

## **TEKNIK MEMBUAT KOMIK STRIP DIGITAL**

**Dwiki Setya Prayoga\***

dwikiprayoga255@gmail.com

Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang , Indonesia

\*Penulis Korespondensi

### **ABSTRAK**

Bercerita adalah kegiatan yang ringan tanpa disadari. Cerita merupakan kegiatan pada kehidupan sehari-hari. Dengan bercerita dapat membangun dan memperbaiki komunikasi misalnya komunikasi dalam berkeluarga, berteman dan berpasangan. Komik strip dapat memadukan gambar dan dialog. Komik strip dapat mengekspresikan dan mengungkapkan penggambaran sifat dan karakter. Karakter pada komik memerankan cerita dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Ada beberapa tahapan teknik membuat komik strip yaitu, menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar dan cerita dan menentukan alur cerita. Dalam menyusun komik strip yang diperlukan yaitu pencarian ide, membuat premis, alur cerita dan *plot twist*. Media komik strip dapat memberikan dampak positif pada setiap orang. Media komik strip sebagai media ekspresi dalam bentuk gambar dan teks. Selain itu manfaat dari media komik strip berpengaruh terhadap hasil belajar dengan mencari ide, menciptakan karakter, menentukan warna, membuat premis dan menentukan format alur cerita.

**Kata Kunci:** teknik, komik strip, digital.

### **ABSTRACT**

*Storytelling is a light activity without realizing it. Stories are activities in everyday life. Storytelling can build and improve communication communication in families, friends and partners. Comic strips can combine images and dialogue. The comic strip can reveal and reveal the depiction of traits and characters. The characters in the comics act out the stories in a certain order to convey messages or information. There are several stages of the technique of making a comic strip, namely determining the story, determining the format, creating characters, compiling images and determining the story line. In compiling a comic strip, it is necessary to seek ideas, create a premise, storyline and plot twist. The comic strip media can have a positive impact on everyone. Comic strip media as media expression in the form of images and text. In addition, the benefits of comic strip media affect learning outcomes by looking for ideas, creating characters, determining colors, making premises and determining the format of the story line.*

**Keywords:** engineering, comic strip, digital.

### **PENDAHULUAN**

Dewasa ini kesehatan menjadi faktor utama dalam kehidupan setiap orang. Kesehatan tubuh dan kesehatan pikiran harus tetap dijaga. Ketika tubuh lelah sebaiknya segera beristirahat. Ketika pikiran mulai bosan dan mudah stres segera bersikap tenang, rileks dan lakukan hal-hal yang menarik atau disukai. Saat stres melanda, seringkali kebanyakan orang memilih untuk memendamnya daripada berbagi cerita. Bercerita memiliki manfaat yang besar terhadap kesehatan mental. Karena dengan berbagi kisah, berbagi cerita dan berdiskusi dapat menghadirkan emosi positif seperti menenangkan pikiran, perasaan dimengerti dan perasaan tenang tidak gelisah. Bercerita adalah kegiatan yang ringan tanpa disadari. Cerita merupakan kegiatan pada kehidupan sehari-hari. Dengan bercerita dapat membangun dan memperbaiki komunikasi misalnya komunikasi dalam berkeluarga, berteman dan berpasangan. Sejak ribuan yang lalu nenek moyang menggunakan komunikasi melalui gambar. Gambar dibuat dengan cara dipahat dan diukir di batu, di dinding dan di goa. Maka dengan gambar dapat melatih imajinasi. Imajinasi yang digambarkan dapat berupa pengalaman nyata. Artinya

bercerita melalui gambar memiliki nilai lebih dan daya tarik. Dari segi berpikir, berimajinasi dan berkomunikasi. Suatu cerita bergambar yang dapat dipahami disebut sebagai komik. Komik strip dapat memadukan gambar dan dialog. Komik strip dapat mengekspresikan dan mengungkapkan penggambaran sifat dan karakter. Karakter pada komik memerankan cerita dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Komik strip selain menyampaikan pesan merupakan ringkasan sebuah kejadian atau peristiwa dalam bentuk potongan gambar. Potongan yang dimaksud yaitu panil berurutan yang berisi gambar dan teks. Untuk membuat komik strip diperlukan beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar dan cerita dan menentukan alur cerita. Komik saat ini cukup beragam bentuknya seperti komik buku, komik online, komik tahunan, komik strip, komik animasi dan sebagainya. Komik strip dapat diartikan sebagai media seni. Karena segala sesuatu bentuk cerita maupun gambar yang diciptakan oleh manusi. Komik strip tidak hanya kemampuan menggambar saja tetapi juga membutuhkan keterampilan membangun karakter dan menyusun cerita. Komik strip menggabungkan gambar dan teks yang selaras sehingga dapat menyampaikan pesan dan informasi secara baik. Dengan demikian pembaca komik strip dapat terjun mendalami cerita dan gambar tersebut secara berkelanjutan.

