



SIFAT EGOIS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KOMIK STRIP BERJUDUL “BAD KID”

Muhammad Kemal Prasadhya¹, Muhamad Ro'is Abidin²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadprasadhya16021244020@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Penciptaan karya komik strip berjudul “*BAD KID*” ini, merujuk kepada pengalaman pribadi sebagai sosok anak tunggal yang memiliki sifat egois yang seluruh ceritanya terinspirasi dari kisah nyata, yang diberi bumbu komedi bersifat sarkas secara tidak langsung, Penciptaan ini juga merupakan salah satu langkah untuk berkarya bebas dalam mengungkapkan kegelisahan sebagai ekspresi diri, dan juga sebagai renungan atas segala macam tindakan dan perbuatan yang bersifat egois yang memiliki dampak tidak baik, terutama kepada ibu.

Komik strip “*BAD KID*” dikemas dengan genre komedi-satir dengan cerita ringan yang diangkat dari keseharian, bersifat menghibur namun tetap menyindir beberapa perilaku dan tindakan negatif yang telah dilakukan tanpa disadari. Komik strip digambar dengan menggunakan gaya gambar kartun yang telah dideformasi sedemikian rupa dengan merujuk kepada beberapa sumber inspirasi yang dirasa relevan, dan kemudian diolah kembali menjadi bentuk yang lebih original

Selain itu, penciptaan karya komik strip ini diharapkan juga dapat menjadi sarana refleksi dan renungan bagi siapapun yang sempat membaca isi dari karya komik strip ini, agar tidak perlu menjadi sosok yang sama seperti dengan yang telah digambarkan

Kata kunci: Sifat egois, Ide penciptaan, Komik strip.

Abstract

The creation of comic strips “BAD KID” are based on personal experience as an only child with a selfish personality. All the stories inside was mostly inspired from real life story that delivered in a comedic way, yet sarcastic at the same time. The purpose of this creation is also to express the anxiety for being selfish and also as a self-reflection for everything that have been done up till now, which gave a negative impact to surroundings, especially to our parent.

The Genre of Comic Strips “BAD KID” was comedy-satire, with a lot of different kind of stories taken and inspired from daily lifes which meant to be simple yet entertaining and at the same time is to satirize the negative and selfish behaviour that had been done unconsciously. The comic strip was drawn in cartoon style, that had been deformed multiple times which is inspired by some references gotten from other comic strips that considered suit well and relevant with the current concept, and recycled it again until the drawing style become more and more original.

Furthermore, hopefully the creation of these comic strips can also acted as a reminder for the readers of these comic strips as well, so they will have the general idea about how bad it is for having a selfish manner so they can avoid to become one of this kind of person, as how it potrayed inside the comic strip.

Keyword : *Selfishness, Idea of creation, Comic strip.*

PENDAHULUAN

Perupa adalah seorang anak tunggal yang belakangan ini lebih sering hidup bersama ibu dibandingkan dengan ayah, di rumah. Namun sebagai seorang anak, perupa tumbuh dengan sifat yang pemalas dan egois yang hanya selalu mementingkan kepentingan diri sendiri di bandingkan dengan kepentingan orang lain, terutama kepada ibu. Perupa ketika di usianya yang masih anak-anak, selalu mendapatkan apa yang diinginkan hanya dengan meminta kepada ibu, dan tidak pernah diberikan tanggung jawab untuk melakukan pekerjaan rumah, hanya bersantai dan menikmati waktu dengan bermain game online, dan menyerahkan segala urusan-urusan penting lainnya kepada orang tua. Walaupun ibu telah memberikan kemudahan dan kebaikan, perupa selalu memanfaatkan kebaikan mereka untuk memudahkan segala urusan yang sedang dihadapi. Segala kemudahan yang orang tua berikan itu pun tetap berlangsung hingga memasuki usia dewasa. Karena terlalu sering memanfaatkan kebaikan dan kemudahan yang telah diberikan itu, perupa kini tumbuh menjadi sosok yang kurang mandiri, tidak bertanggung jawab, pemalas, egois dan kurang memiliki empati terhadap orang disekitar, bahkan memiliki kecenderungan untuk selalu bergantung kepada orang lain untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Hal inilah yang menjadi latar belakang dari kegelisahan perupa yang telah tumbuh menjadi anak yang manja, sehingga ingin mencurahkan ke dalam bentuk karya komik strip.

