untuk segalanya*, Niken yang sudah merelakan komputernya ngedur buat aku ngetik, Achie, Noer *makasih pulsanya*, Nova *ayo berkarya lagi*, Iftin, Kiki,dkk.
Makasih buat dukungan dan tumpangannya...: ,)

Sahabat-sahabatku yang datang dan pergi, namun tetap tinggal di hati.

ABSTRAK

Asriningsih Dewi Murtanti, D0203033. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. POTRET KEHIDUPAN ANAK-ANAK ACEH PASCA TSUNAMI DALAM KOMIK "KISAH DARI ACEH" (Studi Komunikasi Massa Dengan Analisis Semiotika Terhadap Komik "Kisah Dari Aceh" Karya Garin Nugroho, Tahun 2005).

Komik merupakan sebuah media komunikasi visual yang keberadaannya telah mendunia. Dengan penyajian yang unik, yaitu menggabungkan antara gambar dan teks untuk bercerita, komik mampu menjadi bacaan alternatif yang menghibur sekaligus mendidik. Komik "Kisah dari Aceh" karya Garin Nugroho dan Budi Riyanto Karung ini merupakan salah satu komik Indonesia yang memuat banyak bahan pembelajaran bagi masyarakat. Komik ini menceritakan tentang trauma psikologis yang dialami oleh anak-anak Aceh pasca bencana Tsunami.

Menurut Ketua Umum Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) Pusat Dr. Rahmat Ismail, seorang psikolog, saat ini terdapat kurang lebih lima ratus ribu rakyat Aceh yang mengalami trauma psikologis pasca Tsunami 2004. Dari jumlah tersebut, seratus ribu orang diantaranya mengalami trauma psikologis yang parah. Trauma psikologis memiliki bermacam-macam bentuk. Banyak anak-anak korban Tsunami yang menjadi takut pada air, pantai atau laut, dan ketakutan berlebihan pada gempa bumi serta suara gemuruh. Trauma psikologis bisa muncul dalam berbagai ekspresi. Ekspresi dari trauma berupa intrusi, yaitu korban seolah-olah mengalami kembali bencana tersebut, dan menjadi mimpi buruk. Trauma itu juga bisa berwujud menjadi kecenderungan untuk menghindari seseorang atau objek dimana ia mengalami peristiwa tersebut. Selain itu trauma juga bisa berupa *hyper-arousal* atau reaksi fisiologis tertentu yang muncul secara spontan, tiap ada stimulan.

Penelitian ini mengungkapkan trauma psikologis anak Aceh korban Tsunami yang berupa *aquaphobia*, yaitu ketakutan yang berlebihan terhadap air. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik dari Charles Morris, yaitu analisis sintaksis, semantik, dan pragmatik. Pada tahap analisis sintaksis, peneliti akan mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam panel-panel komik yang mengandung pesan penderitaan dan perjuangan. Tahap ini sering disebut tahap denotasi, yaitu menyajikan informasi tentang data. Kemudian dalam analisis semantik, akan dipaparkan hubungan antara tanda-tanda tersebut dengan objek. Hubungan antara tanda dengan objek dapat dikategorikan menjadi ikon, indeks, dan simbol. Kemudian dengan interpretasi, tanda-tanda tersebut akan dianalisis sehingga membentuk sebuah makna. Terakhir, pada tahap analisis pragmatik, peneliti memaparkan analisis terhadap tanda-tanda yang terdapat dalam panel-panel komik agar pesan yang tersembunyi dapat diketahui.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa trauma psikologis merupakan sebuah penyakit mental yang harus disembuhkan, karena dapat mengakibatkan adanya gangguan perkembangan jiwa ketika anak-anak tumbuh dewasa. Upaya penyembuhan trauma psikologis harus dilakukan secara perlahan, *continue* dan bertahap. Dalam upaya ini dibutuhkan peran serta masyarakat, terutama pihak keluarga untuk mendukung pemulihan kondisi psikologis anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah....

Segala sembah syukur penulis haturkan ke hadapan Gusti Yang Maha Esa, atas kesempatan dan kekuatan yang telah Engkau berikan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu episode dalam proses hidup penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materiil. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Supriyadi SN, SU selaku Dekan FISIP UNS.
2. Dra. Prahastiwi Utari, M.Si, PhD selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNS.
3. Drs. Hamid Arifin, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNS.
4. Drs. Surisno Satrio Utomo, M.Si selaku Pembimbing Akademik.
5. Dra. Sofiah, M.Si selaku Pembimbing Skripsi yang telah sangat sabar membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. DR. Andrik Purwasito, DEA selaku Ketua Penguji Skripsi penulis.
7. Dra. Christina Tri Hendriyani, M. Si selaku Sekretaris Penguji Skripsi penulis.
8. Segenap staff FISIP UNS yang telah banyak membantu penulis selama menuntut ilmu di Fisip UNS.

9. Keluarga besar Aspandi Henry Susanto dan Umi Murthofiah, yang tak henti-hentinya menyalurkan energi ketika dunia terasa menghimpit.
10. Kawan-kawan Fosilkota.
11. Keluarga besar Teater SOPO, semoga hidup kita bahagia.

Penulis menyadari karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan masukan untuk karya ini. Semoga bermanfaat.

Surakarta, Februari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kerangka Pemikiran dan Teori.....	12
E.1. Komunikasi.....	12
E.2. Komik.....	13
E. 3. Komik Sebagai Media Komunikasi.....	15
E. 4. Semiotik.....	16
E. 5. Trauma Psikologis	25

F. Metodologi Penelitian.....	27
F. 1. Jenis Penelitian	27
F. 2. Metode Penelitian	29
F.3. Teknik Pengumpulan Data	31
F.4. Objek Penelitian.....	31
F.5. Analisis Data.....	32

BAB II. DESKRIPSI OBJEK

A. Seputar Pengarang	34
B. Seputar Komik "Kisah dari Aceh".....	42
1. Sinopsis komik "Kisah dari Aceh"	42
2. Penokohan dalam komik "Kisah dari Aceh"	48

BAB III. PENYAJIAN DATA

1. Panel 1.....	56
2. Panel 2.....	57
3. Panel 3.....	58
4. Panel 4.....	59
5. Panel 5.....	60
6. Panel 6.....	62
7. Panel 7.....	63
8. Panel 8.....	64
9. Panel 9.....	66
10. Panel 10.....	67
11. Panel 11.....	68
12. Panel 12.....	69

BAB IV. ANALISIS DATA

1. Panel 1.....	71
2. Panel 2.....	73
3. Panel 3.....	75
4. Panel 4.....	77
5. Panel 5.....	79
6. Panel 6.....	80
7. Panel 7.....	82
8. Panel 8.....	84
9. Panel 9.....	87
10. Panel 10.....	89
11. Panel 11.....	91
12. Panel 12.....	93

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	95
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA.....	98
----------------------------	-----------

REFERENSI INTERNET.....	99
--------------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Elemen Makna Saussure	18
2. Teori Segitiga Makna Pierce.....	21
3. Alur Penelitian Siklus	28
4. Tokoh Noor.....	49
5. Tokoh Pak Kumis	50
6. Tokoh Si Teumbun	51
7. Tokoh Pendongeng keliling	52
8. Tokoh Pembuat perahu	52
9. Tokoh Meutia.....	53
10. Panel ke1 komik "Kisah dari Aceh"	56
11. Panel ke2 komik "Kisah dari Aceh"	57
12. Panel ke3 komik "Kisah dari Aceh"	58
13. Panel ke4 komik "Kisah dari Aceh"	59
14. Panel ke5 komik "Kisah dari Aceh"	60
15. Panel ke6 komik "Kisah dari Aceh"	62
16. Panel ke7 komik "Kisah dari Aceh"	63
17. Panel ke8 komik "Kisah dari Aceh"	64
18. Panel ke9 komik "Kisah dari Aceh"	66
19. Panel ke10 komik "Kisah dari Aceh"	67
20. Panel ke11 komik "Kisah dari Aceh"	68
21. Panel ke12 komik "Kisah dari Aceh"	69
22. Analisis Panel ke1 komik "Kisah dari Aceh"	71
23. Analisis Panel ke2 komik "Kisah dari Aceh"	73
24. Analisis Panel ke3 komik "Kisah dari Aceh"	75
25. Analisis Panel ke4 komik "Kisah dari Aceh"	77
26. Analisis Panel ke5 komik "Kisah dari Aceh"	79
27. Analisis Panel ke6 komik "Kisah dari Aceh"	80
28. Analisis Panel ke7 komik "Kisah dari Aceh"	82
29. Analisis Panel ke8 komik "Kisah dari Aceh"	84
30. Analisis Panel ke9 komik "Kisah dari Aceh"	87
31. Analisis Panel ke10 komik "Kisah dari Aceh"	89
32. Analisis Panel ke11 komik "Kisah dari Aceh"	91
33. Analisis Panel ke12 komik "Kisah dari Aceh"	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wilayah Indonesia termasuk dalam “*Pacific Ring of Fire*” (deretan gunung berapi Pasifik) yang bentuknya melengkung, dimulai dari utara Pulau Sumatera, Jawa, Nusa Tenggara, hingga ke Sulawesi Utara. Selain itu, kepulauan Indonesia juga terletak pada pertemuan dua lempeng tektonik dunia, dan dipengaruhi oleh 3 gerakan, yaitu Gerakan Sistem Sunda di bagian barat, Gerakan Sistem Pinggiran Asia Timur dan Gerakan Sirkum Australia. Kedua faktor geografis tersebut menyebabkan Indonesia rentan terhadap bencana alam, seperti gempa bumi dan gunung meletus.¹ Salah satu bencana alam yang melanda Indonesia akibat faktor geografis ini adalah adanya gelombang Tsunami yang meluluh lantakkan Aceh dan sekitarnya pada 26 Desember 2004. Gelombang Tsunami merupakan sebuah akibat nyata dari pergerakan lempeng tektonik dunia. Ketika kedua lempeng saling bergesekan, terjadi gempa di dasar laut yang mengakibatkan terjadinya hantaman gelombang pasang air laut yang sangat besar dengan kecepatan yang luar biasa. Gelombang Tsunami menyapu sebagian besar wilayah pesisir Aceh, bahkan ikut menyapu pantai-pantai di Thailand, Bangladesh, Srilanka, India, Madagaskar, hingga Somalia. Di Aceh sendiri jatuh hingga dua ratus ribu korban jiwa, serta kerugian materi yang mencapai trilyunan rupiah. Departemen Sosial melaporkan, hingga hari ke-15 pasca bencana jumlah korban tewas akibat gempa bumi dan gelombang tsunami di Sumatera Utara dan Aceh mencapai 105.262

¹ http://www.walhi.or.id/kampanye/bencana/adv_kelola_bencana/ diakses tanggal 08 Januari 2008

orang. Jumlah korban hilang mencapai 10.046. Jumlah korban tewas terbanyak terdapat di Meulaboh, Aceh Barat, yang merupakan daerah terparah akibat terjangan gelombang tsunami. Di daerah ini, sudah ditemukan 28.251 korban tewas. Sedang korban tewas di Sumatra Utara berjumlah 260 orang, terbanyak di Pulau Nias 227 orang. Sebanyak 42 orang lainnya dinyatakan hilang. Dan jumlah ini masih terus bertambah. Aktivitas sosial dan perekonomian Aceh lumpuh total. Selain menimbulkan korban jiwa dalam jumlah yang sangat besar, Tsunami juga menimbulkan dampak bagi para korban yang masih hidup yaitu trauma psikologis yang mendalam pada diri mereka.

Menurut Ketua Umum Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) Pusat Dr. Rahmat Ismail, seorang psikolog, saat ini terdapat kurang lebih lima ratus ribu rakyat Aceh yang mengalami trauma psikologis pasca Tsunami 2004. Dari jumlah tersebut, seratus ribu orang diantaranya mengalami trauma psikologis yang parah.² Ekspresi rasa trauma yang ditunjukkan oleh tiap individu bermacam-macam. Ada yang histeris dan berteriak-teriak, namun ada pula yang berwajah kosong dan melamun. Ada pula yang bersikap biasa, namun tidak dapat tidur selama berhari-hari, atau terus-menerus dihantui mimpi buruk. Bahkan ada yang menunjukkan gejala psikotik, yaitu tidak mengenali dunia nyata dan hanya hidup dalam dunianya sendiri atau menciptakan khayalan. Dari segi usia, anak-anak yang berusia dibawah 15 tahun dan lansia diatas 65 tahun lebih rentan terhadap trauma daripada orang-orang dewasa.³ Kondisi korban juga berbeda tingkat traumanya atau masing-masing punya ukurannya sendiri-sendiri dan tergantung

² <http://www.kapanlagi.com/h/0000049942.html> diakses tanggal 26 Februari 2008

³ <http://www.depkes.go.id/index.php?option=articles&task=viewarticle&artid=165&Itemid=3> diakses tanggal 26 Februari 2008

pada karakteristik korban yang bersangkutan. Satu dari dimensi sosial-psikologis, yaitu aspek *personality*. Ada orang yang cepat pulih, ada juga orang yang lambat sembuh.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan pasca bencana ini adalah trauma psikologis yang terjadi pada anak-anak. Psikologis anak yang tengah berkembang mengakibatkan trauma yang dialami akan lebih sulit disembuhkan daripada orang dewasa. Hal ini terjadi karena orang dewasa telah memiliki kemampuan untuk mengelola emosi dalam diri, sementara pada anak-anak kemampuan ini masih sangat minim. Oleh karena itu trauma yang menimpa anak-anak korban bencana harus lebih diperhatikan supaya tidak menimbulkan penyakit mental ketika mereka tumbuh dewasa. Trauma psikologis ini dapat mengakibatkan adanya gangguan kejiwaan saat mereka tubuh dewasa dan mempengaruhi temperamen mereka.

Trauma psikologis bisa muncul dalam berbagai ekspresi. Ekspresi dari trauma berupa intrusi, yaitu korban seolah-olah mengalami kembali bencana tersebut, dan menjadi mimpi buruk. Trauma itu juga bisa berwujud menjadi kecenderungan untuk menghindari seseorang atau objek dimana ia mengalami peristiwa tersebut. Selain itu trauma juga bisa berupa *hyper-arousal* atau reaksi fisiologis tertentu yang muncul secara spontan, tiap ada stimulan.⁴ Misalnya, bila mendengar suara gemuruh sedikit saja mereka bisa gemetar, histeris, dan menangis ketakutan. Korban juga bisa mengalami mimpi buruk yang berkelanjutan dan cenderung menjadi pribadi yang *introvert* atau tertutup pada orang-orang disekitarnya. Banyak anak-anak korban Tsunami yang menjadi takut

⁴ <http://www.kompas.com/kesehatan/news/0606/20/105055.htm>, diakses tanggal 08 Januari 2008

pada air, pantai atau laut, dan ketakutan berlebih pada gempa bumi serta suara gemuruh. Mereka menunjukkan penderitaan biopsikososial yang berupa penumpulan kemampuan berpikir dan perasaan dalam menghadapi lingkungan. Kehidupan mereka terganggu oleh kewaspadaan dan kepekaan yang berlebihan terhadap perubahan suara, keadaan, atau perubahan kecil yang biasa terjadi sehari-hari. Bahkan ada salah satu korban yang tidak mau ke kamar mandi karena ketakutan yang berlebih pada air yang ada dalam bak mandi. Menurut pengakuan korban tersebut, jika melihat air, dalam pikirannya muncul bayangan mengerikan pada gelombang Tsunami yang sangat besar dengan kecepatan yang luar biasa. Trauma ini kerap muncul dalam mimpi dan terbawa dalam okehannya sehari-hari.⁵ Selama bertahun-tahun, rakyat Aceh sebenarnya sudah mengalami sebuah bentuk trauma psikologis dengan adanya penetapan status DOM (Daerah Operasi Militer) oleh pemerintah akibat adanya pemberontakan separatis dan konflik bersenjata antara pemerintah dengan GAM (Gerakan Aceh Merdeka). Dengan terjadinya Tsunami, kondisi psikis masyarakat semakin terpuruk dan hal ini makin merebakkan kerentanan terhadap trauma psikologis yang mendalam. Meski telah banyak psikolog yang diturunkan ke Aceh untuk mengupayakan penyembuhan dan pemulihan kondisi psikologis anak-anak Aceh pasca bencana Tsunami, namun angka pasti anak-anak yang mengalami trauma psikologis belum dapat dipastikan. Hal ini akibat dari penyebaran anak-anak di tenda-tenda pengungsian yang tersebar di seluruh wilayah Aceh. Selain itu, banyak anak-anak yang tidak

⁵ Artikel Budi Purnomo, <http://www.sinarharapan.co.id/berita/0504/19/opi02.html> diakses tanggal 26 Februari 2008

dapat dijangkau oleh tenaga ahli karena mereka tidak mau bercerita kepada orang lain bahwa dirinya menderita trauma.⁶

Penanganan masalah trauma psikologis ini memerlukan kerjasama bukan hanya dari para tenaga medis profesional seperti psikolog, melainkan juga seluruh masyarakat. Anak-anak yang mengalami trauma tidak boleh ditangani dengan paksaan ataupun kekerasan karena hal ini justru akan memperparah rasa trauma dalam diri mereka. Penanganan trauma pada anak-anak harus dilakukan secara perlahan, bertahap, intensif, dan kontinyu. Selain dilakukan secara langsung, penanganan terhadap kasus ini juga dapat dilakukan melalui media seperti yang dilakukan para psikolog dalam menangani kasus Aceh. Mereka membawakan mainan, buku-buku bacaan, atau lewat bercerita agar anak-anak dapat kembali beradaptasi dengan lingkungan. Melalui media, anak-anak bisa mendapat pengetahuan dan pembelajaran tentang hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar, serta bagaimana beradaptasi dan menyikapi segala hal yang terjadi. Misalnya, melalui buku atau film. Melalui buku atau film, anak-anak diajari untuk tidak memandang bencana alam yang terjadi sebagai sesuatu yang jahat atau sebagai akhir dari kehidupan. Bencana alam merupakan sebuah fenomena yang tidak bisa dihindari oleh masyarakat berteknologi tinggi sekalipun. Trauma terjadi biasanya berawal dari ketidak tahuan mereka tentang bencana alam dan apa yang harus dilakukan saat terjadi bencana, sehingga mereka sangat ketakutan dan hal ini akan membekas dalam ingatan.

Melalui media, anak-anak bisa mendapat pengetahuan tentang bencana alam dan apa saja yang harus dilakukan saat terjadi bencana. Pada anak-anak yang

⁶ <http://www.tempointeraktif.com/hg/nasional/2005/01/17/brk,20050117-02,id.html> diakses 4 Maret 2008

mengalami trauma psikologis, melalui media kita dapat membantu mereka mengatasi ketakutan yang mereka rasakan. Misalnya, dengan cerita yang sama dengan apa yang mereka alami dan bagaimana si tokoh berhasil melawan rasa takut yang dirasakan. Dengan sifat anak-anak yang mudah terpengaruh oleh perbuatan orang lain yang hebat dan heroik, cerita semacam ini efektif untuk membangkitkan semangat mereka untuk melakukan hal yang sama dengan tokoh cerita tersebut.