## **PEMBAHASAN**

### **Komik Strip**

Komik strip adalah salah satu jenis komik. Komik strip adalah serangkaian gambar yang berurutan dan terdiri dari beberapa panil. Pada tahun 1930-1960 komik strip dimuat pada surat kabar, biasanya mengangkat topik yang sedang hangat dibicarakan. Komik strip pada umumnya terbit secara teratur di media koran, majalah, surat kabar dan internet (McCloud, 1993). Komik pada dasarnya berekspresi mengungkapkan keluh kesah, mengungkapkan cinta, informasi, pesan, anekdot, lelucon perihal menarik untuk dilihat dan dibaca (Darmawan, 2012).

Dalam kutipan buku berjudul *comic and sequential art* karya Will Eisner pada tahun 1986. Komik didefinisikan sebagai *sequential art* yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide (Eisner, 1985). Komik strip sebagai bentuk lahir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda (Maharsi, 2014). Sedangkan dalam buku wahana komputer yang berjudul *membuat komik strip online gratis* dijelaskan bahwa komik strip merupakan penggalan gambar yang digabungkan sehingga membentuk sebuah alur cerita yang biasanya terdiri 3-6 panil.

Pengalaman manusia dapat diilustrasikan dalam komik baik melalui kata-kata maupun gambar. Komik strip identik sebagai seni mendongeng, kata-kata dan gambar memiliki kekuatan yang besar untuk menceritakan kisah, kejadian atau peristiwa (McCloud, 1993). Komik merupakan media komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk kalangan anak-anak, remaja dan dewasa (Bonneff, 1998).

Pada dasarnya komik strip bersifat lebih natural dan bebas. Ciri-ciri komik strip yaitu memiliki sedikit panil, panil yang berurutan tidak satu halaman penuh, memiliki tat letak yang kaku, komposisinya sederhana dan memiliki cerita paling singkat (Duncan, 2009). Komik strip sebuah montase, cara dalam mendeskripsikan satu ide melalui beberapa gambar dan teks berkaitan erat (Petersen, 2011).

### **Tahapan Membuat Komik Strip**

Menurut Scot McCloud (1993) ada beberapa tahapan teknik membuat komik strip yaitu, menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar dan cerita dan menentukan alur cerita.

Menentukan cerita komik strip. Sebelum membuat komik yang terdiri dari gambar dan teks. Pentingnya dalam menentukan cerita, agar sebuah pesan atau informasi dapat tersampaikan. Maka perlunya sebuah ide dasar, konsep cerita yang ingin disampaikan. Ide dasar dalam menentukan cerita disebut juga premis. Premis berasal dari masing-masing orang, karena setiap orang mempunyai proses kreatif yang berbeda. Dalam menulis cerita wajib melalui beberapa tahap yaitu kemauan, kepekaan, pengetahuan, kerja keras dan kreatifitas (Siswanto, 2014). Maka tahapan ini harus ditanamkan pada setiap orang agar dapat menentukan cerita. Cerita juga memiliki banyak jenis seperti cerita legenda, cerita jenaka, cerita mitos, cerita horor, cerita fiksi dan lain sebagainya.

Menentukan format komik strip. Dalam menentukan format pada dasarnya merupakan ciri khas dari komik strip (Maharsi, 2014). Format pada komik strip seringkali disebut dengan panil dan parit. Keduanya identik dengan bentuk geometri yang memisahkan antara adegan satu dengan yang lainnya. Elemen panil inilah yang memuat gambar dan teks dalam komik strip. Kemudian parit sebagai kedalaman ilustrasi suasana berupa latar belakang yang dapat menumbuhkan imajinasi. Fungsi parit yaitu menyatukan kotak-kotak imajinatif panil yang terpisah menjadi kesatuan dalam sebuah ilustrasi atau sebuah adegan. Istilah yang dikenal dalam bidang iklan dan percetakan disebut *layout*. Menurut Loomis (1947), kegunaan garis untuk membagi atau membatasi sebuah area atau ruang untuk memberi konsep awal suatu komposisi.

