

Cara Mudah Merancang **BUKU KOMIK**

DISERTAI DENGAN SOAL LATIHAN

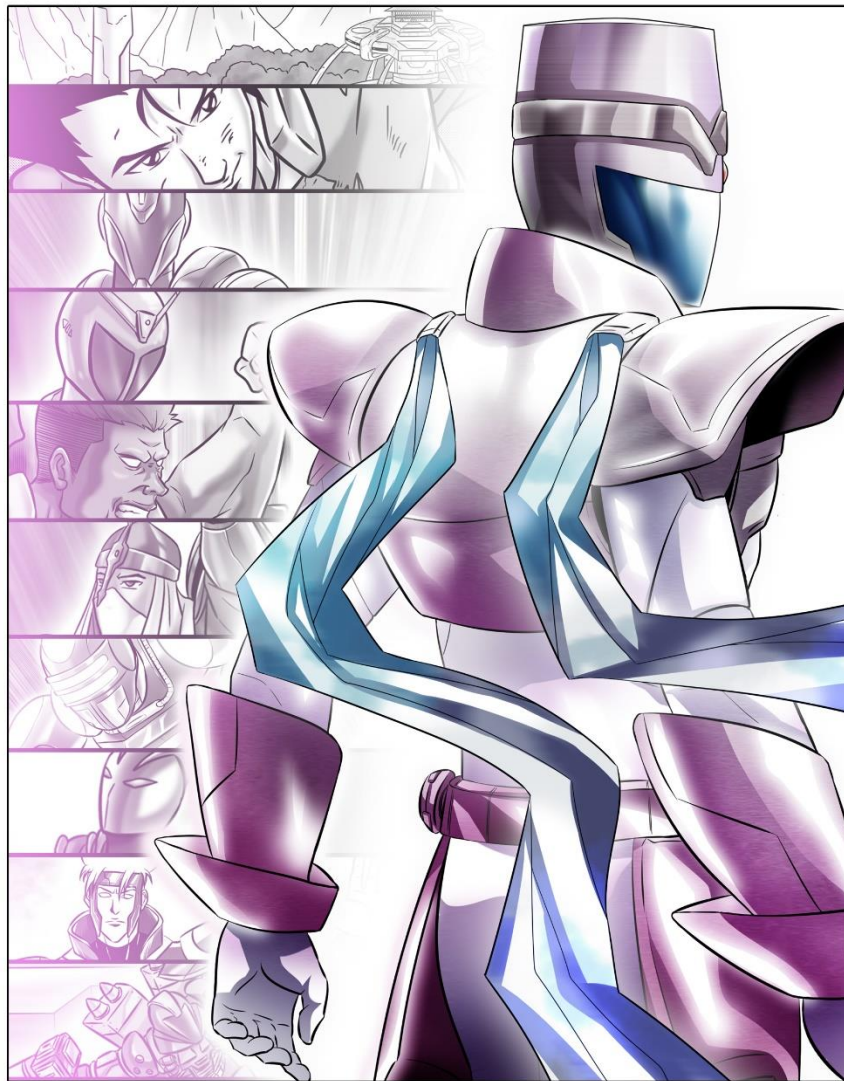


Ayyub H.B.Nurmana MS. S.Sn.,MDs

YAST
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Cara Mudah Merancang **BUKU KOMIK**

DISERTAI DENGAN SOAL LATIHAN



Ayyub H.B.Nurmana MS. S.Sn.,MDs

CARA MUDAH MERANCANG BUKU KOMIK

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Jl. Majapahit No. 605 Semarang

Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

CARA MUDAH MERANCANG BUKU KOMIK

Penulis:

Ayyub H. B. Nurmana MS. S.Sn.,M.Ds

ISBN : 978-623-5734-97-2 (PDF)

Editor:

Edy Jogatama, S.Sn., M.Ds

Penyunting :

Indra Ava Dianta, S.Kom., M.T

Desain Sampul dan Tata Letak :

Ayyub H.B.N.M.S S.Sn.,M.Ds

Penerbit :

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpon. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal:

UNIVERSITAS STEKOM

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpon. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: info@stekom.ac.id

Hak Cipta dilindungi Undang undang

Dilarang memperbanyak karya Tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dan penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, berkah, dan bimbingan-Nya, kami dapat menyelesaikan buku ajar yang berjudul “**CARA MUDAH MERANCANG BUKU KOMIK** “. Dengan segala bantuan-Nya, buku ajar ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunianya-Nya yang selalu menyertai penulis dalam perancangan buku ajar ini. Terimakasih pula kepada semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu-persatu, atas segala dukungannya buku ini bisa selesai dengan sempurna.

Buku ini disusun dengan tujuan memudahkan semua orang, khususnya bagi mahasiswa DKV, Desain, atau Seni Rupa dalam menguasai ilmu merancang buku komik. Buku ini berisi panduan lengkap membuat komik dari awal hingga akhir. Komik merupakan media yang digemari oleh berbagai kalangan/berbagai segmentasi, komik bukan cuma digemari anak-anak, namun digemari remaja maupun orang dewasa, komik bukan hanya menjadi penyampai hiburan semata, namun negara maju menjadikan komik sebagai media penyampai budaya dan nilai bangsa, bahkan komik juga menjadi media edukasi. Oleh karena itu mahasiswa Desain Komunikasi Visual harus mampu menguasai ilmu komik secara menyeluruh, agar mereka dapat menciptakan karya komik yang original demi lahirnya komik yang memiliki mutu tinggi dan nilai lebih, menjadi solusi dari berbagai permasalahan sosial, terutama permasalahan yang hanya bisa diselesaikan oleh media desain khususnya dengan komik.

Semarang, November 2022

Ayyub H.B.N.MS. S.Sn.,M.Ds

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I

Mengenal Komik

| | |
|--------------------------|----|
| A. Pengertian Komik..... | 7 |
| B. Sejarah Komik..... | 10 |
| C. Fungsi Komik | 18 |

BAB II

Gambar dan Gaya Gambar

| | |
|--|----|
| A. Mematangkan Metode Menggambar | 20 |
| B. Mengenal Gaya gambar..... | 72 |

BAB III

Metode Lengkap Merancang Komik

| | |
|---|----|
| A. Menentukan Ide Cerita/Premis..... | 77 |
| B. Menentukan Genre Komik | 82 |
| C. Menulis Skrip Cerita | 87 |
| D. Menyusun Storyline..... | 90 |
| E. Menyusun Storyboard..... | 92 |
| F. Tahap Akhir Menuntaskan Produksi Komik | 97 |

BAB IV

Menciptakan Komik dalam Bentuk Buku

| | |
|------------------------------|-----|
| A. Menyusun Buku Komik | 102 |
| B. Sampel Komik | 106 |

BAB V

Merancang Komik dan Mempublikasikannya

| | |
|--|-----|
| A. Praktek Merancang Komik | 135 |
| B. Berbagai Metode Mempublikasikan Komik | 136 |

| | |
|---------------------|-----|
| Daftar Pustaka..... | 138 |
|---------------------|-----|

BAB I

MENGENAL KOMIK

A. Pengertian Komik

Komik merupakan salah satu jenis seni visual tidak bergerak. Komik merupakan perpaduan dari gambar dan tulisan yang berpadu menghasilkan suatu kisah. Pada awal penciptaannya komik dirancang di atas kertas. Namun, seiring perkembangan zaman komik bisa dirubah ke format digital dan diupload ke dunia maya, sehingga bisa dibaca melalui komputer atau gadget. Namun dalam buku ajar ini pembatasan materi adalah merancang komik dalam bentuk buku.

Menurut pendapat Setiawan G sasongko dalam buku berjudul Tips Menggambar Komik, istilah “komik” berasal dari Bahasa Yunani, yang memiliki makna komikos yang bisa diartikan sebagai bercanda atau bersukacita. Komik bisa berkaitan dengan komedi, karena masih memiliki suatu hubungan. Meskipun mempunyai kaitan dengan komedi, sekarang komik tidak selalu berkisah hal yang mengundang gelak tawa. Ada begitu banyak kisah komik yang mengangkat tema cerita serius yang banyak diminati masyarakat. Mengutip dari buku Komik (Dari Wayang Beber sampai Komik Digital) karya Indiria Maharsi, komik yaitu kumpulan gambar atau lambang yang memiliki urutan tertentu, bertujuan untuk memberi informasi dan mencapai kesan estetik dari para pembacanya. Para pembuat komik yang disebut sebagai komikus akan memanfaatkan segala ruang yang ada untuk mengkomposisikan gambar secara berurutan, yang bertujuan menghasilkan urutan cerita yang bisa dipahami.

Sedangkan, definisi komik menurut Scott McCloud “komik adalah gambar-gambar dan berbagai lambang lain yang terjukstaposisi atau saling berdampingan dalam urutan tertentu, ditujukan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.” Pada komik juga terdapat “Sequential Art” atau seni yang berurutan, demikian tambahan pernyataan dari pakar komik Will Eisner dalam menyebut komik. Gambar dalam jumlah banyak jika ditampilkan sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, namun ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meski hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam susunan gambar tersebutlah yang akan merubah nilai gambar tersebut menjadi seni komik (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993, h.5).

Dalam konteks ini menurut McCloud, pengertian “Sequential Art” oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Istilah “Sequential Art” bisa digunakan juga pada animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Pada pembahasan ini McCloud mempertegas perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh deretan panel yang tersusun saling berdampingan atau juktaposisi. Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu frame yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada frame yang berbeda dengan memberi jarak pada masing-masing frame atau panel. Jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993, h.7).

Selanjutnya McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”

Menurut pendapat Ricky W. Putra pada buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (2020), komik memiliki ciri-ciri seperti berikut:

1. Proporsional

Komik yang baik adalah komik yang mampu membangkitkan emosi dari para pembacanya, jadi membuat pembaca seakan terlibat secara langsung dalam kisah komik, dan komik yang proporsional wajib memberikan sensasi atau kesan bagi para pembaca setelah mereka selesai atau tuntas membaca buku komik tersebut.

2. Adanya dialog

Seperti halnya kisah di dunia nyata, komik wajib mengisahkan suatu cerita dari dialog berbagai tokoh atau karakter di dalam komik tersebut, baik percakapan antara tokoh utama dan tokoh pendukung, termasuk antara tokoh utama dan antagonis pada kisah komik tersebut.

3. Memberikan teladan tentang kepahlawanan

Teladang mengenai kepahlawanan bukan hanya ditemukan pada komik dengan genre superhero atau tokusatsu, namun banyak sekali tokoh utama atau tokoh pendukung pada komik yang mengajarkan tentang arti kepahlawanan, hal tersebut membuat pembaca menjadi orang yang termotivasi untuk menjadi seorang pahlawan sesuai dengan kompetensi atau bakat yang mereka miliki di dunia nyata.

4. Menunjukkan watak yang beragam dari karakter komik

Dalam buku komik setiap karakter atau tokoh di dalamnya harus ditampilkan semanusiawi mungkin, yang berarti harus berdasarkan referensi watak manusia pada umumnya, agar lebih menyatu dengan cerita.

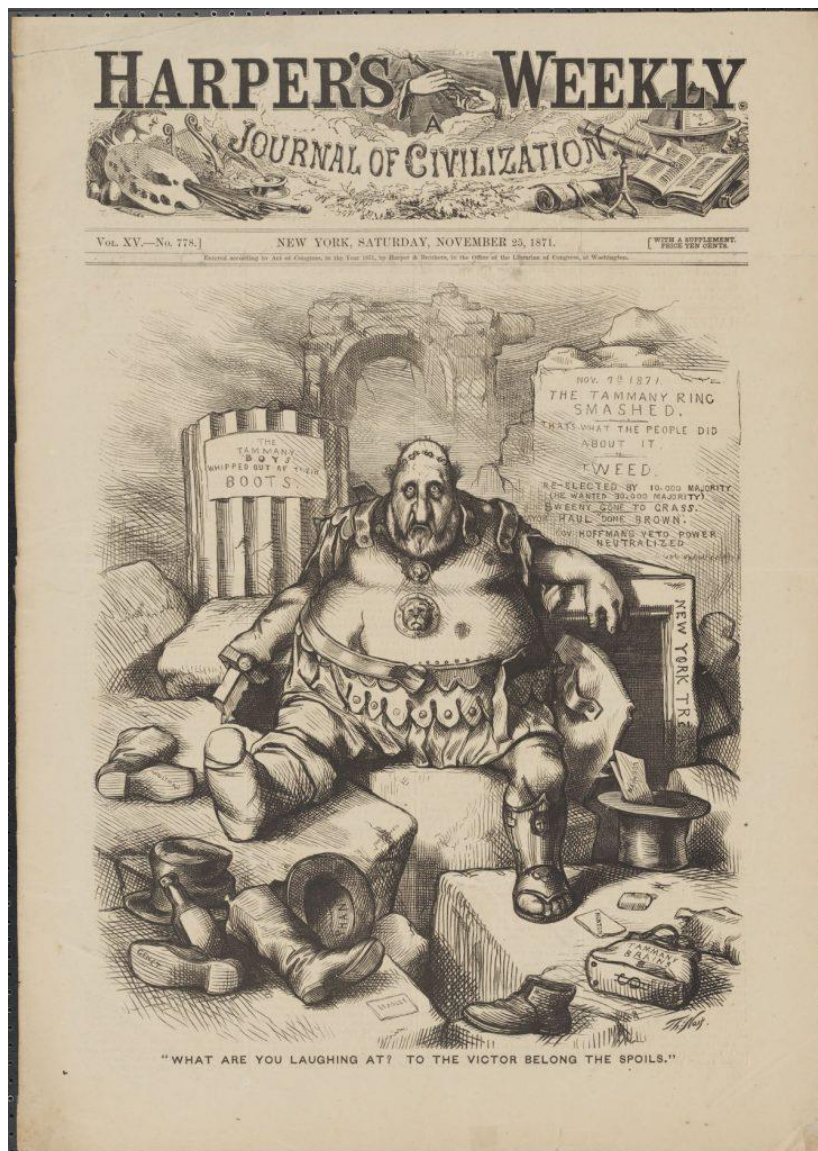
5. Memiliki muatan komedi

Humor bisa menjadi genre khusus pada suatu komik, namun tak jarang unsur komedi menjadi bumbu wajib agar kisah komik tidak terlalu tegang dan serius.

Jadi bisa disimpulkan bahwa komik merupakan paduan dari seni gambar dan seni menulis, tersusun dari panel-panel yang memiliki tutur gambar secara runtut, dan menampilkan tokoh untuk menyampaikan sebuah kisah.

B. Sejarah Komik

Sejak tahun 1455 Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak, ketika itu bisnis percetakan mulai menjamur. Masyarakat dunia mulai bisa menikmati terbitan media cetak secara periodik seperti Koran, dan beberapa media cetak lainnya di masa itu. Kemudian, pada kisaran tahun 1700-an mulai diperjual belikan ilustrasi satir, ilustrasi ini seiring berkembangnya waktu berevolusi menjadi media komik. Harga jual dari komik-komik itu sangat murah, tema yang diangkat berkaitan dengan isu politik dan kasus hangat yang terjadi di kala itu. Ada dua seniman Inggris yang menjadi pelopor yaitu William Hogart (1697-1764) dan George Townsend (1724-1807).



Thomas Nast (1840-1902). "What Are You Laughing At? To The Victor Belong the Spoils." 1871. Museum of the City of New York

Alat politik di barat

Seiring berjalannya waktu kartun mulai terkenal dari tahun 1800an. Karyanya mulai dimuat di berbagai surat kabar. Benjamin Franklin, mantan Presiden Amerika, membuat kartun editorial pertama di koran Amerika. Kartun itu berupa ilustrasi ular dengan beberapa kepala yang bertuliskan "Join, or Die". Kartun tersebut membujuk para komoni untuk bergabung ke united state. Benjamin yang memiliki profesi lain sebagai seorang pengusaha penerbitan menjadikan medianya sebagai alat politik. Thomas Nast, adalah salah satu ilustrator di masa itu yang mampu menyampaikan pesan anti korupsi dari karyanya, sehingga membuat pejabat New York di kala itu merasa tersentil.

William Tweed yang merupakan otak koruptor di kala itu pun akhirnya ditangkap. Kejahatannya yang kian banyak membuat warga menjadi geram, dari mencuri kas kota hingga mencurangi pemilu. Nast tidak pernah merasa takut akan kegiatannya yang menyerang para politikus korup melalui goresan penanya, karyanya tetap melakukan serangan tajam ke para koruptor. Namun salah seorang penikmat karya Nast mengenali wajah Tweed dan membuatnya diekstradisi ke Amerika untuk menjalani hukuman kembali. Setelah-bertahun-tahun berkarya Nast pun akhirnya menghembuskan nafas terakhirnya karena sakit kuning yang dideritanya. Namanya diabadikan dalam dua penghargaan yaitu Thomas Nast Prize dan Thomas Nast Award.

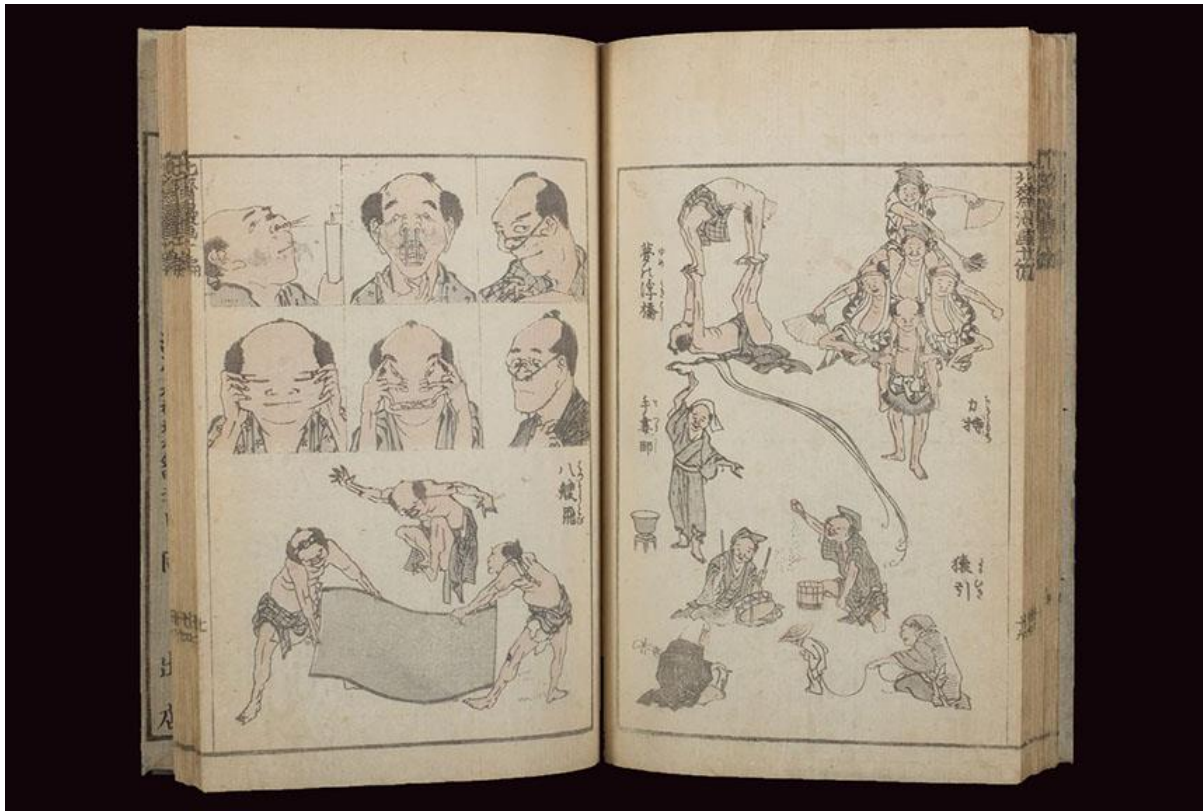


Source: Library of American Comics

“The Yellow Kid in McFadden’s Flats” yang terbit pada 1897 merupakan karya yang dinobatkan sebagai pionir komik. Komik hitam putih tersebut diciptakan oleh Richard Outcault. “Katzenjammer Kids” merupakan karya yang hadir karena kesuksesan pendahulunya “Yellow Kid”, di tahun 1912 New York Evening Journal berjasa menyediakan halaman untuk menampilkan kartun dan komik strip, kemudian bermunculan berbagai kartun dan komik strip lain pada koran secara bersambung seperti “Gasoline Alley”. “Popeye” termasuk salah satu komik strip populer yang kemudian kita kenal setelah diangkat ke dalam serial animasi.

Pada tahun 1920-an sangat sedikit karya komik yang mampu terbit sebagai buku komik tunggal. Dan seiring berjalannya waktu, makin sedikit komik yang mampu bertahan sepanjang masa. Tintin, Buck Rogers, Popeye, dan Tarzan adalah secuil karakter yang mampu bertahan hingga sekarang.

Juni 1938 merupakan tahun dimana komik mencapai masa keemasan, dengan karakter yang paling ikonik sepanjang masa, dialah Superman, kemudian disusul dengan Batman. Genre pada komik tak hanya membahas soal politik namun berkembang ke tema fantasi dan superhero. Kesuksesan Superman dan Batman, merangsang komikus lain untuk menciptakan komik superhero yang tidak kalah populer. Tahun 1938 hingga 1940-an adalah puncak dari kesuksesan buku komik. Superman, Batman, dan Captain Marvel dapat terjual hingga 1,5 juta kopi perbulan. Pada pertengahan 1950-an, tren dari tema buku komik berubah menjadi lebih serius. Tema yang diangkat antara lain kriminal dan horor. Perjalanan sejarah komik masih akan berlangsung hingga sekarang, Marvel dan DC merupakan perusahaan raksasa yang sampai sekarang sukses menaungi ribuan karakter superhero yang populer.



Source: Harvard Art Museum

Manga

Manga merupakan sebutan untuk komik Jepang. Berbeda dengan komik pada umumnya yang dibaca dari arah kiri ke kanan, pada manga cara membacanya dari arah kanan ke kiri. Manga sudah ada sejak abad 12, namun istilah manga sendiri baru digunakan tahun 1798 untuk sebuah karya bertajuk “Shiji No Yukikai” alias 4 Musim yang dibuat oleh Santō Kyōden. Pada 1814, istilah manga kembali ditemukan pada karya Aikawa Mina, “Manga Hyakujo”. Terminologi manga kini tidak hanya mencakup buku komik atau novel grafis saja tetapi juga animasi. Namun demikian di luar Jepang, terminologi ini diartikan secara terpisah. Manga adalah komik sedangkan anime adalah bentuk dari animasi.

Amerika berhasil menguasai Jepang di masa perang dunia ke II. Karena pihak Amerika yang membawa komik mereka untuk terbit di Jepang, para mangaka merasa terinspirasi dan terpengaruh oleh gaya gambar dan cerita dari komik-komik barat tersebut. Mungkin inilah yang membuat desain karakter kebanyakan di manga berwujud kebarat-baratan, salah satu yang bisa kita ketahui adalah ukuran mata

karakter yang berukuran besar, tidak sipit seperti bangsa Jepang pada umumnya, dan warna rambutnya yang berbagai warna.

Seiring waktu para mangaka berusaha menunjukkan gaya khas bangsanya meski sedikit mengadaptasi gaya gambar dan cerita komik barat kemudian menerbitkan semua manga tersebut di majalah atau koran. Majalah-majalah komik pun bermunculan. Satu edisinya dapat mencakup 10 hingga 20 seri komik. Generasi ini melahirkan beberapa mangaka legendaris seperti Osamu Tezuka yang

menghasilkan “Astro Boy” dan Machiko Hazegawa yang melahirkan “Sazae-san”. Berbeda dengan komik barat, manga memiliki kategori untuk segmentasi pasarnya. Shonen untuk anak laki-laki; shojo untuk anak perempuan; seinen untuk lelaki dewasa; josei untuk perempuan dewasa; dan kodomo untuk anak-anak. Namun ada pula istilah lain seperti hentai, yaoi, yuri, fujoshi, dan fudanshi. Jepang yang memang memiliki kultur unik soal gender pun mengaplikasikan hal tersebut pada manga mereka. Yaoi adalah manga bertema homoseksual sementara yuri bertema lesbian. Banyak dari manga ini yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk serial televisi maupun layar lebar, baik berupa animasi maupun live action. Salah satu manga sekaligus anime yang tengah naik daun adalah Attack on Titan. Uniknya, manga dan animenya tidak mengikuti gaya khas Jepang dengan karakter yang sangat ekspresif atau bentuk tubuh tidak proporsional.



Put On – Komik Strip Karya Kho Wang Gie. Terbit Sejak 1931 di Harian Sin Po.

Komik Indonesia

Kho Wang Gie merupakan salah satu komik yang tertulis pada catatan sejarah. Pada tahun 1930 dia menerbitkan karyanya di suran kabar Sin Po. Put On, yang merupakan karakter utama di komik tersebut dikenal sebagai sosok yang jenaka. Komikus lain yaitu Keng Po membuat tokoh serupa Put On yang diberi nama Si Tolol dan diterbitkan majalah mingguan Star Magazine (1939-1942). Di Solo, media mingguan Ratu Timur memuat karya komikus Nasrun A.S. yang bertajuk “Mentjari

Putri Hidjau". Surat kabar bahasa Belanda, De java bode (1938) memuat komik karya Clinge Doorenbos bertajuk Flippie Flink. Surat kabar lain, De Orient, memuat komik "Flash Gordon".

Pers sembat dihancurkan pada masa penjajahan Jepang, namun ada beberapa komik yang mampu terbit di kala itu seperti "Roro Mendoet". Lalu kemudian media massa melalui fase untuk sulit terbit karena kondisi yang tidak memungkinkan setelah kemerdekaan. Tentu saja hal ini berpengaruh terhadap industri komik dalam negeri. Di awal 1950, seorang komikus yaitu Abdulsalam, tetap berupaya menerbitkan karya. Ia mengirimkan komiknya ke harian Kedaulatan Rakyat yang terbit di Yogyakarta. Tahun 1954, banyak sekali para artis komik di kala itu yang sangat terpengaruh oleh komik Barat, terutama tema superhero, karena hukum mengenai hak cipta di masa itu tidak seketat masa ini, banyak dari para komikus menjiplak karakter Superhero barat dengan nama yang berbeda. Ada pula yang membuat komik dengan tema pewayangan seperti "Gatotkaca" (1955) dan "Mahabarata". Namun masa keemasan komik bertema wayang berlangsung singkat hingga 1960.

Komik Indonesia masa kini

Buku komik di masa sekarang ini tetap digemari dan dikoleksi, namun di perkembangan era digital yang pesat ini media komik pun ikut berevolusi. Begitu banyak komik online yang bisa diakses secara gratis ataupun berbayar. Berbagai *website* di internet penyedia manga yang sudah dialih bahasakan juga sangat banyak. Line Webtoon adalah platform komik mobile yang mulai maju dan dikenal dunia, anak perusahaan milik “Line” tersebut merupakan perusahaan komik mobile yang mulai melirik pasar komik di Indonesia, aplikasi komik gratis dari berbagai negara dan bahasa. Webtoon berasal dari Korea. Ratusan judul komik tersedia baik lokal maupun mancanegara. Genrenya juga beragam mulai dari romance, adventure, horor, criminal, hingga thriller. Webtoon bisa dibilang adalah salah satu aplikasi komik paling ternama di Indonesia dibanding aplikasi lainnya. Selain itu, komik-komik Indonesia juga mulai menjamur di Instagram. Para komikus ini mengunggah karyanya secara gratis. Namun kini beberapa komikus mulai menetapkan sistem berbayar melalui patreon, terutama untuk konten-konten yang dinilai sensitif.



C. Fungsi Komik

Pada ulasan sebelumnya kita telah membahas panjang lebar mengenai definisi dan sejarah komik, adapun fungsi komik, berikut fungsi komik dan penjelasannya:

1. Menjadi Media Hiburan

Pada awal diciptakan komik memang ditujukan untuk media hiburan yang membangkitkan gelak tawa, namun seiring perkembangan zaman, hiburan dari tema komik tidak berkebat di sebatas genre komedi, bahkan genre aksi, religi, romantis, dan berbagai genre lainnya mampu menghibur berbagai kalangan dan lapisan masyarakat.

2. Mencerdaskan Para Pembacanya

Para penerbit dan komikus sering kali menyisipkan pengetahuan baik dari lingkup akademik, wawasan umum, dan berbagai informasi penting ke dalam kisah komiknya, hal tersebut menjadikan kisah komik menjadi semakin realistis dan jelas sebab akibat ceritanya, secara langsung atau tidak langsung para pembaca mampu mendapatkan pengetahuan baru yang jarang mereka temui di bangku sekolah, terbukti komik juga mampu menjadi media yang mencerdaskan para pembacanya.

3. Mengabarkan Informasi

Waktu terus bergulir, dunia selalu berputar, berbagai banyak peristiwa yang silih berganti, berbagai macam informasi pula yang selalu menjadi buruan para pembaca komik, sering kali komik menyuguhkan berbagai informasi yang tengah hangat di masanya, sehingga pada penggemar komik tidak menjadi masyarakat yang kurang pergaulan dan tidak akan menjadi kurang wawasan.