Maka dari itu, untuk menyampaikan ide dan gagasan mengenai penggambaran perilaku dari sifat anak tunggal yang manja, perupa merancang sebuah kompilasi karya komik strip yang berjudul “*BAD KID*”, yang memiliki genre satir sehingga diharapkan komik strip ini selain menjadi media ekspresi diri, juga bisa menjadi media renungan bagi siapapun yang membacanya.

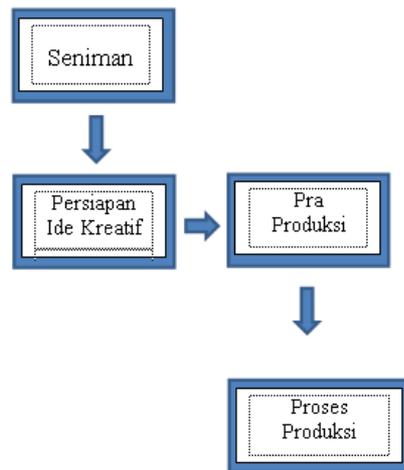
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah yang terbagi sebagai berikut, yakni bagaimana ide dan gagasan, proses perancangan serta hasil perancangan dari komik strip “*BAD KID*”.

Tujuan dari penciptaan ini tidak lain adalah sebagai berikut, yakni mendeskripsikan ide dan

gagasan komik strip “*BAD KID*”, mendeskripsikan proses perancangan secara penulisan dan visual, serta menghasilkan produk karya komik strip “*BAD KID*”.

Pembuatan karya komik strip ini berfokus pada teknik pembuatan komik strip sebagai bentuk refleksi diri yang memiliki status sebagai anak tunggal yang bermasalah dan memiliki sifat egois. Maka dari itu, adapun manfaat penciptaan yang terdapat pada penciptaan ini yang terbagi menjadi 2, yakni manfaat secara praktis dan teoritis. Manfaat secara praktis yang terkandung yaitu memberikan pemahaman mengenai komik strip, memberikan panduan dalam penciptaan komik strip serta menyampaikan pesan moral mengenai betapa pentingnya menjadi anak yang mandiri dan berbakti. Adapun manfaat secara teoritis, yakni menjadi acuan dalam penciptaan karya skripsi berupa komik strip, menjadi bahan penelitian dalam mengembangkan penulisan karya skripsi komik strip, dan menjadi salah satu rujukan dalam penulisan karya skripsi komik strip.

METODE PENCIPTAAN



Alur tahapan Penciptaan Karya dengan Metode Practice-Led Research (Husen Hendriyana, 2018)

Persiapan Ide Kreatif

Pada tahap persiapan, terbagi menjadi 2 tahapan. Yang pertama adalah menentukan gagasan menentukan gagasan yang ingin

disampaikan melalui komik strip. Ide dan gagasan penciptaan komik strip terinspirasi dari pengalaman pribadi berupa mengenai sosok yang kini tumbuh menjadi sosok yang pemalas, egois, dan kurang bertanggungjawab dikarenakan selalu memiliki sifat manja yang berlebihan di masa lalu dan selalu memanfaatkan segala kebaikan orang tua demi memenuhi kepentingan sendiri.

Yang kedua adalah menentukan ide visual komik strip. Pada tahapan ini dilakukan riset dengan melakukan pencarian sumber referensi penciptaan karya komik strip yang telah beredar di segala media informasi, sebagai sumber inspirasi, yang kemudian diolah kembali menjadi sebuah ide visual komik strip yang menarik dan original sesuai dengan tema yang diangkat.

Yang ketiga adalah melakukan riset mengenai referensi genre komik strip yang ingin diangkat, yakni dengan memperhatikan dari segi cara penyampaian ide dan gagasan ke dalam bentuk cerita yang menarik, unik dan menghibur namun tetap dapat mengandung sindiran.

Pra Produksi

Pra produksi adalah proses mempersiapkan kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan untuk menciptakan karya komik strip “BAD KID”, meliputi perangkat keras serta perangkat lunak.



Gambar Laptop
(Sumber: Prasadhya, 2023)



Gambar Pen Graphic.
(Sumber: Prasadhya, 2023)



Gambar Clip Studio Paint.
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Proses Produksi

Proses Produksi merupakan proses penciptaan karya komik strip yang akan terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut.

Sketsa adalah proses membuat gambar kasar yang berfungsi sebagai pondasi awal serta acuan dalam melakukan proses penciptaan berikutnya.