Menciptakan karakter komik strip. Sebelum menciptakan sebuah gambar dan teks pada kertas maupun digital, terlebih dahulu menciptakan karakter. Membentuk sosok karakter yang unik, menarik dan mudah diingat oleh setiap orang. Tokoh atau karakter disesuaikan dengan konsep cerita yang dibuat. Kemudian menciptakan tokoh-tokoh dalam tersebut, mendeskripsika masing-masing tokoh, menciptakan bentuk rupa karakter dan identitas tokoh tersebut (Haryono, 2009). Penciptaan karakter dibentuk sebagai jawaban atas tujuan cerita tersebut. Karakter dapat berupa bentuk dasar seperti kotak, segitiga dan geometri lainnya atau berupa karakter hewan ataupun manusia (Suwasono, 2017). Terdapat beberapa unsur tentang kesesuaian konteks dan ilustrasi pada komik strip yaitu pesan dan bahasa yang digunakan sesuai dengan usia, karakter tokoh sesuai dengan usia, penggambaran tempat dan waktu relevan dengan kehidupan dan karakter dapat memberikan pesan juga perilaku yang baik atau positif (Bunanta, 2015).

Menyusun gambar dan cerita komik strip. Dalam menyusun gambar dan cerita komik strip ada beberapa hal yang wajib diperhatikan dari bentuk, garis, tekstur, warna dan tipografi (Arsyad, 2006). Misalnya bentuk dan ukuran, apabila gambar semakin dekat akan tampak semakin besar sebaliknya semakin gambar itu jauh maka bentuk akan semakin kecil. Garis dapat membentuk kejelasan sebuah cerita ketika garis menjadi *point of view* suatu objek yang dapat memberikan kesan dramatis. Tekstur dapat menunjukkan unsur penekanan misalnya pada kostum pada karakter atau latar belakang batu, gurun, pohon dan sebagainya. warna dapat berfungsi sebagai pemisah antara *background* dan *foreground*. Tipografi sebagai kejelasan sebuah bunyi atau suara yang hadir dalam ilustrasi komik strip, misalnya bunyi teriakan, serangan, pertarungan, hewan dan lainnya.

Menentukan alur cerita komik strip. Dalam menentukan sebuah cerita tidak lepas dari ide maupun inspirasi. Menurut Ernest Prakasa dalam videonya kelas.com yang berjudul menulis skenario yaitu pada dasarnya cerita adalah drama dan drama itu adalah konflik. Konflik ada pada kehidupan sehari-hari misalnya pada orangtua, saudara, teman, kekasih dan lainnya. Semuanya ini adalah cerita, asalkan setiap orang mampu menyerap dan mengolah secara

kreatif. Menggali cerita dengan apa yang ada disekitar. Pasti setiap orang memiliki cerita unik dan menarik untuk dijadikan sebuah cerita komik strip ataupun film. Sedangkan alur atau plot adalah struktur pencitraan dalam prosa fiksi berisi kejadian atau peristiwa yang disusun berdasarkan hukum sebab akibat (Nurgiyantoro, 2000). Menurut Mido (1994) alur dapat dibagi menjadi tiga unsur dalam pengembangan sebuah cerita yaitu peristiwa, konflik dan klimaks. Peristiwa sebuah rangkaian kejadian, konflik sebuah pertentangan dari kejadian tersebut dan klimaks biasa disebut dalam dunia komik strip sebagai *plot twist* yaitu menciptakan situasi menarik dan membuat pembaca penasaran.

### **Menyusun Cerita Komik Strip**

Dalam menyusun komik strip yang diperlukan yaitu pencarian ide, membuat premis, alur cerita dan *plot twist*. Karena pada sebelumnya sudah dijelaskan bahwasannya komik strip tidak hanya persoalan gambar saja melainkan ide cerita yang unik dan menarik.