4. Melatih Sinkronisasi

Perpaduan antara teks dan gambar yang terlihat menarik pada setiap panel komik, mampu membuat kemampuan sinkronisasi pada otak meningkat pesat, kemampuan ini akan terus meningkat seiring banyaknya komik yang dibaca, kemampuan ini mampu membuat pembaca semakin paham antara kaitan sebab

akibat dari berbagai peristiwa dan hal yang ada di sekitarnya. Visual terbukti mampu dengan mudah direkam oleh otak manusia, alam bawah sadar mampu secara cepat merekam berbagai pesan yang disampaikan oleh media visual, begitu juga bahasa verbal yang ada pada komik, mampu memperkaya perbendaharaan kata bagi para pembaca komik.

5. Memberi Kesan Bahagia Bagi Para Pembacanya

Berawal dari tampilan cover yang mampu menarik mata kita sudah cukup membahagiakan hati dan memanjakan mata, ditambah lagi saat kita membaca setiap lembar komik yang kita pilih, cerita yang dipadu dari hasil seni menulis dan merangkai kata, serta seni visual, mampu membuat hati kita terhibur, hormon kebahagiaan menjadi semakin aktif, komik terbukti mampu memberikan kebahagiaan bagi para pembacanya.

BAB II

GAMBAR DAN GAYA GAMBAR

A. Mematangkan Metode Menggambar

Dalam membuat komik, hal yang menjadi perhatian utama yaitu kemampuan dalam menggambar, karena dalam bercerita dengan komik kita wajib mampu mevisualisasikan cerita dalam bentuk tutur gambar. Berikut adalah hal apa saja yang harus kita kuasai berkaitan dengan keahlian menggambar:

A.1. Kemampuan Menggambar Untuk Merancang Tokoh/Karakter

- **Perbedaan Proporsi Tubuh Laki-laki dan Perempuan**

Hal yang paling wajib menjadi perhatian penting dalam menggambar anatomi tubuh manusia secara baik dan benar adalah sebagai berikut:

- ❖ **Anatomi**

Anatomi merupakan proporsi pada tubuh manusia yang tersusun dari kerangka berupa susunan tulang yang dilapis dengan otot, gerakan tulang akan mempengaruhi gerakan otot dan tekstur otot, fungsi memahami anatomi tubuh dengan baik dan benar agar karakter manusia yang kita gambar bisa lebih terlihat proporsional dan manusiawi.

- ❖ **Postur**

Postur tubuh setiap manusia berbeda, setiap orang memiliki postur tubuhnya masing, masing, ada yang tinggi, pendek, dan sedang, perbedaan profesi juga mempengaruhi postur, seperti halnya atlet pasti memiliki postur yang berbeda dengan seorang guru.

- ❖ **Anggota Badan**

Anggota badan adalah setiap bagian tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaki yang menyusun seluruh bentuk tubuh kita sampai sempurna.

- ❖ **Otot**

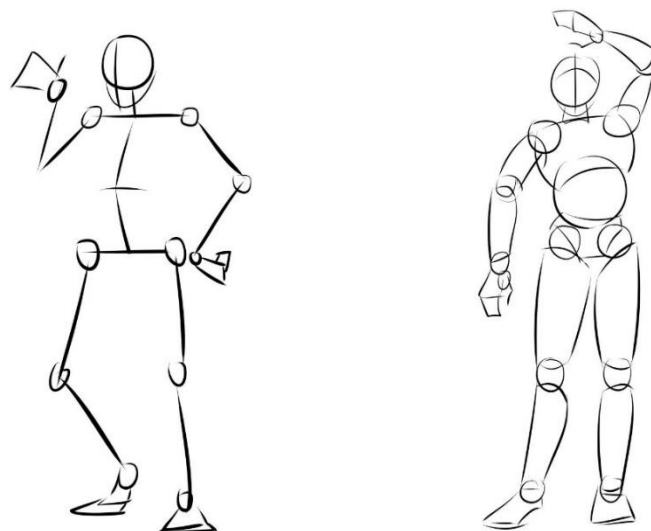
Otot merupakan bagian yang cukup dominan mengisi tubuh manusia, otot ibarat serat elastis yang fleksibel dan beberapa di antaranya melapisi setiap tulang yang ada pada tubuh, setiap orang memiliki bentuk otot yang beragam, tergantung seberapa sering mereka berolahraga.

❖ Mimik

Mimik adalah ungkapan ekspresi atau emosi manusia yang ditampilkan melalui ekspresi wajah, setiap saat mimik manusia bisa berubah-ubah.

❖ Figur

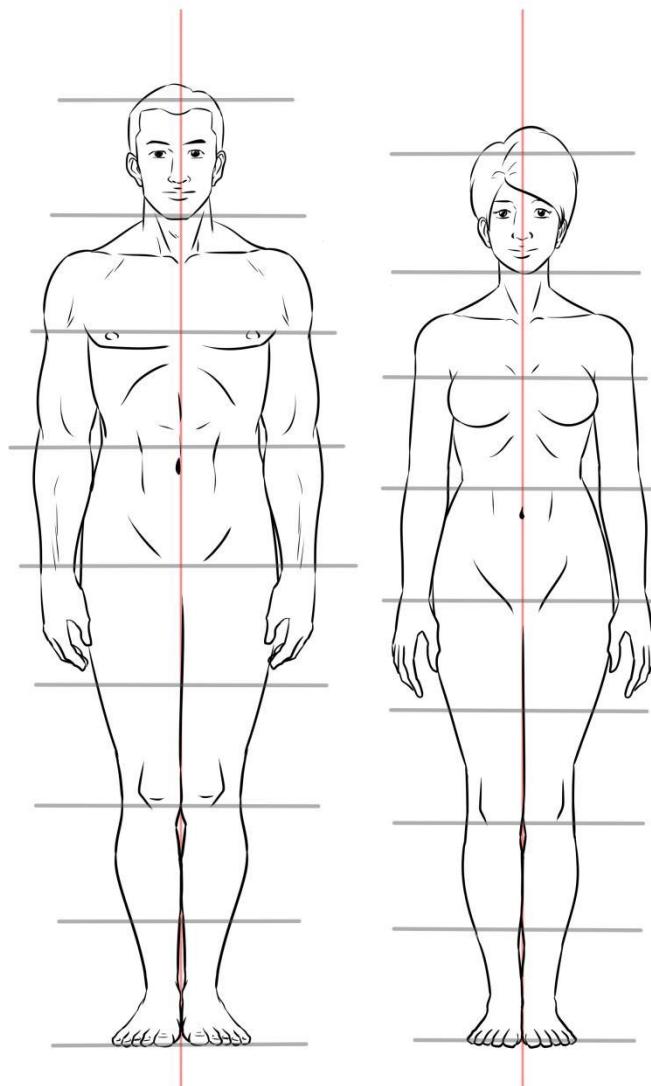
Figur adalah penampakan utuh manusia secara kasat mata dari aspek karakter dalam sosialnya dan aspek tampilan fisiknya. Teknik menggambar tubuh terbagi menjadi dua yaitu teknik realis dan teknik bebas. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa gaya realis memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu yang mengacu pada teknik yang benar dan sesuai dengan ukuran tubuh manusia yang sebenarnya. Sedangkan gaya bebas adalah gaya yang dikembangkan dari gaya realis yang diubah sesuai dengan keinginan. Selama hasilnya masih terlihat wajar dan dapat diterima oleh penikmat seni. Menggambar tubuh memang terlihat lebih sulit karena harus tahu panjang pendeknya bagian-bagian tubuh dan harus memperkirakan jarak antar bagian tubuh agar terlihat wajar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu ada garis bantu sehingga struktur tubuh yang dibuat atau digambar tampak wajar seperti poster tubuh manusia pada umumnya. Salah satu cara yang dapat digunakan agar tubuh karakter yang digambar terlihatimbang yaitu menggunakan teknik menggambar stickman atau blockman. Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.



Dari gambar di atas kita bisa mengambil kesimpulan bahwa untuk mampu menggambar dengan blockman kita terlebih dahulu harus mampu membuat gambar berupa stickman, karena stickman yang menjadi kerangka bagi blockman, stickman fokus untuk menggambarkan panjang tubuh manusia secara proporsional dan juga menjadi gambaran gestur atau pose pada karakter yang akan kita gambar, sedangkan blockman mampu menjadi sandaran ukuran lebar badan karakter yang akan kita gambar.

Beberapa anggota tubuh yang paling mendasar untuk digambar antara lain: kepala, bahu, dada, perut, pinggul, tangan, lutut, dan kaki. Anggota-anggota tubuh ini nantinya menjadi patokan ukuran tubuh karaktermu. Ukuran satuan dalam menggambar tubuh adalah satu ukuran kepala.

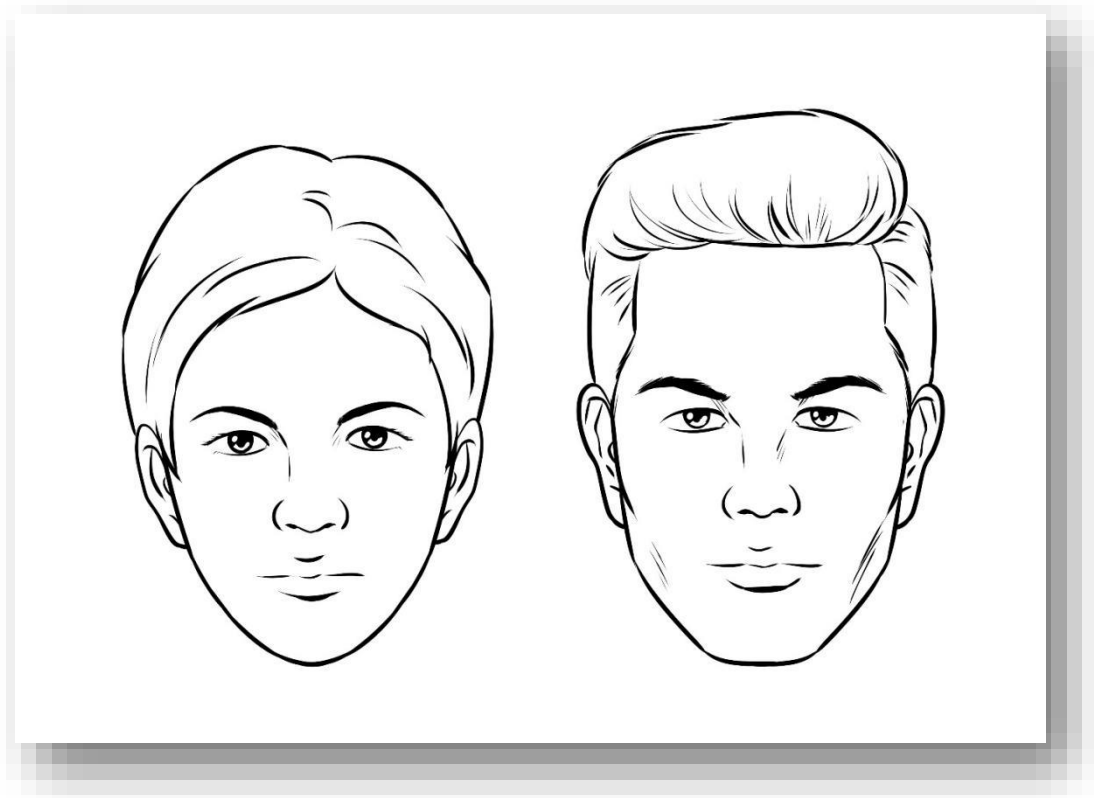
Hal yang harus dicermati dari sudut ini adalah keseimbangan. Jadi, sebelum membuat seluruh anggota tubuh kecuali kepala, buatlah garis vertical yang panjang. Jangan lupa perhatikan lekukan tubuh.



Jika kita perhatikan gambar sebelumnya, kita bisa mengibaratkan proporsi tubuh laki-laki dan perempuan dengan analogi segitiga, laki-laki ibarat segitiga terbalik, karena tubuhnya yang tegas dan memiliki bahu yang lebih lebar daripada pinggul, begitu juga sebaliknya, tubuh wanita kita analogikan sebagai segitiga normal, karena pinggulnya yang lebih besar daripada bahu atau pundaknya. Kedua hal tersebut yang menjadi pembeda yang paling mencolok dari proporsi tubuh laki-laki dan perempuan.

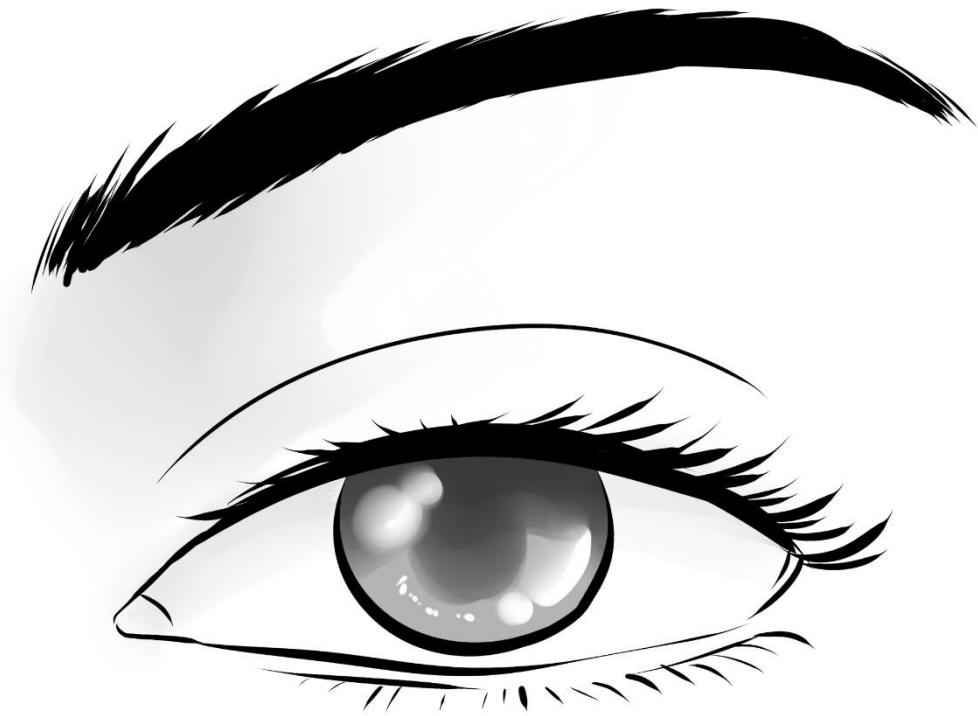
- **Proporsi Wajah Laki-laki dan Perempuan**

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat diamati. Dalam menggambar wajah laki-laki dan perempuan tentu terdapat perbedaan antara keduanya, misalnya: garis wajah laki-laki digambar dengan garis yang lebih tegas dan kaku, sedangkan untuk wajah perempuan garis wajahnya dibuat lebih lembut atau oval.



Ada beberapa komponen penting wajah yang harus kalian bisa gambarkan secara detail, cermatilah baik-baik contoh di bawah, lalu tiru gambar tersebut untuk latihan.

GAMBAR MATA

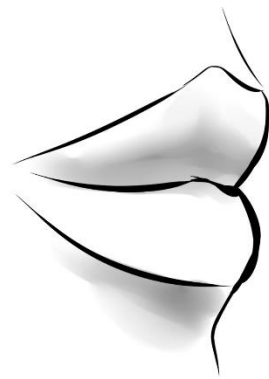
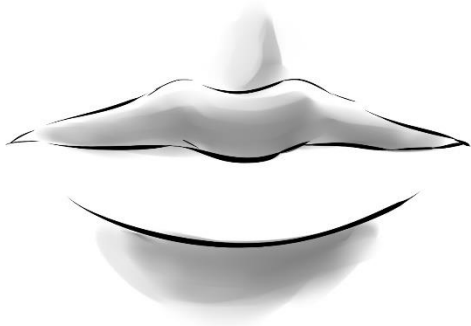




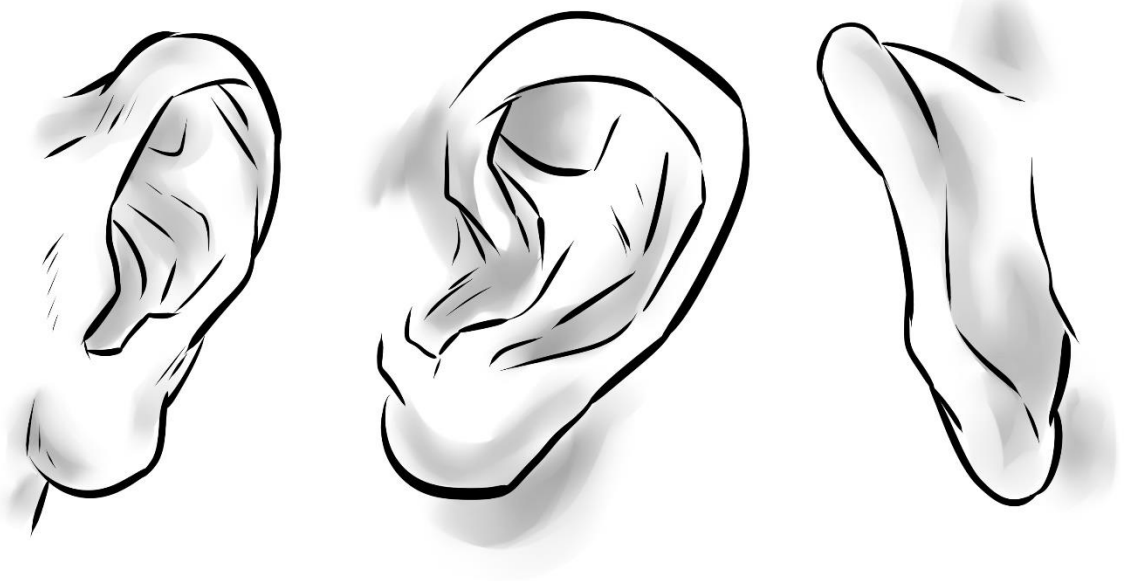
GAMBAR HIDUNG



GAMBAR BIBIR

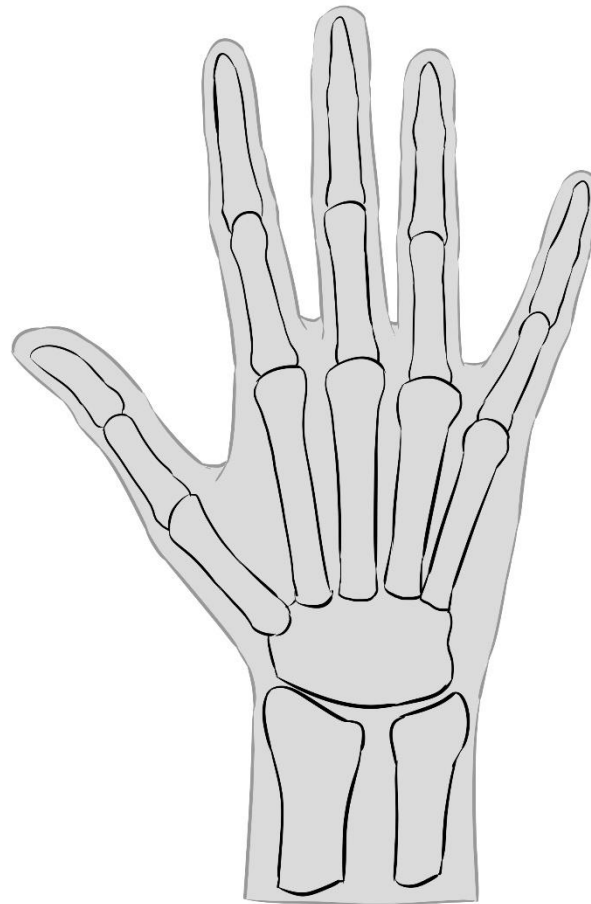


GAMBAR TELINGA

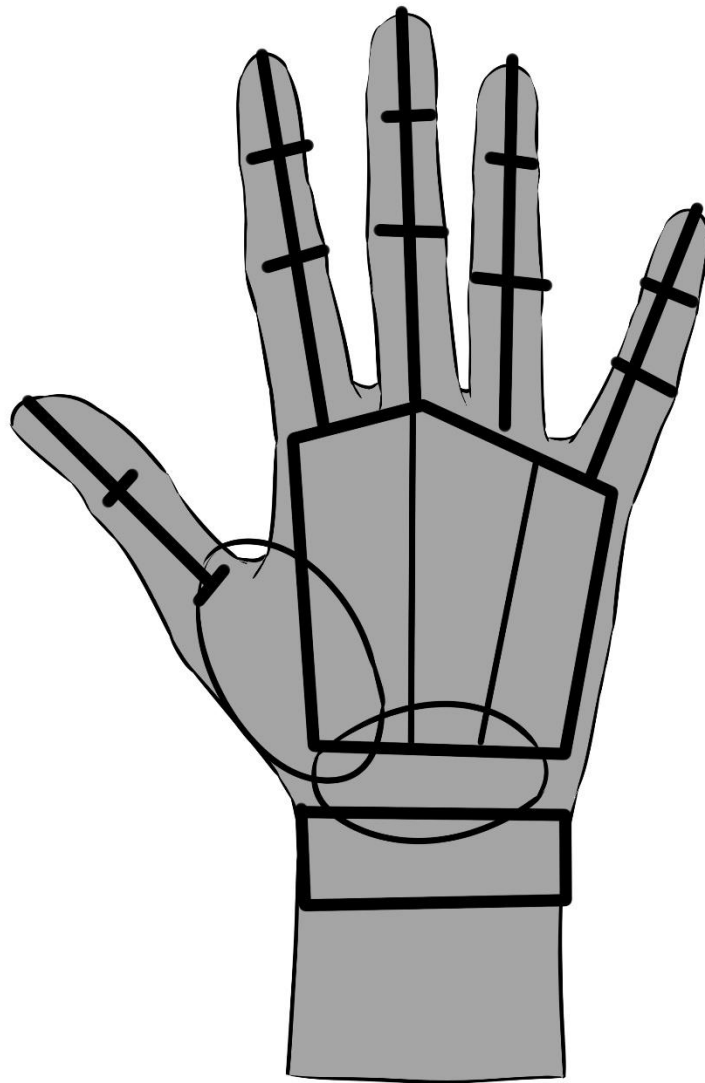


- **Proporsi Jemari Tangan dan Kaki**

Tangan merupakan bagian tubuh yang terdiri atas lengan, siku, pergelangan tangan, telapak tangan dan jari-jari tangan. Untuk menggambar lengan, arah pergerakannya harus disesuaikan dengan posisi tubuh. Gerakan tangan disaat tubuh berdiri tentu berbeda dengan gerakan tangan ketika tubuh duduk. Untuk menggambar lengan secara keseluruhan akan dibahas pada sub materi tentang menggambar pose tubuh, pada sub materi kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggambar proporsi jemari yang baik dan benar, berikut pemaparannya:

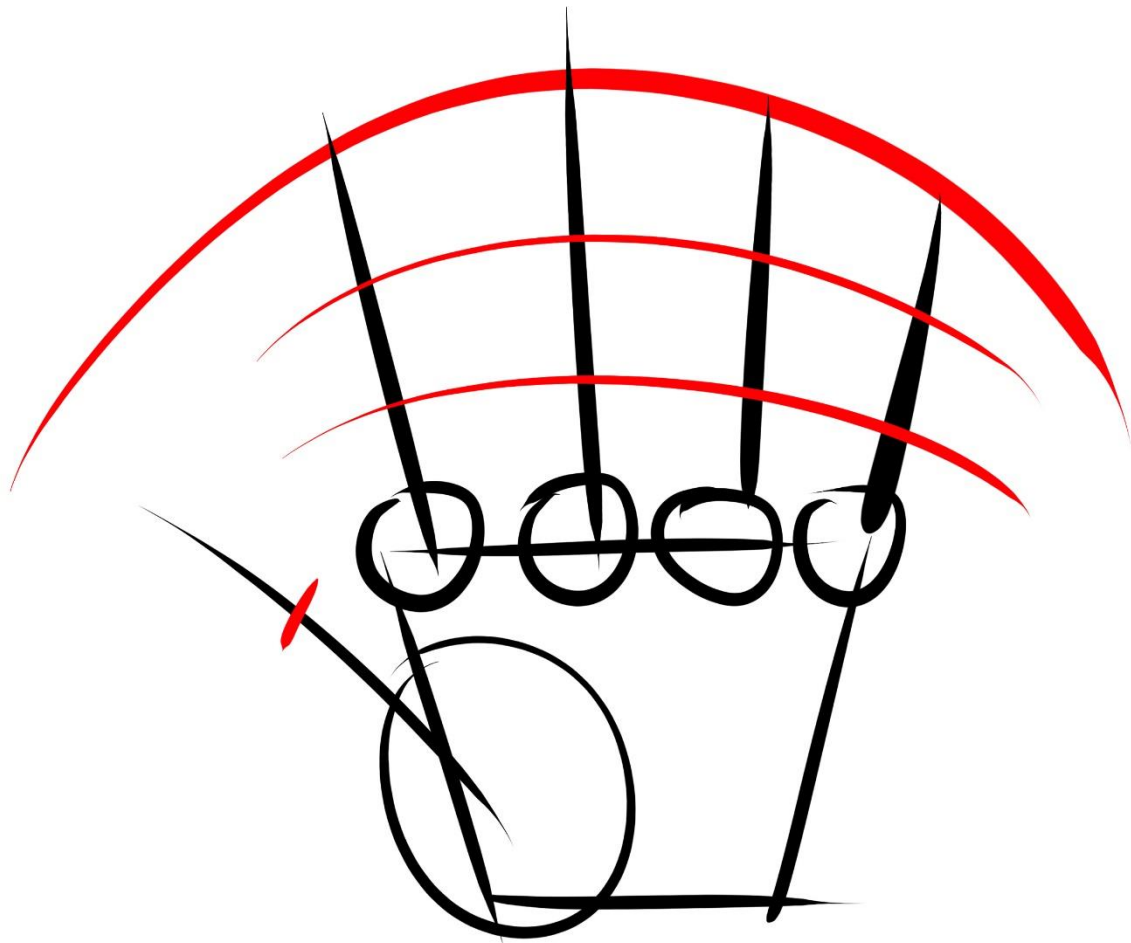


Langkah paling pertama kita wajib memahami struktur tulang pada jemari tangan, kurang lebih seperti inilah struktur tulang tersebut, dari pengetahuan kita tentang struktur tulang membuat kita mengerti letak persendian yang menjadi engsel pada jemari, bagian mana yang bisa menekuk dan bergerak.



Gambarlah garis bantu pada beberapa bagian ruas jari seperti contoh di atas, hal tersebut akan mempermudah kita menentukan engsel atau sendi tempat bagian jari yang bergerak.

Gambar juga bidang bantu yang mempermudah kalian dalam menggambar proporsi jari tangan serta telapak tangan.



Metode menggunakan kurva seperti contoh di atas memudahkan kita dalam menentukan proporsi panjang dan pendek pada setiap jari manusia dengan cara baik dan benar.



Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perpaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

Begitu juga jemari manusia, semua itu hanya perpaduan dari bentuk balok, bola, dan tabung, perhatikan contoh di atas dan pahami dengan cermat.

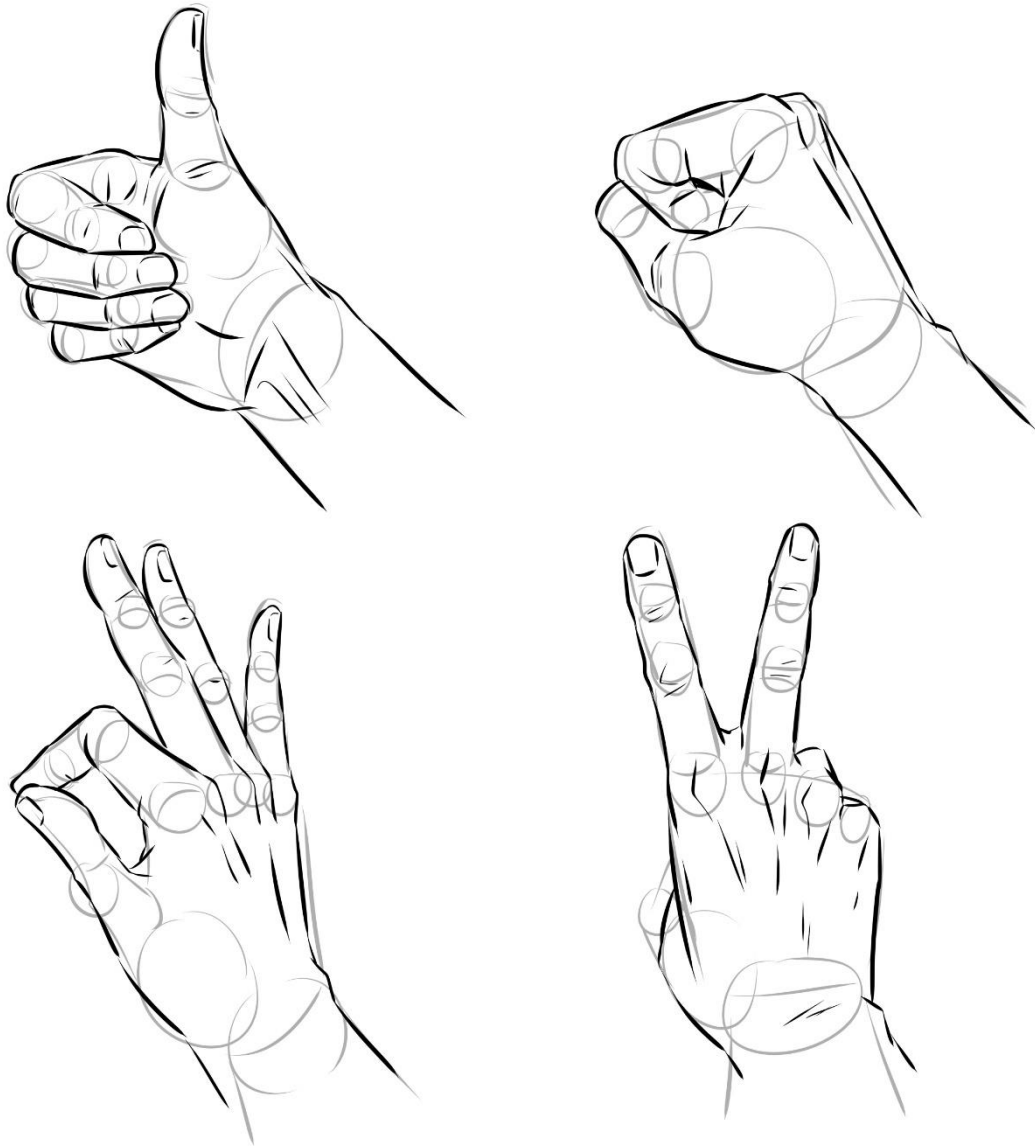
Jadikan kombinasi bangun ruang dan struktur jemari yang baik dan benar tersebut sebagai sketsa gambar untuk menyelesaikan gambar jemari hingga fix.



