

PERANCANGAN MOTION COMIC INDONESIA BERBASIS INDIE (TEMA : HANOBOT)

Vicky Septian Rachman Ananta Toer
Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Matana

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan komik yang dapat dinikmati dengan cara baru, yaitu dengan menggunakan audio visual, dimana komik tidak hanya berupa lembaran dari media cetak tetapi juga dapat melalui media digital yang dapat juga disebut Motion Comic. Hal ini termasuk baru dikarenakan belum banyaknya Motion Comic yang beredar sehingga minimnya informasi dan sedikitnya publikasi karya sehingga masih banyak khalayak yang belum mengerti tentang Motion Comic. Perancangan dimulai dengan pemahaman dasar pembuatan komik, hal ini dikarenakan dalam pembuatan Motion Comic pada dasarnya sama halnya dengan membuat komik pada umumnya, yang membedakannya terdapat pada proses finishing, dimana komik konvensional diselesaikan dengan mencetak sedangkan pada Motion Comic diselesaikan dengan proses digital melalui beberapa aplikasi untuk memberikan efek bergerak pada grafisnya. Tidak hanya menampilkan efek bergerak pada grafisnya Motion Comic juga diberikan audio sehingga dapat menambahkan emosi dalam ceritanya. Pemilihan cerita dalam perancangan Comic Motion juga perlu diperhatikan, dengan cerita yang terencana maka akan menghasilkan Motion Comic yang menarik. Pada perancangan Motion Comic ini mengambil cerita yang bertemakan Super Hero dengan nuansa Indonesia. Dalam perancangan juga terkendala pada publikasi karya sehingga diperlukan pengetahuan dalam proses publikasi Motion Comi. Terdapat beberapa cara untuk mempublikasikan Motion Comic, pada perancangan ini publikasi yang dipilih adalah publikasi secara mandiri atau yang sering disebut dengan Indie Production.

Keywords : Motion Comic, Indie Comic, Komik Indonesia

Pendahuluan

Dibutuhkan wadah yang tepat untuk komikus agar dapat mengekspresikan karyanya tanpa menkhawatirkan koreksi dari kurator untuk dapat berkarya sesuai dengan idealismenya. Pada masa kini banyak terdapat komik non industrial yang sering disebut juga dengan komik indie. Komik indie merupakan komik yang diproduksi secara mandiri tanpa melewati industrial komik. Penjualan komik indie memang berbeda dengan industrial komik yang sudah mempunyai label dan

kerja sama oleh pihak pemasaran, komik indie lebih diperjuangkan atau diperkenalkan melalui komunitas. Perbedaan antara komik *indie* dan komik label di Indonesia dapat terlihat dari cerita yang *anti mainstream* atau berbeda dengan komik-komik pada pasar yang melewati kurasi untuk mendapat target pasar. Komik *indie* terbilang lebih *ekspresif* sesuai dengan apa yang komikus ingin ceritakan.

Bukan berarti komik *indie* sulit untuk dipasarkan, bahkan tidak sedikit komik yang

berawal melalui *indie* yang dilirik oleh label industrial. Umumnya industrial komik melihat pasar publik, bila terdapat komik *indie* yang memiliki pasaran publik maka pihak label akan melirik dan mengajaknya untuk bekerja sama. Fenomena komik *indie* bukanlah hal pertama yang masuk di Indonesia, hampir setiap negara memiliki komunitas komik *indie*, bahkan seringnya acara-acara besar yang diadakan untuk memperkenalkan komik *indie* menjadi penunjang berkembangnya komik *indie*, acara tersebut selalu ramai dikunjungi para pecinta komik dan ajang berkumpulnya komunitas komik *indie* seperti pada acara Popcon Asia, Hello Fest, Anime Festival Asia dan lainnya.

Segala cara menjadi lazim untuk dapat menjual dan memperkenalkan komik *indie*. Promosi komik *indie* bebas dilakukan dengan cara apapun namun ada baiknya melihat kondisi pasar komik sebagai acuannya. Pada era digital seperti sekarang komik mengalami *evolusi*. Komik tidak hanya dapat dinikmati melalui buku. Kini komik dapat juga dinikmati melalui benda-benda digital seperti televisi, komputer bahkan dengan *smartphone*. Komikpun tidak lagi hanya berupa gambar kaku yang tidak bergerak. Pada sekitar tahun 2005 Lionsgate perusahaan yang berasal dari Kanada merilis komik bergerak pertamanya dalam bentuk digital yang disebut *motion comic*. *Motion Comic* adalah komik/novel grafis dalam format video yang dibuat/diolah melalui proses digital animasi. Tidak seperti komik/novel grafis biasa, *motion comic* dapat dinikmati seperti halnya saat menyaksikan tayangan video animasi dari televisi,

komputer maupun perangkat audio visual lainnya. Sebuah cerita text yang dijadikan animasi lewat komputer, sehingga audiens tidak perlu membacanya karena sudah menggunakan narasi dan ilustrasi visual. Proses berbicaranya tidak menggunakan balon kata tapi menggunakan *voice actor* (pengisi suara) sebagai tokoh yang dimainkannya. Pada dasarnya *motion comic* merupakan animasi-animasi yang sering kita lihat pada umumnya, perbedaannya hanya dalam *motion comic* animasi yang digunakan merupakan animasi sederhana dengan minim gerakan.

Audio visual, merupakan suatu media penyampaian pesan yang sangat efisien yang mudah diterima oleh audiencenya. Audio visual sudah menjadi bagian dari keseharian kita seperti dalam televisi, komputer, maupun gadget lainnya. Dalam audio visual terdapat berbagai program yang ditawarkan seperti berita, video musik, film, bahkan *motion comic*. Dalam berbagai audio visual terdapat pesan seperti pada film contohnya, hampir seluruh film terdapat pesan moral walaupun secara tidak langsung, hal ini juga berlaku dengan *motion comic*, dengan dukungan audio visual *motion comic* juga dapat memberikan pesan moral pada audiencenya.