Media merupakan sebuah alat yang efektif untuk menyampaikan pesan. Melalui media berbagai informasi dapat dengan cepat disebarkan kepada khalayak. Kemajuan teknologi dunia telah menciptakan berbagai macam media yang canggih dan dapat dengan mudah diakses masyarakat, seperti televisi, radio, majalah, surat kabar, hingga teknologi dunia maya, yaitu internet. Dari sekian banyak media yang berkembang dalam masyarakat, komik merupakan salah satu media alternatif penyampai pesan. Dengan bentuk penyajian unik yang menggabungkan antara gambar dengan teks bahasa, komik dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan. Komik dapat menjadi sebuah sarana penyaluran ide-ide, juga media penuangan pemikiran atau pengalaman para komikus atau ilustrator. Melalui komik, banyak nilai-nilai dan pesan moral yang dapat disampaikan dan diajarkan. Komik adalah sebuah media yang mampu menampung banyak aspek dalam masyarakat, mulai dari masalah sosial, budaya, ekonomi, agama, bahkan politik.

Menurut Setiawan (2002:22), komik merupakan cerita bergambar yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Namun begitu, komik dapat berkembang

menjadi lebih luas, dan ada yang menampilkan cerita-cerita yang lebih serius.⁷ Bentuk penampilan komik lebih atraktif dan menjangkau sasaran yang lebih luas. Tokoh-tokoh yang digambarkan dalam komik merupakan salah satu alat bercerita. Dalam bahasa komik, dialog dimunculkan secara singkat dan menarik. Selain dialog dan narasi, kata-kata penggambaran suara (*onomatopetika*) juga merupakan unsur penting dari bahasa komik. Teks ini menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dibahasakan, seperti suara hujan, pukulan, bahkan suara kesunyian. Teks *onomatopetika* ini menjadi unsur pendukung sebagai penjelas dan pembangun suasana. Tujuan utama komik adalah menghibur pembaca dengan bacaan yang ringan, cerita rekaan yang dilukiskan relatif panjang, dan tidak selamanya mengangkat masalah hangat meskipun selalu menyampaikan moral tertentu⁸.

Komik merupakan sebuah media komunikasi visual yang memiliki berbagai macam fungsi, yaitu sebagai sarana informasi, edukasi, dan hiburan. Komik banyak menawarkan pengetahuan-pengetahuan baru yang mungkin tidak ada di sekitar kita. Melalui komik kita bisa belajar mengenal kebudayaan, gaya hidup, dan ideologi masyarakat atau bangsa lain. Misalnya dengan membaca komik Jepang, sedikit banyak kita jadi tahu tentang kebudayaan masyarakat Jepang dari setting dan cerita dalam komik tersebut. Cerita-cerita disajikan dengan alur yang ringan, dan mampu menjadi sarana hiburan yang efektif. Komik disajikan dalam bentuk gambar yang menarik, dan mudah dipahami. Juga dilengkapi dengan teks narasi atau dialog ringkas yang memudahkan pembaca untuk mengikuti alur cerita. Tidak ada banyak teks penjelas seperti halnya buku. Namun hal ini justru menjadikan komik sebagai sesuatu yang khas dan sederhana.

⁷ Drs. Alex Sobur, M. Si, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya. Bandung, 2003, hal 137

⁸ Alex Sobur, *Ibid* hal 141

Dengan kesederhanaan inilah komik dapat diserap dengan mudah dan menjadi bacaan alternatif yang disukai banyak orang dari segala kalangan dan usia.

Komik merupakan bacaan yang dapat dikonsumsi oleh anak-anak hingga orang-orang tua. Namun dalam masyarakat kita masih banyak kalangan orang tua yang memandang sebelah mata pada komik. Mereka menganggap komik merupakan pembodohan masyarakat. Memang di Indonesia dapat kita lihat ada beberapa kasus yang menyebabkan komik menjadi momok bagi para orang tua. Hal ini berawal dari kesalahan industri komik Indonesia dalam menerjemahkan segmentasi komik impor. Misalnya, komik "Crayon Sinchan" yang berasal dari Jepang. Di negara asalnya, komik ini merupakan bacaan untuk usia dewasa. Namun karena tokohnya adalah seorang anak kecil, Indonesia mengimpor komik ini dan menjadikannya bacaan anak-anak tanpa melihat segmentasi sebenarnya di Jepang hingga kemudian menuai protes dari kalangan orangtua. Hal yang sama juga terjadi pada kartun "The Simpson" dari Amerika. Hal yang semakin memperparah adalah kata-kata makian semacam 'bajingan', 'bedebah', atau 'jahanam' yang sering dilontarkan oleh tokoh-tokoh komik Indonesia seperti Si Buta dari Goa Hantu, Panji Koming, dan Gundala juga dianggap sebagai racun yang harus disingkirkan.

Meski banyak yang meremehkan keberadaan komik, namun hal tersebut tidak mengurangi minat masyarakat terhadap komik. Hal ini terbukti dengan terus membanjirnya komik-komik di pasaran, bahkan banyak komunitas yang terbentuk dari kesamaan minat terhadap komik. Komik memiliki beberapa keunggulan yang membuat pembacanya betah untuk terus mengikuti cerita. Komik menampilkan

karakter yang lebih hidup. Komik memiliki kemampuan menggambarkan realita dengan lebih bebas. Komik mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi pembacanya, sehingga pembaca seolah-olah ikut masuk ke dalam alur cerita yang disajikan. Salah satu komik yang memiliki banyak pengajaran nilai untuk anak-anak adalah komik "Kisah dari Aceh". Komik ini menceritakan tentang anak yang mengalami trauma psikologis akibat bencana Tsunami.

Peneliti tertarik untuk menganalisa komik "Kisah dari Aceh" karena komik ini penuh dengan pesan moral tentang trauma psikologis yang dialami anak-anak Aceh, dan bagaimana menghadapi trauma dalam diri mereka. Komik ini merupakan sebuah gambaran kecil mengenai apa yang anak-anak Aceh alami setelah Tsunami. Banyaknya bencana alam yang terjadi di Indonesia telah mengakibatkan timbulnya berbagai macam trauma psikologis pada anak-anak, misalnya ketakutan yang berlebih (*phobia*) terhadap benda atau peristiwa tertentu, seperti air, suara gemuruh, atau getaran. Melalui gambar yang sederhana dan cerita yang mengalir ringan namun *real*, komik "Kisah Dari Aceh" dapat menjadi sebuah bacaan yang menghibur sekaligus mendidik dan membantu anak-anak mengatasi trauma.

Komik ini menceritakan tentang seorang anak berusia delapan tahun bernama Zainuri yang akrab dipanggil Noor, yang kehilangan seluruh anggota keluarganya karena Tsunami. Noor ditemukan oleh seorang sopir perusahaan yang juga terpisah dari keluarganya, bernama Pak Kumis. Kemudian Pak Kumis mengangkat Noor sebagai anak dan mereka berdua tinggal di sebuah rumah kayu yang ditinggalkan oleh pemiliknya. Namun Pak Kumis tidak memperhatikan

bahwa ada yang aneh dalam diri Noor. Noor sangat takut pada air. Ia selalu menolak dengan berbagai alasan bila Pak Kumis menyuruhnya mandi. Di sekolah Noor selalu diejek oleh teman-temannya, dengan mengatakan bahwa Noor bau kambing. Karena itu Noor tidak mau pergi sekolah. Ia lebih memilih bersembunyi di lumbung padi. Namun kemudian batang-batang padi membuat badannya menjadi gatal. Saat sahabatnya, si Teumbun menyuruhnya mandi, Noor langsung menolak. Ketika melewati tenda-tenda pengungsi, tak sengaja Noor menendang ember hingga airnya tumpah. Ia sangat ketakutan dan berteriak-teriak. Noor lari ke masjid dan mengeluh pada Tuhan mengapa semua orang menyuruh ia mandi padahal air merupakan benda yang sangat jahat dimatanya. Ia tak mau menyentuh air, bahkan untuk berwudlu sekalipun. Karena Pak Kumis dan orang-orang disekitarnya terus menerus memaksanya mandi, ia pun kabur dari rumah. Pada saat kabur inilah Noor menemui banyak pelajaran yang membantunya menyembuhkan ketakutannya terhadap air, bahkan ia bercita-cita menjadi seorang pelaut.

Melalui gambar yang sederhana dan penuh warna-warni ceria, komik "Kisah dari Aceh" ini dapat memberikan banyak pelajaran tentang nilai-nilai moral dan pergaulan bagi anak-anak. Selain untuk anak-anak, komik ini juga sangat layak dibaca oleh para orang tua. Dalam komik ini juga disampaikan pelajaran bagi para orang tua tentang bagaimana seharusnya orang tua memperhatikan perkembangan jiwa anak, selain perkembangan jasmaninya.

B. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimana komik “Kisah dari Aceh” merepresentasikan tanda mengenai trauma psikologis yang berwujud rasa takut yang berlebih terhadap air (*aquaphobia*) yang terjadi pada anak-anak pasca bencana Tsunami melalui gambar dan teks?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan yang disampaikan dalam komik, yaitu mengetahui bagaimana trauma psikologis yang berwujud rasa takut yang berlebih terhadap air (*aquaphobia*) yang terjadi pada anak-anak pasca Tsunami melalui gambar dan teks.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan bermanfaat memberikan kontribusi terhadap studi semiotik komik, terutama pembahasan mengenai gambar dan teks komik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai semiotik komik.
3. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi wacana bagi masyarakat untuk lebih memahami sifat dan perilaku anak-anak, sehingga upaya penyembuhan trauma psikologis dapat berjalan lebih optimal.

E. Kerangka Pemikiran dan Teori

E. 1. Komunikasi

Secara etimologis, istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin *communication*, bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna. Pengertian tersebut bersifat dasar, dalam arti bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena kegiatan komunikasi tidak hanya bersifat *informatif*, yaitu orang lain mengerti dan tahu; tapi juga *persuatif*, yaitu orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan, melakukan suatu perbuatan atau kegiatan, dan lain-lain.

Menurut Carl I. Hovland, *communication is the process to modify the behavior of other individuals* (komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain)⁹. Komunikasi dapat dikatakan signifikan apabila makna yang ditangkap pendengar (*komunikan*) sama dengan makna yang dilontarkan oleh pembicara (*komunikator*).

Secara terminologis, komunikasi adalah penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Komunikasi secara paradigmatis dapat di definisikan sebagai penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media¹⁰.

Komunikasi telah menjadi sesuatu yang vital dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui komunikasi masyarakat mampu saling berinteraksi sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Komunikasi dapat berlangsung

⁹Prof. Drs. Onong Uchjana Effendy, M.A, *Komunikasi, Teori dan Praktek* , Remaja Rosdakarya, Bandung. 2004 hal 9-10

¹⁰ Prof. Drs. Onong Uchjana Effendy, M.A. *Dinamika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung. 1992

secara langsung melalui lisan, maupun tidak langsung melalui media. Kemajuan teknologi saat ini telah banyak melahirkan berbagai macam media, baik cetak maupun elektronik yang mampu diakses secara cepat dan luas, misalnya surat kabar, majalah, buku-buku, televisi, radio, sampai internet yang mampu menghubungkan orang-orang diberbagai belahan dunia dengan mudah dan cepat. Salah satu media penyampaian pesan adalah komik, yang menggabungkan antara gambar dengan teks bahasa dalam penyajiannya.

E. 2. Komik

Komik adalah cerita yang terbentuk dari kumpulan gambar dengan *balloon* kata sebagai penjelas gambar.

Sejarah komik bermula pada masa pra sejarah di gua Lascaux, perancis Selatan. Didalam gua ini ditemukan torehan gambar bison, sejenis banteng. Cikal bakal gambar ini menurut Bonnet belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa, namun sudah merupakan pesan sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno. Di Mesir, cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja Nakht yang ditoreh diatas kertas papyrus. “Komik” ini kemudian ditemukan juga dalam bentuk mozaik, susunan lempeng dari batu yang berwarna, di Yunani. Karya ini berlangsung hingga abad ke-4 Masehi. Pada jaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hampir seluruh Eropa. Di Indonesia, cikal bakal komik banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam. Indikasinya ditemukan di gua Leang-leang, Sulawesi Selatan. Temuan ini berupa gambar babi hutan. Selain itu, pada candi-candi sekitar abad ke-18 juga didapati gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta berwarna.

Gambar-gambar tersebut sudah menyerupai komik karena disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa, yang biasa disebut Arab Pegon. Di Bali, komik dibuat diatas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno. Di candi Borobudur dan candi Prambanan terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada masa abad pertengahan, yang juga kita kenal dalam cerita wayang yang menjadi kesenian masyarakat Jawa. Berbagai temuan ini menjadi referensi munculnya komik di Indonesia.

Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media masa berbahasa Melayu Cina dimasa pendudukan Belanda. Bonnef menempatkan awal Perang Dunia I sebagai masa pertumbuhan awal komik Indonesia, komik pertama dalam kasanah sastra Indonesia aialah mencari Putri Hijau (Nasroen As) dimuat dalam harian Ratoe Timoer. Pada masa pendudukan Jepang, tahun 1942 muncul cerita legenda Roro Mendut karya B. Margono di harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka, banyak komik-komik dengan tema cerita kepahlawanan dimuat di surat kabar. Buku komik dengan cerita kepahlawanan juga banyak muncul di tahun 1952. Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia (1980) ditandai banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan pada masa itu. Ragam komik yang disukai pada priode ini, yakni komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota, dan komik silat.

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comic-strip* dan *comic-book*. *Comic-strip* adalah komik bersambung yang dimuat di surat kabar. *Comic-book* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari

satu atau lebih judul dan tema cerita, yang di Indonesia sering disebut buku komik.¹¹

Dalam komik tokoh-tokoh dan cerita digambarkan dengan sangat nyata, sehingga pembaca seolah larut didalamnya dan mempercayai kebenaran atau realitas yang dihadirkan. Inilah keunggulan komik sebagai media komunikasi visual yang mampu mencitakan ilusi yang realistik.

E. 3. Komik Sebagai Media Komunikasi

Masyarakat kebanyakan memandang komik sebagai sebuah bacaan anak bermutu rendah yang tak layak dikonsumsi. Hal ini menyebabkan banyak orang tua yang melarang anak-anaknya membaca komik. Padahal komik bisa menjadi satu media yang sangat bermanfaat. Komik menawarkan sesuatu yang berbeda dengan buku atau media lain. Dengan bentuk penyajian yang unik, yaitu menggabungkan antara gambar dan teks. Bila diseleksi dengan baik, komik bisa jadi bermanfaat sebagai bahan informasi, edukasi, dan hiburan. Semua itu tergantung bagaimana kita memandangnya. Ada beberapa tipe komik yang memang seharusnya dihindarkan dari anak-anak, namun banyak juga komik yang mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial yang baik untuk perkembangan anak mengingat komik merupakan sebuah media yang mampu menciptakan ilusi realistik yang akan mendorong berkembangnya pikiran dan jiwa anak.

Komik jaman sekarang tidak melulu menampilkan cerita-cerita kosong yang membodohi masyarakat. Komik mampu menjadi sebuah media alternatif penyampaian pesan yang efektif, mengingat komik merupakan sebuah media

¹¹ Drs. Alex Sobur, M.Si, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003 hal 137

cerita yang mampu menampung berbagai macam nilai sosial, politik, budaya, bahkan agama. Komik mampu menyajikan informasi yang berat sekalipun namun dengan penyajian yang mengalir ringan, sehingga informasi lebih mudah diterima. Hal ini menjadi keunggulan komik yang menyebabkan komik sangat mudah diserap oleh masyarakat.

Ada perbedaan pendapat yang menyatakan bahwa komik bukanlah media, melainkan karya seni. Pada dasarnya komik merupakan sebuah alat komunikasi visual, sebuah seni bercerita yang menggabungkan antara seni rupa, dan sastra. Dalam cerita yang ditampilkan komikus selalu menyisipkan pesan-pesan atau nilai-nilai moral untuk disampaikan kepada pembacanya. Dengan segala kesederhanaan ini komik telah menjadi sebuah media komunikasi visual yang keberadaannya sudah mendunia.

E. 4. Semiotik

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani, '*semeion*' yang berarti tanda, atau '*seme*' yang berarti penafsir tanda. Tanda adalah sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco,1979 :16). Secara terminologis, semiotik dapat si definisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco,1979:6). Van Zoest (1996:5) mengartikan semiotik sebagai ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya : cara berfungsinya, hubungan dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya¹². Semiotika menjelaskan jalinan tanda

¹² Drs. Alex Sobur M.Si, *Analisis Teks Media*, Remaja Rosdakarya, Bandung. 2002 hal 95-96

atau ilmu tentang tanda; secara sistematis menjelaskan esensi, ciri-ciri, dan bentuk suatu tanda, beserta proses signifikasi yang menyertainya.

Tanda adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996 : 64). Dalam pandangan Zolot, segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut sebagai tanda. Karena itu, tanda tidak hanya terbatas pada benda. Peristiwa, perubahan, sikap, kebiasaan, bentuk, dan gerak juga dapat disebut sebagai tanda.¹³ Manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*)¹⁴.

Dunia semiotika modern memiliki dua tokoh penting, yaitu Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce.

- **Ferdinand de Saussure (1857-1913)**

Saussure merupakan pendiri strukturalisme dan linguistik modern yang berasal dari Swiss. Ia sebetulnya tidak pernah mencetak pemikirannya dalam buku. Catatan-catatannya dikumpulkan oleh murid-muridnya menjadi sebuah outline. Karyanya yang disusun dari tiga kumpulan catatan kuliah saat ia memberi kuliah linguistik umum di Universitas Jenewa tahun 1907, 1908-1909, dan 1910-1911, kemudian diterbitkan sebagai buku dengan judul *Course in General Linguistic*. Karya ini menjadi sumber teori linguistik yang paling berpengaruh.

