

WORKSHOP MEMBUAT KOMIK UNTUK SISWA SMA/SEDERAJADNYA

Santoso Haryono, S.Kar, M.Sn

RINGKASAN DAN SUMMARY

Komik pada perkembangannya telah menjadi bagian dari seni massa yang aktif dalam peranannya sebagai sarana komunikasi. Seniman komik melakukan komunikasi secara visual kepada masyarakat terhadap apa yang ingin dicurahkan, sedangkan masyarakat sebagai penikmat bisa langsung mengapresiasi dengan cara membaca komiknya, memahami cerita atau pesan yang disampaikan para komikus. Dalam hal ini, masyarakat memperoleh pencerahan dalam dunia seni rupa dan secara tidak langsung komik secara positif ikut serta dalam mengembangkan budaya membaca dan pengembangan imajinasi bagi kalangan generasi muda.

Komik atau sastra gambar awalnya adalah merupakan salah satu hal yang dianggap “momok” di kalangan pendidik dan orang tua. Sebenarnya banyak hal positif yang muncul terkait kehadiran komik. Siswa usia sekolah terutama SMA/Sederajadnya, bisa mengekspresikan imajinasinya dengan membuat komik dan dipresentasikan lewat majalah dinding sekolah. Secara tidak langsung kegiatan berkominik bisa menjadi *stimulus* atau rangsangan bagi siswa/siswi dalam belajar mengaktualisasikan imajinasinya, merencanakan, menyusun, berkomunikasi, dan berkarya yang semuanya sangat bermanfaat dalam membangun pola pikir yang konstruktif.

Fakta inilah yang menjadi dasar penulis berfikir bahwa kegiatan workshop membuat komik penting bagi siswa SMA/Sederajadnya, karena menjadi salah satu cara dalam membangun pola pikir yang konstruktif bagi remaja.

I. PENDAHULUAN

Komik atau sastra gambar awalnya adalah merupakan salah satu hal yang dianggap “momok” di kalangan pendidik dan orang tua. Sebab, komik memiliki daya tarik yang lebih menarik bagi para pelajar dibandingkan dengan buku-buku pelajaran sekolah, sehingga sangat mengganggu proses belajar mereka di sekolah. Anggapan seperti itu mungkin masih ada, namun sebenarnya bila kita perhatikan secara seksama, banyak hal positif yang muncul terkait kehadiran komik.

Namun tidak semua komik baik untuk dibaca oleh kalangan pelajar, sebab jenis komik ini ada yang bermutu dan ada yang vulgar. Komik yang bermutulah yang bagus untuk kalangan pelajar, yaitu komik yang menyampaikan pesan edukasi dalam ceritanya, yang bisa merangsang imajinasi positif bagi pertumbuhan pola pikir pembacanya yaitu para pelajar. Bukan komik vulgar yang hanya sebatas mengeksplorasi pornografi, kekerasan atau unsur sara, sebagai daya tarik cerita dan visualnya.

Membaca komik memang diperlukan daya imajinasi dan fantasi lebih untuk dapat menikmati cerita dibalik gambar. Orang yang membuat komik biasanya memang orang-orang yang memiliki fantasi dan imajinasi tinggi, dan apabila bisa mengontrol kelebihan tersebut sebenarnya orang-orang tersebut tergolong orang yang cerdas.

Seperti halnya permasalahan-permasalahan sosial budaya lainnya, komik atau tepatnya apresiasi masyarakat terhadap komik, pada masa dulu dan sekarang jelas telah banyak berubah. Di lembaga-lembaga sekolah sendiri sekarang banyak yang memasukkan unsur komik ini pada mata pelajaran mereka.

Bahkan, dalam kurikulum pendidikan di sebagian Sekolah kejuruan setingkat SMA, atau Perguruan Tinggi yang berbasis seni rupa, komik menjadi salah satu unsur materi yang penting dalam pelajaran ilustrasi.

Para siswa bisa mengekspresikan imajinasinya dengan membuat komik dan dipresentasikan lewat majalah dinding sekolah, atau diproduksi secara sederhana dan bahkan bila mampu dan ada peluang pasar, tidak menutup kemungkinan bisa diproduksi secara lebih profesional. Dengan demikian, siswa ataupun siswi dapat mengekspresikan karya dan imajinasinya secara positif. Secara tidak langsung, kegiatan berkomik bisa menjadi stimulus atau rangsangan bagi siswa/siswi dalam belajar mengaktualisasikan imajinasinya, merencanakan, menyusun, berkomunikasi, dan berkarya yang semuanya sangat bermanfaat dalam membangun pola pikir yang konstruktif.

Hal tersebut yang mendasari pentingnya suatu kegiatan semacam workshop untuk membuat komik bagi kalangan usia anak SMA/Sederajadnya. Lewat kegiatan workshop, dalam membuat komik diharapkan mampu meningkatkan apresiasi serta keahlian siswa SMA/ sederajadnya terkait keahlian khusus, yaitu membuat komik dengan cara dan teknik yang benar. Secara tidak langsung kegiatan workshop membuat komik bisa melatih keahlian *soft skill* anak-anak usia SMA dalam membantu proses pencarian identitas diri mereka.

II. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa pustaka yang menginformasikan tentang definisi dan sejarah komik, baik lewat tulisan-tulisan dimedia massa, artikel di internet, maupun buku-buku yang menulis

tentang komik. Salah satunya adalah Buku karangan Marcel Bonneff, yang diterjemahkan oleh Rahayu S. Hidayat (1998) "*Komik Indonesia*", (Jakarta; KPG bekerjasama dengan Forum Jakarta-Paris), yang antara lain menginformasikan bahwa sebelum istilah komik muncul sebenarnya pada jaman prasejarah indikasi manusia untuk bercerita lewat gambar sudah dilakukan, hal itu dibuktikan dengan adanya gambar-gambar di dinding-dinding gua, yang salah satunya di gua *Lascaux*. Sebelah selatan Perancis. Gambar-gambar di dinding gua-gua yang secara tidak langsung memiliki pesan atau komunikasi nonverbal pada jaman prasejarah tersebut paling banyak ditemukan di Prancis kemudian Spanyol dan Itali.

Media Pontianak Post, Minggu 30 Maret 2008,¹ menginformasikan; Komik pertama di dunia adalah *The Adventures of Obadiah Oldbuck* karya Rudolphe Topffer kebangsaan Swiss, terbit tahun 1873 di Eropa. Beberapa tahun kemudian, tepatnya 1896 muncul komik strip pertama di Amerika Serikat. Judulnya *The Yellow Kid* karangan Richard Felton. Di Asia sendiri, komik mulai marak setelah perang dunia kedua. Osamu Tezuka dianggap sebagai pelopor komik Jepang yang terkenal dengan karyanya, *New Treasure Island* dan *Shintakarajima*.

Tahun 1931 terbit komik pertama di Indonesia, yaitu kartun Put On karya Kho Wang Ghie yang dimuat di harian Sin Po. Pasti pernah dengar juga dong komik Gundala, Caroq, atau Mahabarata. Memang cerita bergambar terbitan dalam negeri itu nggak sebanyak komik asing.

¹(<http://arsip.pontianakpost.com/berita/index.asp?Berita=Canda&id=154948>) diunduh pada tgl 16 November 2009 jam 23.15 WIB.

Dalam bukunya, Marcel Bonneff (1998), dijelaskan di Barat sekitar tahun 1957, telah lahir suatu pemikiran yang dalam perkembangannya berjalan searah dengan apa yang disebut F. Lacassin sebagai "seni kesembilan". Masyarakat perlahan-lahan mulai menyadari maknanya, peranannya, dan dampaknya, berkat dukungan beberapa perintis yang berani. Di perancis, sejak tahun 1958, E. Morin, seorang sosiolog, muncul di antara orang-orang pertama yang membela komik di majalah *Le Naf*. Kemudian pada tahun 1962, berkat rangsangan dari F. Lacassin dan sineas Alain Resnais, dibentuklah "*Club des bandes dessinees*" (klub komik) yang pada 1964 menjadi *Centre d' Etudes des Litteratures d' Expression graphique (C.E.L.E.G)* (Pusat Kajian Sastra Grafis). Sejak itu, pameran dan konggres bermunculan. Pada 1967, museum Arts Decoratifs menyajikan riwayat yang disusun oleh *Sosiete d'Etude et de Recherches des Litteratures dessinees* (Masyarakat Pengkaji dan Peneliti Sastra Bergambar). Terakhir pada 1971, gerakan itu mengimbas ke Universitas dengan penyelenggaraan kuliah yang berjudul "Sejarah dan Estetika Komik"

Komik sendiri dalam kamus bahasa Indonesia adalah cerita bergambar (T. Heru Kasida B. 199:), sedang dalam bahasa Inggris disebut *Comics* atau buku cerita. Dalam bahasa Prancis tidak ditemukan padanan yang tepat untuk kata Inggris, *Comics* yang merupakan perwujudan utama dari gejala sastra gambar. Karena tidak ada istilah lain, digunakan istilah *bande dessinee*, yang memiliki arti sama dengan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar.

Seperti yang sudah diinformasikan dalam tulisan di atas, bahwa ada beberapa jenis komik menurut bentuk. Beberapa jenis

komik tersebut dapat kita temui di *www.jagoancomik.com*² yang menerangkan, jenis-jenis komik tersebut antara lain:

1. **Kartun/Karikatur (Cartoon)**

Hanya berupa satu tampilan saja, dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan- tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang mana dari gambar tersebut dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

Contoh:

Bisa dilihat pada surat kabar maupun majalah dimana suka menampilkan gambar kartun/karikatur dari sosok tokoh tertentu yang maknanya sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

2. **Komik Potongan (Comic Strip)**

Artinya penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai disitu bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius yang asik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

² *www.jagoancomik.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html* diunduh tgl 16 Nov 2009 jam 23.15 WIB

Contoh:

- Gibug (Komik Potongan yang dijadikan buku saku)

3. **Buku Komik (*Comic Book*) :**

Alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku Komik (*Comic Book*) ini acap kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam Buku Komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, dimana didalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain. Buku Komik seperti ini bisa didapatkan di toko-toko buku atau toko-toko komik maupun lapak-lapak.

