

PERANCANGAN KOMIK TENTANG MENGGAMBAR ILUSTRASI

Dimar Wahyu Lestari

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: dimarlestari@mhs.unesa.ac.id

Drs. Muhajir, M.Si.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: muhajir@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian berjudul Perancangan Komik Tentang Menggambar Ilustrasi dilatarbelakangi keinginan peneliti untuk memberikan beberapa trik dalam menggambar ilustrasi kepada penempuh materi menggambar ilustrasi yang membutuhkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu penempuh materi menggambar ilustrasi yang mengalami kesulitan dalam tahap mencari ide. Fokus penelitian ini adalah pada tahap perancangan komik tentang menggambar ilustrasi. Tahapan dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data, analisis data, penyusunan konsep hingga visualisasi komik. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis 5W+1H (*what, who, why, when, where, dan how*). Tahap penyusunan konsep menggunakan dua strategi, yaitu strategi kreatif dan strategi visual. Tahap visualisasi komik meliputi pembuatan *story board* hingga penambahan teks. Perancangan komik tentang menggambar ilustrasi ini menerapkan teknik tradisional hingga tahap pengeblokan. Setelah tahap pengeblokan, komik discan dan memasuki tahap penambahan teks secara *digital*. Produk perancangan komik ini berupa buku komik berukuran A5 dengan gaya penggambaran *Manga* ber-genre *slice of life* atau kehidupan sehari-hari dan berjumlah 24 halaman.

Kata Kunci: Komik, Ilustrasi, kehidupan sehari-hari

Abstract

This research is named Comic Design About Drawing Illustration based on the researcher's will to give some tricks about drawing illustration to those who learn the subject. The purpose of this research is to help those who are having hard times finding ideas. The focus of this research is the comic designing about drawing illustration part. There are four parts those applied in the research, those are collecting datas, analyzing datas, making the concepts and the visualisation of the comic itself. The collecting datas techniques part are from interview, documentation and observation. The analyzing datas techniques are using 5W+1H (*what, who, why, when, where, and how*). This research uses two concept's decision strategies, which are visual strategy and creative strategy. The comic's visualisation are the making of the storyboard to adding the texts. The comic design about drawing illustration using traditional techniques from the storyboard making to inking the comic. After that, the comic is being scanned to add the text digitally. The product of this design is an A5 comic book which is 24 pages in total with the slice of life *Manga* style.

Keywords: comic, illustration, slice of life

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik adalah suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). McCloud (1993:9) mendefinisikan komik sebagai persandingan gambar dan citraan lainnya secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan atau menimbulkan menimbulkan tanggapan estetik dalam diri audiens. Adapun Boneff (1998:194) menyatakan bahwa komik merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan

konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas.

Dari beberapa kutipan di atas dapat dipahami bahwa tujuan utama komik adalah sebagai komunikasi. Komunikasi dalam hal ini adalah bagaimana pembuat (komikus) menyampaikan pesannya melalui kesatuan gambar yang menjadi sebuah cerita kepada pembaca. Melalui hal tersebut pembaca dapat terhibur dan mengetahui maksud komikus. Hal tersebut didukung dengan adanya alur cerita dan tokoh-tokoh yang terlibat yang ada dalam komik.

Komik memiliki beberapa daya tarik di dalamnya termasuk tokoh, cerita, bahkan gaya penggambaran

komik. Dari ketiga daya tarik tersebut, yang membuat pembaca terdorong untuk membaca sebuah komik tentu saja berbeda. Dalam segi cerita, beberapa komikus memberikan pesan terselubung yang dikemas melalui konflik-konflik kepada pembaca. Mengetahui adanya bermacam-macam pesan yang hendak disampaikan yang mengandung bermacam konflik, tentu saja terdapat pembagian umur untuk pembaca agar pesan tersebut tersampaikan dengan jelas.