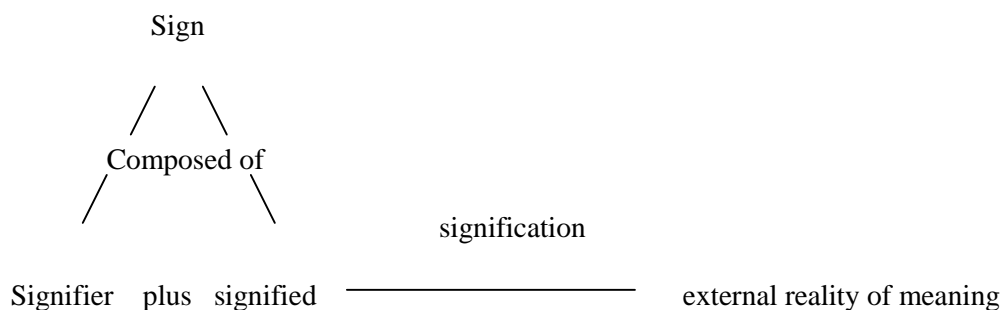
Menurut Ferdinand de Saussure, bahasa adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda tersusun dari dua bagian, yaitu penanda (*signifier*) dengan sebuah ide

¹³ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta, 2008 hal 12

¹⁴ Drs. Alex Sobur M.Si, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003 hal 15

atau petanda (*signified*). Penanda adalah aspek material dari bahasa; apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda; petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. Penanda dan petanda merupakan satu kesatuan, seperti dua sisi dari sehelai kertas.¹⁵ Penanda terletak pada tingkatan ungkapan (*level of expression*) dan mempunyai wujud atau merupakan bagian fisik seperti bunyi, huruf, kata, gambar, dan sebagainya. Sedangkan petanda terletak pada tingkatan isi atau gagasan (*level of content*) dari apa yang diungkapkan melalui tingkatan ungkapan. Hubungan antara dua unsur melahirkan makna.¹⁶

Gambar 1. Elemen Makna Saussure



Sumber. John Fiske, *Introduction to Communication Studies*, 1990
dalam Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, 2002 hal 125

Selain mengungkap tentang penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam tanda, Saussure juga mengungkapkan tentang :

- *Form* dan *Content*. *Form* adalah wujud bunyi, dan *content* adalah wujud ide. Saussure membandingkan *form* dan *content* dengan permainan catur. Dalam

¹⁵ Ibid, hal 46

¹⁶ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta, 2008 hal 13

permainan catur, papan dan biji catur itu tidak terlalu penting. Yang penting adalah fungsinya yang dibatasi, aturan-aturan permainannya. Jadi bahasa berisi sistem nilai, bukan koleksi unsur yang ditentukan oleh materi, tetapi sistem itu ditentukan oleh perbedaannya.

- *Langue* dan *parole*. *Langue* adalah abstraksi dan artikulasi bahasa pada tingkat sosial budaya, sedangkan *parole* adalah ekspresi bahasa pada tingkat individu. Menurut Saussure, tidak mungkin ada *langue* tanpa *parole*. Yang memungkinkan hal tersebut (adanya *langue* sebelum perwujudan *parole*) adalah karena di satu pihak bahasa mode tidak datang dari massa yang berbicara, melainkan dari kelompok pengambil keputusan yang dengan sadar mengembangkan kode, dan di pihak lain abstraksi menyatu pada setiap *langue*. Dikongkretkan disini adalah bentuk bahasa tertulis; mode pakaian (tertulis) adalah *langue* pada tataran komunikasi pakaian, dan *parole* pada tataran komunikasi dengan kata-kata.

- *Synchronic* dan *Diachronic*. *Synchronic* mempelajari bahasa tanpa mempersoalkan urutan waktu. Misalnya menyelidiki bahasa Indonesia yang digunakan pada tahun 1965. Sedangkan *diachronic* mempelajari perkembangan suatu bahasa dari masa ke masa. Misalnya perkembangan bahasa Indonesia, yang dimulai dari adanya prasasti Kedudukan Bukit sampai sekarang. *Synchronic* bersifat horizontal, sedangkan *diachronic* bersifat vertikal.

- *Syntagmatic* dan *Associative (Paradigmatic)*. Hubungan-hubungan ini terdapat pada kata-kata sebagai rangkaian bunyi-bunyi maupun kata-kata sebagai konsep. Hubungan *paradigmatic* harus selalu sesuai dengan aturan *syntagmatic*,

sebagaimana garis x dan y dalam sistem koordinat. Sejauh tetap memenuhi syarat *sintagmatic*, penggantian kata bersifat fleksibel.¹⁷

Tokoh-tokoh yang kemudian mengikuti Saussure dalam mengembangkan semiotik antara lain : Roland Barthes dengan teori ideologi dan mitologi tanda; Roman Jakobson dengan teori linguistik struktural; Louis Hjelmslev dengan metasemiotika; Julia Kristeva dengan semiotik ekspansif; dan Michael Raffaterre, dengan teori derivasi hipogramatiknya.

- **Charles Sanders Pierce (1839-1914)**

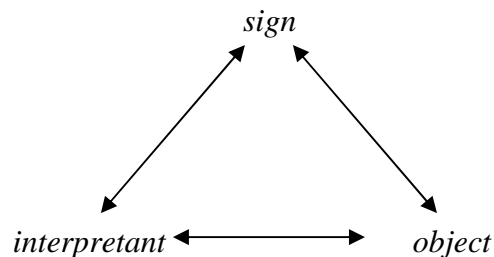
Pierce merupakan salah seorang filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Pierce memberikan sumbangan yang penting pada logika filsafat dan matematika, khususnya semiotik. Kerapkali disebut sebagai seorang pendiri pragmatisme. Semiotik pragmatik terkait erat dengan doktrin tanda Pierce. Pierce menekankan pentingnya meneliti proses semiosis, mendeskripsikan modalitasnya, menentukan ideologi dan tema-tema penting dibalik suatu proses komunikasi. Pragmatisme secara teoritis merupakan suatu sistem yang diikat oleh hubungan logis, seperti praanggapan dan sebab akibat. Pierce melihat tanda dalam suatu proses yang melibatkan kehadiran subjek.

Menurut Pierce, *'sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.'* Tanda adalah segala sesuatu yang ada pada seseorang untuk menyatakan sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda-tanda memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Tanda akan selalu mengacu pada objek (*denotatum*). Tanda baru dapat berfungsi bila

¹⁷ Opcit, hal 47-55

diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui *interpretant*. *Interpretant* adalah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda.

Gambar 2. Teori Segitiga Makna Pierce



Sumber. John Fiske, *Introduction to Communication Studies*, 1990

dalam Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, 2002 hal 115

Yang dikupas dari teori segitiga makna adalah bagaimana makna muncul dari tanda ketika tanda itu digunakan orang waktu berkomunikasi. Proses ini biasa disebut sebagai proses semiosis atau signifikasi (*signification*). Karena proses semiosis ini menghasilkan rangkaian hubungan yang tak berkesudahan, maka pada gilirannya sebuah interpretan akan menjadi representamen atau tanda, kemudian menjadi interpretan lagi, menjadi tanda lagi, dan begitu seterusnya, *ad infinitum*. Gerakan tak berkesudahan ini oleh Umberto Eco dan Jacques Derrida dirumuskan sebagai proses semiosis tanpa batas (*unlimited semiosis*).¹⁸ Pierce melihat tanda dalam suatu proses yang melibatkan subjek (aku), dan subjek ini mendapatkan porsi yang penting dalam pemaknaan. Konsep triadik tanda Pierce sangat menonjolkan peranan subjek, yaitu subjeklah yang mempersepsi, yang membuat konsep dan menghubungkan tanda dengan sesuatu, serta yang menginterpretasikan.¹⁹

¹⁸ Kris Budiman, *Semiotika Visual*, Penerbit Buku Baik, Yogyakarta, 2003 hal 25-26

¹⁹ Makalah Tommy Christomy dalam Pelatihan Semiotik di LPUI Depok, September 2001

Dalam pandangan Pierce, sesuatu tidak akan menjelma menjadi tanda kalau tidak didukung oleh *ground*. *Ground* adalah latar pembentukan tanda. Sering kali *ground* suatu tanda merupakan kode; namun tidak selalu begitu. Kode adalah sistem peraturan. Kode ini bersifat *transindividual* (melampaui batas individu). Akan tetapi, banyak tanda yang bertitik tolak dari *ground* yang bersifat individual. Setelah dihubungkan dengan acuan, dari tanda yang orisinal berkembang suatu tanda baru yang disebut *interpretant*. Konsekuensinya, tanda selalu terdapat dalam hubungan *triadic*, yaitu antara *ground*, *object*, dan *interpretant*. Atas dasar hubungan ini Pierce mengadakan klasifikasi tanda sebagai berikut.

1. Tanda dikaitkan dengan *ground*, dibagi menjadi *qualisign*, yaitu kualitas yang ada pada tanda. *Sinsign*, yaitu eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. Dan *legisign*, yaitu norma yang dikandung oleh tanda.
2. Tanda berdasar *object*, dibagi menjadi *icon*, yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. *Indeks*, yaitu tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab-akibat. Dan *symbol*, yaitu tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Hubungan keduanya berdasar konvensi (perjanjian) masyarakat.
3. Tanda berdasar *interpretant*, dibagi menjadi *rheme/ seme*, yaitu tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasar pilihan. *Dicent or Decisign or Pheme*, yaitu tanda sesuai kenyataan. Dan *argument*, yaitu tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu.

Penjelasan lebih lanjut dari teori Pierce adalah bagaimana hubungan sebuah tanda dengan objek, dan hubungan antara tanda dengan interpretannya.

- Tanda dan Objek

Hubungan antara tanda dan objek bisa terjadi melalui tiga cara, yaitu pertama, melalui keserupaan yang disebut sebagai tanda ikonis. Kedua, sebuah tanda mengacu pada denotatumnya melalui cara penunjukan atau kedekatan eksistensi, yang disebut dengan tanda indeks. Ketiga, sebuah tanda mengacu pada objeknya melalui kesepakatan, yang disebut sebagai tanda simbolis.

- Tanda dan Interpretan

Hubungan antara tanda dengan interpretan terjadi ketika keduanya saling terkait dan menghasilkan tanda baru. Interpretan dapat menjadi tanda baru pada proses berikutnya, sehingga membentuk sebuah rantai atau lapis makna. Tanda baru yang dihasilkan akan memiliki objek dan interpretan baru pula, dan akan begitu seterusnya. Dengan demikian, sebuah interpretan adalah tanda baru yang dihasilkan oleh relasi tanda-tanda lainnya.

Kata-kata dan unsur-unsur kebahasaan pada umumnya, pada prinsipnya semua merupakan simbol. Meski demikian, beberapa diantaranya mempunyai aspek ikon dan/atau aspek indeks. Ikonisitas kata-kata ini adalah masalah penonjolan, yaitu penonjolan aspek kemiripan. Penalaran yang sama dapat digunakan untuk kata-kata deiksis untuk menjelaskan bahwa kata-kata ini merupakan indeks. Bagi Pierce, dari ketiga tipe semiotika yang telah disebutkan, tanda ikonlah yang paling utama. Ini disebabkan semua yang diperlihatkan oleh realitas kepada kita tampaknya mempunyai kemungkinan untuk dianggap sebagai

tanda, baik itu merupakan objek kongkret maupun suatu abstraksi. Namun, disini perlu dicatat bahwa ikon murni tidak pernah ada. Ikonisitas selalu tercakup dalam indeksitas dan/atau simbolitas. Bila seseorang mengatakan bahwa tanda itu adalah suatu ikon, perlu dipahami bahwa tanda itu mengandung penonjolan ikon; suatu tanda yang apabila dibandingkan dengan tanda-tanda lain yang muncul dalam konteks, menunjukkan banyaknya ciri ikon.²⁰ Dengan kata lain, suatu tanda selalu mengandung ikon, indeks, dan simbol sekaligus. Misalnya, kata api. Kata api pada prinsipnya merupakan sebuah simbol yang terbentuk dari perjanjian atau konvensi masyarakat. Namun kata api juga merupakan ikon yang mengacu pada benda yang diacunya, sekaligus indeks yang menandakan bahwa api akan menimbulkan asap.

Tokoh-tokoh yang menjadikan teori Pierce sebagai panduan antara lain : Charles Morris dengan analisa sintaktik, semantik, dan pragmatik; Georg Klaus, seorang ahli semiotik Jerman yang berorientasi Marxis; dan Derrida dengan teori dekonstruksi. Sementara Umberto Eco, berbeda dari konsep statis Saussure dan pendekatan taksonomis Pierce, Eco menyelidiki sifat-sifat dinamis tanda. Meski berbeda dengan kedua tokoh utama dalam ilmu semiotik tersebut, dalam beberapa konsep ia lebih dekat dengan semiotika Pierce.

Menurut Setiawan (2002 : 17) komik penuh dengan perlambang-perlambang yang kaya akan makna. Membuat kajian komik, berarti berhadapan dengan tanda-tanda visual dan kata-kata. Pembahasan ini menggunakan kajian kritis yang bertujuan untuk mengungkap makna tanda-tanda atau simbol-simbol yang ada. Untuk menguak makna komik pada kenyataannya bukan sesuatu yang

²⁰ Panuti Sudjiman dan Aart van Zoest, *Serba-serbi Semiotika*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1992 halaman 7-10

mudah, karena hal ini berkaitan dengan permasalahan yang berkembang dalam masyarakat, khususnya masalah sosial. Selain itu, elemen pembentuk komik terdiri dari berbagai unsur disiplin ilmu seperti seni rupa, sastra, linguistik, dan sebagainya.²¹

E. 5. Trauma Psikologis

Masa kanak-kanak merupakan sebuah tahap dimana individu tengah mengalami pembentukan karakter dan perkembangan kejiwaan. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor endogen, dan faktor eksogen. Faktor endogen yaitu faktor atau sifat yang dibawa oleh individu sejak lahir. Dengan kata lain, faktor endogen merupakan faktor keturunan atau pembawaan. Sedangkan faktor eksogen adalah faktor dari luar yang mempengaruhi perkembangan anak, seperti pengalaman-pengalaman melalui berbagai peristiwa, lingkungan dan alam, serta pendidikan.²² Dalam masa perkembangan ini, seorang anak akan merekam semua hal-hal yang terjadi di sekitar mereka. Salah satunya adalah adanya bencana. Peristiwa buruk semacam ini dapat menimbulkan sebuah bentuk trauma dalam jiwa anak.

Trauma adalah luka, sakit, atau shock yang seringkali berupa fisik atau struktural, namun juga mental, dalam bentuk shock emosi yang menghasilkan gangguan, lebih kurang tentang ketahanan fungsi-fungsi mental.²³

Rasa trauma akan lebih rentan terjadi dalam masa kanak-kanak, karena kemampuan mengelola emosi dalam diri anak-anak masih minim. Terjadinya trauma psikologis juga dipengaruhi oleh ketahanan dan kekuatan mental mereka.

²¹ Drs. Alex Sobur M.Si, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003 hal 132-133

²² Prof. Dr. Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 1997 halaman 46-48

²³ James Drever, *Kamus Psikologi*, PT Bina Aksara, Jakarta, 1998

Dalam kasus Tsunami di Aceh, tidak semua anak mengalami trauma psikologis. Hal ini disebabkan karena ada anak yang mentalnya kuat, namun ada pula anak yang mentalnya lemah. Anak yang mempunyai ketahanan dan kekuatan mental yang lemah akan lebih rentan terhadap trauma psikologis. Terbentuknya ketahanan dan kekuatan mental dipengaruhi oleh pendidikan yang mereka peroleh. Anak-anak yang dididik mandiri oleh orang tua akan memiliki mental yang lebih kuat daripada anak-anak yang dimanja oleh orang tuanya. Trauma psikologis yang timbul harus segera ditangani, agar tidak menimbulkan gangguan mental ketika anak-anak tumbuh dewasa. Secara umum, upaya pemulihan trauma psikologis dapat dimulai jika orang yang mengalami trauma menyadari bahwa dirinya sakit dan ingin sembuh.

Ekspresi dari trauma psikologis memiliki bentuk bermacam-macam, mulai dari mimpi buruk, hingga reaksi fisiologis apabila mendapat stimulan tertentu. Para penderita trauma psikologis juga akan mengalami perubahan sifat dan tingkah laku, seperti menjadi pribadi yang tertutup atau *introvert*, dan mengisolasi diri dari pergaulan sampai akhirnya mereka dikucilkan karena dianggap aneh. Ketiadaan bantuan dan dukungan dari masyarakat sekitar mengakibatkan trauma yang dialami semakin dalam, dan menimbulkan gangguan mental pada penderita. Tidak jarang orang-orang menganggap para penderita trauma psikologis sebagai orang gila.

Penanganan terhadap para penderita trauma psikologis tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan harus konsisten dan bertahap. Pengalaman anak korban tsunami di Aceh dan gempa di Nias menunjukkan, pendampingan

untuk mengatasi trauma mereka tak selesai hanya dalam hitungan bulan, tetapi bisa tahunan. Dengan demikian, pendampingan terhadap anak korban bencana tidak bisa hanya mengandalkan peran relawan yang jumlah dan intensitasnya terbatas, tetapi juga harus melibatkan keluarga mereka.²⁴

F. Metodologi Penelitian

F. 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu jenis penelitian yang bersifat memaparkan atau menggambarkan. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian dimana hasil akhirnya bukan berupa angka, melainkan berupa uraian deskripsi. Ada beberapa konsep dasar dan masalah yang mendasar tentang penelitian kualitatif, yaitu :

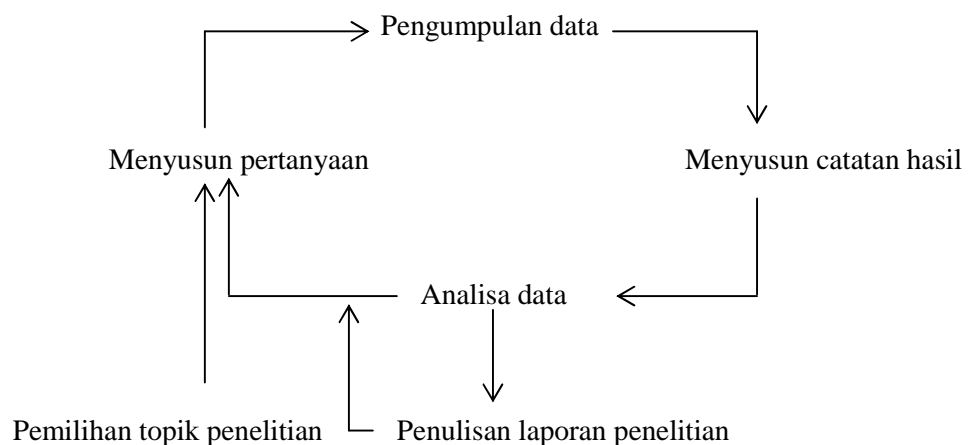
1. Penelitian kualitatif bukan bertujuan untuk menguji atau membuktikan kebenaran suatu teori.
2. Tidak ada pengertian populasi dalam penelitian ini. Sampling yang diteliti tergantung pada tujuan dan fokus pada suatu saat.
3. Instrumen penelitian tidak bersifat eksternal melainkan internal, yakni penelitian ini tanpa menggunakan teks, eksperimen, atau angket melainkan menyeleksi aspek-aspek khas yang berulang kali terjadi dan menyelidiki lebih dalam.
4. Hipotesis tidak dirumuskan pada awal penelitian, karena tidak ada maksud menguji kebenaran.

