PERANCANGAN KOMIK *E-BOOK* "MARI MEMBUAT KOMIK SENDIRI" PEMBELAJARAN PEMBUATAN KOMIK UNTUK REMAJA

Nilamtika Saraswati
niilamtika@gmail.com
Arief Ruslan
arief.ruslan@budiluhur.ac.id
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The creation of this work aims to provide an educational media about the process of making comics that entertain and attract teenagers in the world of comics, especially for local comics. The background for the selection of this comic-making process as material for the creation of works, is because comics are one of the visual media that has become popular among the public. It is proven by the existence of printed comics with locals and digital comic platforms such as Webtoon, Ciayo, and so on. Basically, comics are liked by children because of the many illustrations. Comics with educational elements that are given material inserts on how to make comics themselves are expected to become additional alternative media. In addition, comics about the process of making comics themselves are expected to help those who read to understand the ways that might be incomprehensible when there are only theories or materials in the form of writing without examples of illustrations.

Keywords: Designing comics, Media, Teens, Education

PENDAHULUAN

Sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling di gemari di kalangan anak-anak, remaja, bahkan sampai orang dewasa. Komik memang banyak diminati oleh banyak kalangan masyarakat. Selain ceritanya yang seru untuk dibaca, di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca khususnya anak-anak. Ada 2 cara untuk membaca komik, baik melalui buku cetak atau digital/website.

Banyak yang berpikir bahwa membuat komik itu susah atau bahkan tidak tau cara membuatnya. Pada tingkat ini, materi yang diberikan pada masyarakat ialah membahas bagaimana proses pembuatan komik dari awal pembuatan cerita sampai menggambarkannya komik. Di Indonesia khususnya, tidak banyak media yang menjelaskan tentang tata cara pembuatan komik dalam Bahasa Indonesia. Hal ini membuat materi yang disampaikan cenderung kurang terlalu dipahami oleh anak-anak dan remaja tersebut yang juga membuat kurangnya minat dan motivasi untuk membuat komik mereka sendiri.

Sebelumnya, Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu, di dalam Bahasa Indonesia, komik disebut cerita bergambar[1]. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

[1] Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi, Yogyakarta, 2007, hal 164

Dengan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu komikus Indonesia, Kak C. Suryo Laksono, penulis akan menjelaskan proses pembuatan komik melalui buku komik. Penjelasan proses pembuatan komik ini menggunakan cara yang Kak Suryo jelaskan kepada penulis. Sebelumnya Kak Suryo ini ialah pembuat komik Tawur. Karyanya ini sudah dibukukan sampai volume 3. Tidak hanya komik Tawur, Kak Suryo sendiri sudah membuat beberapa komik sebelumnya.

Perancangan Komik E-Book ini diharapkan dapat membantu meningkatkan antusias dan minat belajar bagi para pembelajar, dan dapat meningkatkan motivasi bagi anak-anak untuk membuat komik original sendiri dengan cara yang lebih mudah. Maka mengenalkan cara pembuatan komik itu menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipelajari merupakan hal yang ingin dilakukan pencipta saat ini.

Oleh karena itu pencipta membuat penciptaan karya dengan judul **"Perancangan Komik E-Book "Mari Membuat Komik Sendiri" Pembelajaran Proses Pembuatan Komik Untuk Remaja"**.

Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk meningkatkan minat remaja tentang komik dan komik lokal agar tidak kalah saling dengan komik luar negeri. Komik menjadi media informasi edukasi yang memudahkan khalayak yang ingin mempelajari bagaimana membuat komik.