Setelah sketsa gambar selesai dibuat dengan goresan pensil yang tipis, maka tumpuklah dengan tinta, gunakan drawing pen dengan ukuran mata pena yang sesuai untuk melakukan penintaan.

Perhatikan kembali struktur jemari yang baik dan benar, sehingga jemari yang kita buat tampak natural dan realis.

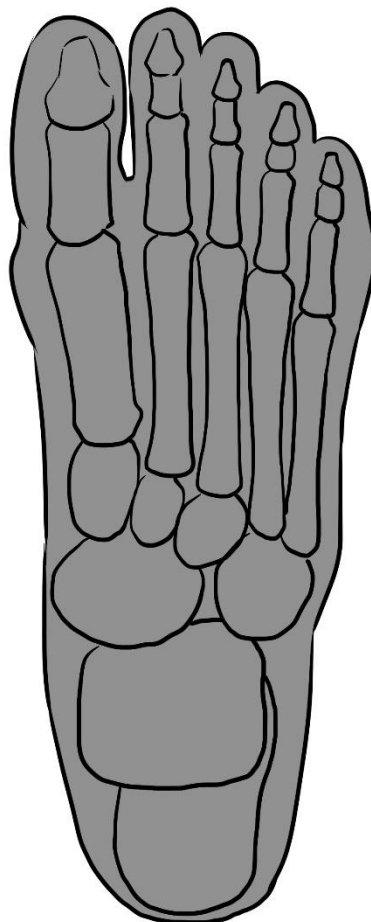
Saat penintaan selesai hapuslah sketsa pensil tersebut, dan lihatlah hasil gambar kalian.



Setelah kalian memahami struktur jemari yang baik dan benar, dan metode menggambar jemari seperti deretan contoh di atas, maka kalian akan sangat mudah menggambar jemari dengan berbagai pose, seringlah latihan hingga kalian terbiasa dan menjadi ahli.

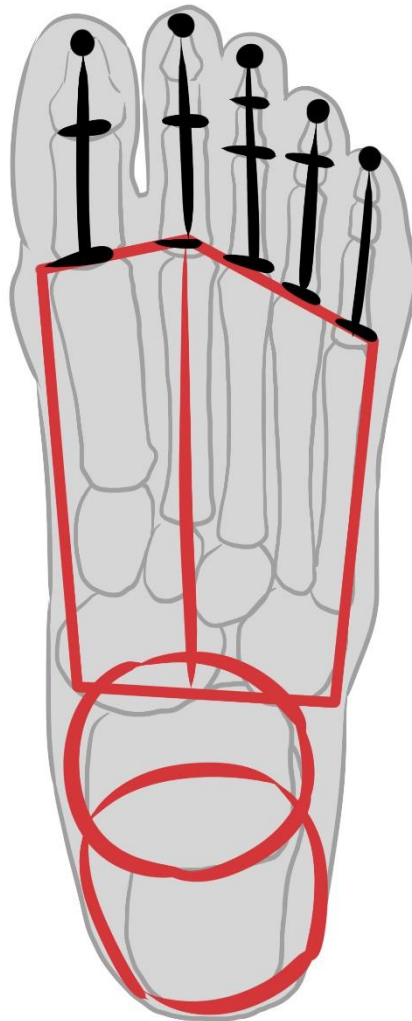
Selanjutnya kita akan menggambar proporsi telapak kaki beserta jemarinya.

Kaki merupakan alat penyangga tubuh yang terdiri atas paha, lutut, betis dan telapak kaki. Untuk menggambar desain yang ideal besar kecilnya gambar kaki harus disesuaikan dengan betuk tubuh yang akan dibuat. Untuk menggambar kaki secara keseluruhan akan dibahas pada sub materi tentang menggambar pose tubuh, pada sub materi kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggambar proporsi jemari dan telapak kaki yang baik dan benar, berikut pemaparannya:



Langkah paling pertama kita wajib memahami struktur tulang pada jemari kaki, kurang lebih seperti inilah struktur tulang tersebut, dari pengetahuan kita

tentang struktur tulang membuat kita mengerti letak persendian yang menjadi engsel pada jemari, bagian mana yang bisa menekuk dan bergerak.



Gambarlah garis bantu pada beberapa bagian ruas jari seperti contoh di atas, hal tersebut akan mempermudah kita menentukan engsel atau sendi tempat bagian jari yang bergerak.

Gambar juga bidang bantu yang mempermudah kalian dalam menggambar proporsi jari kaki serta telapak kaki.



Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perpaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

Begitu juga jemari manusia, semua itu hanya perpaduan dari bentuk balok, bola, dan tabung, perhatikan contoh di atas dan pahami dengan cermat.

Jadikan kombinasi bangun ruang dan struktur jemari yang baik dan benar tersebut sebagai sketsa gambar untuk menyelesaikan gambar jemari hingga fix.



Setelah sketsa gambar selesai dibuat dengan goresan pensil yang tipis, maka tumpuklah dengan tinta, gunakan drawing pen dengan ukuran mata pena yang sesuai untuk melakukan penintaan.

Perhatikan kembali struktur jemari yang baik dan benar, sehingga jemari yang kita buat tampak natural dan realis.

Saat penintaan selesai hapuslah sketsa pensil tersebut, dan lihatlah hasil gambar kalian.

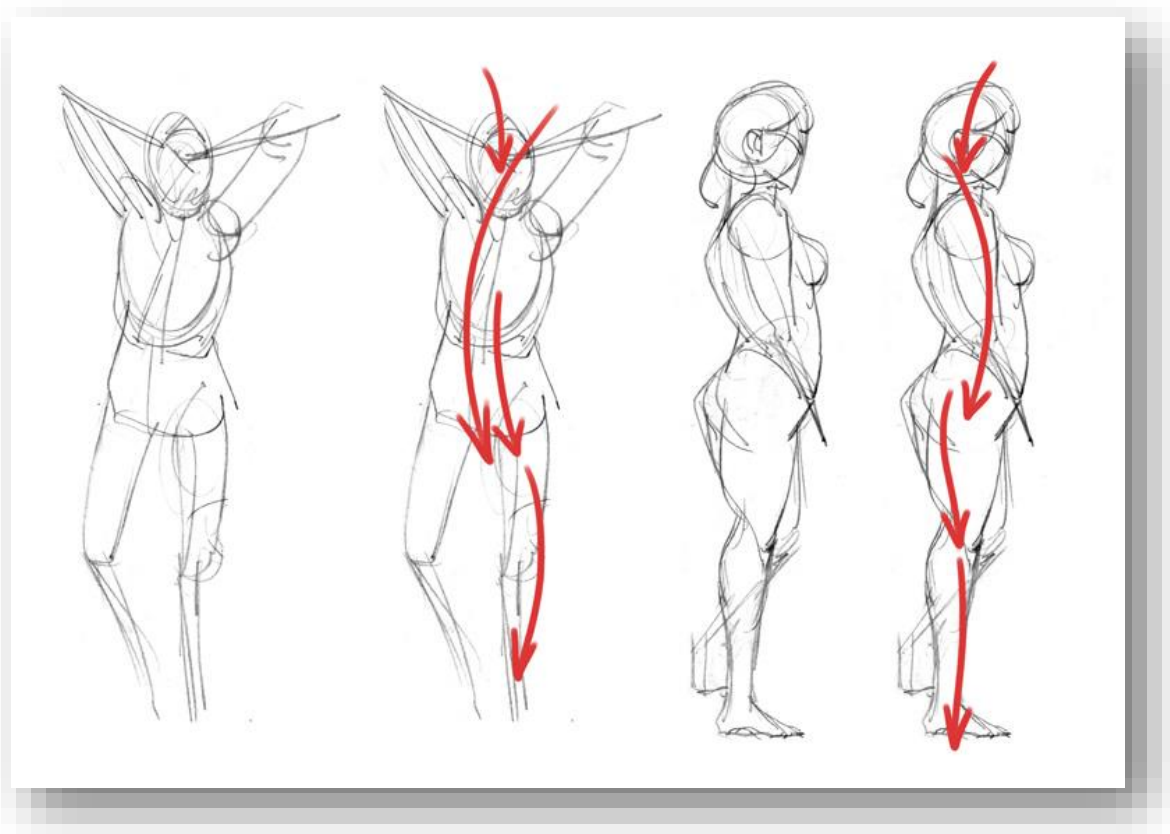


Setelah kalian memahami struktur jemari yang baik dan benar, dan metode menggambar jemari seperti deretan contoh di atas, maka kalian akan sangat mudah menggambar jemari dengan berbagai pose, seringlah latihan hingga kalian terbiasa dan menjadi ahli.

- **Gestur dan Pose**

Gestur dalam seni menggambar manusia adalah sebuah garis imajiner pada tubuh (manusia) yang terbentuk karena adanya pergerakan dan menghubungkan bentuk tubuh, kontur dan keselarasannya, gesture bisa juga merupakan ungkapan perasaan yang disampaikan pada objek yang kita gambar. Sedangkan pose ialah sikap dan ekspresi yang ditunjukkan objek gambar.

Berikut yang merupakan contoh gestur:





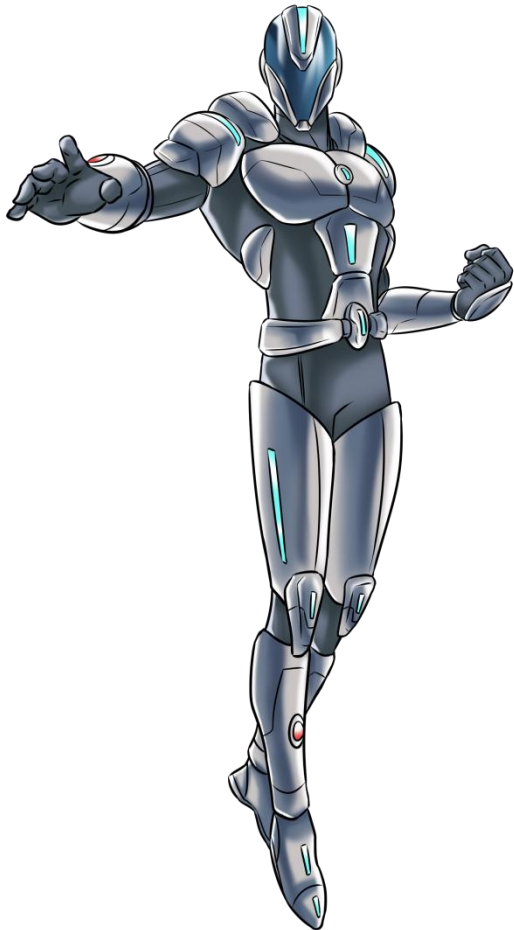


Berikut yang merupakan contoh pose:

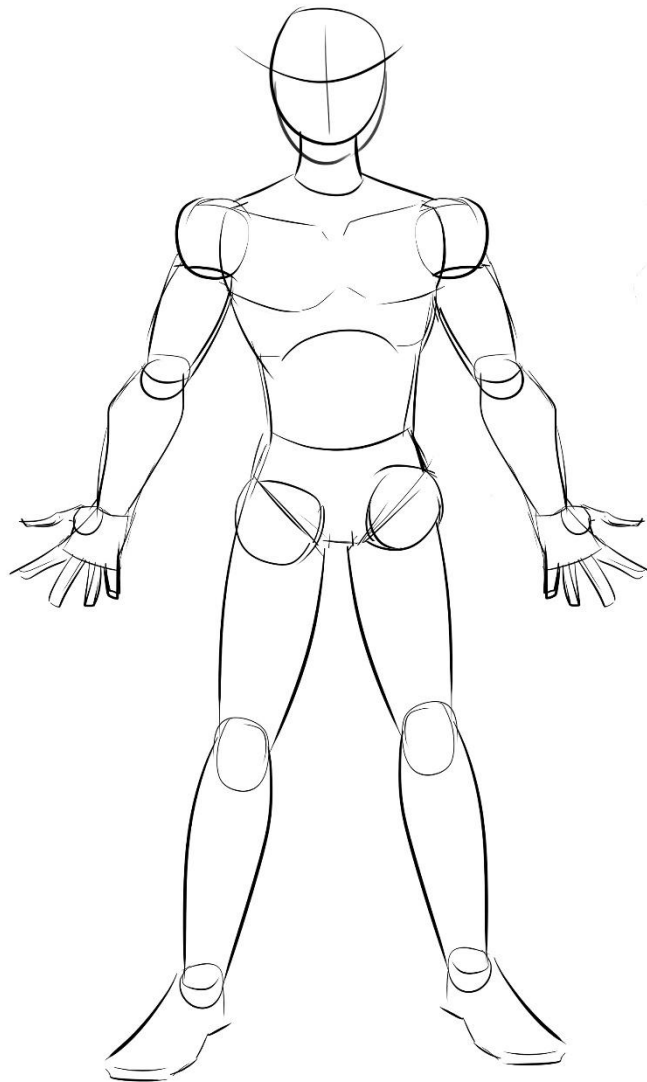


@ayyubnurmana





Lalu bagaimana cara menggambar pose atau gestur dengan baik dan benar,
Berikut pemaparannya:



Setelah kita memahami perbedaan anatomi tubuh laki-laki dan perempuan, serta mengetahui bagaimana fungsi stickman dan blockman pada sub materi sebelumnya, kita akan menerapkan metode itu dalam menggambar proporsi tubuh yang baik dan benar serta menentukan pose pada karakter yang kita gambar.



Langkah paling pertama kita menentukan sketsa pose dari karakter yang akan kita gambar, pada contoh di atas kita menggunakan blockman pada sketsa dengan goresan pensil yang tipis, bagi kalian yang kesulitan jika langsung menggunakan blockman, kalian bisa membuat sketsa stickman terlebih dahulu, setelah itu sketsa stickman yang telah fix posenya, kalian tindih dengan sketsa berupa blockman.



Sketsa pensil yang telah selesai, kalian tindih dengan tinta, kalian bisa menggunakan drawing pen dengan ukuran yang sesuai, perdetail setiap bagian wajah, tubuh, dan pakaian, sesuai dengan metode yang kita pelajari pada bab sebelumnya.

Setelah proses penintaan fix hapuslah sketsa pensil kalian dan lihatlah hasilnya.

- **Menggambar binatang**

Seperti halnya saat kita menggambar tubuh manusia, metode yang digunakan dalam menggambar binatang kurang lebih sama, perbedaan hanya terletak pada objek yang kita gambar.

Ingat baik-baik prinsip ini: Pada dasarnya seluruh benda yang kita gambar ibarat perbaduan dari bangun ruang dengan sedikit variasi bentuk, dengan mindset seperti ini akan sangat memudahkan kita dalam proses menggambar.

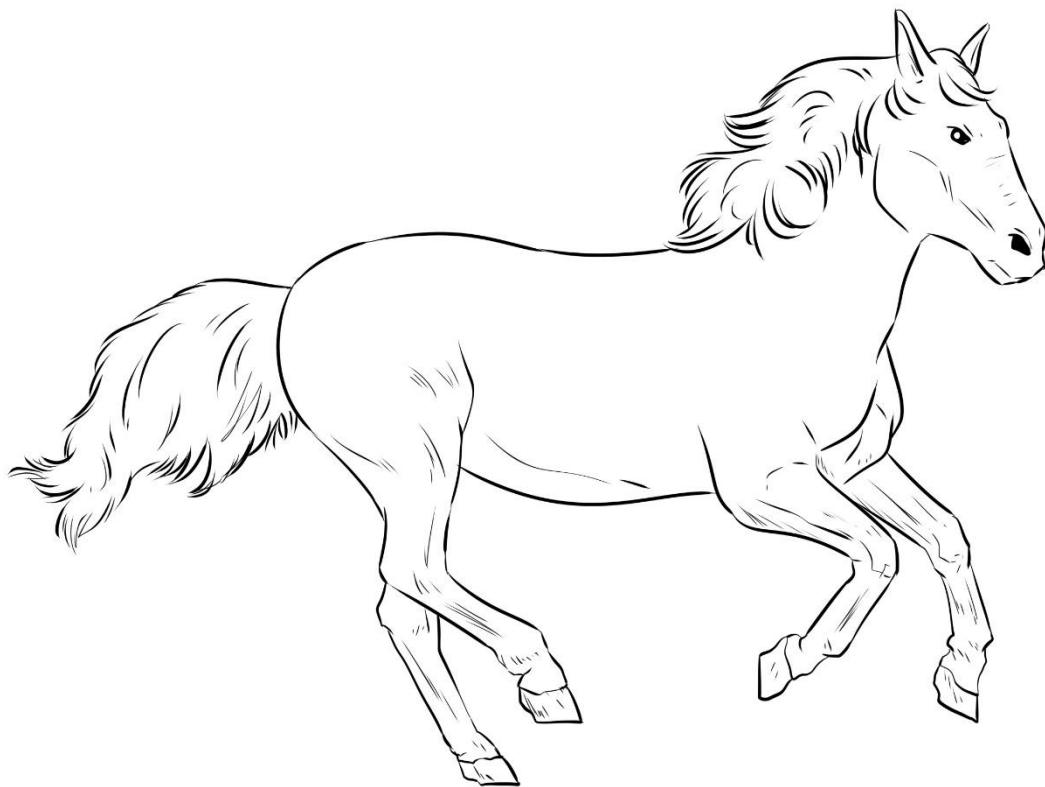
Langkah paling pertama, kita menentukan sketsa pose dari karakter yang akan kita gambar, pada contoh kita menggunakan metode block pada sketsa dengan goresan pensil yang tipis, bagi kalian yang kesulitan jika langsung menggunakan metode block, kalian bisa membuat sketsa lebih tipis terlebih dahulu, setelah itu sketsa yang telah fix posenya, kalian tindih dengan sketsa berupa blockman.

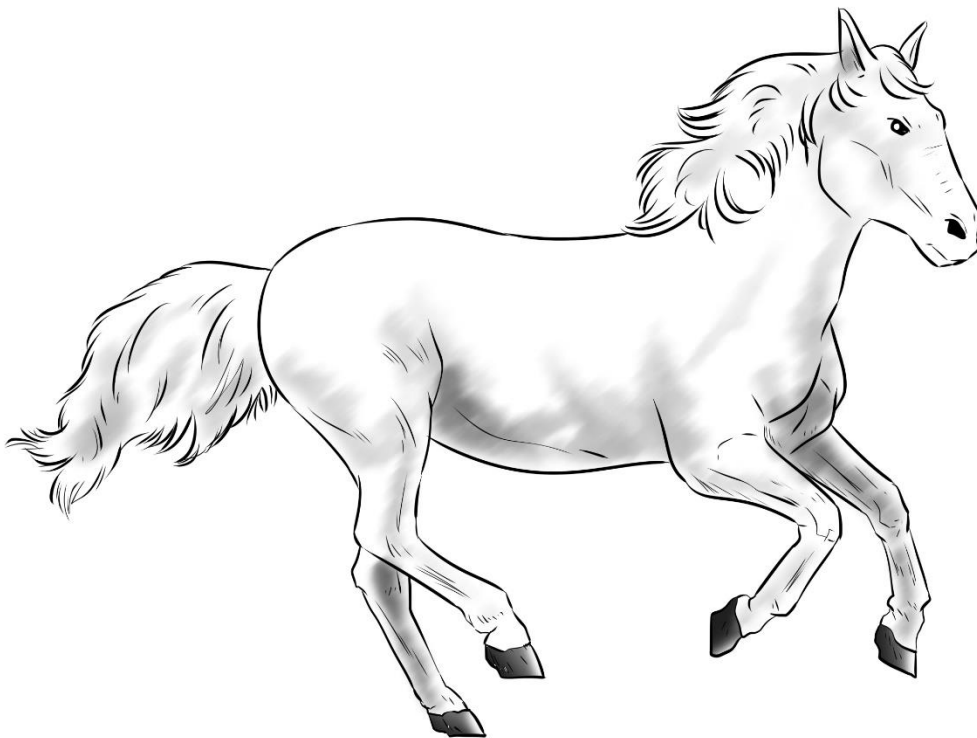


Sketsa pensil yang telah selesai, kalian tindih dengan tinta, kalian bisa menggunakan drawing pen dengan ukuran yang sesuai, perdetail setiap bagian otot dan bagian rambut/bulunya, sesuai dengan metode yang kita pelajari pada bab sebelumnya.



Setelah proses penintaan fix hapuslah sketsa pensil kalian dan tambahkan shading hingga terbentuk kedalaman 2 dimensinya, lihatlah hasilnya.





Sering-seringlah mencermati hewan di sekitar kalian, atau melalui video cermatilah berbagai bentuk hewan, amati dengan cermat anatominya, teksturnya, dan semua hal berkaitan dengan visual hewan tersebut, seringlah berlatih menggambar hewan, maka kemampuan kalian akan terlatih.

A.2. Kemampuan Menggambar Background

- **Ilmu Perspektif**

Ilmu perspektif ialah ilmu pengetahuan untuk mengetahui cara menggambarkan benda tiga dimensi ke dalam suatu bidang datar sehingga ia tampak memiliki bentuk yang sama dengan benda aslinya. Dengan kata lain, ilmu perspektif adalah ilmu cara menampakkan kesan benda-benda yang memiliki besar/berisi/bervolume dapat disalin dalam bidang gambar yang berwujud bidang datar (berukuran luas), atau menggambarkan kesan jauh-dekat, dalam-dangkal, atau meruang. Ilmu perspektif mengubah benda-benda yang dapat dipegang dan dilihat dari berbagai arah menjadi penggambaran kesan pada bidang datar yang hanya bisa diraba dan dilihat dari satu arah, yakni arah depan.

Ilmu perspektif pada seni rupa atau dalam seni menggambar ialah penggabungan dari seni dan ilmu untuk menggambar suatu objek di atas sebuah bidang datar sehingga hasil gambar nampak seperti pandangan mata dari suatu jarak dan posisi tertentu.

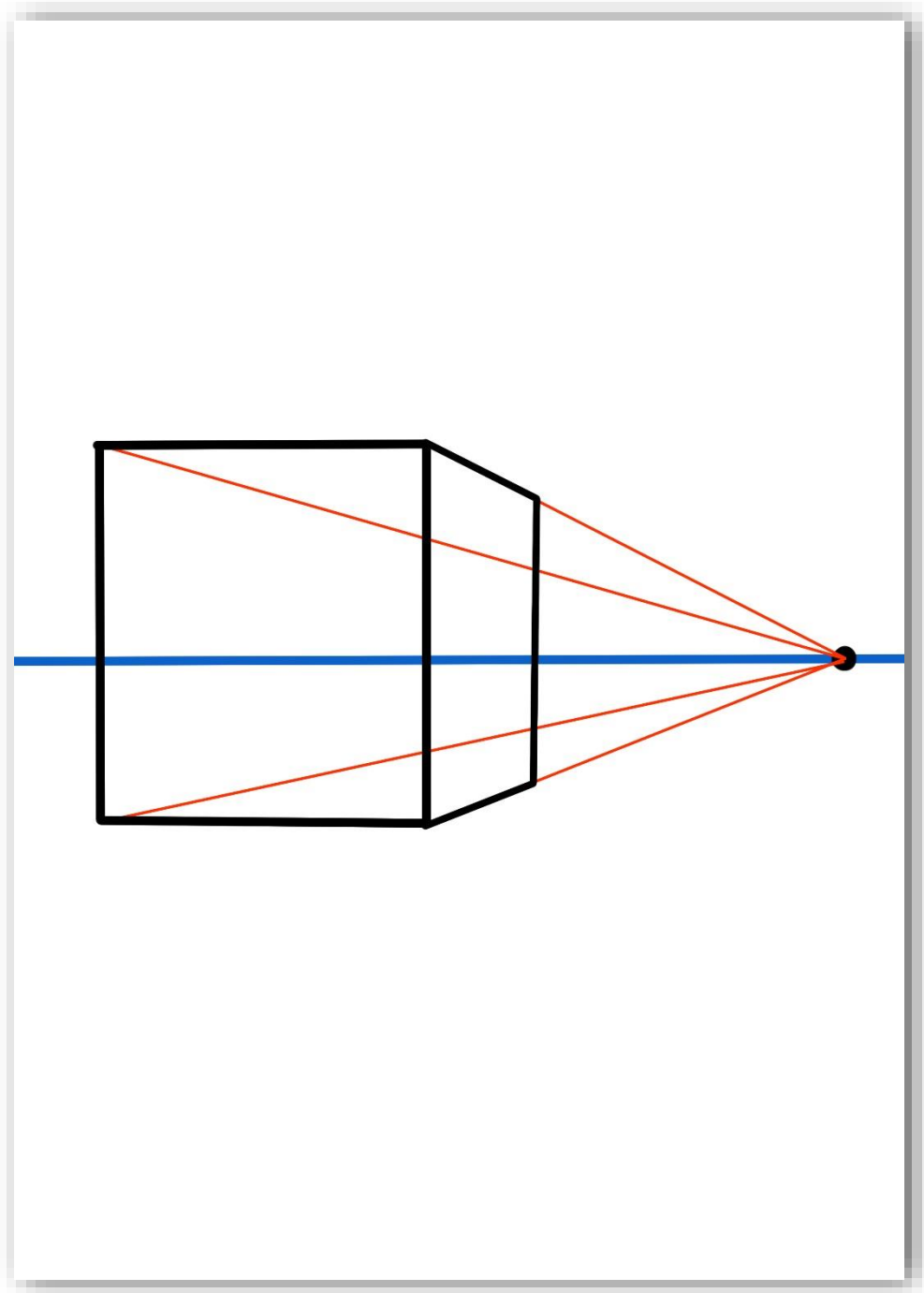
Gambar perspektif ialah gambar yang mengkomunikasikan atau menggambarkan objek tertentu sebagaimana yang terlihat oleh mata melalui sudut pandang tertentu. Sudut pandang inilah yang kemudian disebut sebagai perspektif, atau cara mata melihat dari visual yang paling depan hingga batas mata atau ujung yang tak bisa lagi dilihat oleh mata.

Yang paling diutamakan dalam gambar perspektif adalah keberadaan batas mata memandang atau yang disebut sebagai titik hilang (titik infinity), yakni sebuah titik ketika objek sudah tak bisa lagi dikenali bentuknya alias hanya berupa titik.

Dari titik hilang inilah kemudian gambar perspektif bisa dibedakan menjadi tiga berdasarkan jumlah titik hilangnya, yakni gambar perspektif dengan satu titik hilang, gambar perspektif dengan dua titik hilang, dan gambar perspektif dengan tiga titik hilang.

