

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penelitian Kualitatif

Metode penelitian kualitatif dalam pengumpulan data untuk pembuatan isi cerita komik “Catatan Akhir Kuliah” adalah jenis penelitian studi kasus dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang kemudian hasil kesimpulannya akan menggunakan pendekatan *narrative inquiry* untuk menceritakannya berdasarkan pemahaman penulis yang mengeksperimen hasil analisis dengan pengalaman penulis menjadi sebuah alur cerita komik yang menggunakan metode penciptaan *design thinking* menjadi sebuah karya seni dalam bentuk komik.

Metode Penelitian ini dibagi ke dalam tiga bahasan, yakni temuan penelitian prokrastinasi dalam penulisan skripsi yang dialami oleh mahasiswa sebagai data tambahan, Otobiografi penulis ketika melakukan penulisan skripsi penciptaan prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah”, dan hasil kuesioner dari mahasiswa yang tengah mengerjakan skripsi.

1. Temuan Kasus Prokrastinasi Menulis Skripsi di Kalangan Mahasiswa

Temuan kasus ini berasal dari penelitian-penelitian yang telah dibuat untuk mensurvei mahasiswa yang melakukan prokrastinasi saat mengerjakan penulisan skripsi untuk meraih gelar sarjana mereka. Adapun data yang bukan mengenai prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa merupakan perbandingan dan data pelengkap bahwa prokrastinasi merupakan permasalahan yang patut menjadi perhatian banyak orang. Berikut ini merupakan temuan kasus yang penulis temukan berkaitan dengan topik prokrastinasi dalam penulisan skripsi diantaranya :

Tabel 3. 1 Temuan Kasus Prokrastinasi Penulisan Skripsi di Kalangan Mahasiswa

NO	KASUS/PENELITIAN	PARTISIPAN	TEMUAN PENELITIAN
1	Pengaruh takut akan kegagalan terhadap prokrastinasi menulis skripsi yang dimoderasi dukungan sosial teman sebaya pada	Partisipan dalam penelitian ini melibatkan mahasiswa sebanyak 298 mahasiswa/i	Vera (2019: 36) mengemukakan bahwa mahasiswa/i Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Bumi Siliwangi, terbukti melakukan prokrastinasi penulisan

	mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Bumi Siliwangi. Tahun 2019	untuk mengisi kuesioner sebagai bahan data yang akan diolah.	skripsi yang diakibatkan oleh perasaan internal akan kegagalan dalam menyelesaikan skripsi, penelitian ini juga menemukan bahwa dukungan teman sebaya sangat berpengaruh terhadap pencegahan terjadinya prokrastinasi sebagai moderator semu yang berpengaruh positif.
2	Faktor-faktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir yang menyusun skripsi di Universitas Muhammadiyah Purwokerto tahun akademik 2011/2012. Tahun 2013	Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa tingkat akhir di Universitas Muhammadiyah Purwokerto angkatan 2006- ke bawah pada tahun akademik 2011/2012, mahasiswa aktif yang mengambil mata kuliah skripsi, mahasiswa yang melakukan penundaan dalam jangka panjang minimal dua semester ketika menjalani proses bimbingan skripsi.	Berdasarkan temuan Abdul Aziz & Pambudi Raharjo (2013, Hal. 65-66) mengemukakan faktor prokrastinasi yang ditemukan berdasarkan kuatitas kemunculannya dibagi menjadi dua, (1) prokrastinasi primer (berupa kecemasan berlebih yang mengakibatkan ketakutan akan kegagalan , manajemen waktu yang tidak teratur karena banyak melakukan aktivitas lain yang menyenangkan, mengalami kebuntuan dalam mengerjakan skripsi sehingga mudah menyerah, dan tekanan mental serta kelelahan fisik.), (2) faktor prokrastinasi sekunder, (yakni menghindari situasi yang tidak nyaman dengan sengaja, tidak percaya diri pada masa depan yang cerah , faktor permasalahan lingkungan , dan yang terakhir adalah kurangnya komitmen untuk segera menyelesaikan skripsi.)
3	Prokrastinasi akademik dalam menulis skripsi pada mahasiswa program studi pendidikan teknik informatika dan komputer FT UNM. Tahun 2021	Partisipan dalam penelitian ini melibatkan 52 mahasiswa/i melalui pengumpulan data menggunakan angket tertutup dan terbuka.	Berdasarkan temuan Asmawati A., dkk (2021: 4-5) prokrastinasi akademik pada mahasiswa program studi pendidikan teknik informatika dalam menulis skripsi terjadi akibat beberapa faktor yakni (1) perfeksionis dalam mengerjakan tugas, (2) kekurangan fasilitas dan referensi saat mengerjakan skripsi, (3) tidak percaya akan kemampuan diri untuk mengerjakan skripsi, (4) mengalami kebuntuan dalam pengerjaan skripsi, (5) manajemen waktu yang tidak teratur, (6) kecemasan dan ketakutan berlebih ketika menghadapi dosen pembimbing.
4	Prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi (Penelitian fenomena kualitatif pada mahasiswa psikologi Universitas Diponegoro	Partisipan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa psikologi UNDIP Semarang	Berasarkan temuan Kusuma, Aditya Tjipta, dan Endang Sri Indrawati., (2013) mengenai proses prokrastinasi pada mahasiswa psikologi Undip yang

	Semarang). Tahun 2013	berjumlah tiga orang dengan inisial #IFH, #MI, dan #KZP.	<p>sedang mengerjakan skripsi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pemaknaan skripsi bagi subjek, sejauh mana subjek memahami kebermanfaatan skripsi bagi dirinya, persepsi subjek terhadap skripsi, serta kepribadian subjek seperti <i>need of achievement</i>, <i>need of competition</i>, <i>superiority</i>, <i>over-self confidence</i>, regulasi diri yang jelek, ketidakseriusan subjek dalam mengerjakan skripsi, konflik internal yang terjadi di dalam diri subjek, perfeksionis, malas, <i>comfort</i> (nyaman) pada situasi tertentu, <i>focus of control external</i>, <i>interpersonal dependency</i>, serta kemampuan subjek dalam beradaptasi.</p> <p>Sedangkan, adapun faktor eksternal yang memengaruhi prokrastinasi pada mahasiswa psikologi Undip yang sedang mengerjakan skripsi meliputi (1) dosen pembimbing, adanya ekspektasi tinggi dari dosen pembimbing dan konflik dengan dosen pembimbing, stresor yang muncul seperti merasakan keawatihan untuk disalah-salahkan oleh dosen pembimbing, dan perbedaan pandangan dengan dosen pembimbing yang dirasakan oleh subjek. (2) biro skripsi atau birokrasi, adanya standar sistem yang menitik beratkan pada standar skripsi yang dirasa subjek cukup tinggi jika dibandingkan dengan fakultas lain dan universitas lain menjadikan subjek merasa terhambat dalam menyelesaikan skripsi. (3) hambatan lain, seperti <i>lost social support</i>, <i>social pressure</i>, kesulitan mendapatkan dosen pembimbing, kesulitan mendapatkan subjek, mengalami perubahan judul berkali-kali, sulit untuk bertemu dosen pembimbing, sulit mendapatkan referensi, dan kurang mendapatkan arahan dari dosen pembimbing. Adanya faktor internal yang ada pada diri</p>
--	--------------------------	--	---

			subjek dan faktor eksternal inilah yang menyebabkan proses penyelesaian skripsi yang dilakukan oleh subjek menjadi terhambat, sehingga pada akhirnya subjek melakukan pelarian yang dilanjutkan pada subjek melakukan prokrastinasi dalam proses pengerjaan skripsi.
5	Hubungan antara Stres Akademik dengan Prokrastinasi pada mahasiswa Jurusan X yang Pernah Menjalani Pembelajaran <i>online</i> di Masa Pandemi Covid-19. Tahun 2022	Mahasiswa jurusan X yang berjumlah 180 mahasiswa dan melakukan pembelajaran secara <i>online</i> .	Temuan Pradhana, Gelora W.W (2022: 7) menyebutkan bahwa ada korelasi positif antara stres akademik dan prokrastinasi mahasiswa jurusan X yang menjalani perkuliahan selama pandemi covid-19. Dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai korelasi sebesar 0,952 yang berarti terdapat hubungan antara variabel stres akademik dengan prokrastinasi akademik. Artinya makin tinggi stres akademik maka makin tinggi pula perilaku prokrastinasi akademik. Sebaliknya, jika stres akademik rendah maka perilaku prokrastinasi akademik akan rendah
Jumlah Responden Terhitung :		533 partisipan terhitung dalam empat penelitian di atas.	

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Berdasarkan tabel 3.1 yang mengangkat prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa terbukti dalam lima kasus yang ada dalam tabel menunjukkan hasil positif tentang kecenderungan prokrastinasi atau penundaan dalam mengerjakan tugas yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal.

Penulis menyimpulkan bahwa prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa disebabkan oleh dua faktor yang paling berpengaruh. Faktor tersebut adalah faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor internal, yaitu: (1) Kecemasan berlebih atau tekanan emosional yang mengakibatkan stres dan rasa takut akan situasi terburuk yang belum tentu terjadi, (2) kurangnya kontrol diri yang mengakibatkan penghindaran dalam mengerjakan tugas sehingga memilih melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan, (3) kurangnya motivasi atau komitmen untuk mengerjakan skripsi, dan (4) Manajemen waktu yang tidak teratur contohnya adalah prokrastinator yang tidak mengerjakan jadwal waktu

pengerjaan yang telah disusun sehingga mengakibatkan pengerjaan tugas di akhir waktu pengumpulan skripsi.

Faktor eksternal meliputi: (1) Kekurangan fasilitas dan referensi saat mengerjakan skripsi, (2) Tingginya tekanan kriteria skripsi yang diperlukan pihak universitas, (3) tidak adanya dukungan sosial yang mencegah prokrastinasi penulisan skripsi, contohnya adalah lingkungan prokrastinator yang tidak memberikan motivasi atau tidak adanya bantuan teman terdekat yang mengajak prokrastinator untuk tidak melakukan prokrastinasi.

2. Otobiografi Pengalaman Penulis saat Menulis Skripsi

Pengalaman Penulis Selama Menulis Skripsi

Nama saya Lisna Siti Rohaeni, lahir pada tanggal 24 Agustus 1996 dan tumbuh besar di kota Majalengka. Saya lulus dari SMA atau Sekolah Menengah Atas pada tahun 2015 dan berhasil lolos seleksi bersama masuk perguruan tinggi negeri (SBMPTN) di Universitas Pendidikan Indonesia dalam Departemen Pendidikan Seni Rupa, FPSD.

Saya termasuk mahasiswi yang cukup rajin mengikuti perkuliahan namun tidak dapat dikatakan sebagai mahasiswi yang paling menonjol dari segi karya apabila dibandingkan dengan mahasiswa/i lainnya. Saya adalah orang yang introvert dan memiliki kepercayaan diri yang relatif rendah karena sedari kecil saya telah tinggal bersama kakek dan nenek dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja. Oleh karena itu, saya sadar bahwa kemampuan saya dalam berkomunikasi dengan orang lain sedikit mengkhawatirkan karena kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak.

Sehubungan dengan itu, saya mulai mengontrak mata kuliah sidang dan skripsi pada semester delapan pada tahun 2018. Saya beranggapan bahwa saat itu, saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang mana dalam Departemen Pendidikan Seni Rupa mahasiswa/i tingkat akhir dapat memilih antara melakukan skripsi penelitian atau skripsi penciptaan. Saya pada akhirnya memilih untuk menulis skripsi penciptaan dengan berencana membuat karya komik yang merupakan subjek karya yang paling saya gemari. Kenyataannya penulisan skripsi penciptaan tersebut tidak dapat saya selesaikan pada semester delapan,

kemudian berlanjut pada semester sembilan, sepuluh, sebelas, dan pada akhirnya saya berhasil menyelesaikannya di semester 16 pada tahun 2022.

Tiga tahun lamanya, saya berkuat dalam kegiatan yang sama dan selama itu pula saya sadar bahwa apa yang terjadi pada saya merupakan hasil dari penundaan pengerjaan skripsi atau prokrastinasi penulisan skripsi yang menjadi judul utama dari skripsi penciptaan yang saya lakukan. Alasan terbesar mengapa penyelesaian skripsi saya tertahan kemajuannya adalah karena: (1) Kemalasan, saya kerap kali menantikan pengerjaan pembuatan karya sehingga penulisan skripsi tidak dapat segera disusun, (2) Kecemasan berlebihan yang muncul karena saya jarang berkomunikasi dengan dosen pembimbing, karena rasa takut akan ditolak kembali karya yang telah dibuat sebelumnya. Kecemasan akan penolakan dan kemungkinan amarah dosen pembimbing ini mengakibatkan saya menunda-nunda sampai akhirnya menjadi tekanan mental yang mengakibatkan *avoidance* atau penghindaran untuk mengerjakan karya dan penulisan skripsi, oleh karena itu faktor ketiga yang muncul adalah (3) kurangnya kontrol diri sehingga saya sering kali melakukan aktivitas lain hanya untuk tidak memikirkan stres akibat pengerjaan skripsi. (4) Motivasi diri yang rendah dalam menyelesaikan skripsi, (5) Tingginya perfeksionisme diri yang mengakibatkan saya tidak terpikirkan untuk meminta bantuan kepada orang lain karena merasa sanggup. Pikiran tersebut beberapa kali membuat saya mengalami jalan buntu dalam mengerjakan penulisan skripsi.

Kelima faktor tersebut merupakan faktor internal yang paling memengaruhi pola pikir saya selama mengerjakan skripsi. Akibatnya pemikiran-pemikiran negatif muncul ke permukaan dan mengikis rasa percaya diri dan mengakibatkan saya depresi.

Faktor selanjutnya adalah faktor eksternal yang mengakibatkan saya melakukan prokrastinasi penulisan skripsi, yaitu (1) kondisi atau lingkungan pengerjaan yang tidak mendukung suasana belajar karena dua tahun saya berada di rumah disebabkan wabah penyakit Covid-19 sehingga komunikasi saya dengan dosen pembimbing makin memburuk. (2) kurangnya dukungan teman yang aktif dalam mengajak saya untuk mengerjakan skripsi sehingga tidak adanya motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi, (3) kriteria skripsi yang

diinginkan oleh dosen pembimbing yang cukup tinggi sehingga hasil karya dan penulisan sering kali banyak direvisi ulang.

Hal-hal lainnya yang dapat dilakukan untuk menghindari prokrastinasi menulis skripsi atau mencegah prokrastinasi adalah dengan mengatur jadwal pengerjaan tugas, mengurangi aktivitas yang mengganggu pengerjaan skripsi, dan berkonsultasi serta mengerjakan bersama dengan teman agar membangun semangat untuk menyelesaikan skripsi. Dorongan orang tua dan teman akan terasa menyinggung ketika tekanan mental sangat tinggi sehingga menyebabkan emosi yang tidak stabil saat pengerjaan skripsi, oleh karena itu memerlukan penerimaan diri agar tidak merasa tersakiti dan dapat menerima nasihat dari keduanya.

Kesimpulan dari pengalaman saya selama mengerjakan skripsi adalah berprokrastinasi dalam penulisan skripsi banyak dipengaruhi oleh faktor internal individu. Faktor tersebut bergantung pada kekuatan mental seseorang dalam mengatasi stres akibat proses penulisan skripsi dan proses bimbingan dengan dosen pembimbing. Hanya saja, berprokrastinasi sebaiknya jangan pernah diawali atau dilakukan karena akan membentuk kebiasaan yang sulit dihilangkan dan akan menambah tingkat stres yang pada akhirnya menimbulkan akibat-akibat lainnya yang dilakukan secara impulsif secara tidak sadar maupun disengaja.

3. Observasi Prokrastinasi Menulis Skripsi di Kalangan Mahasiswa

Observasi prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa dilakukan dengan meminta lima teman sebaya penulis untuk mengisi kuesioner sebagai data tambahan sebagai *sampling purposive* dengan kriteria mahasiswa aktif yang tengah melakukan skripsi.

Pengisian kuesioner dilaksanakan pada hari minggu, tanggal 04 September 2022 dengan menyebarkan kuesioner melalui media Whatsapp dalam bentuk dokumen *word*.

Berikut ini merupakan contoh kuesioner yang telah dibuat berdasarkan kesimpulan tabel 3.1 mengenai faktor internal dan eksternal dalam prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa.

Kuesioner Prokrastinasi Menulis Skripsi di Kalangan Mahasiswa

Nama :
 Angkatan :
 Departemen :
 Perguruan Tinggi :

Tabel 3. 2 Faktor-faktor internal penyebab prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Kadang-kadang
1	Apakah anda merasa takut untuk bimbingan dengan dosen karena anda belum menyelesaikan penulisan skripsi?			
2	Apakah anda lebih sering bermain media sosial atau mencari kesenangan lainnya dibandingkan menyelesaikan skripsi dengan waktu pengerjaan skripsi tinggal sebentar?			
3	Apakah anda sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa yang panjang.”?			
4	Apakah anda mengerjakan skripsi di waktu-waktu akhir masa studi karena pengerjaan yang tidak teratur?			

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel 3. 3 Faktor-faktor eksternal penyebab prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Kadang-kadang
1.	Apakah anda merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi?			
2.	Apakah anda merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas anda?			
3.	Apakah dosen pembimbing terlalu menuntut sehingga berpengaruh terhadap proses pengerjaan skripsi?			
4.	Apakah anda membutuhkan teman atau sahabat untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi?			
5.	Apakah anda membutuhkan dukungan keluarga dalam penyelesaian penulisan skripsi?			

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

HASIL KUESIONER

a. Faktor-faktor internal penyebab prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa

1) Apakah anda merasa takut untuk bimbingan dengan dosen karena anda belum menyelesaikan penulisan skripsi?

Tabel 3. 4 Faktor internal kecemasan berlebih dan tekanan emosional.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	3	60%
Tidak	1	20%
Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa merasa takut untuk bimbingan dengan dosen karena belum menyelesaikan penulisan skripsi (60%), mahasiswa tidak takut untuk bimbingan dengan dosen karena belum menyelesaikan penulisan skripsi (20%) kadang-kadang mahasiswa merasa takut untuk bimbingan dengan dosen karena belum menyelesaikan penulisan skripsi (20%).

2) Apakah anda lebih sering bermain media sosial atau mencari kesenangan lainnya dibandingkan menyelesaikan skripsi dengan waktu pengerjaan skripsi tinggal sebentar?

Tabel 3. 5 Faktor internal kurangnya kontrol diri.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	2	40%
Tidak	1	20%
Kadang-kadang	2	40%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa bermain media sosial atau mencari

kesenangan lainnya dibandingkan menyelesaikan skripsi dengan waktu pengerjaan skripsi tinggal sebentar (40%), mahasiswa tidak bermain media sosial atau mencari kesenangan lainnya dibandingkan menyelesaikan skripsi dengan waktu pengerjaan skripsi tinggal sebentar (20%) kadang-kadang mahasiswa bermain media sosial atau mencari kesenangan lainnya dibandingkan menyelesaikan skripsi dengan waktu pengerjaan skripsi tinggal sebentar (40%).

3) Apakah anda sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa yang panjang”?

Tabel 3. 6 Faktor internal kurangnya motivasi dan komitmen dalam mengerjakan skripsi.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	3	60%
Tidak	1	20%
Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa yang panjang (60%), mahasiswa tidak sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa yang panjang (20%) kadang-kadang mahasiswa sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa yang panjang (20%).

4) Apakah anda mengerjakan skripsi di waktu-waktu akhir masa studi karena pengerjaan yang tidak teratur?

Tabel 3. 7 Faktor internal manajemen waktu yang buruk.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	2	40%
Tidak	2	40%
Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa mengerjakan skripsi di waktu-waktu akhir masa studi karena pengerjaan yang tidak teratur (40%), mahasiswa tidak mengerjakan skripsi di waktu-waktu akhir masa studi karena pengerjaan yang tidak teratur (40%) kadang-kadang mahasiswa mengerjakan skripsi di waktu-waktu akhir masa studi karena pengerjaan yang tidak teratur (20%).

b. Faktor-faktor eksternal penyebab prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa

1) Apakah anda merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi?

Tabel 3. 8 Faktor eksternal berdasarkan kekurangan referensi untuk mengerjakan skripsi.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	2	40%
Tidak	2	40%
Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi (40%), mahasiswa tidak merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi (40%) kadang-kadang mahasiswa merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi (20%).

2) Apakah anda merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas anda ?

Tabel 3. 9 Faktor eksternal berdasarkan tingkat kerumitan kriteria penulisan skripsi.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	1	20%
Tidak	2	40%
Kadang-kadang	2	40%

Jumlah	5	100%
--------	---	------

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas anda (20%), mahasiswa tidak merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas anda (40%) kadang-kadang mahasiswa merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas anda (40%).