Pencarian ide, setiap orang memiliki jalan dan caranya masing-masing. Ide datang dari mana saja tergantung kemauan dan lingkungan masing-masing orang. Misalnya ide datang dari sebuah toilet ketika berada di toilet justru ide tersebut datang. Contoh lain lagi, ide datang saat peristiwa atau kejadian berpacaran. Maka ide-ide inilah yang kemudian dikelompokkan menjadi cerita atau genre horor, komedi, romansa, politik dan lain sebagainya.

Membuat premis, sebuah premis dapat berupa susunan kata dan kalimat. Artinya setiap orang memiliki pemahaman tersendiri tentang sebuah susunan kata dan kalimat. Pada akhirnya premis dibuat tergantung pengalaman masing-masing orang. Karena bisa jadi pengalaman setiap orang belum tentu sama pasti berbeda. Maka setiap orang berkeluh kesah melalui media komik strip, karena premis didapat dari sebuah pengalaman pribadi, membaca, dan lingkungan disekitarnya.

Alur cerita, disetiap alur komik strip terdiri dari beberapa panil. Beberapa panil tersebut yang membentuk pergerakan kejadian atau peristiwa. Pada setiap panil terdapat satu adegan gambar, maka panil disusun berurutan. Agar pembaca dapat seutuhnya memahami pesan atau informasi pada karya komik strip tersebut.

*Plot twist*, sebuah cerita memiliki *ending* yang berbeda-beda. Pada akhir cerita bisa berakhir duka, berakhir derita, berakhir bahagia, berakhir lucu, berakhir mengejutkan dan sebagainya.

*Plot twist* digunakan sebagai ungkapan yang terdalam dari seorang komikus, sutradara, penulis dan sebagainya. Seringkali plot ini dikenal mengalami perubahan mendadak dan tiba-tiba pada sebuah cerita. Letak *plot twist* pada komik strip biasanya diakhir panil.

### **Membuat Komik Strip Digital**

Dalam membuat komik strip ini, pencarian ide didapat dari kegemaran penulis terhadap budaya. Awal mula ide ini muncul ketika kesenian wayang kulit kurang digemari dibanyak kalangan terlebih usia remaja. Padahal ada satu adegan yang bagi penulis dapat menarik perhatian. Adegan tersebut adalah goro-goro, dimana adegan tersebut berisi guyonan yang terdiri dari 4 tokoh utama yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Keempat tokoh ini dijuluki Punakawan. Dari sinilah penulis berinisiatif membuat bentuk karakter kartun lucu Punakawan dengan 4 tokoh tersebut diaplikasikan ke dalam bentuk komik strip. Berikut ini adalah referensi karakter Punakawan yang nanti dibuat atau diciptakan oleh penulis.



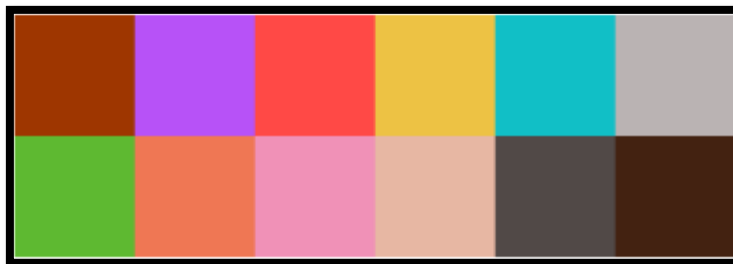
**Gambar 1.** Karakter Punakawan Wayang Kulit

Menciptakan karakter. Karakter Punakawan dibuat berasal dari bentuk dasar lingkaran dan keempat karakter dibedakan mulai dari bentuk kepala, tinggi dan lebar ukuran tubuh. Karakter Punakawan digambarkan sebagai badut karena tugasnya sebagai penghibur. Karakter Punakawan juga memiliki sifat yang berbeda. Semar digambarkan sebagai sosok bapak atau ibu yang membimbing dan menasehati ketiga anaknya. Semar memiliki sifat yang sabar, rendah hati dan tenang. Gareng bentuk wajahnya bulat, ukuran tubuhnya lebih pendek ketimbang Petruk, dan memiliki kucir rambut yang pendek pula. Gareng sosok yang suka berpetualang, tegas dan berhati-hati dalam mengambil keputusan. Petruk bentuk wajahnya menyerupai elips, memiliki badan yang paling tinggi dan hidungnya panjang. Petruk sosok yang berbicaranya lucu, banyak bicara dan banyak tingkahnya ditambah mengambil keputusan secara terburu-buru. Bagong wajahnya bulat dan melebar, ciri khas rambut sanggul dan hidung bulat. Bagong sebagai anak bungsu sosoknya yang polos, bahagia, memiliki keingintahuan yang tinggi dan memiliki sikap waspada.



