

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Komik memiliki definisi yang bermacam-macam, salah satu definisi yang di utarakan dalam buku *understanding comic* ciptaan McCloud (2002, hlm. 9) menyebutkan bahwa, komik merupakan “gambar-gambar dan lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi yang bertujuan untuk mencapai tanggapan estetis si pembaca”. Komik juga merupakan cerita bergambar yang disusun sedemikian rupa dan terkadang dilengkapi teks dialog untuk setiap karakter dan narasi sehingga membentuk jalinan cerita yang menarik untuk dibaca. Komik dicetak dan diterbitkan dalam berbagai bentuk strip dalam koran atau majalah, hingga bentuk buku tersendiri, atau mungkin bisa dalam bentuk *web* komik. Dalam isi cerita komik pada umumnya terkadang memiliki maksud dan tujuan tersendiri atau sebagai media untuk menyampaikan informasi baik itu tempat, produk, bahkan politik sekalipun. Walau komik terkesan kekanak-kanakan, namun komik adalah bentuk seni yang komunikatif yang menjadi salah satu media yang digemari masyarakat hingga saat ini, informasi yang ingin disampaikan komik tersebut sangat mudah ditanggapi karena terdiri dari gambar, penjelasnya itu dengan dialog dan narasi, karena itulah masih banyak orang yang menggunakan komik sebagai media informasi karena alasan-alasan tersebut.

Berkomunikasi bukan hanya menggunakan tulisan saja, namun media seperti komik termasuk alternatif penyaluran informasi yang banyak diminati oleh masyarakat khususnya kaum remaja yang mempunyai ketertarikan lebih terhadap visual. Komik tidak hanya menyajikan cerita bertemakan fiktif atau sebagai hiburan belaka, banyak komik-komik juga yang menyajikan cerita bersifat informatif dan edukatif. Kelengkapan tulisan dengan gambar yang saling berurutan membuat komik dapat lebih mudah dipahami dari pada hanya sebatas membaca saja karena mudahnya otak manusia lebih cepat mencerna gambar dari pada huruf dan angka.

Berdasarkan uraian di atas tentang komik juga memiliki kelemahan-kelemahan tertentu, banyak hal-hal yang harus diperhatikan dalam perancangan suatu komik apalagi kalau temanya lebih spesifik, seperti contohnya perancangan komik kartun bergaya lokal. Produksi komik bertema lokal di dalam perancangan pasti menemukan masalah dan kendala seperti, kurang populernya komik-komik bergaya lokal ditengah *boomingnya* komik dari luar yang sudah lama populer di Indonesia, kemudian *style* karakter yang digunakan, dengan bergaya kartun khas Indonesia ditengah maraknya kartun bergaya Amerika dan Jepang. Selanjutnya tema cerita yang diangkat adalah cerita-cerita rakyat yang hingga saat ini kurang peminatnya, sedangkan yang populer yaitu cerita tentang superhero fiksi. Hal ini yang menjadi masalah dan pertimbangan dalam perancangan komik kartun bergaya lokal, namun disisi lain tujuan dan alasan memilih kartun dan tema cerita lokal yaitu untuk mempertahankan komik dan kartun dengan latar belakang cerita lokal yang mungkin sudah jarang kita temui sekarang ini.

Kebakaran merupakan salah satu peristiwa yang tidak diinginkan dan terkadang tak terkendali. Oleh karena sifatnya yang membahayakan dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat, maka kebakaran dikategorikan sebagai salah satu bentuk bencana. Bencana kebakaran menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) adalah peristiwa yang sangat mengganggu kehidupan bahkan mengancam penghidupan masyarakat yang terdampak yang disebabkan oleh faktor alam, faktor non-alam, bahkan faktor manusia yang sering kita sebut sebagai bencana buatan, sehingga tidak jarang menimbulkan korban jiwa, rusaknya lingkungan, banyak yang mengalami kerugian harta dan benda, bahkan berdampak kepada psikologis seseorang. Kebakaran hutan adalah yang sering terjadi di Indonesia, karena Indonesia kaya akan hutan dan lahan yang luas. Faktor terjadinya adalah bisa karena alamiah atau ulah manusia yang tidak terkontrol.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin menggabungkan semua itu dalam komik kartun lokal dengan semua karakternya memakai pakaian adat suku Dayak yang juga berasal dari Kalimantan namun pakaiannya disini adalah pakaian

yang telah di modifikasi atau di kolaborasi dengan gaya pakaian modern dan tentunya dengan genre fantasi yang hingga saat ini masih di gemari beberapa kalangan.