3) Apakah dosen pembimbing terlalu menuntut sehingga berpengaruh terhadap proses pengerjaan skripsi?

Tabel 3. 10 Faktor eksternal berdasarkan tingkat kerumitan kriteria penulisan skripsi oleh dosen pembimbing.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	3	60%
Tidak	1	20%
Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), Dosen pembimbing terlalu menuntut sehingga berpengaruh terhadap proses pengerjaan skripsi (60%), dosen pembimbing tidak menuntut sehingga berpengaruh terhadap proses pengerjaan skripsi (20%) kadang-kadang dosen pembimbing terlalu menuntut sehingga berpengaruh terhadap proses pengerjaan skripsi (20%).

4) Apakah anda membutuhkan teman atau sahabat untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi?

Tabel 3. 11 Faktor eksternal berdasarkan dukungan sosial teman sebaya.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	3	60%
Tidak	1	20%

Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa membutuhkan teman atau sahabat untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi (60%), mahasiswa tidak membutuhkan teman atau sahabat untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi (20%) kadang-kadang mahasiswa membutuhkan teman atau sahabat untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi (20%).

5) Apakah anda membutuhkan dukungan keluarga dalam penyelesaian penulisan skripsi?

Tabel 3. 12 Faktor eksternal berdasarkan dukungan sosial lingkungan dalam keluarga.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Ya	3	60%
Tidak	1	20%
Kadang-kadang	1	20%
Jumlah	5	100%

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penafsiran :

Berdasarkan data hasil penyebaran angket kepada lima teman sebaya hampir seluruhnya (100%), mahasiswa membutuhkan dukungan keluarga dalam penyelesaian penulisan skripsi (60%), mahasiswa tidak membutuhkan dukungan keluarga dalam penyelesaian penulisan skripsi (20%) kadang-kadang mahasiswa membutuhkan dukungan keluarga dalam penyelesaian penulisan skripsi (20%).

c. Analisis Deskriptif Responden

Berikut ini merupakan hasil deskriptif penjelasan faktor prokrastinasi akademik dalam temuan tabel 3.1 terhadap respons responden dalam aktivitas prokrastinasi menulis skripsi.

1) Faktor Internal

- a) Kecemasan berlebih atau tekanan emosional yang mengakibatkan stres dan rasa takut akan situasi terburuk yang belum tentu terjadi.

Responden menunjukkan bahwa 100% mahasiswa mengalami kecemasan dan tekanan emosional ketika penulisan skripsi yang diakibatkan oleh rasa takut karena belum mengerjakan skripsi sehingga menghindari menemui dosen pembimbing, 60% mahasiswa tidak merasakan tekanan emosional dan kecemasan berlebih meskipun belum mengerjakan skripsi, artinya tingkat *anxiety* atau kecemasan yang mereka alami tergolong ringan, sementara itu 20% mahasiswa memiliki tingkat stres yang rendah sehingga aktivitas mereka tidak mudah dipengaruhi oleh kecemasan atau *anxiety*.

- b) kurangnya kontrol diri yang mengakibatkan penghindaran dalam mengerjakan tugas sehingga memilih melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan jawaban responden terhadap faktor internal kedua menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa/i selalu bermain media sosial, *game*, dll saat *deadline* pengerjaan skripsi makin mendekat. 40% mahasiswa/i tidak melakukan aktivitas yang lain ketika waktu *deadline* skripsi mulai mendekat, sedangkan 20% mahasiswa/i kadang-kadang bermain media sosial, dll untuk beristirahat sejenak dari kegiatan penulisan skripsi.

- c) kurangnya motivasi atau komitmen untuk mengerjakan skripsi.

Berdasarkan data hasil jawaban responden menunjukkan 100% mahasiswa sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa studi yang panjang”. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan keinginan untuk berusaha dengan segera mungkin untuk mengerjakan skripsi, 60% mahasiswa tidak sempat berpikir “Saya tidak harus lulus tepat waktu karena saya masih memiliki masa yang panjang” dikarenakan tuntutan beasiswa, atau ekonomi misalnya. Sedangkan 20% dari mahasiswa kadang-kadang mahasiswa sempat berpikir demikian karena pada dasarnya mereka memiliki komitmen dan motivasi yang kuat untuk segera menuntaskan penulisan skripsi mereka.

- d) Manajemen waktu yang tidak teratur.

Berdasarkan data responden hampir seluruh mahasiswa mengerjakan skripsi di waktu-waktu akhir masa studi karena pengerjaan yang tidak teratur, 40% mahasiswa mengerjakan skripsi sesuai dengan kuota jadwal hari tersebut, dan 20% mahasiswa selalu menyetor pengerjaan skripsi dan menghindari mengerjakan skripsi secara tiba-tiba.

2) Faktor Eksternal

a) Kekurangan fasilitas dan referensi saat mengerjakan skripsi

Berdasarkan data hasil responden hampir seluruhnya 100%, mahasiswa merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi. 40%, mahasiswa tidak merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi, dan 20% mahasiswa kadang-kadang merasa kesulitan untuk mencari bahan referensi untuk penulisan skripsi.

b) Tingginya tekanan kriteria skripsi yang diperlukan pihak universitas

Berdasarkan data hasil jawaban responden hampir seluruhnya 100%, mahasiswa merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitasnya, dan 40% mahasiswa tidak merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas, dan 40% mahasiswa kadang-kadang merasa kesulitan memenuhi kriteria penulisan skripsi di universitas

Kemudian sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa dosen pembimbing yang terlalu menuntut sehingga berpengaruh terhadap proses pengerjaan skripsi, 60% mahasiswa lainnya berujar bahwa dosen pembimbing yang terlalu menuntut tidak terlalu berpengaruh terhadap produktivitas penulisan skripsi, serta 20% mahasiswa kadang-kadang berpikiran bahwa dosen pembimbing terlalu menuntut, namun tidak memengaruhi penulisan skripsi.

c) Tidak adanya dukungan sosial yang mencegah prokrastinasi penulisan skripsi.

Berdasarkan jawaban responden dapat disimpulkan bahwa 100%, mahasiswa membutuhkan teman atau sahabat serta keluarga untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi, 60%, mahasiswa tidak membutuhkan teman atau sahabat dan dukungan keluarga yang intens untuk mendukung dan membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi dan ia masih

tetap bisa mengerjakan skripsi dengan stabil, kemudian 20% mahasiswa kadang-kadang membutuhkan teman atau sahabat dan dukungan keluarga untuk mendukung serta membantu dalam mengerjakan penulisan skripsi dan atau untuk berdiskusi.

4. Pendekatan *Narrative Inquiry*

Pendekatan *narrative inquiry* ini diwujudkan dalam bentuk komik dengan menggunakan metode penciptaan *design thinking* sebagai acuan proses pembuatan karya komik yang akan menceritakan prokrastinasi menulis skripsi dengan data hasil didapatkan dari analisis beberapa penelitian serupa yang melibatkan 533 partisipan dari berbeda universitas kemudian dibandingkan dengan pengalaman penulis sebagai contoh prokrastinator utama bersama dengan hasil kuesioner dari lima rekan penulis yang melakukan prokrastinasi menulis skripsi.

Demikian didapatkan hasil bahwa penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan gejala yang dialami oleh prokrastinator partisipan penelitian dengan gejala yang dialami oleh penulis seperti yang telah dijabarkan dalam otobiografi pengalaman penulis dalam menulis skripsi, serta hasil kuesioner rekan penulis mendapatkan hasil yang serupa.

Oleh karena itu, gejala-gejala tersebut dibedakan ke dalam dua faktor yakni faktor intrernal dan faktor eksternal yang kemudian akan di alih rupa menjadi komik sebagai bentuk eksperimen pemahaman penulis untuk menyampaikannya dalam bentuk narasi cerita yang menghibur dan tidak terkesan menggurui.

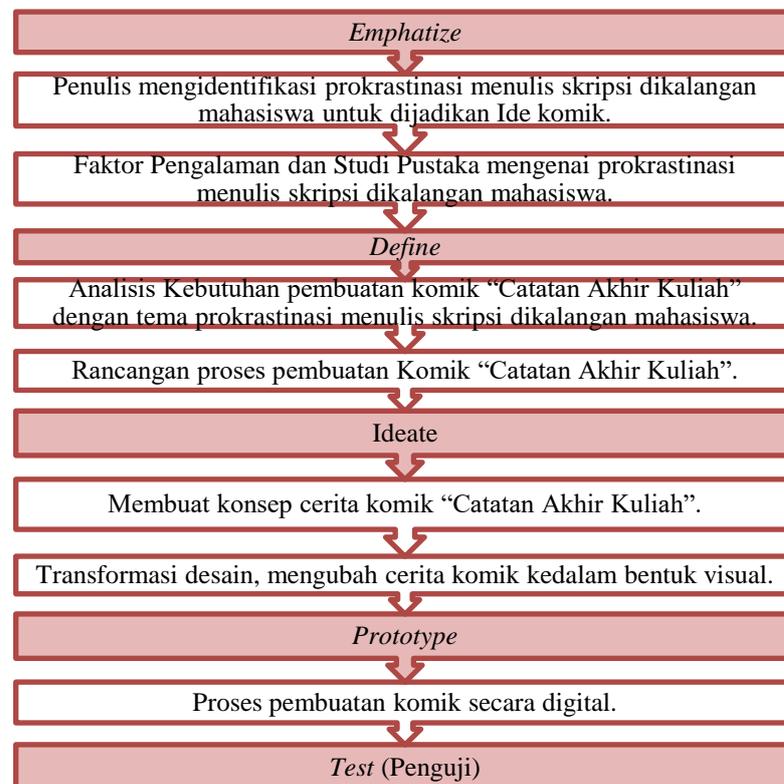
B. Metode Penciptaan Komik “Catatan Akhir Kuliah”

Metode penciptaan Komik “Catatan Akhir Kuliah” adalah penciptaan *Pre-Factum Led Research* dengan menggunakan metode penciptaan *Design Thinking*. Jenis data yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang disajikan terhadap masalah yang dirumuskan dan pada tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian penciptaan ini mengambil data penelitian kualitatif dengan pendekatan *narrative inquiry* mengenai prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa yang mana permasalahan ini

sering kali terjadi dan dialami oleh sebagian besar mahasiswa tingkat semester akhir sebagai ide gagasan cerita dalam pembuatan karya komik.

Berdasarkan komik dengan genre drama yang mengangkat prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa maka di perlukan kajian yang mendalam terhadap penelitian studi kasus yang mengkaji faktor yang memengaruhi serta upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa. adanya resolusi masalah yang dapat dilakukan untuk mencegah prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa. Selain itu menyatukan pengalaman penulis sebagai prokrastinator yang dipadukan dengan penelitian studi kasus mengenai prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber kedua sangatlah diperlukan dalam pengembangan cerita agar lebih berhubungan dengan kehidupan nyata sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat langsung dimengerti.

Berhubungan dengan penelitian penciptaan komik “Catatan Akhir Kuliah” yang mengangkat prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai gagasan berkarya, maka penulis mendeskripsikan proses penciptaan komik “Catatan Akhir Kuliah” berdasarkan metode penciptaan *design thinking* ke dalam bentuk bagan berikut ini :



Bagan 3.1 Tahapan Pembuatan Komik “Catatan Akhir Kuliah” Diadaptasi dari Ford.
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penelitian penciptaan prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai sumber gagasan berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah” sebagai media penyampaianya memiliki tahapan yang kurang lebih sama dalam proses pembuatan komik pada umumnya.

Tahapan tersebut adalah proses pencarian ide/gagasan berkarya, menganalisis kebutuhan, melakukan riset, pengolahan ide/gagasan, proses pembuatan naskah cerita, mendesain karakter komik, pembuatan *storyline* dan *storyboard*, proses meninta, mewarnai, pemberian teks, serta proses penyelesaian (penjilidan). Penulis menggunakan teknik manual dan digital (*hybrid*) akan tetapi sebagian besar pekerjaan akan dilakukan secara digital.

C. Penciptaan Karya Komik “Catatan Akhir Kuliah”

1. *Emphatize*

a. Ide Berkarya

Menuntut ilmu adalah kegiatan yang senantiasa harus selalu dilakukan. Ilmu adalah pengetahuan yang nantinya akan membantu membangun masa depan tiap-tiap orang. Menuntut ilmu dilakukan semenjak seorang anak memasuki usia sekolah dasar kemudian, SMP, SMA/SMK, dan dilanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi yakni D3 atau S1-S3.

Mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Def.1)(n.d) adalah “orang yang belajar di perguruan tinggi” dengan demikian belajar yang dimaksud adalah kegiatan menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi. Selain kegiatan belajar, mahasiswa juga harus ikut aktif dalam membahas isu-isu sosial serta memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Banyaknya kegiatan yang bisa dilakukan oleh mahasiswa membuat beberapa mahasiswa merasakan beban sehingga hal tersebut menghambat proses pencapaian akademiknya.

Salah satu ujian terberat mahasiswa S1 adalah tugas penelitian akhir atau skripsi yang merupakan sebuah karya tulis ilmiah wajib untuk memperoleh ijazah perguruan tinggi tersebut.

Proses pembuatan skripsi sangatlah menguras mental ataupun psikis seseorang, banyak kasus mahasiswa yang depresi karena tidak juga lulus sehingga berdampak terhadap fase perkembangan sosial di mana seorang individu pada usia ke-24 seharusnya telah memiliki pekerjaan yang sesuai dengan bidang keahliannya selama masa perkuliahan namun ia masih bergelut untuk mengerjakan skripsi yang tak kunjung usai.

Hambatan tersebut bisa diakibatkan oleh faktor internal maupun eksternal yang dialami oleh individu, misalnya kurangnya motivasi diri dalam menulis skripsi sehingga skripsi tersebut membeku tidak adanya kemajuan. Pada akhirnya, mahasiswa tersebut tidak lulus dan harus mengontrak kembali mata kuliah skripsi. Kurangnya motivasi ini berdampak terhadap keadaan emosi yang tidak stabil seperti marah yang diakibatkan oleh stres, paranoid karena waktu pengumpulan yang makin dekat, serta ketakutan berlebih ketika berhadapan dengan dosen pembimbing.

Selanjutnya adalah faktor eksternal (yang berasal dari luar) sebagai contoh adalah kurangnya manajemen waktu sehingga menunda penulisan skripsi di lain hari dikarenakan kegiatan lain seperti menonton, bermain *games*, jalan-jalan, dll, sebagai bentuk pengalihan stres karena ingin melupakan skripsi. Hal tersebut mengakibatkan prokrastinator tidak memiliki cukup waktu untuk mengerjakan.

Fenomena prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa ini hampir terjadi pada seluruh mahasiswa/i di Indonesia. Beberapa penelitian seperti Vera (2019) yang membahas pengaruh teman sebaya dalam mendorong prokrastinator saat penulisan skripsi, atau penelitian oleh Abdul Aziz dan Pambudi Raharjo (2013) yang membahas faktor-faktor penyebab terjadinya prokrastinasi saat menulis skripsi pada mahasiswa akhir, dan penelitian lainnya dalam tabel 3.1. Penelitian tersebut membuktikan bahwa adanya prokrastinasi yang dilakukan oleh mahasiswa ketika proses penulisan skripsi.

Berhubungan dengan fenomena prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa yang berasal dari jurnal penelitian serta berdasarkan pengalaman pribadi penulis selama berkuliah yang mana pernah mengalami prokrastinasi menulis skripsi. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menjadikan prokrastinasi akademik menulis skripsi di kalangan mahasiswa sebagai gagasan

cerita yang kemudian akan dijadikan sebuah komik yang berjudul “Catatan Akhir Kuliah”. Menceritakan kehidupan satu orang mahasiswi dan dua sahabatnya yang melakukan prokrastinasi saat menulis skripsi. Ceritanya bersifat menghibur akan tetapi berisi pesan agar pembaca tidak melakukan hal yang sama dan pada akhirnya tidak dikerjakan dengan sebaik-baiknya.

Komik-komik serupa namun mengangkat gagasan pokok yang berbeda adalah komik strip “Si Kardus” yang secara aktif mengangkat kelalaian beribadah orang-orang dan menyampaikannya dalam bentuk komik strip bergenre drama komedi.

b. Stimulasi Berkarya

Stimulus berkarya adalah rangsangan yang bertujuan untuk membangkitkan inspirasi dalam berkarya seni. Mengerjakan sebuah karya seni memerlukan stimulus yang sangat besar. Selain mempelajari sumber tertulis penulis juga mencari referensi lain seperti membaca komik bergenre drama (yang memiliki tema serupa) serta tema-tema lainnya yang mampu memberikan inspirasi berkarya.



Gambar 3.1 “Barakamon” dan Komik “Si Kardus”

Sumber : <https://mangarock.com/manga/mrs-serie-23934> dan

<https://www.brilio.net/wow/7-komik-strip-ini-penuh-pesan-religius-bikin-sanubarimu-adem-180908z.html>

Penulis mendapatkan stimulus berkarya dengan melihat beberapa karya komik Jepang dan Indonesia seperti “Barakamon” karya Satsuki Yoshino dan Komik Strip “Si Kardus’ yang kurang lebih memiliki tema drama kehidupan di dalam alur ceritanya. Selain itu, Penulis sering kali melihat karya-karya seniman digital yang mendorong keinginan penulis untuk menggambar.

Faktor lainnya adalah dorongan kedua orang tua yang menginginkan masa depan terbaik bagi penulis, hal itu memacu penulis agar bisa berkarya komik “Catatan Akhir Kuliah”.

2. Define

a. Kebutuhan Komik “Catatan Akhir Kuliah”

Proses pembuatan komik “Catatan Akhir Kuliah” memiliki proses yang sama seperti pembuatan komik-komik lainnya berdasarkan unsur-unsur yang diperlukan untuk menjadikan sebuah karya sebagai komik.

1) Menyiapkan Alat dan Bahan

Berikut ini adalah alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan karya komik “Catatan Akhir Kuliah” dengan teknik *hybrid* yang menggunakan media kering dan digital, yakni :

a) Kertas

Kertas HVS yang digunakan oleh penulis sebagai media gambar untuk membuat sketsa komik. Ukuran kertas yang digunakan adalah A4.



Gambar 3.2 Kertas HVS
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

b) Pensil

Penulis menggunakan pensil merek Fabel Castell dengan ketebalan 2B serta pensil mekanik, digunakan secara bergantian saat proses menggambar sketsa *storyboard*.



Gambar 3.3 Pensil 2B dan Pensil Mekanik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

c) Penggaris

Penulis menggunakan penggaris untuk membuat sketsa panel komik secara manual agar rapi dan tidak bengkok.



Gambar 3.4 Penggaris
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

d) Penghapus

Penghapus ini akan digunakan untuk menghapus sketsa gambar yang tidak sesuai dengan alur cerita.

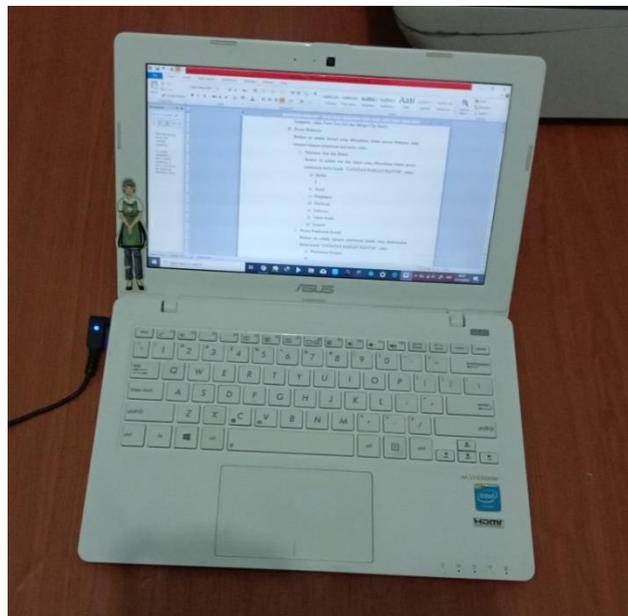


Gambar 3.5 Penghapus Joyko

Sumber : <https://cf.shopee.co.id/file/c07298bb812f5625374babf434ba63> (2022)

e) *Notebook*

Perangkat keras komputer digunakan untuk memproses sketsa gambar secara digital, menggunakan perangkat lunak yang telah terpasang di dalam komputer tersebut.