Inking merupakan proses menebalkan dan memberikan wujud utuh yang sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibuat pada tahapan sketsa, sehingga memiliki hasil akhir yang lebih solid, rapi dan bersih.

Coloring merupakan proses memberikan warna pada hasil gambar yang telah melalui proses *inking*. Pada tahapan ini hanya memberikan warna dasar atau hanya berupa satu tingkatan warna saja pada gambar.

Finishing merupakan hasil akhir pada penciptaan karya komik strip, yakni dengan memberikan sentuhan akhir pada warna yang telah diberikan, serta menambahkan elemen-elemen lain yang diperlukan sehingga komik strip dapat memasuki tahap jadi.

KERANGKA TEORETIK

Menurut Desain Postmodern yang Mengangkat Nilai Moral Dengan Tema Persahabatan Sejati (2002), komik strip adalah jenis komik yang terbit harian atau mingguan, yang tersusun dalam beberapa panel secara vertikal maupun horizontal dalam satu halaman. Komik strip pertama Indonesia hadir pada tahun 1930 terbit di kabar surat Sin Po.

Karakter adalah tokoh yang akan membawakan ide dan gagasan komikus ke dalam cerita yang akan dibuat. Setiap karakter akan

memiliki watak sesuai dengan keinginan komikus. Karakter yang digambarkan memiliki wujud-wujud yang beragam sesuai dengan kehendak dan representasi dari kenyataan atas kehidupan para komikus itu sendiri. Karakter merupakan salah satu elemen yang paling penting sebagai daya tarik kedua pada komik. Tanpa adanya karakter, maka komik tidak akan menarik dan membosankan (McCloud, 2006).

Ekspresi merupakan salah satu unsur terpenting yang memberikan “nyawa” kepada karakter komik yang diciptakan, sehingga tokoh komik akan terasa lebih hidup ketika memerankan sebuah adegan yang telah ditentukan. (McCloud, 2006).

Gaya menggambar adalah icon yang bertujuan sebagai representasi dari realita yang bersifat fleksibel dan dapat menyesuaikan pada jenis bentuk apapun, karena pada hakikatnya representasi hanyalah perwakilan, tidak berarti kesinambungan yang absolut antara sebuah gambar dengan makna yang dimaksud, sehingga komikus dalam menggambar komik memiliki kebebasan untuk memvisualkan yang mereka lihat di dunia nyata, ke dalam bentuk 2 dimensi, sehingga hasilnya akan sangat beragam bagi setiap komikus dikarenakan cara masing-masing komikus dalam merepresentasikan realita sangat berbeda satu dengan yang lain (McCloud, 1993)

Genre merupakan filter yang memberikan sekat identitas yang bersifat paling mencolok pada sebuah cerita komik, sesuai dengan tema dan cerita yang ingin diangkat oleh komikus (McCloud, 1993)

Genre satir adalah genre komik strip, dengan cerita atau kisah yang secara tidak langsung memberikan sindiran terhadap *stereotype* atau kebiasaan umum yang ada di lingkungan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses produksi merupakan tahap akhir, yakni pembuatan komik strip dengan melalui beberapa proses penciptaan, sesuai dengan apa yang telah dipaparkan sebelumnya. Proses penciptaan dimulai dengan melakukan perancangan desain logo untuk judul komik strip “*BAD KID*”. Berikut ini adalah hasil perancangan logo komik strip “*BAD KID*”.



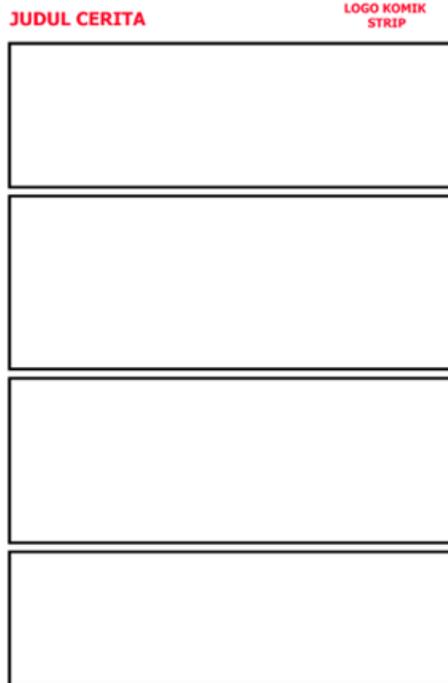
Logo Komik Strip
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Kemudian melakukan perancangan pada bentuk visual desain karakter komik strip sesuai dengan watak dan tokoh komik strip yang telah ditentukan. Untuk tokoh komik strip yang akan diciptakan terdiri dari 2, yakni ibu yang memiliki sifat penyabar, dan Ojan yang memiliki sifat egois.