Buku Komik (*Comic Book*) itu sendiri terbagi lagi menjadi:

a. Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan/penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.

Contoh:

- Gundala, Godam, Si Buta Dari Gua Hantu, Lamaut

- Kapten Bandung, Caroq, Gina

- Gunturgen, Blacan, Zantoro

- Komik-komiknya Marvel dan DC Comics (luar negeri)

b. Komik Majalah (*Comic Magazine*)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan misalkan 64 halaman bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.

Contoh:

- Tintin (luar negeri)
- Lucky Luke (luar negeri)
- Asterik/Obelik (luar negeri)

c. Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

4. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam skop penerbit yang serius, si penerbit akan secara teratur/berskala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

Contoh:

Dalam negeri:

M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, BumiLangit, Jagoan Comic, dsb.

Luar negeri:

Marvel Comics, DC Comics, etc.

5. Album Komik (*Comic Album*)

Para penggemar bacaan komik, baik itu komik karikatur maupun komik strip dapat mengkoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan), dimana hasil koleksiannya dikumpulkan dan disusun rapi (pengklipingan) menjadi sebuah budelan/album bacaan.

6. Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media Internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs

web, maka para pengunjung/pembaca dapat menyimak komik. Dengan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya bisa lebih luas (diseluruh dunia yang memiliki koneksi internet dapat mengaksesnya) dari pada media cetak. Komik Online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak.

Contoh:

- www.gibug.com

- www.kaptenbandung.com

7. **Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comics*)**

Tidak sedikit sebuah panduan atau instruksi sesuatu dikemas dalam format Komik, bisa dalam bentuk buku Komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Pengguna/pembaca akan lebih mudah cepat mengerti bila melihat alunan gambar dari pada harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain itu, dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

8. **Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)**

Biasanya didalam dunia perfilman maupun periklanan, sebelum melangkah dalam pembuatan film/iklan akan lebih mudah berkerjanya bila dibuatkan rangkaian Ilustrasinya terlebih dahulu. Biasanya rangkaian ilustrasi ini dibuat dalam bentuk gambar, dan sudah tentu rangkaian ilustrasi gambar tersebut disusun menjadi sebuah rangkaian yang bisa disebut komik. Namun tidak usah jauh-jauh kedalam dunia perfileman/iklan, sebelum para komikus membuat komik sudah pasti terlebih dahulu membuat sebuah rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*), setelah itu baru diproses penggambaran, penintaan, pewarnaan dan penataan tampilan (lay out).

9. **Komik Ringan (*Comic Simple*)**

Biasanya jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan kopian dan steples (buatan tangan). Pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik-komik dan berkarya. Cara ini digunakan sebagai alternatif untuk turut berkarya kecil-kecilan, bisa dijadikan langkah awal bagi para komikus.

Contoh:

- Kakek Bejo (pragatcomic.com)

10. **Perencanaan dalam pikiran (*Planning On Mind*)**

Sebelum melakukan sesuatu terlebih dahulu dapat membayangkan apa-apa saja yang akan kita lakukan nantinya (persiapan). Dengan bayangan-bayangan dalam pikiran tersebut, sebenarnya sudah menjadi rangkaian gambar-gambar yang mana bisa juga disebut juga sebagai Komik, hanya saja gambar-gambar tersebut tidak tertuang dalam coretan diatas kertas melainkan tergambar didalam pikiran kita.

Selain yang tersebut di atas, jenis komik juga ada yang berupa : Komik satu panel, yaitu komik yang terbit hanya satu kali, tanpa memiliki tokoh cerita yang dapat muncul pada setiap penerbitan, dan Komik harian (*daily comics*), yaitu komik yang setiap kali terbit pada surat kabar berganti cerita atau naskah namun tokoh komik tetap.

Di Indonesia, wayang beber dan wayang kulit dianggap sebagai cikal-bakal komik Indonesia, yang kemudian berkembang dan muncul banyak komikus-komikus Indonesia yang menghasilkan karya-karya komik yang terkenal pada jamannya. Baik itu, yang menceritakan cerita dan tokoh lokal dan tradisi maupun tokoh imajiner atau super hero yang secara tidak langsung terpengaruh perkembangan komik barat maupun China pada waktu itu (1931-1954).

Di Amerika dan Eropa, komik sudah menjadi bagian dari aktifitas ekonomi yang sangat menjual. Banyak studio-studio yang bergerak dibidang ini muncul dan menjadi industri yang besar, seperti ; Marvels, Disney, Manga, dan lain-lain. Banyak tokoh-tokoh komik yang sudah terkenal dan melegenda, ada Superman, Spiderman, Hulk, Mickey Mouse, Guffy, Donald Duck, dan masih banyak lagi. Di Indonesiapun sejak 1930an sampai sekarang banyak bermunculan karya komik dan komikus-komikus yang bagus, seperti; Ganes TH, Djair, Zaldy, Kosasih, Jan Mintaraga, Teguh.S., Yan, Hans, Hasmi dan lain-lain.