Gambar 3.6 Notebook ASUS

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022)

f) *Perangkat Lunak*

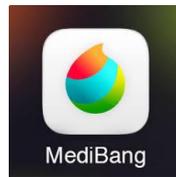
Perangkat lunak digunakan oleh penulis untuk membuat komik secara digital dari bentuk sketsa fisik yang telah dirubah datanya menggunakan alat cetak.



Gambar 3.7 Aplikasi Paint tool SAI

Sumber : http://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Paint_tool_sai_logo

Aplikasi tambahan kedua yang digunakan untuk menambahkan balon kata dan teks percakapan tokoh dalam komik.



Gambar 3.8 Aplikasi Medibang

Sumber : <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTkQOTFxTvYux45Q3ypZFukKL045NYwCV3izw&usqp=CAU>

g) *Tablet Grafis*

Perangkat keras tambahan yang digunakan untuk menggambar secara digital dan alat yang digunakan untuk menggambar di atas permukaan tablet grafis.

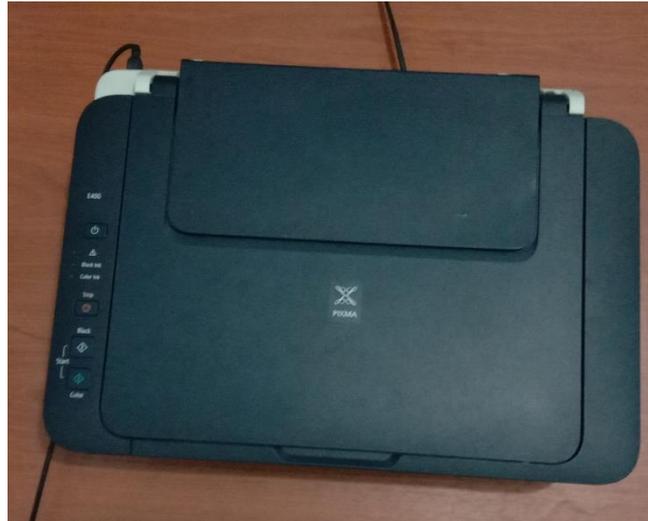


Gambar 3.9 Huion Kamvas 13 dan *Stylus Pen*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

h) *Printer dan Scanner*

Media cetak digunakan untuk memindai sketsa gambar yang kemudian diubah menjadi data digital dalam bentuk JPG.



Gambar 3.10 *Printer Inkjet*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

2) Proses Pembuatan Komik “Catatan Akhir Kuliah”

Proses pembuatan komik “Catatan Akhir Kuliah” dibuat melalui tahapan sebagai berikut, yakni: 1) Pembuatan sinopsis cerita, 2) Deskripsi karakter, 3) Visualisasi karakter, 4) Pembuatan *storyline*, 5) Pembuatan *stoyboard*, 6) Proses *inking*, 7) Pewarnaan, 8) Percetakan.

b. Komik Populer di Indonesia

Berikut ini adalah daftar penjualan buku komik terlaris tahun 2022 di Indonesia dan *website* komik digital , diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.13 Buku Komik Terlaris di Indonesia Tahun 2022

Penerbit Buku	Age	Judul Komik	Genre
June 2022			
Gramedia Sumber : www.gramedia.com (pada tanggal 22 Juli 2022)	All ages	“Hai Miiko 34” Karya Ono Eriko (Jepang)	Drama, Komedi
	16+	“ <i>SPY X Family</i> ” Karya Endo Tatsuya (Jepang)	Aksi, Komedi
	16+	“ <i>Detective Conan 100</i> ” Karya Aoyama Gosho (Jepang)	Misteri
	16+	“ <i>Jujutsu Kaisen</i> ” Karya Gege Akutami (Jepang)	Aksi, Supranatural, <i>Adventure</i> , <i>Dark-fantasy</i>
	13+	“ <i>Shaman King</i> ” Karya Hiroyuki Takei (Jepang)	Aksi, Supranatural, <i>Dark-fantasy</i>
Tahun 2021			
Gramedia Sumber : www.gramedia.com (pada tanggal 22 Juli	16+	“ <i>Jujutsu Kaisen</i> ” Karya Gege Akutami (Jepang)	Aksi, Supranatural, <i>Adventure</i> , <i>Dark-fantasy</i>
	All	“Hai Miiko 33” Karya Ono Eriko	Drama, Komedi

2022)	ages	(Jepang)	
	16+	“ <i>Detective Conan 100</i> ” Karya Aoyama Gosho (Jepang)	Misteri
	16+	“ <i>SPY X Family</i> ” Karya Endo Tatsuya (Jepang)	Aksi, Komedi
	13+	“ <i>Kungfu Boy Legends</i> ” Karya Takeshi Maekawa (Jepang)	Aksi
2022			
Elex Media Komputindo Sumber : www.elecmedia.com (pada tanggal 22 Juli 2022)	16+	“ <i>SPY X Family</i> ” Karya Endo Tatsuya (Jepang)	Aksi, Komedi
	16+	“ <i>Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba</i> ” Karya Koyoharu Gotouge (Jepang)	<i>Adventure, Dark-fantasy</i> , Aksi
	13+	“ <i>Horimiya</i> ” Karya HERO X Daisuke Hagiwara (Jepang)	Komedi, Romantis
	All ages	“ <i>Dinosaur Baru Nobita</i> ” Karya Fujiko, Genki, dan Shintaro (Jepang)	Komedi, <i>Adventure</i> , Fiksi Ilmiah
	18+	“ <i>Moriarty the Patriot</i> ” Diadaptasi dari karya Sir Arthur Conan Doyle oleh Ryosuke Takeuchi dan Hikami Miyoshi (Jepang)	Misteri

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel 3.2 Komik Digital Populer di Indonesia Tahun 2022

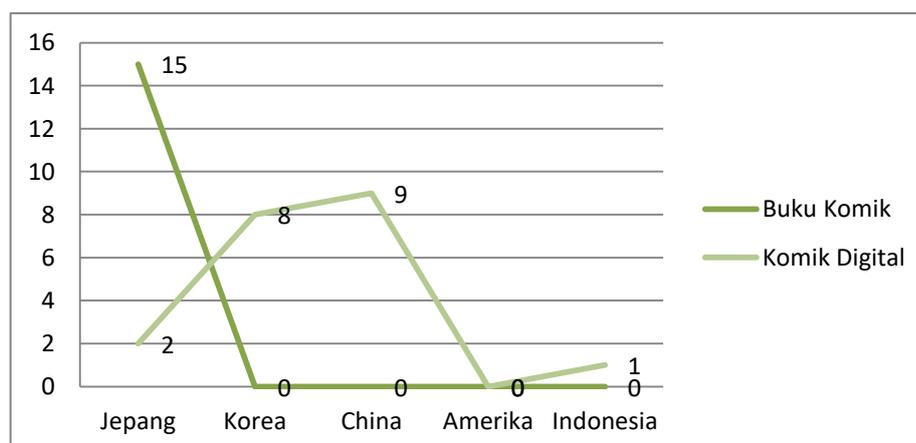
Website Resmi Komik Digital	Age	Judul Komik	Genre	Rate
Line Webtoon Sumber : m.webtoons.com/id/ (pada tanggal 22 Juli 2022)	16+	“ <i>Marry My Husband</i> ” karya LICO dan Sungsojak, (Korea) <i>age rating</i>	Romantis, Drama	5,84
	16+	“ <i>Must Be A Happy Ending</i> ” karya BULSA, dan Jaerim, (Korea)	Romantis, Drama	9,77
	16+	“ <i>The Second Marriage</i> ” oleh Alphatart, dan Herelee, (Korea)	Romansa-Historis	9,87
	13+	“ <i>Wee!!!</i> ” karya Amoeba UwU, (Indonesia)	Drama, Komedi, Kisah Nyata	9,90
	13+	“ <i>Suddenly I Became A Princess</i> ” karya Plutus, dan Spoon (Korea)	Romansa-Historis, Drama, Fantasi	9,88
Webcomics Sumber : m.webcomicsapp.com (Diakses pada 22 Juli 2022)	16+	“ <i>Pick Up the Prettiest Girl</i> ” (China)	Aksi	
	13+	“ <i>Adorable Empress Edith</i> ” (China)	Fantasi, Historis	
	16+	“ <i>Apocalyptic Super System</i> ” oleh Kuaikan Comics (China)	Aksi, Fiksi Ilmiah,	4.33
	16+	“ <i>School Beauty Personal's Bodyguard</i> ” oleh Dajiaochong (China)	Aksi	4.15
	16+	“ <i>Sweet Escape</i> ” oleh Hangman (Manyu) (Korea)	Romansa, Drama	4,55
KomikIndo Sumber : https://komikindo.id	16+	“ <i>Martial Peak</i> ” oleh Pikapi, dan Momo (China)	Aksi, Petualangan, Fantasi	8.06

(Diakses pada 22 Juli 2022)	16+	" <i>Tomb Raider King</i> " oleh Sanjjiksong, dan Redice Studio (Korea)	Aksi, Fantasi, Supranatural	8.25
	16+	" <i>Ranker Who Lives a Second Time</i> " oleh Nong Nong, dan Sa Doyeon (Korea)	Aksi, Fantasi, Supranatural	8.83
	16+	" <i>The Great Mage Returns After 4000 Years</i> " oleh Barnacle, dan Kim Deok-yong (Redice Studio) (Korea)	Aksi, Fantasi, Supranatural	8.49
	16+	" <i>One Piece</i> " oleh Eiichiro Oda (Jepang)	Aksi, Petualangan, Fantasi	9.33
Komik Cast Sumber : https://komikcast.me (Diakses pada 22 Juli 2022)	16+	" <i>One Piece</i> " oleh Eiichiro Oda, (Jepang)	Aksi, Petualangan, Fantasi	9.01
	16+	" <i>Rebirth of The Urban Cultivator</i> " oleh Shiu Jianshen (China)	Aksi, Drama, Fantasi	8.22
	16+	" <i>Battle Through The Heavens</i> " oleh Tian Can Tu Dou, Ren Xiang, JOE, (China)	Aksi, Drama, Fantasi, dan Komedi	8.33
	16+	" <i>Spirit Sword Sovereign</i> " oleh Iciyuan, (China)	Aksi, Fantasi, Romansa, dan Petualangan	8.05
	16+	" <i>God of Martial Arts</i> ", (China)	Aksi, Fantasi	9.00

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel di atas menunjukkan bahwa komik dapat dijual dalam bentuk buku fisik dan bentuk digital. keduanya memiliki keuntungan dan kekurangan masing-masing. Berikut ini adalah grafik komik populer di Indonesia berdasarkan asal negara dari komik tersebut berasal, diantaranya :

Grafik 3 1 Komik Populer di Indonesia Berdasarkan Tabel 3.1 dan 3.2

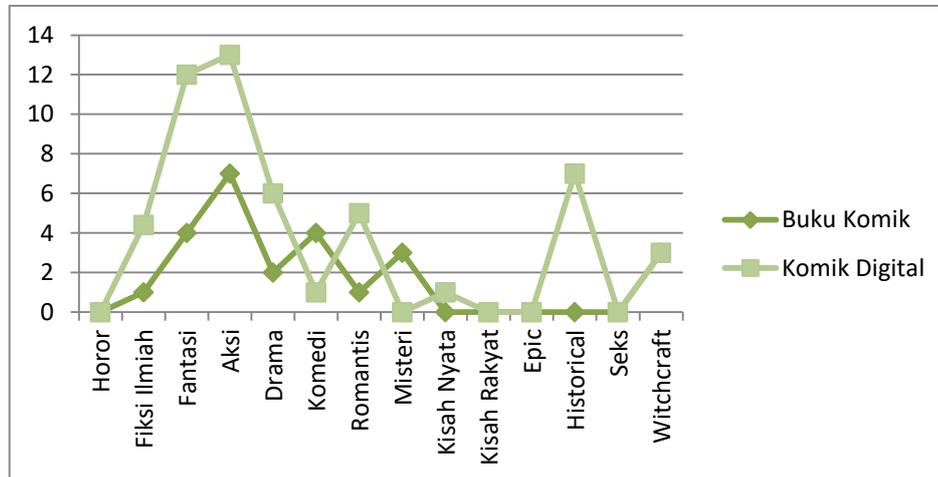


Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Grafik 3.1 menunjukkan bahwa buku komik Jepang sangat mendominasi penjualan buku komik di Indonesia jika dibandingkan dengan negara lainnya,

sedangkan komik digital di dominasi oleh komik yang berasal dari negara Korea dan China. Data komik tersebut diambil dari rating komik terpopuler pada tahun 2022.

Grafik 3. 2 Genre Komik Populer di Indonesia Tahun 2022

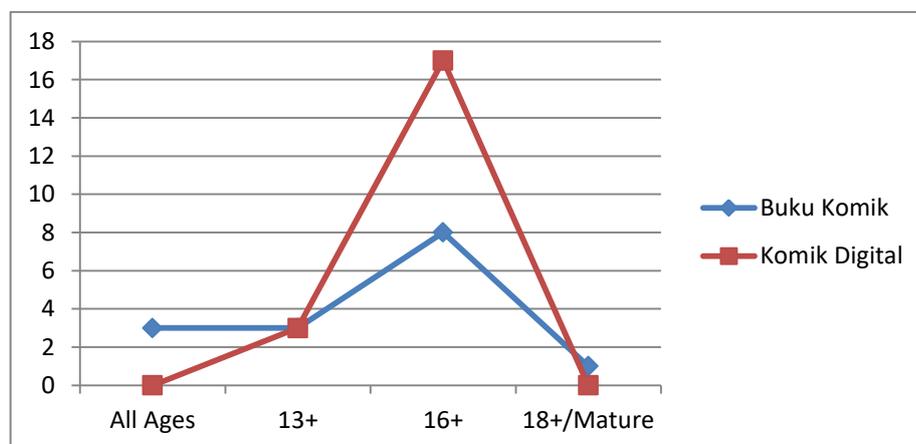


Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Berdasarkan grafik 3.2 Genre komik populer tahun 2022 pada buku komik adalah komik dengan genre aksi, fantasi, komedi, dan misteri. Sedangkan pada komik digital, genre yang tengah populer adalah genre aksi, fantasi, historical, dan drama.

Beberapa dari komik di atas memiliki beberapa genre yang membangun ceritanya, contohnya adalah komik “Jujutsu Kaisen” yang memiliki empat jenis genre. M.S Gumelar menyebutnya sebagai komik dengan genre campuran.

Grafik 3. 3 Segmentasi Usia Komik berdasarkan tabel 3.1 dan 3.2



Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Grafik 3.3 menunjukkan bahwa komik yang saat ini tengah beredar dan populer di kalangan masyarakat adalah komik dengan segmentasi usia 16+ dari dua jenis pasar yakni digital dan buku komik fisik.

3. *Ideate*

Berikut ini adalah hal-hal yang dibutuhkan dalam proses berkarya serta tahapan-tahapan pengerjaan karyanya, yaitu :

a. Pembuatan Sinopsis

Dalam pembuatan sinopsis cerita, penulis hanya merangkum keseluruhan garis besar cerita dari pertengahan perkuliahan mahasiswa tingkat akhir yang tengah mengerjakan skripsi hingga akhir semester.

1) Tema Komik

Komik ini bergenre drama yang dibuat berdasarkan pengalaman pribadi penulis, rekan-rekan sekitarnya, serta berdasarkan riset dari penelitian yang mengangkat permasalahan sosial mengenai prokrastinasi menulis skripsi di kalangan mahasiswa.

Genre komik ini, diambil dari pengalaman hidup seseorang yang penting dan tidak mudah dilupakan. Momen kejadian tersebut, dapat berupa hal yang positif maupun negatif. Akan tetapi, dalam setiap akhir cerita memungkinkan pembaca dapat mengambil petuah atau nasihat yang terkandung dalam cerita.

Alur cerita komik “Catatan Akhir Kuliah” secara garis besar menceritakan tentang masa kehidupan mahasiswa saat kuliah di tingkat semester akhir pada sebuah universitas, cerita komik selesai ketika mahasiswa tersebut lulus dari perguruan tinggi. Sehingga untuk keseluruhan cerita, penulis tidak menemukan kesulitan dalam mengembangkan alur ceritanya.

2) Plot

Penulis membagi alur cerita komik “Catatan Akhir Kuliah” menjadi tiga bagian. Berikut adalah penjabaran plot dari komik “Catatan Akhir Kuliah”, diantaranya :

- Bagian kesatu, menceritakan tokoh Hanum, Arya, dan Gilang yang bersahabat. Tiga sekawan yang sama-sama tengah mengerjakan tugas akhir perkuliahan, Hanum yang ceria, Arya yang serius, dan Gilang yang pemalas. Pada bagian ini, secara garis besar memperkenalkan ketiganya kepada

pembaca; menggambarkan bagaimana kemajuan mereka masing-masing dalam mengerjakan skripsi.

Di antara ketiganya, Arya adalah orang yang paling besar proses pengerjaannya sehingga ia berusaha untuk mulai mendorong Hanum dan Gilang untuk lebih giat dan rajin.

- Bagian kedua, menceritakan tentang Hanum dan kawan-kawannya yang mulai bermalas-malasan dalam mengerjakan skripsi. Gilang mulai mengabaikan skripsinya, Hanum yang mulai hilang selama berminggu-minggu dan pada akhirnya membuat dia terkena serangan panik serta tertekan. Berbeda dengan Arya, yang mulai berusaha untuk mengerjakan terusmenerus meskipun ia sendiri terbebani dengan ekspektasi orang tua.
- Bagian ketiga, menceritakan Arya yang mulai berusaha mengajak dan menasihati dua sahabatnya untuk mengerjakan skripsi bersama-sama. Ketiganya mulai berusaha memperbaiki kebiasaan buruk dalam menunda-nunda mengerjakan tugas, setelah berusaha dengan tenggat waktu yang dekat; pada akhirnya hanya Arya yang mampu menyelesaikan tugas skripsinya lebih dahulu dibandingkan dengan keduanya. Komik berakhir dengan adegan di mana Gilang dan Hanum masih melanjutkan tugas tingkat akhir tanpa sosok Arya, salah satu sahabatnya yang selalu mendorong untuk bekerja keras.

3) Latar Belakang Cerita

Latar belakang cerita komik “Catatan Akhir Kuliah” mengambil latar tempat sebuah universitas perguruan tinggi pada masa modern. Hal ini ditunjukkan dengan bentuk arsitektur bangunan yang minimalis serta penggunaan pakaian casual oleh para tokoh utama dan lainnya. Selain itu, penggunaan barang-barang elektronik seperti *handphone*, komputer, dll

Penulis terinspirasi untuk menggunakan arsitektur bangunan perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) sebagai latar belakang tempat dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 3.11 Gedung Perkuliahan UPI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

4) Sinopsis

Judul : “Catatan Akhir Kuliah”

Genre Komik : Drama

Jenis Komik : Komik Edukasi

Tokoh-Tokoh :

- Ayudia Hanum (Tokoh utama)
- Arya Elvan Arka (Tokoh utama)
- Gilang Pradana (Tokoh utama)
- Ivanka Sadira (Tokoh sampingan)
- Pak Yudha Hadinata (Tokoh sampingan)
- Pak Adam Birawa (Tokoh sampingan)
- Bu Safira Meiryska (Tokoh sampingan)

Sinopsis :

Komik “Catatan Akhir Kuliah” mengisahkan tentang tiga sekawan yang berkuliah dalam perguruan tinggi yang sama. Mereka harus menulis laporan penelitian ilmiah untuk memenuhi salah satu syarat agar mereka mendapatkan ijazah perguruan tinggi tersebut.

Suatu ketika, Hanum mulai menghilang dari perkuliahan. Ia jarang mengerjakan skripsi, bimbingan dengan dosen, dan setiap waktu ia

mempergunakannya untuk kegiatan yang tidak bermanfaat. Sama halnya dengan Gilang yang tidak memiliki motivasi untuk mengerjakan skripsi, ia lebih senang menghabiskan waktunya dengan bermain *game* bersama teman *online* yang dikenalnya di dalam game.

Arya yang mengetahui kedua sahabatnya jarang mengerjakan skripsi berusaha mengajak kembali Hanum dan Gilang untuk membuat mereka kembali mengerjakan tugas bersama sembari mengawasi kemajuan penulisan keduanya. Hal ini dilakukan Arya atas dasar kepedulian terhadap dua sahabatnya selama perkuliahan.

Apakah Hanum dan Gilang dapat berubah sehingga mampu menyelesaikan skripsi yang tengah mereka kerjakan bersama dengan Arya ?

b. Pembuatan *Storyline*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyline*, dalam tahap ini akan menjabarkan lebih detail mengenai cerita, *setting* tempat, narasi, serta dialog antar tokoh di dalam komik “Catatan Akhir Kuliah”.

Berikut adalah bentuk *storyline* dari komik “Catatan Akhir Kuliah” yang dibuat oleh penulis :

Tabel 3.3 Naskah Komik “Catatan Akhir Kuliah”

<i>Alur Storyline</i>	Latar Belakang Tempat
PROLOG	
<p>Moderator: “Selamat kepada Saudari Hanum, Mahasiswi Departemen XX angkatan tahun 2015 yang telah lulus dengan nilai yang memuaskan.”</p> <p>Hanum: “Bapak, Ibu! Hanum akhirnya lulus.”</p> <p>Hanum: “Terima kasih banyak atas buket bunganya.”</p> <p>Tokoh anonim: “Kak Hanum, ayo aku foto dulu untuk kenang-kenangan!”</p>	<p>Halaman 1 Latar tempat yang digunakan adalah suasana kampus yang tengah melaksanakan acara wisuda.</p>
<p>Tokoh anonim: “1,2,3 Cheers! Oh ya, Kak Hanum! Bagi-bagi tips untuk cepat lulus dong. Supaya aku bisa menyusul kakak.”</p> <p>Hanum: “Kalau kamu ingin lulus, syaratnya cuma satu!”</p> <p>Tokoh anonim: “Kakak, ayo cepat katakan padaku...”</p> <p>Hanum: “Pokoknya, kamu harus punya niat dan keinginan yang kuat. Kalau tidak, Kamu akan merasa sangat terbebani. Kemudian jangan menunda-nunda mengerjakan skripsi. Jika sulit, ajak sahabat-mu untuk mengerjakan bersama agar bersemangat.. Oh, dan jangan takut untuk bimbingan dengan Do-“</p> <p><i>Sfx</i> : suara handphone</p>	<p>Halaman 2 Latar tempat berada di lapangan acara wisuda Universitas N angkatan 2015</p>
<p>Hanum: “Apa maksudnya pesan ini !? Kenapa bisa Bu Safira mengirimkan pesan seperti ini?”</p> <p>Hanum: “Bukannya revisi bagian ini sudah selesai yah ?</p>	<p>Halaman 3 Latar tempat berada dilingkungan acara</p>

<p><i>Bagaimana ini bisa terjadi !!</i></p> <p>Hanum: “Kenapa senyum kalian berdua sangat mencurigakan ?? <i>Hei! Cepat bilang padaku, ada apa ini!</i>”</p> <p>Arya: “Semuanya tepat seperti apa yang kamu baca dari pesan itu, <i>Han...</i>”</p> <p><i>“Congrats! Kamu harus mengulang satu semester lagi.”</i></p> <p>Gilang: “Kita masih bisa bermain bersama dan membolos bersama. <i>Kamu setuju kan, Hanum ?</i>”</p>	<p>wisuda Universitas N angkatan 2015. Perasaan Hanum yang panik karna mendapatkan pesan aneh.</p>
<p>Hanum: “Ini semua adalah mimpi buruk!!”</p>	<p>Halaman 4 Suara teriakan Hanum yang menghilang dengan cepat karena ia terbangun dari tidurnya.</p>
CHAPTER SATU	
<p>Hanum: “Ugh, apa yang terjadi dengan mereka... berisik sekali.”</p> <p>Sfx: suara notifikasi yang berasal dari <i>handphone</i>.</p> <p>Hanum: [<i>Apa yang mereka ributkan, pagi-pagi begini?</i>]</p> <p>Hanum: “Pagi yang luar biasa, seperti telah menaiki wahana roller coaster. Mimpi buruk baru, setelah mimpi buruk sebelumnya. <i>Haaah....</i>”</p> <p>Sfx: suara notifikasi panggilan <i>handphone</i>.</p> <p>Hanum: “Haruskah aku mengangkat telpon-nya atau tidak?... <i>Haaah, aku tidak mau mengangkatnya.</i>”</p> <p>Hanum: “Terlebih lagi, Aku belum mengerjakan revisi skripsi kemarin.”</p>	<p>Halaman 1 Latar tempat berada di kamar kost Hanum.</p>
<p>Narasi: Namaku adalah Hanum Ayudia, berumur 22 tahun. Mahasiswi tingkat akhir di perguruan tinggi Universitas N di kota Y, dan masuk pada departemen XX yang sangat diminati oleh calon mahasiswa/i baru.</p> <p>Hanum: [<i>Lebih baik pergi daripada tidak sama sekali.</i>]</p> <p>Hanum: “Meskipun Bu Safira bisa saja sudah pulang dari kampus, setidaknya aku datang dan menunjukkan wajahku di gedung perkuliahan.”</p> <p>Narasi: Masuk universitas N pada tahun 2011, dan sekarang adalah tahun terakhir yang kulewati dengan tangisan dan darah selama lima tahun menjalani perkuliahan bersama teman sekelasku.</p> <p>Hanum: “Ahh, aku akan mengajak dia untuk bermain setelah selesai bimbingan dengan dosen. Hari ini ke mana ya, Mainnya... <i>Hmm~ Hmm~ Haruskah kita pergi ke bioskop untuk menonton film baru ?</i>”</p> <p>Hanum: “Aku tidak sabar untuk melihat movie yang baru keluar!! <i>Arya, Gilang persiapkan diri kalian!</i>”</p>	<p>Halaman 2 Latar tempat berpindah-pindah, mulai dari kamar kost Hanum, bagian depan kost, kemudian gedung perkuliahan Universitas N.</p>
<p>Narasi: Sementara itu, ditempat lain...</p> <p>Arya: “Ketua kelas, aku sudah memanggil Hanum. Katanya dia sedang dijalan menuju ke kampus.”</p> <p>Ketua kelas: “Baiklah, Thank’s Arya. Sampai ketemu nanti di kelas.”</p> <p>Arya: “Tentu, Bye.”</p> <p>Gilang: “Arya, sampai mana progress skripsi kamu akhir-akhir ini? Apakah kamu sudah mengerjakan sampai bab ketiga?”</p> <p>Narasi: Mereka adalah sahabat dekat Hanum semenjak masuk perkuliahan pada tahun 2011 sampai dengan sekarang.</p> <p>Arya: “Belum, masih mengerjakan bab 2. Karena masih banyak waktu, sepertinya aku akan mengerjakannya dengan santai.”</p> <p>Narasi: Dia adalah Arya Elvan Arka, berumur 23 tahun dan terkenal dengan sebutan si tangan handal karena dia sangat berbakat dalam menggambar.</p> <p>Gilang: “Hmm.. Sudah kuduga, kamu memang rajin. Aku malah</p>	<p>Halaman 3 Latar belakang berada di lobby gedung perkuliahan.</p>

<p><i>berhenti di bab 1, karena itu ... kamu harus membantuku kapan-kapan. Kita ini teman!"</i></p>	
<p>Narasi: Sedangkan dia adalah Gilang Pradana, berumur 23 tahun. Ia sangat dikenal luas sebagai mahasiswa yang paling malas oleh para Dosen.</p> <p>Gilang: <i>"Bukankah kamu berpikir begitu juga?"</i></p> <p>Arya: <i>"Sembarangan! Kamu itu cuma mengeksploitasi aku! Kalau kamu mau ada kemajuan, ayo kerjakan bersama saja. Tapi jangan memainkan permainanmu itu."</i></p> <p>Gilang: <i>"Aww... jangan begitu, aku itu sibuk menaikkan rank di dalam permainanku. Hadiah bulan ini adalah kostum karakter baru untuk bidadari tercinta Angie."</i></p> <p>Arya: <i>"Berhenti berhalusinasi, perilaku-mu itu sudah mirip dengan 8th grader syndrome."</i></p> <p>Gilang: <i>"Seperti kamu belum pernah melakukan itu sebelumnya, aku benar kan?"</i></p> <p>Arya: <i>"Aku sudah lulus dari hal yang memalukan itu."</i></p> <p>Narasi: Satu bulan berlalu setelah semester baru dimulai pada bulan Januari, semua mahasiswa/i tingkat akhir sudah mulai sibuk untuk menyusun skripsi mereka masing-masing.</p> <p>Narasi: <i>8th grader syndrome</i> adalah istilah untuk perilaku abnormal yang tertarik pada objek benda mati.</p> <p>Gilang: <i>"Oh ayolah! Aku punya bantal guling dengan karakter bergambar, siapa tahu kau ingin meminjamnya?"</i></p>	<p>Halaman 4 Latar belakang berada di lobby gedung perkuliahan.</p>
<p>Narasi: Sementara para adik tingkat memiliki jadwal kesibukkan yang padat, hampir para senior di departemen xx memiliki raut wajah muram.</p> <p>Gilang: <i>"Di mana kita akan menunggu Hanum? Memangnya dia bakalan datang?"</i></p> <p>Arya: <i>"Pastinya, meski sedikit terlambat. Dia mau mengambil contoh skripsi dariku yang diberikan oleh salah satu mahasiswa lulusan tahun sebelumnya."</i></p> <p>Gilang: <i>"Contoh skripsi? Kamu tidak memberi tahu aku sama sekali."</i></p> <p>Arya: <i>"Gilang, kamu saja tidak bertanya. Langsung copy dari komputerku hari ini."</i></p> <p>Gilang: <i>"Aww, thank's. Aku tidak tahu apa yang akan kulakukan kalau kamu bukan sahabatku."</i></p> <p>Arya: <i>"Kamu berlebihan, gunanya teman itu untuk saling membantu. Ngomong-ngomong, bagaimana kelas tambahanmu akhir-akhir ini?"</i></p> <p>Gilang: <i>"Lumayan lancar, para junior tahun ini baik dan ramah. Meskipun aku berharap aku tidak mengulang kelas yang gagal lagi."</i></p>	<p>Halaman 5 Latar belakang berada di lobby gedung perkuliahan.</p>
<p>Narasi: Ketika kebanyakan mahasiswa/i senior bebas dari mata kuliah lain selain skripsi. Gilang harus mengulang beberapa mata kuliah karena ia gagal pada semester sebelumnya.</p> <p>Arya: <i>"Memang yah, penyesalan datang terlambat."</i></p> <p>Gilang: <i>"Yah..."</i></p> <p>Arya: <i>"Kalau dipikir-pikir, Dosen Mata kuliah kelasmu itu Pak Yudha bukan?"</i></p> <p>Gilang: <i>"Iya, aku punya jadwal mata kuliah dengannya hari ini jam 01.00 siang."</i></p> <p>Arya: <i>"Oh, aku melihat Pak Yudha tengah berbicara dengan Pak Adam sekarang."</i></p> <p>Gilang: <i>"Penglihatan yang bagus, aku tidak boleh telat hari ini."</i></p> <p>Narasi: Gilang adalah satu-satunya di antara Hanum dan Arya yang memiliki mata kuliah gagal di semester sebelumnya, dikarenakan membolos dan nilai yang tidak masuk.</p>	<p>Halaman 6 Latar belakang berada di lobby gedung perkuliahan.</p>

<p>Gilang: “Kalau tidak, aku akan gagal lagi. Susah sekali tanpa kalian, tidak ada yang membantu di kelas.”</p> <p>Arya: “Kalau begitu jangan membolos lagi, dan ingat untuk mengerjakan tugas mata kuliahnya.”</p> <p>Gilang: “Justru karna itu, jadi sangatlah sulit. Saya tidak punya batasan diri, kau tahu? Motto hidupku adalah bermain dengan serius dan melakukan cukup baik dalam hidup. Ini semua tentang bersantai ria ...”</p> <p>Arya: “Kau cukup baik dalam hal terakhir yang kamu sebutkan.”</p>	
<p>Narasi: Satu jam kemudian.</p> <p>Gilang: “Aku pikir, aku harus masuk ke kelas sekarang. Sampai nanti, Arya.”</p> <p>Arya: “Oh tentu.”</p> <p>Gilang: “Hubungi aku jika kamu akan pulang dari kampus, aku berniat menyalin dokumen contoh skripsi tersebut.”</p> <p>Arya: “Yeah, Jangan tidur di kelas atau bermain game.”</p> <p>Gilang: “Tch”</p> <p>Narasi: Setelah itu, Arya menunggu dilorong kampus untuk waktu yang sangat lama sembari melihat akun sosial media yang dia miliki.</p>	<p>Halaman 7 Latar belakang berada di lobby gedung perkuliahan.</p>
<p>Narasi: Pada sore harinya.</p> <p>Hanum: “Hei, apa kamu menunggu lama? Jalan kaki dari kost-kostan lumayan memakan waktu, kamu pasti sudah menunggu dari tadi.”</p> <p>Arya: “Tidak, itu tidak masalah Han.”</p> <p>Arya: “Oh iya, Kamu jadi bimbingan hari ini? Bagaimana hasilnya?”</p> <p>Hanum: “Nah... Bu Safira tidak ada, dia sudah tidak ada di kampus dan menunda bimbingan hari ini untuk minggu depan nanti. Aku sih tidak masalah dengan itu.”</p> <p>Arya: “Kamu tidak terlihat sedih, Han? Padahal bimbingan kamu ditunda.”</p> <p>Hanum: “Kenapa aku harus sedih? Aku malah senang karena ada tambahan waktu untuk mengerjakan bagian yang belum selesai.”</p> <p>Hanum: “Aku punya tambahan enam hari penuh untuk memperbaiki, oleh karena itu hari ini aku bisa santai. Benarkan?”</p> <p>Arya: “Aku pikir ada sesuatu yang aneh dengan kepalamu.”</p> <p>Hanum: “Ehh, mustahil Arya!”</p>	<p>Halaman 8 Latar belakang berada di lobby gedung perkuliahan. Kemudian berpindah di luar gedung perkuliahan.</p>
<p>Arya: “Sebelumnya kamu tidak pernah seperti ini. Kamu itu bisa terbilang sebagai orang yang rajin dan pekerja keras, hmm?”</p> <p>Hanum: “Wow, aku sangat tersanjung! Pujian dari salah satu mahasiswa paling berbakat di kampus!”</p> <p>Arya: “Aku tidak salah memuji, kamu memang lebih baik daripada Gilang.”</p> <p>Hanum: “Hey!!”</p> <p>Narasi: Satu tahun yang lalu, di semester 6. Hanum, Arya, dan Gilang memiliki tingkat produktivitas yang tinggi sebagai mahasiswa/i.</p> <p>Hanum: “Mendapat peringkat pertama di ujian praktikum, Kamu memang luar biasa Arya!”</p> <p>Arya: “Kamu juga bisa melakukannya, Han. Aku tidak melakkan hal yang istimewa untuk mencapainya. Kalau kamu banyak berlatih, karya-mu akan berkembang dengan baik.”</p> <p>Gilang: “Kamu itu terlalu berbakat, Arya. Aku tidak berkembang banyak meskipun sudah latihan selama satu tahun penuh.”</p>	<p>Halaman 9 Latar belakang tempat berada di luar gedung perkuliahan menuju kostan Arya.</p>
<p>Hanum dkk: “Rena dan Ivankan mendapatkan nilai yang tinggi dalam ujian praktik dan ujian tulis.”</p> <p>Narasi: Universitas N memiliki kebiasaan untuk mengumumkan hasil</p>	<p>Halaman 10 Flashback pada masa perkuliahan saat</p>

<p><i>ujian dari mahasiswa mereka, hal ini ditujukan untuk membuat mahasiswa/i berperan aktif untuk bersaing dalam akademik mereka masing-masing.</i></p> <p>Gilang: “Ayo, kita harus segera masuk ke dalam kelas sebelum Pak Yudha datang!”</p> <p>Hanum: “Tenang, kita masih ada waktu. Kalian sudah mengerjakan tugas minggu kemarin yang di berikan oleh Pak Yudha?”</p> <p>Arya dan Gilang dengan serentak berkata bersamaan.</p> <p>Arya: “Tentu saja”</p> <p>Gilang: “Belum.”</p> <p>Narasi: Di dalam ruangan kelas.</p> <p>Arya: “Ketua kelas, ini tugas kita yang akan dikumpulkan. Kamu yang akan mengirimkannya kepada Pak Yudha-kan?”</p> <p>Gilang: [Semoga Pak Yudha tidak memberikan tugas tambahan sebagai sanksi lagi!]</p> <p>Ketua kelas: “Iya, kalian tinggal menyimpannya di sini.”</p> <p>Hanum: “Punyaku ada di bawah makalah Arya.”</p> <p>Gilang: “Ketua, bisa tidak kamu menunda mengumpulkan tugasnya?”</p> <p>Ketua kelas: “Tidak bisa, Pak Yudha sudah menanyakan tadi. Beliau mungkin meminta dikumpulkan saat di kelas.”</p> <p>Gilang: “Yah... kalau begitu, aku akan mengumpulkan-nya sendiri.”</p>	<p>semester 2 atau 3 dan mereka tengah berdiri di lorong gedung perkuliahan sambil melewati papan pengumuman ujian semester, lalu pindah ke dalam ruangan kelas.</p>
<p>Ketua kelas: “Pak Yudha biasanya akan menerima tugas yang telat mengumpulkan. Akan tetapi, beliau biasanya memberikan tugas tambahan sebagai sanksi.”</p> <p>Gilang: “Aku tahu, tapi terima kasih sudah mengingatkan aku.”</p> <p>Ketua kelas: “Jangan telat mengumpulkan lagi, pasti merepotkan mengerjakan tugas tambahannya.”</p> <p>Narasi: tidak lama setelah itu.</p> <p>Pak Yudha: “Duduk di bangku masing-masing, kelas akan segera dimulai.”</p> <p>Narasi: Pak Yudha adalah salah satu dosen favorite di departemen X, Ia sangat ramah namun ketat dalam urusan akademik.</p> <p>Pak Yudha: “Sebelum kelas kita dimulai, tolong kumpulkan tugas minggu kemarin hari ini. Kemudian angkat tangan kalian ketika saya mengecek kehadiran kalian.”</p>	<p>Halaman 11 Latar belakang tempat berada di ruangan kelas perkuliahan.</p>
<p>Pak Yudha: “Materi hari ini mengenai statistika untuk tujuan pendidikan. Buka materi bab tiga, halaman 79, dan baca materi tersebut selama 10 menit. Kemudian buatlah sebuah contoh berdasarkan tabel yang ada pada halaman, setelahnya kita akan mulai berdiskusi. Kalian semua harus mengajukan pertanyaan dalam diskusi tersebut.”</p> <p>Narasi: Berdasarkan teman dari departemen lain, mereka berkata bahwa departemen X peraturan cukup menyenangkan. Kita punya dosen yang ramah dan kehidupan perkuliahan yang menarik. Kita belajar bagaimana menjadi mahasiswa/i yang aktif dan memiliki banyak keahlian dengan banyak latihan, mengasah kemampuan berbicara, membangun relasi publik, dan pengetahuan tambahan untuk mendukung keahlian utama masing-masing.</p>	<p>Halaman 12 Latar belakang tempat ada di dalam ruangan kelas, Hanum dkk tengah mengikuti perkuliahan.</p>
<p>Pak Yudha: “Bisakah kamu menjelaskan kesimpulan dari pembelajaran hari ini?”</p> <p>Arya: “Baik Pak Yudha, Pembelajaran hari ini adalah tentang untuk mencapai hal tersebut, kita sebagai pengajar harus mampu mengevaluasi peserta didik agar ...”</p> <p>Narasi: Di antara kita bertiga, selama dua tahun sampai pertengahan semester Arya adalah orang yang paling menonjol sedangkan Gilang adalah kepribadian yang lebih santai dalam menghadapi situasi.</p>	<p>Halaman 13 Latar belakang tempat ada di dalam ruangan kelas, Hanum dkk tengah mengikuti perkuliahan.</p>

<p>Pak Yudha: “Gilang minus dua poin, dan berhenti tidur di kelas.” Gilang: “Baik, Pak!” Pak Yudha: “Materi untuk hari ini telah selesai, tinjau kembali beberapa materi yang lalu karena akan ada kuis minggu depan. Sampai bertemu minggu depan, Wassalamu’alaikum wr.wb.” Narasi: Pada waktu yang bersamaan, apa yang kita pelajari dalam perkuliahan kurang lebih sama dengan apa yang kita pelajari saat masih SMA namun dengan versi yang lebih ditingkatkan.</p>	
<p>Narasi: Di masa sekarang ... Arya: “Yah, aku masih ingat bagaimana Gilang memilih tidur di kelas sampai saat ini.” Hanum: “Pak Yudha saat itu menjadi dosen favorite Gilang, itulah kenapa dia gagal.” Narasi: Hanum sampai di tempat kost-nya Arya pada pukul 17.30 WIB untuk mengambil dokumen contoh skripsi darinya. Arya: “Kamu mau masuk ke dalam dulu tidak ? Gilang juga ada di sana, kita bisa menonton series Game of thrones dll.” Hanum: “Mari kita lakukan itu lain kali, kamu yang memutuskan waktunya. Hari ini sudah terlalu sore dan aku ingin istirahat.” Arya: “Hey!! Apa yang kamu lakukan? Bermain game? Hanum ada di luar, kamu tidak akan menyapa-nya?” Gilang: “Han! Bagaimana bimbinganmu hari ini? Ayo masuk ke dalam!” Hanum: [Wow, pemandangan di atas sini selalu bagus setiap kali aku datang kemari.] Arya: “Han, ini hard copy dan USB dari kakak kelas yang dahulu.” Hanum: “Thank’s, Aku akan mengembalikannya sesegera mungkin.”</p>	<p>Halaman 14 Latar belakang tempat kembali ke masa sekarang, Hanum pergi ke kostan Arya untuk mengambil sebuah data.</p>
<p>Hanum: “Gilang, aku pulang dahulu. Sampai bertemu lagi nanti.” Gilang: “Oke, ayo kita main game lagi lain waktu.” Hanum: “Ayo kita menonton Marvel movie’s di bioskop pada hari sabtu. Aku membutuhkan hiburan untuk meringankan stres yang bertumpuk.” Arya: “Ide bagus, aku, kamu, dan Gilang.” Hanum: “Saya akan mengundurkan diri yang baik ini dari kalian, sampai nanti!” Arya: “Hati-hati di jalan-nya, Han!” Narasi: Jarak antara kost-kostan Hanum dan Arya cukup memakan waktu sekitar tiga puluh menit dengan jalan kaki. Hanum: [Aakhirnya aku sampai juga, tinggal istirahat di dalam kamar.]</p>	<p>Halaman 15 Latar tempat berada di kamar kost Arya, kemudian suasana kota Y, dan sekitar lingkungan kost Hanum.</p>
<p>Narasi: Sesampainya di kamar. Hanum: [Sepertinya aku harus tidur dahulu sebentar sebelum melanjutkan kembali untuk mengerjakan skripsi.] Narasi: Pada akhir hari, Hanum tidak melanjutkan skripsinya karena ia tertidur dengan pulas sampai dengan pukul 05.30 WIB</p>	<p>Halaman 16 Latar berlakang tempat berada di kamar kost Hanum.</p>
<p>Narasi: Enam hari-pun berlalu. Hanum: “Permisi, Bu Safira bolehkah aku- Oh... Ivanka? kamu ada di sini juga?” Ivanka: “Selamat pagi, Hanum. Tentu saja, aku dan kamukan dibimbing oleh dosen yang sama.” Narasi: Dia adalah Ivanka Sadira, rekan satu angkatan yang berasal dari kelas lain. Ia adalah sosok individu yang cukup terkenal di departemen ini. Orang yang paling <i>fashionable</i> dan berbakat dalam pengetahuan umum dan pembelajaran praktik, termasuk salah satu orang yang paling dikenal dari angkatan mahasiswa pada tahunnya. Ivanka: “Bu Safira sedang keluar sebentar.”</p>	<p>Halaman 17 Latar belakang tempat di ruangan kantor dosen pembimbing.</p>

<p>Hanum: “Kalau begitu, kita sedang menunggunya?” Ivanka: “Iya, ayo masuk dan duduk sambil menunggu.” Hanum: “Baiklah...” Narasi: Beberapa menit kemudian. Hanum: [Aku tidak bisa berbicara dengan dia! Ini sangatlah canggung karena kita tidak akrab satu sama lain.]</p>	
<p>Narasi : Setelah beberapa waktu kemudian. Bu Safira: “Oh, kamu sudah di sini Hanum?” Bu Safira: “Saya mengira kamu belum datang, apakah kamu menunggu lama?” Hanum: “Ahh! Tentu saja tidak Bu Safira.” Narasi: Bu Safira adalah dosen senior di universitas N, merupakan seseorang yang baik, penuh perhatian, dan tegas. Bu Safira: “Pertama, ayo kita lihat dokumen milik Ivankan lebih dahulu. Karena, Ivanka datang lebih dahulu daripada Hanum. Mana coba Ibu lihat dokumennya?” Bu Safira: “Oh, kamu menjelaskan dengan baik pada bagian permasalahan. Landasan teorinya pun cukup lengkap, jangan lupa untuk memeriksa penulisan kutipan yang benar dan gunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik.”</p>	<p>Halaman 18 Latar belakang tempat di ruangan kantor dosen pembimbing.</p>
<p>Bu Safira: “Selanjutnya kita periksa milik Hanum.” Hanum: “Siap Bu!” Bu Safira: “Oh kamu sudah mengerjakan sampai Bab 2? Jangan lupa menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pada bagian ini coba lebih jelaskan menggunakan pemahaman kamu sendiri, untuk bagian ini coba kamu perhatikan cara pengutipan dari buku yang baik.” Bu Safira: “Nanti setiap hari senin, kamu bimbingan lagi dengan saya. Oiyah, jangan lupa kirim Bab 1 dan Bab 2-nya melalui email.” Hanum: “Baik Bu, akan saya lakukan.” Bu Safira: “Kerjakan dengan baik ya Han, Ibu tunggu revisinya. Sekarang sampai di sini dahulu.” Bu Safira: “Ibu harus mempersiapkan materi untuk mengajar, sampai nanti!” Ivanka: “Kalau begitu, saya pergi duluan Hanum.” Hanum: “Bye~”</p>	<p>Halaman 19 Latar belakang tempat di ruangan kantor dosen pembimbing.</p>
<p>Panel 1 Hanum: “Aku bersyukur karena aku tidak sekamar dengan mahasiswi lain.” Narasi: Bimbingan skripsi hari ini sangatlah membuat Hanum kecewa. Laporan yang dibuat sudah banyak mendapatkan revisi bahkan sebelum menuju BAB 2. Panel 2 Hanum: “Arya dan Gilang sedang apa ya?” Arya: “Halo?” Panel 3 Narasi: Pada saat yang bersamaan. Arya: “Halo, ada apa Han?” Hanum: “Bagaimana revisi skripsi kamu Arya?” Arya: “Aku rasa sangat stabil, kenapa Han?” Hanum: “Aku hanya ingin bertanya, karena punyaku sangat luar biasa sekali.” Panel 4 Hanum: “Skripsi milikku langsung di revisi saat pertama kali mencoba.” Arya: “Jangan patah semangat, semua mahasiswa juga di revisi dari awal.”</p>	<p>Halaman 20 Latar belakang tempat berada di kost Hanum dan kost Arya.</p>

<p>Hanum: “Kamu benar juga...” Arya: “Masih merasa sedih?” Hanum: “Hmm” Arya: “Mau jalan-jalan?” Arya: “Kamu bisa ikut mengerjakan bersama dengan aku dan Gilang, setelahnya.”</p>	
<p>Panel 1 Hanum: “Ide bagus, ayo kita mengerjakan bersama pada hari rabu. Aku tidak bisa mengerjakan besok.” Arya: “Aku mengerti, nanti aku kabari gilang.” Panel 2 Hanum: “Oke, aku tutup teleponnya. Bye...” Arya: “Bye.” Panel 3 Gilang: “Apakah dia Hanum? Kalian berdua sudah terlihat seperti pasangan. Sudah berapa lama sih?” Panel 4 Gilang: “Dua tahun?” Arya: “Aku dan dia tidak seperti itu, kamu hanya membayangkan yang tidak-tidak.” Panel 5 Arya: “Sekarang, lebih baik kamu mengerjakan kembali proposal yang akan direvisi.” Gilang: “Aku tidak bilang apa-apa!” Panel 6 Gilang: “Ayo kita main satu ronde lagi, Arya!” Arya: “Kamu harus memegang perkataanmu, setelah ini kita mulai mengerjakan proposal.” Gilang: “Tentu saja! Kalau tidak, nanti pantat miliku akan menduduki tumpukan jarum jika berbohong!” Arya: “Kamu banyak sekali omong kosongnya!”</p>	<p>Halaman 21 Latar belakang tempat berada di kost Hanum dan kost Arya, serta suasana kota Y di sore hari.</p>
<p>Panel 1 Narasi: Beberapa hari kemudian, semenjak Hanum berbicara dengan Arya. Hari ini adalah hari di mana mereka harusnya bertemu. Narasi: Pukul 01.00 WIB di siang hari. Panel 3 Hanum: “Permisi.” Panel 4 Arya: “Oh kamu sudah di sini.” Arya: “Ayo masuk ke dalam, Gilang katanya akan datang saat jam 03.00 sore.” Hanum: “Ok, tapi apa yang kamu lakukan? memamerkan otot perut?”</p>	<p>Halaman 22 Latar belakang berada di sekitar komplek kost Arya, kemudian rumah kost Arya.</p>
<p>Panel 1 Arya: “Aku tidak akan menyangkalnya.” Panel 2 Arya: “Ayo masuk ke dalam, apakah kamu mau istirahat dahulu atau langsung mengerjakan?” Hanum: “Aku ingin menonton Vtube terlebih dahulu, kurang lebih sekitar 10 menit.” Panel 3 Hanum: “Apakah kamu sudah memperbaiki bagian yang di revisi oleh Pak Yudha?” Arya: “Baru setengahnya, aku berencana merevisi sebagiannya lagi dengan kalian.” Panel 4 Hanum: “Wow, tapi aku akan menonton dahulu sebelum mengerjakan.”</p>	<p>Halaman 23 Latar belakang tempat ada di kost Arya.</p>

<p>Arya: “Kamu tahu? Melakukan hal lain sebelum mengerjakan membuat kita lebih malas dari yang biasanya.”</p> <p>Panel 5</p> <p>Hanum: “Berisik Arya, Aku tahu kok! Ayo kita nonton ini dulu, aku sudah mengunduh film misteri kalau kamu tertarik. Sebelum kita mengerjakan skripsi.”</p> <p>Arya: “Apa kamu serius?”</p> <p>Hanum: “Iya, jangan khawatir karena aku masih punya beberapa hari sebelum waktu bimbingan kembali dengan dosen.”</p> <p>Arya: “Yah, kalau itu yang kamu mau. Aku akan mengikuti.”</p> <p>Panel 6</p> <p>Arya: “Ohh, ternyata film-nya lumayan bagus Han.”</p>	
<p>Panel 1</p> <p>Narasi: Dua jam berlalu begitu saja. Kita berdua sangat meresapi film yang tengah ditonton. Mereka berduapun mulai memakan makanan ringan keatas meja sembari mengomentari film tersebut.</p> <p>Hanum: “Oh, dia memotong perut laki-laki itu. Film yang sangat mengerikan...”</p> <p>Arya: “Apakah kamu tidak merasa jijik?”</p> <p>Hanum: “Tidak.”</p> <p>Arya: “Tapi, situasi politiknya sangat rumit. Tidak aneh kalau series ini memiliki rating penonton yang tinggi.”</p> <p>Panel 2</p> <p>Gilang: “Arya, kumohon tolong aku! Kamu adalah seniorku dalam hal seperti ini, My Angel! Dan temanku yang paling bekerja keras!”</p> <p>Arya: “Te-tenanglah Gilang.”</p> <p>Gilang: “Aku sudah tenang kok.”</p> <p>Narasi: Kemudian Gilang datang di sore hari dengan wajah yang sedih. Arya dan Hanum menduga bahwa pertemuan Gilang dengan Dosen Pembimbingnya tidak berjalan dengan baik. Arya memerlukan waktu yang cukup lama untuk menenangkan Gilang.</p> <p>Panel 3</p> <p>Narasi: Meskipun alasan-nya karena kesalahan dia sendiri. Gilang adalah orang yang emosional, bahkan sekarang-pun ia sudah pulih dari keadaan depresinya seperti tidak terjadi apa-apa.</p> <p>Arya: “Apakah kamu makan sesuatu yang aneh sebelumnya?”</p> <p>Hanum: [Apakah kita akan baik-baik saja ?]</p> <p>Gilang: “Tidak, kamu harus melihat medali game milikku. Aku mendapatkannya setelah semalaman begadang.”</p> <p>Narasi: Ini semua berkat Arya yang selalu mengasuh Hanum dan Gilang seperti induk ayam. Orang yang mendorong persahabatan untuk tetap menghasilkan sesuatu yang positif.</p>	<p>Halaman 24</p> <p>Latar belakang tempat ada di kost Arya.</p>
<p>Panel 1</p> <p>Arya: “Kita tidak bisa terus bermain terus-menerus seperti ini! Hanum, Gilang!”</p> <p>Panel 2</p> <p>Arya: “Kalian berdua harus ingat akan kewajiban kalian untuk mengerjakan skripsi. Jangan jadi orang yang pemalas, atau akhir kalian akan menyedihkan.”</p> <p>Narasi: Tepat seperti apa yang tengah ia lakukan sekarang. Si bijak Arya sedang mengingatkan dua pengikutnya untuk kembali ke jalan yang benar.</p> <p>Panel 6</p> <p>Narasi: Arya adalah orang yang baik meskipun komentarnya membuat telinga-ku berdarah mulai dari kuping kiri sampai kuping</p>	<p>Halaman 25</p> <p>Latar belakang tempat berada di kost Arya, Hanum dkk tengah mengerjakan skripsinya.</p>

<p>kanan. Lagipula apa yang dia katakan adalah hal yang benar.</p> <p>Gilang: <i>"Hey Arya, bisakah aku menulisnya seperti ini 'Permasalahan sosial ini sudah sangat mengkhawatirkan dan ... sebagai masyarakat yang baik harus menjadi bla-bla-bla."</i></p> <p>Arya: <i>"Kalimat yang kamu gunakan cukup lumayan, jangan lupa menggunakan tanda baca yang baik dan benar."</i></p> <p>Hanum: <i>"Aku setuju dengan Arya."</i></p> <p>Gilang: <i>"Oke, Terima kasih."</i></p> <p>Hanum: <i>"Eh, bagaimana cara menambahkan gambar dalam aplikasi ini?"</i></p> <p>Arya: <i>"Lakukan seperti ini, tekan tombol D dan pilih gambar yang kamu inginkan."</i></p>	
<p>Panel 1</p> <p>Narasi: Pukul 20.00 WIB</p> <p>Hanum: <i>"Aku pulang duluan, Gilang."</i></p> <p>Arya: <i>"Aku mengantar Hanum pulang dahulu, ada yang ingin kamu beli?"</i></p> <p>Gilang: <i>"Oke, Han. Belikan aku jus alpukat."</i></p> <p>Narasi: Arya kemudian mengantar Hanum menggunakan sepeda motornya.</p> <p>Panel 3</p> <p>Hanum: <i>"Thank's sudah mengantarkan aku pulang."</i></p> <p>Arya: <i>"Yah, Tidak masalah karena jaraknya dekat dan mudah. Tentang skripsi, kamu bisa bilang padaku kalau membutuhkan bantuan."</i></p> <p>Panel 4</p> <p>Hanum: <i>"Tentu, aku akan mencoba mengerjakannya sendiri. Percaya padaku, aku akan langsung menyusun bab selanjutnya."</i></p> <p>Narasi: Setelah Arya kembali, Hanum langsung masuk ke kostnya dan tidur karena telah mengerjakan skripsi di tempat Arya.</p> <p>Panel 5</p> <p>Hanum: <i>[Besok hari aku akan mengerjakannya dengan serius.]</i></p>	<p>Halaman 26</p> <p>Latar belakang tempat berada di kost Arya, yang kemudian pindah ke lingkungan kost Hanum.</p>
<p>CHAPTER DUA DAN TIGA</p>	<p>LAMPIRAN</p>

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Naskah tersebut berjumlah 74 halaman yang dibuat menjadi *storyboard* untuk komik "Catatan Akhir Kuliah". Dibagi ke dalam tiga bab dengan empat halaman pembuka pada bagian awal komik.

4. *Prototype*

a. Desain Karakter

1) Deskripsi Tokoh Secara Verbal

Pembuatan tokoh verbal dibuat setelah penulis mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa, Penulis mengklasifikasikan faktor paling dominan yang menyebabkan terjadinya prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa ke dalam tiga karakter.

Berikut adalah penggambaran tokoh secara verbal :

- Nama : Ayudia Hanum (Tokoh protagonis), berusia 22 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Hanum adalah seseorang yang mudah panik dan terbawa suasana, memiliki keadaan emosi yang kurang stabil serta fokus perhatiannya mudah teralihkan. Oleh karena itu, ia harus selalu diingatkan oleh sahabat-sahabatnya.

Hanum memiliki rambut yang pendek sebahu, mata yang besar dengan, berbadan ramping, memiliki tinggi badan sekitar 157 cm.

- Nama : Arya Elvan Arka (Tokoh protagonis), berusia 23 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Arya adalah orang yang perhatian terhadap keadaan teman-temannya, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, tegas, dan tidak mudah menyerah.

Arya memiliki rambut yang rapi, mata yang tajam, memiliki tinggi badan sekitar 175 cm dan memiliki badan kekar serta memakai kacamata.

- Nama : Gilang Pradana (Tokoh protagonis), berusia 23 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Gilang adalah orang yang pemalas, tidak memiliki keinginan yang kuat, sehingga usaha dia dalam aktivitas akademik selalu masuk dalam kategori mahasiswa biasa dan tidak menonjol.

Gilang memiliki potongan rambut seperti mangkok, matanya selalu terlihat lelah karena ia gemar terjaga sampai larut malam, tubuhnya sedikit berisi, dan sangat nyaman memakai celana *training*.

- Nama : Ivanka Sadira (Tokoh sampingan), berusia 22 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Ivanka adalah orang yang ambisius dan egois, sifatnya yang seperti itu membuat Hanum dan Ivanka tidak bisa menjadi teman yang akrab.

Ivanka memiliki rambut yang sangat pendek, bentuk mata yang tajam, selalu mengenakan lipstik merah, dan pakaian yang modis.

- Nama : Pak Yudha Hadinata (Tokoh sampingan), berusia 42 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Ia memiliki sifat yang ramah, berwibawa, dan sangat menghargai orang yang tepat waktu dalam segala hal.

Pak Yudha memiliki rambut panjang yang diikat di bagian belakang, Ia selalu memakai ikat kepala dengan motif kain batik.

- Nama : Pak Adam Birawa (Tokoh sampingan), berusia 39 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Pak adam memiliki sifat yang ramah dan baik terhadap siapa-pun. Sehingga banyak mahasiswa/i yang menyukai Pak Adam sebagai petugas Tata Usaha (TU).

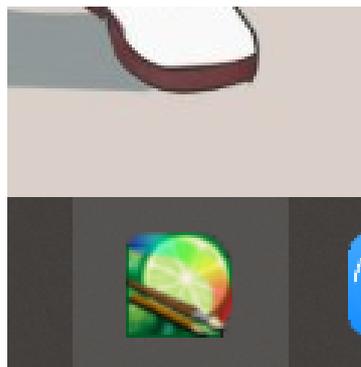
Pak Adam memiliki rambut yang rapi, berbadan gemuk dan selalu mengenakan kemeja ketika bertugas sebagai TU.

- Nama : Bu Safira Meiryka (Tokoh sampingan), berusia 38 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Bu Safira memiliki sifat yang sangat pemaaf, baik hati, dan tegas. Rasa peduli-nya yang tinggi selalu mendorong Bu Safira untuk membantu mahasiswa/i yang membutuhkan. Bu safira adalah seorang muslimah yang selalu mengenakan pakaian syar'i.