MANFAAT PENELITIAN

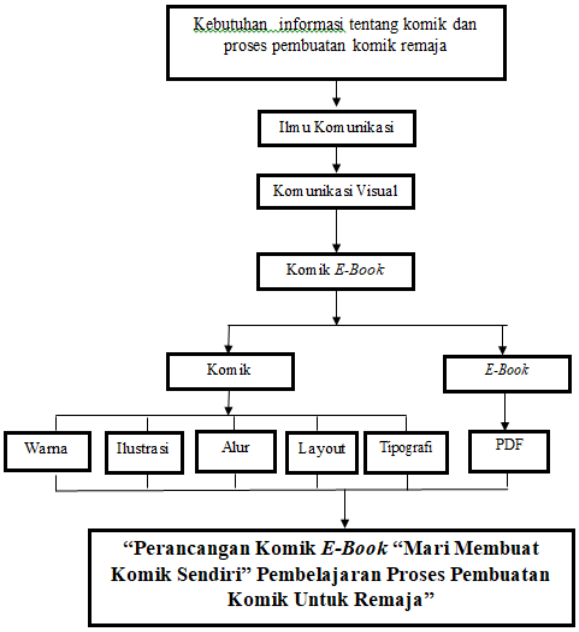
MANFAAT TEORISTIS

Karya ini diharapkan dapat menarik perhatian bagi yang belum tahu tentang proses pembuatan komik. Dengan tampilan serta ilustrasi yang menarik, diharapkan dapat membantu mereka semakin merasa ingin mempelajari hal ini lebih jauh lagi.

MANFAAT PRAKTIS

Penciptaan ini diharapkan dapat membantu memberikan pengetahuan terhadap karya komik di masyarakat khususnya anak-anak remaja.

KERANGKA PENCIPTAAN KARYA



LANDASAN TEORI

KOMUNIKASI

Komunikasi adalah hal yang tidak dapat dipisahkan oleh manusia. Komunikasi merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam hidup. Komunikasi sebagai kaya benda (*noun*), communication, berarti (1) pertukaran *symbol*, pesan, dan informasi; (2) proses pertukaran antar individu melalui system symbol yang sama; (3) seni untuk mengekspresikan gagasan; (4) ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi.[2] pencipta menggunakan model komunikasi Schramm. Menurut Wilbur Schramm, komunikasi senantiasa membutuhkan setidaknya tiga unsur yaitu, sumber (source), pesan (message), dan sasaran (destination). Sumber dapat dikatakan sebagai seorang individu yang berbicara, menulis maupun menggambar serta dapat dikatakan juga sebagai suatu organisasi komunikasi seperti majalah, surat kabar, penerbit ataupun stasiun televisi. Pesan dapat pula berbentuk tulisan

[2] Suryanto, S.Sos., M.Si, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015, hal 48

di kertas, suara, lambaian tangan dan tanda yang dapat ditafsirkan. Dalam model Schramm dijelaskan apabila ingin menuntaskan suatu tindakan komunikasi, maka suatu pesan yang disampaikan harus disandi balik.

KOMUNIKASI VISUAL

Komunikasi Visual adalah sebuah serangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca melalui visual oleh indra penglihatan atau mata.[3]

KOMIK

Komik merupakan sebuah cerita yang menghadirkan kembali cerita, suasana, dan figur-figur yang terlibat dalam cerita itu dari alam dan kejadian yang sebenernya atau rekaan ke dalam medium gambar.[4]

Untuk penciptaan komik *E-Book* ini, pencipta memilih untuk mengikuti gaya komik dari Jepang, yaitu *manga.* Alasan pencipta memilih *manga* karena sebagian besar komik yang ada di Indonesia komik terjemahan dari komik Jepang. Dan juga gaya gambar pencipta yang juga lebih condong kearah gaya gambar *manga*.

ILUSTRASI

Wojirsch berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung di dalam pesan tersembunyi.[5]

ALUR

Plot adalah struktur rangkaian urutan dalam cerita, bagaimana bermula, apa inti cerita dan siapa saja tokoh – tokoh dalam cerita. Plot menjadi penting dalam membuat komik karena tanpa plot nantinya cerita menjadi tidak jelas dan tidak terarah.[6]

LAYOUT

Secara umum, layout merupakan tata letak ruang atau bidang. Layout dapat kita lihat dalam majalah, website, iklan televisi, bahkan susunan furniture disalah satu ruangan dirumah kita. Dalam desain komunikasi visual, layout merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai layout yang terpadu.[7]

TIPOGRAFI

Tipografi berasal dari kata Yunani *Typos* : bentuk dan *Graphein* : menulis, yang merupakan seni dan teknik mengatur huruf menggunakan gabungan bentuk huruf cetak, ukuran huruf, ketebalan garis, spasi antar huruf, garis pandu dan jarak antar baris. “Tipografi adalah kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman.” (David Crystal, 1987)

E-BOOK

E-Book adalah singkatan dari *electronik book*. Atau jika diterjemahkan ke

[3] Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, Desain Komunikasi Visual (Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula), Nuansa Cendekia, Bandung, 2014, hal 14

[4] Tyton Sishertanto dan Danu Widhyatmoko, Latihan Gaambar Dasar-Dasar Komi, Grasindo. 2016, Hlm. vii

[5] http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html (diakses pada 27 Oktober 2018 Pukul 09.36 WIB)

[6] C. Hariadi, Cara Asik Menggambar Komik, Media Cerdas, Sidorajo, 2017, Hlm. 136

[7] Lia Anggraini S dan Kirana Natalia, Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Penerbit Nuansa, Bandung, 2016, Hlm.74

dalam Bahasa Indonesia menjadi buku elektronik. *E-Book* adalah sebuah buku panduan dalam versi digital, di mana buku tersebut dapat dibuka melalui perangkat elektronik.[8]

METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

KATEGORI KARYA

Kategori perencanaan penciptaan karya yang akan dibuat adalah Komik digital *E-Book* yang menggunakan gaya gambar *manga*, buku digital yang berisi ilustrasi dan informasi edukatif tentang pembelajaran mengenai pembuatan komik, mulai awal pembuatan ide cerita hingga cara penyusunannya menjadi komik. Berbedanya cara penggambaran pada tiap komik dan kurangnya media pembantu untuk mempelajari cara pembuatan komik, mendorong pencipta untuk membuat buku komik mengenai proses pembuatan komik yang menarik untuk dibaca.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk melengkapi keperluan data perancangan, maka pencipta membutuhkan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut. Pengumpulan data yang dilakukan pencipta yaitu melalui observasi, internet, wawancara, dan studi pustaka.

OBJEK KARYA DAN ANALISA OBJEK

Di beberapa toko buku yang pencipta kunjungi, buku pembelajaran mengenai komik jarang ditemukan. Di beberapa media lain juga jarang diemukan yag berbahasa Indonesia. Hanya beberapa buku yang menjelaskan tentang cara menggambar yang sering ditemukan ditoko buku. Oleh karena itu, pencipta ingin membuat sebuah karya berupa komik digital dalam bentuk *E-Book* mengenai pembelajaran tentang proses pembuatan komik yang berisi materi dasar mengenai komik dan cara pembuatannya serta dibuat secara edukatif dan menarik.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

PERENCANAAN KONSEP KREATIF

Konsep kreatif merupakan sebuah konsep yang memaparkan mengenai rencana apa saja yang akan dibuat oleh pencipta dan diaplikasikan dalam sebuah karya. Dalam konsep kreatif ini akan dijabarkan mengenai *statement*, sinopsis, penggunaan tipografi, layout, konsep ilustrasi karakter serta *treatment* dari sketsa *storyboard*.

PERENCANAAN KONSEP TEKNIS

Konsep teknis merupakan konsep yang memaparkan mengenai bagaimana pencipta menerapkan semua rencana yang telah dibuat. Pada konsep teknis ini ada tiga tahap, yaitu pembuatan cerita dan sketsa kasar dari *stoyrboard*, *scanning* sketsa yang nantinya di *tracing* menjadi gambar digital, dan terakhir menyatukan semua gambar dann mengubah formatnya menjadi *E-Book PDF* dan disebarluaskan di berbagai media.

PRODUKSI KARYA

PRA PRODUKSI

Pada tahap ini, pencipta harus mencari data dan informasi mengenai materi penjumlahan dan pengurangan untuk diterapkan ke dalam komik ini. Disini pencipta dihadangkan dengan cukup banyak kendala, mulai mencari sumber data dan informasi, memilah informasi yang sesuai dan cocok, hingga sampai kepada pembuatan cerita dan ilustrasi. Selain itu pencipta juga harus menentukan layout panel yang baik dan bervariasi agar

[8] http://www.palucomputer.com/2015/05/pengertian-dan-fungsi-ebook-yang-perlu.html (diakses pada 28 Oktober 2018 Pukul 22.15 WIB)

pembaca tidak bosan, serta alur baca menarik dan tidak terkesan monoton.

PRODUKSI

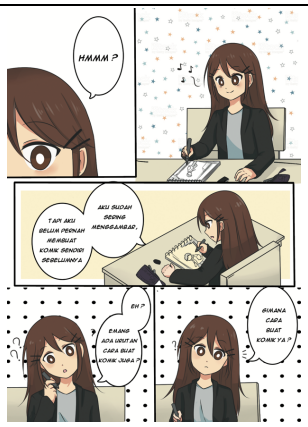
Pada tahap produksi, setelah pencipta mendapatkan konsep cerita, pencipta mulai mengerjakan ilustrasi komik. Dimulai dari pembuatan *storyboard*, sketsa, dan pendigitalan di laptop. Oleh Karena itu pengerjaan komik dilakukan dengan penuh kesabaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.

PASCA PRODUKSI

Pada tahap ini, pencipta mengkoncersi seluruh halaman komik ke dalam format PDF. Komik yang sudah menjadi format PDF ini akan menjadi *E-Book* yang dapat dipublikasikan melalui media sosial, seperti *Facebook, Twitter*, dan *Instagram*. *E-Book* dalam format PDF ini dapat diunduh gratis sehingga khalayak bisa membacanya walau tanpa adanya internet dan juga memudahkan bagi khalayak yang ingin mencetaknya dalam bentuk nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Karya	Pembahasan
Cover		**Ilustrasi** Ilustrasi yang dibuat pada *cover* berisi tokoh utama Mocha, Sabil, dan Suryo. Ilustrasi Mocha digambarkan sedang berfikir dan ekspresinya bingung dan kesulitan. Tokoh Mocha digambarkan sedang berfikir dengan ekspresi kebingungan dan kesulitan terlihat dari tangannya dikepala menandakan ia pusing. Karakter Sabil dan Suryo digambarkan kecil mungil atau *chibi* untuk menonjolkan efek imut dan lucu. Tokoh Sabil digambarkan sedang duduk diatas buku yang terbuka terlihat sedang melihat isi buku Mocha. Tokoh Suryo berdiri diatas tumpukan buku dan sedang menunjuk buku tulis Mocha dengan tongkat kecil, seperti sedang mengajarkan sesuatu ke Mocha. Ilustrasi Background digambarkan dengan banyak peralatan tulis gambar seperti pensil, spidol, penggaris, penghapus, dan buku. **Tipografi** Tipografi yang digunakan untuk judul "mari membuat komik sendiri" adalah Vin's Dojo karena font ini umum digunakan untuk komik. Dan untuk nama pencipta menggunakan font "komika title". **Layout** Layout yang digunakan pada cover depan ini memiliki prinsip *emphasis* digunakan pada font judul dengan ukuran yang besar, dengan tujuan untuk menarik perhatian pembaca.
Perkenalan Karakter		**Ilustrasi** Pada halaman ini, ilustrasi Mocha, Sabil dan Suryo digambarkan dalam bentuk *Chibi*. Mocha digambarkan memegang kertas untuk belajar dengan tangan kirinya melambai untuk menyapa orang. Sabil digambarkan sedang memegang tumpukan kertas sambal tersenyum. Suryo digambarkan sedang berkacak pinggang menandakan ia percaya diri dan tangan kanannya memegang pensil/pulpen untuk menggambar komik. Ilustrasi setiap karakter dipisahkan berbeda untuk memberi jarak dan tidak terlihat penuh. **Tipografi** Font yang digunakan untuk judul adalah *Anime Ace*. Sedangkan