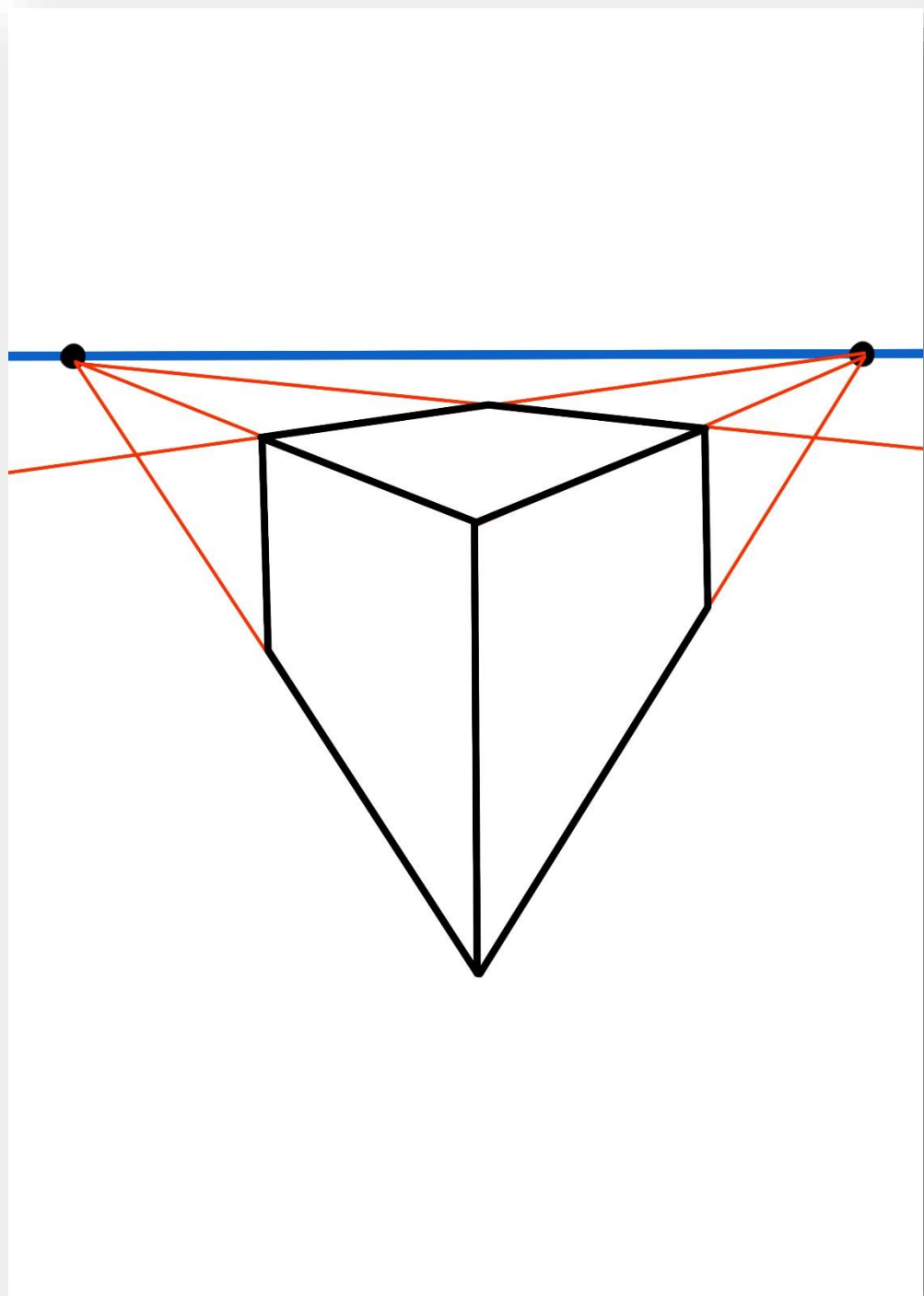
1. Gambar perspektif dengan satu titik hilang

Gambar perspektif dengan satu titik hilang merupakan gambar perspektif yang menempatkan titik hilang tepat berada di depan mata. Umumnya, titik hilang akan berada di tengah atau pusat gambar



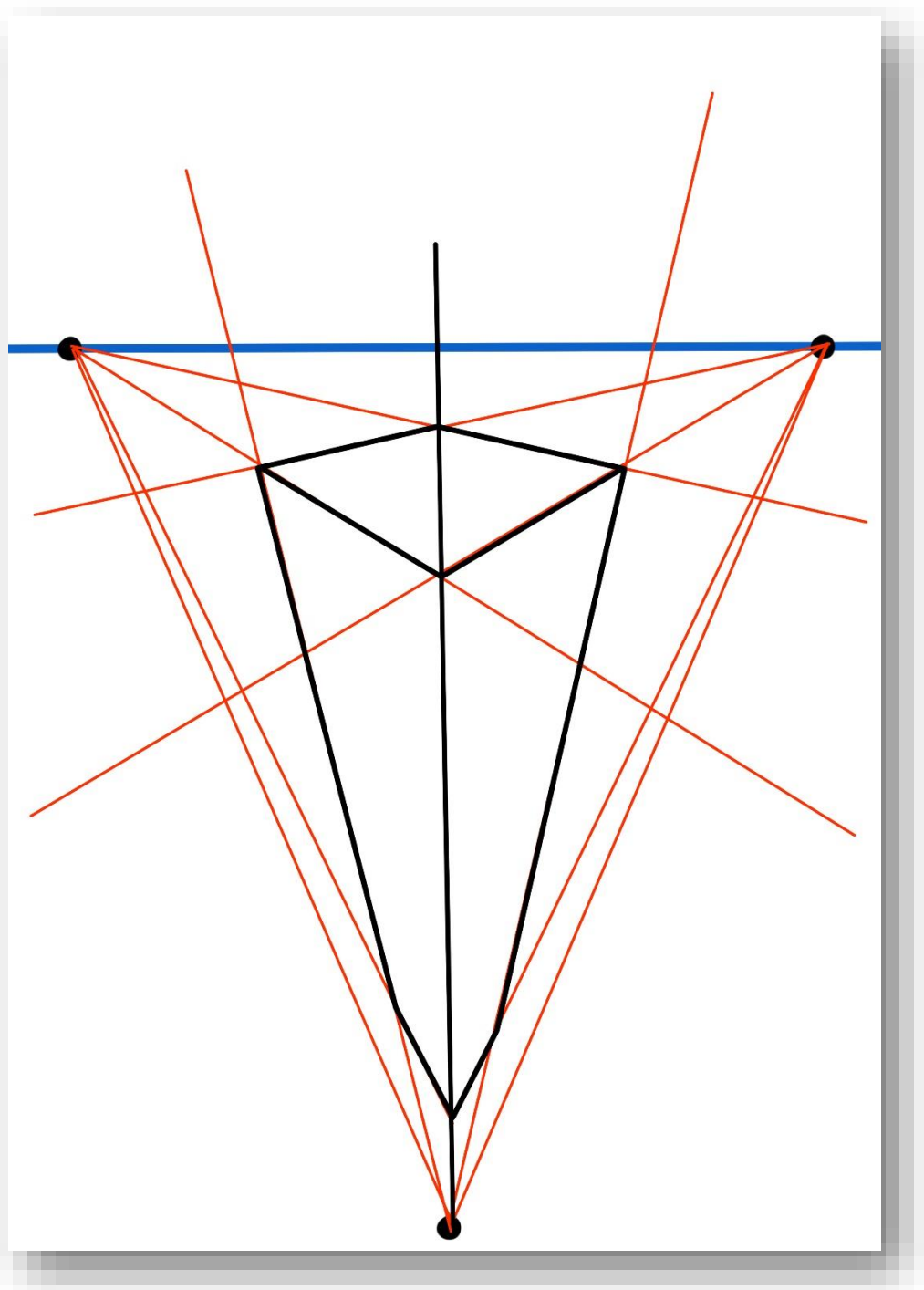
2. Gambar perspektif dengan dua titik hilang

Gambar perspektif dengan dua titik hilang menempatkan kedua titik tersebut pada ujung garis horizontal sisi kanan dan kiri. Tarikan dari kedua garis tersebut akan menjadi titik temu sisi-sisi bentuk yang akan digambar sehingga kita bisa melihat objek tersebut dari dua perspektif, kanan dan kiri.

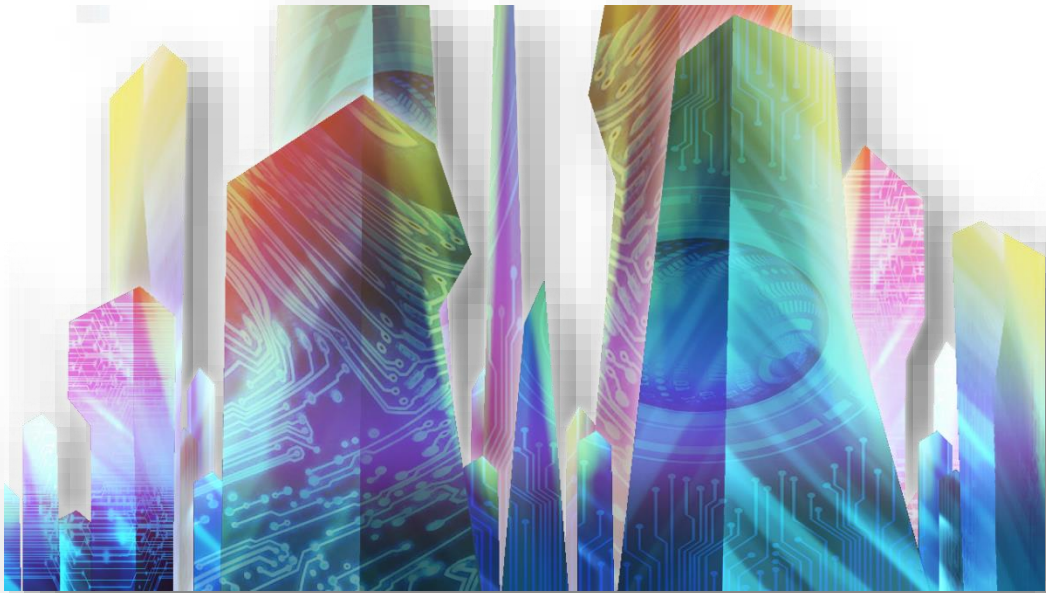


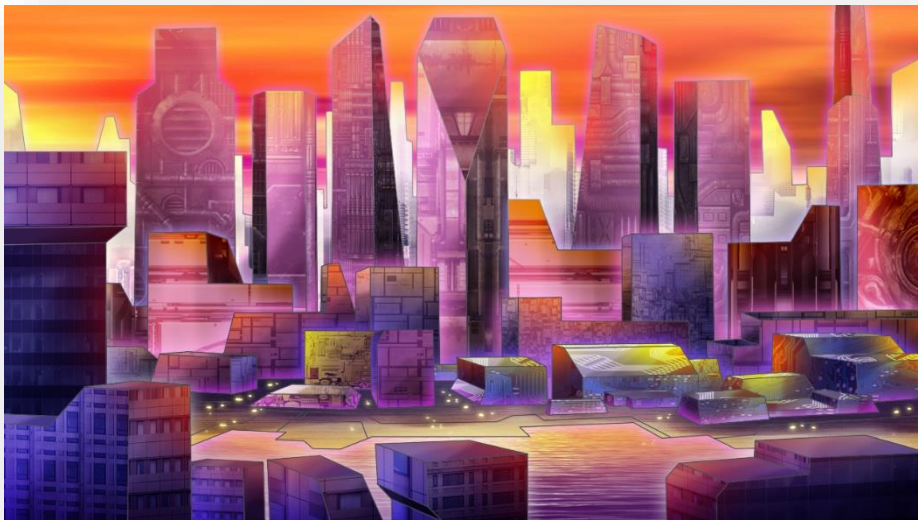
3. Gambar perspektif dengan tiga titik hilang

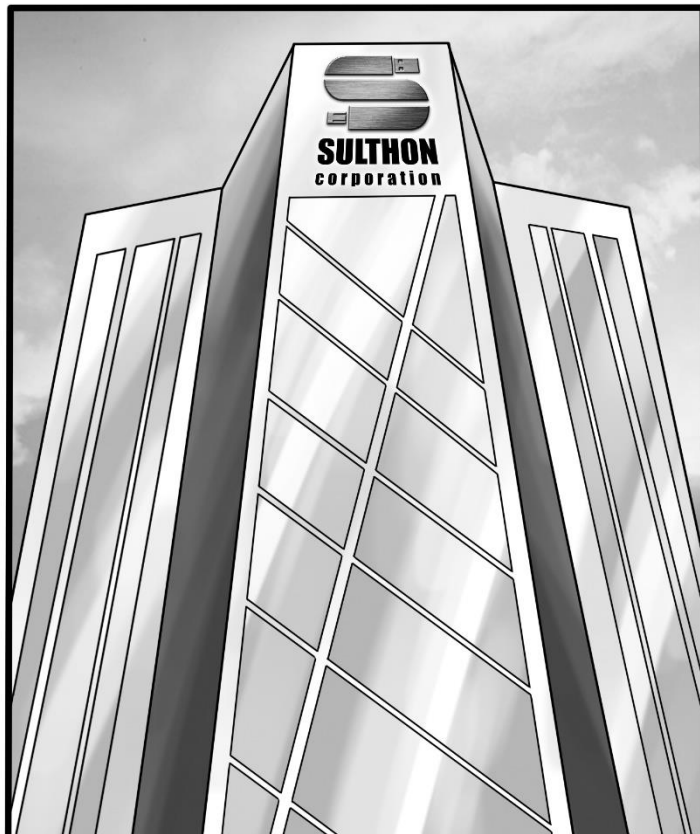
Gambar perspektif dengan tiga titik hilang akan mendapatkan objek yang seolah-olah tampak dari atas mirip gambar yang ditangkap oleh cctv yang ditempatkan di atas bangunan. Dengan demikian, dimensi objek yang akan kita peroleh lebih luas lagi, atau objek yang terlihat dari bawah seolah kita sedang berada di bawah bangunan. Hal ini bergantung pada penempatan titik tengahnya



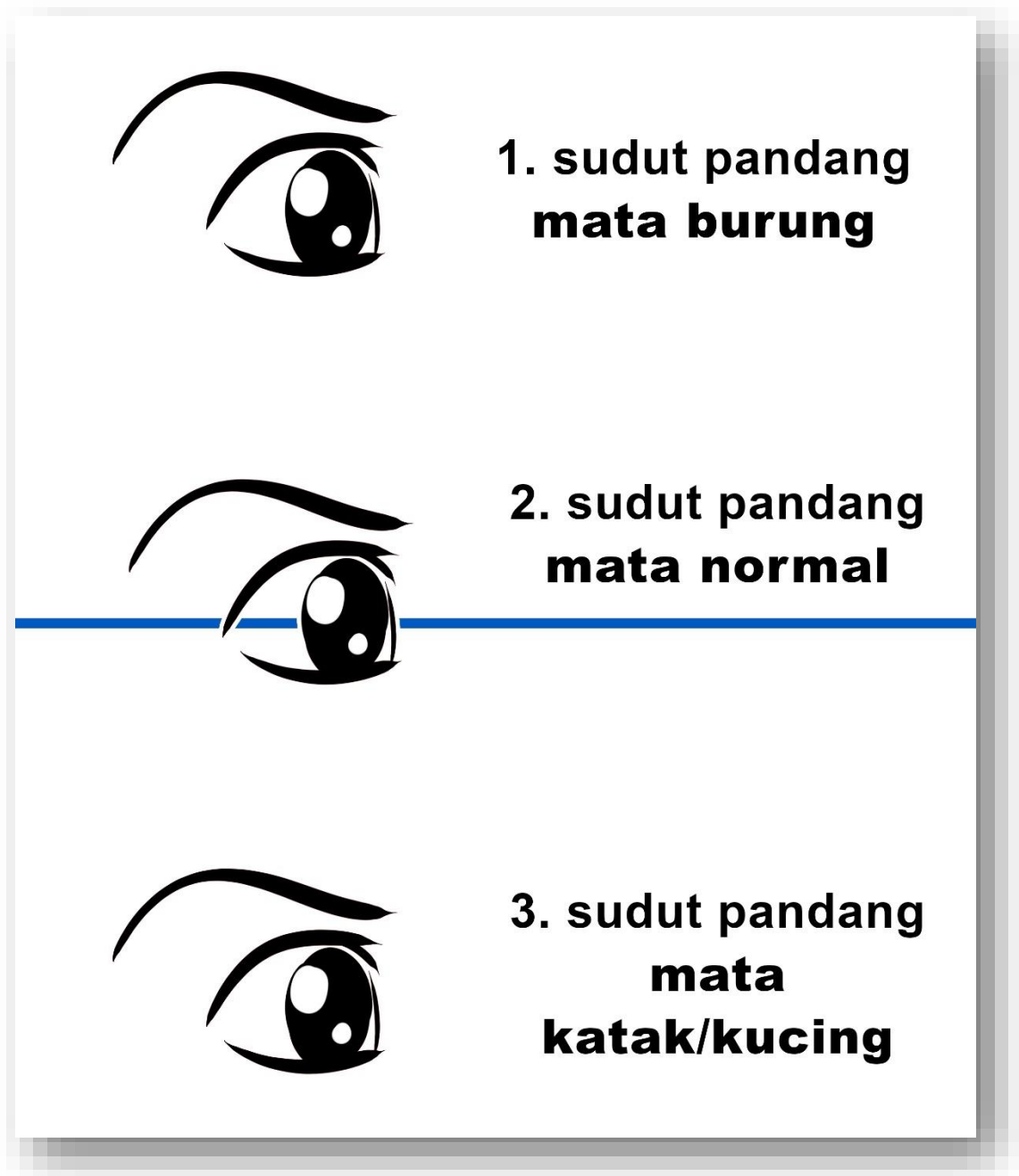
Pada gambar perspektif segala sesuatu yang tampak atau terlihat pada pandangan mata kita, apabila kedudukan semakin jauh akan tampak semakin kecil dari ukuran sebenarnya begitu pula halnya dengan warna akan semakin pudar. Apabila benda yang kita lihat semakin jauh, tak terhitung, maka benda akan tampak semakin kecil dan akhirnya akan tampak menjadi titik hilang. Pada suatu kedudukan pandangan mata seseorang, semua benda yang sangat jauh dari mata akan tampak seperti titik-titik yang berderet dan terletak dalam sebuah garis lurus yang mendatar setinggi mata, yang dalam perspektif dinamakan garis horizon. Berikut contoh penerapan ilmu perspektif dalam menggambar background:







Berdasarkan sudut pandang mata, gambar perspektif terbagi menjadi 3, yaitu:



Garis biru(horizontal) pada gambar di atas melambangkan posisi sejajar mata manusia saat mata menatap atau melihat secara tegak lurus kedepan dalam keadaan berdiri tegak.

1. Sudut Pandang Mata Burung

Pada sudut pandang mata ini, posisi benda berada di bawah garis horizontal, dan posisi mata berada di atas benda dan di atas garis horizontal, jadi posisi kita memandang lebih tinggi keberadaannya daripada posisi benda yang kita pandang.

Ibaratkan dirimu adalah Superman yang melayang di angkasa dan melihat gedung di bawahnya, bisa dibilang superman melihat dengan sudut pandang mata burung

2. Sudut Pandang Mata Normal

Sudut pandang mata ini memposisikan mata berada sejajar dengan garis horizontal, dan posisi benda yang dilihat pun berada sejajar dengan garis horizontal, jadi posisi mata dan benda berada pada posisi sejajar saling berhadapan.

Bayangkan dirimu sedang berdiri beberapa meter di depan lemari yang tingginya tidak jauh berbeda dengan tinggi badanmu, bisa dibilang itulah sudut pandang mata normal.

3. Sudut Pandang Mata Kucing

Sudut pandang ini kadang disebut juga sebagai sudut pandang mata cacing atau mata katak, karena pada sudut pandang ini posisi mata berada di bawah garis horizontal, dan posisi benda yang kita pandang berada di atas garis horizontal.

Ibaratkan dirimu adalah sosok manusia yang tengah memandang sosok raksasa seperti ultraman atau Godzilla, seperti itulah gambaran sudut pandang mata kucing.

Bebapa kegunaan atau fungsi gambar perspektif ialah:

- Untuk memberikan sebuah gambaran terhadap objek nyata yang terlihat, sesuai dengan apa yang terlihat oleh mata manusia.
- Untuk mewakili terhadap sudut pandang manusia, terhadap sudut pandang sebuah objek yang tidak bisa dijangkau, oleh mata manusia secara langsung misalnya dari ketinggian.

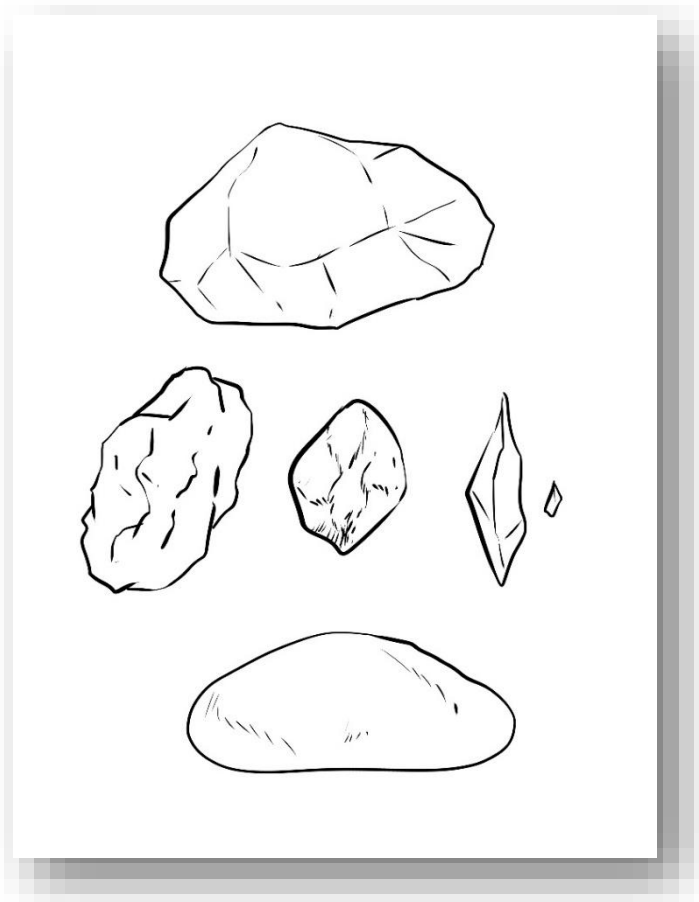
- Untuk mendefinisikan sebagai batasan penglihatan mata manusia, seperti atas apa yang sudah dijelaskan sebelumnya.

- **Menggambar Berbagai Elemen Alam**

Pada sebelumnya kita mempelajari ilmu perspektif, ilmu tersebut sangat penting untuk diterapkan pada proses penggambaran background berupa bangunan atau hutan beton(perkotaan), dan segala bentuk gambar yang berkaitan tentang bangunan ciptaan manusia, tapi tak jarang kita juga membutuhkan background berupa pemandangan alam. Segala bentuk background berupa pemandangan alam jika kita cermati terdiri dari beberapa komponen utama pembentuk pemandangan tersebut, diantaranya yaitu: bebatuan, air, tanaman, dan langit.

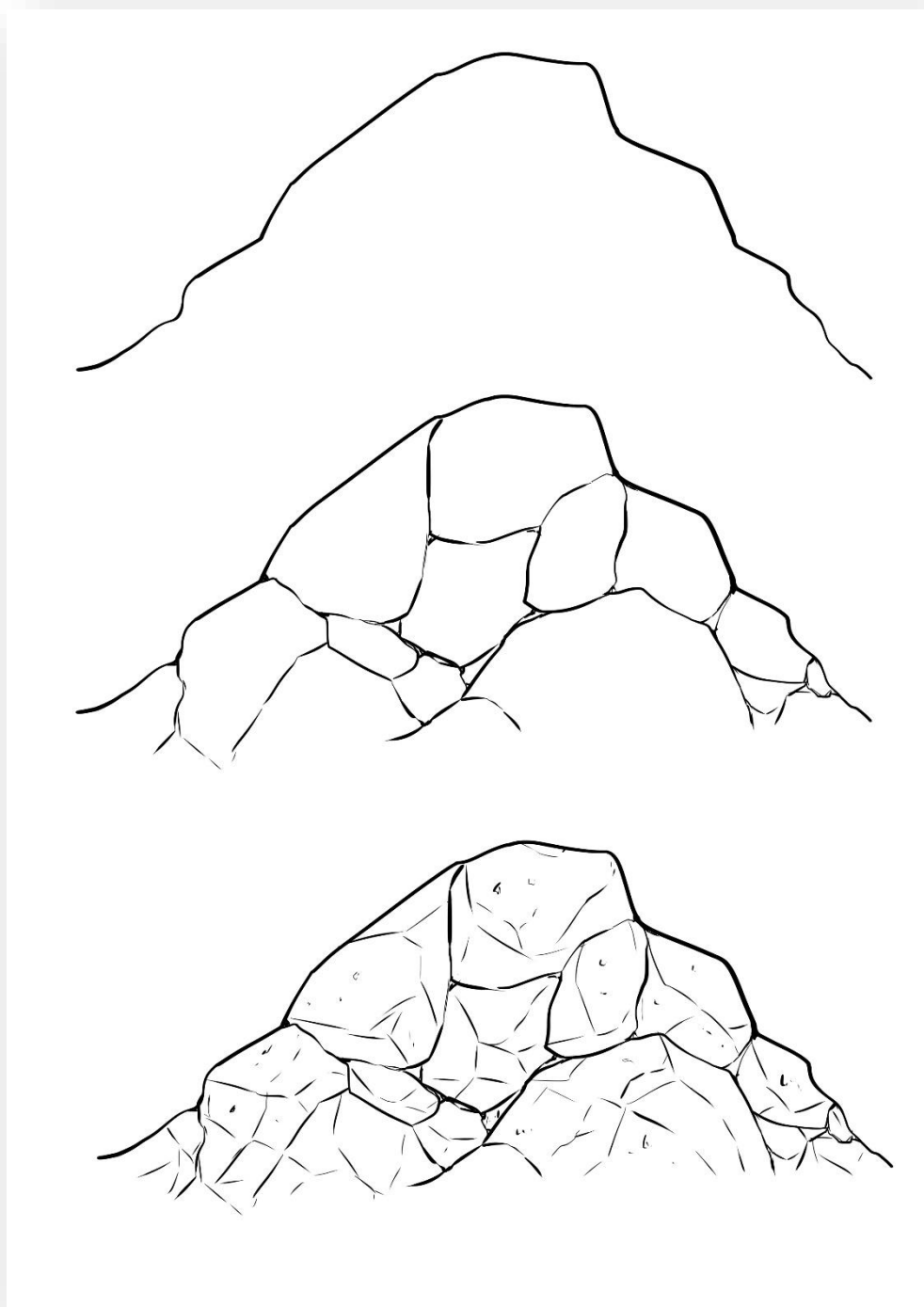
Berikut kita bahas satu-persatu dari semua elemen tersebut, ikuti dan coba prakteklah menggambar apa yang sudah dicontohkan, simak penjabaran berikut ini:

1. Bebatuan



Perhatikan bebatuan di sekitarmu, perhatikan lineart atau garis tepi yang membentuk objek tersebut sehingga terlihat menjadi bentuk batu.

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Dari contoh di atas adalah gambar dari beberapa jenis batu. Coba cari jenis batu lainnya lalu gambarlah sebgus mungkin. Selanjutnya perhatikan gambar di bawah.



Jika batuan berkumpul menjadi satu maka akan terbentuk bukit, atau bahkan terbentuk menjadi berbagai jenis daratan, apakah itu pulau, pegunungan, atau berbagai jenis padang.

Perhatikan contoh di atas, dari contoh di atas tersusun cara menggambar bukit kecil dengan cara yang mudah dan menarik. Pertama, gambarlah lineart yang membentuk objek perbukitan tersebut, lalu berilah detail pada permukaan bukit tersebut, tahap terakhir adalah memberikan finishing pada gambar, kalian juga bisa menambahkan shading untuk memberi kesan natural, ikuti contoh di atas dan segera praktek menggambar.

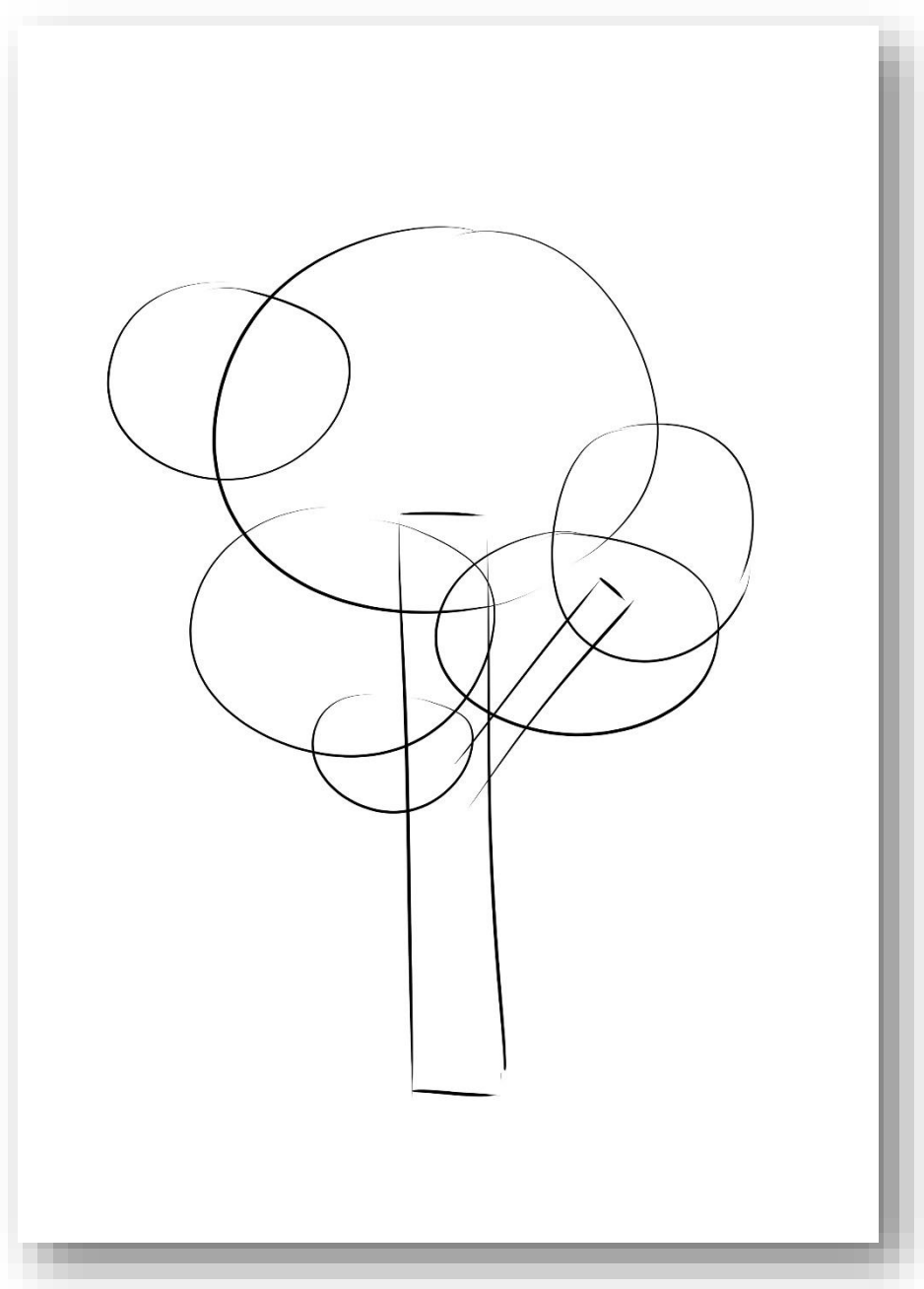
2. Air

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe air yang ada di sekitar kita, apa perbedaan dari tekstur air pada lautan, sungai, dan danau, cermati lalu coba gambarlah. Berikut adalah contoh gambar dari tekstur air laut. Cobalah untuk menggambar jenis perairan lainnya.