Komik pada perkembangannya telah menjadi bagian dari seni massa yang aktif dalam peranannya sebagai sarana komunikasi. Seniman komik melakukan komunikasi secara visual kepada masyarakat terhadap apa yang ingin dicurahkan, sedangkan masyarakat sebagai penikmat bisa langsung mengapresiasi dengan cara membaca komiknya, memahami cerita atau pesan yang disampaikan para komikus. Dalam hal ini, masyarakat memperoleh pencerahan dalam dunia seni rupa dan secara tidak langsung komik secara positif ikut serta dalam mengembangkan budaya membaca dan pengembangan imajinasi bagi kalangan generasi muda.

Ada 13 langkah dasar membuat komik tersebut berisi tentang :

1. bisa membuat tema cerita yang menarik
2. bisa mendiskripsikan tokoh ciptaan yang unik
3. bisa menggambarkan dalam bentuk gambar utuh tokoh yang diciptaan
4. mampu membuat ekspresi wajah tokoh ciptaan
5. tahu teknik menggambar proporsi manusia eksyen
6. faham teknik menggambar perspektif
7. faham dan mampu membuat teknik bayangan

8. membuat balon kata dan frame
9. membuat sinopsis yang baik
10. mampu membuat gaya gambar yang menarik
11. mampu membuat layout/tata gambar yang menarik
12. sketsa komik.
13. inker komik dan mewarna komik

Berbicara tentang medium komik, kita perlu memahami arti medium secara umum dan medium dalam seni rupa. Karena, komik pada perkembangannya telah menjadi bagian dari seni massa yang aktif dalam peranannya sebagai sarana komunikasi. Seniman komik melakukan komunikasi secara visual kepada masyarakat terhadap apa yang ingin dicurahkan, sedangkan masyarakat sebagai penikmat bisa langsung mengapresiasi dengan cara membaca komiknya, memahami cerita atau pesan yang disampaikan para komikus.

Persinggungan awal karya seni yang menyangkut media atau medium mengarah pada proses lahiriah dan konkretnya karya seni. Menurut The Liang Gie, setiap media atau medium mempunyai karakternya sendiri. Sehingga belum tentu sebuah medium yang sangat cocok dan berhasil ketika digunakan dalam cabang seni yang satu juga menjadi baik ketika digunakan oleh seni yang lain.

Penjelasan di atas adalah definisi medium secara umum, sedangkan di dalam ruang lingkup seni rupa, contohnya dalam seni lukis, medium berarti:

Medium seni lukis ialah permukaan datar yang bisa terbuat dari apa saja seperti kanvas, sutra, papan, kertas, kaca dan sebagainya. Medium lainnya adalah bahan cat dan semua apa saja yang juga sebagainya dalam bentuk air, cat, atau

benda seperti misalnya kapur. (The Liang Gie, 1996)

Selain medium sebagai pembawa sesuatu, medium di sini juga berhubungan dengan alat, bahan dan teknik (Mikke Susanto,2003) tentang medium, “Medium meliputi bahan (material), alat (*tool*), dan teknik (*technique*)”.

Komik sebagai medium komunikasi, memiliki keunikan tersendiri karena komik terdiri dari dua medium, yaitu literatur/prosa dan visual-statis, dengan merangkai keduanya maka akan terjadi cerita.

III. MATERI DAN METODE

A. Materi dan Persoalan

Tulisan ini membahas materi tentang bagaimana membuat komik dengan cara yang benar. Seperti yang sudah diinformasikan di atas bahwa anak usia remaja, atau anak SMA/ sederajadnya adalah merupakan penyuka atau termasuk usia yang suka dengan komik. Namun, kebanyakan mereka hanya sebagai pembaca saja, bukan sebagai pembuat komik. Meskipun sudah ada beberapa komik yang dibuat oleh anak-anak SMA/ sederajadnya tersebut, namun masih kurang baik, belum memiliki daya tarik sebuah karakter.

Ada beberapa persoalan yang muncul dalam kegiatan membuat. Pertama, dalam membuat komik ada syarat minimal orang harus bisa menggambar dan bercerita, padahal tidak semua siswa SMA/ sederajadnya bisa menggambar.

Kedua adalah, pada umumnya anak SMA/ sederajadnya tidak faham mengenai cara membuat komik yang baik dan benar. Mereka hanya senang membaca.

Realisasi Kegiatan

Kegiatan work shop ini dimulai dengan :

1. Observasi Lapangan

Menjawab permasalahan pertama, maka perlu adanya observasi terkait sejauh apa kemampuan menggambar siswa yang akan diberi workshop membuat komik. Sebab, hal tersebut berhubungan dengan materi yang diberikan, yaitu materi yang paling awal, yaitu teknik dasar menggambar atau langsung kepada teknik membuat komiknya.