Tokoh Komik Strip
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Setelah menentukan tokoh komik strip, melakukan perancangan pada format halaman komik strip, yakni meliputi alur membaca, jumlah panel serta ukuran komik strip. Hasil perancangan format halaman komik adalah berukuran A3, memiliki 4 panel komik dengan alur baca menurun kebawah, atau horizontal. Kemudian pada bagian pojok kiri atas merupakan tempat untuk menaruh sub judul cerita komik strip, sedangkan pada bagian pojok kanan atas merupakan tempat untuk menaruh logo komik strip “*BAD KID*”. Penyusunan format halaman komik juga berfungsi agar setiap halaman komik strip memiliki konsistensi yang sama, sehingga akan terlihat rapi dan nyaman ketika dibaca.



Format Halaman Komik Strip.
(Sumber: Prasadhya, 2023)

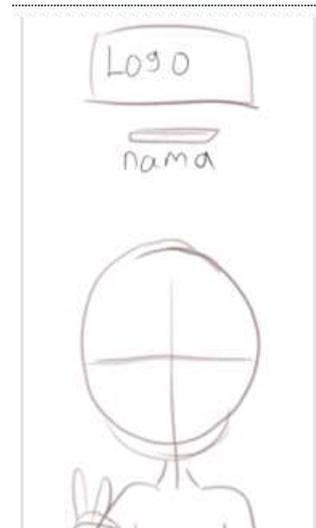
Berdasarkan hasil perancangan utama yang telah ditentukan, maka berikutnya memulai untuk melakukan proses penciptaan pada karya komik strip.

Proses penciptaan komik strip akan dimulai sesuai dengan tahapan proses produksi, yakni dimulai dengan membuat sketsa kasar sebagai pondasi awal.

Kemudian memasuki tahapan *inking*, yaitu menebalkan dan memberikan bentuk solid yang bersih dan rapi pada sketsa.

Setelah selesai melakukan proses *inking*, akan dilanjutkan dengan melakukan proses coloring, yaitu memberikan warna dasar pada komik strip.

Lalu tahapan penciptaan komik strip diakhiri dengan finishing, yaitu dengan memperindah visual karya komik strip, serta menambahkan elemen-elemen penting untuk membuat karya komik strip sempurna.



Sketsa Cover Depan
(Sumber: Prasadhya, 2023)



Sketsa Cover Belakang
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Pada tahap diatas, membuat sketsa kasar pada cover komik strip, sebagai pondasi awal dengan menampilkan rancangan posisi objek, judul komik strip, nama perupa serta detail lainnya yang akan melengkapi hasil akhir dari cover komik strip ini.

disampaikan lebih terlihat jelas secara visual, seperti wujud dari tokoh karakter komik strip.



Inking Cover Depan.
(Sumber: Prasadhya, 2023)



Coloring Cover Depan.
(Sumber: Prasadhya, 2023)



- 2023 -

Inking Cover Depan.
(Sumber: Prasadhya, 2023)



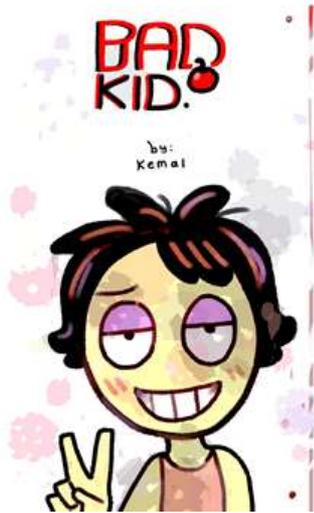
- 2023 -

Coloring Cover Depan.
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Pada tahap berikutnya, melakukan proses *inking*, yakni memberikan wujud karakter, sesuai dengan apa yang telah digambarkan pada rancangan kasar pada sketsa gambar sebelumnya. Gambar kini memiliki bentuk visual yang lebih jelas, bersih dan solid sehingga informasi yang

Langkah berikutnya adalah coloring, yaitu memberikan warna pada hasil *cover* komik strip yang telah dilakukan proses *inking*. Warna yang diberikan hanyalah berupa warna dasar simpel dan polos. Hal ini bertujuan agar bentuk visual dari tokoh komik strip dapat terlihat lebih jelas dan tidak teralihkan dengan detail lainnya.

