

A. Konsep Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik." Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide".

Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*".

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti :

- *Picture stories* - Rodolphe Topffer (1845)
- *Pictorial narratives* - Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- *Picture novella* - dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
- *Illustories* - Charles Biro (1950s)
- *Picto-fiction* - Bill Gaine (1950s)
- *Sequential art (graphic novel)* - Will Eisner (1978)
- *Nouvelle manga* - Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam

Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo* (1971) mengiklankannya dengan kata-kata "disajikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

B. Langkah Pembuatan Komik

1. Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita;
2. *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar;
3. *Inking* (penintaan), yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa;
4. *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik *black and white* (hitam dan putih) maupun dengan *full color* (banyak warna);
5. *Lettering*, yaitu pembuatan teks pada komik.

C. Tahapan Pembuatan Komik & Perbedaan Komik dengan Media Lain

Komik memiliki sesuatu yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita yaitu pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan bermacam pilihan lainnya. Pilihan-pilihan itu terbagi menjadi lima tipe dasar

1. Pilihan Momen :Pemilihan momen adalah memilih momen-momen yang ingin ditampilkan ke dalam panel dan momen-momen yang harus dibuang. Ditambah dengan pemilihan transisi panel yang baik, komikus dapat menghemat panel demi efisiensi, menambah panel demi penekanan, mengatur intensitas cerita, dan hal-hal lainnya.
2. Pilihan Bingkai: Pemilihan bingkai adalah tahap ketika komikus menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang pantas atau seberapa jauh bingkai agar pembaca dapat melihat tempat aksi berlangsung dan mungkin membangkitkan kesan berada di tempat kejadian. Proses ini ditentukan oleh faktor-faktor komposisi seperti cropping (tata pandang) balance (keseimbangan), dan tilt (kemiringan), yang memengaruhi tanggapan pembaca terhadap dunia di dalam komik serta posisi mereka di sana. Dalam proses cropping misal, komikus memilih pengambilan sudut pandang atas/tengah/bawah maupun close up/middle shot/long shot. Sedangkan dalam balance, komikus mengatur rana agar keseimbangan fokus

dalam panel tepat. Adapun tilt digunakan untuk memberi efek tertentu seperti kesan gerak maupun dramatis.

3. Pilihan Citra: Pemilihan citra adalah bagaimana komikus mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita yang ia buat ke dalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Pemilihan citra untuk komik tentu saja berbeda-beda sesuai dengan "gaya" setiap komikus, ada yang realis-naturalis, ada yang kartun, dan lain-lain. Tentu saja apapun gaya yang dipilih masing-masing komikus, yang utama dan yang terpenting adalah bagaimana berkomunikasi dengan cepat, jelas, dan tepat kepada pembaca. Untuk komik bergenre tertentu mungkin lebih tepat pemilihan gaya realis sedangkan untuk genre yang lain gaya kartun lebih cocok. Tentu saja perihal pemilihan citra ini tidak hanya terbatas pada karakter komik saja melainkan meliputi background dan detil-detilnya. Pemilihan citra yang baik akan sangat mempengaruhi kesan pembaca terhadap dunia di dalam komik itu sendiri.
4. Pilihan Kata: Dalam komik, kata dapat muncul dalam beberapa hal. Pertama, kata dapat menjadi narasi untuk menjelaskan gambar. Kemudian kedua, kata dapat berperan maksimal sebagai dialog atau percakapan dalam komik. Hal ini terwujud dalam bentuk balon kata dan semacamnya. Yang ketiga, kata juga dapat mengambil fungsi sound effect (efek suara) untuk membuat pembaca "mendengar" bunyi yang terjadi dalam komik. Yang terakhir, kata dapat menjadi bagian langsung dari gambar sebagai bentuk terintegrasi. Sebagai contoh adalah penggunaan kata dalam gambar rumah makan atau gapura desa, dan lain-lain.
5. Pilihan Alur: Terakhir, pemilihan alur dalam komik sangat berkaitan dengan tata panel. Tujuan utama pemilihan alur adalah untuk menuntun pembaca mengikuti jalan cerita komik dari awal sampai akhir. Dalam komik, alur baca yang baik ditentukan dengan pengaturan panel ke panel yang tepat, baik itu penempatan panel maupun jarak antar panel. Di berbagai negara, alur baca yang disepakati oleh komikus dan pembaca melalui perjanjian tidak tertulis adalah dari kiri-kanan dan dari atas-bawah. Dalam manga, alur kiri-kanan menjadi kanan-kiri. Oleh karena itu pengaturan alur yang baik dapat menuntun pembaca untuk menyusuri panel demi panel, dari awal sampai akhir, tanpa menyebabkan kebingungan, sesuai naluri alamiah setiap pembaca, entah yang menggunakan alur kiri-kanan ataupun sebaliknya. sedangkan media lain seperti:
 - Animasi menggunakan efek suara atau dialog yang menguatkan alur cerita;