Dalam segi bahasa, komik umumnya menggunakan bahasa yang mudah dipahami masyarakat atau bersifat non formal atau bahasa keseharian. Selain untuk memudahkan pemahaman kepada pembaca, sisi lain penggunaan bahasa keseharian juga sebagai daya tarik dan tidak terkesan kaku. Jika membandingkan bahasa yang dipakai komik tahun 1990 dengan komik 2018, terlihat jelas perbedaan bahasa yang digunakan. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan zaman juga mempengaruhi penggunaan bahasa dalam komik.

Komik memiliki beraneka ragam cerita yang disajikan kepada pembaca. Keanekaragaman ini disebut dengan istilah *genre*. Beberapa genre yang diminati pembaca antara lain fantasi, komedi, horor, kehidupan sehari-hari (*slice of life*), *action* dan *romance* (kisah romantis).

Salah satu genre favorit pembaca komik adalah kisah kehidupan sehari-hari (*slice of life*). Pembaca menikmati genre ini karena menceritakan kehidupan sehari-hari yang sifatnya ringan. Beberapa cerita *slice of life* umumnya mengangkat tema kisah kehidupan sekolah, pekerjaan, peliharaan, dan lain-lain yang benar-benar berlandaskan logika, tidak seperti genre fantasi yang cenderung menyuguhkan kehidupan dunia di luar logika. Selain itu genre ini dapat dibaca oleh pembaca dari segala usia, termasuk remaja.

Genre *slice of life* yang bersifat santai dan dapat dibaca oleh pembaca dari segala usia inilah yang menjadi penggugah peneliti untuk merancang sebuah komik tentang menggambar ilustrasi. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan menggambar ilustrasi dalam cerita bergenre *slice of life*. Dengan batasan masalah cerita kehidupan anak kelas VIII SMP yang kesulitan dalam mencari ide dalam menggambar ilustrasi hingga penemuan ide yang didapatkannya. Proses penemuan ide tersebut lebih ditekankan karena peneliti berharap pembaca dapat lebih menghargai ide yang dimilikinya untuk kemudian diolah sesuai potensinya. Pengolahan ide sesuai dengan potensi ini dapat menghindarkan dari tindakan plagiarisme atau menjiplak.

Norman Rockwell dalam Salam (2017:69), seorang ilustrator klasik Amerika, menguraikan prosedur penciptaan karyanya dalam 15 langkah, mulai dari penyusunan ide hingga selesainya karya seni ilustrasinya. Rockwell meletakkan penemuan ide sebagai langkah pertama dalam sebuah penciptaan karya ilustrasinya. Adapun Kusuma (2008:16) menyebutkan proses kreatif menggambar manga dalam membuat skenario adalah penjabaran ide dasar pembuat manga. Dari kedua kutipan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ide selalu menjadi hal utama dalam penciptaan sebuah karya seni.

Sebelum proses pengerjaan sebuah karya seni, ide adalah abstrak yang harus dicari dan didapatkan seorang seniman. Setelah ide didapat, ide tersebut dituangkan dalam proses pembuatan seni sehingga terciptalah sebuah karya seni.

METODE

Pengumpulan Data

Metode yang diterapkan dalam penelitian perancangan ini adalah kualitatif. Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara, dokumentasi dan observasi. Wawancara dilakukan bersama dua narasumber yaitu Ibu Dewi, Guru SMP Negeri 28 Surabaya dan Abi Budiman, siswa kelas VIII – F SMP Negeri 28 Surabaya. Wawancara dilakukan untuk mencari data mengenai kesulitan siswa dalam menggambar ilustrasi. Dokumentasi dalam data ini adalah buku tentang menggambar ilustrasi dan buku BSE Seni Budaya Kelas VIII edisi revisi 2017. Untuk observasi dilakukan pengamatan terhadap beberapa pengguna aplikasi yang melakukan tindakan plagiasi. Tindakan tersebut meresahkan pengguna lain karena mereka juga mendapatkan imbasnya walaupun tidak terlibat. Tindakan plagiasi ini dimasukkan dalam skenario komik sebagai motivasi agar tidak melakukan tindakan yang serupa.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data 5W+1H. Berikut penjabarannya:

What (apa yang dirancang?) → buku komik ukuran A5 tentang menggambar ilustrasi.