Tahap akhir adalah finishing, yaitu dengan memberikan sentuhan akhir pada hasil cover komik strip yang sudah diberi warna, dengan menambahkan efek-efek kotor pada kover, goresan kasar, dan dilengkapi dengan memberi logo judul komik strip.



Finishing Cover Depan.
(Sumber: Prasadhya, 2023)



Finishing Cover Belakang.
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Setelah selesai melakukan proses penciptaan pada cover komik strip, berikutnya melakukan

proses penciptaan pada konten komik strip, dengan melalui tahapan proses penciptaan yang sama.

Berikut ini adalah sketsa awal halaman komik strip, yaitu dengan menggambar rancangan kasar sebagai pondasi, sesuai dengan naskah cerita yang telah ditentukan, meliputi posisi karakter, gestur serta peletakan balon teks, dengan mengikuti bentuk panel komik strip yang telah diciptakan sebelumnya pada proses perancangan.



Sketsa Komik Strip.
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Kemudian setelah dirasa sudah sesuai dengan hasil sketsa komik strip, melanjutkan ke tahapan proses berikutnya yakni *inking*. Pada tahapan ini memberikan wujud dengan menebali sketsa ke bentuk yang lebih solid.

Pada tahapan ini lebih berfokus kepada cara untuk dapat mengekspresikan gambar sesuai dengan naskah yang ditentukan, meliputi wujud tokoh karakter, gestur serta ekspresi wajah yang akan digambarkan sehingga nantinya hasil gambar akan jauh terlihat lebih jelas dan dapat memberikan informasi yang lebih akurat.



Inking Komik Strip.
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Selanjutnya melakukan proses *inking*, dilanjutkan dengan tahap coloring, yaitu memberikan warna dasar pada gambar.



Coloring Komik Strip
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Tahap berikutnya adalah melakukan finishing, yakni dengan memberikan sentuhan akhir pada hasil visual gambar komik strip setelah diberikan warna. Kemudian juga menambahkan judul, logo komik strip, balon teks serta efek-efek lainnya sehingga karya komik strip terlihat lebih menarik dan interaktif.



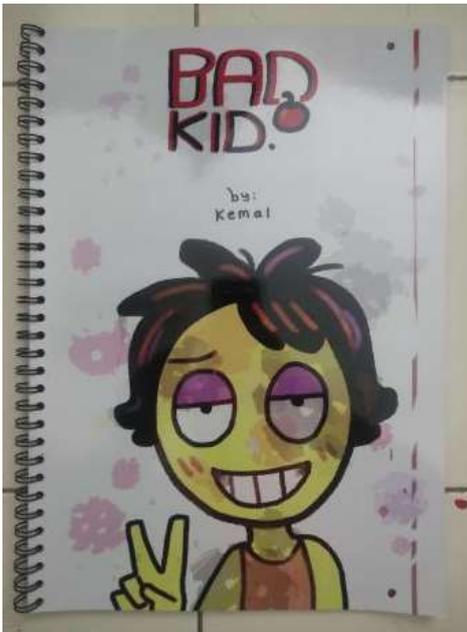
Finishing Komik Strip
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Setelah melakukan proses penciptaan pada semua hasil komik strip, maka langkah berikutnya adalah melakukan proses pencetakan pada seluruh halaman komik strip.

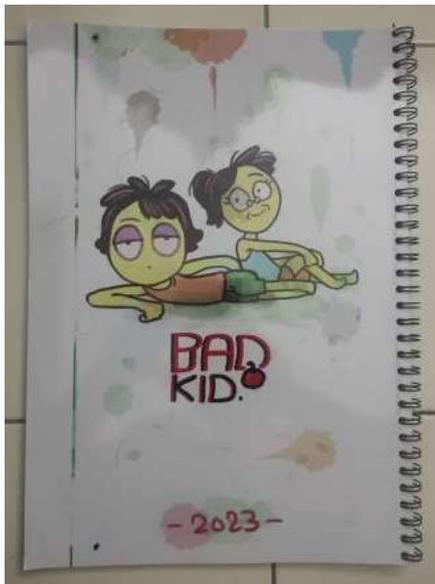
Proses pencetakan adalah proses mengubah hasil dari komik strip yang telah dibuat dalam bentuk digital, menjadi ke bentuk fisik dengan melakukan proses *print out* pada setiap halaman komik strip.