**Gambar 2.** Karakter Punakawan Komik Strip

Menentukan warna. Warna yang digunakan terinspirasi dari kartunis Spanyol yaitu Sir Joan Cornella. Karakter warna yang digunakan cenderung cerah dan berwarna-warni. Warna ini dapat dikategorikan masuk pada tetradic complement. Berikut adalah pemetaan warna yang dipilih oleh penulis yang kemudian diterapkan ke dalam komik strip pada karakter Punakawan (babadwongcilik).



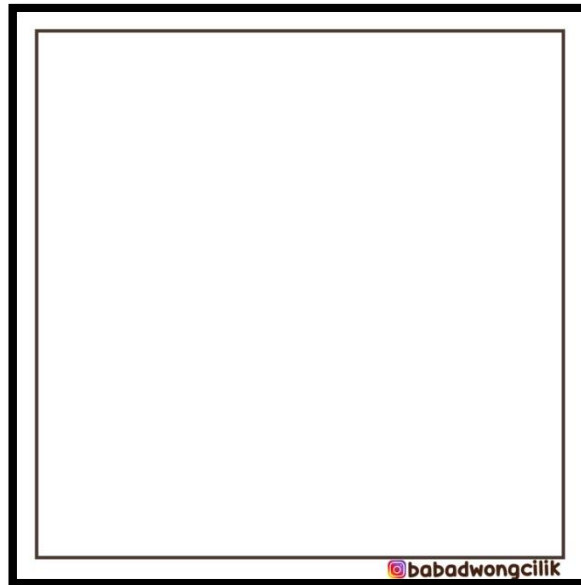
**Gambar 3.** Skema Warna

Membuat premis. Premis berasal dari kehidupan sehari-hari yang seringkali juga dilakukan oleh penulis. Premis tersebut yaitu ketika makan penulis sering menambahkan kerupuk tetapi kerupuk tersebut lupa dimakan. Kerupuk seringkali ditambahkan pada menu hidangan dan menambah selera makan menjadi lebih nikmat dan gurih. Tokoh yang dipilih adalah Bagong, karena yang memiliki karakter polos, sehingga si bungsu lupa untuk menyantap kerupuk tersebut.



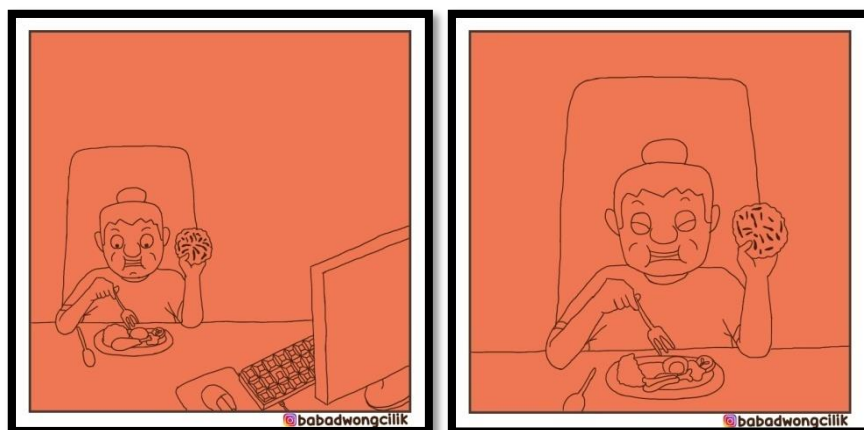
**Gambar 4.** Jenis Kerupuk Putih

Menentukan format dan alur cerita. Format komik strip kali ini terdiri dari 4 panil ukuran 1:1 yaitu 2000pixel x 2000pixel. Pada panil pertama adegan Bagong sedang menyantap menu makanan ditambah kerupuk tampak long shot. Pada panil kedua adegan Bagong sudah mulai mengunyah makanan tersebut tampak medium shot. Pada panil ketiga adegan makanan Bagong sudah habis dan merasa ada yang aneh. Pada panil keempat adegan Bagong melihat kerupuknya masih utuh lupa untuk dimakan. Plot twist terletak pada panil keempat yaitu adegan yang mengejutkan raut wajah Bagong tampak sedih ketika lupa menyantap kerupuknya yang dipegang menggunakan tangan kiri. Berikut adalah contoh panil yang digunakan.