Kedua, mencari sekolah SMA/ sederajadnya yang ada kegiatan kesenirupaannya bagi siswanya. Atau langsung pada SMK yang memiliki jurusan seni rupa, bila materi ingin langsung kepada teknik membuat komik. Karena, salah satu syarat workshop membuat komik adalah bisa menggambar. Terkait materi akan lebih efektif kalau para peserta sudah memiliki dasar-dasar menggambar, atau mereka bisa menggambar.

2. Tahap Pembekalan

Pada tahap pembekalan ada dua sesi, yaitu sesi teori dan praktek. Materi teori yang diberikan adalah tentang definisi dan sejarah komik, jenis-jenis komik, cara dan teknik membuat komik yang baik dan benar serta peluang-peluang profesi terkait keahlian membuat komik.

Untuk menyiasati relita sasaran yang memiliki problematika seperti tersebut di atas, maka dalam pemberian materi workshop bisa memakai dua metode yang digabungkan yaitu metode interaktif ketika dalam sesi pemberian materi teori dan menggunakan metode latihan (*drill*) untuk sesi praktek membuat komik.

Metode Interaktif, merupakan proses pembelajaran yang mengutamakan interaksi semua komponen (tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian) atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran yang satu sama lain saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan.

Metode Interaktif ini digunakan agar terjadi kondisi selalu saling aktif dalam perhatiannya kepada materi, mendengarkan, bertanya dan memberi pertanyaan, menjawab serta menggunakan media pembelajaran yang mendukung, serta memberikan demonstrasi dan contoh-contoh yang jelas terkait komik.

Dalam memberikan teori tentang definisi dan sejarah komik, jenis-jenis komik, cara dan teknik membuat komik yang benar serta peluang-peluang profesi terkait keahlian membuat komik bisa menggunakan media presentasi *powerpoint* yang berisi materi teori. Selain itu, juga bisa memanfaatkan contoh-contoh komik dan beberapa buku komik yang dibawa sebagai referensi.

Terkait langkah-langkah dalam membuat komik dalam materi bisa menggunakan dasar dari 13 langkah membuat komik yang sudah diterangkan di atas, penulis mencoba mendetilkan lagi menjadi seperti yang tersebut di bawah ini.

- a. Menentukan tema atau cerita apa yang akan dibuat
 - Fiksi (tidak pernah terjadi) seperti dongeng, legenda dan lain-lain
 - nonfiksi (pernah terjadi, meskipun tidak pernah lepas dari sudut pandang)
- b. Menentukan atau menciptakan tokoh utama cerita
 - mendeskripsi sifat tokoh
 - mendeskripsi karakter tokoh (terkait bentuk)
 - mendeskripsi identitas tokoh
- c. Membuat gambar tokoh

- menggambar beberapa karakter tokoh ciptaan
 - menggambar beberapa ekspresi wajah tokoh ciptaan
 - menggambar figur / satu badan penuh tokoh dari berbagai sudut pandang (depan, samping, 3/4, belakang)
- d. Membuat naskah / cerita
- menulis naskah cerita komiknya
- e. Membuat komiknya / cerita bergambarnya
- membuat sket gambarnya menggunakan pensil dengan dasar naskah cerita yang sudah dibuat
 - menebalkan dengan pena, bolpoint, drawing pen
 - menambahkan beberapa aksentuasi untuk menambah karakter
 - penintaan dengan tinta (penambahan blok-blok hitam)
 - difotokopy yang jelas (master hitam-putih disimpan)
- f. Finishing
- Coloring (menggunakan copyan master)
 - diberi fiksatif atau lapisan emulsi.
 - dibuat buku

3. Tahap Eksekusi Karya

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan work shop tentang proses membuat komik dimulai sebagai berikut.

A. Menentukan Tema cerita

Tema cerita dalam komik adalah memegang peranan penting, karena visualisasi dari tokoh utama yang diciptakan dan lainnya adalah tergantung dari tema cerita yang dibangun atau yang diinginkan. Apakah mau bercerita tentang fiksi atau nonfiksi, humor, politik atau *action*. Bila sudah mendapatkan tema cerita yang akan dibuat komiknya, pahami karakter ceritanya untuk

memunculkan gambaran-gambaran tokoh apa yang akan menjadi tokoh utama nanti.

B. Menciptakan Tokoh Cerita.

Seperti yang telah dituliskan pada tahapan-tahapan membuat komik, maka pertama yang harus kita persiapkan adalah menyiapkan alat dan bahannya. Kemudian kita mulai memikirkan untuk menciptakan tokoh atau figur yang akan kita buat komiknya. Pada bagian ini, imajinasi kita dituntut untuk benar-benar muncul mereferensikan apa yang pernah kita lihat, pikirkan dan lain-lain. Dimulai dengan menuliskan karakter (dalam hal ini berujud manusia atau benda yang dihidupkan, dan bentuk visual tokoh, pendek, gemuk atau kurus , realis atau fantasi, kartun), sesuai tema cerita pilihan, fiksi atau nonfiksi. Kemudian kita harus mengenal sifat dari tokoh yang kita ciptakan apakah periang , memiliki kelebihan dan kekurangan apa..?

