

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan salah satu bahan bacaan yang tergolong ringan untuk dibaca, dan digemari oleh khalayak umum. Buku bacaan tersebut berisikan tentang gambar-gambar visual yang ditambahkan teks percakapan agar membuat pembaca dengan mudah mengimajinasikan rangkaian gambar menjadi hidup di dalam benak masing-masing. Komik yang pada awalnya memuat cerita-cerita jenaka untuk pembaca anak-anak akhirnya mulai digemari oleh pembaca berusia dewasa dikarenakan genre yang makin beragam.

Salah satunya adalah komik “Marvel” dan “DC” dengan beragam series yang masih digemari oleh penggemarnya sampai saat ini, bahkan telah diangkat menjadi film adaptasi pahlawan dengan penggemar yang mendunia. Banyak komik lain yang terkenal dan dijadikan sebagai inspirasi berkarya oleh seniman komik. Contoh lainnya adalah komik dalam negeri yang berjudul “Asma’ul Husna” karya Izzah Annisa, berkategori komik untuk anak-anak, komik “Sekar X Popular” karya Roket Kertas untuk kategori remaja, dan komik “Shalahuddin Al-Ayubbi” karya Handri Satria dan Sayf Muhammad Isa untuk kategori remaja-dewasa.

Media komik tidak hanya terbatas dalam buku-buku yang diterbitkan oleh penerbit saja. Perkembangan teknologi yang makin canggih membuat banyak seniman komik mulai membagikan karyanya melalui media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook dll. Ada pula seniman yang menerbitkan komiknya sendiri melalui aplikasi-aplikasi seperti Webtoon, *Webcomics*, Tappytoon, dll. Komikus dalam negeri juga tidak kalah saing dengan komikus luar, salah satu perkumpulan komikus Indonesia yang menamai dirinya sebagai Padepokan Ragasukma secara aktif membuat *website* dan aplikasi resmi untuk komik khas budaya Indonesia yang bertema persilatan.

Beranjak dari sanalah komikus Indonesia mulai banyak dikenal dan mampu menyaingi komik-komik yang berasal dari luar negeri seperti Jepang, Korea, dan Amerika. Genre dan gaya gambar yang makin berkembang serta

kompleksitas cerita yang tidak kalah dengan pembawaan cerita dalam novel menjadi daya tarik tersendiri. Perkembangan yang panjang tersebut perlahan menyadarkan orang-orang bahwa komik bukanlah media yang sederhana melainkan media dengan tingkat kerumitan yang tinggi untuk menyampaikan sebuah konten. Hal ini terbukti dengan banyaknya komik yang dijadikan sebagai media edukasi, bukan hanya sebagai media untuk menyampaikan cerita fiksi. Banyak isu-isu sosial yang diangkat seperti pendidikan, agama, ras, bahkan politik.

Penulis bermaksud membuat komik yang mengangkat isu sosial sebagai gagasan inti dari cerita yang akan disampaikan. Skripsi penciptaan ini berjudul prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah”. Komik yang hendak dibuat oleh penulis ini menceritakan tentang tiga orang sahabat yang tengah menulis skripsi sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan pendidikan S1 di perguruan tinggi. Tiga sahabat tersebut mengalami kesulitan dalam menyelesaikan penulisan skripsi, hambatan-hambatan yang dialami oleh mereka bertiga berasal dari faktor eksternal dan internal penyebab terjadinya prokrastinasi. Akibatnya, hal tersebut mencegah mereka untuk lulus tepat waktu. Pemasalahan yang diangkat di dalam komik ini adalah tindakan menunda penulisan skripsi yang dilakukan oleh mahasiswa, kegiatan tersebut sering kali menyebabkan mahasiswa mengalami kegagalan dalam menyelesaikan skripsinya.

Tindakan menunda atau menantikan sebuah pekerjaan berhubungan dengan tugas akademik yang diselesaikan di lain hari. Hal tersebut disebut dengan prokrastinasi akademik atau penundaan pekerjaan yang berkaitan dengan kegiatan akademis. Prokrastinasi menulis skripsi kerap dialami oleh mahasiswa di semester akhir perkuliahan, dan dilakukan secara sadar maupun tidak sadar.

Banyak penelitian yang mengangkat topik prokrastinasi dalam bidang akademik sebagai bahasan utama karena berhubungan langsung dengan permasalahan yang dekat dengan para pelajar atau mahasiswa. Salah satu contoh penelitian yang dilakukan oleh (Sutrisno, Vera A., 2009 : 13) dalam risetnya yang berjudul “Pengaruh Takut akan Kegagalan Terhadap Prokrastinasi Menulis Skripsi yang Dimoderasi oleh Dukungan Sosial Teman Sebaya pada Mahasiswa

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Bumi Siliwangi” menyebutkan bahwa mahasiswa yang tengah mengerjakan skripsi memiliki kecenderungan untuk melakukan prokrastinasi sehingga dukungan teman sebaya dan lingkungan sangatlah berpengaruh terhadap kecenderungan untuk melakukan prokrastinasi tersebut.

Dalam sebuah penelitian lainnya mengatakan bahwa kebiasaan efektif berpengaruh terhadap manajemen waktu mahasiswa sehingga memiliki dampak positif dalam mengurangi prokrastinasi akademik. (Nur Zuama, Shofiyanti, 2014: 46). Kebiasaan efektif dalam penelitian Shofiyanti menggunakan manajemen waktu untuk mengatur ulang kebiasaan buruk agar tidak berangsur-angsur dilakukan.

