

Perancangan Buku Edukasi Dasar Komik untuk Komikus Pemula

Enif Bayu Dwi Bramantyo¹ dan Didit Prasetyo²

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: diditdkv@gmail.com

Abstrak—Indonesia pernah mengalami masa emas dalam industri komik dan mengalami kemunduran setelah tahun 1980 mulai menjadi hilangnya awareness masyarakat tentang komik lokal menjadi permasalahan yang serius untuk industri komik lokal. Tahun 2010 Industri komik lokal sedang mengalami peningkatan dari jumlah, namun untuk bisa bersaing dengan pasar yang lebih luas dibutuhkan lebih banyak komik dari komikus baru. Permasalahannya adalah mempelajari komik sangat sulit karena media yang mampu memenuhi kebutuhan pemula dalam mempelajari tentang bagaimana membuat komik sulit didapat. Komikus pemula di Indonesia memiliki kecenderungan belajar secara otodidak lewat komik yang disukainya. Karena komikus pemula sulit mendapatkan literasi tentang membuat komik yang tepat untuk pemahaman ditingkatnya, terdapat beberapa literasi dari luar yang membahas semua tentang komik, namun buku seperti ini sangat sulit untuk diakses serta pembahasannya terlalu kompleks untuk pemula. Keadaan ini menyebabkan komikus pemula mendapatkan kesulitan besar hanya pada memahami bagaimana komik bekerja, maka dari itu dibutuhkan media edukasi yang cukup padat membahas komik namun menggunakan penyampaian yang lebih mudah terhadap orang yang baru memulai membuat komik.

Kata Kunci—Edukasi, Komik, Komikus Pemula, Komik Indonesia.

I. PENDAHULUAN

INDONESIA masih membutuhkan banyak sekali munculnya judul-judul baru dari komikus baru agar bisa bersaing di pasar yang lebih besar. Platform sudah bukan masalah seperti awal tahun 2000 dimana penerbit buku adalah satu satunya cara menerbitkan komik, komikus saat ini memiliki banyak sekali platform yang bisa digunakan untuk mempublish karyanya sesuai keinginannya mulai penerbit besar hingga kecil, penerbitan media online, hingga secara indie. Semua pilihan ini mempermudah komikus untuk memulai berkarya sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun dilapangan dari banyaknya jumlah komik dari komikus pemula, sedikit dari mereka yang mampu bersaing di pasar. salah satu faktornya adalah komikus pemula belum bisa mengerti bagaimana dasar-dasar dari komik itu sendiri.

Komikus pemula masih sulit mengakses literasi yang berhubungan dengan komik. Buku seperti *Understanding Comics* karya Scott McCloud atau *Comic & Sequential Arts* karya Will Eisner yang sudah cukup diakui secara internasional, namun akses pada buku ini yang sangat kompleks bagi yang kurang memahami karena menggunakan bahasa yang cukup kompleks untuk komikus pemula. Maka dibutuhkan buku yang mampu menjelaskan masalah dasar komik yang tepat sasaran serta sesuai dengan iklim industri komik di Indonesia yang masih berkembang. Apabila tidak

ada atau semakin sulitnya komikus baru yang mampu membantu membanjiri kebutuhan pasar komik lokal, akan dikhawatirkan pasar komik lokal akan kembali menurun dan sulit untuk naik lagi.

A. Teori Komik

Komik adalah cerita bergambar yang dipetak-petakan lewat panel yang saling bersinambungan, namun pada implementasinya Scot McCloud menjabarkan bila komik sebenarnya tidak memiliki aturan [1]. Komik tidak mempunyai batasan dalam menuangkan ide ke sebuah lembar kosong, panel tidak selalu berbentuk kotak atau halaman tidak selalu berupa panel-panel, atau membacanya dari kiri ke kanan dan atas ke bawah. Sebuah komik yang berhasil adalah komik yang mampu dipahami maksudnya oleh pembaca dan pembaca menuangkan empatinya untuk mengikuti setiap hal hingga akhir cerita.

B. Teori Storytelling dalam Edukasi

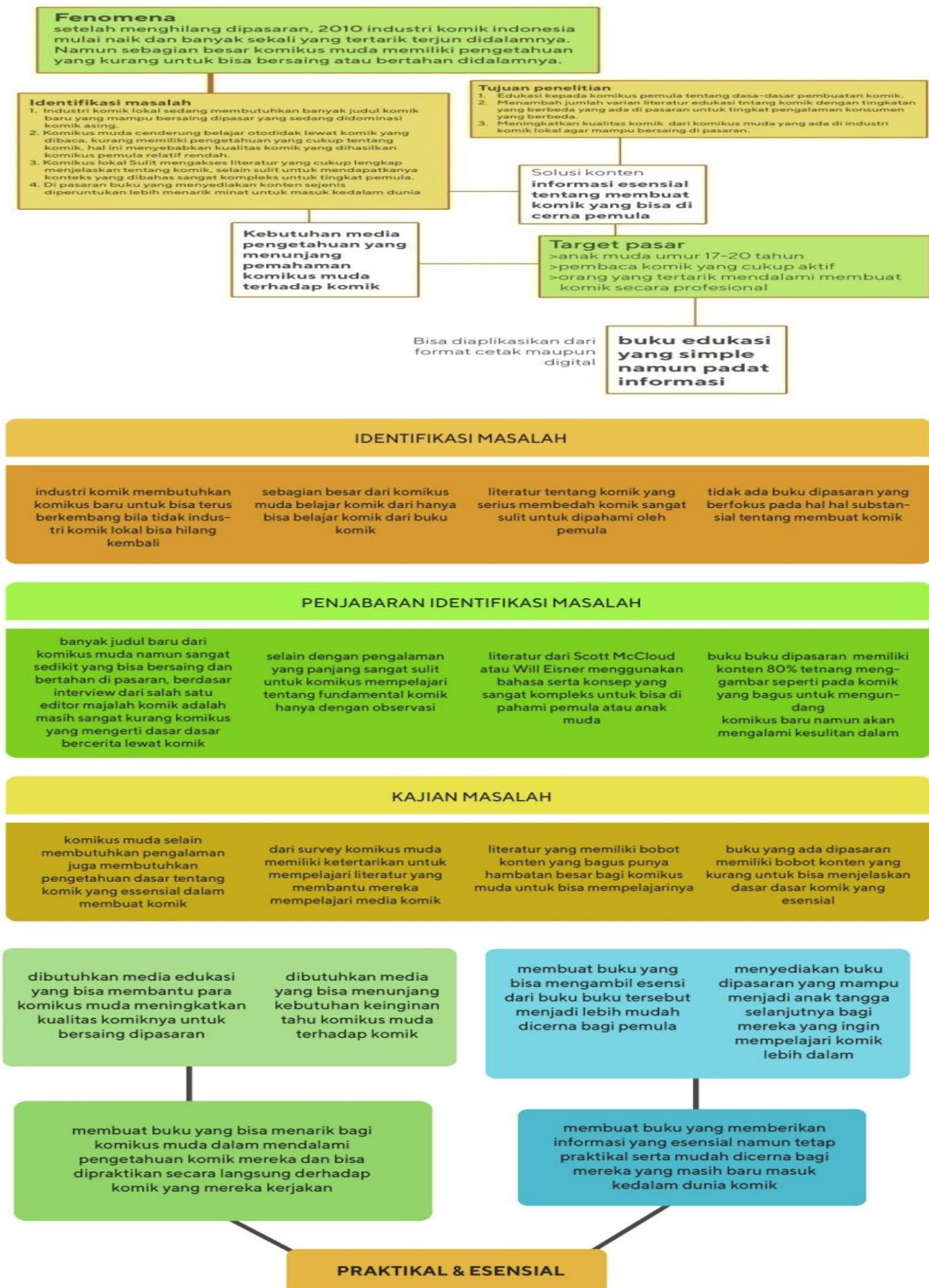
Penggunaan *storytelling* dalam proses ajar mengajar bukanlah hal baru, metode ini dianggap mampu menyampaikan sebuah subjek kedalam kompleksitas pikiran manusia yang bermacam-macam. *Stories bring facts to life, make the abstract concrete and, through meaning making, walk the listener through the mind of the scientist or mathematician.*

Penggunaan *storytelling* dalam pembelajaran mampu memberi beberapa kelebihan daripada metode konvensional, seperti:

1. Membuat subjek lebih mudah dijangkau oleh pelajar.
2. Mampu menarik perhatian para pemula.
3. *Storytelling* mampu membangun skema serta ingatan lebih kuat, menjadikan pengetahuan mudah diingat kembali oleh pelajar.
4. Dengan mengasimilasi dengan ide baru, *storytelling* mampu membangun jalan lebih baik sebuah subjek untuk dimengerti.
5. Mengurangi penolakan serta kekhawatiranburuk dari sebuah subjek.

C. Media Komik Cetak

Komik adalah seni sekuen [2], artinya sebuah kumpulan gambar yang berikatan secara berurutan. Dari konsep dasar tersebut tersebut komik sudah berkembang menjadi banyak sekali bentuk dan variasi isinya, namun secara teknis halaman komik tidak hanya berfungsi sebagai wadah, karena komikus dapat memperlakukan apapun didalamnya seperti panel, balon kata, pilihan visual, dan huruf dalam mendesain sebuah *storytelling*. Perjalanan setiap panel ke panel selanjutnya adalah sebuah misteri bagi pembaca dan komikus yang



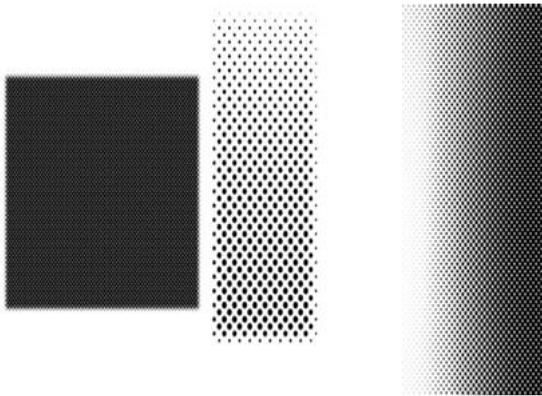
Gambar 1. Konsep Desain.

menentukan apa yang akan di interpretasi oleh pembacanya.

D. Komik Sebagai Media Instruksi atau Edukasi

Dari yang dikemukakan oleh Will Eisner di buku comic

and sequential art bahwa komik memiliki potensi yang besar sebagai media instruksi atau edukasi. Kemampuan komik dalam menyampaikan informasi berupa rentetan potongan



Gambar 2. Halftone Komik.

LAFFAYETTE COMIC PRO

TT Norms

UNISANS

Gambar 3. Jenis Font.



Gambar 4. Desain Akhir Cover.

potongan visual serta verbal membuat komik bisa digunakan secara optimal dalam media instruksi maupun edukasi. Namun penggunaan komik dalam hal ini memiliki batasan batasan tertentu dari komik sebagai media hiburan. Komik dalam fungsi ini harus mampu menjelaskan sebuah subjek lewat potongan potongan gambar yang disusun menjadi runtutan, namun harus mengorbankan sisi hiburan dengan memfokuskan inti informasi sebagai gambaran bagi pembaca dalam mempelajari sesuatu agar tidak justru menjadi distraksi.



Gambar 5. Desain susunan konten.