Who (siapa *target audiencenya*?) → siapa saja yang sedang menempuh materi menggambar ilustrasi.

Why (kenapa dilakukan perancangan?) → untuk memberikan trik dalam menggambar ilustrasi kepada penempuh materi menggambar ilustrasi.

When (kapan produk perancangan dapat diterapkan oleh *audience*?) → kapan saja. Terutama saat membutuhkan.

Where (dimana produk perancangan dapat diterapkan oleh *audience*?) → dimana saja karena produk dapat dibawa kemana pun.

How (bagaimana merancang komik untuk penempuh materi menggambar ilustrasi?) → dengan pemilihan genre *slice of life* atau kehidupan sehari-hari karena bersifat santai dan ringan.

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Konsep

Data yang telah dianalisis kemudian memasuki tahap penyusunan konsep. Pada tahap ini menerapkan dua strategi, yaitu strategi kreatif dan strategi visual.

Strategi Kreatif

Tujuan → Untuk membantu penempuh materi menggambar ilustrasi yang mengalami kesulitan dalam tahap mencari ide.

Bentuk → Buku komik berukuran A5 berjumlah 24 halaman.

Tema → Kehidupan sekolah dan kedekatan keluarga. Tema ini dipilih dengan tujuan untuk menggugah emosi pembaca sehingga mereka terbawa dalam cerita saat membaca komik.

Teknik → Tradisional. Perancangan komik dari pembuatan skenario hingga proses pengeblokan menerapkan teknik tradisional menggunakan media dan alat seperti kertas, pensil, penghapus, *drawing pen*, *brush pen*, tinta, spidol, penggaris, dll.

Skenario →

Suatu hari di SMP terkenal di Surabaya, Hani dan teman-teman sekelasnya sedang berada di luar kelas untuk mencari ide dalam materi yang sedang dijalaninya yaitu menggambar ilustrasi. Saat itu Hani sedang kebingungan dengan apa yang akan digambarnya. Lalu bunyi bel tanda selesainya pelajaran berbunyi, Hani sontak kaget dengan bunyi tersebut. Dia sangat cemas karena tidak mendapatkan sketsa sama sekali padahal hari itu fokus pembelajarannya adalah menggambar ilustrasi bukan teori. Dia berharap agar Bu Elisa tidak melihat perkembangan gambarnya tiap siswanya karena sudah pasti dia akan marah besar. Benar saja, tiba-tiba Bu Elisa memergoki salah satu teman sekelasnya yang belum mendapatkan sketsa saat itu dan memarahinya, Hani ketakutan. Namun keberuntungan berpihak pada Hani, Bu Elisa menyuruh Hani dan teman-teman sekelasnya untuk mempersiapkan diri untuk pulang. Bu Elisa memberikan peringatan kepada mereka agar menyelesaikan gambar mereka minggu depan dan akan ada konsekuensi bagi yang tidak mengerjakan.

Setelah selesai berdoa bersama, Amanda mengajak Hani untuk pulang bersama. Amanda menyadari teman-teman yang berkumpul di satu tempat duduk salah satu siswa, yaitu Fikri. Dia menyadari banyaknya tumpukan buku gambar yang ada di meja Fikri dan memberi tahu Hani. Hani tidak kaget dengan pemandangan seperti itu karena Fikri sangat suka menggambar dan membantu teman-temannya. Fikri yang menyadari mereka juga tidak lupa menawari mereka apakah mau “menitipkan” gambar mereka, Hani menolak. Hani sebenarnya juga ingin dibantu, tapi dengan tumpukan sebanyak itu dia jadi tidak tega meminta bantuan pada Fikri. Pugh, sahabat Fikri yang saat itu melihat kejadian itu juga khawatir dan memintanya agar mengembalikan saja sebagian dari buku gambar mereka karena terlalu banyak yang “menitip”.