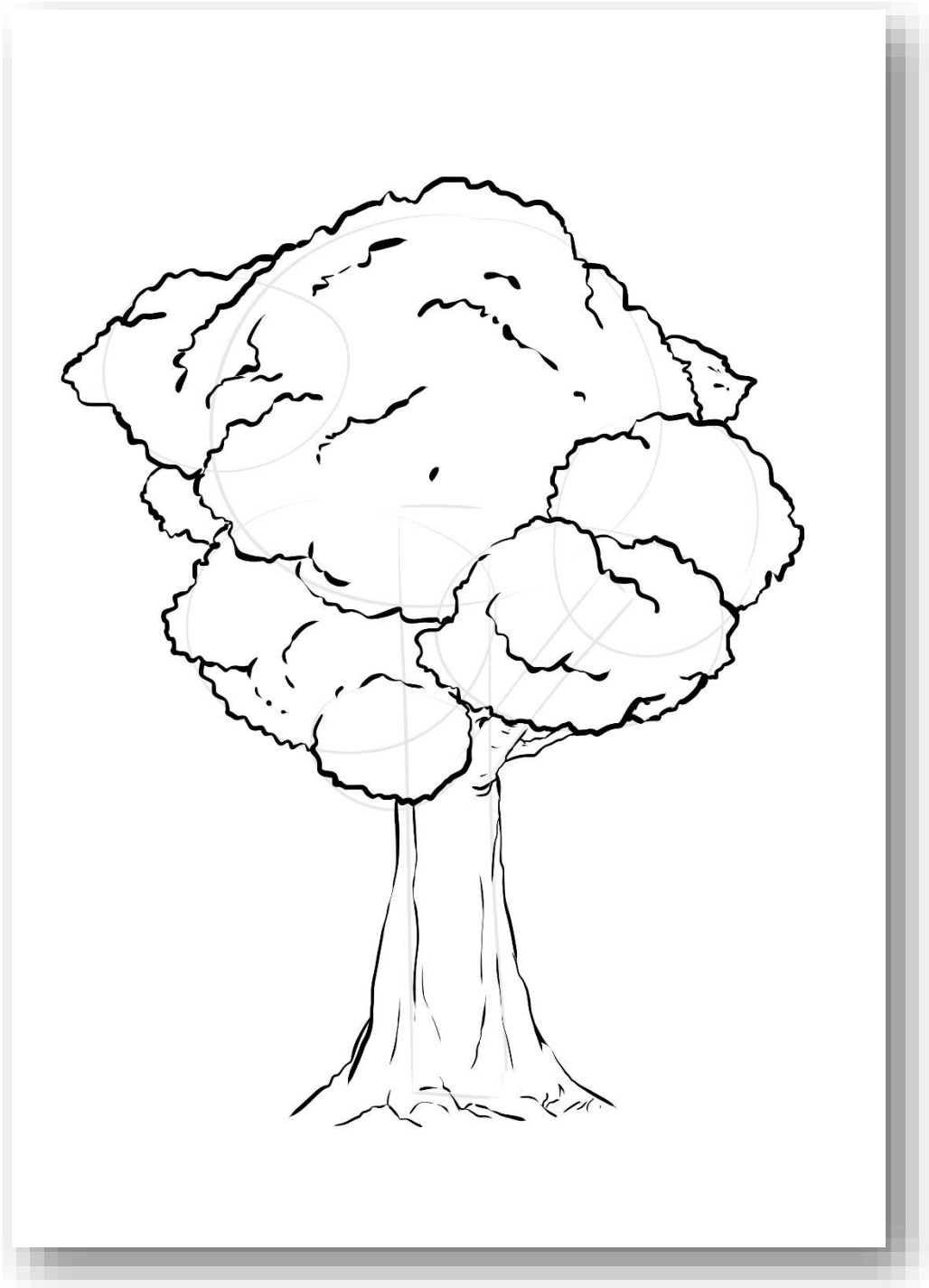
3. Tanaman

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe tanaman yang ada di sekitar kita, apa perbedaan dari setiap susunan objeknya, cermati teksturnya, cermati perbedaan satu dan lainnya, dan cermati ciri khas dari tanaman tersebut. Berikut adalah contoh gambar dari suatu jenis pohon. Cermati dan ikuti contoh untuk kalian gambar.

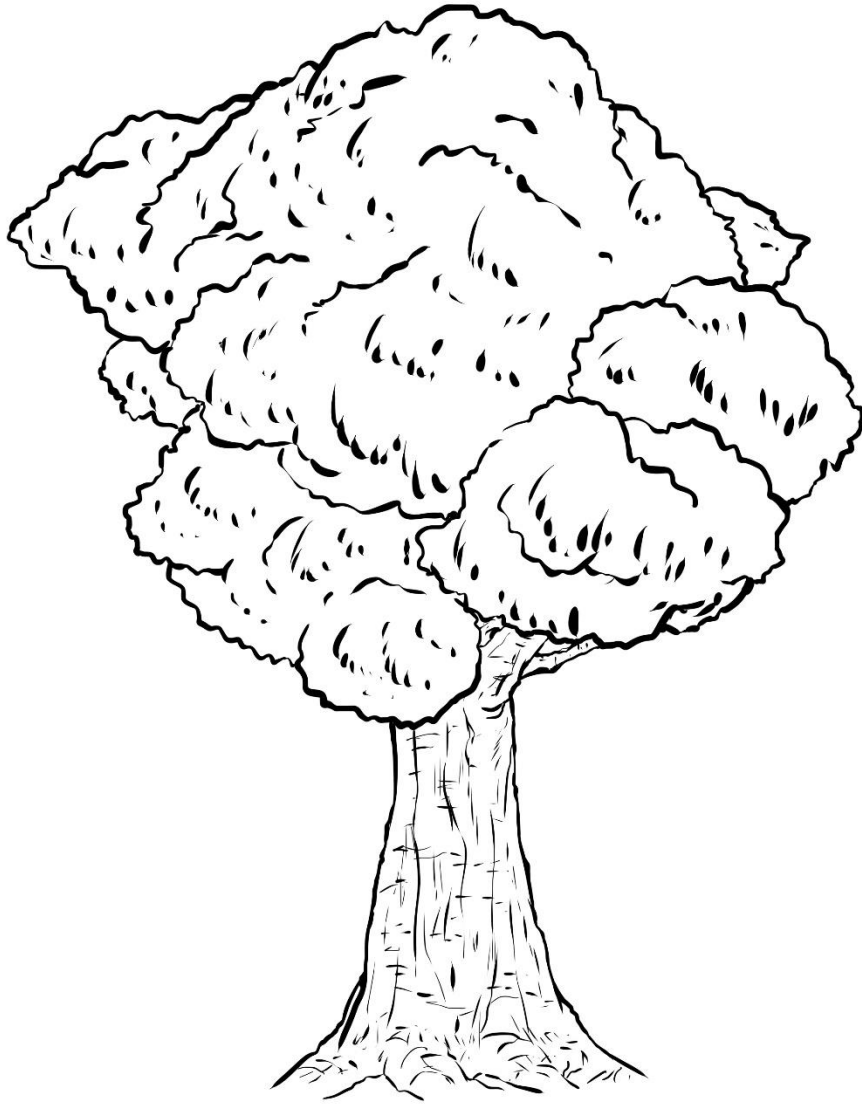


Langkah paling pertama dalam menggambar pohon adalah kita gambar bentuk geometri yang menjadi bentuk dasar dari setiap objek pada pohon. Bagian gerombolan daun dibentuk dari bangun bola, batang pohon dibentuk dari bangun serupa tabung.





Perdetail setiap bagian pohon dengan teknik penintaan dan arsiran, pastikan sketsa kalian menggunakan goresan pensil yang tipis, lalu tindih lineart dengan goresan yang detail dan artistik kalian dengan drawing pen, pilih ukuran yang sesuai, terapkan teknik menggambar yang telah kalian pelajari di materi sebelumnya.

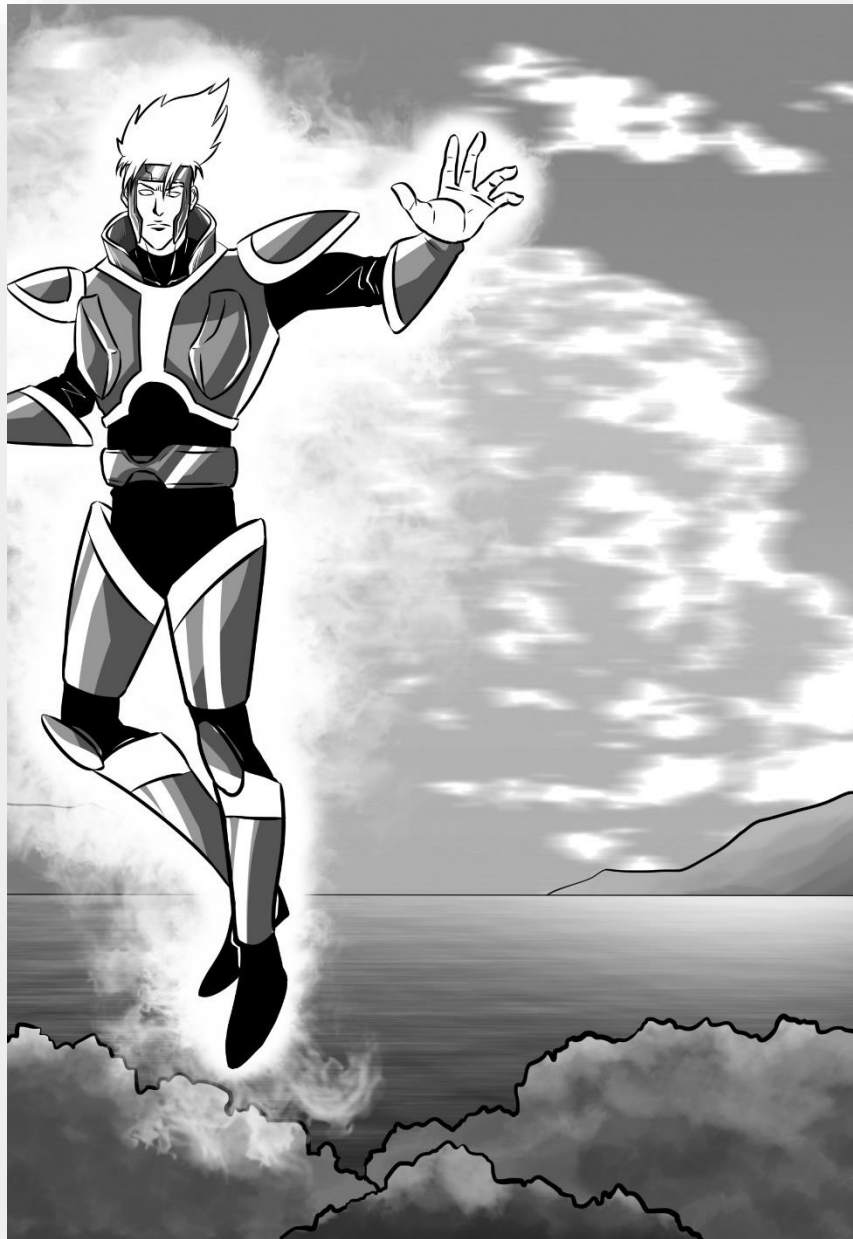


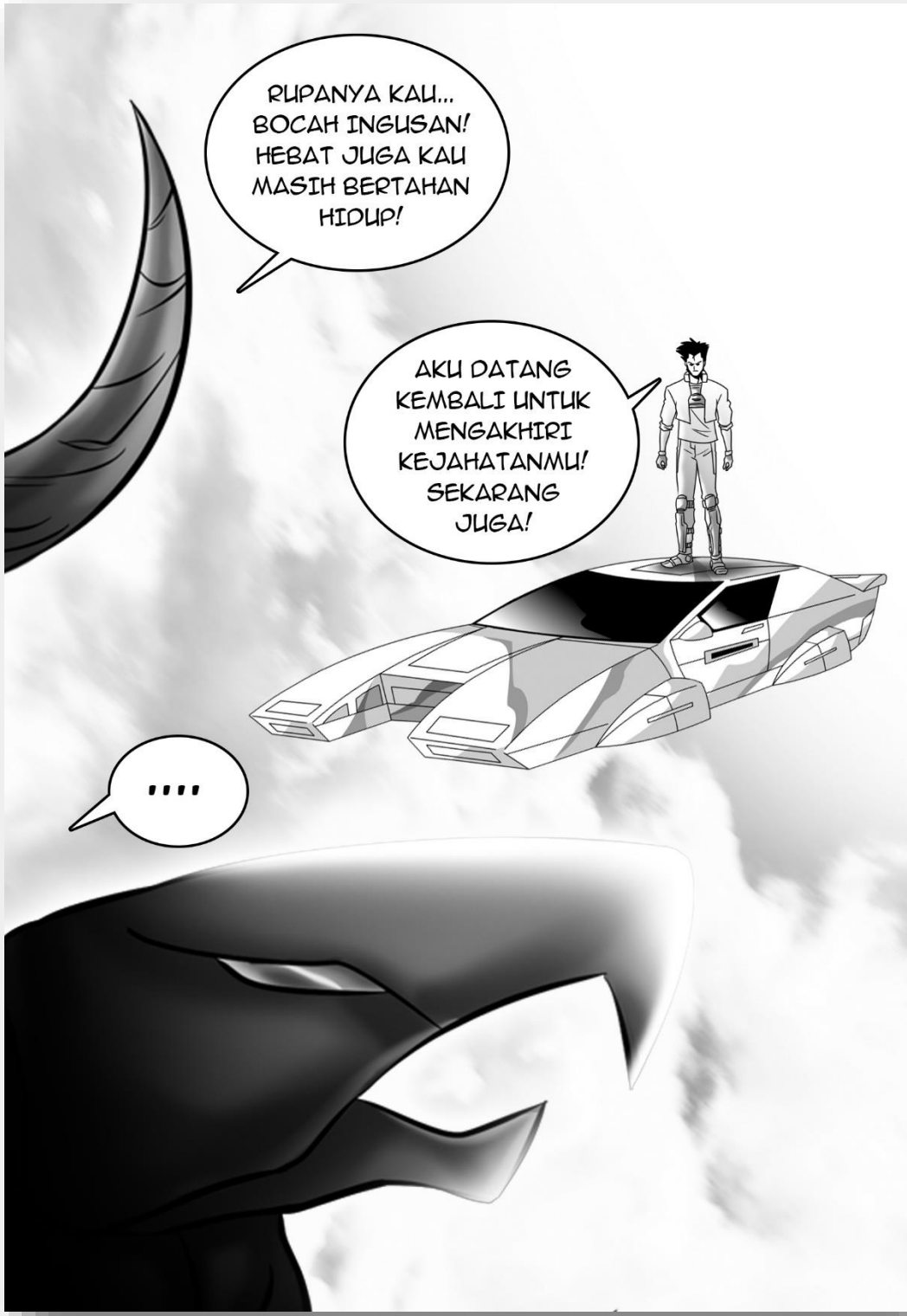
Selesaikan gambar kalian hingga tampak realistis dan natural, hapuslah sketsa pensil kalian dan lihatlah hasilnya.

Kalian juga bisa menambahkan shading pada gambar pohon di atas sehingga tampak lebih indah dan menarik.

4. Langit

Gunakan mata kalian ibarat kamera yang merekam setiap objek yang ada, seringlah menggambar dari apa yang sudah kalian cermati tersebut. Cermati dengan sungguh-sungguh setiap tipe awan yang ada di angkasa, apa perbedaan dari setiap susunan objeknya, cermati teksturnya, cermati perbedaan satu dan lainnya, dan cermati ciri khas dari tanaman tersebut. Komposisi langit adalah angkasa dan awan, seringlah mengamati dan gambarlah dari apa yang telah kalian amati, berikut contoh jenis awan dalam beberapa karya.

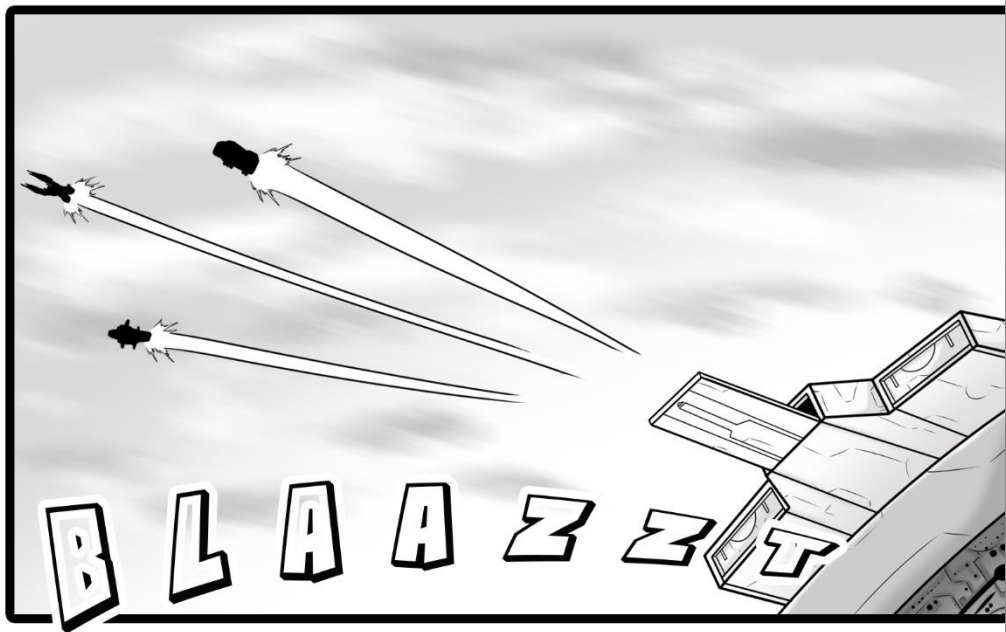
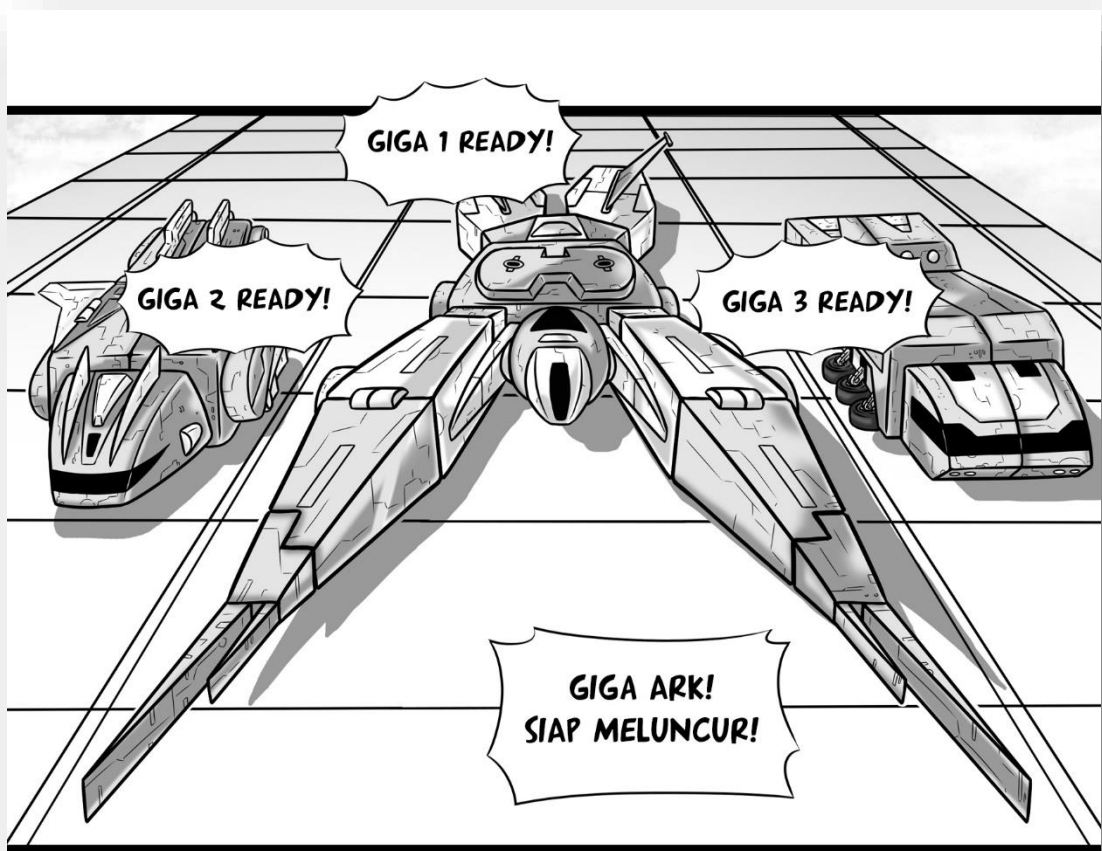




RUPANYA KAU...
BOCAH INGUSAN!
HEBAT JUGA KAU
MASIH BERTAHAN
HIDUP!

AKU DATANG
KEMBALI UNTUK
MENGAKHIRI
KEJAHATANMU!
SEKARANG
JUGA!

....



- **Menggambar Background**

Setelah kita memahami cara menggambar setiap elemen pembangun pemandangan alam, kita bisa memadukan dari setiap elemen ke dalam satu paduan gambar pemandangan, kalian bisa melihat pepadandangan alam sekitar atau dari pepadandangan alam bebas yang indah, kalian juga bisa berimajinasi untuk memadukan semua elemen bentuk pemandangan alam ke dalam gambar fantasi kalian, berikut penerapan perpaduan elemen alam ke dalam sebuah gambar pemandangan alam.



B. Mengenal Gaya Gambar

Buku ini mengajarkan kalian untuk menemukan gaya gambar kalian sendiri sebagai ciri khas dari karya komik kalian, gaya gambar merupakan identitas dari seorang komikus, komikus adalah orang yang berprofesi menciptakan komik, gaya gambar tersebutlah yang menjadi senjata bagi komikus dalam menciptakan karya terhebatnya. Temukan gaya gambarmu sendiri, sembari kalian berlatih dan menemukan gaya khas kalian, berikut berbagai jenis gaya gambar pada komik:



kalian pasti sudah sering mendengar istilah komik, bukan? Tak jarang kalian bahkan memiliki hobi atau kebiasaan membaca komik saat memiliki waktu luang. Tapi apa sebenarnya kalian tahu apa itu komik sebenarnya?

Ada banyak dari kalian yang mungkin menganggap komik sama dengan cerita bergambar. Biasanya dalam sebuah cerita bergambar, gambar digunakan hanya sebagai ilustrasi cerita. Sementara komik, lebih cocok disebut sebagai gambar yang bercerita karena menyampaikan pesan atau cerita melalui teks atau verbal, maupun non verbal. Untuk itu kalian juga harus tahu beberapa gaya gambar komik.

1. Gaya Kartun



Komik Benny & Mice. (Sumber: gambarlucune)

Gaya gambar ini tak semudah bayangan orang dalam memvisualisasikannya, tidak jarang komikus yang menggunakan gaya gambar ini terlebih dahulu mendalami metode gambar realis atau semi realis, karena sejatinya gaya gambar kartun adalah bentuk distorsi dari bentuk realis. Gaya gambar ini lebih cocok untuk komik dengan genre komedi, namun tak jarang gaya gambar kartun sekarang sering digunakan untuk komik atau bahkan animasi dengan genre aksi, semakin maju peradaban manusia maka semakin kreatif pula komikusnya, salah satu gaya gambar kartun yang legendaris dihasilkan oleh author komik dengan judul Benny & Mice.

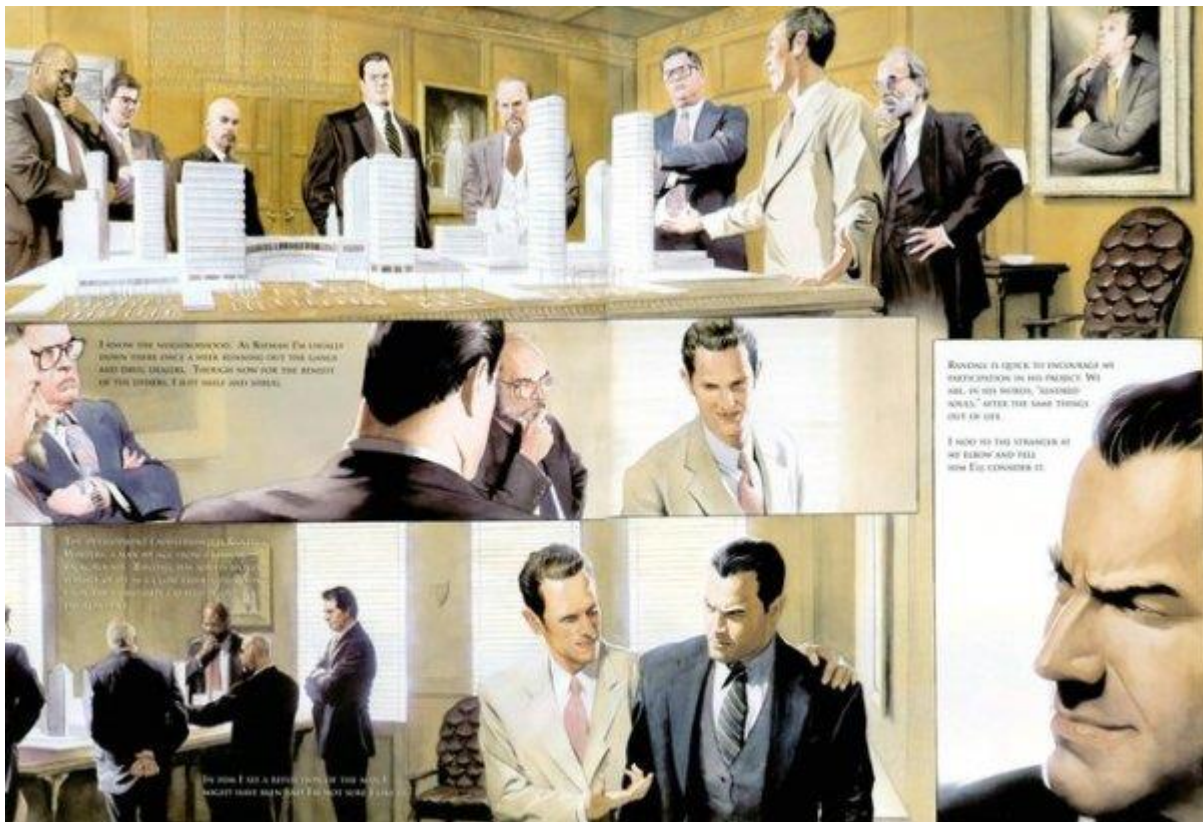
2. Gaya Semi kartun



Komik 'Sawung Kampret'. (Sumber: Twitter/SawungKampret)

Gaya semi kartun ini banyak sekali diadaptasi oleh para komikus dari berbagai belahan dunia, semi kartun hampir serupa dengan gaya kartun, bedanya proporsi tubuh pada karakternya dan segala tarikan garis pada background lebih terlihat apa adanya seperti manusia dan gambaran objek di dunia nyata pada umumnya. Namun hal yang membedakan gaya ini dengan gaya kartun adalah distorsi pada komponen wajah manusianya, atau pada tokoh komiknya, tak jarang komikus menggambarkan mata pada karakter mereka dengan berbagai variasi ukuran dan bentuk yang berbeda, begitu juga dengan berbagai komponen dan bentuk rahang atau pola wajah pada karakternya, tampak jelas ada distorsi di sana.

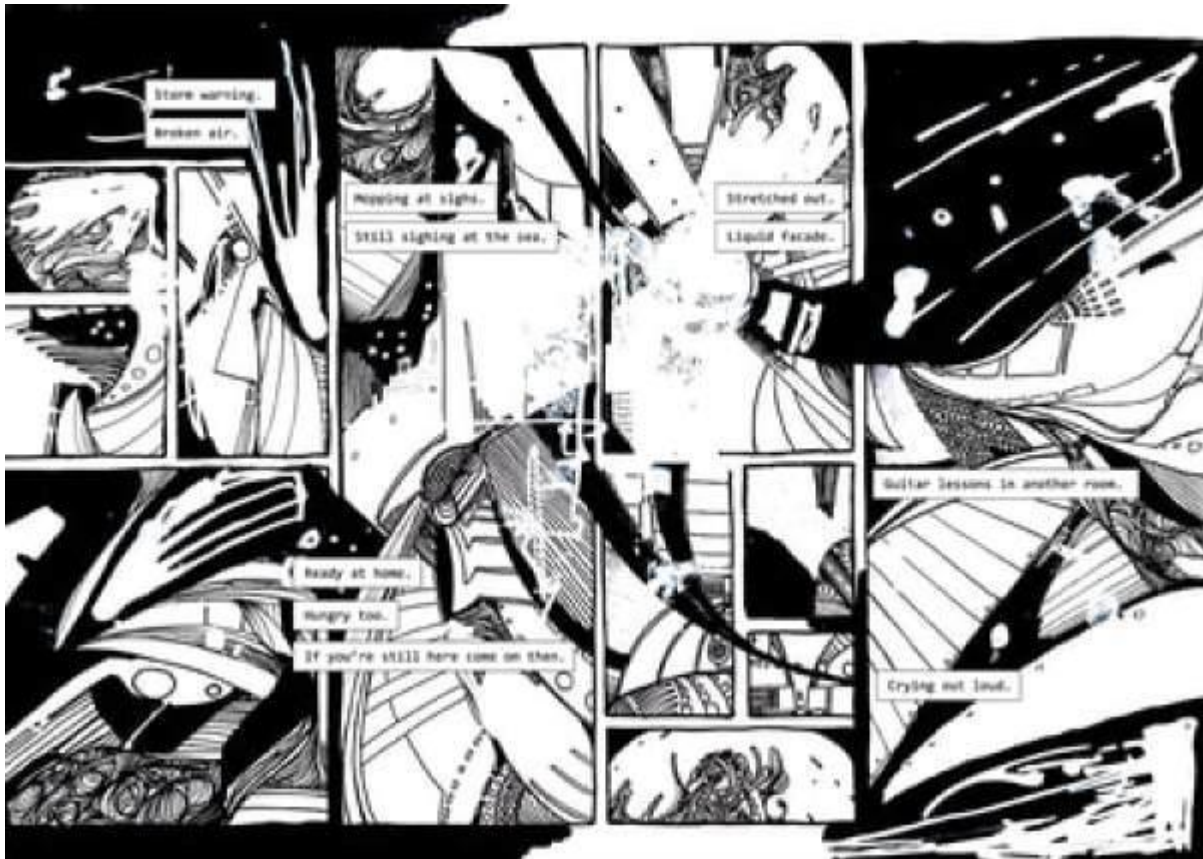
3. Gaya Realis



Contoh komik realism. (Sumber: steemit)

Butuh kemampuan tinggi dan ketelatenan yang luar biasa untuk bisa menghasilkan karya seni dengan gaya gambar realis ini. Sesuai degan nama gayanya, gambar yang kita ciptakan dengan gaya ini wajib diciptakan serealis mungkin seperti yang ada di dunia nyata, setiap karakter kita dan setiap objek background yang ada pada gaya gambar ini sengaja diciptakan semirip mungkin seperti yang ada di dunia nyata, biasanya gaya gambar ini digunakan pada genre komik yang memiliki sekmentasi dewasa, atau mengangkat kisah-kisah yang serius dan rumit, jadi antara visual dan cerita lebih pas dan sesuai.

4. Gaya Fine Art



Contoh komik fine arts. (Sumber: gthink)

Yang menjadi ciri khas pada gaya ini adalah jenis tarikan garis yang lebih abstrak dan artistik, setiap komikus bisa dengan bebas mengekspresikan visual yang ingin mereka tuangkan ke dalam karya, bisa dibidang gaya ini khusus bagi mereka yang memiliki jiwa seni yang tinggi, sekmentasi komik dengan gaya ini pun juga dituntut memiliki wawasan dan pemahaman seni yang jeli.

BAB III

METODE LENGKAP MERANCANG KOMIK

A. Menentukan Ide Cerita/Premis



Dalam menciptakan komik, kita tidak bisa langsung menggambar dan menambahkan dialog pada tiap panel, jika kita tergesa-gesa untuk segera memulai menggambar langsung tiap halaman komik, pikiran kita tidak akan bisa bebas, dan justru akan banyak ide menarik yang terlewatkan atau kita tidak akan menemukan konflik yang menarik, dan yang lebih parah lagi kita tidak bisa tuntas menyelesaikan buku komik kita karena ide berhenti di tengah jalan.

Oleh karena itu wajib untuk menyelesaikan buku komik sesuai tahapan yang dengan cara sistematis, tentu saja semua tahapan tersebut bukanlah hukum baku dalam membuat komik, buku ini merangkum berbagai tahapan membuat komik dari metode para komikus dunia dan studio komik profesional, buku ini membantu pikiran kalian untuk mampu memaksimalkan ide kita dalam tiap tahapan proses, sehingga hasil akhir komik kita akan maksimal dan sesuai dengan konsep yang akan ditentukan.

Bayangkan jika kalian mengerjakan komik dengan cara langsung menggambar di setiap halaman, bisa saja satu halaman kalian keren dan artistik, tapi tidak jarang jika di halaman selanjutnya kalian akan kebingungan dalam menentukan adegan, konflik, dialog, atau ending cerita, karena pikiran kalian belum bebas dan memikirkan banyak aspek, pikiran kalian terbebani dari aspek cerita, storyline, dialog, desain karakter, plot, dan lain sebagainya.

Tahap paling pertama adalah menentukan ide cerita atau premis, beberapa pakar membedakan keduanya, tapi beberapa praktisi menjadikan keduanya hal yang sama.

Dalam praktiknya, premis cerita yang baik biasanya hanya terdiri dari satu atau dua kalimat saja, tapi sudah cukup untuk merangkum seluruh cerita. Sedangkan Ide cerita tersusun atas dua kata, yakni kata "ide" dan disusul kata "cerita". Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), ide merupakan rancangan yang tersusun di pikiran. Sementara menurut KBBI, cerita adalah penuturan tentang suatu kejadian.

Melalui sebuah cerita maka seseorang bisa menjelaskan suatu kejadian, kronologinya bagaimana, terjadi dimana, kapan waktu kejadian, dan lain sebagainya. Saat diceritakan maka seseorang sudah menghasilkan sebuah cerita yang bisa disampaikan secara lisan maupun secara tertulis.

Ide cerita kemudian bisa didefinisikan sebagai rancangan kejadian maupun masalah dan penyelesaiannya yang tersusun di dalam pikiran. Dalam sumber lain, ide tulisan atau cerita ini diartikan sebagai gagasan dasar terbentuknya suatu cerita yang utuh.

Ide ini bisa berupa apa saja, dan bisa didapatkan atau ditemukan penulis kapan saja. Baik ketika direncanakan maupun tidak direncanakan. Misalnya saja penulis sengaja meluangkan waktu duduk di ruangan kosong demi mendapatkan ide tulisan.

Ada juga penulis yang saat melintas dalam perjalanan pulang menjumpai suatu pemandangan dan terbesit ide dari pemandangan tersebut. Misalnya melihat proses penebangan pohon, proses ini bisa menjadi ide tulisan yang akan dikembangkan penulis menjadi tulisan utuh yang menarik.

Cara Menentukan Ide Cerita

Ide cerita bisa muncul kapan saja, dan kemudian perlu dikembangkan dengan baik. Jadi, ide cerita ini masih dalam bentuk tema yang sederhana dan kompleks yang kemudian perlu digarap lebih dalam.

Misalnya saja saat seorang penulis makan di restoran bersama keluarga. Lalu melihat sendok di atas meja. Sendok ini bisa menjadi ide cerita, dan jenis cerita yang bisa dikembangkan cukup banyak. Misalnya proses pembuatan sendok seperti apa, sejarah sendok bagaimana, cara merawat sendok, dan lain-lain.

Maka ide tentang sendok kemudian perlu ditentukan lagi agar menjadi ide cerita yang ideal untuk dikembangkan. Berikut beberapa cara yang bisa dilakukan untuk menentukan ide tulisan yang tepat:

1. Memilih Ide yang Menarik

Ide merupakan dasar dari sebuah karya tulis, ide yang menarik adalah pilihan terbaik untuk diambil. Sebab semakin menarik ide tulisannya maka semakin menarik pula di mata pembaca.

Sehingga bagi penulis yang mampu menyampaikan ide-ide yang menarik maka biasanya cerita yang ditulis akan sangat diminati. Kadang kala penulis perlu mengamati pasar untuk mengetahui minat pembaca luas.

Paling aman adalah mengangkat ide-ide yang sedang diminati agar bisa meraih lebih banyak pembaca, karya yang ditulis kemudian lebih banyak yang laku terjual. Sehingga menentukan ide perlu memperhatikan banyak aspek, terutama aspek eksternal penulis tersebut.

2. Ide dari Isu Terkini

Ide cerita juga bisa ditentukan dari isu terkini, perhatikan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dan di Indonesia secara nasional. Sehingga bisa diketahui topik apa saja yang sedang hangat diperbincangkan.

Topik-topik ini bisa melahirkan banyak ide tulisan dan dikembangkan menjadi cerita yang menarik dan berkualitas. Cerita dengan isu terkini juga cenderung

sedang diminati. Hasil akan lebih baik lagi jika penulis bisa membuatnya menjadi cerita yang menarik dan berkualitas.

3. Pastikan Dikuasai

Ide dari tulisan yang akan dikerjakan sebaiknya memang dikuasai dengan baik. Misalnya seperti ide dari sendok seperti yang dijelaskan di atas. Pastikan saat menjadikan sendok sebagai ide tulisan ada ilmu tentang sendok tersebut.

Ada pemahaman tentang sendok, misalnya menyukai sendok ketika dipegang dan digunakan untuk makan. Jadi, menentukan ide lebih baik memilih ide-ide yang memang dikuasai tidak perlu menantang diri sendiri mengambil ide yang tidak dipahami. Meskipun ide tersebut menjadi bahan perbincangan terkini.

Ide yang dikuasai dengan baik akan membuat tulisan lebih mengalir. Penulis bisa menulis lebih banyak karena punya pemahaman yang mendalam. Sehingga penting untuk memilih ide tulisan yang benar-benar dipahami dan dikuasai.

4. Referensi Mudah Didapatkan

Ide tulisan sebaiknya memiliki referensi yang mudah untuk didapatkan, kecuali untuk tulisan non ilmiah atau fiksi. Sebab cerita fiksi tidak memerlukan referensi, kecuali untuk fiksi yang menceritakan kehidupan sehari-hari atau mengangkat tokoh dengan profesi yang ada di dunia nyata.

Maka penulis membutuhkan data agar bisa menggambarkan tokoh dengan baik dan sesuai realitas. Hal ini akan membuat cerita lebih hidup dan enak dibaca, sekaligus bisa menjadi sumber wawasan bagi pembaca.

Jadi bisa kita simpulkan premis atau ide cerita adalah satu kalimat/alenia singkat yang menjadi pondasi dasar cerita komik yang akan kita rancang, berikut contoh dari sebuah premis:

- Premis serial komik Doraemon:
“Doraemon yang dikirim dari masa depan untuk memperbaiki kehidupan Nobita di masa lalu”
- Premis serial komik Naruto:
“Naruto ingin menjadi seorang shinobi/ninja untuk diakui keberadaannya”
- Premis serial komik Ultimate Glad:
“meskipun tidak memiliki kekuatan super Zetrow berambisi menjadi superhero demi menyelamatkan dunia dari cengkraman organisasi Dark Coat”

B. Menentukan Genre Komik



Genre adalah salah satu aspek penting dalam terciptanya sebuah karya komik. Dalam setiap karya, tentu saja harus mempunyai genre itu sendiri. Lalu, apa pengertian genre dan apa saja jenis genre itu?

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, genre merupakan jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Genre merupakan istilah serapan untuk ragam yang terbagi dalam bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut. Dalam dunia kepenulisan, genre adalah jenis-jenis atau macam-macam dari karya tulis.

Setelah premis kita selesai diciptakan, langkah selanjutnya kita wajib menentukan genre cerita yang sesuai, berbagai premis mampu dikemas dalam berbagai genre cerita, hal tersebut sangat menantang kreativitas kita, misalkan premis Doraemon pada pembahasan sebelumnya, sebenarnya bisa saja dikemas menjadi genre horror, namun sebelum menentukan genre kita wajib terlebih dahulu menentukan target pembaca kita, agar apa yang kita rancang tepat sasaran. Bahkan dalam satu cerita kita bisa memadukan dua atau lebih genre sekaligus, misalkan kita memadukan genre komedi dan aksi, superhero dan fiksi ilmiah, fantasi dan thriller, atau berbagai kombinasi lainnya, berikut beberapa genre yang bisa kita gunakan untuk kisah komik kita:

1. Aksi

Genre ini didominasi oleh adegan aksi yang memukau, bisa jadi adegan perkelahian, baku hantam, perseteruan dan adegan tembak-tembakan, ledakan di sana sini, yang membuat adrenalin pembaca semakin bergejolak, bahkan terkadang dialog pada komik dengan genre aksi hanya sebagai pendukung atau pelengkap adegan saja, tidak jarang pula premis pada genre ini cukup sederhana dan alur kisahnya sangat ringan dan mudah dimengerti.

Tokoh pada komik dengan genre ini biasanya digambarkan dengan karakter yang gagah perkasa, ukuran otot diatas rata-rata, dan memiliki keahlian bela diri yang luar biasa, namun seiring perkembangan selera pembaca, ada pula genre aksi yang melibatkan tokoh utama yang lemah dan terkesan menjadi beban, tapi digambarkan tokoh tersebut melalui proses yang panjang dari seorang pecundang berevolusi menjadi seorang jagoan.

2. Petualangan

Genre petualangan sangat diminati berbagai kalangan, kaum pria dan wanitapun banyak yang sama-sama menyukai genre ini, sering kali genre ini memiliki target pembaca semua umur, jadi cocok untuk dinikmati keluarga, menjadi hal yang special membaca komik petualangan saat di akhir pekan.

Genre ini bertumpu pada dominasi petualangan yang dilakukan para tokoh utama, seringkali pada komik dengan genre petualangan, tokoh utamanya terdiri dari beberapa kelompok yang tergabung dalam satu tim, mereka memiliki misi yang sama dalam meraih tujuan tertentu, seringkali pada genre ini yang menjadi tujuan utama cerita adalah mendapatkan suatu benda langka atau berharga.

Universe pada genre ini harus benar-benar tergambar dengan baik, karena latar yang menjadi adegan petualangan haruslah fariatif dan realistis, karena tokoh akan diwajibkan berpindah dari satu tempat ke tempat unik yang lain dengan berbagai rintangan yang tidak terduga.

3. Psikologi

Genre psikologi menuntuk pembaca untuk lebih mengerutkan dahi dan lebih banyak berpikir, pasalnya genre ini memiliki unsur psikologis yang mendalam di dalamnya, yang berarti menggambarkan detail keadaan psikis pada setiap karakternya, konflik batin adalah konflik yang cocok untuk diterapkan pada genre ini, meski tidak jarang pula ada sedikit konflik fisik di beberapa adegan atau chapternya.

Berbagai perang batin antar tokohnya yang menjadi hal paling dicari oleh pembaca, komik dengan genre ini disuguhkan bagi mereka yang menyukai hal-hal yang serius dan berbobot, sering kali genre ini ditargetkan untuk pasar komik usia dewasa.

4. Drama

Genre drama menitikberatkan pada berbagai gambaran kehidupan yang melankolis, hal-hal kecil digambarkan sangat berkaitan dengan keterlibatan emosi dan perasaan. Drama menyuguhkan cerita yang mengaduk-aduk emosi para pembacanya, pembaca sering kali menjadi merasa empati dan simpatik dengan tokoh-tokoh penting dalam kisah komik bergenre drama.

Drama bukan sekedar gambaran kehidupan seorang manusia dalam meraih impiannya, kadang drama juga terjadi dengan setting waktu yang beragam, baik di masa lalu atau masa depan. Bisa jadi drama juga menjadikan para tokohnya membuat para pembaca lebih mensyukuri kehidupan mereka sendiri.

Genre drama didominasi oleh adegan yang menggugah emosi, baik perasaan sedih, senang, riang, kecewa, marah, semua perasaan wajib diracik secara baik dalam kisah komik dengan genre drama, komikus wajib melakukan riset secara mendalam agar kisah ceritanya tidak kacangan dan menjadi kisah drama yang memiliki nilai dan layak untuk diikuti.

Perasaan sedih acap kali menjadi warna pada komik genre drama, banyak adegan yang membuat pembacanya tidak henti meneteskan air mata.

5. Fantasi

Bisa dibilang genre fantasi adalah genre yang menggambarkan kisah, tokoh, dan universe yang tidak ada di dunia nyata, banyak orang berharap ada suatu kisah yang diluar nalar manusia, baik kehidupan di dunia lain, kisah di berbagai negeri dongeng, atau kisah di suatu universe original karangan seorang komikus, untuk memenuhi selera pasar yang demikian, maka genre inipun lahir.

Ciri khas pada genre ini adalah, keadaan dunianya yang surealis, universnya begitu memanjakan mata dan diluar jangkauan pemikiran para pembaca, tokoh-tokonya memiliki wujud yang unik dan belum pernah kita lihat sebelumnya di dunia nyata, mereka juga menggunakan pakaian-pakaian unik khas mereka yang merepresentasikan setiap watak mereka, tidak jarang pula beberapa tokoh memiliki kekuatan super yang unik dan imajinatif. Segala hal di komik bergenre ini memang sungguh sangat menawan dan berkesan.

6. Komedi

Genre komedi termasuk genre yang paling banyak peminatnya, komik dengan genre ini sering kali menjadi komik bestseller, dari namanya kita pasti sudah tahu apa yang menjadi dominasi pada kisah komik ini.

Komik ini merupakan komik dengan genre yang membuat gelak tawa para pembacanya, di keseharian yang penuh dengan kesibukan, ditambah berbagai macam kegiatan di keseharian yang membuat pikiran terasa berat, komik bergenre komedi mampu menjadi hiburan yang cocok untuk membuat pikiran kembali rileks.

Premis pada komik ini sering kali sangat sederhana, pengembangan komedi untuk alur cerita yang menjadi dominasi sepanjang kisah, bahkan ending pada genre komedi sering kali hanya penutup kisah dari deretan hal lucu yang disuguhkan sepanjang halaman.

7. Slice of Life

Genre ini menyuguhkan keseharian tokoh utama yang menarik, bisa jadi dia adalah anak dengan kesehariannya, seperti saat dia sekolah, bermain dengan kawan, saat bersedih karena dimarahi oleh ibunya, atau kisah keseharian satu kelompok keluarga yang menjalani hari dengan penuh suka maupun duka.

Kadang hal sederhana pada kehidupan manusia menjadi suatu yang bermakna jika dikemas menjadi komik, konflik pada komik ini tidak menjadi beban pikiran para pembaca, karena konfliknya adalah berbagai kesulitan yang wajar dialami oleh semua orang.

8. Horror

Genre komik horror juga termasuk genre yang selalu dicari di pasar komik Indonesia, tidak hanya menyuguhkan hantu, monster, atau makhluk menyeramkan lainnya, seiring majunya peradaban, para komikus semakin kreatif dalam menyuguhkan kisah horror, mereka bisa sangat beragam menyajikan genre dengan hal menyeramkan yang menjadi dominasi cerita, kadang hal menyeramkan tersebut bisa berupa karakter, sosok manusia buatan, sosok binatang mitologi, dan berbagai kengerian lainnya.

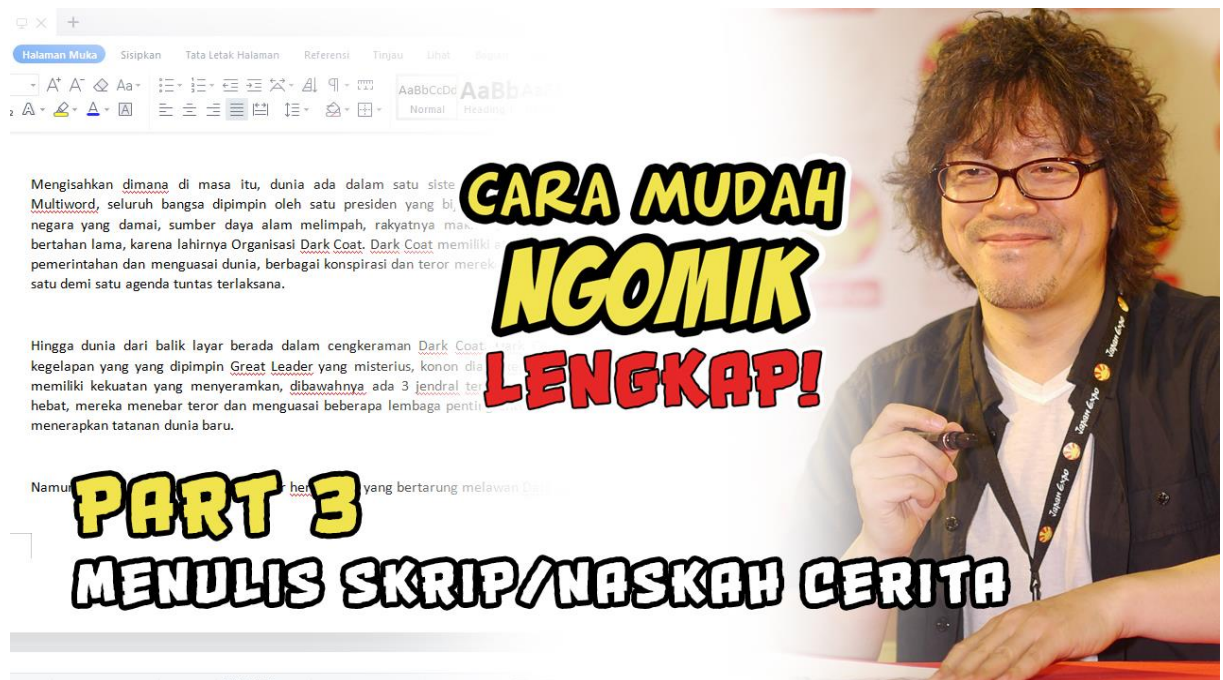
9. Romantis

Genre romantis merupakan genre dengan urutan pertama yang paling dicari pembaca, setelahnya adalah genre komedi dan horror.

Genre ini tentu saja didominasi oleh kisah cinta antara lelaki dan perempuan, semua orang pasti berharap memiliki pasangan sejati dalam hidupnya, dan komik dengan genre ini menjadi motifasi bagi kita untuk meraih impian tersebut, kisah perjuangan cinta, lika-liku dalam meraih cinta, atau berbagai konflik dalam percintaan menjadi adegan yang menggugah emosi dan membuat pembaca turut terlibat dalam kisahnya.

Ending cerita kisah dalam komik ini sulit untuk dilewatkan, pasar wanita yang lebih banyak dari pria membuat genre ini selalu menjadi pilihan utama para komikus dalam berkarya, baik dari author pria ataupun wanita terpacu untuk menciptakan kisah cinta yang paling romantis dalam komik mereka.

C. Menulis Skrip Cerita



Saat kita SD dulu, guru pernah mengajarkan kita bagaimana cara mengarang cerita pendek, teknik yang sama dalam mengarang tersebut yang menjadi dasar bagi kita untuk menulis naskah cerita.

Pertama kali dalam menulis cerita kita harus menganalisa ide kita dengan metode 5w+1H, berdasarkan premis yang telah kita tentukan sebelumnya kita bedah dengan metode tersebut, berikut paparannya:

Misalkan kita sudah menentukan premis dan genre cerita seperti contoh berikut:

Premis serial komik Ultimate Glad:

“meskipun tidak memiliki kekuatan super Zetrow berambisi menjadi superhero demi menyelamatkan dunia dari cengkaman organisasi Dark Coat”

Genre: Superhero/Tokusatsu

Lalu kita bedah dengan metode 5w+1H:

What/Apa

Apa yang terjadi dalam cerita:

Zetrow yang berambisi untuk menjadi superhero.

Where/Di mana

Di mana latar utaman cerita:

Di suatu ibu kota bernama Senterra.

Who/Siapa

Siapa saja tokoh utama yang terlibat dalam kisah:

Zetrow, para superhero dunia, dan organisasi Dark Coat.

Why/kenapa

Kenapa masalah pada cerita bisa terjadi?

Karena Dark Coat ingin menguasai dunia.

When/Kapan

Kapan kisah terjadi?

Di masa depan, dalam fantasi author.

How/bagaimana

Bagaimana kisah bisa berakhir?

Saat Zetrow berhasil menyelamatkan dunia dari cengkraman Dark Coat

Dari rumusan di atas barulah kita menyusun naskah lengkap cerita, dengan tujuan pikiran kita bisa bebas dalam menuangkan ide, gagasan, dan segala imajinasi untuk dituliskan dalam cerita, agar sewaktu kita nanti masuk ke tahap menggambar, otak kita tidak pusing lagi memikirkan urutan cerita dari tokoh yang ada pada komik kita.

Setiap cerita memiliki 3 babak:

- **Awal** : babak yang membahas pengenalan tokoh dan universe pada komik kita
- **Tengah** : menceritakan apa yang menjadi misi tokoh utama, dan muncul konflik. Konflik inilah yang menjadi bahan pokok wajib dari setiap kisah, konflik inilah yang selalu dicari oleh para pembaca
Ada beberapa jenis konflik:
 1. **Konflik fisik**
 2. **Konflik batin**
 3. **Paduan konflik fisik dan batin**
- **Akhir** : kalian bebas menentukan akhir cerita, dengan pilihan ending sebagai berikut:
 1. **tokoh utama berhasil mendapatkan tujuannya (disebut happy ending).**
 2. **Tokoh utama gagal mendapatkan tujuannya (disebut sad ending).**

Susunlah ketiga babak tersebut berupa karangan cerita, rangkai kalimat yang mudah dipahami, pastikan orang lain bisa paham dengan apa yang kalian tulis, hal tersebut penting dilakukan jika kalian akan bekerja dalam bentuk tim.

D. Menyusun Storyline

CARA MUDAH NGOMIK LENGKAP!

ALUR MAJU

AWAL CERITA → INTI CERITA → AKHIR CERITA

PLOT TWIST

ALUR MUNDUR

AKHIR CERITA → AWAL CERITA → INTI CERITA → AKHIR CERITA

PLOT TWIST

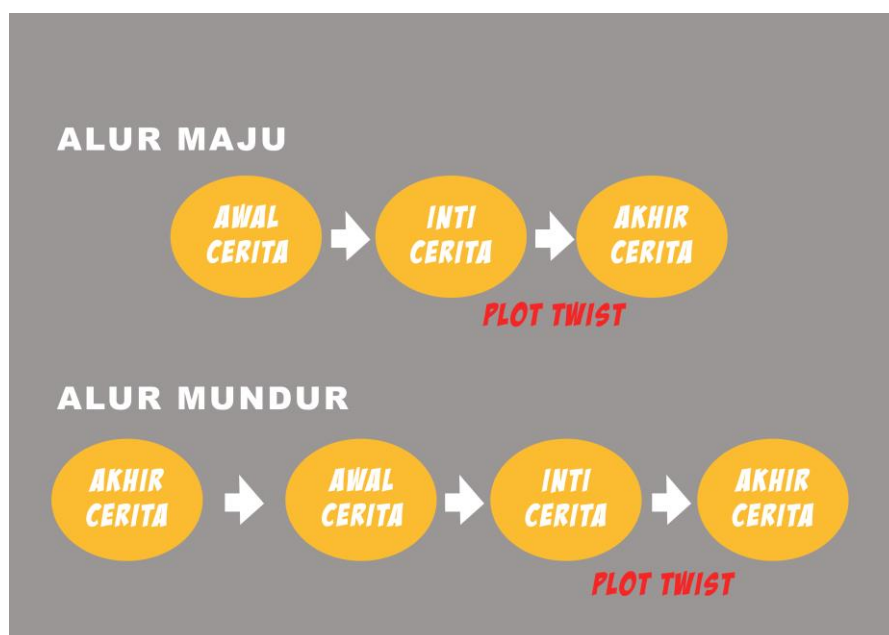
PART 4

MERUBAH NASKAH CERITA MENJADI STORYLINE

Setelah naskah fix kalian susun, makan pecahlah naskah cerita kalian sesuai dengan kebutuhan, dari naskah yang singkat tersebut kalian bisa dengan leluasa mengembangkan ke dalam beberapa volume, pecahlah naskah sehingga menjadi kisah di setiap lembar komiknya, ibaratkan kalian sedang menggambar komik tapi berupa tulisan.