Setelah itu, kita mencoba mengenal identitasnya, apa dia seorang mahasiswa, atau remaja, orang tua, laki-laki atau perempuan dan lain-lain. Apabila sudah terdiskripsi semua karakter dan sifat tokoh yang kita ciptakan secara tertulis, maka mulai kita buat gambarnya.

C. Membuat gambar tokoh ciptaan

Pertama buat sketnya, sesuai karakter dan sifat yang dipahami dari tokoh tersebut. Dengan menggunakan pensil 2B, dimana pensil 2B memiliki karakter kehitaman yang cukup, lunak untuk sket dan dihapus masih mudah. Menggunakan pensil ini dicoba buat sket, guna mencari bentukan yang sesuai dengan tokoh ciptaan.



Gambar9

Trick Stuff (trik membuat figur)

Repro dari buku "Fun With A Pencil" by Andrew Loomis



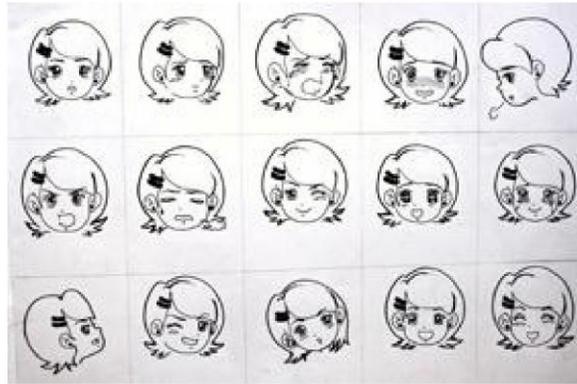
Gambar 10
tokoh Badrun,
satu badan penuh dengan beberapa posisi
Repro karya Danang D.Y

Kemudian mencoba membuat beberapa karakter perwajahan dari tokoh yang diciptakan.



Gambar 11
Contoh beberapa karakter wajah
Dari tokoh Badrun

Repro karya Danang D.Y



Gambar 12

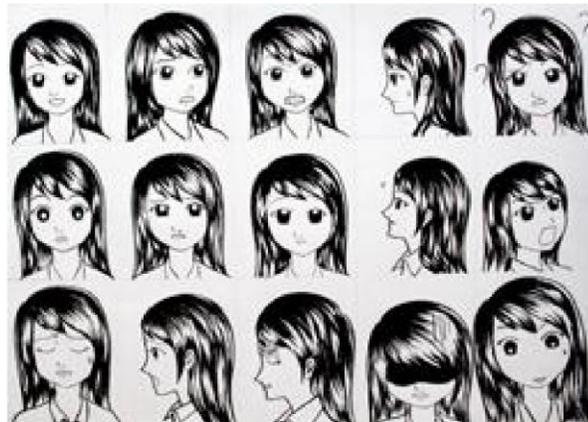
Ekspresi wajah

Karya Artika N. Siswi SMK 9 Surakarta ketika workshop

Tgl 15-18 Juli 2009.



Gambar 13
Membuat ekspresi wajah
Oleh Siswi SMK 9 Surakarta ketika workshop
Tgl 15-18 Juli 2009.



Gambar 14
Ekspresi wajah
Karya Skolatika Siswi SMK 9 Surakarta ketika workshop
Tgl 15-18 Juli 2009.

Menggambarakan beberapa ekspresi wajah tokoh, memiliki fungsi yang sangat penting. Karena kreator benar-benar menjadi dekat dan mengenal karakter tokoh yang diciptakannya. Untuk mengenal beberapa karakter tersebut, kreator bisa melihat wajah sendiri didepan cermin dan mengekspresikan beberapa karakter wajah yang dibutuhkan. Dalam cermin bisa diamati perubahan,

atau pergerakan mata, *alis*, mulut, hidung, kerutan-kerutan yang muncul di wajah ketika ekspresi diperagakan.

Ekspresi-ekspresi wajah ini, akan mengisi berbagai adegan atau kegiatan dalam penggambaran ekspresi tokoh dalam naskah cerita ketika nanti mulai membuat cerita komik bergambarnya.



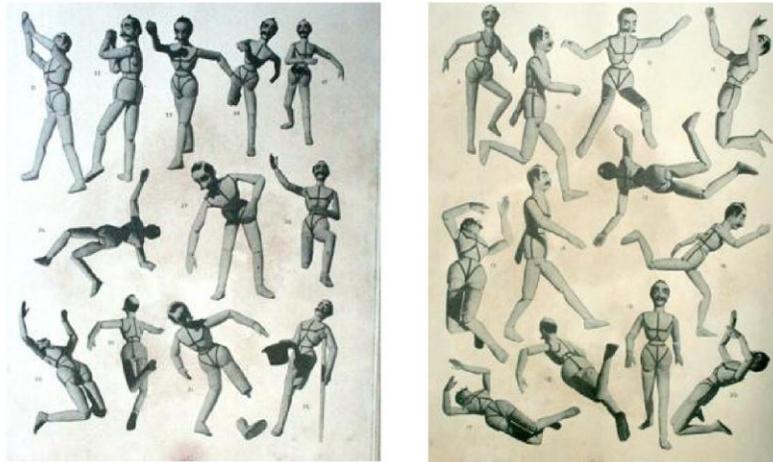
Gambar 15

Berbagai ekspresi mata

Repro dari buku "Ayo Bikin Komik" oleh Machiko Maeyama

Setelah mengenal bentuk figur secara umum dan menggambar ekspresi wajah dari tokoh ciptaan, lalu langkah selanjutnya membuat gambar tokoh dalam beberapa aktifitas dan