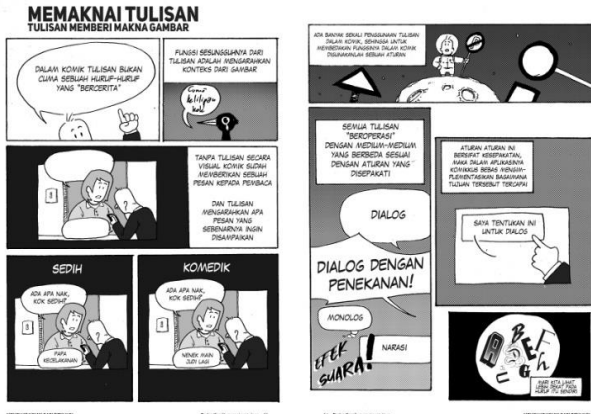
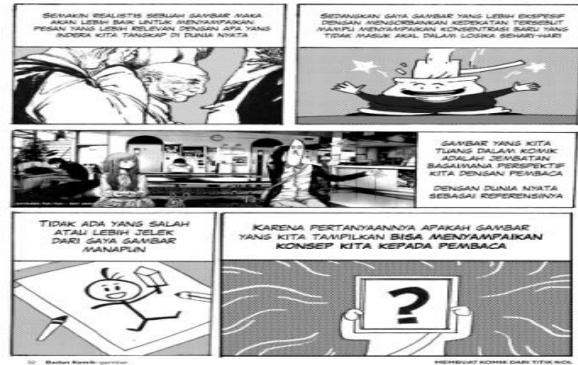
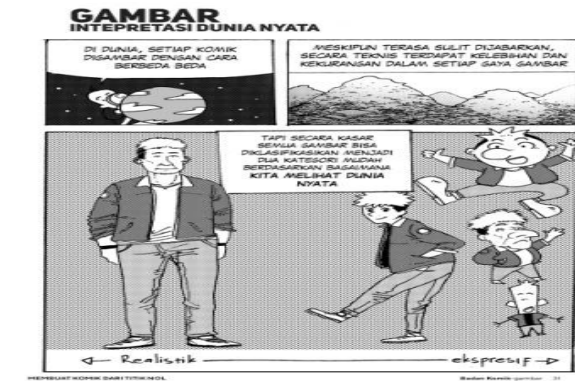
Gambar 6. Desain implementasi konten.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Deep Interview

In-depth interview adalah metode penelitian kualitatif yang melibatkan wawancara secara intensif dengan jumlah responden terbatas untuk menggali perspektif responden terhadap sebuah peristiwa, ide, ataupun situasi. Metode penelitian ini digunakan untuk mendapatkan jawaban dari beberapa topik, pertama adalah kondisi komik di Indonesia dalam prespektif mereka dan yang kedua adalah untuk mengetahui metode efektif dalam menyampaikan materi lewat narasumber yang professional yang terakhir adalah untuk mengetahui kesulitan yang dirasakan oleh komikus pemula dalam pembuatan komik. Subjek interview dalam penelitian adalah:

1. Is Yuniarto, Komikus senior
2. M. Rendy S., Editor komik



Gambar 7. Desain akhir isi buku.

B. Metode Kuisisioner

Kuesioner merupakan metode riset dalam perancangan yang dilakukan untuk mendapat data kuantitatif. Kuisisioner dalam perancangan ini bertujuan untuk mencari tanggapan konsumen komik terhadap komik karya komikus pemula dan komikus pemula terhadap kesulitannya dalam proses pembuatan komik.

C. Studi Literasi

Komik merupakan objek desain yang sangat luas, namun memiliki dasar yang relatif sama. Studi literasi di gunakan untuk menemukan dasar dasar yang penting dari setiap kebutuhan materi untuk nanti menjadi konten utama dalam buku. Buku buku yang berisi berbagai teori serta penjelasan tentang komik akan dicari sebagai bahan kutipan yang akan dimuat. Buku yang menjadi bahan penelitian adalah:

1. Understanding Comic, Scot mccloud

2. Comic & Sequential Art
3. Story, Robert Mckee

D. Post Test

Setelah output selesai dibuat akan dilakukan review sebagai penilaian terakhir kepada produk. Post test akan dilakukan dengan beberapa responden komikus pemula untuk menilai keefektifan serta menguji output bisa menjawab mereka secara langsung.