**Gambar 5.** Format Panil

Membuat sketsa digital. Sketsa dilakukan secara digital menggunakan alat laptop dan wacom intuos. Format panil ada berbagai macam, namun format ini juga paling mudah digunakan. Dengan format seperti ini setiap komikus juga bisa memanfaatkan fitur geser ke kanan dan ke kiri pada *platform* instagram. Sedikit penulis jelaskan, bahwa komik strip diberi nama babadwongcilik. Arti dari nama babadwongcilik adalah dari kata babad yang berarti dalam bahasa Jawa cerita dan wongcilik yang berarti orang kecil yang dimaksud adalah rakyat. Jadi penulis ingin memberi pesan dan informasi bahwa komik strip ini bercerita tentang kehidupan rakyat biasa yang bahagia, lucu, sederhana dari tokoh Punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Genre komik strip babadwongcilik adalah dari pengalaman pribadi, kehidupan sehari-hari, politik, dan komedi. Pada awal mulanya karakter tersebut diciptakan sebagai karya tugas akhir penulis. Tetapi kemudian diperbaharui karakter tersebut ke bentuk yang lebih mudah. Dan sejak saat itu juga penulis memutuskan untuk berkarya menggunakan media komik strip di instagram.





Gambar 6. Sketsa Komik Strip Babadwongcilik

Hasil akhir. Lengkap sudah teknik dalam membuat komik strip digital. Penulis menceritakan awal pencarian dan penggalian ide, menciptakan karakter, menentukan warna, membuat premis, menentukan format dan alur cerita, membuat sketsa secara digital hingga hasil akhir komik strip babadwongcilik. Komik strip ini diupload pada platform instagram yang bertujuan menyampaikan informasi, ekspresi dan pesan yang diutarakan oleh penulis. Berikut adalah hasil akhir dari komik strip babadwongcilik. Alur membaca komik strip babadwongcilik mulai dari kiri (panil 1) atas ke kanan atas (panil 2), dilanjutkan ke kiri bawah (panil 3) lalu ke kanan bawah (panil 4).



Gambar 7. Hasil Akhir Komik Strip Babadwongcilik



## KESIMPULAN

Pengaruh media komik strip dapat memberikan dampak positif pada setiap orang. Media komik strip sebagai media ekspresi dalam bentuk gambar dan teks. Selain itu manfaat dari media komik strip berpengaruh terhadap hasil belajar dengan mencari ide, menciptakan karakter, menentukan warna, membuat premis dan menentukan format alur cerita. Karena dengan mengupload karya komik strip di media sosial artinya bisa belajar serta dapat menyesuaikan pesan dan informasi apa yang menarik bagi pembaca. Komentar dan masukan yang didapatkan dari pembaca. Dengan demikian setiap orang dapat menambah motivasi belajar, menambah wawasan, memilah yang baik atau buruk dan menyerap informasi secara berkelanjutan melalui media komik strip. Begitu juga sebaliknya komikus juga dapat belajar dan beradaptasi menyesuaikan pasar serta segmentasi usia pada setiap karya komik strip.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Bunanta, M. (2015). *Mendongeng dan Minat Anak*. Jakarta: KPBA Press.
- Bonnef, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comic Menurut Para Master Dunia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The Power of comics: History, Form and Culture*. London,UK: Continuum.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Haryono, Santoso (2009). *Workshop Membuat Komik Untuk Siswa SMA/Sederajat*. Jurnal Abdi Seni. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Loomis, A. (1947). *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.
- Maharsi, Indiria. (2014). *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- McCloud, Scot. (1993). *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Mido, Frans. (1994). *Cerita Rekaan dan Seluk Beluknya*. Flores: Nusa Indah.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2000). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Petersen, S., Robert. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novel : a History of Graphic Narratives*. California: Praeger.
- Siswanto, W. (2014). *Cara Menulis Cerita*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suwasono, Agung A. (2017). *Konsep Art Dalam Desain Animasi*. Jurnal DEKAVE Vol. 10 No. 1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wahana, Komputer. (2014). *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: ANDI.