perspektif. Referensinya adalah karakter, sifat dari tokoh yang sudah ditulis diawal tadi. Disket dulu menggunakan pensil.



Gambar 16

membuat *figur action*

Repro dari buku "*Fun With A Pencil*" by Andrew Loomis

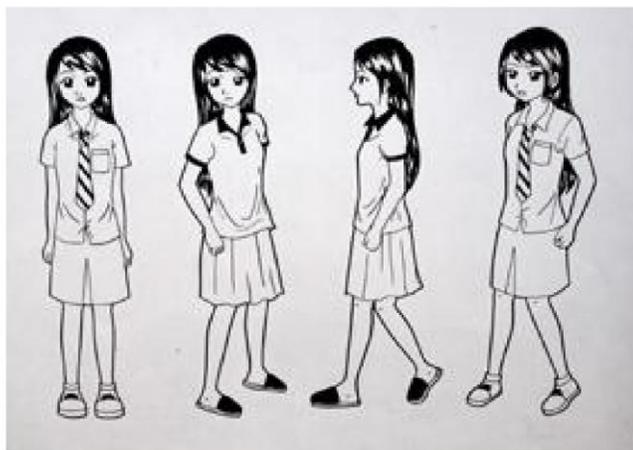


Gambar 18

Membuat figur tokoh

Oleh Siswa SMK 9 Surakarta ketika workshop

Tgl 15-18 Juli 2009.



Gambar 19

Figur Ciptaan

Karya Skolastika Siswi SMK 9 Surakarta ketika workshop Tgl 15-18 Juli 2009.

Setelah menggambar tokoh dalam ujud yang utuh satu badan penuh dan dalam beberapa aktifitas serta perspektif, berarti sudah bisa dilihat dengan jelas sosok tokoh ciptaan, hasil dari imajinasi yang dideskripsikan atau dituliskan di atas.

Selain tokoh utama, dibuat juga tokoh-tokoh pendukung lain yang sebelumnya juga harus sudah dideskripsikan dulu secara tertulis dari imajinasi yang dipikirkan. Mungkin sebagai kawan atau teman tokoh utama, musuh atau lawan main dalam cerita atau naskah komik yang dibuat. Setelah tokoh-tokoh sudah dibuat, kemudian langkah selanjutnya membuat naskah ceritanya. Tokoh kita akan bagaimana, melakukan apa, apa yang terjadi dll.

D. Membuat Naskah Cerita

Dalam membuat cerita naskah, kreator harus kritis dan memikirkan tentang struktur cerita atau kisah. Untuk bisa mudah dipahami cerita atau kisah memiliki awal, akhir dan ditengah-tengahnya rentetan peristiwa yang menghubungkan keduanya, itulah struktur cerita atau kisah. Struktur bila di ilustrasikan seperti tulang belulang dalam tubuh kita, dimana tulang berfungsi menopang tubuh namun secara visual tidak tampak secara langsung karena tertutup daging dan kulit serta pakaian kita.

E. Membuat Gambar dari Naskah yang telah dibuat

Pada bagian ini prosesnya terbagi dalam beberapa proses, yaitu; sketsing dengan pensil, outline / penebalan outline pada obyek atau gambar yang dipilih, dan pewarnaan. Proses ini tidak

hanya berlaku pada langkah ini tapi juga berlaku pada pembuatan gambar diawal tadi yaitu pembuatan figur tokoh dan ekspresi perwajahan tokoh.

Pertama, diawali dengan membuat sket gambar adegan cerita secara urut berdasar naskah cerita yang sudah dibuat dengan pensil. Pada bagian ini sekali lagi imajinasi akan suasana, penggambaran adegan dan penciptaan gambar yang benar-benar bisa menggambarkan cerita untuk dipahami dan dinikmati pembaca menjadi kunci, komik ini akan menarik apa tidak?.

Penggambaran dengan pensil atau sketsing ini dibuat sesuai lay out gambar yang diinginkan sesuai alur cerita dan dibuat sampai dengan pengisian kalimat atau dialog dalam balon kata yang disediakan. Agar kreator bisa mengevaluasi seberapa efektif kalimat yang harus dituliskan dalam balon kata. Tulisan atau teks dalam balon kata sebaiknya tidak terlalu panjang karena sebagian komunikasi cerita bisa terwakili oleh gambar, tinggal pandai-pandai kreator menghasilkan gambar yang ekspresi serta visualisasinya mendukung suasana atau image dalam cerita.