²⁴ <http://www.kompas.com/kesehatan/news/0606/20/105055.htm>, diakses tanggal 08 Januari 2008

5. Hasil penelitian tidak bisa diramalkan atau dipastikan sebelumnya, sebab akan ada banyak hal yang terungkap atau tidak terduga sebelumnya.²⁵

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dipaparkan berdasar serangkaian proses yang harus dilalui dan membuka luas kemungkinan adanya interpretasi dari peneliti. Penerapannya akan mengikuti alur metode penelitian kualitatif. Untuk penelitian ini, peneliti akan menggunakan alur penelitian siklus Spradely (1980).

Gambar 3. Alur Penelitian Siklus



Sumber. HB Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan terapannya dalam penelitian*, UNS Press, 2002 hal 102

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan alur penelitian siklus Spradely (1980), yaitu peneliti menentukan topik penelitian, yaitu pesan mengenai penderitaan psikologis anak-anak dan perjuangan melawan trauma yang terdapat dalam komik "Kisah dari Aceh". Pada awal penelitian disusun pertanyaan deskriptif mengenai semua informasi yang terdapat dalam komik. Setelah semua informasi dikumpulkan, peneliti mencatat hasil perolehan data dan membuat fokus pengamatan, yaitu panel-panel dalam komik "Kisah dari Aceh" yang

²⁵ S. Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif Naturalistik*, Tarsito, Bandung, 1992 hal 38

mengandung pesan penderitaan dan perjuangan melawan trauma, dan mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang disusun diawal penelitian. Dari jawaban tersebut, kemudian peneliti melakukan analisis. Hasil analisis kemudian diuraikan dalam bentuk pembahasan. Yang perlu diperhatikan dalam alur penelitian ini adalah analisis dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data²⁶.

F. 2. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotik.

Adapun prosedur dalam penelitian dengan metode semiotik yaitu :

1. Penelitian hanya berhadapan dengan teks atau lambang. Oleh karena itu, observasi yang bersifat partisipan tidak mungkin dilakukan dalam penelitian ini, mengingat isi teks tidak dapat diwawancarai.
2. Dalam penyusunan pertanyaan dalam penelitian semiotik, pertanyaan yang dimaksud lebih bersifat paradigmatis berkenaan dengan teks. Ini juga berarti bahwa pertanyaan yang dirumuskan sangat tergantung pada teks.
3. Penelitian semiotik tidak mementingkan validitas dan reliabilitas data sebagaimana lazimnya penelitian kualitatif. Maka teknik triangulasi data relatif kurang penting dibanding penelitian kualitatif lain. Yang lebih penting diperhatikan dalam penelitian justru isi pesan yang bersifat laten.²⁷

Dalam menganalisa pesan perjuangan dalam komik "Kisah dari Aceh", peneliti menggunakan pendekatan analisis sintaktik-semantik-pragmatik yang dicetuskan oleh Charles Morris. Peneliti memilih panel-panel berisi gambar dan

²⁶ HB Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan terapannya dalam penelitian*, UNS Press, 2002 hal 102

²⁷ Opcit, hal 38

teks dalam komik yang mengandung makna penderitaan berupa trauma psikologis dan makna perjuangan melawan trauma psikologis pasca bencana Tsunami, kemudian menganalisa panel-panel tersebut dengan analisis sintaksis, semantik, kemudian analisis pragmatik sehingga pesan-pesan yang terdapat dalam komik dapat diketahui.

Penelitian ini adalah sebuah penelitian yang bersifat interpretatif kualitatif. Studi interpretatif merupakan sebuah metode analisis yang bersifat subjektif, sehingga makna yang dihasilkan merupakan makna yang subjektif. Namun begitu, subjektivitas juga mengandung kebenaran.

Menurut Hidayat Nataatmadja, landasan yang dijadikan tempat manusia membangun penelitian adalah subjektivitas. Subjektivitas inilah yang bicara, yang mengambil keputusan mengenai kebenaran sesuatu. Bahkan subjektivitas itulah yang mengambil keputusan tentang ditegakkannya rasionalisme, empirisme, objektivitas, dan realitas dalam dunia ilmiah²⁸.

Institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui tindakan dan interaksi manusia. Meski masyarakat dan institusi sosial terlihat nyata secara objektif, namun pada kenyataannya semua dibangun dalam definisi subjektif melalui proses interaksi. Objektivitas baru bisa terjadi melalui penegasan berulang-ulang yang diberikan oleh orang lain yang memiliki subjektivitas yang sama²⁹.

Berbeda dengan ilmu alam yang mengungkap gejala-gejala alam secara ilmiah, ilmu sosial berusaha menjelaskan perilaku manusia agar dapat dipahami. Ilmu yang mempelajari perilaku manusia disebut studi humanistik, yang menggunakan pendekatan subjektif sebagai metode analisa³⁰. Atas dasar teori

²⁸ HB Sutopo, *Pengantar Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Teori dan Praktis*, Pusat Penelitian Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 1998, hal 4

²⁹ Drs. Alex Sobur, M.Si, *Analisis Teks Media*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2002 hal 91

³⁰ Dr. Deddy Mulyana M.A, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001 hal 32

inilah, subjektivitas bukan sesuatu yang salah dan harus dihindari dalam sebuah penelitian. Masalah objektivitas dalam metode penelitian ilmiah telah lama menjadi perdebatan. Berbagai kalangan menuduh bahwa ilmu sosial gagal bersifat objektif. Sesungguhnya objektivitas itu tidak berlawanan dengan subjektivitas. Untuk mencapai objektivitas, diperlukan pengambilan keputusan berdasarkan nilai oleh peneliti. Dapat dikatakan bahwa subjektivitas dan objektivitas merupakan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan.

F.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

a. Data Primer

Yaitu data diperoleh langsung dari media penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini adalah komik “Kisah dari Aceh” yang terbit dalam satu edisi.

b. Data Sekunder

Yaitu jenis data yang diperoleh melalui media massa.

F.4. Objek Penelitian

Objek penelitian yang peneliti gunakan yaitu komik Indonesia karya Garin Nugroho dan Budi Riyanto Karung berjudul “Kisah dari Aceh” yang diterbitkan atas kerjasama Yayasan Sains Dan Teknologi (SET) dan Galang Press.

F.5. Analisis Data

Sebagai penelitian yang bersifat kualitatif, penelitian ini tidak menggunakan perhitungan kuantitatif sama sekali. Metode semiotik digunakan untuk mengkaji tanda-tanda yang terdapat dalam objek penelitian untuk memaparkan pesan-pesan tersembunyi yang terdapat dalam objek penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Deskripsi sintaktik yaitu mengkaji hubungan formal antara satu tanda dengan tanda yang lain. Hubungan-hubungan formal ini merupakan kaidah-kaidah yang mengendalikan tuturan dan interpretasi. Tahap ini juga disebut sebagai tahap denotasi, dimana akan disajikan informasi data yang ada dalam objek penelitian.
2. Deskripsi semantik yaitu mempelajari hubungan antara tanda-tanda dengan objek-objek yang diacunya. Penekanannya ditujukan pada hubungan antar tanda, denotatum, dan interpretasinya. Denotatum tertentu mengacu pada tanda, konsekuensinya untuk interpretasi atau penelusuran makna.
3. Analisis pragmatik yaitu mempelajari hubungan antara tanda-tanda dengan interpreter-interpreter atau para pemakainya. Pragmatik secara khusus berurusan dengan aspek-aspek komunikasi, khususnya fungsi-fungsi situasional yang melatari tuturan.³¹

³¹ Kris Budiman, *Semiotika Visual*, Penerbit Buku Baik, Yogyakarta, 2003 hal 5

Dengan tiga tahap analisis diatas, pesan-pesan dalam gambar dan teks bahasa yang digunakan dalam "Kisah dari Aceh" akan diungkap. Pada tahap deskripsi sintaktik, peneliti akan mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam panel-panel komik yang mengandung pesan penderitaan trauma psikologis. Tahap ini sering disebut tahap denotasi, yaitu hanya menyajikan informasi tentang data. Kemudian dalam deskripsi semantik, akan dipaparkan hubungan antara tanda-tanda tersebut dengan objek. Hubungan antara tanda dengan objek dapat dikategorikan menjadi ikon, indeks, dan simbol. Kemudian dengan interpretasi, tanda-tanda tersebut akan dianalisis sehingga membentuk sebuah makna. Kemudian dalam bab selanjutnya panel-panel komik akan dianalisis dengan analisis pragmatik, dimana peneliti memaparkan tanda-tanda yang terdapat dalam panel-panel komik sehingga pesan yang tersembunyi dapat diketahui.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK

A. Seputar Pengarang

Komik "Kisah dari Aceh" merupakan karya yang lahir dari salah seorang sutradara handal yang dimiliki Indonesia, yaitu Garin Nugroho. Ia lahir pada tanggal 6 Juni 1961 di Yogyakarta. Karya-karya filmnya banyak yang bertema anak-anak. Ia juga dikenal sebagai penggagas film dokumenter anak-anak di televisi yang populer, Seri Anak Seribu Pulau. Seri ini sangat diminati oleh lembaga-lembaga pendidikan nasional maupun internasional. Komik "Kisah dari Aceh" ini adalah satu dari rencana seri komik yang bervisi Indonesia Belajar dan Bekerja. Karya ini cerminan dari kepeduliannya pada pendidikan dan hiburan yang bersahaja. Komik ini merupakan hasil dari perjalanan dan workshop anak-anak selama tiga bulan di Aceh.

Karya-karya Garin Nugroho banyak menarik perhatian berbagai kalangan dalam negeri maupun internasional. Contoh karya-karyanya adalah sebagai berikut.

Film Dokumenter :

- Tepuk tangan (1986)
- Komodo Permata Purba (1986)
- Catatan Bumiharjo (1987)
- Tanah Tantangan (1989)
- Menyuling Masa Depan (1989)
- Apa Kabar (1992)
- Air dan Romi (1994)

- Dongeng Kancil Tentang Kemerdekaan (1995)
- Walter Spies (1996)
- Sunaryo, Hitam, Pak Naim dan Impian Rumahnya (1998)
- Anak Jalanan (1998)
- Borobudur, Jendela Keajaiban Dunia (2001)
- Perjalanan Cinta Dari Mopaano ke Seaworld Indonesia (2004).

Film Cerita :

- Cinta dalam Sepotong roti (1991)
- Bulan Tertusuk Ilalang (1995)
- Daun Di Atas Bantal (1998)
- Aku Ingin Menciummu Sekali Saja (2001)

TV Program :

- Anak Seribu Pulau (1995)
- Angin Rumput Savana (1997)
- Rembulan Diujung Dahan (2002).

Sedangkan gambar ilustrasi yang ada dalam komik "Kisah dari Aceh" ini dibuat oleh Budi Riyanto Karung, yang lahir di Bandung 23 Muharam 1347 H. Nama "Karung" menjadi inisialnya setelah bergabung dalam kerabat kartunis Bandung. Karyanya berupa karikatur, ilustrasi, komik strip di beberapa penerbitan surat kabar dan majalah serta buku-buku pelajaran di Bandung. Ilustrasi dan cover beberapa jilid komik Seri Anak Nusantara adalah salah satu karyanya.

Komik "Kisah dari Aceh" ini diterbitkan oleh Yayasan SET (Yayasan Sains, Estetika, dan Teknologi), sebuah yayasan yang mengembangkan pendidikan warga negara terhadap nilai multikultur, kreativitas, dan kebangsaan berdasar pengelolaan aspek estetika, sains, dan teknologi dimana Garin Nugroho menjadi pimpinannya. Yayasan SET berawal pada tahun 1987, atas prakarsa sebuah grup mahasiswa audiovisual di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) yaitu Garin Nugroho, Arturo GP, dan kawan-kawan, untuk mengembangkan dan menciptakan kebebasan berekspresi dalam film serta menciptakan generasi baru ditengah krisis sinematografi Indonesia pada saat itu. Pada perkembangannya, SET menjawab tantangan laju perkembangan jaman yang menuntut adanya pembaharuan dalam bidang audiovisual, dan angin segar dalam hubungan masyarakat, teknologi, media, kebudayaan, dan lembaga sosial. Pada tahun 1999, SET berkembang menjadi Yayasan.

Yayasan SET bekerja sama dengan berbagai perusahaan dan lembaga/grup, seperti perusahaan pribadi, BUMN, LSM, institusi pemerintah, dan berbagai institusi internasional. Hasil karya dari Yayasan SET antara lain sebagai berikut.

SET Film Workshop Silver Screen Motion Pictures:

- Cinta Dalam Sepotong Roti, Prasidi Film 1991
- Surat Untuk Bidadari, SET Film Workshop, IKJ dan Prasidi Film, 1993
- Bulan Tertusuk Ilalang, SET Film Workshop, Dewan Film, 1995
- Daun Diatas Bantal, Christine Hakim Film, SET Film Workshop, 1998
- Puisi Tak terkuburkan, SET Film Workshop, 2000
- Aku Ingin Menciummu Sekali Saja, SET Film Workshop, 2001

Television Motion Pictures :

- Angin Rumput Savana, SET Film Workshop, John Hopkins University, TPI, 1997
- Rembulan Di Ujung Dahan, SET Film Workshop, Yayasan Kebun Raya Indonesia, 2002
- Mencari Madonna (Looking For Madonna), SET Film Workshop, KPAD Papua, 2003

Documentary & Docudrama

- Air dan Romi, Gemini Film, Goethe Institut, SET Film Workshop, 1989
- My Film, My Family, My Nation, SET Film Workshop
- Dongeng Kancil Untuk Kemerdekaan, SET Film Workshop, NHK Jepang, 1997
- Anak Jalanan (5 kota), SET Film Workshop, BKKBN, 1998
- Penyair Negeri Linge, Perjalanan Hidup Ibrahim Kadir, SET Film Workshop, Ford Foundation, 2000
- Waterfront, an essay video for Rotterdam's Birthday, SET Film Workshop, Rotterdam Film Festival, 2001
- Borobudur, Jendela Keajaiban Dunia, SET Film Workshop, PT Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan, dan Ratu Boko, 2001
- Borobudur, The World Wonder Heritage, SET Film Workshop, PT Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan, dan Ratu Boko, 2002
- Aikon, Sebuah Peta Budaya, an essay video about Kongres Papua Merdeka, SET Film Workshop, 2003
- Mencegah AIDS, Menyelamatkan Papua, SET Film Workshop, KPAD Papua, 2003

- Viva Indonesia, SET Film Workshop, 2003
- Fear Factor, Dokumenter Pemilu Legislatif (Legislative General Election Documentary), SET Film Workshop, 2004
- Perjalanan Cinta Dari Mopaano ke Seaworld Indonesia, SET Film Workshop, Sea World Indonesia, 2004

Television Program Series:

- Anak Seribu Pulau, 5 series TV program, Miles Production, Kelompok SET, Sampurna, 1995
- Pustaka Anak Nusantara, 32 seri program TV, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, Indofood, 2001
- Pustaka Tokoh Bangsa, seri “Sukarno”, SET Film Workshop, Yayasan Bung Karno, Trans TV 2003
- Pustaka Tokoh Bangsa, seri “Hatta, Kesunyian Yang Berbisik”, SET Film Workshop, Yayasan Bung Karno, Trans TV, 2003
- Pustaka Tokoh Bangsa, seri “Panggung Untuk Syahrir”, SET Film Workshop, Yayasan Bung Karno, Trans TV, 2003.

Public Service Announcement (PSA):

- 13 Series For 1999 General Election (Inga, Inga! Warna, Dialog Budaya, etc) SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, USAID, 1999
- Sosialisasi Kenaikan Tarif Listrik PLN, Pak Bendot Versi Ayam Sori, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, PT PLN Persero, 2000

- Sosialisasi Kenaikan Tarif Listrik PLN, Pak Bendot Versi Kipas-kipas, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, PT PLN Persero, 2001
- Rekonsiliasi & Keberagaman Agama, SET Film Workshop, Gus Dur (KH Abdurrahman Wahid), 2000
- Seri Sosialisasi Kenaikan Tarif BBM, SET Film Workshop, PT Pertamina (Persero), 2002
- 100 Tahun Bung Karno, SET Film Workshop, Panitia 100 Tahun Bung Karno, 2002
- Rindu Rasul, PSA Pertamina Menyambut Ramadhan, SET Film Workshop, PT Pertamina (Persero), 2002
- Islam Warna Warni, SET Film Workshop, Jaringan Islam Liberal, 2002
- Sosialisasi Kenaikan Tarif Jalan Tol, SET Film Workshop, PT Jasa Marga, 2003
- Budaya Baca, SET Film Workshop, Perpustakaan Nasional, 2003
- Dongeng Pak Raden, SET Film Workshop, Badan POM, 2003
- Hemat Listrik, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, PT PLN (Persero), 2003
- Bus Way, Aman, Nyaman, Produktif, SET Film Workshop, Dinas Perhubungan DKI Jakarta, 2003
- Bus Way, Antara Impian dan Cita-cita, SET Film Workshop, Dinas Perhubungan DKI Jakarta, 2003

- HUT Pertamina, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, PT Pertamina (Persro), 2003
- Keterwakilan Perempuan di Legislatif, SET Film Workshop, The Asia Foundation, 2003
- Gerakan Nasional Rehabilitasi Hutan dan Lahan, SET Film Workshop, Tim GNRHL, 2004
- Seri Pemilu Legislatif 2004, SET Film Workshop, Koalisi Media Untuk Pemilu Bebas dan Adil, 2004
- Pilihan Anda Untuk Bangsa, PSA Pertamina untuk Pemilu Legislatif, SET Film Workshop, Pertamina, 2004
- Subsidi Minyak Untuk Rakyat, SET Film Workshop, Pertamina, 2004
- Karakter Presiden Indonesia 2004, SET Film Workshop, Koalisi Media untuk Pemilu Bebas dan Adil, 2004

TV Commercials Garin Nugroho:

- Mitsubishi Kuda, Impression, 2000
- Japfa Comfeed, Versi Kemitraan, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa, 2000
- Mandiri, Menyambut Hari Anak, SET Film Workshop, Fortune, 2002
- Indofood, Indomie Lintas Budaya, SET Film Workshop, Hotline, 2001

- Mandala Airlines, Adbis, 2002

Company Profiles, Presentation Videos:

- Pusat Dokumentasi Sastra HB. Yassin, Video Presentasi, SET Film Workshop,
Visi Anak Bangsa, Coca Cola Foundation Indonesia, 2002

- Help, Species Are Dying! Video Presentasi, SET Film Workshop, Yayasan
Kebun Raya Indonesia, 2001

- Air dan Kehidupan, Video Presentasi, SET Film Workshop, Visi Anak Bangsa,
The Coca Cola Company, 2002

- Towards Into A New Indonesia, Video Presentasi Indonesia, SET Film
Workshop, Visi Anak Bangsa, Indofood, 2002

- PT PLN (Persero), Company Profile & Budaya Perusahaan, SET Film
Workshop, Visi Anak Bangsa, PT PLN (Persero), 2003 & 2004

- Bank BTN, Company Profile dan Video Presentasi, SET Film Workshop, Visi
Anak Bangsa, Bank Tabungan Nasional, 2003 & 2004.