Plot/alur dalam kisah terbagi menjadi dua:

Plot maju dan plot mundur, perhatikan bagan berikut:

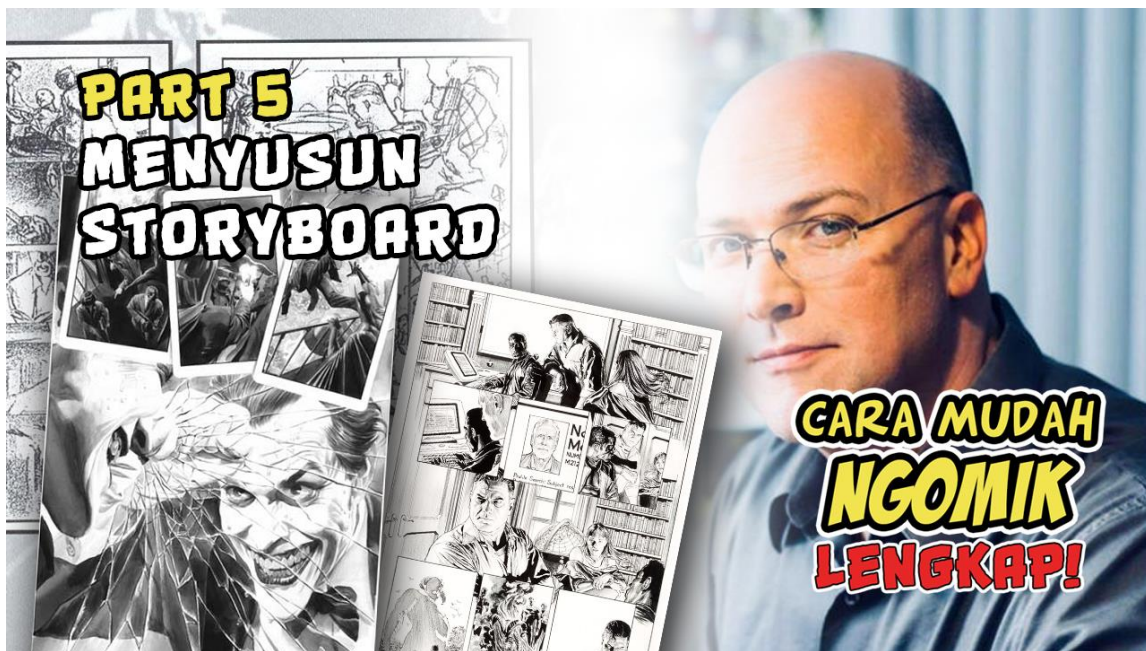


Langkah awal adalah kalian mengembangkan kalimat dari setiap baris kalimat pada skrip naskah yang sebelumnya telah fix, berikut contoh dari bagian/potongan storyline:

Halaman 1:

- Suatu Hari tampak Kota Senterra yang megah dan tampak damai
- di pinggiran kotanya Terdapat sebuah panti asuhan
- tampak taman tempat anak panti bermain dengan gembira
- tiba-tiba datang 3 sosok berandalan yang membuat keributan
- mereka merebut tempat bermain anak panti
- lalu datanglah seorang anak perempuan dari panti tersebut
- dia melawan dan berusaha mengusir berandalan tersebut
- namun berandalan tersebut melawan anak perempuan itu
- lalu datang anak laki-laki yang tampak pemberani
- dia bernama Zetrow, berusaha menyelamatkan temannya yang bernama Varin
- tampak Varin akan diserang berandalan
- zetrow meyakinkan Varin dia akan selalu melindunginya
- namun, Zetrow malah dihajar para berandalan
- saat Zetrow tak berdaya berandalan pergi
- karena kesal oleh Zetrow yang tidak menyerah meski hampir sekarat
- Zetrow pun pingsan

E. Menyusun Storyboard



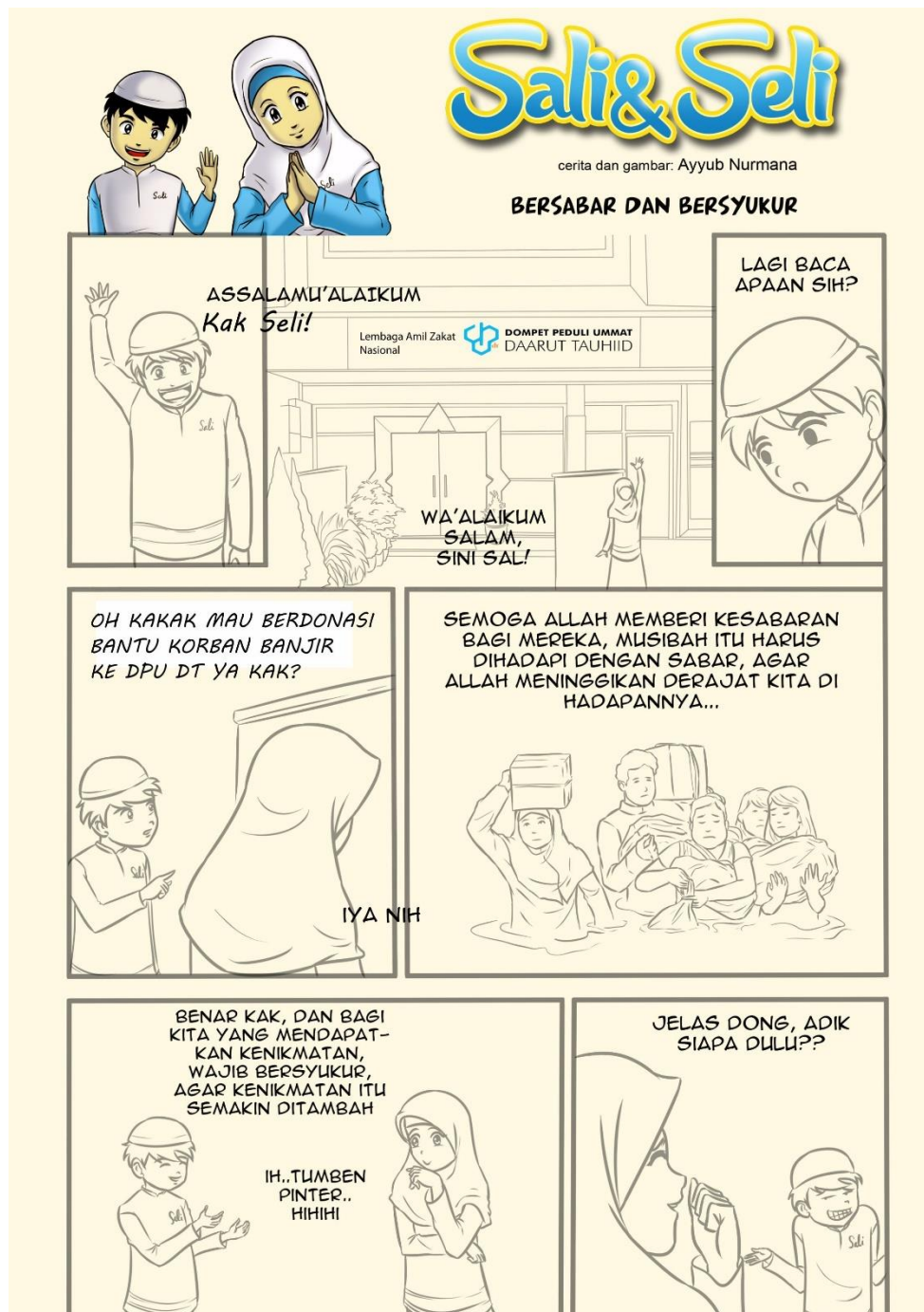
Terdapat beberapa pengertian storyboard dari beberapa sumber. Dilansir dari Master Class, storyboard adalah garis besar visual dari sebuah film (baik itu film pendek atau film panjang) atau animasi. Storyboard adalah bagian penting dari proses pra-produksi dan terdiri dari serangkaian gambar yang menunjukkan semua yang akan terjadi di karyamu yang sudah jadi.

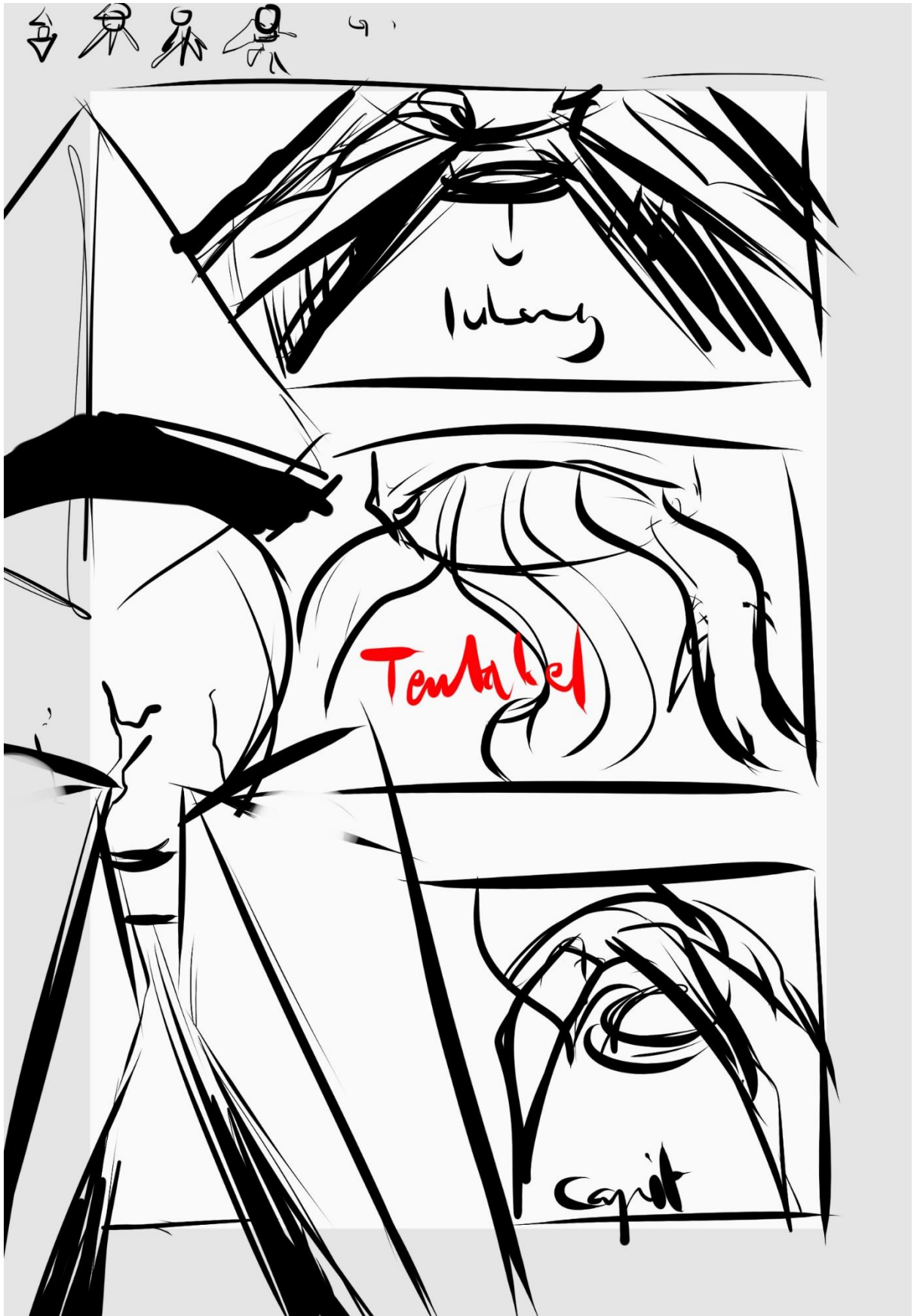
Merujuk ke Studio Binder, storyboard adalah tata letak grafis yang mengurutkan ilustrasi dan gambar dengan tujuan menceritakan sebuah cerita secara visual. Storyboard digunakan untuk mengomunikasikan bagaimana sebuah adegan akan diambil dan sering digunakan untuk film, televisi, animasi, komik, iklan, atau media interaktif.

Dari pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa storyboard adalah sebuah papan cerita berupa rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan alur cerita yang menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar. Dengan storyboard, seorang creator dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah.

Setelah kita **meletakkan** segala ide dan dialog pada pengerjaan skrip cerita dan storyline, **kita pastikan setiap desain karakter dan universe pada komik kita telah siap**, lalu pada tahap pengerjaan storyboard inilah kita lebih banyak menuangkan isi

kepala berupa sketsa visual yang mencakup: **sudut pandang kamera, adegan tutur gambar dari setiap tokohnya, letak paneling komik, dan keseluruhan layout tiap halaman komik.** Pada rancangan storyline setiap halaman komik yang masih berupa tulisan kita visualkan berupa sketsa kasar menjadi storyboard. Berikut contoh penyusunan storyboard:







zeta memalsukan kematian dg meninjrm
tubuh jin pukan NOISE menyamar jd dirinya



Asat gambar
kematian
zeta di
vol 1 & 2

F. Tahap Akhir Menuntaskan Produksi Komik



Pada tahap terakhir dalam produksi komik kita memperdetail sketsa kasar pada storyboard sebelumnya, sehingga menjadi halaman komik yang fix, kita boleh menggunakan metode tradisional atau digital, bahkan memadukan keduanya.

Berikut tahapan dalam memperdetail setiap halaman komik:

1. tinta line art hingga rapi
2. susun paneling
3. berikan teks dan balon kata
4. tambahkan efek suara berupa teks dengan sentuhan seni
5. beri tone atau warna yang sesuai

contoh halaman komik yang telah FIX:



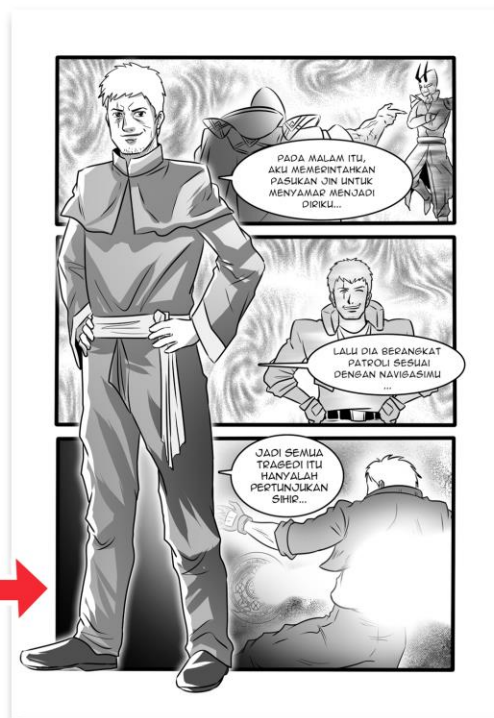
storyboard



halaman komik yang telah fix



storyboard



halaman komik yang telah fix



DASAR MANUSIA?
MAKHLUK LEMAH
SEPERTI KALIAN TAK
LAYAK MENJADI
PENGHUSA BUMI!

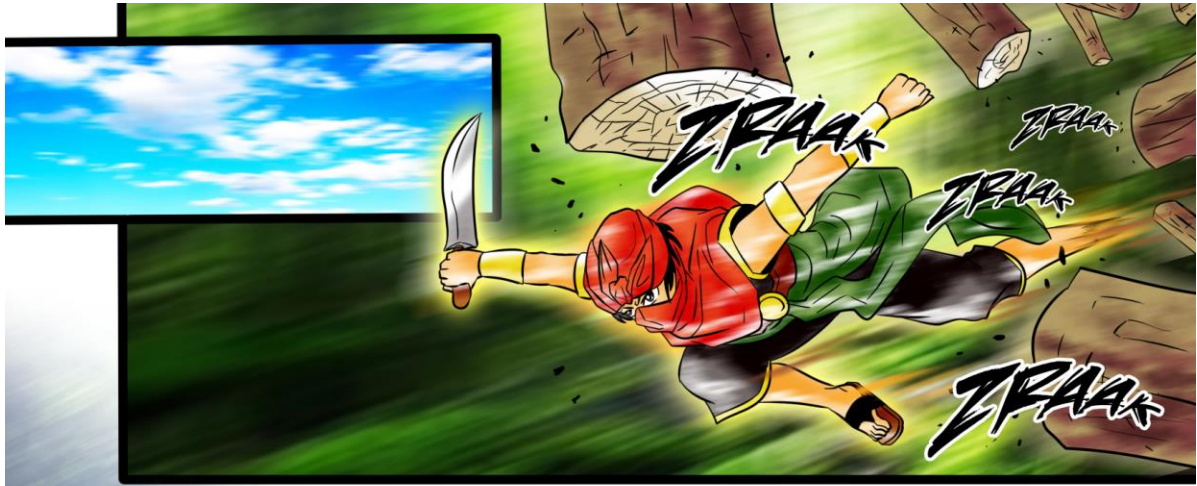
MENYINGKIRLAH DARI
HADAPAN KAMI!

WEERR

LLRRRRRI

ZRAK

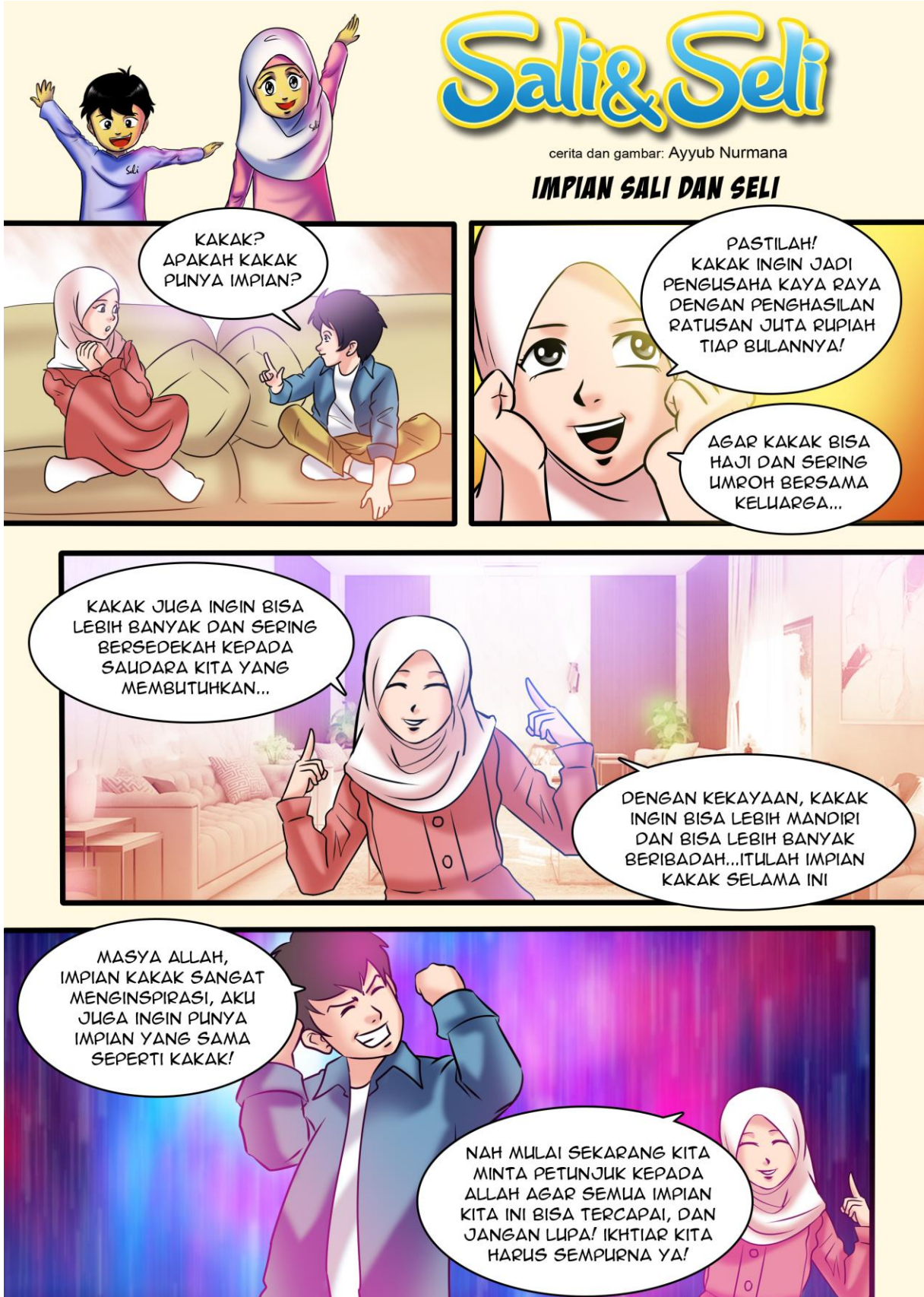
CUMA SEPERTI INI
KEKUATAN KALIAN?
PARA DEFENDER??
MELAWAN KALIAN
HANYA BUANG
WAKTU SAJA!



Sali & Seli

cerita dan gambar: Ayyub Nurmana

IMPIAN SALI DAN SELI



KAKAK?
APAKAH KAKAK
PUNYA IMPIAN?

PASTILAH!
KAKAK INGIN JADI
PENGUSAHA KAYA RAYA
DENGAN PENGHASILAN
RATUSAN JUTA RUPIAH
TIAP BULANNYA!

AGAR KAKAK BISA
HAJI DAN SERING
UMROH BERSAMA
KELUARGA...

KAKAK JUGA INGIN BISA
LEBIH BANYAK DAN SERING
BERSEDEKAH KEPADA
SAUDARA KITA YANG
MEMBUTUHKAN...

DENGAN KEKAYAAN, KAKAK
INGIN BISA LEBIH MANDIRI
DAN BISA LEBIH BANYAK
BERIBADAH...ITULAH IMPIAN
KAKAK SELAMA INI

MASYA ALLAH,
IMPIAN KAKAK SANGAT
MENGINSPIRASI, AKU
JUGA INGIN PUNYA
IMPIAN YANG SAMA
SEPERTI KAKAK!

NAH MULAI SEKARANG KITA
MINTA PETUNJUK KEPADA
ALLAH AGAR SEMUA IMPIAN
KITA INI BISA TERCAPAI, DAN
JANGAN LUPA! IKHTIAR KITA
HARUS SEMPURNA YA!

BAB IV

MENCIPTAKAN KOMIK DALAM BENTUK BUKU

B. Menyusun Buku Komik

Sekarang tiba waktunya kita merangkum apa yang sudah kita pelajari. Untuk mampu menciptakan buku komik pastikan kalian menjalankan semua tahapan yang telah kita bahas secara panjang lebar di bab 3, diantaranya:

- Menentukan Ide Cerita/Premis
- Menentukan Genre Komik
- Menulis Skrip Cerita
- Menyusun Storyline
- Menyusun Storyboard
- Tahap Akhir Menuntaskan Produksi Komik

Pastikan kalian merancang cover yang menarik sesuai dengan konsep komik kalian, kalian bisa secara bertahap menciptakan cover depan dan belakang, atau mengerjakan keduanya sekaligus dalam satu layout, berikut beberapa contoh desain cover komik yang telah fix:









C. Sampel Komik

Pada halaman berikut kalian akan disuguhkan salah satu chapter komik yang telah mengaplikasikan semua tahapan pembuatan komik dari awal hingga akhir tahapan, ada baiknya kalian menyimak lagi segala tahapan tersebut di bab 3. Beberapa halaman berikut bisa menjadi motifasi bagi kalian untuk menciptakan komik terbaik karya kalian sendiri.

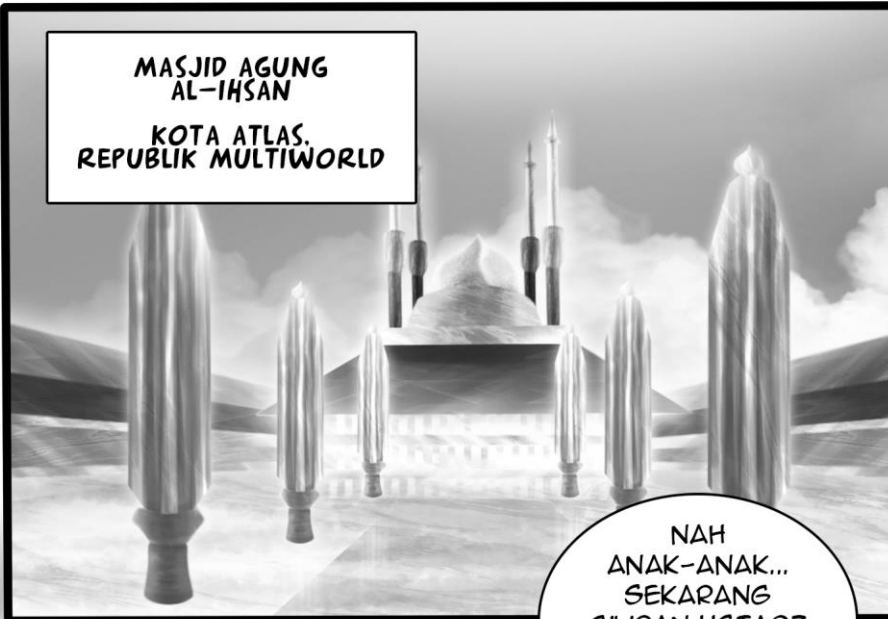
Sampel komik berikut adalah satu chapter yang merupakan potongan dari seluruh serial komik bergenre Tokusatsu/Superhero berjudul “Ultimate Glad” yang diciptakan oleh penulis yang juga merupakan seorang komikus nasional. Komik ini memiliki 4 volume. Kalian bisa mendapatkan bukunya di instagram resminya dengan cara follow dan mengirim pesan ke akun instagram @ultimate_glad.





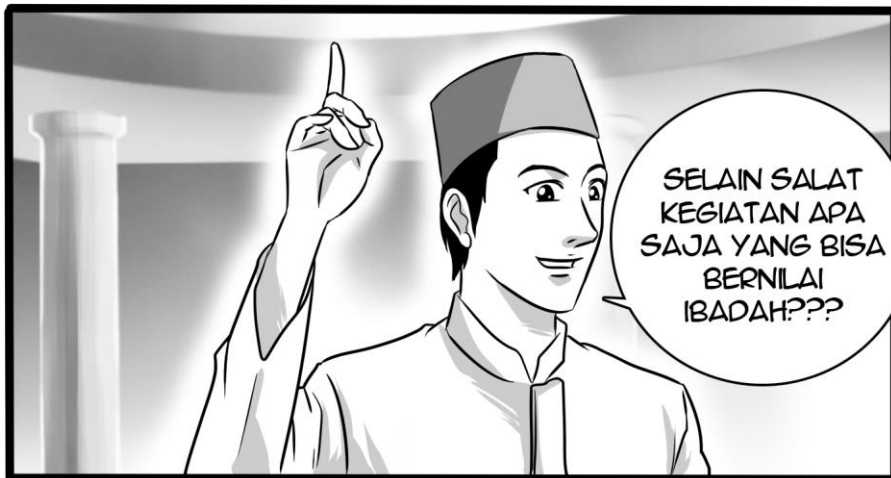
Saladin

A curved sword or scimitar, positioned horizontally below the title. The blade is curved upwards and has a textured surface, while the hilt is simple and rectangular.



NAH
ANAK-ANAK...
SEKARANG
GILIRAN USTADZ
YUSUF YANG
BERTANYA YA...





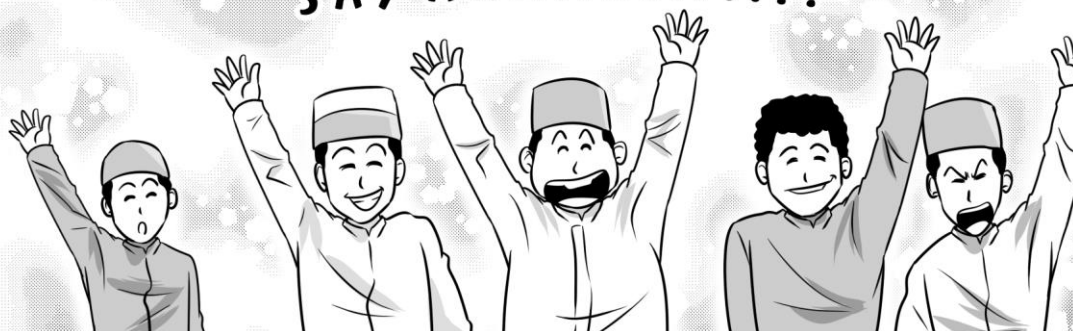


BAHKAN SETIAP PERBUATAN BAIK,
YANG KITA LAKUKAN KARENA
MENGHARAP RIDHO ALLAH, AKAN
MENJADI IBADAH

SEPERTI BELAJAR, BERBAKTI
PADA ORANG TUA, BEROLAHRAGA,
DAN SEMUA KEGIATAN LAINNYA
BISA BERNILAI IBADAH



SAYAAAAA.....!!