III. PEMBAHASAN DESAIN

Pengambilan keputusan konsep desain pada perancangan ini berdasarkan analisa kuisisioner, studi eksisting dan komparator. Hasil dari konsep ini akan diuji keberhasilannya menjawab permasalahan dengan Post test kepada komikus pemula secara langsung, dan hasil tersebut akan menjadi bahan tinjauan ulang dalam konten dan visual.

A. Target Audiens

Pada perancangan ini dibutuhkan data mengenai target segmen yang akan mempengaruhi keputusan komunikasi dan system penjualan nantinya.

Target segmentasi (Tabel 1):

1. Laki-laki / perempuan
2. Usia 17-25 Tahun
3. Pelajar, Mahasiswa atau profesi lainnya
4. Kalangan masyarakat umum
5. Memiliki ketertarikan dengan komik atau ingin berkarir dilamnya
6. Suka membaca komik

B. Konsep Desain

Konsep desain (Gambar 1) ditentukan berdasarkan problematika yang diangkat. Dari kesulitan komunikasi pemula dalam membuat komik, kurangnya pengetahuan dasar komik komikus pemula, literasi komik dipasaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan komikus pemula.

Praktikal dan esensial adalah 2 poin utama yang di tarik dari big idea dan akan implementasikan pada media. dimana materi beserta penyampaian yang ada harus merepresentasikan titik nol untuk komikus pemula memulai perjalanan membuat komiknya, dimana setiap konten harus esensial dalam misinya menjelaskan proses membuat komik namun tetap praktikal kepada target audiencenya.

C. Kriteria Desain

Setelah menemukan problematika dan menganalisis hasil penelitian, maka terdapat beberapa variabel desain dalam penyusunan buku visual, yaitu :

1) Konten

Komik yang merupakan sebuah produk desain dan seni pada dasarnya tidak memiliki aturan yang baku dalam pembuatannya namun sebagai media, komik memiliki struktur struktur yang membangunnya sehingga semua orang mengenali sebagai komik dan apa yang butuh diperhatikan sebagai seorang komikus dalam proses pembuatannya.

Buku-buku literasi serta pengetahuan dari ahli yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan diatas dirangkum dan di sampaikan dengan cara yang mudah dipahami. Subjek inti yang dibahas adalah komik, *storytelling*, *writing*, serta *audience*.

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar simpel seperti komik strip, gaya gambar ini memiliki kelebihan untuk menunjukkan substansi substansi yang penting yang ditampilkan sehingga informasi yang disampaikan lebih terfokus dan tidak kabur oleh gambar lainnya.

2) Pattern dan ornamen

Buku akan menggunakan ornamen serta patern sebagai tambahan visual berupa halftone yang sangat dekat dengan karakter visual komik (Gambar 2).

3) Alur Konten

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar simpel seperti komik strip, gaya gambar ini memiliki kelebihan untuk menunjukkan substansi substansi yang penting yang ditampilkan sehingga informasi yang disampaikan lebih terfokus dan tidak kabur oleh gambar lainnya.

4) Typografi

Pemilih *font* (Gambar 3) pada perancangan ini dibagi

menjadi 3 jenis, yaitu font komik, *Headline*, dan alternatif *Headline*. Pengaplikasian font komik digunakan selama *storytelling* komik berlangsung sampai terakhir dan body teks. Sedangkan *headline* serta alternatif *headline* digunakan pada seluruh bagian perbukuan, dengan kesan yang lebih formal dan memiliki bentuk yang secara signifikan berbeda dengan yang digunakan dalam proses *storytelling* komik.