- Sketsa adalah bentuk dasar gambar berupa garis sebagai acuan dalam menggambar (tahap awal pembuatan objek gambar/modeling);
- Kartun adalah sebuah gambar yang dibuat berdasarkan bentuk asli, tetapi lebih di sederhanakan lagi;
- Karikatur adalah gambar ilustrasi yang menonjolkan karakteristik objek.

D. Bentuk Komik

Secara garis besar menurut Trimo (1997:37) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Penelitian ini menggunakan bentuk komik strip karena lebih simpel, waktu yang digunakan lebih efektif dan akan lebih cepat dipahami siswa.

E. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Kelebihan Media Komik

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan :

- a. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;
- b. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
- c. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
- d. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Kelemahan Media Komik

Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1997:21) kelemahan media komik antara lain :

- a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
- b. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan;

- c. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*pervverted*);
- d. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

F. Fungsi dan Manfaat Komik

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan, komik untuk advertising, maupun komik sebagai sarana hiburan (www.wikipedia.com). Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya 'hindari pemecahan masalah dengan cara kekerasan.' Namun komik ini juga harus memiliki alur cerita yang menarik bagi pembaca. Jika tidak, komik akan terasa menggurui dan membosankan.

Komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca dengan senang hati membaca komik, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan (*soft selling*).

Komik sebagai sarana hiburan merupakan jenis komik yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun, komik dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan semangat pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

G. Aplikasi Komik dalam Pembelajaran

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut **Sudjana dan Rivai (2002:68)** menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Media komik dalam pembelajaran sebaiknya tidak menggunakan kata-kata kotor tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan gambar-gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh- contoh perilaku bernuansa moral, adegan

percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk dan penciptanya.

Selain itu, komik yang dikembangkan juga disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan. Gambar yang disajikan dalam komik PKN berbentuk kartun, hal ini dikarenakan gambar-gambar kartun disukai oleh siswa. Fungsi gambar tersebut hanya sebagai ilustrasi dari cerita yang disajikan yang sesuai dengan materi yang dibahas. Sedangkan materi PKN disajikan melalui percakapan dari tokoh-tokoh dalam komik. Cerita dalam komik PKN tidak disajikan secara utuh, melainkan per sub konsep bagian. Meskipun demikian tokoh yang digunakan tetap sama sesuai dengan materi yang disajikan nanti.

H. Keterbacaan Visual Komik

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran menurut **Sudjana dan Rivai (2002:68)** adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa. Sebagai media audio visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut (**Arsyad, 2006**) :

a. Bentuk

Pemilihan warna penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

b. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.

c. Tekstur

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.

d. Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut :

a. Pemilihan warna khusus;

- b. Nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan;
- c. Intensitas atau kekuatan warna.

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006:5), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut :

- a. Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik;
- b. Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain;
- c. Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter;
- d. Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus;
- e. Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang ucapkan oleh karakternya;
- f. Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

Komik	Animasi	Sket	Kartun	Karikatur
Suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.	Menggunakan efek suara atau dialog yang menguatkan alur cerita.	Bentuk dasar gambar berupa garis sebagai acuan dalam menggambar (tahap awal pembuatan objek gambar/modeling).	Sebuah gambar yang dibuat berdasarkan bentuk asli, tetapi lebih di sederhanakan lagi.	Gambar ilustrasi yang menonjolkan karakteristik objek.

Media Komik

MEDIA GRAFIS

MEDIA GRAFIS

Media Komik

DOSEN

Laskmi Dewi, M.Pd.

Dian Handayani, S.Pd.



DISUSUN OLEH

Suci Lestari 0806930

Sukma Putri C. 0802590

Yuniarti 0805946

Media Komik

**Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Konsentrasi Perekayasa Pembelajaran
Fakultas Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2009**