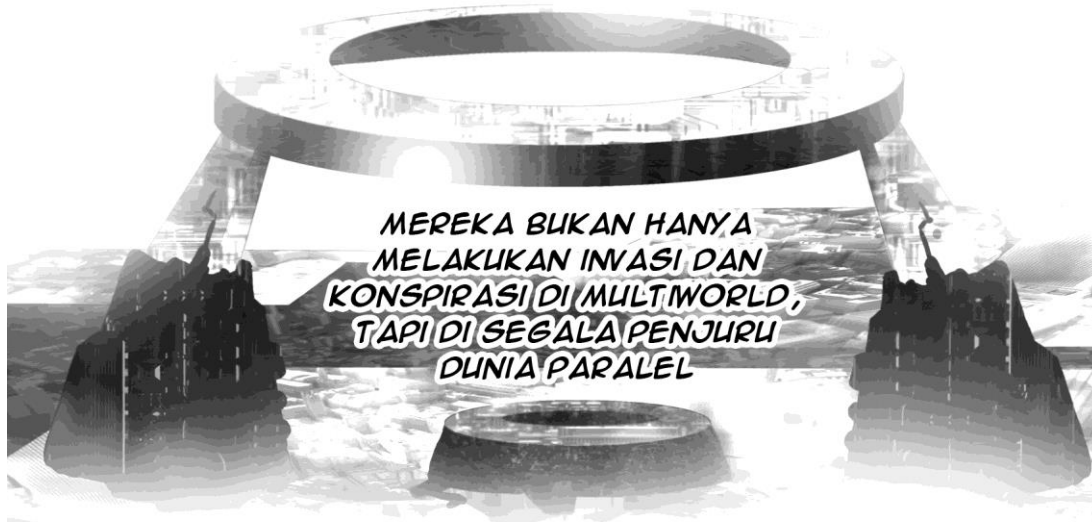




AKU ADALAH SANTRI LULUSAN
PONDOK PESANTREN
AL - IHSAN,
PONDOK TERTUA
DI REPUBLIK MULTIWORLD



ALHAMDULILLAH...
AKU TERMASUK LULUSAN
DENGAN PRESTASI TERBAIK



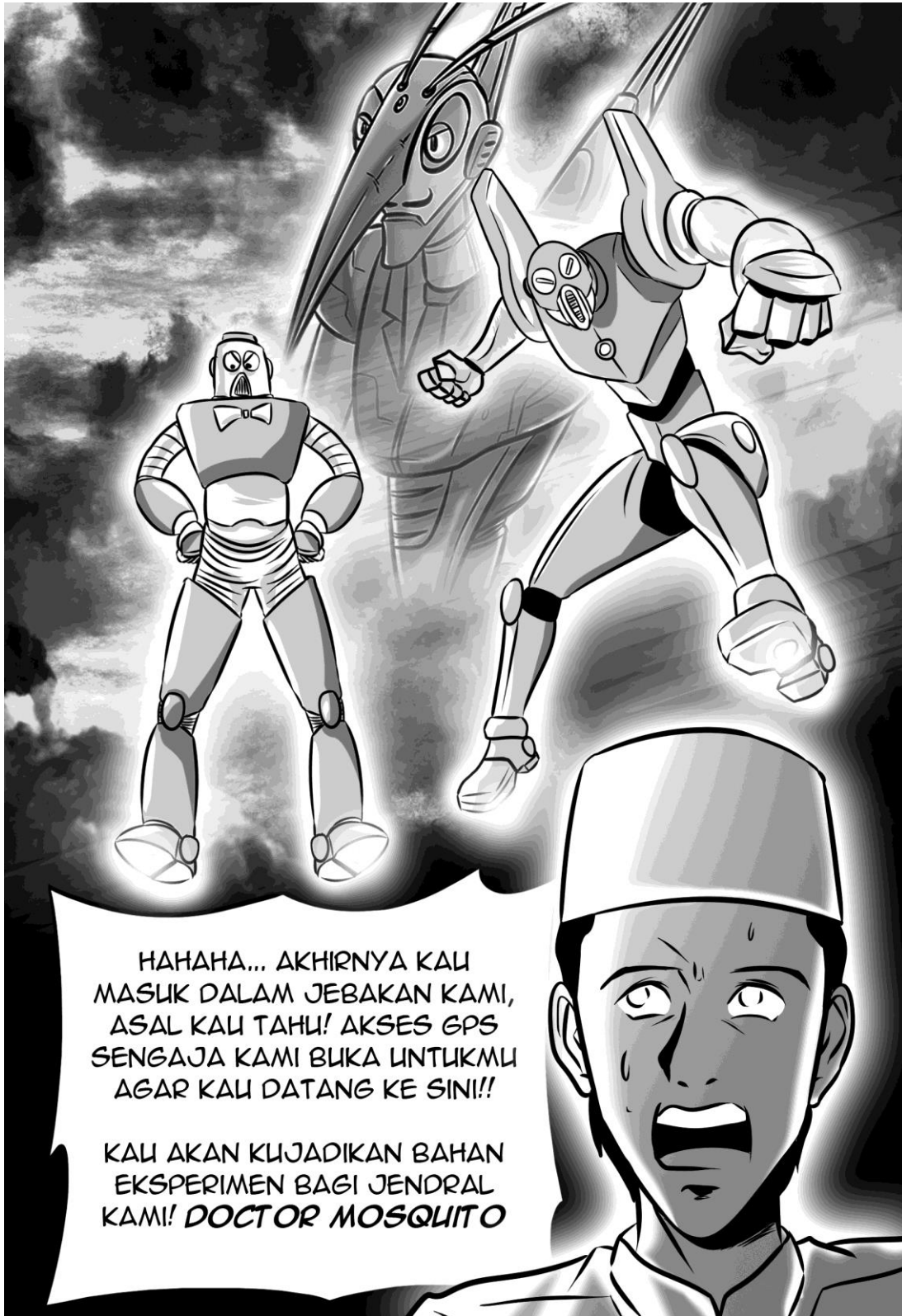
*JIKA HAMBА MAMPU MENOLONG MEREKA
TETAPI HAMBА HANYA DIAM,
HAMBА MERASA BERDOSA YA ALLAH...*

*BIMBING HAMBА AGAR SELALU
ISTIQOMAH DI JALANMU*



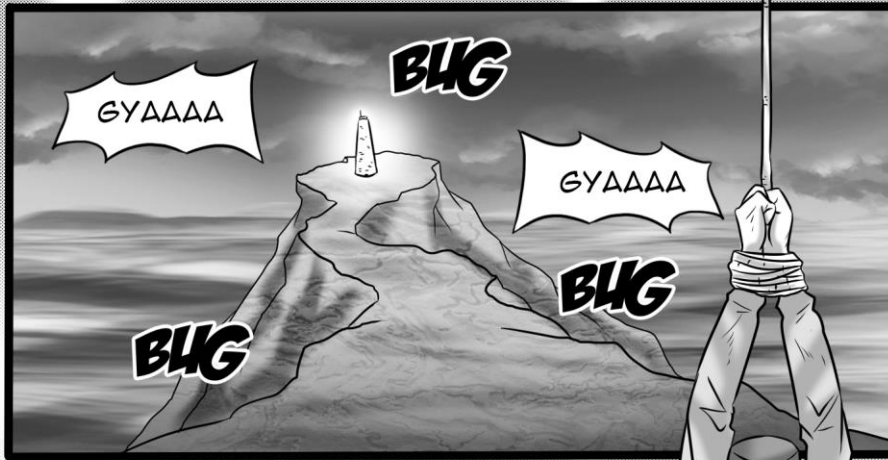




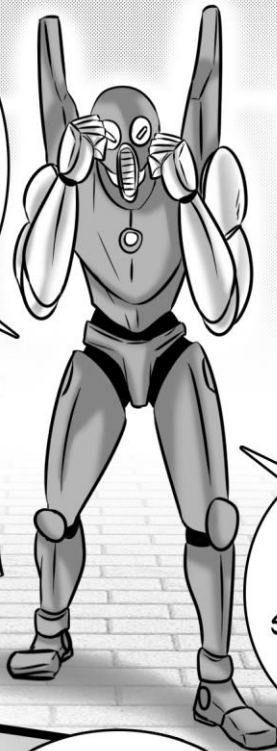


HAHAHA... AKHIRNYA KAU
MASUK DALAM JEBAKAN KAMI,
ASAL KAU TAHU! AKSES GPS
SENGAJA KAMI BUKA UNTUKMU
AGAR KAU DATANG KE SINI!!

KAU AKAN KUJADIKAN BAHAN
EKSPERIMEN BAGI JENDRAL
KAMI! *DOCTOR MOSQUITO*



KAU LIHAT
OIO!!
PRIA INI KUAT
JUGA, BISA
BERTAHAN
DARI
SERANGANKU
....



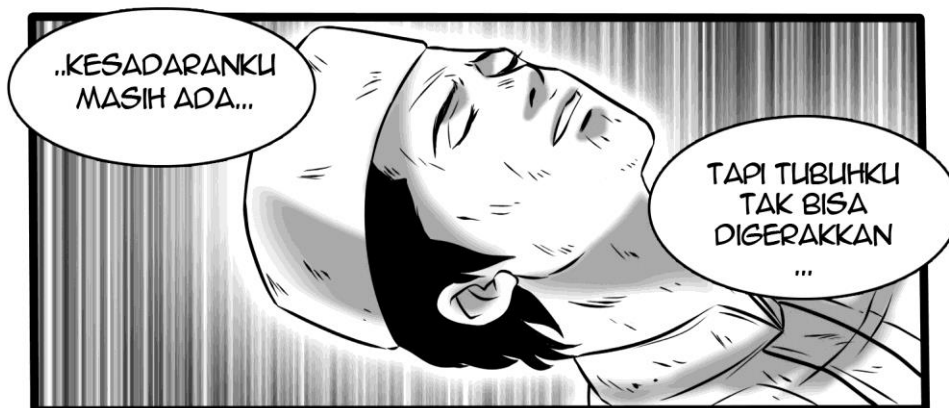
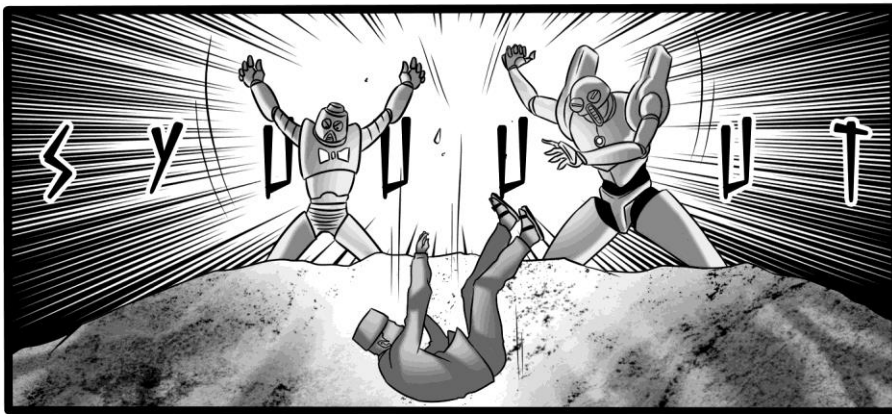
LILKH
....
!!

OSO!!
KAU TERLALLI
BERLEBIHAN,
TUBUHNYA
JADI RUSAK
KAN...!!

MAAF,
AKU
TERBAWA
SUASANA...
HEHE HE



KITA TAK BISA LAGI
MENGUNAKANNYA
LINTUK EKSPERIMEN
TERPAKSA KITA HARUS
MEMBIANGNYA!









TANGKAPAN
MANUSIA
KITA SUDAH
CUKUP
BANYAK!



KITA HARUS
RAYAKAN!



SANTRI TADI BILANG
AKAN MELAPORKAN
KITA KE DEFENDER??

HAHA HAHA... PERCUMA SAJA, ADA
ANGGOTA DARK COAT DI SANA
YANG AKAN MENGHAPUS SEMUA
ARSIP KEJAHATAN DARK COAT!





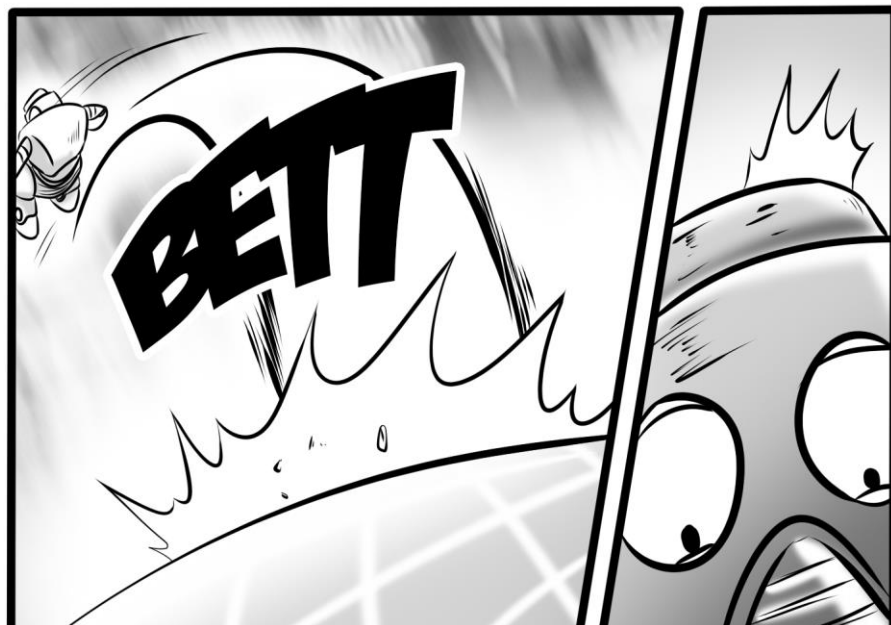


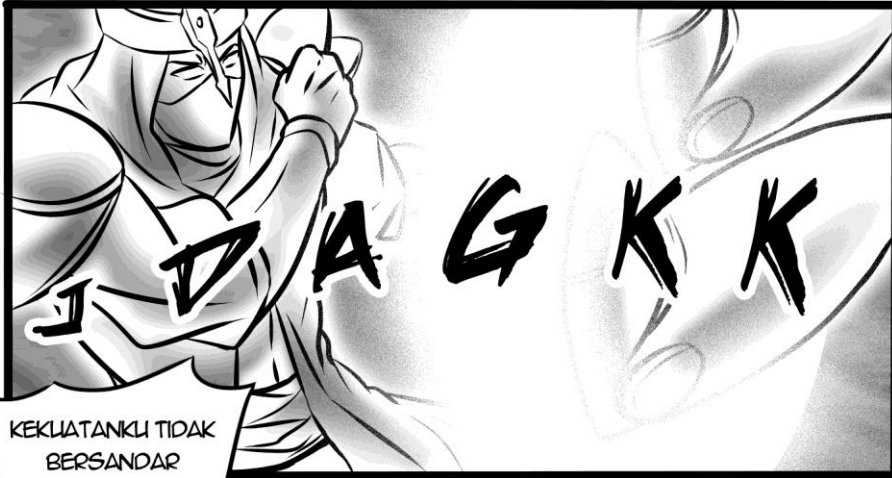


system error!



BRLLGG





KEKLATANKU TIDAK
BERSANDAR
KEPADA GAGANG
PEDANG, TAPI
HANYA DARI
ALLAH SEMATA





HEI KALI...!!
BAGAIMANA KALI BISA
MENJADI SEKUAT
INI??

SEHARUSNYA KALI
SUDAH TENGGELAM DI
DASAR LAUT...

SEBENARNYA
SIAPA KALI??

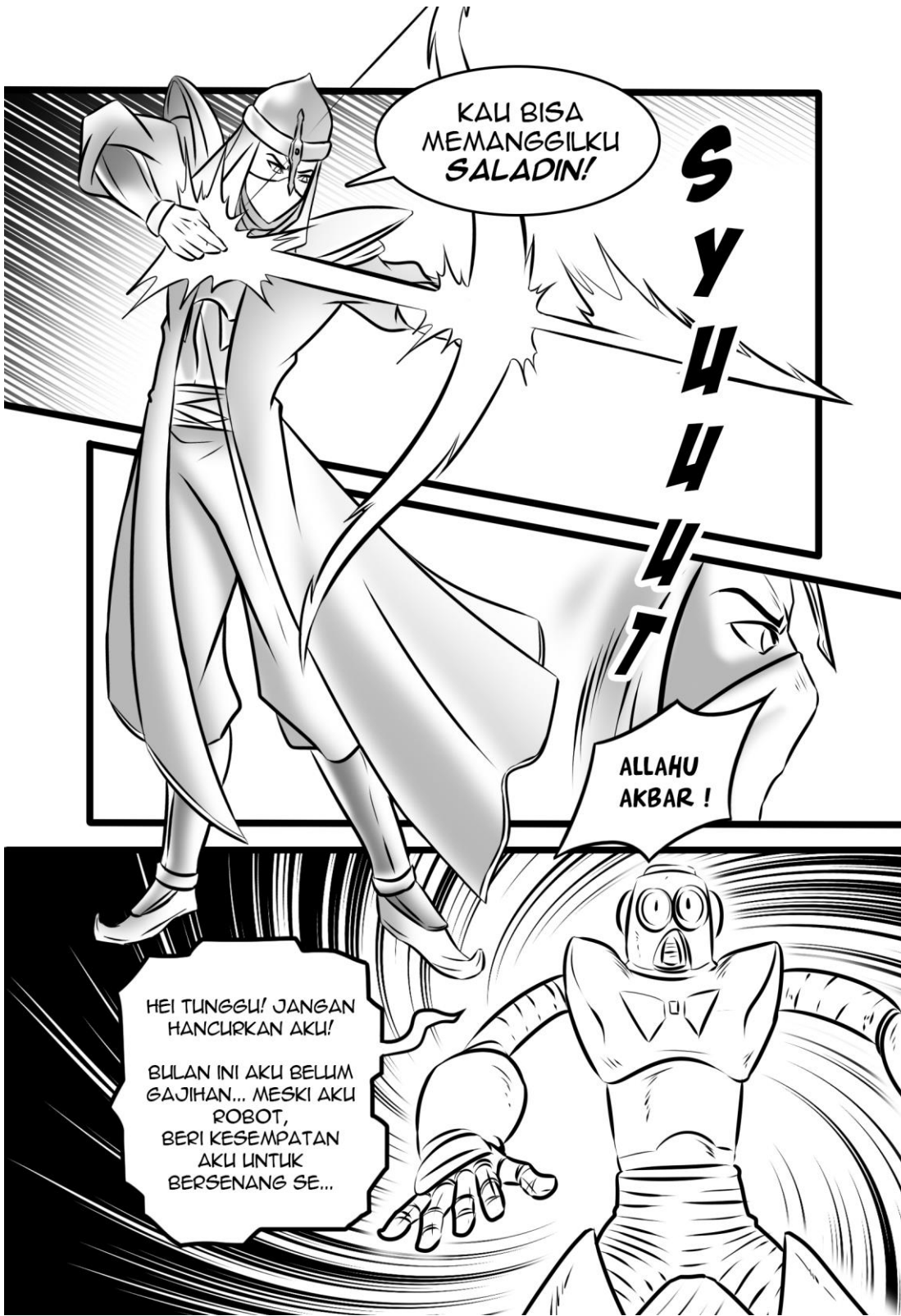
S

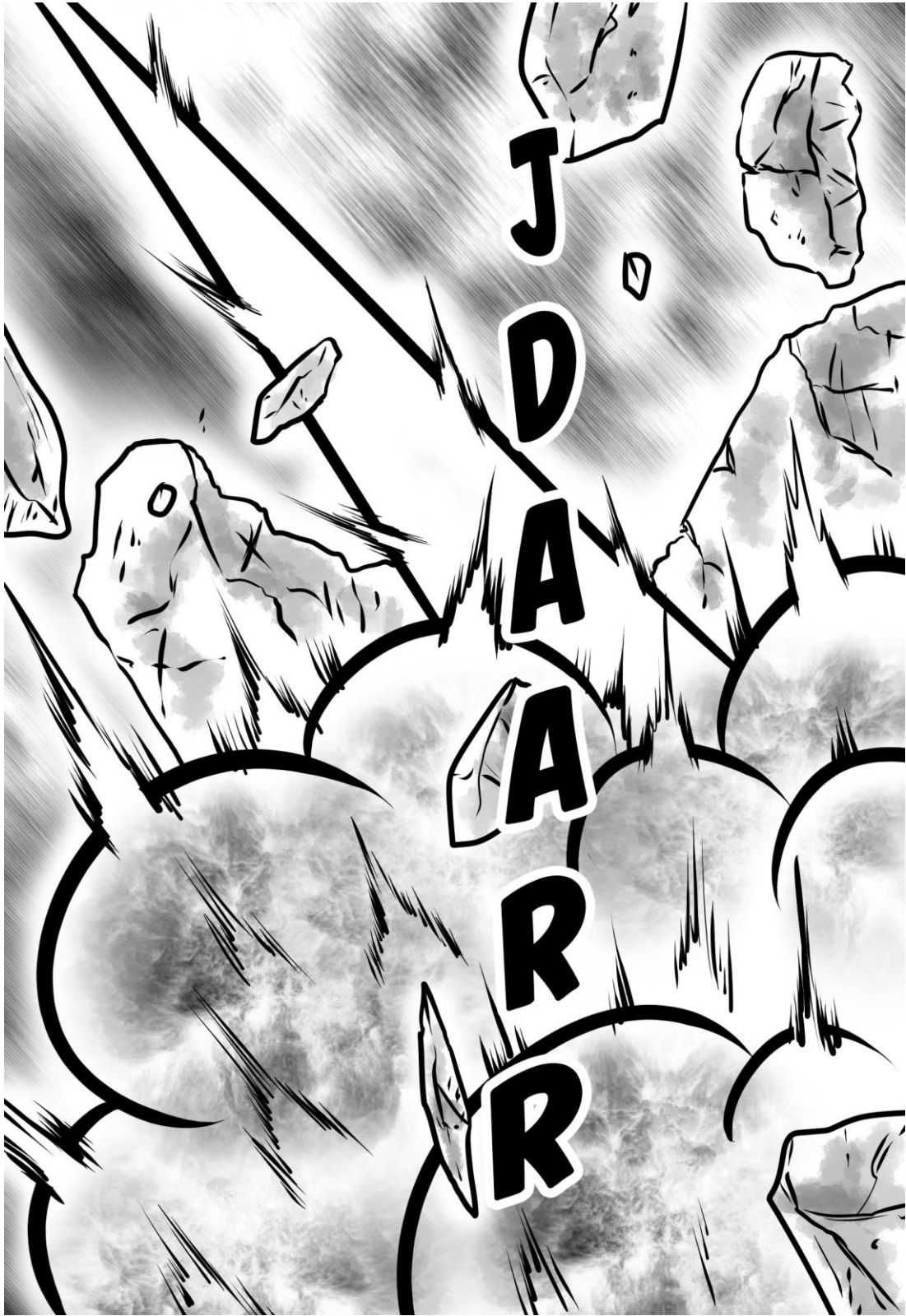
Y

U

U

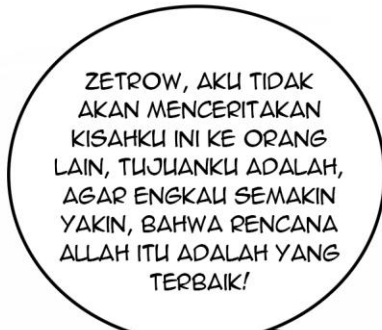
U







MASYA ALLAH
KISAH YANG
LUAR BIASA



ZETROW, AKU TIDAK
AKAN MENCERITAKAN
KISAHKU INI KE ORANG
LAIN, TUJUANKU ADALAH,
AGAR ENGGALU SEMAKIN
YAKIN, BAHWA RENCANA
ALLAH ITU ADALAH YANG
TERBAIK!



KAU HARUS
IKHLAS MENERIMA
TANGGUNG JAWAB
BESAR SEBAGAI
KESATRIA GLAD!



INSYA ALLAH,
AKU AKAN TERLUS
BERIKHTIAR, DAN
MEMINTA PETUNJUK
PADA ALLAH...

AGAR NIATKU
DALAM BERJUANG
SELALU LURUS!



BAB V

MERANCANG KOMIK DAN MEMPUBLIKASIKANNYA

A. Praktek Merancang Komik

Sekarang saatnya kalian praktek membuat komik kalian sendiri, ciptakan komik kalian berdasarkan urutan tahap di bawah:

- Menentukan Ide Cerita/Premis
- Menentukan Genre Komik
- Menulis Skrip Cerita
- Menyusun Storyline
- Menyusun Storyboard
- Tahap Akhir Menuntaskan Produksi Komik

Ada baiknya kalian mengulang kembali materi di bab3 jika ada bagian yang kalian lupa, rancanglah pula desain cover depan dan belakang pada komik kalian, untuk latihan kali ini buatlah komik dalam satu chapter, kurang lebih 20 halaman.

Selamat berkarya!

B. Berbagai Metode Mempublikasikan Komik

Ada dua cara untuk mempublikasikan buku komik original karya kalian, yaitu dengan cara menyerahkan publikasi pada penerbit, atau kalian menerbitkan buku komik kalian sendiri.

Melibatkan Penerbit

Cara ini dinilai lebih mudah dan tanpa harus mengeluarkan biaya, kita cukup mencari penerbit yang kita tuju untuk mempublikasikan komik kita, banyak sekali penerbit komik di masa sekarang ini, kalian bisa dengan mudah mencari berbagai penerbit tersebut dengan cara browsing di internet, atau mencatat nama dan alamat penerbit yang tertera pada buku komik yang telah terjual di berbagai toko buku terkenal di Indonesia, Setiap penerbit memiliki aturan yang berbeda untuk mempublikasikan komik, pastikan kalian mengikuti semua instruksi mereka dengan baik. Tapi yang pasti penerbit akan meminta kalian untuk menunjukkan skrip cerita komik yang telah fix cerita awal sampai akhir ceritanya, lalu kalian juga wajib menyerahkan minimal satu chapter komik yang telah fix, pastikan kalian mengerahkan segala kemampuan agar sampel kalian diterima oleh penerbit. Jika komik kalian diterima, semua biaya cetak dan distribusi akan ditanggung oleh penerbit, lalu dalam jang waktu tertentu kalian akan mendapatkan royalti sebanyak 10%-13% dari jumlah komik kalian yang telah laku terjual.

Menerbitkan Buku Komik Kalian Sendiri/Self Publishing

Bagi kalian yang mungkin ditolak oleh penerbit, bukan berarti karya kalian jelek, tetapi penerbit memiliki sekmentasi pasar khusus sesuai target pasar mereka, metode self publishing ini bisa menjadi pilihan bagi kalian yang ingin menerbitkan komik diluar genre mainstream, kalian bisa mencetak buku komik kalian sendiri di berbagai jenis percetakan, sekarang ada banyak sekali percetakan digital yang mampu mencetak komik dengan kualitas yang sangat baik, tapi metode ini mengharuskan kalian untuk mengeluarkan sejumlah biaya cetak yang cukup besar, jika komik kalian laku keras, maka kalian akan mendapatkan keuntungan 100% dari komik yang kalian jual.

Selesai sudah pembahasan pada buku ini, penulis berharap kalian bisa menjadi komikus Indoensia yang menelurkan buku komik secara konsisten, idealnya komikus menciptakan satu judul komik pada setiap tahunnya, jadikan komik Indonesia menjadi tuan rumah di negaranya sendiri, jangan sampai komik import mendominasi pasar komik negara kita. Pastikan kalian menjadi komikus yang memiliki nilai lebih, berkarya bukan hanya untuk keuntungan materi semata, tapi karya kalian bisa memberi manfaat dan pesan moral yang berharga. Selamat berkarya, jangan pernah menyerah, lakukan yang terbaik demi masa depan kalian!

Daftar pustaka

Apriyatno Veri. *Cara Mudah Menggambar Dengan pensil*. Jakarta: kawan Pustaka

Cecep Kusnandi, Bambang Sujtipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42

Ismiyanto. *Strategi dan Model Pembelajaran Seni*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm: 33-34

Maki Tatsu. *How To Draw and Created Manga*. Jakarta: PT Megindo Tunggal Sejahtera

Richard E Mayer. *Multimedia Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009). hlm. 95-99

McCloud Scout. *Understanding Comics*. (Inggris: Amazing Heroes, 1993).

Masdiono Toni. *14 Jurus Membuat Komik*. (Jakarta: Creative Media, 1998).



AYYUB NURMANA MERUPAKAN KOMIKUS YANG SANGAT BERDEDIKASI DALAM BERKARYA. SALAH SATU BENTUK DEDIKASINYA DIA ISTIQOMAH DALAM PROSES PEMBANGUNAN ULTIMATE GLAD DARI TAHUN 2008. BERBAGAI RINTANGAN SELALU MENGHADANG. TAPI DIA SELALU MEMINTA PETUNJUK DAN KEKUATAN DARI ALLAH AGAR DIBERIKAN JALAN TERBAIK DALAM MERAHIM IMPIANNYA. BAGI AYYUB NURMANA KOMIK ULTIMATE GLAD ADALAH JALAN DAKWAH YANG DIA EMBAN DEMI MENYELAMATKAN MASA DEPAN DUNIA.

DARI KARYANYA DIA SELALU MENGAJAK DIRI DAN PARA PEMBACA UNTUK MELAKUKAN KEBAIKAN ATAS DASAR IBADAH, DEMI TERCAPAINYA KEBAHAGIAAN DI DUNIA DAN AKHIRAT. AYYUB SUDAH MENELURKAN BANYAK KARYA KOMIK. DIA JUGA MULAI MERANCANG BUKU AJAR YANG BERKAITAN DENGAN KOMIK DAN ANIMASI. DIA JUGA ADALAH SEORANG DOSEN TETAP DI SEBUAH UNIVERSITAS DI KOTA SEMARANG. DI SELA KEGIATAN NGOMIK, AYYUB SERING BERTINDAK SEBAGAI PEMBICARA DI BERBAGAI WORKSHOP/SEMINAR BERKAITAN DENGAN KOMIK DAN ANIMASI.

SEMUA KARYA AYYUB NURMANA BISA DIAKSES DI:

instagram: @ultimate_glad
channel youtube: "ayyub nurmana"
blog: dunianurmana.blogspot.com

Cara Mudah Merancang **BUKU KOMIK**

DISERTAI DENGAN SOAL LATIHAN

Komik merupakan media yang digemari oleh berbagai kalangan/ berbagai sekmentasi, komik bukan cuma digemari anak-anak, namun digemari remaja maupun orang dewasa, komik bukan hanya menjadi penyampai hiburan semata, namun negara maju menjadikan komik sebagai media penyampai budaya dan nilai bangsa, bahkan komik juga menjadi media edukasi.

Oleh karena itu mahasiswa Desain Komunikasi Visual harus mampu menguasai ilmu komik secara menyeluruh, agar mereka dapat menciptakan karya komik yang original demi lahirnya komik yang memiliki mutu tinggi dan nilai lebih, menjadi solusi dari berbagai permasalahan sosial, terutama permasalahan yang hanya bisa diselesaikan oleh media desain khususnya dengan komik.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-5734-97-2 (PDF)



9 786235 734972