Setelah melakukan proses *print out*, maka selanjutnya dilakukan proses penjilidan. Penjilidan adalah proses menyatukan semua halaman komik strip yang telah diciptakan.

Berikut ini merupakan wujud akhir dari penciptaan karya komik strip "BAD KID".



Hasil Cetak Komik Strip
(Sumber: Prasadhya, 2023)



Hasil Cetak Komik Strip
(Sumber: Prasadhya, 2023)

Judul Karya :Komik Strip BAD KID
Ukuran : 29.7 cm x 42 cm (A3)
Jumlah Komik Strip : 20 Komik Strip
Jumlah Halaman : 20 Halaman
Kertas : Art Paper Glossy 260gr

Deskripsi

Karya komik strip “BAD KID”, menceritakan tentang kehidupan Ojan, seorang anak yang memiliki sifat egois, bersama dengan ibu yang memiliki sifat sabar dan penyayang. Ojan selalu merepotkan ibu, dengan segala tingkah laku yang tidak baik pada kesehariannya saat dirumah, seperti bermalas-malasan, enggan menolong ibu ketika dibutuhkan, egois dan tamak, rendahnya sifat empati kepada ibu dan hanya selalu memikirkan diri sendiri sebagai sosok yang harus selalu dituruti segala permintaannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya komik strip “BAD KID”, ini telah dilakukan dengan melalui berbagai macam metode penciptaan, namun dibalik itu juga telah dilalui sebuah renungan dan refleksi diri ketika memutuskan untuk membuat karya ini, yakni dengan merefleksikan diri sendiri yang merupakan seorang anak tunggal yang sudah beranjak dewasa, namun elama ini masih saja merepotkan ibu dirumah dengan segala sifat egois yang masih dimiliki hingga saat ini. Dengan menyadari semua penyesalan dan kekesalan terhadap sifat egois yang dimiliki, menjadi sebuah inspirasi untuk berkarya dan menyalurkan segala kegelisahan pribadi ke dalam bentuk karya. Penciptaan karya komik strip ini selain sebagai media refleksi diri, juga berperan sebagai media renungan bagi siapapun yang membaca, dalam rangka menyebarkan pesan secara tidak langsung mengenai pentingnya memiliki sifat yang baik dan santu kepada orang tua terutama kepada sosok ibu yang telah melahirkan diri kita melalui proses yang tidak mudah dan menyakitkan.

Melalui karya ini, diharapkan agar dapat mampu memberikan gambaran mengenai contoh buruk perilaku seorang anak yang tidak berbakti kepada ibu, sehingga bisa menjadi sebuah motivasi bagi para pembaca agar menghindari segala macam sifat yang telah digambarkan pada karya komik strip ini, dan memotivasi pembaca untuk bisa menjadi sosok anak yang baik dan lebih bijaksana agar tidak perlu merasakan penyesalan yang mendalam ketika waktu telah memisahkan.

REFERENSI

- Hendriyana, Husen. 2018.
Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya Dan Desain Produk Non Manufaktur. Bandung: Sunan Ambu Press
- McCloud, S. 1993.
Understanding Comics: The Invisible Art Paperback. United States: William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. 2006.
Making Comics. United States: William Morrow Paperbacks.
- Zulfitri, M. 2013.
Studi Deskriptif: Nilai Anak Bagi Orang Tua Yang Memiliki Anak Tunggal , Vol.2 No.2, 15-22.
- Purbasari, K.D. 2016.
Perbedaan Kemandirian Pada Remaja Yang Berstatus Sebagai Anak Tunggal Ditinjau dari Persepsi Polah Asuh Orangtua. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Puspitoroni, A. 2012.
Kemandirian Remaja Berdasarkan Urutan Kelahiran, Vol.3, No.1, 67-68.
- Effendi, S. 2016.
Pembuatan Komik Super Jamu.Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Al-Farisi, S.M. 2021.
Lingkungan Sosial Masa Kecil Sebagai Inspirasi Berkarya Komik Pada Media Dua Dimensi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Kuswantoro, T.D. 2021.
2021. Komik Komersil Sebagai Ide Penciptaan Seni Instalasi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

“Sifat Egois sebagai Ide Penciptaan Komik Strip Berjudul BAD KID”