Namun dari berbagai tradisi baru dalam dunia seperti komik tersebut tradisi nasional asli bangsa harus diperhatikan. Rata-rata masyarakat Indonesia yang bergaya hidup modern kini lebih mudah mengerti cerita yang ada dalam komik dibandingkan cerita yang disajikan dalam perwayangan ataupun legenda-legenda dari cerita

rakyat, hal ini dikarenakan semakin jarang penyajian hiburan seni. Perlunya ada pendorong untuk mengenalkan tokoh maupun cerita-cerita yang sudah melegenda seperti dalam cerita wayang contohnya, cerita ini dapat diberikan sentuhan perbaruanagar masyarakat yang umumnya kini bergaya hidup modern dapat menikmati kembali cerita rakyat yang ada tentunya dengan cerita yang diperbarui.

Sebagaimana cerita-cerita seperti dalam buku, televisi ataupun cerita rakyat selalu ada pesan moral yang diselipkan dalam kisahnya. Dengan itu maka diyakini cerita merupakan media untuk dapat menanamkan moral pada pendengarnya. Dengan kisah yang baik maka sebuah cerita dapat menjadi inspirasi ataupun acuan. Ceritapun dapat terbagi menjadi berbagai macam seperti cerita yang mengisahkan tentang kebenaran ataumengisahkan 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. *Motion comic* merupakan salah satu media penunjang untuk dapat menanamkan pesan kepada audiencenya, hal ini dilakukan dengan menyisipkan pesan dan makna pada ceritanya, dengan menyisipkan pesan dan maknaakan membuat sugesti yang tertanam pada pemikiran audiencenya.

Umumnya cerita pada *motion comic* menggambarkan tentang kepahlawanan atau super

hero. *Motion comic* yang akan dirancang juga mengisahkan tentang kepahlawanan dengan berpondasi pada kisah dari cerita rakyat Indonesia. Unsur kebudayaan dari cerita rakyat Indonesia ini bertujuan untuk memperkenalkan beberapa kebudayaan bangsa, selain itu unsur kebudayaan Indonesia juga sebagai watermark bahwa *motion comic* yang dibuat berasal dari Indonesia, hal tersebut sekaligus dapat membuktikan bahwa Indonesia mampu bersaing melalui *motion comic*.

Dapat dijabarkan perancangan *motion comic* ini merupakan penggabungan tiga unsur yaitu (Desain-Budaya-Teknologi) yang dapat dipersempit lagi menjadi (Seni Ilustrasi-Tradisi-Teknologi) Digital hal tersebut dapat lebih mengkerucut lagi agar perancangan tidak melebar luas menjadi (Ilustrasi-Cerita Rakyat-Komik Kontemporer). Maka perancangan *motion comic* lebih dikonsentrasikan pada ilustrasi gambar, cerita rakyat, dan perancangan komik kontemporer.

Pembahasan

Teori Komik

1) Pengertian Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

2) Sejarah Komik Indonesia

Dari hasil pengutipan dari pengumpulan data melalui wikipedia maka sejarah komik Indonesia dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Generasi 1930

Merujuk mpada bonef komik Indonesia dapat di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930-an dapat ditemukan pada media Belanda seperti De Java Bode dan D'orient dimana terdapat komik-komik seperti "Flippie Flink and Flash Gordon". "Put On", seorang peranakan Tionghoa adalah karakter komik Indonesia yang pertama karya Kho Wan Gie yang terbit rutin di surat kabar Sin Po. "Put On" menginspirasi banyak komik strip lainnya sejak tahun 30-an sampai 60-an seperti pada Majalah Star (1939-1942) yang kemudian bertukar menjadi Star Weekly. Sementara itu di Solo, Nasroen A.S. membuah karya komik stripnya yang berjudul Mentjari Poetri Hidjaoe melalui mingguan Ratu Timur.

b. Generasi 1940 – 1950

Sekitar akhir tahun 1940-an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom and Johnny Hazard. Kemudian penerbit seperti Gapura dan Keng po dari Jakarta, dan Perfects dari Malang, mengumpulkannya menjadi sebuah buku komik. Ditengah-tengah membanjirnya komik-komik asing, hadir Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus terdepan yang memiliki teknik dan ketrampilan tinggi dalam menggambar yang mendapatkan kesempatan untuk menampilkan komik adapatasinya dari legenda pahlawan Tiongkok "Sie Djin Koei". Komik ini berhasil melampaui

popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal. Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi Wonder Woman menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Terdapat banyak lagi karakter pahlawan super yang diciptakan oleh komikus lainnya, diantaranya adalah Siti Gahara, Puteri Bintang, Garuda Putih dan Kapten Comet, yang mendapatkan inspirasi dari Superman dan petualangan Flash Gordon. Di awal tahun 1950-an, salah satu pionir komik bernama Abdul Salam menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul "Kisah Pendudukan Jogja" yang bercerita tentang agresi militer Belanda ke kota Yogyakarta. Komik ini 10 kemudian dibukukan oleh harian Pikiran Rakyat dari Bandung. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama karya artis komik Indonesia.

c. Generasi 1960 – 1970

Adapatasi dari komik asing dalam komik Indonesia mendapatkan tentangan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Karena itu penerbit seperti Melodi dari Bandung dan Keng Po dari Jakarta mencari orientasi baru dengan melihat kembali kepada khazanah kebudayaan nasional. Sebagai hasil pencarian itu maka cerita-cerita yang diambil dari wayang Sunda dan Jawa menjadi tema-tema prioritas dalam komik selanjutnya. R.A. Kosasih adalah salah seorang komikus yang terkenal dengan keberhasilannya membawa epik Mahabharata dari wayang ke dalam media buku komik. Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di

kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berketerampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Djas, dan Zam Nuldyn, yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni komik. Di bawah penerbitan Casso and Harris, artis-artis komik ini mengeksplorasi cerita rakyat Sumatera yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari 1960an hingga 1970an. Tema yang banyak muncul pada generasi ini adalah pewayangan, superhero, dan humor-kritik.

d. Generasi 1990 – 2000

Ditandai oleh dimulainya kebebasan informasi lewat internet dan kemerdekaan penerbitan, komikus mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi gayanya masing-masing dengan mengacu kepada banyak karya luar negeri yang lebih mudah diakses. Selain itu, beberapa judul komik yang sebelumnya mengalami kesulitan untuk menembus pasar dalam negeri, juga mendapat tempat dengan maraknya penerbit komik bajakan. Beberapa penerbit besar pun mulai aktif memberikan kesempatan kepada komikus muda untuk mengubah image komik Indonesia yang selama ini terkesan terlalu serius menjadi lebih segar dan muda. Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika yang lebih dikenal dengan comics dan Jepang yang lebih dikenal stereotype manga.

a) Aliran Amerika

Komikus yang memilih style ini kebanyakan memang mereferensikan karya mereka pada komikus-komikus Amerika. Sebagian dari mereka bahkan ada yang bekerja untuk produksi komik Amerika. Beberapa komikus yang bisa dikatakan beraliran gaya Amerika antara lain Donny Kurniawan dan Alfa Roby.

b) Aliran Jepang

Komikus yang menggunakan aliran ini sangat diuntungkan dengan berkembangnya komunitas di internet. Beberapa situs seperti julliedillon.net, howtodrawmanga.com, dan mangauniversity memuat 12 banyak informasi pembuatan manga. Hal ini juga membuat ciri utama komikus Indonesia dengan aliran gambar Jepang, yaitu kebanyakan nama pengarangnya disamakan dengan nickname masing-masing di dunia maya. Kemungkinan hal inilah yang menyebabkan sulitnya mengetahui jumlah tepatnya komikus lokal. Beberapa pengarang komik yang aktif mengeluarkan karya dengan gaya ini diantaranya yaitu Anthony Ann dengan nama samaran Sentimental Amethyst, Anzu Hizawa, Is Yuniarto, John G. Reinhart, dan studio komik Komikers.

3) Komik Independen

Diawali dengan semangat untuk melawan hegemoni komik-komik dari luar Indonesia, muncullah komik-komik independen (lokal). Mencoba tampil berbeda, membuat gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus-komikus indie (independen) yang mengandalkan mesin fotokopi untuk penggandaan karya-karya mereka. Sistem distribusi paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual-beli atau barter antar komikus. Tak jarang ada komikus yang menghalalkan karyanya untuk diperbanyak dan disebarluaskan, dengan motto 'copyleft' (lawan dari copyright atau hak cipta). Tentunya tidak untuk tujuan komersil. Beberapa studio komik Independen antara lain Daging Tumbuh dan Bengkel Qomik.

Konsep Perancangan

Dalam perancangan sebuah komik cerita merupakan hal inti yang menjadi pokok perancangan. Dengan adanya cerita maka kumpulan gambar yang disusun dan disatukan dapat dipahami dan dimengerti oleh pembacanya. cerita juga menyangkut menarik tidaknya sebuah komik, berbeda dengan penikmat lukisan yang dapat dinikmati hanya dengan sebuah gambar visual dalam hal ini penikmat komik tidak hanya melihat gambarnya saja, tetapi penikmat komik juga menginginkan cerita yang mudah dipahaminya.

Cerita sendiri merupakan rangkaian kisah yang memiliki alur. Maka dengan adanya cerita dalam perancangan sebuah komik, kumpulan gambar pun menjadi terarah. Cerita dalam komik tidaklah mewajibkan menggunakan kata-kata/ dialog karena dalam komik gambar seperti gestur tubuh pemandangan dan lainnya sudah dapat mewakili kata untuk membuat sebuah cerita.

Dalam perancangan *motion comic* cerita yang digunakan adalah cerita fantasi yang memasukan unsur Indonesia dalam ceritanya, tepatnya cerita rakyat atau cerita yang mengambil latar belakan Indonesia sebagai karakter atau ciri khas bahwa komik yang dirancang merupakan komik asli dari Indonesia. Dalam perancangan *motion comic* ini perancang membuat beberapa *option* cerita untuk pembuatan sebuah komik, adapun cerita-cerita yang dibuat adalah:

1. Panjiman
2. Super Semar
3. Garudaman

4. Hanobot

keempat cerita tersebut nantinya akan dipilih salah satunya yang akan dibuat menjadi sebuah komik dan akan menjadi *motion comic* pada hasil akhirnya. Keempat cerita tersebut tentunya memiliki unsur Indonesia di dalamnya.

1. Panjiman



Gambar 1
Konsep Cerita Panjiman
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Dalam cerita Panjiman menceritakan tentang anak muda yang dapat berubah menjadi super hero dengan kekuatan yang berasal dari Topeng Cirebon. Dalam cerita ini unsur Indonesia yang ditampilkan adalah Topeng Cirebon dimana Topeng Cirebon disini menjadi sumber ceritanya.

2. Super Semar

Dalam cerita ini menampilkan seorang anak bertubuh gemuk yang berubah menjadi super hero. Cerita ini memasukan Semar sebagai unsur Indonesianya. Semar sendiri merupakan tokoh wayang yang sangat terkenal di Indonesia.



Gambar 2
Konsep Cerita Super Semar
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

3. Garudaman



Gambar 3
Konsep Cerita Garudaman
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Garudaman menceritakan tentang seorang peria yang melawan kejahatan dengan menggunakan kostum yang berfungsi untuk menutupi

identitasnya. Unsur Indonesia yang ada dalam cerita ini adalah Garuda, dimana Garuda pun menjadi lambang dari negara Indonesia.

4. Hanobot



Gambar 4
Konsep Cerita Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Hanobot merupakan option cerita terakhir dari perancangan motion comic ini. Hanobot merupakan aptasi dari cerita wayang Ramayana yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mendapatkan cerita fantasi yang melibatkan karakter Hanoman yang berubah menjadi sosok seperti robot.

Perancangan Komik dan *Motion Comic*

1. Penentuan Cerita

Cerita tentunya memiliki alur yang mempunyai tujuan tertentu pada akhirnya, atau sering juga disebut dengan kisah. Untuk dapat menggambarkan

kisah dalam cerita tentunya harus memiliki konsep ceritanya, konsep yang dimaksud disini adalah penentuan apa saja yang akan dihadirkan dalam sebuah cerita contohnya seperti karakter, tempat kejadian, dan pendukung-pendukung cerita lainnya yang harus dipikirkan dengan baik agar alur cerita dapat menjadi menarik. Dalam pembuatan cerita juga harus menentukan titik-titik dimana kejadian akan terjadi lebih dramatis atau dapat disebut klimaks sehingga seseorang yang menikmati cerita dapat terbawa dalam emosi yang diceritakan. Dari uraian tersebut maka dapat dikatakan cerita yang terkonsep akan memberikan kisah yang menarik.

Cerita yang akan divisualisasikan dalam perancangan *motion comic* merupakan salah satu cerita yang sudah dibuat dalam keempat konsep sebelumnya yang berjudul Hanobot. Cerita sudah memiliki susunan alur dan karakter agar dalam proses pembuatan tidak mengalami masalah dan cerita sudah terkonsep dengan rapih. Hanobot merupakan cerita yang bertemakan tokoh pewayangan Ramayana dimana tokoh pewayangan tersebut dimodifikasi sedemikian rupa dalam bentuk yang lebih modern. Cerita pewayangan diyakini dapat menggambarkan karakteristik Indonesia mengingat kejayaan masa komikus R.A. Kosasih yang melegenda menceritakan pewayangan dalam komiknya.

2. Perancangan *Storyline*

Storyline merupakan gagasan utama dalam sebuah cerita yang membimbing sebuah alur cerita. *Storyline* merupakan salah satu hal penting dalam pembuatan cerita yang biasanya digunakan dalam membuat film, dalam perancangan *motion comic*, *storyline* merupakan salah satu hal yang penting, hal ini dikarenakan untuk membuat cerita yang baik

maka harus membuat poin-poin gagasan utama yang membuat cerita tidak semakin melebar/terarah. Dalam pembuatan *storyline* terlebih dahulu harus menyiapkan pokok permasalahan dalam cerita, kemudian cerita tersebut dikembangkan sehingga menjadi pokok-pokok gagasan yang memiliki benang merah dalam alur ceritanya. Pada komik Hanobot terdapat beberapa gagasan yang dapat diuraikan yang nantinya menjadi gagasan penunjang pada setiap *scenanya*.

3. Perancangan *Storyboard*

Pada dasarnya *storyboard* sama halnya dengan *storyline*, yaitu memberikan gambaran pada gagasan-gagasan utama dalam sebuah cerita, perbedaan *storyboard* dengan *storyline* adalah, pada *storyline* gagasan utama hanyalah berbentuk tulisan sedangkan pada *storyboard* gagasan utama tersebut diolah kembali sehingga menjadi sebuah gambar ilustrasi visual yang dapat menggambarkan ilustrasi dalam cerita seperti situasi, gestur, ataupun hal-hal lainnya yang ingin divisualisasikan menjadi gagasan utama. Selain gambar *storyboard* juga memiliki sedikit tulisan yang berfungsi untuk menjelaskan sebuah gambar, biasanya tulisan tersebut berisi sebuah dialog ataupun penjelasan tentang gambar tersebut seperti menjelaskan situasi, keadaan, atau hal lainnya yang tidak cukup hanya dengan gambar untuk menjelaskannya. Dalam perancangan *motion comic storyboard* berfungsi sebagai gambaran dalam gagasan utama cerita dan dapat memberikan patokan pada cerita terutama pada visualisasinya sendiri. Dalam komik Hanobot *storyboard* dibuat berdasarkan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* digambar dengan sketch kasar untuk menunjang pembuatan scene agar tidak meluas dan terkonsep.



Gambar 5
 Storyline Hanobot
 (Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

4. Perancangan Karakter

Karakter adalah kepribadian. setiap karakter tersebut biasanya memiliki kekuatan, kelemahan, kelakuan, kebiasaan, tujuan yang mendefinisikan apa yang mereka lakukan, dan bagaimana mereka melakukannya¹. Karakter biasanya dibagi menjadi beberapa tingkatan contohnya:

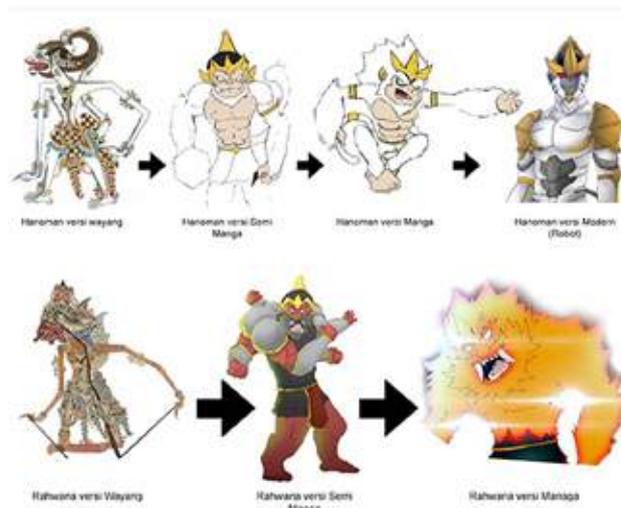
- a. Karakter Utama, merupakan aktor utama. mereka adalah salah satunya karakter yang berperan mulai dari awal hingga akhir cerita.
- b. Karakter Pendukung, merupakan karakter yang sering mendampingi karakter utama, karakter ini juga memiliki peran penting dalam kelangsungan sebuah cerita.
- c. Karakter Antagoni, Hampir dalam cerita memiliki tokoh yang bertolak belakan dengan tokoh utama, biasanya karakter seperti ini selalu menjadi musuh pada karakter utama.

- d. Karakter Berseragam, karakter ini sebenarnya masuk dalam kategori karakter pendukung tetapi tidak terlalu menonjol. Karakter ini tidak dapat disebut figuran karena esistensinya lebih dari sebuah figuran.
- e. Karakter Figuran, biasanya karakter seperti ini selalu ada dalam sebuah adegan yang tidak mempunyai pengaruh atau peran penting dalam sebuah cerita.

Dalam perancangan komik Hanobot terdapat karakter-karakter yang mengambil ciri khas dari tokoh pewayangan Ramayana. Adapun karakter didesain dengan penggambaran modern dengan gaya karakter komik manga. Setiap karakternya dibuat menjadi beberapa *option* yang bertujuan untuk mendapatkan harmoni dalam desain. Karakter juga tidak lepas dari unsur-unsur penting yang dapat menggambarkan ciri khas dari karakter wayang.



Gambar 6
 Proses Perancangan Karakter Hanobot
 (Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)



Gambar 7
Konsep Cerita Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Dalam pembuatan komik Hanobot perancang terlebih dahulu melakukan studi karakter. Karakter utama pada komik hanobot merupakan hasil rekayasa karakter kera putih yang melegenda yang sering dikenal dengan Hanoman. Hanoman (Sanskerta: हनुमान्; Hanumān) atau Hanumat (Sanskerta: हनुमत; Hanumat), juga disebut sebagai Anoman, adalah salah satu dewa dalam kepercayaan agama Hindu, sekaligus tokoh protagonis dalam wiracarita Ramayana yang paling terkenal. Ia adalah seekor kera putih dan merupakan putera Batara Bayu dan Anjani, saudara dari Subali dan Sugriwa. Menurut kitab Serat Pedhalangan, tokoh Hanoman sebenarnya memang asli dari wiracarita Ramayana, namun dalam pengembangannya tokoh ini juga kadangkala muncul dalam serial Mahabharata, sehingga menjadi tokoh antar zaman. Karakter Hanoman diangkat karena dalam ceritanya Hanoman ialah kera yang sangat kuat. Dalam mitologi Hindu, Hanoman itu pahlawan berujud kera putih yang berjalan tegak seperti manusia. Ia memang kera bibit unggul, anak seorang peri parahyangan dan

Dewa Bayu (Dewa angin puyuh). Ia mengabdikan sebagai intel tentara Rama di tengah kerajaan jin Rahwana. Ketika diketahui belangnya dan ditangkap untuk dijadikan kera bakar, ia malah menyulut seluruh kota Lanka dengan ekornya yang menyala. Ini semua gara-gara pacar dewa Rama bernama dewi Shinta telah diculik oleh raja jin Rahwana bin Dasamuka. Jin ini disebut Dasamuka, karena kalau sedang marah ia tidak hanya bermuka dua, tapi sepuluh sekaligus. Kesaktian Hanoman benar-benar melegenda. Sesudah menyebar jago merah di kota Lanka, ia terbang ke Himalaya untuk menggotong gunung berisi tanaman obat nenek moyang. Rama memesan obat-obatan ini untuk menyembuhkan luka balatentaranya di garis depan pertempuran. Kalau tentara Rama menyeberang selat antara India dan Lanka (Srilanka sekarang) melalui tanggul yang dibangun pasukan zeni tentara biasa, Hanoman menyeberangi selat itu hanya dengan satu loncatan lepas landas. Ah, ini bisa saja terjadi, karena ia memang anak Batara Bayu (dewa angin puyuh).

5. Elemen Penunjang Cerita

Tentunya selalu terlihat dalam sebuah komik elemen-elemen penting yang dibutuhkan sebagai penunjang cerita untuk menentukan suasana yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita bergambar. Elemen disini berfungsi sebagai alat untuk membantu pembaca komik untuk dapat menggambarkan suasana atau adegan yang sedang terjadi, contohnya seperti adegan bertarung, dalam sebuah komik tentu tidak hanya sebuah gambar seseorang yang sedang bertarung, terdapat elemen seperti efek yang membuat gambar menjadi lebih hidup,

maka adegan bertarung yang digambarkan terlihat lebih dahsyat. Adapun beberapa elemen penting yang dapat ditemui dalam sebuah komik diantaranya:

a. Latar Belakang

Latar belakang dalam komik merupakan alat untuk menggambarkan suasana tempat dalam komik. Latar belakang juga merupakan hal yang penting sebagai penunjang cerita. Dengan adanya latar belakang maka dapat menginformasikan dimana adegan sedang terjadi. Dalam sebuah komik biasanya memiliki beberapa adegan dengan latar belakang yang berbeda contohnya seperti dalam komik Doraemon, dalam komik ini sering menggambarkan adegan pada latar belakang kamar, taman dan sekolah. Latar belakang sendiri dapat berupa gambaran tempat yang ada dalam dunia nyata dapat pula merupakan tempat imajenasi atau fantasi atau penggabungan dari nyata dan fantasi sesuai dengan cerita yang disajikan dalam komik tersebut. Dalam perancangan komik Hanobot terdapat beberapa latar belakang yang mendukung cerita diantaranya seperti dalam hutan, perkotaan, kafe, mall, stadium, dan rumah sakit.

Dalam pembuatan latar belakang perancang terlebih dahulu melakukan studi ruang dan waktu dimana untuk membuat bangunan dalam latar belakang perancang sebelumnya melihat secara langsung ataupun melihat dalam bentuk foto objek-objek yang ada untuk dipergunakan

dalam latar belakang. selain tempat waktu juga memberikan pengaruh, karena cahaya atau pewarnaan dalam pembuatan gambar latar belakang juga diperlukan untuk menggambarkan waktu.



Gambar 8
Latar Belakang Komik Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Latar belakang pada komik Hanobot diambil dari perkotaan Jakarta.

b. Properti

Properti dalam komik merupakan alat pembantu yang dapat memberikan gambaran benda-benda apa saja yang terdapat pada sekitar adegan dalam komik terjadi. Properti juga dapat digunakan pada tokoh dalam sebuah adegan namun juga dapat sebagai penghias gambar. Contoh dalam sebuah komik properti yang dapat dilihat seperti saat adegan makan terdapat piring, sendok, gelas dan alat makan lainnya yang dapat digunakan oleh tokoh komik. Properti yang dibuat untuk digunakan oleh tokoh komik harus dipikirkan sebelumnya properti apa saja yang sekiranya dibutuhkan tokoh tersebut. Dalam perancangan komik Hanobot terdapat beberapa properti yang mempunyai peran penting

dalam alur cerita, contohnya seperti beberapa senjata yang digunakan oleh para tokoh.



Gambar 9
Penggunaan Properti Sebagai Senjata Dalam Komik Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

c. Efek

Efek merupakan elemen yang selalu ada dalam setiap komik. Efek juga merupakan salah satu elemen penting dalam komik mengingat komik hanyalah sebuah gambar tak bergerak yang tercetak dalam sebuah buku. Efek dalam komikpun terbagi menjadi beberapa macam diantaranya adalah:

- 1) **Efek Suara**, efek suara dalam komik digambarkan dengan menggunakan *font* yang berbeda dengan *font* dialog, biasanya efek suara yang digunakan berupa font dengan ukuran besar atau dengan penambahan grafis lainnya.



Gambar 10
Efek Suara Komik
(Sumber: http://4-designer.com/2013/08/Comic-style-explosion-effect-of-vector-material/#.VUmMF_kiogs, 6 Mei 2015)

Contohnya dalam menggambarkan efek suara bergemah-makan digambarkan *font* yang berbayang, dalam hal lain seperti efek suara pukulan terdapat *font* dengan grafis bintang untuk menggambarkan kerasnya pukulan tersebut.

- 2) **Efek Gerak**, efek gerak dalam komik biasanya digambarkan berupa bayangan atau garis yang memperlihatkan arah-arah gerakan yang terjadi dalam adegan.



Gambar 11
Efek Gerak Komik
(Sumber: www.comicmix.com/2009/08/29/how-to-do-comic-and-manga-speed-lines-in-photoshop/, 6 Mei 2015)

- 3) **Efek Emosional**, pada efek ini emosi karakter dapat digambarkan.



Gambar 12
Efek Emosional Komik, diunduh melalui
(Sumber: animeslandia.tumblr.com, 5 Mei 2015)

contohnya seperti efek karakter yang sedang marah dapat menggambarkan sebuah ledakan atau karakter yang sedang kasmaran terdapat bintang-bintang disekitarnya yang menggambarkan perasaan yang kasmaran.

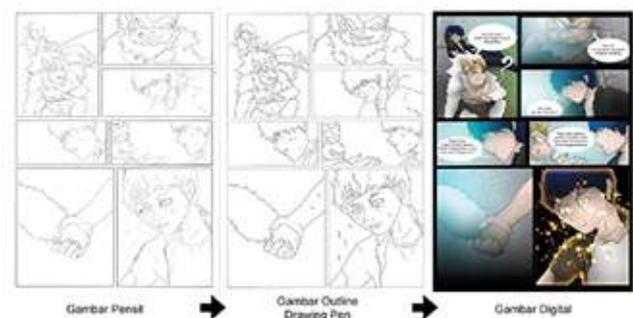
6. Pembuatan Komik

Sebelum merancang sebuah *motion comic* tentu hal mendasar yang harus dibuat terlebih dahulu adalah komik, komik yang dibuat adalah susunan panel bergambar dengan menggunakan warna. Dalam perancangan komik Hanobot komik dibuat secara manual menggunakan peralatan menggambar dan diteruskan melalui proses digital untuk pewarnaannya. Komik dibuat mengikuti *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya agar dapat tersusun dengan rapih. Terdapat beberapa unsur penting dalam pembuatan komik Hanobot, komik yang dimaksud disini nantinya akan dapat dinikmati secara digital maupun printout. Adapun hal-hal penting yang diperlukan dalam produksi komik Hanobot adalah:

a. Alat Pendukung

Sama halnya dengan merancang sebuah bangunan yang kokoh, dalam pembuatan komik dibutuhkan alat-alat pendukung yang dapat membantu pembuatan komik agar mendapat hasil yang baik. Hal dasar pada setiap desain adalah pensil, dalam perancangan komik Hanobot selalu diawali oleh goresan pensil, hal ini dimaksud karena pensil merupakan alat tulis yang fleksibel karena dapat dihapus bila salah dalam menggoresnya. Perancangan komik dimulai dengan pembuatan *panel*, lalu mulai membuat isi dalam panelnya yang biasanya masih berbentuk sebuah sketsa, lalu setelah *panel* dan sketsa sudah terbentuk maka mulai meng *Outline* dengan *Drawing Pen*, *Outline*

disini berfungsi untuk mempertegas gambar sketsa. Setelah sketsa menjadi gambar yang utuh maka pengerjaan dilanjutkan melalui proses digital. Dalam proses digital gambar sketsa diperbaiki apabila terdapat kekurangan lalu dilanjutkan dengan proses pewarnaan. Dalam perancangan komik Hanobot pewarnaan dilakukan dengan menggunakan warna dasar yang kemudian diarsir untuk mendapatkan kontras terang dan gelap sesuai dengan pencahayaan yang diinginkan. Proses digital menggunakan program Adobe CS6.



Gambar 13
Proses Penggambaran Komik
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

b. Media Penggambaran

Dalam perancangan komik Hanobot media yang digunakan adalah manual dan digital. Pembuatan diawali dengan melakukan sketch manual menggunakan media kertas berukuran A4 80g. Penggunaan kertas A4 80g dimaksudkan karena hasil sketch manual akan didigitalkan nantinya dan menggunakan alat bantu *scanner* dalam pengerjaannya, pada umumnya *scanner* selalu menggunakan ukuran kertas berukuran A4, ketebalan 80g dimaksudkan agar kertas tidak cepat rusak atau sobek apabila menggunakan penghapus pada pengerjaan sketch manualnya. Setelah melewati proses pengerjaan manual kertas discan menggunakan program Adobe CS6 dan ukuran

kertas dirubah menjadi ukuran A3 (297 mm x 420 mm) dengan resolusi 600 dpi, ukuran tersebut digunakan dengan maksud agar tidak terjadi pixel yang pecah bila terdapat keperluan seperti printout dalam ukuran besar dan juga saat proses penggerakan dalam pembuatan *motion comic*. Lalu pembuatan komik dilanjutkan dengan tahap pewarnaan secara digital dengan program Adobe CS6.

c. Panel

Panel merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dalam komik. Panel pada komik merupakan salah satu hal inti. Tanpa adanya panel komik menjadi sulit bagi pembaca untuk memahami isi cerita karena tidak ada pembatas dalam alur ceritanya. Pada perancangan komik Hanobot cerita yang sebelumnya sudah digambarkan melalui *storyboard* dan *storyline* kemudian dibuat perencanaan panelnya (plan Panel).



Gambar 14
Plan Panel
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Panel harus direncanakan terlebih dahulu, karena panel tidak memiliki ukuran yang sama atau bersifat acak sehingga harus dapat menyesuaikan penempatan adegan pada komik dalam panel yang sesuai, contohnya saat terjadi adegan pertarungan yang dahsyat adegan harus dimasukan pada panel yang besar agar dapat terlihat detailnya. Dalam perencanaan panel dalam komik Hanobot menggunakan satu lembar kertas A4 untuk menjadi 9 halaman tanpa menggunakan penggaris. Setelah panel yang direncanakan sesuai pengerjaan dilanjutkan dengan pembuatan *panel* dengan menggunakan penggaris.



Gambar 15
Plan Panel dan Komik Panel
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Dialog

Hampir dalam setiap komik selalu ditemui dialog yang terjadi dalam setiap ceritanya. Dialog dalam sebuah komik biasanya menggunakan balon sebagai pemisah antara gambar dan tulisan. Balon dialog dalam sebuah komik juga merupakan elemen utama, terlihat gambar yang memiliki balon dialog bisa langsung disebut komik karena balon dialog merupakan salah satu ciri khas dari komik. Dalam perancangan komik Hanobot dialog merupakan salah satu penunjang cerita yang berfungsi sebagai pengembang alur cerita dalam *storyline* yang sebelumnya hanya tertulis gagasan-gagasan utama dalam ceritanya.

Setiap karakter penting dalam komik memiliki dialog yang dapat menghidupkannya. Balon dialog pada beberapa karakter dibuat berbeda dengan tujuan memberikan efek dalam gaya berbicara, contoh, pada balon dialog Rahwana yang merupakan monster balon dialog dibuat bergelombang/ tidak simetris, bertujuan untuk menggambarkan bahwa Rahwana berbicara dengan nada yang menakutkan (menggeram).



Gambar 16
Beberapa Balon Dialog Komik Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

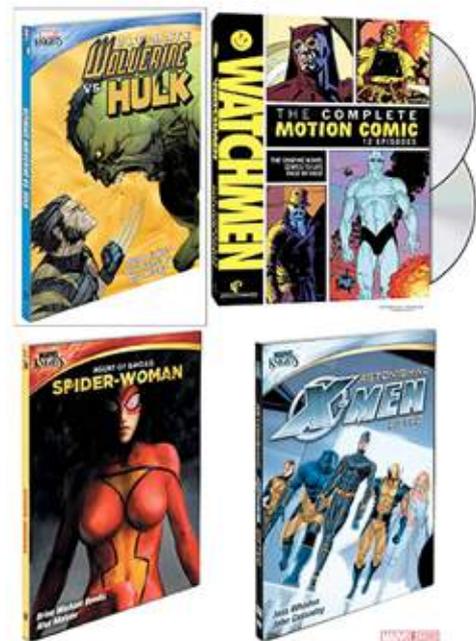
Selain gaya berbicara balon dialog juga dapat menggambarkan emosi dalam berbicara misalkan bilaa berteriak menggunakan balon yang berbentuk tajam dan besar untuk memperlihatkan besarnya suara. Balon dialog dalam komik haruslah mampu menggantikan fungsi suara dalam dialog sehingga harus dapat menyesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan kepada pembacanya.