Dengan mengambil tema bencana alam di Indonesia, terutama kebakaran hutan di Kalimantan ini, yang sudah sangat berdampak kemana-mana pada saat 2019 lalu hingga sekarangpun dampaknya masih terasa. Serta memiliki pakaian adat suku Dayak itu sendiri karena suku Dayak berasal dari Kalimantan yang juga ikut terkena dampaknya saat Kebakaran Hutan yang lahan saat itu. Maka penulis dengan mengambil tema bencana Kebakaran hutan yang juga terjadi di Kalimantan. Dan mengambil latar belakang keadaan Indonesia yang saat ini sebagai salah satu alasan utama agar dia tidak lagi melakukan satu perilaku yang merusak alam, hingga menginspirasi orang lain sekaligus memotivasinya, bagi ilustrator, juga untuk pembaca nantinya.

Komik berjudul *Monster Of Fire*. Judulnya sendiri memiliki maksud api yang dibuat menjadi monster yang dapat merusak apapun dan tidak terkendali. Terdapat beberapa drama dan konflik juga di dalamnya serta dibuat dengan cerita ringan bergenre fantasi sehingga komik ini mempunyai akhir yang bisa menarik minat orang-orang pembaca buku komik. Monster api yang ada di komik ini menggambarkan peristiwa kebakaran hutan yang dikemas dengan aliran fantasi, juga dampak dari asapnya juga yang sangat mengganggu bagi sebagian masyarakat. Diceritakan juga karena faktor manusia, tetapi dengan sudut pandang dan cerita berbeda, karena sang monster di komik ini merupakan suatu karakter tokoh seperti manusia yang mempunyai perasaan. Penulis menceritakan berbagai sudut pandang, dari mulai sudut pandang monster dan masyarakat sekitar yang dikemas apik kedalam sebuah buku komik.

Banyak yang mengatakan, ketika harus membaca banyak teks mereka akan cepat bosan, dan ketika harus mencerna suatu kisah yang berat dan perlu waktu untuk berpikir, seseorang juga akan cenderung cepat jenuh. Oleh karena itu dalam hal ini penulis membuat karya komik dengan suatu cerita bergambar yang menarik sebagai salah satu solusi dari berbagai pendapat yang sering diperbincangkan. Pemilihan komik sendiri juga dititik beratkan pada proses pencetakannya. Pemilihan warna yang sesuai,

juga gaya gambar yang akan dibuat penulis. Komik ini juga memiliki penyusunan panel dan *typesetting* yang mirip komik Jepang, tetapi menyesuaikan pembaca pada umumnya dan seperti komik-komik di Indonesia yang dibaca dari kiri ke kanan. Sehingga model ini dianggap penulis paling cepat menyalurkan cerita. Penulis juga menggunakan *style chibi* atau gaya kartun lucu karena komik ini nantinya diperuntukan semua umur. Dengan mengangkat kisah fenomena bencana yang sering terjadi di sekitar kita, maka diharapkan karya komik ini lebih tepat menyasar dan sampai pesannya pada pembaca dengan mudah dan lebih cepat. Atas semua dasar itulah penulis mendapatkan ketertarikan untuk mengaplikasikan semua idenya dalam berkarya melalui buku komik berjudul : “*Monster Of Fire*” Ilustrasi Komik fantasi yang mengambil tema bencana alam kebakaran yang sedang terjadi dan juga mengangkat salah satu kebudayaan berpakaian adat yang unik yaitu dari suku Dayak yang ada di Indonesia. Dengan ini diharapkan karya yang dibuat dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, identifikasi dan analisis masalah penciptaan di atas, terdapat rumusan masalah penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan ide dan konsep bencana alam kebakaran hutan di Indonesia sebagai ide penciptaan karya buku komik fantasi dengan media digital?
2. Bagaimana visualisasi karya buku komik fantasi dengan media digital?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang di atas, penulis menggunakan media digital ilustrasi ini untuk pembuatan buku komik sebagai salah satu cara untuk mengasah kemampuan dalam ilustrasi serta pengalaman juga yang telah penulis dapatkan selama mengikuti perkuliahan ilustrasi, serta sebagai hasil dari pembelajaran, juga memberikan nilai-nilai pendidikan yang ada, serta bertujuan memberikan visualisasi dalam menyajikan berbagai cerita kejadian sehari-hari yang dekat dengan

kehidupan kita saat ini, juga merupakan bagian dari fenomena baru yang bermunculan disekitar kita. Adapun terdapat tujuan dari penciptaan karya buku komik ini, yaitu :