5) Konsep Media

Media yang digunakan adalah buku komik halaman, komik cetak dipilih karena komik cetak memiliki kedekatan dengan tema pembahasan komik itu sendiri. Dengan menggunakan komik cetak pembaca mampu menproses informasi yang dibaca dibuka secara langsung dalam buku tersebut. Metode yang sama digunakan buku komparator karya Scott McCloud yang menggunakan metode serupa dapat mengkomunikasikan subjek interpretasi yang kompleks selain informasi yang disampaikan secara eksplisit juga lewat cara penyampaian media komik itu sendiri.

D. Desain Final

Desain final merupakan penggabungan semua elemen konsep yang telah dipaparkan.

1) Cover

Mengangkat 2 nilai praktikal dan esensial, tampilan depan buku menggunakan rasa yang formal agar dapat memberikan rasa keseriusan pada isi buku (Gambar 4).

2) Konten

Dari susunan isi, mempelajari proses membuat komik membutuhkan perlakuan khusus karena topik pembicaraan yang luas. Sehingga konten yang ingin di sampaikan dalam buku harus disusun secara berurutan agar pembaca dapat membuat kesimpulan dari setiap perjaanan materi yang disampaikan. Konten diatur mundur dari komik jadi menuju awal mula gagasan terbentuk mulai dari pembuka, badan komik, menulis, pembaca, sampai penutup (Gambar 5).

Setiap materi dalam buku disampaikan dalam porsi tertentu supaya lebih mudah diterima oleh pembaca. dimana setiap bab memiliki representasi dimensi interaksi dalam komik tersendiri, tiap lembar membahas topik yang berbeda dalam konteks bab yang sama, dan setiap halaman memiliki fokus pembicaraan sendiri dengan konteks topik yang sama (Gambar 6).

3) Halaman Isi

Komik berisi 102 halaman dengan konten pembuka 10 halaman, sejarah komik 10 halaman, badan komik 22 halaman, menulis 10 halaman, pembaca 10 halaman, dan penutup 32 halaman penutup. Hasil akhir buku dapat dilihat pada Gambar 7. Secara visual adalah kombinasi antara komik instruksi dengan visual komik strip yang memberikan keseimbangan dari konten yang padat serta komunikasi yang ringkas.

IV. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil yang dilakukan pada penelitian perancangan ini, mendapatkan beberapa kesimpulan yang bisa diambil sebagai berikut (1) Dipasaran Indonesia saat ini tidak banyak media yang menyediakan buku edukatif menjelaskan prinsip dasar komik yang sesuai dengan tingkatan pemula; (2) Terdapat 3 dimensi dalam interaksi

media komik yaitu pengarang, media komik, dan pembaca. Ketiga dimensi ini harus di pahami oleh komikus dalam tujuannya menyampaikan sebuah konsep dalam komik kepada pembacanya; (3) Selain beberapa aturan komik sebagai sebuah media tidak ada konsep yang baku dalam proses pembuatan komik., sehingga setiap materi yang disampaikan merupakan sebuah konsep terbuka dimana pembaca dapat mengeksplorasi dengan caranya sendiri.

Setelah produk selesai maka dilakukan proses post test untuk menguji kemampuan output dalam menjawab permasalahan utama dari penelitian ini. Berdasarkan post test yang dilakukan kepada 7 responden yang sesuai dengan target audience terhadap membuat komik untuk menjawab

masalah dan dapat disimpulkan bahwa; (1) Semua responden dapat menerima informasi dari media komunikasi media komik yang dipresentasikan; (2) 70% dari responden mendapatkan benefit dari pengetahuan serta pengalaman yang dimasukkan kedalam konten buku; (3) 75% dari responden merespon bahwa output memiliki informasi yang cukup untuk di konsumsi sebagai pengetahuan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. McCloud, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper, 2006.
- [2] W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, no. 7. Florida: Tamarac, 1985.