		untuk penjelasan karakter menggunakan font *Komika Text – Title*. **Layout** Prinsip Layout yang digunakan pada halaman ini adalah *sequence/*urutan. Prinsip ini memprioritaskan dan mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga ke yang terkahir. **Warna Dominan** Warna yang digunakan pada latar adalah Putih dengan kotak untuk nama karakter dari warna dari yang menjadi ciri khas setiap karakter.
isi		**Ilustrasi** Menampilkan ilustrasi Mocha yang sedang menggambar lalu tersadar (ilustrasi *zoom out* pada mata Mocha) kalau ia tidak tahu bagaimana membuat komik. Ilustrasi diambil dari sudut atas dibelakang Mocha yang memperlihatkan Mocha dan kertas gambar dia. Mocha yang bingung memiringkan kepalanya kekiri dan kekanan. **Panel** dibagian atas dibagi dua dan menggunakan pane 3x2 yang dimodifikasi disebelah kirinya. Dibagian tengah panel menggunakan panel ukuran 1x3. Lalu terakhir bagian dibagi dua yang berukuran sama dengan panel ukuran 2x3. **Warna Dominan** Dominan menggunakan warna putih sebagai warna dasar dari background.
Cover Belakang		**Ilustrasi** Ilustrasi yang ditampilkan pada cover belakang sama dengan ilustrasi yang digunakan untuk cover depan.Logo Budi Luhur, FIKOM dan DKV yang diletakkan dibawah sinopsis. **Layout** Prinsip Layout yang digunakan pada halaman ini adalah *sequence/*urutan. Prinsip ini memprioritaskan dan mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga ke yang terakhir. **Warna Dominan** Warna dominan yang dipilih warna coklat merupakan warna yang identik dengan tokoh utama. Warna coklat sendiri secara psikologis memberi kesan kuat sehingga diharapkan dapat menarik minta pembaca. Warna Putih sebagai warna dasar dari background.

SIMPULAN

Pembuatan komik *E-Book* "Mari Membuat Komik Sendiri" bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada khalayak khususnya remaja tentang proses pembuatan komik dan diharapkan dapat meningkatkan minat mereka terhadap komik.

Dampak langsung dari karya ini untuk pembaca adalah mereka akan mengerti penjelasan komik dengan adanya ilustrasi contoh yang diberikan pada komik ini. Bentuk ilustrasi yang menghibur dan menarik serta pokok pembahasan yang dijelaskan tidak terlalu sulit, dan bahkan sederhana menjadikan pembaca dapat mudah memahaminya.

Dampak tidak langsung dari karya ini untuk pembaca adalah untuk mereka dapat menikmati ilustrasi karakter yang lucu dan menyenangkan serta ilustrasi penjelasan yang beragam dan tidak membosankan.

REKOMENDASI

Berdasarkan pengalaman pencipta dalam mengerjakan karya tugas akhir ini, rekomendasi terhadap mahasiswa selanjutnya yang akan membuat karya tugas akhir menggunakan animasi sebagai media, yaitu:

1. Carilah referensi sebanyak mungkin yang sesuai dengan karya yang akan dibuat. Referensi ini dapat diperoleh dari berbagai sumber.
2. Kenali target khalayak dengan baik dan benar, sehingga karya yang dihasilkan sesuai dengan target tersebut.
3. Tentukanlah konsep dengan matang sebelum melakukan perancangan karya.
4. Susunlah perencanaan waktu atau jadwal pengerjaan sebaik mungkin. Jangan terlalu lama karena kemungkinan nati aka nada beberapa revisi yang harus diperbaiki.
5. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbin tentang karya secara berkala. Ini dilakukan supaya karya yang dikerjakan tidak melenceng dari konsep.

SARAN

Saran yang pembaca berikan kepada pencipta ialah dimana dalam membuat sebuah komik diharapkan dapat lebih menuangkan ide lebih baik dan kreatif dalam cerita, serta memberi arah baca lebih jelas. Gambar dan pembahasan serta contoh-contoh permasalahannya bisa lebih menarik lagi dan juga untuk mengecek kembali penulisan teks dialog agar tidak ada yang salah penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Anggraini S, Lia & Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual (Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula)*. Bandung: Nuansa Cendekia

C. Hariadi. 2017.*Cara Asik Menggambar Komik. Sidoarjo*: Media Cerdas

Kustrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET

Sishertanto, Tyton & Widhyatmoko, Danu. 2016. *Latihan Gambar Dasar-Dasar Komik*, Grasindo

Suryanto, S.Sos., M.Si. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV. Pustaka Setia

SUMBER ONLINE

http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html (diakses pada 27 Oktober 2018 Pukul 09.36 WIB)

http://www.palucomputer.com/2015/05/pengertian-dan-fungsi-ebook-yang-perlu.html (diakses pada 28 Oktober 2018 Pukul 22.15 WIB)