1. Mengetahui dan mendeskripsikan cara untuk mengembangkan ide cerita tentang bencana alam, serta membawa tema lokal dan makna-makna yang digambarkan melalui sebuah karakter dan tehnik gambar digital dalam pembuatan karya buku komik. Mulai dari penentuan ide gagasan cerita komik, konsep cerita, tema dan jenis gaya gambar yang akan dipakai penulis, serta media, alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan komik ini.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan proses penciptaan karya buku komik *Monster Of Fire*. Dari awal mula proses pencarian ide dan gagasan sampai pada tahap hasil jadi.
3. Mengetahui dan membuat analisis visualisasi karya buku komik *Monster Of Fire* dari tema cerita bencana alam, fantasi, serta membawa tema lokal dan makna-makna yang digambarkan melalui sebuah karakter dan tehnik gambar digital, mulai dari gaya gambar, *storyboard*, desain setiap karakter hingga eksekusi penciptaan buku komik.

Melalui skripsi penciptaan komik ini, penulis menggunakan media ilustrasi untuk pembuatan sebuah buku komik sebagai salah satu cara untuk mengasah kemampuan penulis serta pengalaman juga yang didapat selama mengikuti kuliah

D. Manfaat Penciptaan

Dari penciptaan komik *Monster Of Fire* beberapa manfaat dari pembuatan karya ini yaitu :

1. Bagi penulis :

- a) Bisa mengasah kembali kemampuan dalam mengilustrasikan sebuah cerita menjadi dalam bentuk gambar dan menambah pengalaman pribadi.
- b) Meningkatkan berkarya ilustrasi dalam pembuatan buku komik.
- c) Menambah karya untuk portofolio.

d) Sebagai pengayaan pengetahuan dalam membangun konsep cerita lainnya di masa yang akan datang.

2. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI :

Dengan penciptaan ini diharapkan dapat memperkaya koleksi karya yang ada serta sebagai bahan pengetahuan dan referensi dalam berkarya ilustrasi komik yang diterbitkan melalui *platform* digital dan cetakan buku. Menambah sumber bacaan dalam program studi Pendidikan Seni Rupa. Kemudian sebagai contoh dalam pedoman perkuliahan diantaranya DKV, ilustrasi, serta komik khususnya komik. Serta edukasi dan referensi dalam berkarya ilustrasi komik yang diterbitkan melalui *platform* digital dan cetakan buku.

3. Bagi masyarakat umum :

Hasil karya seni buku komik ini diharapkan menjadi lebih bijak dalam mengambil pelajaran dari pengalaman-pengalaman disekitar kita. Khususnya pengalaman yang dapat menyentil karena kesan yang mendalam namun dalam kasus yang sepele dan sering kali dilupakan tentang bencana alam karena kebakaran adalah suatu bencana yang mudah terjadi akibat ulah manusia juga. Kemudian menciptakan berbagai jenis karya lain diharapkan akan menjadi inspirasi membuatnya yang lebih detail dalam membangun serta memperkuat karakter yang diciptakan didalam sebuah karya komik khususnya komik yang akan diterbitkan dari author atau komikus lokal di Indonesia.

E. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Penciptaan, bab ini memaparkan landasan atau dasar proses penciptaan melalui landasan teori dengan pokok bahasan kajian pustaka mengenai sejarah ilustrasi, sejarah komik dan perkembangannya pada buku komik, kemudian memaparkan segala hal unsur-unsur dalam hal membuat komik menurut banyak sumber.

BAB III Metode Penciptaan, bab ini menjelaskan proses uraian, metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya buku komik. Dimulai dari mewujudkan karya meliputi kelengkapan alat dan bahannya, pencarian dan pengembangan ide, penentuan tema penciptaan, pembuatan naskah cerita komik, sudut pandang yang diambil dalam pembuatan alur cerita, penciptaan karakter-karakter dan latarnya. Kemudian melakukan persiapan pembuatan sketsa seperti panel-panelnya, pengerjaan karya yang dimulai dari *storyboard*, *typesetting*, *coloring*, *coloring* hingga *layout* pembuatan detail pada tahap akhir cetakan.

BAB IV Visualisasi Dan Deskripsi Karya, dalam bab ini berisi penjelasan analisis karya komik, penjelasan tentang analisis karya yang dibuat secara visual dan konsep yang akan dikaitkan dengan gagasan awal, sebagaimana yang tertera pada landasan penciptaan.

BAB V Penutup, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran yang bisa menjadi acuan dalam penciptaan karya selanjutnya serta jawaban yang akan diharapkan pada tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.