2) Proses Visualisasi Desain Karakter

Pada bagian ini akan menjelaskan tahapan pembuatan karakter berdasarkan deskripsi abstrak yang telah dijelaskan sebelumnya. Penulis memvisualisasikan karakter-karakter komik ke dalam sebuah gambar yang akan dituangkan dalam halaman komik. Berikut ini tahapan pembuatan desain karakter komik “Catatan Akhir Kuliah” adalah sebagai berikut :

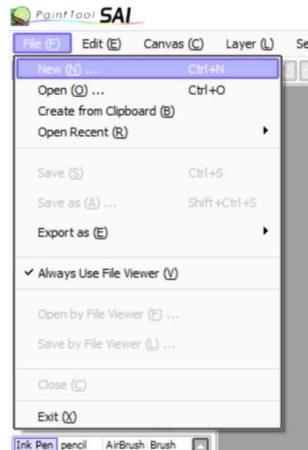
a) Membuka Aplikasi Gambar



Gambar 3.12 Ikon Aplikasi Paint Tool SAI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

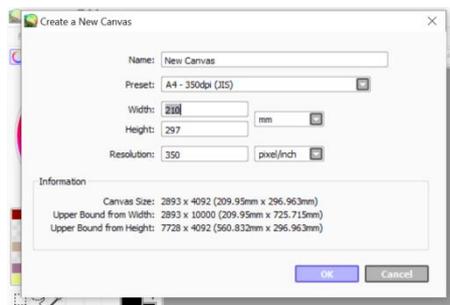
Penulis membuat desain karakter langsung secara digital menggunakan aplikasi Paint Tool SAI. Gambar 3.12 merupakan aplikasi yang digunakan oleh penulis.

b) Membuat *File* Gambar Baru

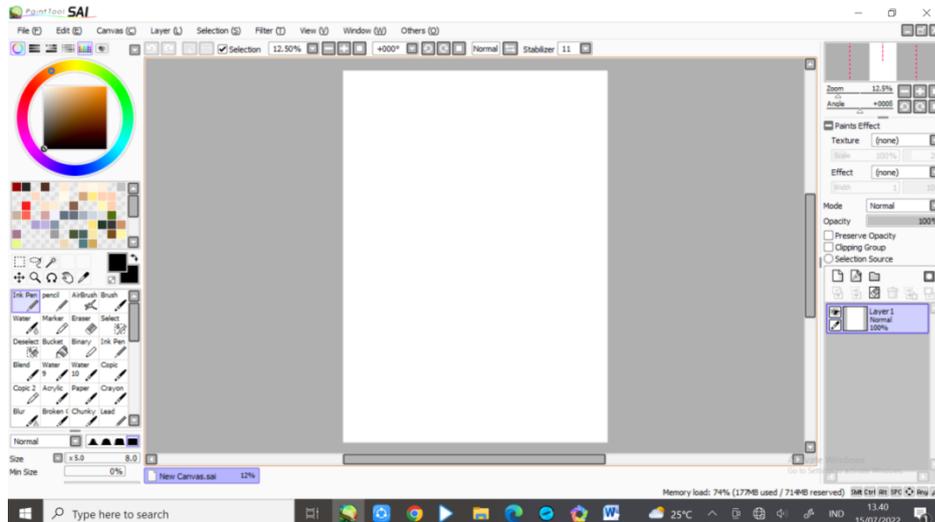


Gambar 3.13 Menu *File* Paint Tool SAI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis membuat dokumen baru dengan memilih opsi *new* pada menu *file* pada aplikasi, dan mengatur ukuran kanvas dalam *setting* A4 dengan lebar sepanjang 210 mm dan tinggi 297 mm dan resolusi sebesar 350 *pixel/inch* pada *windows* pengaturan bidang gambar.



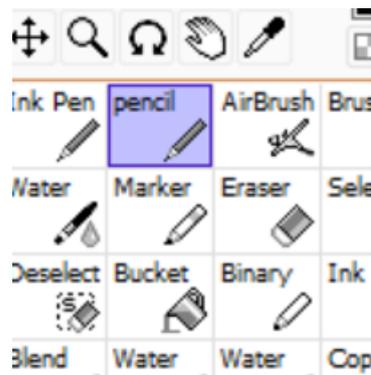
Gambar 3.14 Pengaturan Ukuran Bidang Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 3.15 Tampilan *Layer* Gambar Ukuran A4
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

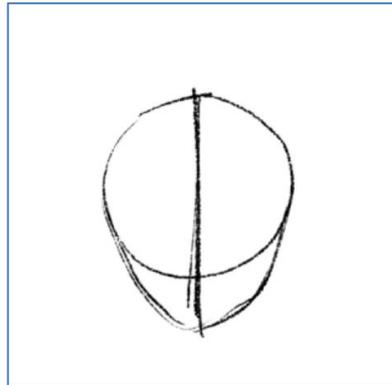
Gambar 3.15 adalah tampilan bidang gambar ukuran A4, area warna putih yang kosong digunakan untuk menggambar secara digital.

c) Membuat Sketsa Desain Gambar



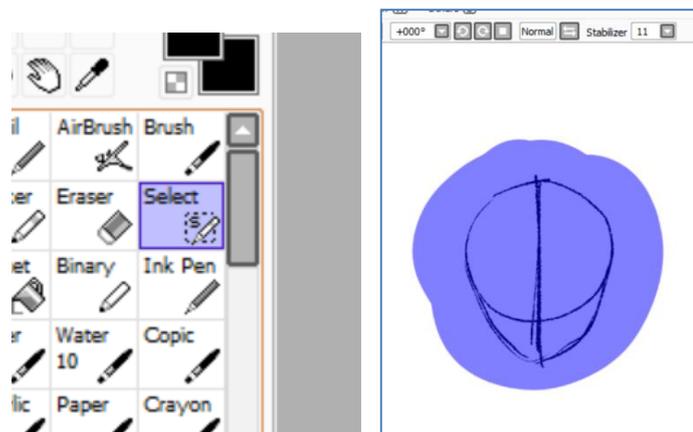
Gambar 3.16 *Pencil Tool*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggunakan *pencil tool* yang tersedia di dalam *tools* aplikasi untuk membuat sketsa desain karakter pada bidang gambar.



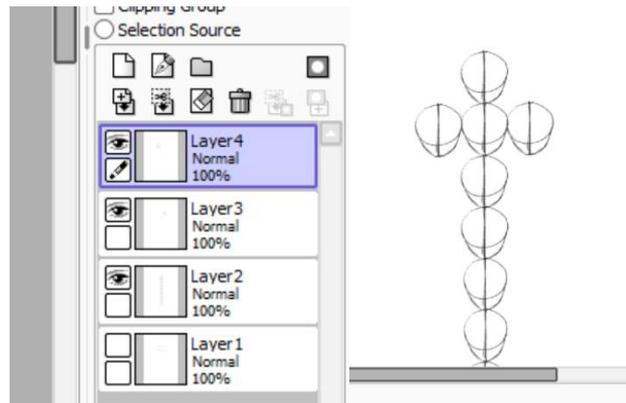
Gambar 3.17 Sketsa Kasar Bentuk Kepala Manusia
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar sketsa rangka kepala manusia digunakan untuk mengukur proporsi ideal tubuh manusia. Penulis menggunakan delapan kepala untuk membuat proporsi tubuh satu karakter dalam komik “Catatan Akhir Kuliah”.



Gambar 3.18 Sketsa Kasar Bentuk Kepala Manusia
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Untuk mempermudah proses pembuatan karakter, penulis menggunakan *tools select area* untuk menandai bagian yang akan di salin dengan perintah lanjutan untuk menekan tombol CTRL+C, CTRL+V untuk menambahkan *layer* kedua agar gambar tidak menyatu dengan *layer* pertama, dan menekan tombol CTRL+T untuk menyalin gambar di *layer* baru atau kedua dan menggeser sketsa kasar pada posisi yang diinginkan.



Gambar 3.19 Layer Bidang Gambar dan Sketsa Rangka Kepala Manusia
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.19 menunjukkan *layer* gambar yang bertumpuk dan rangkaian sketsa kepala manusia. Rangkaian tersebut untuk membuat sketsa kerangka tubuh manusia untuk membuat karakter komik “Catatan Akhir Kuliah”.



Gambar 3.20 Sketsa Desain Karakter Arya Elvan Arka
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual oleh penulis. Ketika menggambar bagian kaki, penulis menyalin salah satu bagian kaki yang telah berhasil di sketsa untuk digandakan dan diposisikan secara berlawanan agar mempermudah penggambaran sketsa desain karakter menjadi lebih cepat.

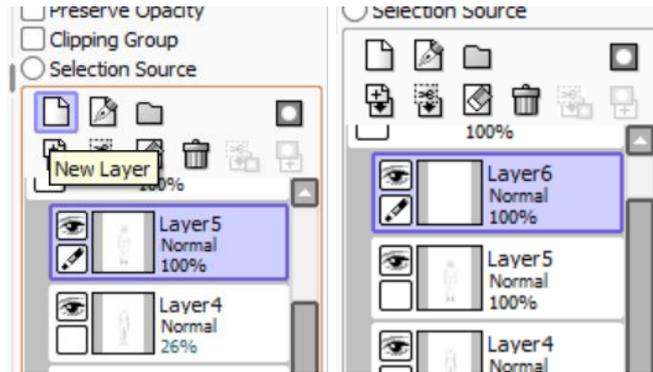


Gambar 3.21 Sketsa Desain Karakter Ayudia Hanum
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Sketsa desain karakter lainnya memiliki tahapan yang sama dengan proses pembuatan karakter Arya pada gambar 3.20. Hal yang membedakannya adalah karakteristik bentuk tubuh karakter. Gambar 3.21 adalah desain karakter Hanum yang secara biologis memiliki konstitusi tubuh yang berbeda dengan laki-laki.

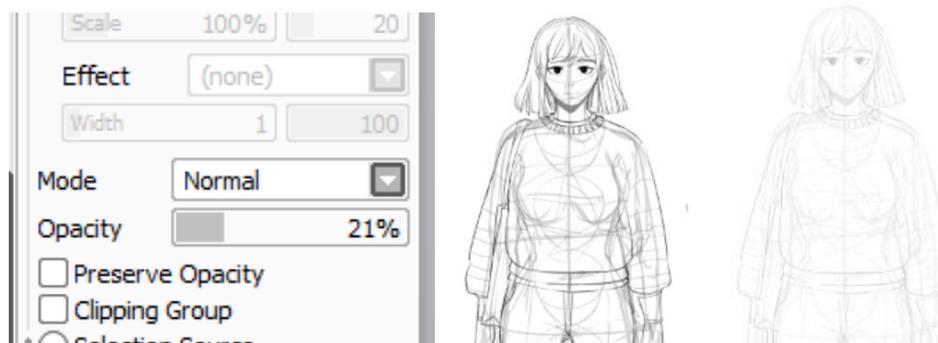
d) Pemberian *Outline/Inking* pada Sketsa

Tahap menggambar ulang pada bagian garis yang tidak rapi sehingga memiliki tarikan garis yang bersih dan lurus, membuang bagian sketsa yang tidak diperlukan agar gambar dapat di proses pada tahapan selanjutnya. Dalam pembuatan desain karakter secara digital memiliki proses pemberian *outline* yang sama dengan proses *inking* atau penintaan pada sketsa *storyboard*.



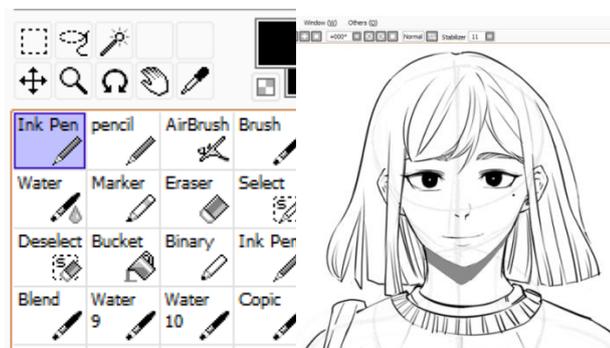
Gambar 3.22 Tools Menambahkan *Layer* Area Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada gambar 3.22, penulis menambahkan *layer* dengan cara menekan menu *new layer* pada bagian kanan bawah. *Layer* tambahan akan muncul di atas *layer* aktif. Penulis mengurangi opacity *layer* agar sketsa gambar terlihat transparan.



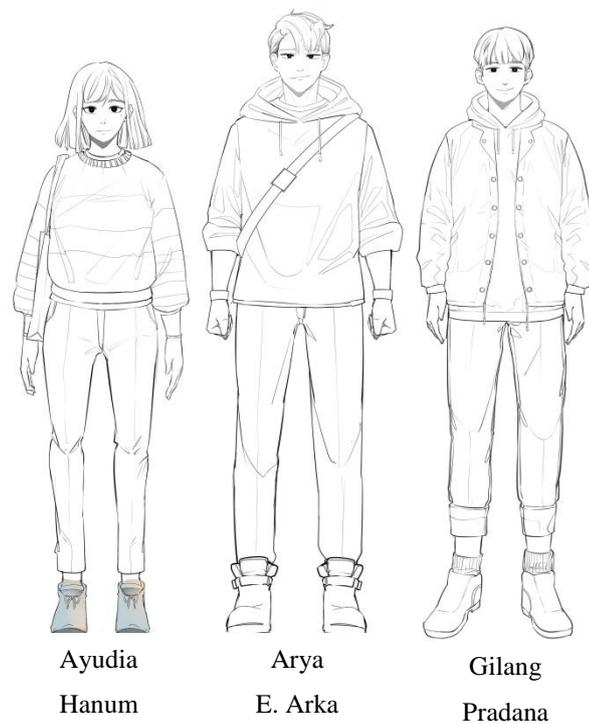
Gambar 3.23 Perubahan *Opacity* pada *Layer*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah membuat *layer* sketsa transparan, penulis menggambar di atas *layer* baru menggunakan *ink pen tools* agar menghasilkan garis tebal-tipis. Proses pemberian *outline* ini dilakukan kepada setiap sketsa desain karakter komik “Catatan Akhir Kuliah”.



Gambar 3.24 Penggunaan *Ink Pen Tools*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

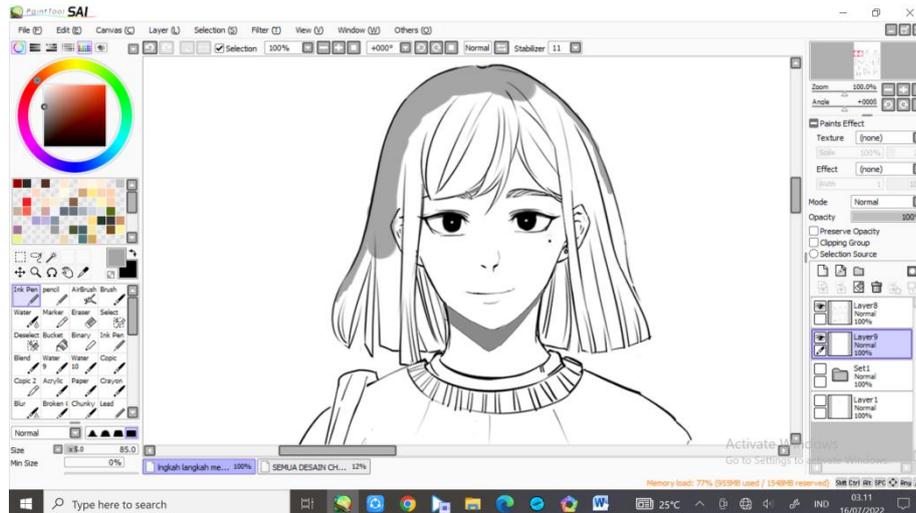
Tampak hasil *outline* pada desain karakter Hanum pada gambar 3.24, penulis menggambarinya secara manual dengan mengikuti sketsa karakter. Pembuatan karakter lainnya melalui proses yang sama. Berikut ini merupakan hasil dari beberapa desain karakter yang telah dibuat oleh penulis, adalah sebagai berikut:



Gambar 3.25 Beberapa Desain Karakter Komik “Catatan Akhir Kuliah”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

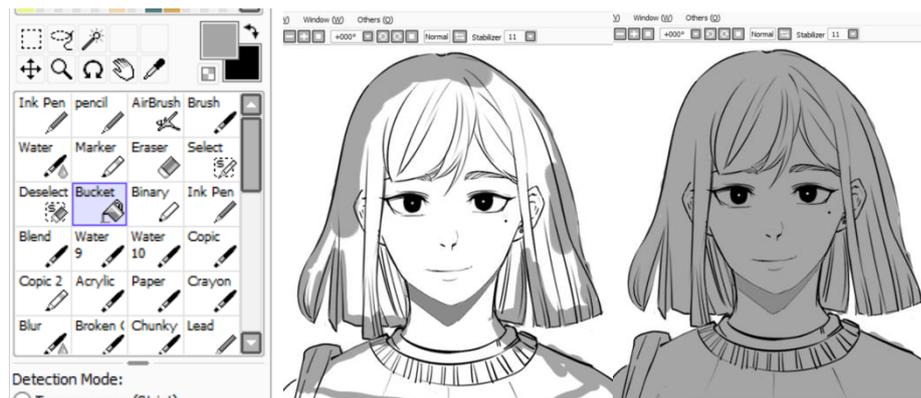
e) Pewarnaan Karakter

Tahapan selanjutnya adalah proses pewarnaan karakter yang telah melalui proses penintaan, pewarnaan karakter dimulai dengan pewarnaan bidang area gambar yang diperlukan. Penulis menggunakan warna dasar sebagai dasar bidang gambar, dan menempatkan *layer* aktif untuk pewarnaan di bawah *layer* yang berisi gambar yang telah di *inking*.



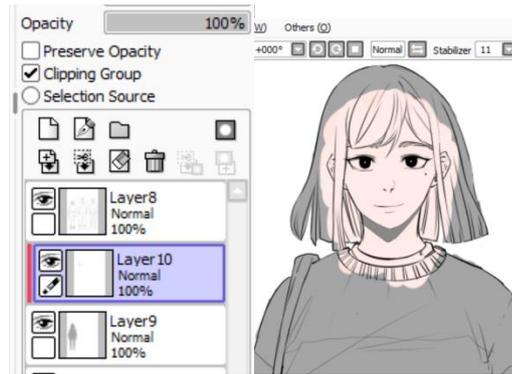
Gambar 3.26 Proses Pewarnaan Karakter Hanum
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pemberian warna dasar dilakukan dengan mengikuti alur garis penintaan desain karakter sampai menutupi garis luar desain karakter secara keseluruhan.



Gambar 3.27 Proses Penggunaan *Bucket Tools*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

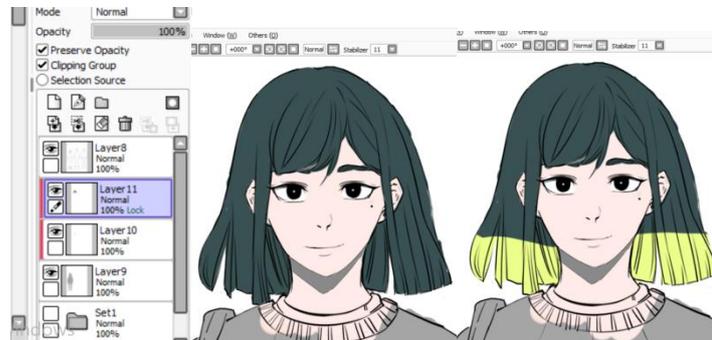
Penulis menggunakan *Bucket Tools* untuk menutupi bagian area gambar yang telah ditandai untuk mempermudah proses pewarnaan. *Eraser Tools* digunakan untuk merapikan bagian gambar yang tidak rapi.



Gambar 3.28 Fungsi Opsi *Clipping Group*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

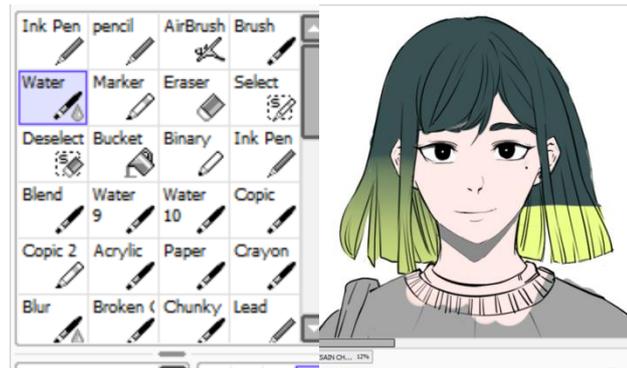
Penulis menambahkan *layer* baru di atas *layer* aktif, menjadikannya satu grup dengan opsi *clipping group* untuk mengelompokkan *layer* baru sebagai bagian dari *layer* warna dasar agar membatasi area pewarnaan. Gambar 3.28 menunjukkan *layer* 10 yang dikelompokkan ke dalam *layer* 9, Penulis mewarnai bagian wajah Hanum tanpa memperhatikan garis luar karakter karena opsi *clipping group* mempersempit ruang yang terkena dampak pewarnaan.

Proses ini dilakukan beberapa kali untuk mewarnai beberapa bagian karakter sesuai dengan warna yang dibutuhkan oleh karakter.



Gambar 3.29 Penggunaan Opsi *Preserve Opacity*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis mewarnai bagian rambut di atas *layer* 10 dan menggunakan opsi *preserve opacity* agar bagian warna wajah pada *layer* 10 tidak tertimpa oleh warna pada *layer* 11. Opsi *preserve opacity* ini untuk menspesifikasi area pewarnaan agar ketika diwarnai kembali tidak menimpa bagian pewarnaan yang ada di bawah *layernya*.



Gambar 3.30 Fungsi *Water Brush*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Selain itu, penulis menggunakan *water brush tools* untuk mencampur warna. Proses pewarnaan ini dilakukan pada setiap desain karakter yang ada.



Gambar 3.31 Desain Karakter “Catatan Akhir Kuliah”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.31 adalah hasil dari pewarnaan yang telah dilakukan di atas. Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menambah kesan estetik gambar dapat dengan menambahkan *value* terang dan gelap pada gambar agar volume desain karakter dapat terlihat.



Gambar 3.32 Penggunaan “*Tint*” pada Desain Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Untuk memberikan efek *value* terang pada gambar, penulis mengubah pengaturan *layer* normal menjadi *luminosity* agar saat *ink pen tools* dengan warna oranye menimpa bagian bawah *layer* aktif menghasilkan efek cahaya. Kemudian menggunakan *water brush tools* untuk mengaburkan warna agar menyebar pada area sekitarnya.



Gambar 3.33 Penggunaan “*Tone*” pada Desain Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dalam aplikasi Paint Tool SAI, untuk mencapai *value* sedang atau gelap terdapat dua pengaturan yakni *multiply* dan *shade* untuk memberikan kesan bayangan pada gambar. Penulis menggunakan pengaturan *multiply* agar bayangan pada gambar terlihat halus dan tidak terlalu kontras dengan warna dasar gambar. Berikut ini merupakan desain karakter komik “Catatan Akhir Kuliah”, diantaranya adalah :



Gambar 3.34 Desain Karakter Komik “Catatan Akhir Kuliah”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.34 adalah tokoh-tokoh yang terlibat di dalam komik, langkah-langkah pembuatan karakter secara keseluruhan hampir sama prosesnya dengan apa yang dipaparkan di atas. Penulis menggunakan *ink pen tools*, *water brush tools*, *bucket tools*, dan memanfaatkan opsi pengaturan *layer* pada aplikasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

b. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* “Catatan Akhir Kuliah” merupakan kelanjutan dari tahapan pembuatan komik setelah *storyline* dan desain karakter dibuat. Penulis menggunakan kertas HVS ukuran A4 yang kemudian dibagi dua menjadi ukuran A5. Hal ini dimaksudkan agar bidang gambar tidak terlalu luas sehingga mengefektifkan waktu membuat sketsa gambar agar menjadi lebih cepat.



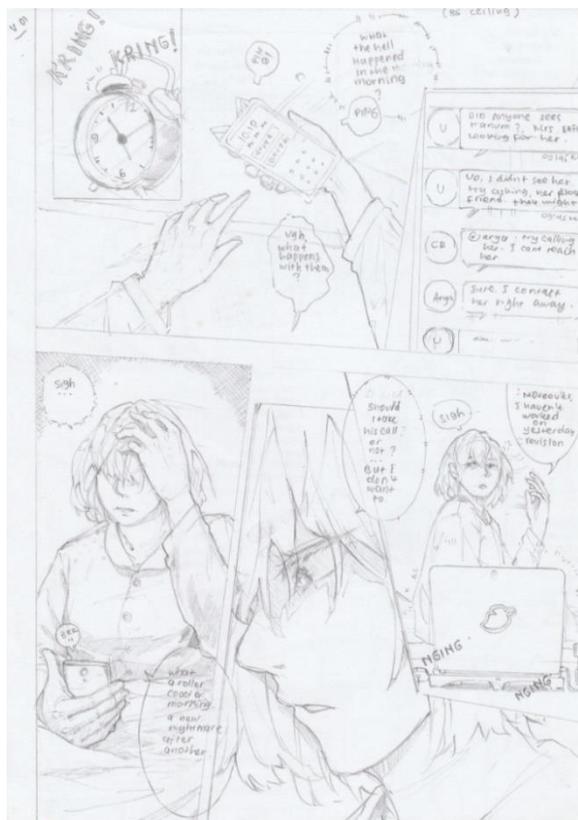
Gambar 3.35 Membuat Sketsa Panel secara Manual
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis membuat sketsa panel untuk memisah narasi kejadian dalam naskah menjadi rangkaian gambar untuk membangun cerita komik. Penulis menggunakan penggaris dan pensil mekanik pada gambar 3.35 untuk membuat panel komik.



Gambar 3.36 Proses Pembuatan Sketsa *Storyboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Kemudian menggambar sketsa gambar sesuai dengan narasi naskah yang sebelumnya telah dibuat. Proses ini dilakukan secara keseluruhan sampai dengan akhir alur cerita. Gambar 3.36 menunjukkan proses pembuatan sketsa komik yang dilakukan dengan teknik manual. Berikut ini merupakan contoh *storyboard* komik “Catatan Akhir Kuliah” yang dibuat oleh penulis, adalah sebagai berikut :



Gambar 3.37 Page 1 Komik “Catatan Akhir Kuliah”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.37 merupakan gambar sketsa *storyboard* pada halaman pertama *chapter* satu dalam komik “Catatan Akhir Kuliah”, di gambar menggunakan pensil mekanik untuk membuat panel dan menggunakan penggaris agar rangka panel tidak bengkok. Penulis membagi beberapa bagian bidang gambar ke dalam bentuk-bentuk panel yang disusun untuk membangun sebuah rangkaian adegan.

Penulis menggambar adegan berdasarkan *storyline* yang telah dibuat ke dalam rangkaian panel. Pada gambar 3.35 merupakan karakter Hanum yang terbangun dari tidurnya karena *alarm* yang berasal dari jam weker serta notifikasi *handphone* yang terus menerus berdering. Penulis menggunakan Pensil 2B untuk menggambar sketsa *storyboard* untuk menjelaskan narasi dalam *storyline* ke dalam bentuk beberapa adegan di mana pada panel pertama penulis menggambar jam weker, kemudian diikuti oleh gambar tangan karakter Hanum yang mengecek layar *handphone* pada panel kedua dan ketiga.

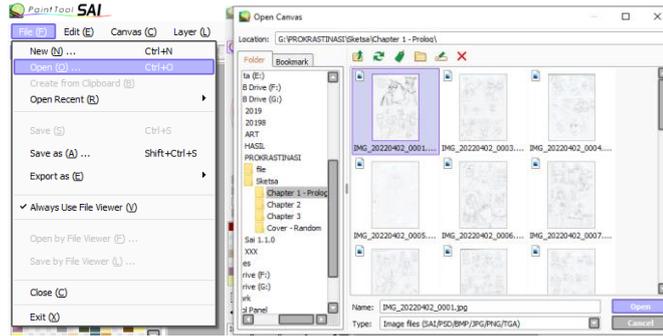


Gambar 3.38 Page 17 Bab 3 Komik “Catatan Akhir Kuliah”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.38 merupakan contoh gambar lainnya yang diambil dari *chapter* ketiga komik. Penulis membuat *storyboard* dengan garis gambar yang jelas, sehingga proses penintaan dapat dilakukan secara langsung dengan mengikuti garis sketsa dari *storyboard*.

c. Pembuatan Panel Komik

Tahapan selanjutnya adalah proses pembuatan panel komik “Catatan Akhir Kuliah”. Penulis terlebih dahulu memindai data fisik komik menggunakan printer yang kemudian dirubah menjadi bentuk digital dalam format JPG. Setelahnya, penulis memindahkan data komik tersebut ke dalam aplikasi Paint Tool SAI untuk melalui proses penintaan.



Gambar 3.39 Cara Memasukkan Gambar pada Aplikasi Paint Tool SAI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

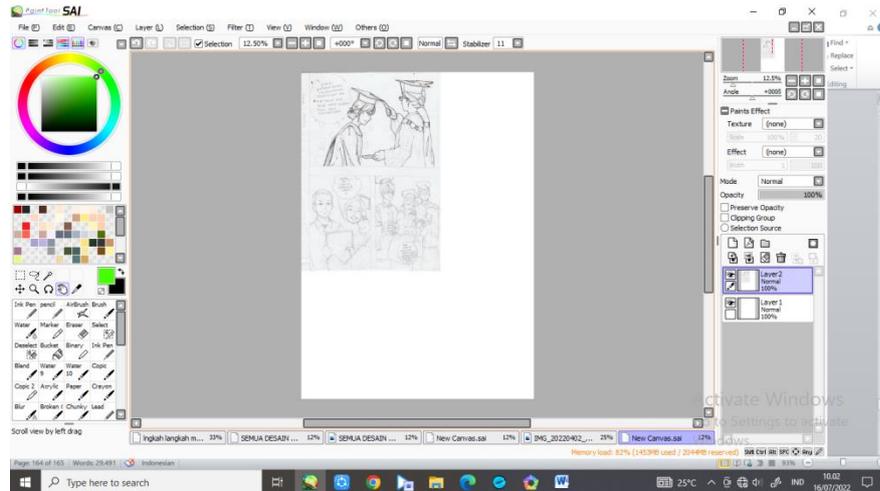
Penulis membuka *file* yang akan di gambar dengan memilih menu *file* pada menu bar dan memilih opsi *open* untuk membuka *windows* tambahan, gambar dipilih setelah *windows* terbuka dengan menekan *open* pada bagian kanan bawah *windows*.

Penulis memindahkan gambar pada dokumen baru yang ukuran kanvas atau area menggambarinya telah disesuaikan dengan menekan tombol CTRL+A secara bersamaan untuk menandai seluruh area gambar, tekan CTRL+C untuk menyalin gambar.



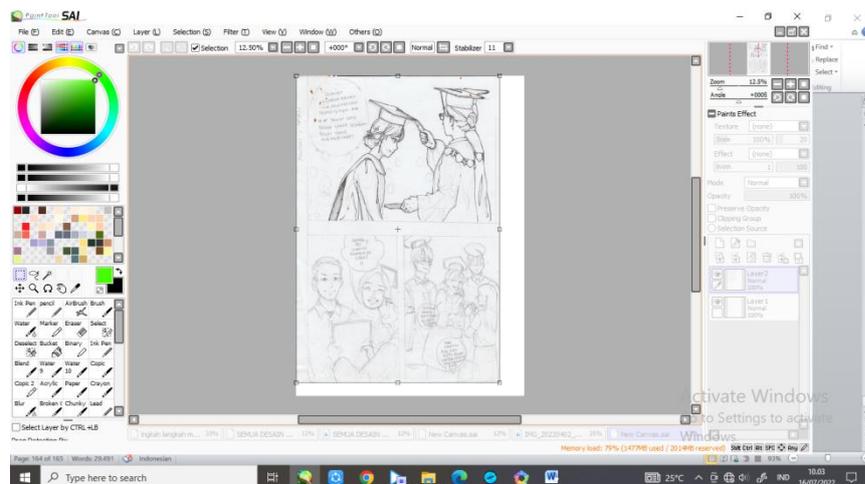
Gambar 3.40 Pemindahan Halaman Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar sketsa tersebut dipindahkan ke dalam dokumen baru SAI dengan format A4, menggunakan tombol CTRL + V untuk menyalin gambar yang otomatis muncul pada *layer* 2 gambar.



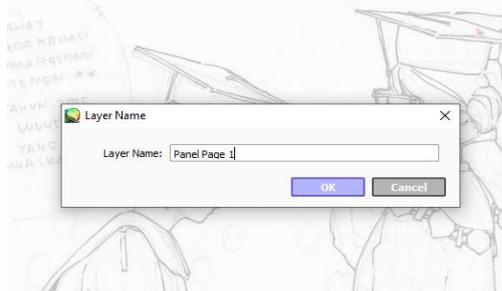
Gambar 3.41 Penyesuaian Ukuran Gambar dengan Bidang Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menekan tombol CTRL+T untuk mengatur ukuran gambar agar dapat disesuaikan dengan format ukuran A4 dan tekan tombol enter setelah gambar memenuhi ruang kanvas.



Gambar 3.42 Pengaturan Ukuran Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

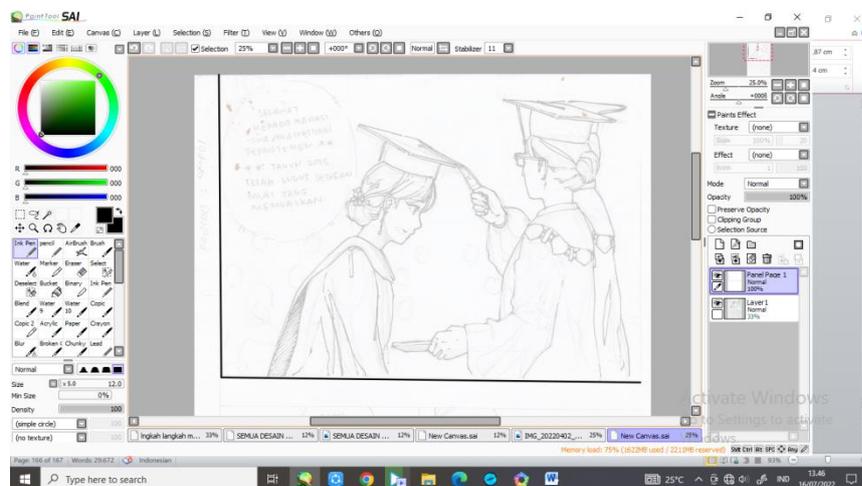
Penulis memindahkan *layer* dua ke bawah *layer* satu, dan menurunkan *opacity* *layer* dua agar terlihat sedikit transparan. Setelah itu, penulis menekan dua kali pada *layer* satu untuk mengganti nama *layer* menjadi 'Panel Page 1'.



Gambar 3.43 Pemberian Nama pada *Layer* Baru untuk *Page Panel*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggambar manual panel komik dalam aplikasi Paint Tool SAI karena *tools* membuat panel otomatis tidak tersedia di dalam aplikasi SAI yang penulis gunakan. Penulis membuat panelnya dengan menandai terlebih dahulu pada bagian ujung garis lurus di sketsa gambar untuk menarik garis lurus yang mengikuti sketsa pensil pada saat pembuatan *storyboard* secara manual.

Penulis menekan tombol *shift* untuk menghasilkan garis lurus dalam aplikasi Paint Tool SAI setelah memberi tanda titik tanpa melepaskannya sampai kursor pena membuat titik pada ujung garis yang diinginkan.



Gambar 3.44 Pembuatan Panel Halaman Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Ink pen tools yang digunakan memakai brush dengan ukuran 12 agar garis panel terlihat tebal. Proses ini dilakukan terus menerus sebanyak jumlah halaman sketsa komik yang telah penulis buat.

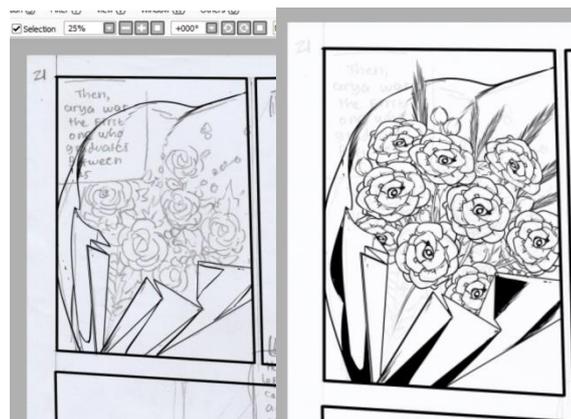
d. Proses *Inking* Komik

Tahap penintaan komik digital di gambar secara manual menggunakan kamvas Huion 13. Penulis membuat area gambar baru di bawah *layout* panel yang telah dibuat, proses penintaan menggunakan *ink pen tool* sebagai brush utama untuk memberikan *outline* pada gambar.



Gambar 3.47 Proses Menggambar *Outline* pada Halaman Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggambar *outline* dengan mengikuti sketsa pensil yang telah dipindahkan sebelumnya. Penulis membatasi area gambar yang akan ditutup dengan tinta warna hitam menggunakan *bucket tools* yang tersedia di sebelah kiri menu *tools*.



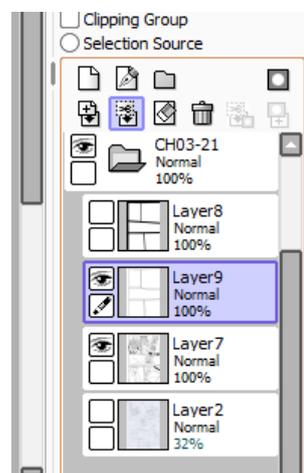
Gambar 3.48 *Bucket Tools* pada Proses Penintaan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis memberikan *outline* sampai satu halaman gambar tersebut tidak ada panel kosong yang belum terisi.



Gambar 3.49 Layout Panel: Page 21 Bab Tiga
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menekan tombol CTRL+A, kemudian CTRL+C, dan CTRL+V secara berurutan pada *layer layout* panel untuk menggandakannya.



Gambar 3.50 Mengandakan Layer Panel
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggunakan *bucket tools* untuk menghitamkan bagian yang diperlukan, misalnya menghitamkan bagian luar panel agar gambar dalam *layout* panel terlihat menonjol. Setelahnya adalah menyimpan gambar dengan menekan tombol CTRL+S.



Gambar 3.51 *Layout* Panel Bertinta
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Proses *inking* menggunakan aplikasi Paint Tool SAI oleh penulis secara lebih ringkas dibuat berdasarkan beberapa tahap, yakni : (1) Pembuatan dokumen SAI, (2) Memasukkan gambar *storyboard* hasil pemindaian printer, (3) Menurunkan *opacity layer* sketsa dan menambahkan *layer* baru di atasnya, (4) Pembuatan *layout* panel menggunakan tombol *shift* yang tidak di lepas sebelum kursor *mouse* menandai akhir garis lurus (5) *Inking* pada sketsa dengan menggunakan *ink brush pen* secara manual, (6) *Inking* pada bagian luar panel menggunakan *bucket tools*.

e. Pemberian Balon Kata, Teks, dan Efek Suara

Berikut ini adalah langkah langkah yang dilakukan setelah proses penintaan/*inking* pada komik telah selesai, diantaranya :

1) Pemberian Balon Kata dan Teks

Tahapan pemberian balon kata dilakukan setelah proses penintaan sketsa selesai. Penulis menggunakan media tambahan untuk memberikan teks pada *layout* panel dengan menggunakan aplikasi Medibang yang telah terpasang pada *handphone*. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat balon kata menggunakan aplikasi Medibang, diantaranya adalah :

a) Memasukkan Gambar ke dalam Aplikasi Medibang

Penulis menekan menu *file* yang terdapat dalam menu *bar* pada bagian bawah pojok kanan aplikasi, kemudian memilih opsi tambahkan dokumen gambar. Setelah aplikasi berhasil membuka dokumen, tambahkan *layer* pada permukaan gambar aktif untuk dijadikan lapisan pembuatan balon kata.

b) Menggambar *Outline* Balon Kata



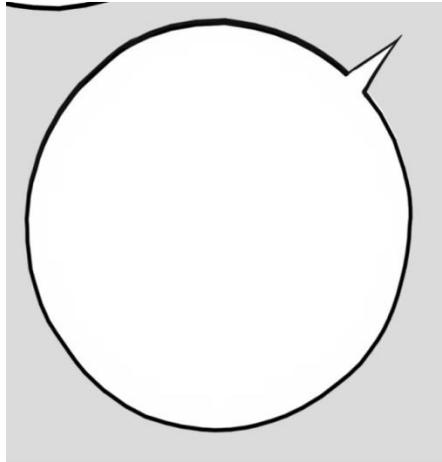
Gambar 3.52 *Layout* Panel Bertinta
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah itu penulis memilih menu *rectangle* yang terdapat pada bagian bawah sebelah kiri untuk membuat bentuk balon kata yang diinginkan dan mengatur ukuran ketebalan pena agar tidak terlalu tebal. Penulis menggunakan warna warna hitam untuk bagian *outline* balon kata yang terdapat pada *color wheel*.



Gambar 3.53 Pengaturan Pena Balon Kata
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

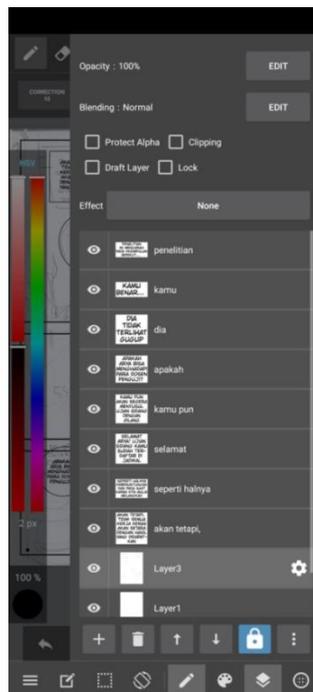
Berikut ini adalah contoh beberapa balon kata yang telah dibuat oleh penulis, diantaranya :



Gambar 3.54 Contoh Balon Kata
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.54 merupakan contoh balon kata untuk percakapan biasa.

c) Memasukkan Teks Percakapan



Gambar 3.55 Memasukkan Teks Percakapan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menambahkan *layer* baru pada *layer* bagian *outline* balon kata, dan memilih tombol ikon 'Aa' pada bagian ujung menu *bar* bagian atas untuk menambahkan teks. Caranya menemukannya dengan menggeser menu *bar* ke

sebelah kiri. Setelah itu akan muncul menu jenis huruf yang akan digunakan untuk percakapan di dalam balon kata dalam pengaturan teks.

Penulis memilih jenis huruf yang bernama *wildword* untuk digunakan sebagai penulisan percakapan dalam balon kata komik “Catatan Akhir Kuliah”.

d) Mengatur Posisi Teks



Gambar 3.56 Contoh *Layout* Halaman ketika Memasukkan Teks Percakapan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.54 menunjukkan posisi teks, penulis mengatur posisi teks agar tepat berada di tengah agar secara visual tidak terlihat saling berdempetan dengan bagian luar *outline* balon kata.

Selain itu, proses membuat *caption* atau narasi dalam pembuatan komik melakukan langkah-langkah yang sama dengan pembuatan balon kata yang telah dijelaskan sebelumnya. Perbedaannya terletak pada bentuk penempatan teks yang dibedakan sesuai dengan kebutuhan penulis.

2) Pemberian Efek Suara

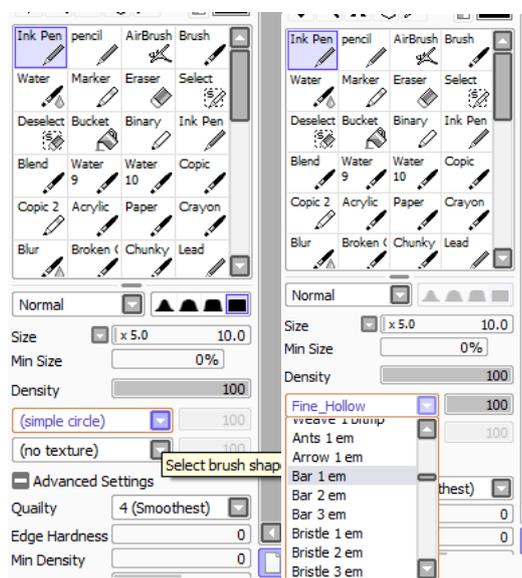
Berikut ini adalah proses pemberian efek suara pada halaman komik “Catatan Akhir Kuliah”. Proses ini dapat dilakukan secara manual atau menggunakan *template* efek suara yang telah tersedia.

Efek suara pada komik “Catatan Akhir Kuliah” di gambar secara manual. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan efek suara dalam komik “Catatan Akhir Kuliah”, diantaranya adalah :

a) Mengatur Bentuk *Ink Pen Brush*

Pemberian efek suara komik dibuat melalui aplikasi Paint Tool SAI, pemberian efek suara dapat dilakukan setelah pewarnaan dan sebelum pewarnaan komik. Penulis memberikan efek suara saat proses *inking* berlangsung.

Penulis menggunakan *ink pen brush* untuk menulis efek suara pada halaman komik agar warna hitam pada tulisan efek suara terlihat merata.

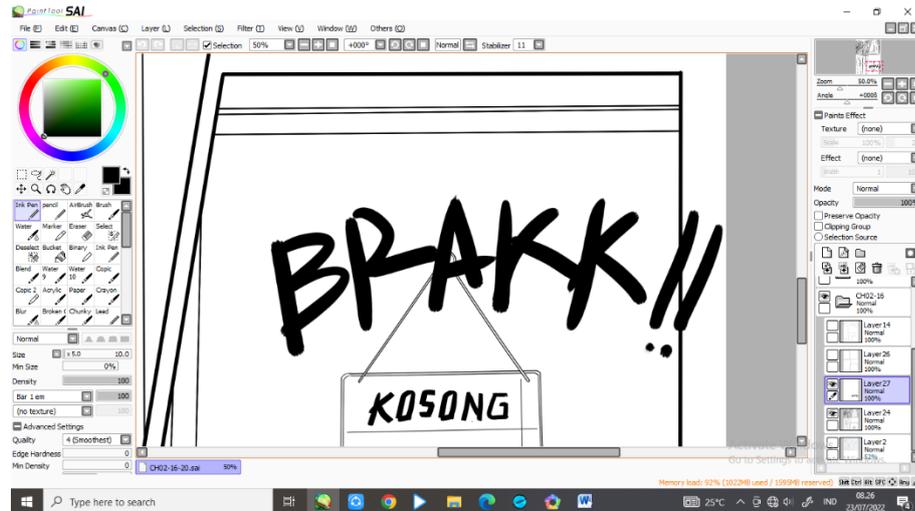


Gambar 3.57 Mengganti Bentuk *Brush* pada Paint Tool SAI
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggunakan bentuk *brush Bar 1 em* untuk membuat efek suara dengan memilihnya dari opsi *select brush shape* pada bagian kiri layar gambar, setelah itu akan muncul beragam jenis bentuk *brush* yang dapat digunakan.

b) Menulis Manual Efek Suara

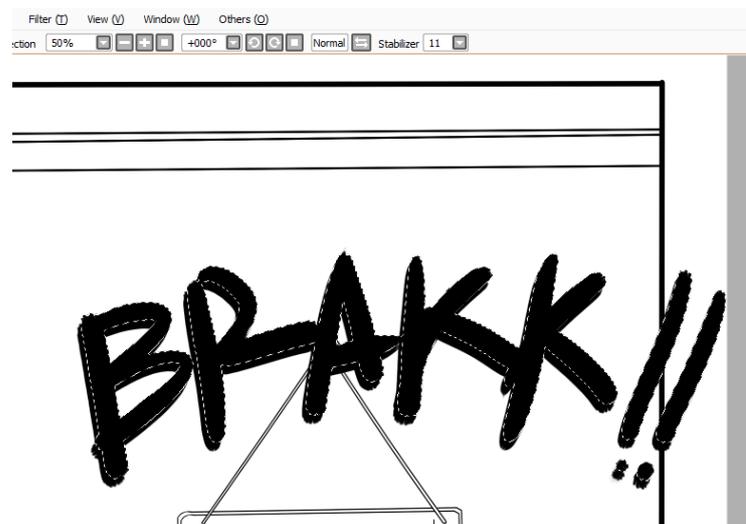
Penulis mengatur besar ukuran *brush* saat digunakan untuk menulis efek suara pada bidang gambar setelah menentukan bentuk *brush* yang akan digunakan.



Gambar 3.58 Efek Suara Membanting Pintu
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

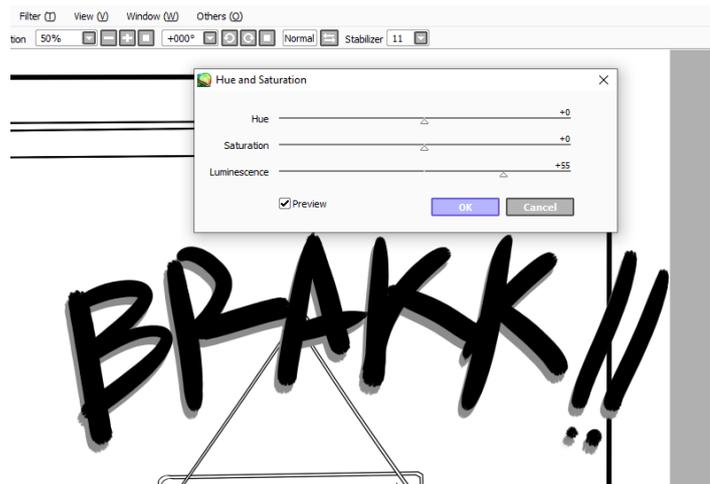
c) Mengandakan Efek Suara

Penulis menggunakan *select tool* untuk menyalin bagian efek suara dan menekan berurutan tombol CTRL+C, CTRL+V, dan CTRL+T lalu menggeser efek suara yang telah disalin untuk membuat volume tulisan lebih terlihat secara visual.



Gambar 3.59 Mengandakan Efek Suara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menekan tombol *enter* dan memilih *layer* menu yang ada di bawah *layer* hasil salinan terbaru dan memilih *preserve opacity* agar proses mengganti warna mudah untuk dilakukan. Penulis menekan tombol CTRL+U untuk memunculkan menu *Hue* pada aplikasi gambar, yang kemudian mengatur gelap terang/*luminosity* pada *layer* tersebut untuk membuat bayangan pada efek suara.



Gambar 3.60 Memberikan Bayangan pada Efek Suara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggunakan opsi *merge down layer* pada bagian *layer* aktif yang berisi tulisan efek suara yang baru disalin untuk menyatukan efek suara tersebut dengan bayangan dibawahnya.

d) Mengatur Posisi Efek Suara pada Halaman Komik

Penulis mengatur posisi efek suara dengan menekan tombol CTRL+T untuk memindahkan posisi efek suara dan menggesernya secara manual.



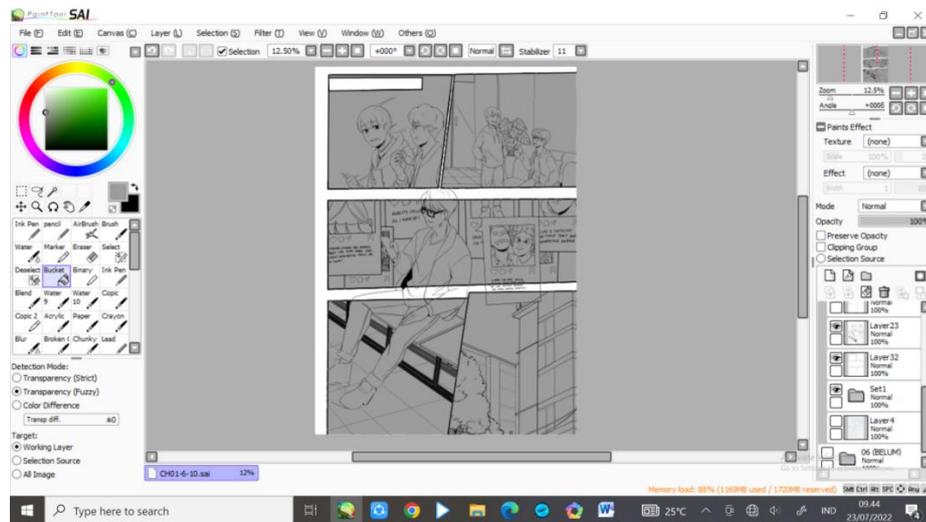
Gambar 3.61 Mengubah Posisi Efek Suara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

f. Proses Pewarnaan Komik

1) Membatasi Area Gambar Panel

Penulis mewarnai halaman komik dengan mewarnai bagian panel yang berisi *outline* gambar menggunakan *bucket tools* setelah terlebih dahulu menyalin

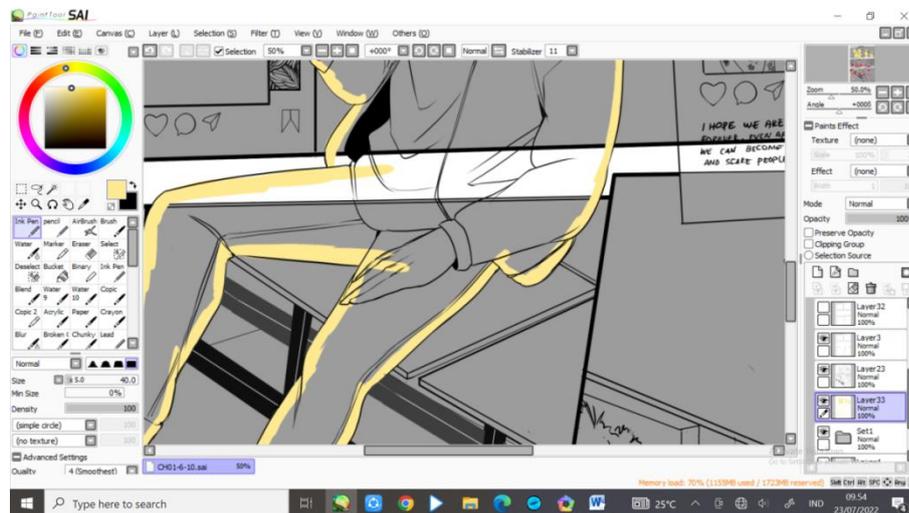
rangka *layout* panel menjadi dua. Kemudian berikan warna dalam panel satu-persatu sehingga menjadi contoh gambar 3.60 di bawah ini.



Gambar 3.62 Mewarnai Panel Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

2) Membuat Dasar Pewarnaan Karakter

Setelah memberikan dasar warna pada panel, selanjutnya adalah memberikan warna dasar pada karakter dalam komik. Penulis menggunakan *Ink Brush Tools* yang ada pada bagian kiri menu aplikasi pada area *layer* yang ditempatkan di bawah garis *outline* gambar.



Gambar 3.63 Mewarnai Panel Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

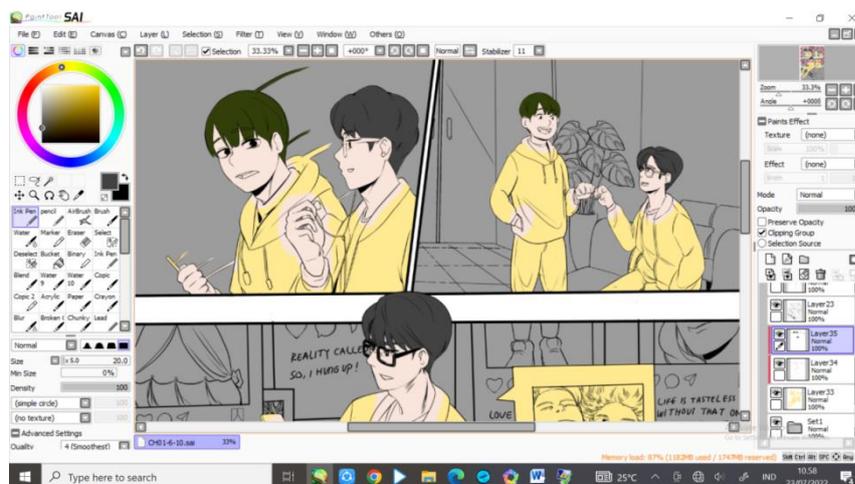
Proses pewarnaan dilakukan secara manual dengan mengikuti garis yang telah ada, setelah itu menggunakan *Bucket Tools* untuk menutupi bagian warna yang kosong.



Gambar 3.64 Mewarnai Karakter dalam Halaman Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

3) Mewarnai Bagian Gambar pada Panel

Proses mewarnai bagian gambar dalam halaman komik ini tidak jauh berbeda dengan proses pewarnaan desain karakter. Proses tersebut melibatkan beberapa *layer* tambahan yang akan dikelompokkan ke dalam dasar area gambar karakter dengan menggunakan opsi *Clipping Group*, *Preserve Opacity*, dll.



Gambar 3.65 Mewarnai Karakter dalam Halaman Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

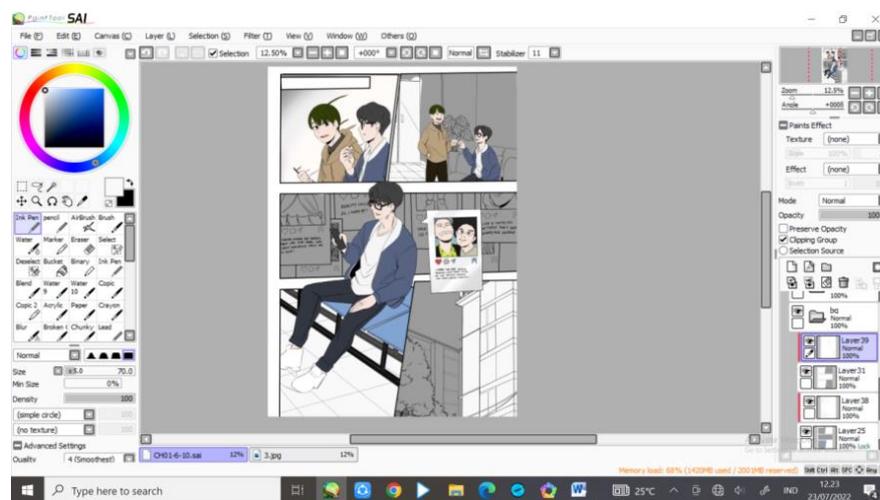
Gambar 3.65 menunjukkan proses pewarnaan karakter menggunakan *multiple layer* setelah penulis mengelompokkannya pada satu area gambar melalui opsi *Clipping Group*. Penulis mewarnai bagian-bagian gambar lainnya.



Gambar 3.66 Contoh Halaman Karakter yang Diwarnai
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

4) Mewarnai *Background* yang Terdapat dalam Panel

Penulis mewarnai latar belakang tempat dengan melakukan proses yang sama dengan pewarnaan karakter sebelumnya, yakni memanfaatkan penggunaan *multiple layer*, *Clipping Group*, *Preserve Opacity* dll.



Gambar 3.67 Contoh Halaman Panel yang Diwarnai
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

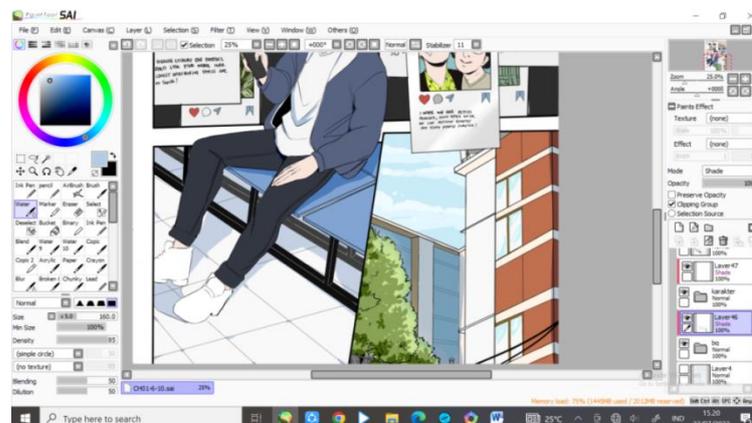
Proses pewarnaan latar belakang tempat pada halaman komik dilakukan secara manual pada *layer* gambar yang berbeda. Gambar 3.67 di bawah ini merupakan contoh halaman komik yang bagian latar belakang tempat dalam panel komik telah diwarnai oleh penulis.



Gambar 3.68 Contoh Halaman Panel yang Diwarnai
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

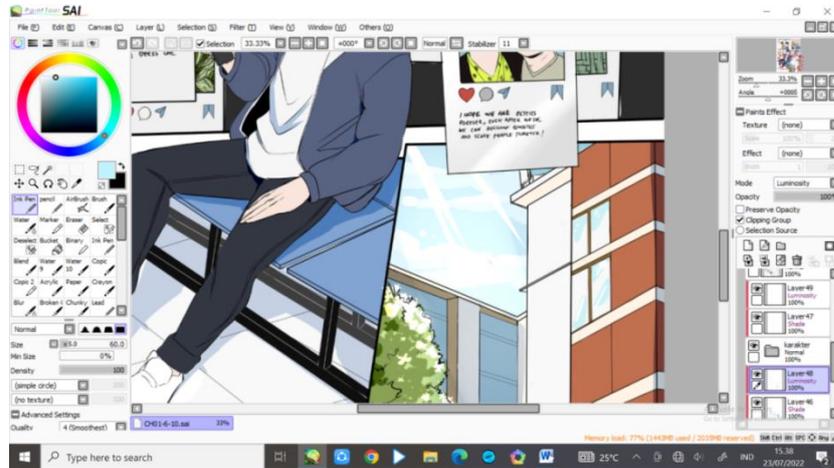
5) Memberikan *Value* pada Gambar

Penulis menambahkan *layer* pada bagian paling atas bidang gambar yang akan di gambar. Setelah itu menggunakan opsi *select layer composition mode* untuk merubah hasil warna pada *layer* dengan memilih *luminosity* atau *shade* yang ada pada daftar komposisi layar.



Gambar 3.69 Penggunaan *Shade*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.69 merupakan contoh penggunaan *layer shade* saat penulis mewarnai bayangan karakter pada halaman komik “Catatan Akhir Kuliah”. Makin gelap warna yang digunakan maka *value shade* makin meningkat.



Gambar 3.70 Penggunaan *Luminosity*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menggunakan *layer luminosity* pada proses pewarnaan halaman komik “Catatan Akhir Kuliah” yang menghasilkan warna dengan tingkat *brightness* tinggi. digunakan maka *value tone* nya akan makin meningkat.

g. Percetakan

Proses percetakan dilakukan setelah seluruh halaman komik selesai proses pewarnaan dan penintaan, serta ditambahkan balon kata dll. Penulis menyusun halaman komik berdasarkan alur cerita dengan mengurutkannya menggunakan angka sesuai dengan halaman masing-masing. Setelah itu penulis menyatukannya ke dalam bentuk *PDF* agar tersusun dengan rapi.



Gambar 3.71 Buku komik "Catatan Akhir Kuliah"
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Gambar 3.71 merupakan buku komik yang telah penulis cetak menggunakan jenis kertas *artpaper* dengan ukuran A4 agar hasil warna komik maksimal dan gambar serta tulisan dapat dilihat dengan jelas.