Namun Fikri menjawab dengan wajah sumringah bahwa dia suka menggambar dan untuk tidak khawatir.

Seminggu telah berlalu, Hani yang sempat lupa ada PR menggambar ilustrasi langsung mengerjakan tugasnya. Namun saat itu dia dipergoki kakaknya, Kirana. Bukan menggambar dengan hasil ide sendiri, Hani justru menjiplak dari internet. Hani beralasan tidak bisa menggambar dan tidak punya inspirasi untuk menggambar dengan kemampuannya sendiri. Kirana yang merupakan mahasiswa Seni Rupa akhirnya membantu Hani dalam pemahaman menggambar ilustrasi. Dia memberikan contoh-contoh gambar ilustrasi dan sumber ide yang bisa saja dipakai oleh Hani untuk mulai menggambar. Dia juga memberikan pengalamannya yang pernah menjiplak gambar dan ketahuan oleh dosennya. Dampak yang dirasakannya adalah sulit untuknya kembali menggunakan ide aslinya karena dia seperti ketergantungan menjiplak. Kirana tidak ingin hal itu terjadi pada Hani. Dia mengingatkan Hani bahwa tidak semua orang ahli dalam menggambar. Dia juga menambahkan bahwa untuk menggambar jangan takut salah selama itu hasil ide sendiri. Hani yang termotivasi akhirnya mendapat ide untuk menggambar.

Strategi Visual

Dalam strategi visual meliputi penentuan gaya, genre, dan karakter dalam komik.

Gaya → Manga. Gaya ini dipilih karena memiliki ciri penggambaran yang unik dibandingkan dengan gaya lain.

Genre → *slice of life* atau kehidupan sehari-hari. Genre ini dipilih karena sifatnya yang santai dan cerita yang disuguhkan tidak terlalu berat.

Karakter →

Hani : Tokoh utama dalam komik. Seorang anak perempuan kelas VIII SMP yang berusia 13 tahun dengan tinggi badan 148 cm. Hani adalah anak yang pintar namun sedikit pemalas.

Amanda : Sahabat Hani yang sekelas dengannya. Dia berusia 13 tahun dengan tinggi badan 154 cm. Amanda adalah anak yang pintar dalam saintifik namun tidak begitu mahir dalam seni. Berbeda dengan Hani, Amanda adalah anak yang rajin.

Arika (dipanggil Ari) : Kakak Hani. Ari adalah seorang mahasiswa Seni Rupa berusia 19 tahun dengan tinggi badan 161 cm. Dia adalah sosok kakak yang suka berkomentar pedas untuk mendidik adiknya.

Elisa : Guru Seni Budaya Hani. Dia adalah guru yang masih muda berusia 25 tahun dengan tinggi badan 172 cm. Dia guru yang sangat tegas sampai mendapat julukan guru *killer*. Meskipun begitu dia adalah sosok guru yang sangat ramah di luar proses mengajar.

Fikri : Teman sekelas Hani yang sangat suka menggambar. Dia berusia 13 tahun dengan tinggi badan 162 cm. Dia anak yang suka membantu.
 Puguh : Sahabat Fikri. Dia berusia 14 tahun dengan tinggi badan 164 cm. Dia sangat suka bermain game bersama Fikri.