B. Seputar Komik "Kisah dari Aceh"

B.1. Sinopsis komik "Kisah dari Aceh"

Komik "Kisah dari Aceh" dimulai dengan gambar seseorang yang tengah bercerita dengan memegang sebuah boneka berbentuk seorang anak kecil yang dalam cerita ini bernama Zainuri, yang akrab dipanggil Noor. Cerita tentang Noor ini berawal dari terjadinya sebuah bencana alam yang sangat dahsyat di Aceh, yaitu Tsunami. Pada tanggal 26 Desember 2004 pagi, sebuah gempa berkekuatan 5,7 SR mengguncang di dasar Samudera Indonesia, 32 km dari pantai Meulaboh, Aceh. Gempa dasar laut ini menimbulkan gelombang air laut yang sangat besar yang dikenal dengan nama Tsunami. Gelombang ini menyapu hampir seluruh pesisir Aceh dan Sumatera Utara serta beberapa negara di sekitar Samudera Indonesia. Jatuh korban hingga dua ratus ribu jiwa, dan kerugian material yang mencapai trilyunan rupiah. Gelombang Tsunami telah meluluh lantakkan Aceh.

Pak Kumis, sopir sebuah perusahaan yang hancur diterjang Tsunami beralih profesi menjadi tukang becak motor, dengan modal sebuah sepeda motor yang ia temukan di reruntuhan bekas perusahaan tempat ia bekerja. Tsunami telah memisahkan Pak Kumis dengan istri dan dua anaknya, tapi mempertemukannya dengan seorang anak berusia delapan tahun bernama Zainuri yang ditemukannya diatas geladak sebuah perahu yang terdampar dibawah pohon ditengah reruntuhan kampung. Sama seperti dirinya, Noor juga kehilangan seluruh anggota keluarganya dalam bencana ini. Untuk tempat tinggal sementara, mereka berdua menempati sebuah rumah kayu yang ditinggal pemiliknya bekerja di Jakarta.

Noor yang masih duduk di bangku SD selalu beralih bila Pak Kumis menyuruhnya mandi. Namun Pak Kumis tidak menyadari mengapa Noor tidak

mau mandi. Noor juga tidak mau ke sekolah. Saat sahabatnya, si Teumbun mengajaknya ke sekolah untuk mengambil bantuan tas, baju, dan sepatu dari Depsos, baru ia mau. Namun sampai di sekolah, teman-teman Noor mengejek dan menjauhinya. Mereka mengatakan Noor bau kambing. Meski Pak Guru telah menegur murid-murid agar tidak menghina teman, mereka tetap saja menertawakan Noor. Noor marah dan pergi dari sekolah, lalu bersembunyi di lumbung padi sambil menunggu si Teumbun pulang. Saat bangun dari tidurnya, Noor merasa badannya gatal-gatal karena terkena batang-batang padi. Teumbunpun menyuruhnya mandi, namun karena Noor langsung bermuka masam Teumbun lantas menyuruhnya mengolesi badan dengan minyak kelapa. Dirumah, Noor benar-benar mengolesi badannya dengan minyak bekas menggoreng ikan asin. Pak Kumispun memarahinya.

Kemudian si Teumbun datang dan mengajak Noor ke kamp pengungsi untuk meminta tas dan sepatu bagian Noor. Tapi, di kamp pengungsi Noor juga diolok-olok anak-anak lain. Noor kembali marah dan berlari. Teumbun yang membelanya pun tak digubris. Saat melewati tenda-tenda pengungsi, tak sengaja Noor menendang ember air hingga tumpah. Melihat air yang mengalir, Noor makin histeris dan ketakutan. Ia terus berlari sambil teriak-teriak. Teumbun yang mengejarnya bersama seorang teman akhirnya menyerah. Saat temannya bertanya apakah Teumbun tidak mencium bau Noor, Teumbun akhirnya memberi tahu bahwa dirinya menderita polip hidung sehingga tidak bisa mencium bebauan. Itulah mengapa ia tidak pernah merasa risih bila berada di dekat Noor.

Noor berlari sampai ke masjid. Ia lalu berdoa agar Tuhan tidak menyuruhnya mandi. Ia takut air. Air telah menenggelamkan seluruh keluarga dan

harta bendanya. Air sangat jahat dimata Noor. Saat seorang bapak mengajaknya shalat, Noor melakukan tayamum. Si bapak kemudian menyuruh Noor wudlu dengan air. Mendengar kata air, Noor langsung lari ketakutan hingga si bapak keheranan. Sampai dirumah, Noor kembali dimarahi Pak Kumis yang diberitahu Teumbun tentang ulah Noor hari itu. Dan lagi-lagi Noor mengelak ketika disuruh mandi. Melihat tong-tong air dagangan Pak Kumis, Noor mempunyai ide. Ia bersembunyi di dalam tong itu agar Pak Kumis tak bisa menemukannya dan memaksanya mandi. Saat Pak Kumis mengantarkan tong-tong itu pada pelanggannya, beliau mengalami hambatan. Saat melewati jalan aspal yang rusak, becak motornya terguling hingga tong-tong air jatuh berguling-guling. Noor yang berada didalamnya ikut terguling. Dua lelaki yang membantu Pak Kumis menaikkan tong ke becak merasa heran karena tong itu lebih berat daripada yang lainnya. Sesampainya di tempat si pelanggan, pak Kumis menurunkan tong-tong air itu. Tiba-tiba, salah satu tong bergerak-gerak, kemudian terguling. Dari dalamnya keluar Noor yang terhuyung-huyung karena pusing. Ia lalu melihat beberapa anak berteriak "*food...food...*". Ternyata ada pembagian makanan. Ia pun ikut mengantri, tak peduli reaksi anak-anak lain yang risih karena bau badan Noor.

Berbekal makanan pembagian itu, Noor berjalan tak tentu arah. Menyusuri jalanan kota yang rusak berat, ia melihat berbagai macam kerusakan yang terjadi akibat bencana. Ia juga melihat truk-truk dan alat-alat berat yang tengah membersihkan puing-puing reruntuhan gedung dan jembatan. Dan Noor heran ketika melihat sebuah perahu besar yang bertengger di atap sebuah rumah. Karena lelah, Noor beristirahat dan kemudian tertidur di sebuah halte. Ia terbangun karena

mencium bau harum tubuh seorang lelaki yang duduk didekatnya. Lelaki ramah yang ternyata seorang pendongeng keliling itu menanyakan dimana bapak Noor dan menawarinya minum. Dengan ragu-ragu, ia menerimanya. Kemudian Noor menceritakan kejadiannya hingga ia berada di kota. Noor juga tak mau pulang ke rumah Pak Kumis. Pendongeng keliling itu mengajak Noor pulang kerumahnya. Malam sebelum tidur, pendongeng mengajaknya mendengar cerita. Saat pendongeng hendak menceritakan kisah seorang putri yang jatuh sakit, Noor menyela bertanya tentang perahu diatas atap. Pendongengpun mengatakan bahwa itu bukan disengaja, melainkan terhempas oleh ombak Tsunami. Noor lantas juga bercerita tentang keluarga dan rumahnya yang hilang. Pendongeng lalu menceritakan kisah Nabi Nuh dan perahunya.

Konon turun hujan sangat lebat selama empat puluh hari empat puluh malam hingga terjadi banjir yang sangat besar. Permukaan bumi direndam air bah, manusia beserta harta benda yang dimilikinya musnah tak bersisa kecuali Nabi Nuh dan keluarga serta para pengikutnya. Jauh hari sebelum azab itu turun, Allah SWT telah memberi petunjuk dan membimbing Nabi Nuh untuk membangun sebuah perahu besar. Kaumnya yang durhaka mengejek dan menganggap Nabi Nuh gila. Maka setelah banjir besar surut, banyak orang yang hilang dan binasa. Kemudian anak cucu Nabi Nuh dikehendaki Allah SWT meneruskan keturunan...

Begitulah cerita tentang Nabi Nuh. Noor bertanya mengapa Allah sangat baik kepada Nabi Nuh. Pendongengpun menceritakan bahwa Nabi Nuh patuh pada orang tuanya dan beribadah kepada Allah sementara kaumnya menyembah berhala, ingkar, dan menolak peringatan Nabi. Sebelum tidur, Noor berdoa agar Tuhan memberinya perahu agar ia selamat bila ada banjir lagi. Sementara itu, Pak

Kumis kebingungan karena Noor tak pulang. Beliau mengira Noor tidur dirumah Teumbun.

Paginya, pendongeng mengajak Noor ke sekolah tenda karena beliau akan mendongeng disana. Noor menolak karena anak-anak sekolah suka mengejeknya. Pendongeng akhirnya berhasil membujuk Noor ikut. Sebelum ke sekolah, beliau mengajak Noor makan gulai yang diaduk dengan aweuk. Pendongeng bercerita bahwa aweuk telah berbuat dua kebaikan sekaligus, yaitu sebagai alat pengaduk dan bumbu penambah aroma. Namun sayang, ternyata warung gulai yang mereka tuju belum buka. Sementara itu, Pak Kumis yang kebingungan bermaksud melaporkan hilangnya Noor ke polisi. Tapi dengan polosnya Teumbun melarang, dengan alasan Noor tidak mencuri apapun.

Di sekolah tenda, Noor dikenalkan pada seorang petugas sukarelawan. Ia membantu pendongeng memegang panggung dan koper boneka. Ditengah cerita, pendongeng menyemprotkan air agar cerita semakin meriah. Anak-anak yang terkena semprotan tertawa riang, tapi Noor ketakutan. Ia berlari sampai menabrak petugas. Kemudian Noor ditenangkan disebuah tenda. Sayang, ada anak yang iseng menggoyang meja yang diatasnya ada gelas berisi air. Melihat cipratan air, Noor kembali panik dan lari meninggalkan tenda. Teriakan pendongeng tak didengarnya. Petugas sukarelawan itu menyadari bahwa Noor menderita trauma terhadap air. Noor yang berlari kencang tak tentu arah menabrak sikut seorang tukang kayu yang melintas, hingga Noor pingsan.

Merasa bersalah, tukang kayu itu membawa Noor pulang ke runahnya. Istri tukang kayu itu lantas mengoles minyak wangi agar Noor siuman. Setelah siuman, Noor ternyata demam. Ia tak mau makan dan tak mau bicara apa-apa.

Ternyata si tukang kayu itu memiliki seorang anak perempuan bernama Meutia. Anak inilah yang berhasil membujuk Noor dengan menakut-nakuti Noor bahwa bila tak mau minum, Noor akan mati. Karena sangat haus dan lapar, Noor meminum air banyak-banyak hingga meluber membasahi bajunya. Demam yang ia rasakan berangsur hilang oleh kesejukan air yang ia minum. Kesejukan yang telah lama tidak ia rasakan sejak ia menganggap air itu jahat. Rasa takutnya hilang, apalagi setelah ia tahu gadis itu anak seorang pembuat perahu. Noor mengira si pembuat perahu itu adalah keturunan Nabi Nuh. Namun hal ini dibantah oleh Meutia. Noor bersikeras mau ikut membuat perahu agar ia juga punya perahu seperti Nabi Nuh. Meutia mengatakan bahwa itu bukan perahu bapaknya, melainkan pesanan seorang yang kaya.

Meutia menceritakan tentang kakak laki-lakinya yang rajin berdoa, tapi kakaknya itu hilang waktu terjadi Tsunami. Mendengarnya, Noor juga bilang akan berdoa seperti kakak Meutia. Meutia mengatakan untuk berdoa, kita harus shalat dan wudlu. Kemudian Noor bertekad akan wudlu dengan air agar bisa berdoa. Saat menyalakan keran air, Noor sempat berteriak ketakutan. Namun kemudian ia bertekad memberanikan diri untuk berwudlu. Menyadari ia berani melakukannya, Noor berlari-lari gembira menuju masjid. Setelah hari itu Noor tidak takut lagi pada air. Ia tinggal bersama keluarga pembuat perahu dan belajar membuat perahu serta membantu Meutia belajar, hingga suatu hari Pak Kumis menemukannya dan menjemputnya pulang. Sekarang Noor sudah berani pergi ke pantai dan bermain air bersama Meutia. Ia juga bercita-cita menjadi pelaut. Setiap libur sekolah, ia ikut berlayar bersama nelayan-nelayan dan selalu menulis cerita tentang peristiwa yang ia alami selama berada di laut.

B. 2. Penokohan dalam komik "Kisah dari Aceh"

Dalam komik "Kisah dari Aceh" ini terdapat banyak sekali tokoh. Disini peneliti akan menampilkan tokoh-tokoh utama, yaitu Noor, Pak Kumis, si Teumbun, pendongeng keliling, pembuat perahu, dan Meutia.

1. Zainuri atau Noor



Gambar 4. Noor

Seorang anak lelaki berusia delapan tahun yang kehilangan orang tuanya dan seluruh harta benda ketika terjadi Tsunami. Bencana ini telah meninggalkan luka psikologis yang mendalam dalam dirinya. Noor menderita *aquaphobia*, yaitu ketakutan yang berlebih terhadap air. Ia tak mau menyentuh air sedikitpun, termasuk untuk mandi dan berwudlu. Ia menganggap air adalah benda yang jahat dan ganas, karena telah membunuh orang tua dan ternaknya serta memusnahkan rumah dan kebunnya. Ketakutannya terhadap air menjadi semakin besar ketika seorang anak menggodanya hingga segelas air minum didepannya tumpah, sehingga untuk minum airpun Noor jadi sangat takut. Karena tak pernah mandi, badannya berbau tidak sedap. Karena hal ini ia seringkali diejek oleh teman-teman sekolahnya. Lama-lama, ia tidak tahan mendengar setiap orang mengejeknya bau kambing dan memaksanya untuk mandi. Noorpun kabur dari rumah. Dalam perjalanan kabur ini Noor bertemu dengan pendongeng keliling. Pendongeng

keliling bercerita tentang Nabi Nuh dan perahunya, yang membuat Noor kagum dan berharap memiliki perahu agar bila ada banjir, ia dapat selamat. Namun, ketika mengikuti pendongeng keliling ke sekolah tenda, Noor kembali histeris. Pendongeng yang tengah bercerita untuk anak-anak menyemprotkan air untuk memeriahkan suasana. Cipratan air membuat Noor berteriak ketakutan dan kabur. Di jalan, Noor menabrak seseorang dan pingsan. Ketika sadar ia ada di rumah pembuat perahu, dan bertemu dengan anak perempuannya, bernama Meutia. Dengan sabar, Meutia membujuk Noor. Melalui Meutia lah Noor akhirnya sembuh dari traumanya. Noor adalah seorang anak yang polos dan lugu. Meski takut pada air, ia bercita-cita menjadi pelaut setelah mendengar cerita tentang perahu Nabi Nuh. Noor mengalami perjalanan yang panjang dalam mengobati traumanya.

2. Pak Kumis

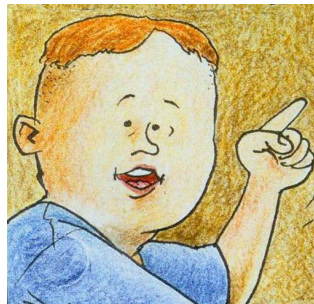


Gambar 5. Pak Kumis

Pak Kumis adalah orang yang telah menemukan Noor dan mengangkatnya sebagai anak. Beliau dulunya adalah sopir sebuah perusahaan. Namun karena perusahaan tempatnya bekerja hancur diterjang Tsunami, Pak Kumis kemudian beralih profesi menjadi tukang becak motor dengan modal sebuah sepeda motor yang ditemukannya dipuing-puing reruntuhan bekas perusahaan tempatnya

bekerja dulu. Pak Kumis sangat menyayangi Noor, namun sayang beliau kurang memperhatikan perkembangan jiwa Noor setelah bencana besar tersebut. Pak Kumis tidak memperhatikan bahwa Noor sangat takut pada air. Setiap kali Noor mengelak bila disuruh mandi, Pak Kumis hanya terheran-heran tapi tidak berusaha mencari penyebab mengapa Noor tidak mau mandi. Beliau juga seringkali memarahi bila Noor tak mau mandi. Karena itulah kemudian Noor meninggalkan rumahnya Pak Kumis merupakan potret orang tua yang mudah terpengaruh oleh omongan orang lain, tanpa berusaha mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi. Hal ini tampak dari kejadian dimana Pak Kumis memarahi Noor karena laporan si Teumbun yang mengatakan Noor membuat keributan, padahal Noor melakukannya tanpa disengaja.

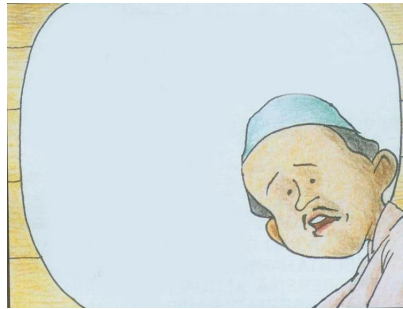
3. Si Teumbun



Gambar 6. Si Teumbun

Teumbun adalah seorang anak yang lugu dan agak bodoh, namun baik hati dan selalu menolong serta membela Noor dari ejekan teman-teman sekolahnya. Sahabat Noor ini menderita polip hidung, sehingga tidak bisa mencium bebauan. Karena itulah ia tidak bisa mencium bau badan Noor. Ia satu-satunya anak yang mau dekat dengan Noor.

4. Pendongeng keliling



Gambar 7. Pendongeng keliling

Orang yang menemukan Noor saat ia kabur ke kota, dan mengajak Noor menginap dirumahnya. Beliau seorang pendongeng yang sering berkeliling untuk bercerita pada anak-anak. Pendongeng keliling ini banyak menasehati Noor tentang berbuat kebaikan, meskipun seringkali Noor tidak mengerti apa yang beliau sampaikan. Beliaulah yang bercerita tentang Nabi Nuh dan perahunya pada Noor, sehingga menimbulkan semangat menjadi seorang pelaut dalam diri Noor. Beliau juga mengajak Noor mendatangi sekolah tenda untuk bercerita. Namun karena beliau tidak tahu bahwa Noor menderita *aquaphobia* berat, beliau menyemprotkan air agar cerita semakin meriah. Hal ini membuat Noor ketakutan dan kabur.