Untuk menghasilkan gambar yang sesuai tersebut, kreator harus pandai-pandai menciptakan aksentuasi gambar yang mendukung cerita atau suasana cerita. Perlunya memahami mengenai pencahayaan, jatuhnya bayangan, dan lain-lain. Seperti ketika tokoh dalam kondisi sedih, kedinginan, ada aksentuasi gambar angin yang berhembus, atau sesuatu yang bergerak ditunjukkan dengan tambahan garis-garis pendek dibelakang benda yang bergerak, dan lain-lain. Cerita dalam komik bisa berupa komik strip atau yang lainnya seperti yang sudah diterangkan jenis komik di atas.

Setelah sket dengan pensil selesai, baru kita tebalkan dengan drawing pen, spidol kecil, rotring atau yang lainnya.

Setelah itu, pada bagian tertentu apabila perlu blok-blok hitam pada bagian tertentu bisa kita gunakan tinta China dengan menggunakan kuas yang kecil. Pada teknik kuas ini, posisi kuas harus berdiri tegak, tidak miring, agar garis bisa dikontrol tebal tipisnya.

Setelah penebalan dari pensil kepada drawing pen, spidol, dan beberapa penghitaman dengan blok-blok selesai, sebaiknya master komik ini difotokopi beberapa atau discan ke dalam komputer. Hasil copian atau scan inilah yang nanti kita finishing, kalau perlu diberi warna, bisa menggunakan cat poster atau diwarnai menggunakan software tertentu dalam sistem komputer.



Gambar 24
Karya Artika N. Siswi SMK 9 Surakarta ketika workshop
Tgl 15-18 Juli 2009.

Apabila komik yang dibuat hanya sebatas hitam putih, berarti pemanfaatan komputer hanya untuk merapikan serta pengisian kalimat atau dialog pada balon kata yang tersedia, menggunakan font yang ada dalam komputer, agar lebih terkesan rapi

F. Finishing

Pada tahap ini, hasil kopian dari master yang telah selesai baik tetap hitam-putih atau warna, kemudian diberi lapisan penguat emulsi berupa fixative atau clear, agar tinta gambar lebih awet dan cat warna tidak dimakan serangga atau cepat pudar terkena cuaca.

Kalau komiknya hanya satu cerita atau satu panel selesai, bisa difigura yang baik, atau bila jumlahnya banyak bisa disusun menjadi komik buku. Baik satu cerita berurutan atau kompilasi, berbagai cerita digabung dalam satu buku komik. Dalam membuat buku komik ini, harus dibuat *dammi*-nya dulu, yaitu kalau secara manual bisa memanfaatkan jasa fotokopi untuk menyusun perhalamannya. Kalau sudah jadi baru difotokopi sebanyak yang diperlukan (diperbanyak), dan dijilid.

Tetapi kalau ingin dicetak memakai mesin besar dan full warna, berarti lay out bisa dilakukan lewat komputer, dan dibuat filmnya dengan membagi warnanya secara CMYK, baru dicetak dan dijilid.



Gambar 25
Buku Komik Kompilasi
hasil Karya Siswi SMK 9 Surakarta ketika workshop
Tgl 15-18 Juli 2009.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan workshop “Membuat Komik” adalah kegiatan dengan berkominik tidak hanya sebagai media hiburan, mengisi waktu kosong belaka, namun sebagai wadah kreatifitas dalam hal membangun soft skill siswa usia remaja (SMA/Sederajadfnya). Kegiatan berkominik bisa menjadi *stimulus* atau rangsangan bagi siswa/siswi dalam belajar mengaktualisasikan imajinasinya, merencanakan, menyusun, berkomunikasi, dan berkarya yang semuanya sangat bermanfaat dalam membangun pola pikir yang konstruktif.

Membuka peluang sebanyak mungkin terkait keahlian, ketrampilan yang perlu dikuasai anak seusia SMA/ sederajadnya dalam membantu proses membangun identitas diri mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Rahardian, Beng (2009), *Bercerita Melalui Komi*, makalah *workshop Komik* di kegiatan PKN (Pekan Komik & Animasi Nasional) ke 7 di Taman Budaya Jawa Tengah

Bonneff, Marcel diterjemahkan oleh Hidayat, Rahayu (1998), *KOMIK INDONESIA*, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia

Loomis, Andrew (1946), *Fun With A Pencil*, New York: The Viking Press.

Maeyama, Machiko (2007), *AYO BIKIN KOMIK!*, Bersama Machiko Sensei, Jakarta: PT. Elex Muedia Komputindo

Sahman, Humar (1993), *MENGENALI DUNIA SENI RUPA*, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika”, IKIP Semarang Press.

Susanto, Mikke (2003), *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.

Sumber lain :

<http://arsip.pontianakpost.com/berita/index.asp?Berita=Canda&id=154948> diunduh pada tgl 16 November 2009 jam 23.15 WIB.

www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html diunduh tgl 16 Nov 2009 jam 23.15 WIB