Tabel 4.1
Karakter dan Referensi Karakter

No.	Referensi	Karakter
1.	 Jade Weber	 Hani
2.	 Kristina Pimenova	 Amanda
3.	 Billie Eilish	 Arika
4.	 Dasha Taran	 Elisa
5.	 William Franklyn Miller	 Fikri

6.	 Johnny Orlando	 Puguh
----	--	--

Visualisasi Komik Story Board



Gambar 4.1
 Story board Komik Halaman 1

Sketsa



Gambar 4.2
 Sketsa Komik Halaman

Line Art



Gambar 4.3

Line Art Komik Halaman 1

Pengeblokan



Gambar 4.4

Pengeblokan Komik Halaman 1

Efek



Gambar 4.5

Penambahan Efek Komik Halaman 1

Teks



Gambar 4.6

Penambahan Teks Komik Halaman 1

Terdapat enam tahap yang dilakukan dalam visualisasi komik. Tahap pertama yaitu pembuatan *story board*. Tahap ini adalah pemindahan skenario dalam bentuk reka adegan, pembagian panel dan pembuatan dialog. Tahap ini dilakukan dengan teknik tradisional dengan media kertas HVS ukuran A5 dan alat menggambar seperti pensil, penghapus dan penggaris.

Tahap kedua adalah pembuatan sketsa. Pembuatan sketsa dalam tahap ini maksudnya adalah pemindahan *story board* ke media yang siap untuk tahap berikutnya. Media yang digunakan adalah kertas *sketchbook* karena sifatnya yang lebih kuat dibandingkan dengan kertas HVS. Pada tahap ini dilakukan dengan teknik tradisional menggunakan pensil, penghapus dan penggaris.

Tahap ketiga adalah *line art* atau penebalan garis luar atau *countur*. Pada tahap ini diterapkan teknik tradisional menggunakan *drawing pen* dan spidol. Untuk ukuran *drawing pen* dipilih dari ukuran 0,1 sampai 0,4. Setelah garis luar ditebalkan, tahap berikutnya adalah penghapusan sketsa. Penghapusan sketsa harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak merusak kertas.

Tahap keempat adalah pengeblokan atau *inking*. Pada tahap ini diterapkan teknik tradisional menggunakan *brush pen*, tinta dan spidol. Warna yang dipilih untuk *brush pen*, tinta dan spidol adalah warna hitam pekat. Warna hitam tersebut untuk memberi ketegasan dalam gambar sehingga memberikan *contrast* dari gambar lainnya.

Tahap kelima adalah penambahan efek. Pada tahap ini diterapkan teknik tradisional menggunakan *brush pen*,

tinta dengan warna yang lebih cerah atau tinta yang telah dicampur air, dan spidol. Untuk *brush pen* dipilih warna *cold grey* (abu-abu dingin) dari tingkat warna paling cerah hingga ke tingkat yang lebih gelap, begitu pula untuk pemilihan warna *warm grey* (abu-abu panas). Adapun spidol putih untuk membantu memberikan efek *highlight* dan untuk menyamarkan ketidakrapian saat proses *line art* atau penintaan dengan teknik tradisional.

Tahap terakhir adalah penambahan teks. Pada tahap ini dilakukan secara digital menggunakan *software Adobe Photoshop CS*. Untuk tahap ini diperlukan *scanner* untuk memindai gambar dari kertas ke bentuk *soft file* agar dapat ditambahkan teks secara digital. Setelah gambar *discan*, tahap selanjutnya adalah pemilihan *font* atau jenis huruf. Font yang dipakai dalam komik adalah *Comic Sans MS* dengan ukuran 7 pt. Berikut ini font *Comic Sans MS*:

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCV
BNM1234567890!@#\$%^&*()-
=[:],',./_+{}:"<>?

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCV
BNM1234567890!@#\$%^&*()-
=[:],',./_+{}:"<>?

Pemilihan font *Comic Sans MS* dikarenakan lazimnya dipakai di dalam sebagian besar buku komik. Selain itu font ini memiliki karakter jelas yang mudah dibaca.