Kedua penelitian tersebut membahas tentang prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi. Dalam hal ini, penulis bermaksud mengangkat topik prokrastinasi akademik yang terjadi saat mahasiswa tengah menulis skripsi sebagai ide gagasan cerita dengan menggunakan komik sebagai media untuk menyampaikan gagasan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah dari karya komik prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah”, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan sumber gagasan prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa ke dalam alur cerita komik “Catatan Akhir Kuliah”?
2. Bagaimanakah proses pembuatan karya komik “Catatan Akhir Kuliah” ?
3. Bagaimanakah deskripsi visual karya komik “Catatan Akhir Kuliah” dalam merepresentasikan permasalahan prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa yang tengah menulis skripsi ?

C. Tujuan Penciptaan

Berikut ini merupakan tujuan penciptaan prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah” adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan sumber gagasan mengenai prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa ke dalam alur cerita komik “Catatan Akhir Kuliah”.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan karya komik “Catatan Akhir Kuliah”.
3. Untuk mengetahui deskripsi visual karya komik “Catatan Akhir Kuliah” dalam merepresentasikan permasalahan prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa yang tengah menulis skripsi.

D. Manfaat Penciptaan

Berikut ini merupakan manfaat penciptaan dari prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah” diantaranya :

1. Secara Teori
 - a. Manfaat bagi penulis adalah sebagai bentuk pendalaman materi dan peningkatan kemampuan dalam berkarya seni rupa khususnya dalam bidang Ilustrasi yang berhubungan dengan komik, serta menambah wawasan artistik dalam pembuatan komik dengan teknik *hybrid*.
 - b. Kurangnya literasi bacaan komik yang mengangkat prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai gagasan cerita untuk berkarya komik jika dibandingkan dengan banyaknya penelitian yang mengangkat prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa, sehingga dengan pembuatan karya komik “Catatan Akhir Kuliah” dapat menjadi kontribusi penelitian yang mampu memvisualisasikan-nya menjadi bentuk bacaan yang menarik.
2. Secara Praktis
 - a. Manfaat bagi Fakultas Pendidikan Seni dan Desain khususnya Departemen Pendidikan Seni Rupa adalah sebagai sumbangsih bahan kajian untuk mata kuliah ilustrasi.

- b. Penciptaan karya komik “Catatan Akhir Kuliah” ini diharapkan memberikan inspirasi bagi komikus di luar sana dan dalam lingkungan mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa untuk memandang permasalahan sosial sebagai ide yang mampu dikembangkan menjadi alur cerita berkarya komik.
- c. Karya komik “Catatan Akhir Kuliah” diharapkan mampu memberikan pengalaman hidup dalam bentuk peringatan agar pembaca (khususnya mahasiswa semester akhir) mempersiapkan diri untuk menghadapi situasi yang mungkin terjadi seperti yang digambarkan dalam cerita komik atau mencegah kemungkinan terjadinya prokrastinasi menulis skripsi terlebih dahulu sebelum terlambat.
- d. Bagi khalayak umum adalah untuk memberikan bahan bacaan komik yang memiliki pesan edukasi yang memotivasi dan direpresentasikan melalui karya komik.

E. Metode Penciptaan

Dengan mengacu pada penelitian kualitatif melalui pendekatan *narrative inquiry* oleh Mc Carthey (Hudaeri, 2018: 53) dan metode penciptaan *Design Thinking* oleh Ford (Hendriyana, 2021: 94), yang menjelaskan tahapan perancangan karya meliputi pemahaman tentang permasalahan yang akan diangkat, kemudian mengidentifikasi permasalahan secara merinci, merumuskan konsep penciptaan, penciptaan karya, yang selanjutnya akan dipresentasikan untuk mendapatkan masukan dari orang lain. Serta berdasarkan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan *narrative inquiry* oleh Webster dan Metrova (Hudaeri, 2018)

Sesuai dengan metode penciptaan di atas, maka karya komik “Catatan Akhir Kuliah” memerlukan pemahaman penulis untuk mengkaji lebih dalam terkait prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan yang akan diangkat menjadi alur cerita komik berdasarkan pendekatan naratif inkuiri.

Komik “Catatan Akhir Kuliah” memiliki tahapan pembuatan seperti penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, *storyboard*,

pembuatan *layout*, *inking*, pewarnaan, pemberian teks, dan percetakan. Sebagian besar prosesnya dilakukan secara manual dan digital (*hybrid*).

Tahap manual dilakukan di awal pembuatan yakni: tahapan tersebut adalah penyusunan naskah cerita, pembuatan desain karakter, pembuatan sketsa *storyboard* dalam kertas berukuran A4. Kemudian hasil sketsa tersebut akan dipindai dan akan melalui proses *inking* serta pewarnaan dengan teknik digital. Ilustrasi komik “Catatan Akhir Kuliah” menggunakan perangkat lunak Paint Tool SAI yang merupakan *Software* utama dalam mengerjakan karya komik. Tahapan selanjutnya adalah pemberian teks dengan menggunakan Medibang sebagai perangkat lunak tambahan untuk menyelesaikan komik.

Setelah karya selesai dibuat, maka komik tersebut akan dicetak menjadi sebuah buku komik untuk dibaca oleh pembaca.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan disusun adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, serta sistematika penulisan atau kerangka penulisan penciptaan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Pada bab kedua, membahas tentang landasan penciptaan mengenai komik mulai dari jenis, genre, teknik, serta proses pembuatan komik pada umumnya beserta dengan landasan teoretik yang menunjang pembahasan prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ketiga membahas metode yang digunakan dalam penciptaan komik, mulai dari proses pencarian gagasan, sumber data, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan komik serta proses dalam pembuatan komik.

BAB IV DESKRIPSI KARYA

Bab keempat membahas tentang hasil penciptaan, meliputi proses pengembangan cerita, alat dan bahan yang digunakan, dan proses pembuatan komik, serta visualisasi komik “Catatan Akhir Kuliah”.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil skripsi penciptaan yang berjudul prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah”.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN