

# Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon

Vicky Septian Rachman

Desain Komunikasi Visual, Institute Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta Timur 13210

Email: vicky.rachman@kalbis.ac.id

**Abstract:** *The phenomenon of comic strips in Indonesia is not new, but lately comic strips are gaining popularity, not in print media but in online electronic media precisely on social media applications. Strip comics have their own attraction so they are favored by readers, including because they are easily accessible and easy to understand. Nowadays it is the era of millennials. Millennial is a generation characterized by increased use and familiarity with communication, media and digital technology. Millennials are believed to dominate social media so it is appropriate to make comic strips with Cirebon mask characters to pay attention to indigenous Indonesian culture. The design of the comic strip was carried out in a millennial style where the design of comics now uses tools and methods that are different from the previous making of the comic strip. Then the comic strip is published with digital media which is focused on social media*

**Keywords:** *Cirebon mask, comic strip, Indonesian culture, millennial*

**Abstrak:** *Fenomena komik strip di Indonesia bukanlah hal baru, namun belakangan ini komik strip mulai populer; bukan di media cetak melainkan di media elektronik online tepatnya pada aplikasi media sosial. Komik strip mempunyai daya tarik sendiri sehingga digemari oleh pembacanya, diantaranya karena mudah diakses dan mudah dipahami. Pada masa kini menjadi eranya para milenial. Milenial merupakan generasi yang ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Kaum milenial diyakini mendominasi media sosial sehingga tepat untuk membuat komik strip dengan karakter topeng Cirebon untuk memberi perhatian pada budaya asli Indonesia. Perancangan komik strip dilakukan dengan gaya milenial dimana dalam perancangan komik kini menggunakan alat dan cara yang berbeda dengan pembuatan komik strip sebelumnya. Kemudian komik strip dipublikasi dengan media digital yang di fokuskan pada media sosial.*

**Kata kunci:** *budaya Indonesia, komik strip, milenial, topeng Cirebon*

## I. PENDAHULUAN

Komik adalah imaji-imaji gambar atau imaji lainnya, yang dijabarkan dalam urutan yang disengaja untuk menyampaikan informasi dan menimbulkan tanggapan estetis pada pembacanya [1]. Akronim cerita bergambar, mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah terlebih dahulu digunakan, dan konotasinya menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis katanya [2]. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Pada tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, di mana ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.” Sebelumnya, pada tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, “susunan gambar

dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. Sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan. Yang lain lebih mementingkan kesinambungan gambar dan teks. Sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti *Picture stories* – Rodolphe Topffer (1845), *Pictorial narratives* – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s), *Picture novella* – dengan nama samaran Drake Waller (1950s), *Illustories* – Charles Biro (1950s), *Picto-fiction* – Bill Gaine (1950s), *Sequential art (graphic novel)* – Will Eisner (1978). *Nouvelle manga* – Frederic Boilet (2001).

Komik selalu memiliki peminatnya tersendiri, hal ini yang membuat komik dapat bertahan keeksistensinya hingga kini. Dapat dilihat pada toko-toko buku, barisan komik selalu ramai dengan buku-buku

komik dengan berbagai *genre*. Komik sesungguhnya memiliki tingkatan-tingkatan yang diperuntukan kepada pembacanya. Masih banyak yang mengira komik dan film animasi adalah visualisasi yang ditujukan untuk anak-anak, namun sesungguhnya terdapat tingkatan-tingkatan seperti untuk anak-anak, remaja, dan dewasa. Sayangnya masih banyak publik yang keliru akan hal ini. Banyak dari anak-anak yang membaca komik yang ditargetkan pada orang dewasa. Adapun perbedaan komik sesuai tingkatannya adalah sebagai berikut:

1. Komik anak-anak, dalam komik yang diperuntukan untuk anak-anak memiliki karakteristik cerita yang mudah dipahami, karakter-karakter yang lucu, memiliki bahasa yang halus dan hampir selalu menyelipkan pengetahuan-pengetahuan dalam ceritanya. Dapat dikatakan cerita yang disajikan merupakan cerita imajenasi, contohnya seperti, komik Bobo, Mickey Mouse, Donald Bebek dan lainnya.