Desain Final Komik



Gambar 4.8
Komik Halaman 2-3



Gambar 4.9
Komik halaman 4-5



Gambar 4.7
Komik Halaman 0-1



Gambar 4.10
Komik halaman 6-7



Gambar 4.11
Komik halaman 8-9



Gambar 4.14
Komik halaman 14-15



Gambar 4.12
Komik halaman 10-11



Gambar 4.15
Komik halaman 16-17



Gambar 4.13
Komik halaman 12-13



Gambar 4.16
Komik halaman 18-19



Gambar 4.17
Komik halaman 20-21



Gambar 4.18
Komik halaman 22-23



Gambar 4.19
Komik halaman 24

Simpulan

Skripsi perancangan berjudul "Perancangan Komik Tentang Menggambar Ilustrasi" bertujuan untuk membantu pembaca yang menempuh materi menggambar ilustrasi ataupun pembaca yang ingin mengenal tentang menggambar ilustrasi mengenai proses pencarian ide. Hal tersebut juga untuk memperkenalkan bidang Seni Rupa kepada pembaca umum. Para pembaca tersebut akan mengetahui tentang betapa pentingnya pencarian ide dalam suatu pembuatan karya.

Pada tahap penyusunan konsep, Perancangan Komik Tentang Menggambar Ilustrasi ini melalui dua strategi, yaitu strategi kreatif dan strategi visual. Strategi kreatifnya, yaitu komik yang bertujuan untuk membantu penempuh materi menggambar ilustrasi yang mengalami kesulitan dalam tahap mencari ide melalui komik yang bertemakan kehidupan sekolah dan kedekatan keluarga. Skenario yang dipilih adalah kesulitan Hani, seorang siswa kelas VIII SMP, dalam menggambar ilustrasi. Dalam skenario tersebut, cerita yang dipilih tidak hanya fokus pada isi materi, melainkan fokus pada karakter dengan masing-masing cerita dan penonjolan sifat mereka yang beragam. Teknik yang dipilih dalam perancangan adalah teknik tradisional dengan menggunakan media, yaitu kertas dan alat menggambar, yaitu pensil, penghapus, *drawing pen*, *brush pen*, dan lain-lain. Sedangkan dalam strategi visualnya, diterapkan gaya *Manga* atau komik Jepang dengan *genre slice of life* atau kehidupan sehari-hari.

Pada tahap visualisasi komik, terdapat enam tahap yang dilakukan, yaitu pembuatan *story board*, sketsa, *line art*, pengeblokan, penambahan efek dan teks. Pada tahap pembuatan *story board* hingga tahap penambahan efek dilakukan secara tradisional, sedangkan penambahan teks dilakukan secara digital melalui *software Adobe Photoshop CS*. Komik berwujud buku berukuran A5 dengan jumlah halaman sebanyak 24.

Saran

Setelah melakukan perancangan komik tentang menggambar ilustrasi, berikut saran yang dapat disampaikan:

Saran untuk para komikus agar menambahkan motivasi pada setiap karya yang dibuat supaya pembaca lebih terdorong motivasinya dan mengeksplorasi berbagai teknik dalam komik agar kesan visual yang disajikan lebih menarik.

Saran untuk pembaca atau penggemar komik agar memberikan apresiasi kepada komikus yang bersangkutan karena berhubungan dengan perkembangan komik yang mereka buat, baik dalam segi cerita ataupun *artwork* mereka.

PENUTUP

Saran untuk peneliti dengan topik serupa berikutnya agar mengeksplor dalam segi cerita dan penguatan karakter dalam komik. Agar karakter komik tersebut benar-benar seperti punya kehidupan di dalam komik. Sesuai dengan paparan Soedarso (2014:566), Karakter bukan sekedar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel, 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Kusuma, Yuliandi, 2008. *Ayo Bikin Manga!*. Jakarta: PT Prima Infosarana Media
- McCloud, Scott, 1993. *Understanding Comics*. USA
- Salam, Sofyan, 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Soedarso, Nick, 2014. *HUMANIORA Vol.5 No.2 Oktober 2014: 561-570. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Jakarta Barat: BINUS University