5. Pembuat perahu



Gambar 8. Pembuat perahu

Orang yang ditabrak Noor ketika kabur dari sekolah tenda. Karena Noor pingsan, beliau kemudian membawa Noor pulang dan merawatnya. Beliau adalah

seorang tukang kayu, yang bekerja membuat perahu pesanan. Pembuat perahu memiliki istri dan dua orang anak, satu laki-laki dan satu perempuan. Namun anak laki-lakinya hilang sewaktu terjadi Tsunami. Kemudian Noor tinggal bersama mereka, dan membantu sekaligus belajar membuat perahu.

6. Meutia



Gambar 9. Meutia

Anak perempuan si pembuat perahu. Meutia adalah gadis kecil yang patuh pada orang tuanya dan rajin sembahyang. Ia banyak bercerita pada Noor tentang kakaknya yang selalu mengajarnya berdoa pada Tuhan. Meutia juga yang membujuk Noor agar mau menyentuh air. Ia yang berhasil membantu Noor menghilangkan rasa takutnya pada air lewat cerita-ceritanya. Meutia sangat menyayangi dan mengagumi kakaknya yang hilang waktu Tsunami. Ia sangat senang ketika Noor mau tinggal dirumahnya. Sekarang ia punya teman belajar dan bermain menggantikan kakaknya.

BAB III

PENYAJIAN DATA

Peneliti tertarik untuk meneliti komik "Kisah dari Aceh" yang didalamnya terdapat pesan tentang bagaimana trauma psikologis yang terjadi pada anak-anak pasca bencana Tsunami, mengingat beberapa waktu terakhir tercatat Indonesia tak henti-hentinya mengalami berbagai macam bencana alam, mulai dari banjir, tanah longsor, badai angin topan, hingga gunung meletus dan gempa bumi. Berbagai bencana yang terjadi dapat menimbulkan efek trauma psikologis yang mendalam dalam diri para korban. Rasa trauma akan semakin besar terjadi pada diri anak-anak, karena kemampuan mereka yang masih minim dalam mengelola rasa emosi dalam hati. Bila tidak ditangani dengan cepat dan tepat, trauma sekecil apapun dapat mengakibatkan terganggunya mental anak dan mempengaruhi masa depan mereka.

Setelah terjadi Tsunami, banyak pihak yang kemudian mengupayakan pertolongan bagi para korban yang mengalami trauma psikologis, terutama bagi anak-anak. Banyak tenaga ahli psikologi yang diturunkan untuk merehabilitasi kondisi mental warga Aceh. Menurut Ketua Umum Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) Dr. Rahmat Ismail, seorang psikolog, menyatakan saat ini terdapat lima ratus ribu warga Aceh yang mengalami trauma psikologis pasca Tsunami 26 Desember 2004. Dan dari jumlah tersebut, terdapat seratus ribu diantaranya yang mengalami trauma yang cukup parah. HIMPSI bersama Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDS-KJI), Persatuan Perawat Nasional Indonesia (PPNI), Ikatan Rumah Sakit Jiwa Indonesia (IRJI),

dan Departemen Kesehatan RI telah membentuk tim penanggulangan kesehatan mental. Tim tersebut telah didukung oleh WHO dan telah empat kali mengirimkan tim ke Aceh yang berjumlah 47 orang. Puluhan aktivis HIMPSI juga telah melakukan *mapping* atau pemetaan masalah psikologis di Aceh dengan menggunakan alat-alat berstandar WHO dan Palang Merah Internasional. Hasil dari pemetaan itu sudah dibuat dalam bentuk buku panduan bagi relawan kesehatan mental di Aceh dan Sumatera Utara yang juga sudah dipaparkan kepada LSM yang bekerja di Aceh dan instansi terkait di lingkungan Departemen Kesehatan RI. Namun meski berbagai usaha telah dilakukan dan tim ahli telah diturunkan, upaya ini belum berhasil menjangkau seluruh wilayah Aceh. Mereka masih mengalami kesulitan untuk mendata dan mengetahui angka pasti warga yang mengalami trauma³². Noor, tokoh dalam komik "Kisah Dari Aceh" ini merupakan salah satu contoh nyata dari warga yang tidak terjangkau oleh para psikolog yang ditugaskan di Aceh. Tak ada seorangpun yang menyadari bahwa Noor menderita *aquaphobia*, yaitu rasa takut yang berlebihan terhadap air. Noor juga tak mau bercerita kepada siapapun, sehingga tidak ada yang membantunya menyembuhkan trauma yang ia rasakan.

Komik "Kisah dari Aceh" merupakan komik hasil penelitian dan workshop anak-anak yang diadakan oleh Garin Nugroho selama tiga bulan di Aceh pasca terjadinya bencana Tsunami. Komik ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Zainuri yang akrab dipanggil Noor yang mengalami trauma psikologis yang cukup parah, yaitu trauma terhadap air atau lebih dikenal

³² <http://www.kapanlagi.com/h/0000049942.html> diakses tanggal 4 Maret 2008

dengan sebutan *aquaphobia*. Noor selalu mengelak bila disuruh mandi. Bahkan untuk wudlu sekalipun ia tak mau. Namun, orang-orang dewasa disekitarnya termasuk bapak angkatnya, Pak Kumis tidak memperhatikan hal ini. Karena semua orang memaksanya mandi, ia pun kabur dari rumah dan mengalami berbagai pengalaman yang membuatnya sembuh dari trauma. Komik ini juga mengandung pesan tentang nilai-nilai religi dan nilai-nilai pergaulan yang bagus bagi anak-anak.

Gambar dalam komik ini dibuat seperti gambar anak-anak yang tidak sempurna, dengan maksud agar lebih akrab di mata anak-anak. Menggunakan warna-warna kontras dan ceria dengan maksud agar lebih disukai oleh anak-anak sehingga membuat mereka tertarik untuk membacanya. Pewarnaannya pun dibuat seperti coretan warna krayon anak-anak.

Berikut adalah panel-panel data yang mengandung makna penderitaan trauma psikologis yang berupa *aquaphobia* yang penulis teliti dalam komik "Kisah dari Aceh".

1. PANEL 1



Gambar 10.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini terdapat gambar si Teumbun yang tampak dari belakang, dan Noor yang menggaruk tubuhnya dengan latar belakang sebuah lumbung padi. Gambar kedua menampilkan *close up* wajah Noor dengan ekspresi yang menunjukkan ketakutan.

Terdapat tiga balon kata,

Noor : "Hmmh"

Teumbun : "Kamu mesti lekas mandi pake sabun"

Noor : "MANDI??!!"

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor dan Teumbun yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka berdua. Terdapat tiga balon kata yang merupakan simbol perkataan Noor dan Teumbun. Didalam balon kata terdapat teks yang mengacu pada perkataan mereka. Latar belakang panel mengacu pada salah satu sudut dilumbung padi.

Interpretasi yang dapat diambil dalam panel ini adalah bahwa Noor yang tubuhnya gatal-gatal mengeluh pada Teumbun. Teumbun menyuruh Noor mandi, namun wajah Noor jadi tampak ketakutan saat mendengar kata mandi.

2. PANEL 2



Gambar 11.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Pak Kumis sedang menegur Noor. Latar belakang panel ini adalah dapur rumah Noor.

Terdapat dua balon kata,

Pak Kumis : "Aduh aduh kenapa badanmu itu seperti baru saja digoreng, Noor?!"

Pak Kumis : " Itu minyak bekas masak ikan asin tahu? Ayo mandi!"

- Deskripsi Semantik

Dalam panel ini terdapat gambar Noor dan Pak Kumis yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka berdua. Dua balon kata yang ada merupakan simbol perkataan Pak Kumis, di dalamnya terdapat teks yang mengacu pada

perkataannya. Latar belakang panel merupakan ikon yang mengacu pada dapur yang ada di dalam rumah Noor.

Interpretasi panel ini adalah bahwa karena badannya gatal-gatal, Noor bukannya mandi namun mengolesi badannya dengan minyak goreng. Melihat hal ini, Pak Kumispun menegurnya dan menyuruhnya mandi.

3.PANEL 3



Gambar 12.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor dan teman-temannya serta para pengungsi dengan latar belakang sebuah tenda di kamp pengungsian. Dalam panel ini tampak ekspresi wajah Noor yang malu bercampur marah.

Terdapat tiga balon kata,

Teumbun : "Sudah mandi dulu sana! Noor!"

Pengungsi : "Iya mandi sanaaa!!"

Teumbun : "Eh Noor, tunggu dulu Noor!"

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor dan orang-orang yang merupakan ikon yang mengacu pada diri mereka. Terdapat tiga balon kata yang merupakan simbol perkataan mereka, didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan mereka. Latar belakang panel menunjukkan bahwa kejadian ini terjadi di sebuah tenda pengungsian.

Interpretasi panel ini adalah Teumbun menyuruh Noor mandi, dan perkataan Teumbun di dukung oleh pengungsi. Noor marah kemudian berlari. Teumbun memanggilnya, berusaha mencegah Noor pergi.

4. PANEL 4



Gambar 13.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor yang tengah berlari dengan ekspresi ketakutan, dan gambar *close up* kaki Noor yang menendang sebuah wadah berisi air.

Terdapat sebuah narasi, dua balon pikiran dan satu balon kata.

Narasi : Keadaan semakin tidak terkendali. Sambil berlari terus bagai dikejar sesuatu yang sangat menakutkan ia menggulingkan banyak tempat air sehingga isinya tumpah...

Noor : '?!' dan 'UUH, AIIIR!!'

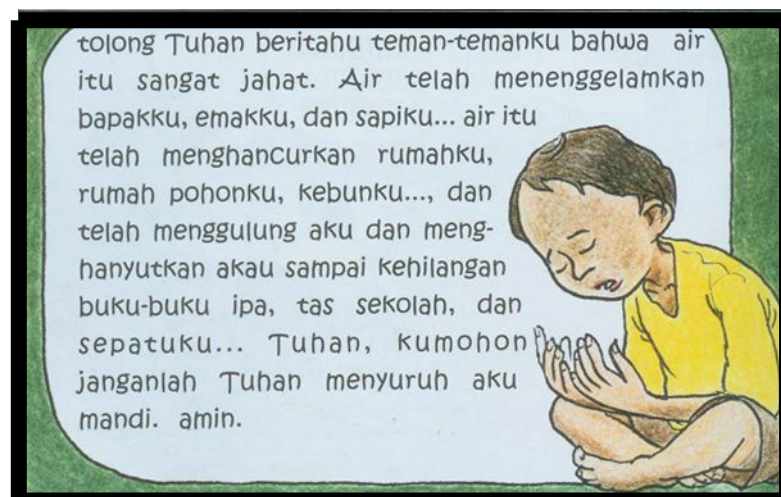
Noor : "ADUH!"

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor yang merupakan ikon yang mengacu pada diri Noor. dalam panel ini terdapat sebuah narasi yang merupakan ikon yang mengacu pada sang pencerita. Terdapat dua balon pikiran dan satu balon kata kata yang merupakan simbol pikiran dan perkataan Noor, didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan Noor.

Interpretasi panel ini adalah bahwa Noor berlari ketakutan karena melihat air, kemudian tak sengaja ia menendang wadah air hingga isinya tumpah.

5. PANEL 5



Gambar 14.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor tengah duduk bersimpuh sambil berdoa.

Terdapat sebuah balon kata,

Noor : "Tolong Tuhan beritahu teman-temanku bahwa air itu sangat jahat. Air telah menenggelamkan bapakku, emakku, dan sapiku... air itu telah menghancurkan rumahku, rumah pohonku, kebunku..., dan telah menggulung aku dan menghanyutkan aku sampai kehilangan buku-buku ipa, tas sekolah, dan sepatuku... Tuhan, ku mohon janganlah Tuhan menyuruh aku mandi. Amin."

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor yang merupakan ikon yang mengacu pada Noor. Dalam panel ini terdapat satu balon kata yang merupakan simbol perkataan Noor, didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan Noor.

Interpretasi panel ini adalah bahwa Noor berdoa semoga Tuhan tidak menyuruhnya mandi, karena dimatanya air merupakan benda yang sangat jahat.

6. PANEL 6



Gambar 15.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini terdapat gambar close up bapak berpeci, dan gambar Noor. Kemudian tampak Noor yang sedang menyentuh tanah. Latar belakang panel ini adalah beranda masjid.

Terdapat satu narasi, dan tiga balon kata,

Bapak berpeci : " Mari kita shalat tuh ambil sarung dan pici disana! Sudah wudlu?"

Noor : " Wudlu?? Eu.. Be..Belum"

Narasi : Di luar, Noor bersiap melakukan tayamum

Noor : " Nawaet..."

- Deskripsi Semantik

Dalam panel ini terdapat gambar bapak berpeci dan Noor yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka berdua. Latar belakang merupakan ikon yang mengacu pada beranda masjid tempat Noor dan bapak berpeci berbicara. Terdapat narasi yang mengacu pada pencerita. Tiga balon kata yang ada merupakan simbol

yang mengacu pada perkataan Noor dan bapak berpeci, di dalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan mereka.

Interpretasi panel ini adalah bapak berpeci mengajak Noor shalat. Karena belum wudlu, Noor lantas melakukan tayamum.

7. PANEL 7



Gambar 16.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar seorang bapak menunjuk ke arah Noor dan tempat wudlu, dan gambar Noor yang ketakutan, serta Noor yang berlari dan bapak yang keheranan. Latar belakang dalam panel ini yaitu masjid. Terdapat empat balon kata,

Bapak berpeci : "Naak, jangan tayamum! Wudlu! Disini banyak air!"

Noor : "AIR?!"

Noor : "HIII!!"

Bapak berpeci : "Eh?!"

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor dan bapak berpeci yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka berdua. Dalam panel ini terdapat empat balon kata yang merupakan simbol perkataan mereka, didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan mereka berdua. Latar belakang panel mengacu pada salah satu tempat di masjid, yaitu beranda masjid.

Interpretasi panel ini adalah bahwa seorang bapak berpeci menegur Noor untuk wudlu dengan air. Mendengar kata air, Noor kaget dan berlari meninggalkan bapak berpeci yang keheranan.

8. PANEL 8



Gambar 17.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar tangan Pendongeng yang menyembrotkan air, dan anak-anak yang tertawa senang. Kemudian gambar Noor yang ketakutan

dan merubuhkan panggung boneka. Terdapat tiga balon kata dan dua *onomatopetia*.

Pendongeng : ” Tapi mereka tak mau dengar..., lalu hujan 40 hari 40 malam”

Noor : ” WAAA!!” dan ” AIR...AIR!”

Onomatopetia : ‘ Srot Srot...’ dan ‘ ha ha ha ha..’

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar close up tangan Pak Pendongeng, dan gambar Noor serta anak-anak pengungsi yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka. Dalam panel ini terdapat tiga balon kata yang merupakan simbol perkataan Pak Pendongeng dan Noor, didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan mereka. Juga terdapat *onomatopetia* yang merupakan simbol yang mengacu pada suara air yang disemprotkan dan suara tawa anak-anak.

Interpretasi panel ini adalah Pak Pendongeng memeriahkan cerita dengan menyemprotkan air pada anak-anak. Mereka tertawa senang, namun Noor ketakutan karena terkena cipratan air sampai ia merubuhkan panggung boneka Pak Pendongeng.

9. PANEL 9



Gambar 18.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor dan beberapa anak dengan latar belakang sebuah tenda pengungsi.

Terdapat satu narasi, satu balon kata, dan satu *onomatopetia*,

Narasi : "Seorang anak menggoyang meja untuk menggoda Noor....."

Anak : "Hiii,airrr!"

Onomatopetia : ' Waaaaa!!'

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor yang tengah duduk dikursi dan digambar dari belakang, dengan sebuah meja disampingnya dan segelas air. Di depannya ada beberapa anak yang memandangnya. Kemudian gambar close up tangan seorang anak yang menggoyangkan meja hingga gelas yang ada bergoyang-goyang. Dan gambar close up wajah Noor yang terpekik ketakutan. Gambar-gambar ini merupakan ikon yang mengacu pada Noor, anak-anak, meja, dan segelas air. Terdapat satu narasi yang merupakan simbol yang mengacu pada pencerita, serta satu balon kata yang merupakan simbol perkataan Noor,

didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan Noor. Terdapat satu *onomatopetia* yang merupakan simbol yang mengacu pada teriakan Noor.

Interpretasi panel ini adalah bahwa ada seorang anak yang iseng menggoda Noor yang tengah ketakutan dengan menggoyangkan meja, sehingga segelas air diatas meja itu tumpah dan Noor semakin ketakutan.

10. PANEL 10



Gambar 19.

Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor yang berlari dengan latar belakang meja-kursi yang rubuh dan kaki seorang anak, serta gambar Pak Pendongeng dan seorang petugas.

Terdapat empat balon kata.

Noor : "AIR!"

Pak Pendongeng : " NOOR!" dan " ke mana Noor? Jangan pergi!"

Petugas : " Tenang, pak! Agaknya anak ini mengalami trauma berat"

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor yang berlari ketakutan dengan latar belakang meja-kursi yang rubuh dan kaki seorang anak, serta gambar Pak Pendongeng dan seorang petugas yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka. Terdapat empat balon kata yang merupakan simbol perkataan Noor, Pak Pendongeng, dan petugas, didalamnya terdapat teks yang mengacu pada perkataan mereka.

Interpretasi panel ini adalah Noor berlari ketakutan hingga merubuhkan meja kursi dan seorang anak. Pak Pendongeng berusaha mencegah Noor pergi, dan petugas menenangkan Pak Pendongeng.

11. PANEL 11



Gambar 20.

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor yang sedang tidur-tiduran dan Meutia yang membawa segelas air. Latar belakang panel ini adalah sebuah teras rumah. Terdapat dua balon kata dan dua balon pikiran,

Meutia : "Kata ibuku kalau tak mau makan dan minum, lama-lama bisa mati, kalau kamu mati nanti tidak bisa bicara"

Noor : "Kalau aku mati aku tak akan punya perahu, jadi kalau banjir tidak bisa menyelamatkan orang lain, tidak bisa membuat rumah pohon, tidak bisa memberi makan ayam"

Meutia : "Hai?!" dan "?"

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor dan Meutia yang merupakan ikon yang mengacu pada mereka berdua. Terdapat dua balon kata dan dua balon pikiran yang merupakan simbol percakapan Noor dan Meutia, dan pemikiran mereka berdua.

Interpretasi panel ini adalah Meutia menakut-nakuti Noor akan mati bila tak mau makan dan minum. Noor pun menjadi takut apabila ia mati ia tidak akan dapat mewujudkan semua cita-citanya.

12. PANEL 12



Gambar 23

- Deskripsi Sintaktik

Pada panel ini tampak gambar Noor tengah berwudlu.

Terdapat dua narasi, dan satu *onomatopetia*.