2. Komik remaja, komik yang ditargetkan untuk remaja biasanya memiliki cerita yang sedikit rumit dan meluas. karakternyapun memiliki gestur manusia utuh. biasanya memiliki bahasa yang sedang trend/gaul sesuai dengan ciri khas remaja. Dalam adegan komik menampilkan adegan kekerasan namun tidak terlalu sering. Cerita yang disajikanpun beragam mulai dari kehidupan sehari-hari, kehidupan masa depan, atau kehidupan dalam dunia fantasi, contohnya seperti Naruto, One Piece, Fairy Tale, Detective Conan dan lainnya.

3. Komik dewasa, dalam komik yang ditargetkan untuk dewasa alur cerita yang dalam membuat rumit, namun masih tetap nyaman dibaca oleh orang dewasa. Karakter yang digunakan adalah karakter semi realis atau realis yang memiliki bentuk tubuh utuh. Sering kali terdapat adegan kekerasan dan vulgar dalam komiknya. Dialog yang digunakan juga memiliki kata-kata asing dan kasar. Cerita yang disajikan masih sama dengan *genre* pada komik remaja hanya saja cerita dibuat lebih mendalam, contoh komik dewasa seperti Golden Boy, Samurai Depper Kyo, sebagian produksi raksasa komik Marvel dan Dc yang menceritakan super hero juga diperuntukan untuk dewasa karena memiliki adegan kekerasan dan sensualitas.

Kondisi industrial komik asli Indonesia tergolong berkembang dengan lambat. Bila dilihat pada toko-toko buku, komik Jepang menjadi juaranya dengan disusul komik asal Amerika, namun bukan berarti komik Indonesia tertinggal oleh para pesaingnya, hal tersebut karena mulai terjajahnya Indonesia dengan cara halus, yaitu dengan masuknya

kebudayaan-kebudayaan asing yang mempengaruhi pemikiran publik, bila diingat sejak tahun 90an animasi Jepang dan Amerika mulai memasuki layar kaca Indonesia dan komik-komiknyapun membanjiri pasaran toko buku Indonesia. Tentu karakteristik komik pada setiap negara mempunyai perbedaan. Pada komik Amerika, komik yang memiliki produsen komik terbesar Marvel dengan tokohnya seperti Spiderman, Ironman, Hulk, Captain Amerika selalu memiliki peminatnya sendiri, walaupun produksi komik Jepang sebagai produsen aktif memproduksi begitu banyak komik namun tidak dapat merubah kebesaran produksi komik Marvel, bahkan komik Marvel telah disulap menjadi layar lebar *box office* yang selalu ditunggu oleh para penggemarnya, hal ini yang menjadikan karya Marvel Comics menjadi lebih eksklusif dari komik lainnya. Sedangkan pada komik Jepang atau dapat juga disebut *Manga* dalam bahasanya, selain aktif sebagai produsen komik, Jepang juga aktif memproduksi animasi atau dalam bahasa Jepangnya disebut *Anime*. Hal merupakan salah satu yang mendongkrak industrial komik Jepang. Dalam segi cerita komik Jepang memiliki idealisme yang kuat, sehingga dapat menceritakan tanpa terkena koreksi yang dapat merubah ceritanya. Sedangkan pada industrial komik Indonesia masih terlihat bahwa komik merupakan bacaan untuk anak-anak, sehingga para komikus harus berusaha membbuat komik yang aman untuk berbagai kalangan. Dalam industrial komik Indonesia idealisme tidaklah dapat bertahan, karena tidak akan lulus kurasi berbagai koreksi dapat merubah karya aslinya bahkan pada ceritanya sendiri. Industrial komik memang memiliki peran penting sebagai marketing pada karya komikus namun tidak sedikit pula komikus yang gerah atas permintaan pasar yang dapat merubah karya komikus.

Seiring berjalannya waktu komik mulai berevolusi, sebelumnya komik hanya dapat dinikmati pada media cetak, kini komik dapat dinikmati melalui platform digital. Kesuksesan perjalanan komik Indonesia juga mulai terlihat pada masa yang disebut era milenial. Pada era milenial komik menjadi sarana komunikasi populer yang dapat ditemui setiap harinya. Berbeda dengan komik konvensional komik digital lebih mudah didapatkan, baik yang berbayar hingga yang gratis. Beberapa website dan aplikasi menyediakan komik secara gratis, namun media sosial mempunyai peranan besar juga ada komik digital, diantaranya adalah Instagram yang pada dasarnya merupakan aplikasi media sosial untuk berbagi gambar atau foto. Media sosial tersebut menjadi wadah bagi para seniman grafis untuk dapat

berbagi hasil karyanya pada aplikasi tersebut. Salah satu karya grafis yang mendapat apresiasi dari para pengguna aplikasinya adalah komik strip.

Pada dasarnya komik strip merupakan komik yang tersusun dari beberapa panel, berbeda dengan buku komik, komik strip memiliki ceritanya yang pendek. Sebelumnya komik strip dimuat di media cetak seperti koran atau majalah. Kini komik strip hadir dalam bentuk digital yang dapat ditemui pada beberapa media sosial.

Dalam tahap pembuatan komik strip hal utama yang perlu diperhatikan adalah cerita. Sebagaimana cerita-cerita seperti dalam buku, televisi ataupun cerita rakyat selalu ada pesan moral yang diselipkan dalam kisahnya. Dengan begitu maka diyakini cerita merupakan media untuk dapat menanamkan moral pada pembacanya. Dengan kisah yang baik maka sebuah cerita dapat menjadi inspirasi ataupun acuan. Ceritapun dapat terbagi menjadi berbagai macam seperti cerita yang mengisahkan tentang kebenaran atau mengisahkan tentang kehidupan seseorang, cerita fiksi seperti kisah yang disajikan oleh imajenasi pengarangnya atau dapat disebut cerita fantasi. Baik cerita yang mengisahkan fakta maupun fiksi hampir semuanya memiliki pesan dan makna untuk dapat kita pelajari dari kisahnya. Komik strip merupakan salah satu media penunjang untuk dapat menanamkan pesan kepada pembacanya, hal ini dilakukan dengan menyisipkan pesan dan makna pada ceritanya. Dalam perancangan komik strip ini cerita akan diambil dari kehidupan sehari-hari yang dikemas secara jenaka.

Selain gambar dan cerita terdapat aspek penting yang perlu diperhatikan yaitu karakter. Karakter mempunyai peranan penting dalam komik karena karakter yang akan membawakan cerita tersebut. Karakter yang digunakan dalam perancangan komik strip ini merupakan karakter topeng Cirebon. Seperti kisahnya, topeng Cirebon merupakan penggambaran dari beberapa unsur dalam manusia seperti fase hidup dan penggambaran dari perasaan manusia. Karakter topeng Cirebon yang digunakan juga sebagai identitas bahwa komik yang dibuat berasal dari Indonesia yang kental dengan budayanya.

Komik strip ini nantinya ditargetkan kepada kaum milenial. Diharapkan komik strip yang akan di rancang dapat memberi perhatian terhadap kebudayaan Indonesia. Dengan begitu maka komik strip akan dipublis pada media sosial.

Dapat dijabarkan perancangan komik strip ini merupakan penggabungan tiga unsur yaitu (Desain-Budaya-Teknologi) yang dapat dipersempit menjadi (Seni Ilustrasi-Tradisi-Teknologi Digital) hal tersebut

dapat dikerucutkan lagi menjadi (Ilustrasi-Cerita Milenial-Media Publikasi Kontemporer) maka perancangan komik strip lebih dikonsentrasikan pada ilustrasi gambar, cerita milenial serta media publikasi kontemporer lainnya.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan komik strip Topeng Cirebon sebagian besar didapatkan melalui metode studi pustaka dan wawancara, berikut penjelasan lebih lanjut dalam pengumpulan data: 1. Studi pustaka komik strip serta studi komik lainnya sebagai bahan referensi; dan 2. Wawancara dengan komikus yang sudah mempunyai banyak pengalaman.

### B. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam perancangan komik strip Topeng Cirebon dibagi dalam beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut: 1. Studi pustaka dari komik strip; 2. Wawancara dengan komikus berpengalaman tentang komik strip; 3. Analisa data dari referensi buku dan wawancara; 4. Membuat konsep perancangan komik strip; 5. Perancangan komik strip dengan karakter topeng Cirebon; dan 6. Publikasi komik strip karakter Topeng Cirebon melalui media sosial.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Perancangan Komik Strip Dengan Gaya Milenial

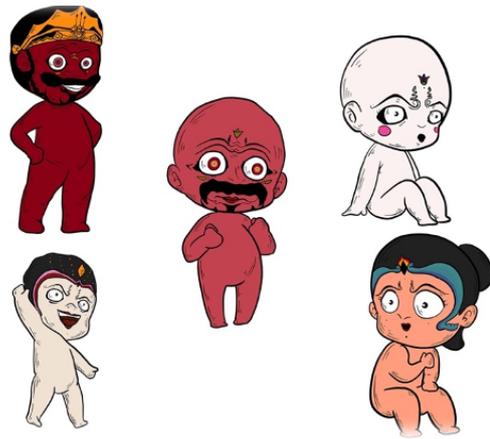
Seperti yang sudah terlihat jelas perbedaan generasi milenial dengan generasi sebelumnya dimana generasi milenial sudah menguasai teknologi digital dan mampu berkomunikasi secara sosial maka terdapat perbedaan pula pada hasil karya yang dihasilkan baik pada era milenial maupun pada era sebelum milenial, era yang dimaksud adalah Tradisionalis, Baby Boomer dan Generasi X. Transisi dari segala hal yang bersifat analog menjadi digital yang dapat mempermudah keperluan hidup seseorang, hal inilah yang dialami oleh generasi milenial. Pada tahun 2015 persentase generasi milenial yang menggunakan komputer sebesar 27,13 persen, pada tahun 2016 persentasenya meningkat menjadi 28,38 persen dan pada tahun 2017 jumlahnya kembali meningkat menjadi 29,57 persen. Komputer sendiri tidak lagi dimonopoli dengan bentuk Personal Computer/desktop saja tetapi kini dalam bentuk Laptop/Notebook dan tablet lebih banyak disukai

bila dilihat dari sisi mobilitas penggunaan [9]. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya perkembangan komik ikut berubah, dari yang sebelumnya dibuat menggunakan beberapa alat seperti kertas, pensil, tinta, penggaris, alat pewarna dan lain sebagainya kini dapat diringkas menjadi hanya menggunakan komputer/ laptop dengan tambahan pen tablet untuk dapat menggambar pada wadah digital, bahkan sekarang sudah berkembang perangkat untuk menggambar digital sudah dapat menggunakan tablet seperti Ipad bahkan *smart phone* yang tentunya lebih efisien karena tidak membutuhkan sumber listrik untuk menjalankannya karena sudah tersimpan dalam baterai untuk menjalankan perangkatnya.

Terhitung dari awal penelitian, peneliti sudah mendapat beberapa data yang didapat melalui studi pustaka, wawancara, internet dan observasi. Adapun data yang didapat adalah susunan proses untuk membuat komik baik secara konvensional maupun dengan gaya milenial. Sebagian besar data yang didapat dalam pembahasan perancangan komik strip dengan gaya milenial didapatkan langsung dari komikus yang termasuk dalam generasi milenial ataupun dari internet yang mewawancarai komikus milenial. Terdapat beberapa proses dalam perancangan komik strip dengan gaya milenial yang notabennya menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, komputer dan Ipad, dalam kesempatan ini peneliti juga ikut mencoba proses pembuatan komik strip dengan gaya milenial diantaranya adalah:

1. Studi cerita (Proses mencari bahan cerita komik). Komikus generasi milenial umumnya mengangkat kisah keseharian yang dekat dengan masyarakat urban sehingga khalayak dapat dengan mudah memahami dan mengerti isi dari cerita tersebut. Ide cerita sering kali berasal dari keseharian yang dirasakan komikus atau dapat juga dari cerita yang di dengarkan komikus dari orang lain. Biasanya kejadian yang dialami komikus dicatat yang nantinya dapat dikembangkan menjadi cerita yang cocok untuk divisualkan.

2. Studi karakter (proses pencarian elemen-elemen pada karakter). Untuk mendapatkan karakter yang sesuai dengan alur cerita yang diinginkan, maka karakter yang digunakan harus melalui tahap studi. tahap ini memungkinkan seorang komikus mengeksplorasi beberapa bagian tubuh, gestur serta ekspresi untuk mendapatkan karakter yang sesuai. Untuk mendapatkan karakterpun memerlukan tahapan yang bila di persingkat dimulai dari konsep, sketsa, hingga ke finalisasi warna. seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Karakter Topeng Cirebon

3. Sketsa Komik (proses dasar menggambar dan pembagian panel). Untuk mendapatkan halaman komik yang baik dibutuhkan sketsa atau dapat juga disebut dengan story board. Dalam tahap ini komikus dapat memperkirakan adegan, ruangan, serta besar dan jumlah panel yang akan dimasukkan dalam satu halaman. Seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Sketsa Komik

4. Digitalisasi (proses perancangan sketsa kemudian dilanjutkan pada komputer agar mudah diaplikasikan pada beberapa media). Salah satu perbedaan komikus di era milenial dengan komikus era sebelumnya terdapat pada tahap ini dimana komikus pada era sebelumnya belum tentu menggunakan teknologi digital. Proses digitalisasi memungkinkan komikus untuk dapat membuat garis dengan lebih rapih dibandingkan dengan menggunakan kuas atau spidol, hal ini berkat adanya bantuan dalam system komputer. Hasilnyapun dapat digunakan pada media elektronik maupun media cetak. Dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Lining Komik Digital

5. Pewarnaan Digital (proses pewarnaan digital menggunakan perangkat elektronik). Bila pewarnaan komik sebelum era milenial menggunakan cat air, pensil warna, spidol dan sebagainya maka komikus era milenial dapat menggunakan pewarnaan melalui media digital. Hasilnya dapat mirip bahkan lebih solid dari alat pewarna konvensional. Seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Pewarnaan Komik Digital

6. Finalisasi (proses akhir digital seperti memberi pewarnaan cahaya dan bayangan, teks, tekstur). Setelah gambar dengan pewarnaan dasar selesai biasanya terdapat penambahan seperti shadow dan highlight agar gambar menjadi terlihat lebih hidup dan berdimensi. Teks merupakan bagian penting dari gambar komik, teks menjadi penhubung gambar hingga menjadi kesatuan cerita. Tekstur

sering kali didapatkan untuk menggambarkan detail. Tekstur juga dapat ditemui pada kertas yang dicetak dan menjadi estetis dan karakteristik yang berbeda dengan komik lainnya. Pada komik digital tekstur juga dapat digunakan dengan menggunakan system aplikasi penyunting grafis. Seperti pada Gambar 5.



Pada penelitian ini peneliti juga turut merancang komik strip digital. Perancangan dimaksudkan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan dapat merasakan menjadi komikus milenial. Perancangan komik strip yang peneliti buat memasukan unsur-unsur budaya Indonesia diantaranya dengan menggunakan karakter topeng Cirebon dan cerita-cerita keseharian dari masyarakat urban Indonesia. Karakter topeng Cirebon didapatkan dari penelitian sebelumnya yang sudah melalui beberapa tahap untuk mendapatkan hasil akhir dari karakter visual tersebut. Sebelumnya peneliti sudah mendapatkan 3 katagori karakter visual dengan versi topeng Cirebon, dapat dilihat pada Gambar 6, Gambar 7, dan Gambar 8.:

1. Gaya Manga



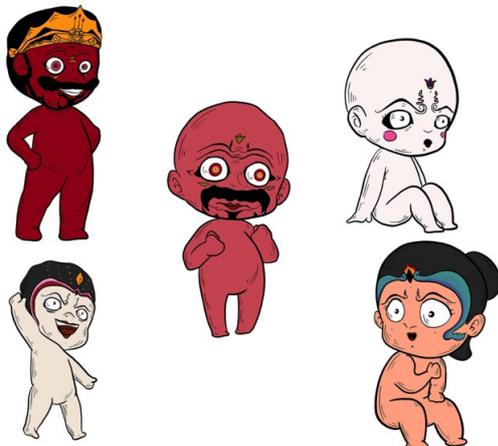
Gambar 6. Karakter Visual Topeng Cirebon.

## 2. Gaya Karikatur



Gambar 7. Karakter Visual Topeng Cirebon.

## 3. Gaya Kartun Flat

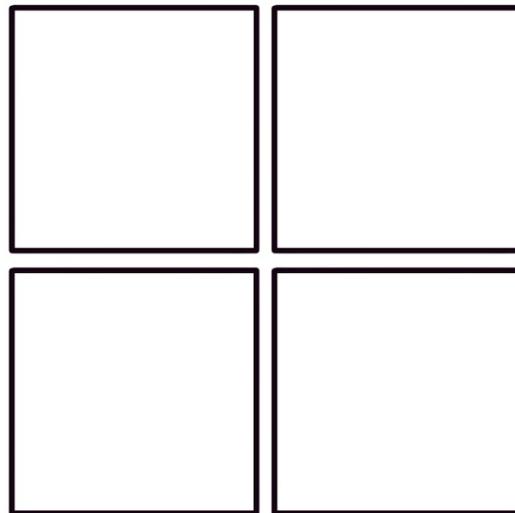


Gambar 8. Karakter Visual Topeng Cirebon.

Karakter yang digunakan dalam pembuatan komik ini adalah gaya kartun flat. Penentuan gaya karakter tersebut didasarkan dengan ketepatan penyampaian cerita, dimana cerita yang digunakan disini adalah cerita keseharian, maka cerita tersebut dapat diceritakan dengan jenaka dan tidak membosankan, alasan kedua dikarenakan pembuatan karakter dengan gaya kartun flat tidak memakan waktu yang lama, mengingat komik digital memerlukan pewarnaan yang cukup memakan waktu.

Komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horisontal, setrip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari pelbagai ukuran budaya populer saat ini yang direfleksikan oleh komik, adalah sebuah narasi dalam dunia modern. Sebelum munculnya

televisi, komik menentukan gaya berpakaian, gaya rambut, makanan, perilaku dan sikap-sikap lainnya. Komik juga memberikan inspirasi pertunjukkan, musik, balet, film, serial radio dan televisi, lagu-lagu populer buku dan mainan [3]. Melihat pengertian komik dari sudut pandang Danesi, komik strip digital yang dibuat menggunakan penerapan yang sama. Komik strip digital yang dibuat peneliti memiliki dimensi 1:1 yang berarti di setiap sisinya mempunyai ukuran yang sama. Dimensi 1:1 dimaksudkan untuk menyesuaikan platform media sosial yang digunakan yaitu Instagram. Penggunaan panel juga dibatasi menjadi 4 panel pada setiap halamannya, penggunaan 4 panel untuk komik Instagram menjadi patokan ideal mengingat pandangan layar ponsel yang tidak terlalu besar maka penerapan ini hamper selalu menjadi standar untuk komik strip Instagram. Seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman 4 Panel.

Komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat [8]. Sebagai Bahasa yang universal gambar dalam komik sudah mewakili kata-kata. Penekanan gestur pada sebuah karakter komik mampu memberikan informasi pada pembacanya. Dalam perancangan komik strip digital, peneliti membuat penekanan pada gestur karakter, hanya dengan melihat gambar diharapkan pembacanya mampu memahami isi dari ceritanya. Seperti pada gambar 10.

Perancangan komik strip digital diselesaikan dengan penambahan warna, teks dan tekstur sesuai dengan susunan perancangan komik milenial yang sudah dibahas sebelumnya. Seiring perancangan



Gambar 10. Gestur Karakter.

komik dengan gaya milenial dari awal hingga akhir yang peneliti lakukan, dapat ditemukan kemudahan-kemudahan dibandingkan perancangan komik yang dilakukan pada era sebelum milenial. Terdapat beberapa poin kelebihan dalam merancang komik strip dengan gaya milenial, diantaranya adalah: 1. Perancangan komik menggunakan perangkat digital terlihat lebih rapih dibanding perancangan komik dengan perangkat manual; 2. Pewarnaan dengan perangkat digital lebih cepat dan solid disbanding pewarnaan manual seperti cat air, spidol, pensil warna dan lainnya; 3. Gambar yang sudah dibuat sebelumnya dapat menjadi aset yang dapat digunakan kembali pada panel atau halaman yang berbeda; 4. Dapat menyunting gambar yang sudah dibuat sehingga tidak perlu mengulang gambar kembali; dan 5. Hasil gambar dapat disimpan dengan mudah karena gambar berupa data yang dapat disimpan dalam flashdisk.

## B. Publikasi Komik

Perbedaan yang jelas terlihat pada perkembangan komik saat ini terdapat pada publikasi. Bila kita lihat pada era sebelum berkembangnya teknologi digital sebagai kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan, kita masih sering melihat komik dalam bentuk buku fisik yang dapat ditemukan pada toko buku. Selain buku yang memang di khususkan untuk komik sering juga komik didapatkan pada sebuah kolom koran yang ditujukan untuk hiburan atau kritikan yang dibalut dengan kreatif. Pada 90-an menjadi titik terbesat tren perkembangan komik di Indonesia dimana peminat komik pada masa ini sudah mulai terbiasa untuk menikmati komik-komik baik buatan dalam maupun luar negeri. Toko-toko buku menempatkan rak khusus komik yang jumlahnya cukup banyak dan selalu ramai dikunjungi pembeli atau hanya sekedar membaca

di tempat, bahkan beberapa pembaca sampai rela duduk di lantai berjam-jam untuk dapat membaca komik di toko buku.

Dibalik suksesnya perkembangan komik di Indonesia, pada tahun 90-an pula komik asli Indonesia merasakan pahitnya persaingan dagang antara industri komik asal Indonesia dengan industri komik luar negeri diantaranya seperti Amerika, Hongkong dan Jepang. Pada tahun 90-an komik Jepang menjadi komik paling laris hingga menyetuh angka 90% penjualan. Biaya produksi yang tinggi untuk mengerjakan semua proses pembuatan komik dari awal hingga akhir membuat penerbit memilih cara mudah dan ekonomis dengan cara membeli hak untuk menerbitkan komik impor [5].

Rendahnya permintaan komik asal Indonesia dan tingginya biaya produksi komik Indonesia membuat komik asli negeri sendiri sulit ditemukan pada toko-toko buku konvensional. Kejadian tersebut berlangsung hingga tahun 2000-an sampai akhirnya perkembangan perangkat teknologi digital yang bersifat mudah di genggam/ digunakan mulai masuk dalam kehidupan manusia dan menjadi penting untuk mempermudah kebutuhan hidup, teknologi tersebut dapat dinamakan *gadget*. Teknologi genggam paling populer terdapat pada ponsel pintar (*smart phone*) yang pada masa kini hampir setiap orang memilikinya mulai dari anak-anak hingga orang tua. Perkembangan gadget menjadi peluang pada kreator komik Indonesia untuk mendapatkan kembali kepopuleran komik yang sempat padam pada tahun 90-an. Popularitas komik Indonesia yang sempat padam karena keterbatasan biaya produksi mulai dapat diatasi dengan adanya media sosial yang dapat diakses dengan mudah dan bersifat *open release* sehingga siapapun dapat dengan mudah membacanya bahkan secara gratis. Berbeda dengan masa sebelumnya dimana untuk dapat merilis komik harus dapat menggandeng perusahaan besar untuk dapat memproduksi buku komik agar dapat dibaca oleh khalayak, komik masa kini dapat dibaca bahkan tidak perlu datang ke toko buku, hanya perlu mengaksesnya lewat *smart phone*, sehingga komikus kini dapat bekerja secara independen tanpa menggandeng sebuah industri untuk mempublikasikan komik yang dibuatnya.

Pada *smart phone* terdapat beberapa aplikasi media sosial yang dapat di *download*, aplikasi tersebut memudahkan penggunaannya untuk dapat mengakses media sosial. Terdapat beberapa aplikasi media sosial yang sering digunakan oleh komikus untuk mempublikasikan karyanya. Media sosial yang sering digunakan komikus untuk mempublikasikan

karyanya memiliki ciri seperti mudah dibuka, memiliki fitur mengupload *file* grafis, terdapat kolom komentar dan dapat mengapresiasi dengan tombol *like*. Beberapa aplikasi media sosial populer yang sering digunakan untuk meng-upload hasil karyanya seperti Instagram, Facebook dan Pinterest. Aplikasi terpopuler untuk merilis karya komik secara *online* adalah Instagram, aplikasi ini memiliki banyak pengguna karena sifatnya yang *ready to use*. Beberapa generasi milenial yang menjadi komikus Indonesia dengan popularitas tertinggi dalam aplikasi sosial media diantaranya Nurfaidi Mursyid (Tahilalats), Faza Meonk (Si Juki), Reza Mustar (Azer), Gata Anjanaviadi (Tankhi), Naufal Faridurrazak (Si\_Nopal) dan beberapa komikus lainnya masih konsisten mengerjakan komik hingga sekarang. Generasi komik kini memilih untuk merilis karyanya melalui Instagram, bukan berarti komik yang dapat diakses secara gratis membuat para kreatornya tidak mendapat penghasilan. Bila pada era sebelumnya penghasilan yang didapat oleh komikus terdapat dari hasil penjualan buku komik, pada era serba digital ini komikus milenial juga mendapatkan penghasilan namun dengan cara yang berbeda. Biasanya komikus Instagram yang sudah mempunyai pengikut banyak akan ditawarkan endorsement untuk beberapa produk atau jasa dengan penghasilan yang cukup besar, bahkan ada pula komik Instagram yang sudah dijadikan film layar lebar. Pada era digital komikus milenial sudah diberikan kemudahan untuk dapat mempublikasikan karyanya yang pastinya berbeda seperti pada era Kosasih, dimana komik yang ingin dipublikasi harus tercetak didalam buku dan harus bersaing dengan buku-buku komik buatan luar negeri.

Publikasi melalui Instagram memiliki kelebihan dari publikasi dengan buku, salah satu adanya reaksi dari pembaca yang dapat mengapresiasi karya dengan adanya tombol *like* yang dapat dilihat langsung oleh kreator jumlahnya. Lalu adanya komunikasi dua arah yang terletak di kolom komentar memungkinkan pembaca dan kreatornya dapat berkomunikasi secara terbuka. Namun tidak hanya apresiasi yang terdapat pada kolom komentar tetapi juga kritik dapat disampaikan kepada kreatornya. Mengutip jurnal Nuritia Ramadhani dan Riza Darma Putra, sikap yang dihadapi saat terjadi debat antar pembaca mengenai komik yang di-upload oleh kreator, para kreator cenderung memilih untuk diam dan menerima kritikan dari para pembaca [7].

Untuk mendapatkan data yang akurat untuk memahami komik strip Instagram peneliti turut membuat akun Instagram dengan nama Tocimik

yang berasal dari singkatan Topeng Cirebon versi Komik. Pembuatan akun ini diharapkan peneliti mendapatkan rasa sebagai kreator komik Instagram dan mendapatkan data pendukung penelitian. Dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Profil Instagram Tocimik.

#### IV. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah: 1. Proses pembuatan komik strip dengan gaya milenial mempunyai beberapa tahap yaitu studi cerita, studi karakter, sketsa, digitalisasi, Pewarnaan digital dan finalisasi. Perancangan komik dengan gaya milenial lebih mengacu pada perangkat yang digunakan untuk menggambar, yaitu perangkat elektronik seperti laptop, komputer dan Ipad; dan 2. Generasi milenial dikenal sebagai generasi yang mampu berkomunikasi secara sosial dan menguasai teknologi digital. Media sosial sudah menjadi bagian dari gaya hidup milenial. Instagram merupakan salah satu aplikasi media sosial untuk berbagi foto atau gambar. Sebagai aplikasi berbagi gambar, Instagram diyakini sebagai media sosial yang cocok untuk dapat merilis komik. Sebagian besar kreator komik milenial mengakses dan merilis komiknya melalui Instagram karena lebih mudah untuk diakses dan memiliki komunitas pengguna yang cukup besar.

#### V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. McCloud, *Understanding Comics*, New York: Harper Colins Publishers, 1993.
- [2] M. Bonef, *Komik Indonesia*, Jakarta: KPG, 1998.
- [3] M. Danesi, *Pesan, tanda dan makna*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- [4] D. P. d. K. R. Indonesia, *Pekan Komik dan Animasi 98*, Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1999.

- [5] B. L, *Indonesia is Definitely OK!: Independence and Idealism through Comics*, Inside Indonesia, 2000.
- [6] S. McCloud, *Reinventing Comics*, New York: Harper Colins Publishers, 2000.
- [7] N. R. d. R. D. Putra, "Komik Strip Sebagai Media Kritik Sosial: Studi pada Akun Instagram @Komikin\_ajah," *CoverAge*, vol. 8, no. 1, 2017.
- [8] N. Soedarso, "KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR," *HUMANIORA*, vol. 6, 2015.
- [9] B. P. Statistik, *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018.