Narasi : " Noor memberanikan diri" dan " mengambil air wudlu"

Onomatopetia : 'Fruh! Fruh! Fruh!'

- Deskripsi Semantik

Panel ini menampilkan gambar Noor dan air yang tengah mengalir dari kran yang merupakan ikon dari Noor dan air. Terdapat dua narasi yang merupakan simbol yang mengacu pada pencerita, dan satu *onomatopetia* yang merupakan simbol suara air yang dipakai untuk berwudlu.

Interpretasi panel ini adalah Noor berjuang untuk wudlu dengan air meski ia sangat takut.

BAB IV

ANALISIS DATA

Setelah peneliti menampilkan dua belas panel yang mengandung trauma psikologis berupa *aquaphobia* dalam komik "Kisah Dari Aceh", berikut adalah hasil analisis panel-panel tersebut.

1. PANEL 1



Dalam panel ini terdapat dua gambar. Dalam gambar pertama ditampilkan sosok Noor yang tengah berdiri sambil menggaruk-garuk badannya. Tangan kanan menggaruk pundak, dan tangan kirinya menggaruk punggung. Hal ini menandakan bahwa Noor menderita gatal-gatal diseluruh tubuhnya. *Onomatopetia* 'Hmmh' yang muncul dalam panel ini menggambarkan keluhan dan penderitaan Noor karena gatal-gatal yang menyerang dirinya. Kalimat "Kamu mesti lekas mandi pake sabun" yang diucapkan Teumbun menandakan bahwa Teumbun merasa kasihan melihat Noor yang menderita, kemudian ia menyuruh Noor mandi agar gatal ditubuhnya hilang. Dalam panel ini wajah

Teumbun tidak diperlihatkan. Hal ini menunjukkan bahwa yang menjadi fokus dalam panel ini adalah kata-kata Teumbun, bukan sosoknya. Pada gambar kedua tampak ekspresi *close up* wajah Noor yang digambarkan dengan ekspresi alis bertaut, dan mulut sedikit terbuka dan meringis, menunjukkan bahwa ia sedang ketakutan. Kata "MANDI?!" yang ia ucapkan menunjukkan bahwa hal yang membuat Noor merasa ketakutan adalah ketika Teumbun menyuruhnya mandi. Latar belakang warna merah pekat menggambarkan bahwa Noor merasa takut dan benar-benar tidak mau mandi.

Kata mandi selalu identik dengan air. Panel ini menunjukkan bahwa hal yang membuat Noor merasa ketakutan adalah air. Trauma psikologis dapat muncul dalam berbagai ekspresi. Ekspresi dari trauma berupa intrusi, yaitu korban seolah-olah mengalami kembali bencana tersebut, dan menjadi mimpi buruk. Trauma itu juga bisa berwujud menjadi kecenderungan untuk menghindari seseorang atau objek dimana ia mengalami peristiwa tersebut. Selain itu trauma juga bisa berupa *hyper-arousal* atau reaksi fisiologis tertentu yang muncul secara spontan, tiap ada stimulan. Ekspresi dari trauma psikologis memiliki bentuk bermacam-macam, mulai dari mimpi buruk, hingga reaksi fisiologis apabila mendapat stimulan tertentu. Para penderita trauma psikologis juga akan mengalami perubahan sifat dan tingkah laku, seperti menjadi pribadi yang tertutup atau *introvert*.³³ Salah satunya adalah sikap Noor yang enggan mandi. Noor yang selalu ketakutan ketika disuruh mandi menandakan bahwa pasca bencana Tsunami, ia mengalami sebuah bentuk perubahan tingkah laku yang dapat menjadi indikator bahwa telah terjadi sebuah trauma psikologis dalam dirinya.

³³ <http://www.kompas.com/kesehatan/news/0606/20/105055.htm>, diakses tanggal 08 Januari 2008

2. PANEL 2



Dalam panel ini tampak Pak Kumis dan Noor tengah berbicara. Wajah Pak Kumis yang digambarkan alis naik, dan tangannya menunjuk ke satu arah, seolah menunjuk penggorengan. Hal ini menandakan bahwa ia merasa kesal pada Noor karena Noor mengoles dirinya dengan minyak goreng. Kalimat **"Aduh aduh kenapa badanmu itu seperti baru saja digoreng, Noor?!"** dan **" Itu minyak bekas masak ikan asin tahu? Ayo mandi!"** menjelaskan bahwa Pak Kumis memarahi Noor karena Noor mengolesi badannya dengan minyak goreng. Pak Kumispun menyuruh Noor mandi agar minyak yang menempel dibadannya hilang. Ekspresi wajah Noor tampak memelas ketakutan ketika Pak Kumis memarahinya. Hal ini ditunjukkan oleh wajah Noor yang digambarkan alis bertaut dan menurun, mulut mengerut, dan wajah yang sedikit mendongak menatap Pak Kumis.

Dalam panel ini kita dapat melihat keengganan Noor mandi. Meskipun badannya gatal-gatal, ia tetap tak mau mandi. Untuk menghilangkan gatal-gatal di badannya, Noor mengolesi badannya dengan minyak goreng. Dalam beberapa kelompok masyarakat, memang terdapat kepercayaan bahwa minyak dapat

digunakan untuk mengobati gatal-gatal. Namun yang dimaksud adalah minyak kelapa yang masih baru, belum digunakan untuk memasak. Noor yang polos dan lugu tidak memahami hal ini. Baginya yang penting minyak. Melihat hal ini, Pak Kumispun menegur Noor. Beliau menyuruh Noor mandi supaya minyak yang menempel dibadan Noor hilang. Namun Noor hanya terdiam.

3.PANEL 3



Dalam panel ini digambarkan ekspresi Noor yang malu sekaligus marah, dengan muka merah, alis bertaut dan mulut terbuka dengan gigi yang beradu, seolah menggeram. Terdapat pula beberapa garis disekitar kepala Noor, yang menyimbolkan bahwa Noor marah. Kalimat ” **Sudah mandi dulu sana! Noor!**” menunjukkan bahwa saat itu Teumbun menyuruh Noor untuk mandi. Tampak beberapa anak yang digambar dengan wajah yang tersenyum simpul, menunjukkan bahwa Noor ada dihadapan umum dan mereka seolah menertawakan Noor. Hal ini menjelaskan bahwa Noor merasa malu dan marah karena perintah Teumbun diucapkan dihadapan banyak orang. Pada gambar kedua, tampak Noor sedang berlari. Dibelakangnya tampak gambar Teumbun yang mengulurkan tangan kepada Noor, dan gambar beberapa orang dengan latar belakang tenda pengungsian. Hal ini menunjukkan bahwa peristiwa ini terjadi di sebuah tenda pengungsian. Dan orang-orang yang ada disitu merupakan para korban Tsunami yang sedang mengungsi. Kalimat ” **Iya mandi sanaaa!!**” yang diucapkan oleh seseorang menjelaskan mengapa Noor berlari. Noor merasa malu dan marah karena semua orang menyuruhnya mandi, sehingga Noor kabur dari

tempat itu. Kalimat **"Eh Noor, tunggu dulu Noor!"** yang diucapkan Teumbun menunjukkan bahwa Teumbun ingin mencegah Noor pergi. Namun, garis lengkung yang ada dibelakang tubuh Noor menyimbolkan bahwa Noor berlari cepat dan sama sekali tak menghiraukan panggilan Teumbun.

Pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam panel ini adalah Noor sangat marah, karena Teumbun menyuruhnya mandi. Teumbun sahabat yang biasa membelanya ternyata sama saja dengan orang lain yang selalu menyuruhnya mandi. Padahal, sebenarnya Teumbun menyuruh Noor mandi agar badan Noor tidak bau lagi, sehingga tidak dihina terus oleh teman-temannya. Ketika perkataan Teumbun didukung oleh orang-orang yang ada disitu, Noor bertambah marah dan berlari meninggalkan tenda. Teumbun berusaha mencegahnya, tapi Noor berlari cepat dan tak mengiraukannya. Dalam panel ini ditunjukkan bahwa sebenarnya cara untuk membujuk Noor mandi bukanlah dengan cara ejekan dan paksaan seperti yang dilakukan teman-teman Noor. Ego yang tinggi dalam diri anak-anak akan membuat mereka malu jika dirinya ditegur dihadapan banyak orang. Karena itulah Noor kabur saat teman-temannya menyuruhnya mandi.

4. PANEL 4



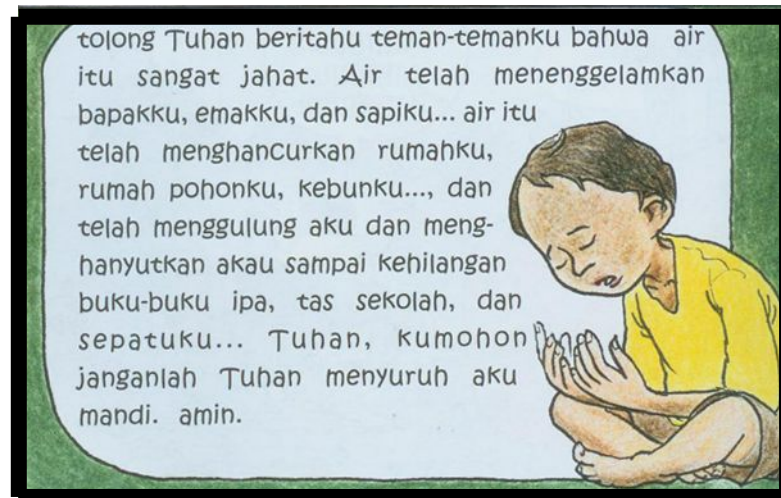
Dalam gambar pertama, wajah Noor digambarkan dengan alis naik, mata memicing, dan mulut terbuka menunjukkan bahwa Noor tengah sangat ketakutan. Balon pikiran Noor '?!' dan 'UUUH, AIIR!!' menjelaskan bahwa Noor ketakutan karena ia melihat air. Pada gambar kedua tampak *close up* kaki Noor menyentuh sebuah tempat berisi air, dan air didalamnya muncrat. Terdapat pula garis-garis lengkung disekitar kaki Noor yang menyimbolkan bahwa Noor telah menendang sebuah tempat air hingga isinya bergolak. Kalimat narasi '**Keadaan semakin tidak terkendali. Sambil berlari terus bagai dikejar sesuatu yang sangat menakutkan, ia menggulingkan banyak tempat air hingga isinya tumpah...**' menjelaskan bahwa Noor berlari karena ia menendang tempat air hingga air yang ada didalamnya tumpah. Latar belakang berwarna kuning-hijau menandakan bahwa Noor merasa kebingungan dan panik.

Dalam panel ini kita bisa mengetahui apa penyebab Noor selalu menolak dan marah bila ada yang menyuruhnya mandi. Ternyata Noor menderita trauma psikologis yang berbentuk *aquaphobia*, yaitu sebuah trauma psikologis yang berwujud ketakutan yang berlebihan terhadap air. Trauma yang dialami Noor ini

merupakan sebuah gangguan mental pada seseorang yang muncul setelah mengalami suatu pengalaman traumatik dalam kehidupan atau terjadi suatu peristiwa yang mengancam keselamatan jiwanya. Misalnya, peperangan, perkosaan, penyiksaan, atau bencana alam. Orang yang mengalami sebagai saksi hidup peristiwa tersebut memiliki kemungkinan akan mengalami stres, yang biasa disebut gangguan stres pasca trauma.³⁴ Inilah yang terjadi pada diri Noor pasca bencana Tsunami. Gelombang air pasang yang sangat besar itulah yang membuat Noor merasa selalu ketakutan.

³⁴ <http://psiko-indonesia.blogspot.com/2007/01/gangguan-stres-pasca-trauma.html> diakses 4 Maret 2008

5. PANEL 5



Dalam panel ini digambar Noor sedang duduk bersimpuh dengan tangan bertaut menghadap ke atas. Mata terpejam, dan mulut yang sedikit terbuka menandakan bahwa Noor sedang dalam posisi berdoa. Terdapat kalimat **”Tolong Tuhan beritahu teman-temanku bahwa air itu sangat jahat. Air telah menenggelamkan bapakku, emakku, dan sapiku... air itu telah menghancurkan rumahku, rumah pohonku, kebunku..., dan telah menggulung aku dan menghanyutkan aku sampai kehilangan buku-buku ipa, tas sekolah, dan sepatuku... Tuhan, ku mohon janganlah Tuhan menyuruh aku mandi. Amin.”** Kalimat ini menunjukkan bahwa Noor sedang berdoa kepada Tuhan. Noor memang benar-benar takut terhadap air sampai-sampai ia berdoa agar Tuhan tidak menyuruhnya mandi. Melalui panel ini kita dapat mengetahui bahwa gelombang Tsunami adalah penyebab trauma *aquaphobia* dalam dirinya. Gelombang air pasang yang sangat besar itulah yang membuatnya trauma dan membenci air.

6. PANEL 6



Gambar pertama menampilkan seorang bapak yang mengenakan peci dengan latar belakang jendela yang melengkung. Kalimat ” **Mari kita shalat tuh ambil sarung dan pici disana! Sudah wudlu?**” menandakan bahwa peristiwa ini terjadi di masjid. Gambar kedua menampilkan Noor yang duduk berselonjor, dengan mata yang terbuka lebar dan mulut yang mengerut. Ekspresi wajah Noor dan garis-garis di kedua pundak Noor menyimbolkan bahwa ia merasa ragu. Kalimat ” **Wudlu?? Eu.. Be..Belum**” menjelaskan bahwa Noor merasa ragu saat bapak berpeci mengajaknya shalat dan menanyainya. Noor berniat melakukan shalat, tapi ia tak mau berwudlu karena berwudlu berarti harus menyentuh air. Latar belakang berwarna oranye menandakan Noor sedang bingung. Pada gambar selanjutnya, terdapat narasi **Di luar, Noor bersiap melakukan tayamum.** Dilengkapi dengan gambar Noor yang tengah berjongkok. Kepulan asap menandakan bahwa Noor sedang menyentuh tanah. Kata ”**Nawaet...**” yang ada menjelaskan bahwa Noor berniat untuk berwudlu dengan tanah.

Noor sangat takut pada air. Demikian takutnya hingga ia tak mau berwudlu dengan menggunakan air, melainkan tayamum. Trauma yang dialami

Noor telah tertanam sangat dalam pada diri Noor, hingga untuk melaksanakan kewajiban terhadap Tuhan pun ia abaikan.

Tayamum adalah mensucikan diri atau berwudlu tanpa air, dengan menggunakan debu sebagai pengganti air. Hal ini boleh dilakukan bila kita akan shalat, namun di tempat itu tidak ada air yang dapat digunakan untuk berwudlu. Namun hal ini berbeda dengan kasus Noor. Meski di masjid itu ada air, ia lebih memilih tayamum daripada wudlu dengan air. Hal seperti ini tidak boleh dilakukan. Setakut-takutnya pada air, bila di tempat itu masih ada air bersih untuk berwudlu, kita harus tetap mensucikan diri dengan air.

7. PANEL 7



Pada gambar pertama, digambarkan seorang tua yang memakai sarung dan peci dengan latar belakang sebuah jendela. Terhubung dengan panel sebelumnya, terdapat kesamaan latar belakang. Hal ini menandakan bahwa peristiwa ini terjadi di masjid. Kalimat **”Naak, jangan tayamum! Wudlu! Disini banyak air!”** yang diucapkan oleh bapak tersebut menjelaskan bahwa Noor tidak berwudlu dengan air, melainkan dengan tanah, yang disebut tayamum. Pada gambar kedua, tampak gambar *close up* Noor yang menoleh dengan alis menurun dan mulut terbuka, serta garis-garis di sekitar wajahnya yang menyimbolkan bahwa ia kaget. Kalimat **”AIR?!”** yang ia ucapkan menunjukkan bahwa Noor kaget ketika bapak berpeci menyuruhnya berwudlu dengan air. Pada gambar selanjutnya, terdapat gambar Noor sedang berlari dengan garis dan gambar asap dibawah kakinya yang menandakan bahwa Noor berlari dengan cepat. Garis-garis meliuk diatas kepalanya menyimbolkan bahwa ia merasa takut dan bingung. Kata **”HIII!!”** yang Noor ucapkan menjelaskan bahwa ia berlari sambil ketakutan. Dalam gambar ini, yang menjadi fokus adalah Noor yang berlari ketakutan sehingga sosok bapak berpeci hanya ditampilkan dari belakang.

Pesan dalam panel ini adalah ketika melihat Noor melakukan tayamum, seorang bapak berpeci menegurnya dan menyuruh Noor wudlu dengan air sambil menunjukkan tempat wudlu. Namun, mendengar kata air, Noor jadi ketakutan dan berlari meninggalkan masjid. Ia tidak jadi melakukan shalat. Si bapak berpeci heran melihat Noor tiba-tiba lari ketakutan tanpa tahu apa sebabnya.

Tayamum adalah mensucikan diri atau berwudlu tanpa air, dengan menggunakan debu sebagai pengganti air. Hal ini boleh dilakukan bila kita akan shalat, namun di tempat itu tidak ada air yang dapat digunakan untuk berwudlu. Namun hal ini berbeda dengan kasus Noor. Meski di masjid itu ada air, ia lebih memilih tayamum daripada wudlu dengan air. Hal seperti ini tidak boleh dilakukan. Setakut-takutnya pada air, bila di tempat itu masih ada air bersih untuk berwudlu, kita harus tetap mensucikan diri dengan air.

Dalam panel ini kita bisa melihat bahwa Noor lebih memilih meninggalkan ibadah agar tak perlu menyentuh air wudlu. Hal ini menunjukkan bahwa ketakutannya terhadap air begitu besar, hingga mengalahkan keimanan dan ketaatannya kepada Tuhan.

8. PANEL 8



Dalam panel ini terdapat empat gambar yang saling terkait. Gambar pertama menampilkan *close up* tangan yang memegang sebuah semprotan air. Dibawahnya terlihat *close up* wajah Noor yang ketakutan ditunjukkan oleh ekspresi mata yang melebar dan alis naik. *Onomatopetia* ‘**Srot Srot...**’ menggambarkan suara air yang disemprotkan. Kalimat ” **Tapi mereka tak mau dengar..., lalu hujan 40 hari 40 malam**” menunjukkan bahwa air yang disemprotkan itu merupakan sebuah perumpamaan bahwa telah terjadi hujan dalam waktu yang sangat lama. Gambar ini menjelaskan bahwa peristiwa ini terjadi ketika ada yang bercerita. Si Pencerita memeriahkan suasana dengan menyemprotkan air seolah-olah itu adalah hujan betulan. Gambar selanjutnya menampilkan beberapa anak yang terkena cipratan air dari semprotan, mereka tampak gembira. Hal ini ditunjukkan dengan ekspresi wajah mereka yang tersenyum lebar sambil meletakkan tangan didepan atau diatas kepala untuk menghindari cipratan air. Namun, diantara mereka ada satu anak yang

menunjukkan ekspresi yang berbeda. Ia memejamkan mata dan mengerutkan bibir, tandanya sedang ketakutan. Anak itu meletakkan tangannya menutupi wajah, menandakan ia takut terkena cipratan air. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua anak-anak korban Tsunami mengalami trauma *aquaphobia* seperti Noor. Ada anak-anak yang tetap dapat hidup normal setelah Tsunami. Hal ini dapat dipengaruhi oleh ketahanan jiwa mereka. Anak-anak yang mampu beradaptasi dengan cepat pada perubahan sekitar akan lebih tahan terhadap trauma. Pada gambar selanjutnya, tampak close up wajah Noor yang ketakutan. Hal ini ditunjukkan dengan ekspresi matanya yang membelalak lebar dan mulut yang terbuka. Terdapat beberapa gambar tetesan air yang menandakan bahwa Noor ketakutan karena terkena cipratan air tersebut. *Onomatopetia* ” **WAAA!!**” menjelaskan bahwa Noor berteriak ketakutan karena air. Latar belakang berwarna oranye menandakan Noor sedang merasa panik. Kemudian, pada gambar terakhir menampilkan Noor yang terduduk memegang tali. Ekspresi wajahnya tampak panik, ditunjukkan dengan gambar alisnya yang menurun, dan mulut menggeram. Hal ini menunjukkan bahwa Noor tak sengaja terjatuh. Disekelilingnya terdapat gambar beberapa anak yang menampilkan ekspresi tertawa. *Onomatopetia* ‘ **ha ha ha..**’ menandakan mereka sedang menertawakan Noor yang jatuh.

Panel ini menggambarkan bahwa tidak semua anak mengalami trauma psikologis. Ada anak-anak yang menganggap semprotan air adalah sesuatu yang lucu dan membuat mereka gembira, namun bagi beberapa anak yang lain menganggap terkena cipratan air adalah hal yang menakutkan. Anak-anak yang menderita trauma *aquaphobia* pun kadarnya berbeda-beda. Ada yang sekedar ketakutan namun tidak panik, seperti yang tampak dalam gambar kedua. Namun,

Noor merupakan contoh anak yang menderita trauma aquaphobia yang parah. Ia panik dan berusaha menghindari cipratan air, namun kemudian tersangkut tali dan terjatuh. Kondisi korban juga berbeda tingkat traumanya atau masing-masing punya ukurannya sendiri-sendiri dan tergantung pada karakteristik korban yang bersangkutan. Satu dari dimensi sosial-psikologis, yaitu aspek *personality*. Ada orang yang cepat pulih, ada juga orang yang lambat sembuh.

9. PANEL 9



Dalam gambar pertama tampak Noor yang duduk disebuah kursi, digambar dari belakang. Kepala yang sedikit menunduk dan tangan ditaruh didepah tubuh menunjukkan bahwa Noor sedang merasa takut. Didepan Noor tampak dua anak dengan ekspresi tersenyum. Disebelahnya ada meja, dan segelas air. Gambar ini menjelaskan bahwa yang menjadi fokus bukanlah sosok Noor, melainkan si anak yang sedang tersenyum. Hal ini menggambarkan bahwa anak tersebut merasa Noor lucu. Kemudian pada gambar kedua tampak close up tangan anak yang menggoyangkan meja, dan gelas yang airnya muncrat. Narasi **"Seorang anak menggoyang meja untuk menggoda Noor....."** menunjukkan bahwa anak itu memang sengaja menggoda Noor karena ia tahu Noor takut terhadap air. Kata-kata **"Hiii,airrr!"** yang diucapkan menggambarkan bahwa si anak ini menakut-nakuti Noor dengan menggoyangkan meja sehingga segelas air yang ada disitu muncrat. Anak ini berteriak agar Noor terpancing. Pada gambar terakhir menampilkan *close up* wajah Noor yang digambar dari samping. Alis naik, mata terbelalak, dan mulut yang terbuka serta latar belakang berwarna oranye menandakan Noor sangat panik. Garis-garis disekitar wajahnya dan tetesan

air menyimbolkan bahwa Noor panik dan berusaha menghindar dari air. Onomatopetia 'Waaaa!!' yang ada merupakan gambaran ekspresi ketakutan Noor.

Pesan yang disampaikan dalam panel ini adalah sifat anak-anak yang polos terkadang menjadi suatu hal yang dapat membahayakan para penderita trauma psikologis. Ada anak yang menganggap ketakutan Noor adalah sesuatu yang menggelikan. Kemudian, ia menggoda Noor dengan sengaja menggoyang-goyangkan meja yang ada dihadapan Noor, sehingga segelas air yang ada diatasnya tumpah dan menciprat-ciprat. Melihatnya, Noor semakin histeris dan berteriak ketakutan. Padahal, penanganan terhadap penderita trauma psikologis tidak boleh dilakukan dengan kekerasan atau paksaan. Apa yang dilakukan anak tersebut secara tidak sengaja justru makin memperparah trauma yang Noor rasakan.

10. PANEL 10



Pada gambar pertama, tampak Noor yang sedang berlari. Dibelakangnya tampak meja dan kursi yang ambruk, serta gambar kaki seseorang yang terjatuh. Ekspresi Noor digambarkan dengan mata terbelalak dan mulut terbuka menandakan bahwa Noor berlari karena merasa ketakutan. Kata **"AIR!"** yang diteriakkan Noor menunjukkan bahwa Noor berlari karena melihat air, sesuatu yang sangat ditakutinya. Terhubung dengan panel sebelumnya, gambar ini menjelaskan bahwa Noor berlari tunggang langgang dengan cepat sehingga ia menjatuhkan meja, kursi, dan anak yang sebelumnya menggoda Noor dengan mencipratkan air dalam gelas. Pada gambar kedua tampak Pendongeng Keliling dan seorang sukarelawan, yang ditunjukkan dengan seragam yang dikenakannya.. Ekspresi wajah mereka menunjukkan bahwa mereka memandang Noor yang berlari ketakutan. Kalimat **" NOOR!"** dan **" ke mana Noor? Jangan pergi!"** yang diucapkan Pendongeng menunjukkan bahwa ia ingin mencegah Noor supaya tidak pergi. Kalimat **"Tenang, pak! Agaknya anak ini mengalami trauma berat"** menjelaskan bahwa sukarelawan tersebut mampu membaca ketakutan

Noor dan melihat bahwa Noor menderita trauma psikologis. Hal ini menandakan bahwa dibutuhkan tenaga ahli untuk dapat membaca trauma psikologis yang menimpa anak-anak Aceh pasca bencana Tsunami.

Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua orang memiliki kemampuan dan kepekaan untuk memahami jiwa anak-anak. Tidak semua orang dewasa dapat membaca apakah seorang anak mengalami trauma psikologis, atau tidak. Belum tentu masyarakat yang dekat dengan si penderita dapat membaca trauma mereka, melainkan justru sukarelawan yang bukan berasal dari daerah tersebut. Padahal, di Aceh sendiri terdapat ribuan anak-anak yang mengalami trauma psikologis pasca bencana Tsunami. Ketidakmampuan orang dewasa untuk membaca ketakutan anak ini dapat menjadi salah satu penyebab lambannya penanganan trauma pada anak-anak.

11. PANEL 11

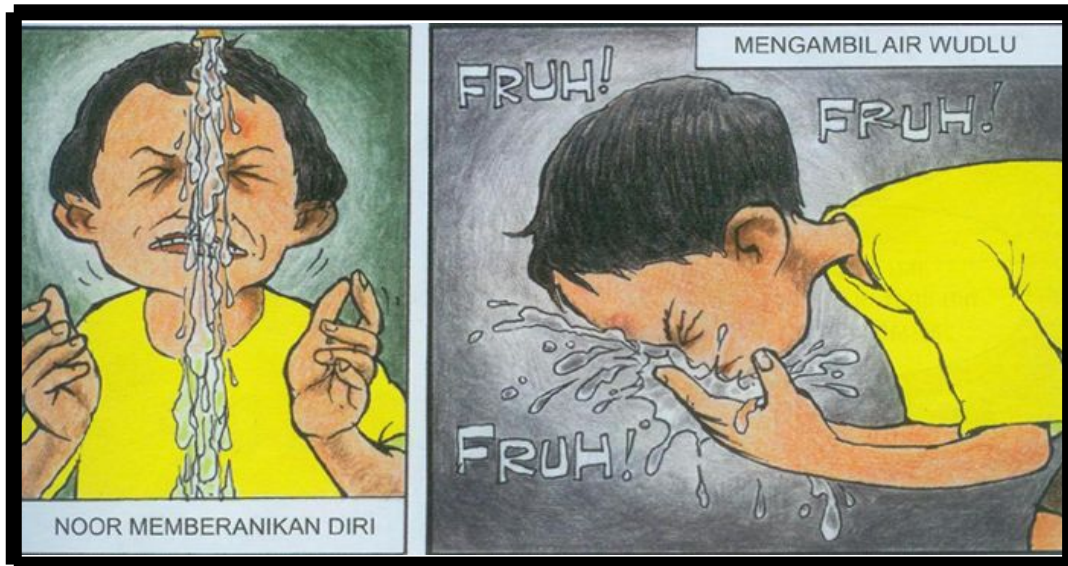


Pada gambar pertama tampak *close up* wajah Meutia dengan ekspresi wajah yang tenang. Kalimat ” **Kata ibuku kalau tak mau makan dan minum, lama-lama bisa mati, kalau kamu mati nanti tidak bisa bicara**” menunjukkan bahwa ia sedang memancing agar Noor mau makan dan minum. Meutia tidak langsung menyuruh Noor makan dan minum melainkan dengan pancingan. Ia menceritakan perkataan ibunya kepada Noor. Hal ini justru bagus mengingat pada usia anak-anak, mereka tidak suka jika disuruh-suruh atau dimarahi. Mereka cenderung senang meniru perkataan dan perbuatan orang yang lebih dewasa. Dengan pancingan seperti yang dilakukan Meutia, Noor tidak akan kabur ketakutan, tapi justru memikirkan apa yang dikatakan oleh ibu Meutia. Kemudian pada gambar kedua tampak gambar Noor yang sedang tiduran dengan posisi membelakangi Meutia. Kedua tangannya disembunyikan diantara kaki yang ditekuk. Hal ini menandakan bahwa Noor tak ingin Meutia melihat ekspresi wajahnya. Mata dan alis yang mengerut serta bibir yang cemberut menandakan Noor sedang ragu dan berpikir. Balon pikiran ”**Kalau aku mati aku tak akan punya perahu, jadi kalau banjir tidak bisa menyelamatkan orang lain, tidak**

bisa membuat rumah pohon, tidak bisa memberi makan ayam” menunjukkan apa yang sedang dipikirkan oleh Noor. Gambar Meutia yang sedang memegang segelas air dibelakang punggungnya menandakan bahwa ia tengah membujuk Noor untuk minum. Hal inilah yang membuat Noor bingung. Disatu sisi, ia tak ingin mati. Namun disisi lain ia sangat takut pada air, bahkan untuk minum sekalipun. Kata **”Hai?!” dan ”?”** menunjukkan bahwa Meutia merasa heran akan sikap Noor yang enggan makan dan minum.

Melalui panel ini kita dapat melihat bahwa pendekatan yang dilakukan oleh Meutia sangat tepat. Seseorang yang menderita trauma psikologis harus dibujuk dengan pelan-pelan dan halus, agar mau menghadapi ketakutan yang dirasakan. Meutia yang menyadarkan Noor bahwa ia memiliki banyak cita-cita yang harus diwujudkan. Dan untuk itu, mau tidak mau Noor harus berani melawan rasa takutnya terhadap air.

12. PANEL 12



Pada gambar pertama digambarkan close up wajah Noor dengan mata terpejam, alis bertaut, dan mulut melebar. Hal ini menandakan bahwa Noor sedang sangat ketakutan. Latar belakang berwarna hijau tua bergradasi menyimbolkan perasaan Noor yang takut, namun berusaha memberanikan diri. Didepannya, tampak gambar air yang sedang mengalir dan kedua tangan Noor seolah hendak menangkap air tersebut. Narasi ” **Noor memberanikan diri**” menunjukkan bahwa Noor sedang berusaha melawan rasa takutnya terhadap air yang mengalir di depannya. Gambar kedua menunjukkan Noor yang sedang membasuh mukanya dengan air. Matanya yang tetap tertutup rapat menandakan bahwa ia sebenarnya masih merasa takut ketika air itu menyentuh mukanya. Narasi ” **mengambil air wudlu**” menjelaskan bahwa saat itu Noor sedang membasuh mukanya dengan air untuk bersuci atau berwudlu. Latar belakang abu-abu menyimbolkan perasaan Noor yang takut, namun sudah lebih ringan daripada dalam gambar sebelumnya. Terdapat *onomatopetia* ’**Fruh! Fruh! Fruh!**’ yang menunjukkan suara yang dikeluarkan saat Noor membasuhkan air ke mukanya.

Pesan yang disampaikan panel ini adalah Noor yang takut pada air berjuang untuk berwudlu dengan air. Perjuangannya dapat kita lihat dari ekspresi wajahnya yang tampak ketakutan, namun ia berusaha memberanikan diri menyentuh air. Keberanian Noor ini adalah salah satu upaya untuk melawan trauma psikologis yang telah tertanam dalam dirinya.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Komik “Kisah dari Aceh” merupakan sebuah komik yang mengungkapkan fakta mengenai trauma psikologis yang dialami oleh anak-anak Aceh pasca terjadinya bencana Tsunami. Melalui panel-panel dan teks didalamnya, komik ini menceritakan bagaimana penderitaan seorang anak yang menderita *aquaphobia*, yaitu rasa takut yang berlebihan terhadap air, dan bagaimana perjuangannya menyembuhkan trauma tersebut. Komik ini juga mengajarkan nilai-nilai religi dan pergaulan yang baik bagi anak-anak. Setiap manusia yang hidup di dunia harus menjalankan kewajiban terhadap Tuhannya.

Penulis mengambil data berupa dua belas panel yang mengandung makna penderitaan *aquaphobia* dalam komik “Kisah dari Aceh”. Dari data yang diperoleh dan analisis yang telah dilakukan terhadap gambar dan teks yang terdapat dalam dua belas panel komik ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa trauma psikologis yang berupa *aquaphobia* dimanifestasikan dalam komik “Kisah dari Aceh” sebagai berikut.

1. Trauma *aquaphobia* yang berbentuk ketakutan untuk mandi.

Dalam komik ini diceritakan bahwa Noor, sang tokoh utama adalah seorang anak korban Tsunami yang menderita trauma psikologis yang berupa *aquaphobia*. Ia sangat takut terhadap air sehingga tidak mau mandi. Noor menganggap bahwa air adalah benda yang sangat jahat karena air telah menrampas seluruh keluarga dan harta bendanya. Bapak angkatnya Pak Kumis

seringkali memarahi Noor karena Noor tidak mau mandi. Namun Noor adalah seorang anak yang keras kepala. Karena semua orang memaksanya mandi, akhirnya ia kabur.

2. Trauma *aquaphobia* yang berbentuk ketakutan untuk berwudlu.

Berwudlu adalah salah satu rukun wajib dalam melaksanakan sholat bagi kaum muslim. Namun, Noor yang menderita *aquaphobia* tidak mau menggunakan air untuk berwudlu, melainkan tayamum. Tayamum yaitu mensucikan diri dengan menggunakan debu atau tanah sebagai pengganti air. Hal ini boleh dilakukan hanya jika di tempat tersebut tidak ada air bersih. Berbeda dengan kasus Noor. Ia bertayamum bukan karena kekurangan air bersih, melainkan karena ia takut air.

3. Trauma *aquaphobia* yang berbentuk ketakutan terhadap cipratan air.

Ketakutan yang dirasakan Noor terhadap air terbilang cukup parah. Ia tak hanya takut pada air yang banyak, bahkan pada cipratan airpun ia takut. Hal ini tampak pada panel dimana ada seorang Pendongeng Keliling yang memeriahkan ceritanya dengan menyemprotkan air dari sebuah botol. Melihat tetesan air yang muncrat, Noor berteriak panik dan lari ketakutan. Begitu pula ketika seorang anak menggoyangkan meja hingga segelas air di atasnya muncrat. Noorpun langsung kabur ketakutan.

4. Trauma *aquaphobia* yang berbentuk ketakutan untuk minum.

Minum air merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia untuk mempertahankan hidup. Namun hal ini tidak berlaku bagi Noor. Ia tak mau menyentuh air minum yang disuguhkan padanya di tenda pengungsian maupun di rumah Meutia. Terlebih lagi setelah ia terkena cipratan air dari Pendongeng Keliling. Meski Noor ingin tetap hidup, namun ia tak mau minum air.

B. SARAN

Penulis menyadari dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan. Untuk selanjutnya, penulis mengharapkan para peneliti komik untuk mengeksplorasi lebih dalam lagi makna-makna yang tersembunyi dalam komik dan mengungkapkannya secara lebih baik demi kemajuan ilmu pengetahuan dan kemajuan masyarakat. Penulis yakin komik Indonesia akan semakin maju dan tidak hanya menyajikan cerita kosong yang membodohi masyarakat. Semoga komik Indonesia mampu berjaya kembali dan menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Dan semoga para peneliti selanjutnya akan mampu mengungkap pesan-pesan dalam komik sehingga komik tak lagi dipandang sebelah mata oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2002.
- _____, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003.
- Anwar Arifin, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1998.
- Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 1997.
- Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001.
- HB Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan terapannya dalam penelitian*, UNS Press, Surakarta, 2002.
- _____, *Pengantar Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Teori dan Praktis*, Pusat Penelitian Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 1998.
- James Drever, *Kamus Psikologi*, PT Bina Aksara, Jakarta, 1998.
- Kris Budiman, *Semiotika Visual*, Penerbit Buku Baik dan Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta, 2003.
- Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1992.
- _____, *Komunikasi, Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004
- Panuti Sujiman dan Aart van Zoest, *Serba-serbi Semiotik*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1992.

Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta, 2008.

Makalah dalam Pelatihan Semiotik di LPUI, Depok, 2001.

REFERENSI INTERNET

http://www.walhi.or.id/kampanye/bencana/adv_kelola_bencana/

<http://www.kapanlagi.com/h/0000049942.html>

[http://www.depkes.go.id/index.php?option=articles&task=viewarticle&artid=165
&Itemid=3](http://www.depkes.go.id/index.php?option=articles&task=viewarticle&artid=165&Itemid=3)

<http://www.kompas.com/kesehatan/news/0606/20/105055.htm>

<http://www.sinarharapan.co.id/berita/0504/19/opi02.html>

http://www.indonesianfamous.com/berita/berita/2005/tsunami/world_vision.shtml