7. Motion Comic

Motion Comic merupakan salah satu cara baru untuk menikmati komik dengan media elektronik secara visual

dan audio. Motion comic terbilang media baru, hingga saat ini belum terlalu banyak motion comic yang beredar dipasaran. Baru beberapa industri komik besar yang mulai mengembangkan motion comic seperti Marvel dan DC. Pada dasarnya motion comic hampir menyerupai animasi hanya saja memiliki gerakan yang sedikit. Biasanya *motion comic* merupakan produk daur ulang dari sebuah komik yang sebelumnya telah dibuat menjadi buku atau komik digital yang diberikan sentuhan gerakan dan suara hingga menjadi sebuah animasi. Beberapa motion comic produksi Marvel dan DC dijual berupa kepingan DVD yang dijual secara online, beberapa promosi *motion comic*-nya beredar dalam website resminya atau melalui youtube.

Dalam merancang sebuah *motion comic* tidak seperti merancang sebuah animasi pada umumnya, *motion comic* pada dasarnya sudah mempunyai cerita dan desain dany didasari oleh komik yang sudah jadi sebelumnya.



Gambar 17
DVD Motion Comic Marvel dan DC
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Terdapat beberapa elemen penting untuk merancang *motion comic* seperti aplikasi pendukung dimana dalam perancangan *motion comic* beberapa aplikasi sangat berpengaruh dalam perancangannya, lalu perencanaan pergerakan karena gerakan dalam *motion comic* terbatas maka harus merencanakan apa saja yang akan digerakan, dan yang terakhir adalah finishing dimana setelah jadi gambar Bergeraknya lalu memasukan suara dan merubah format audio visualnya.

a. Aplikasi Pendukung

Dalam perancangan *motion comic* tentunya membutuhkan perangkat komputer dengan beberapa aplikasi yang mendukung tentunya. Aplikasi yang mendukung dalam perancangan *motion comic* adalah aplikasi desain yang digunakan untuk kepentingan audio visual dan animasi seperti Adobe Flash, Adobe After Effect dan Adobe Premier. Ketiga aplikasi tersebut merupakan aplikasi-aplikasi yang mendukung dalam pembuatan *motion graphic* seperti pada adobe flash, aplikasi ini biasa digunakan oleh *graphic designer* khusus dalam bidang animasi karena kemampuan aplikasi ini adalah dapat menggerakan gambar dua dimensi menjadi bergerak. pada Adobe After Effect merupakan aplikasi yang dapat mendukung pembuatan-pembuatan efek pada gambar, gambar yang sudah bergerak sebelumnya pada Adobe Flash kemudian diberikan sentuhan efek-efek untuk memberikan berbagai kesan pada gerakannya. Setelah gambar sudah bergerak dan mempunyai efek maka perancangan *motion comic* dilanjutkan pada Adobe Premier merupakan

aplikasi berbasis video editing, dalam aplikasi ini *motion comic* diolah menjadi video, *motion comic* yang sudah jadi dimasukan audio dan menjadi animasi utuh berformat video.

b. Perencanaan Penggerakan

Berbeda dengan animasi, *motion comic* hanya memiliki gerakan yang sedikit, hal ini disebabkan karena *motion comic* sudah memiliki gambar yang sudah jadi sebelumnya sehingga sulit untuk menggerakan bagian-bagian yang ingin digerakkan. Minimnya gerakan pada *motion comic* maka pergerakan harus direncanakan, misalkan dari keseluruhan tubuh manusia hanya tangannya yang digerakan atau hanya bibir yang bergerak saat bicara, selebihnya pergerakan hanya terdapat pada sudut pengambilan gambar (mata kamera). Dalam *motion comic* panel diubah menjadi satu frame sehingga memberikan pandangan yang luas.

c. Finishing

Setelah komik sudah bergerak atau menjadi *motion comic*, maka langkah selanjutnya adalah memmasukan audio dalam *motion comic*. *Motion comic* tidak lagi berupa karya visual dalam cetak, maka memasukan audio akan memberikan hasil yang dapat nikmati indra penglihatan dan pendengaran layaknya film. Audio yang dimasukan dapat berupa dialog, efek, ataupun musik pengiring. Audio diolah dalam program Adobe Premier dan kemudian disatukan oleh *motion comic* hingga menjadi format video lalu dimasukan ke dalam kaset DVD.

Setelah motion comic menjadi video yang dapat diputar dalam berbagai media elektronik hal yang dibutuhkan adalah *cover* untuk melindungi

A. INDIE PRODUKSI

Pasar komik pada industri komik Indonesia masih didominasi oleh produk-produk yang diproduksi oleh industri luar seperti Jepang dan Amerika. Indonesia-pun masih merupakan negara yang aktif memproduksi komik, namun dengan beberapa alasan komik produk dalam negeri masih tenggelam dalam persaingan komik global. Hal ini disadari bagi para pecinta komik, hal tersebut melibatkan beberapa faktor seperti cerita yang lebih menarik, waktu terbit yang terjadwal, dan promosi yang berhasil memikat peminatnya. Beberapa industri komik Indonesia tetap aktif dalam pembuatan komik namun beberapa industri komik asal Indonesia memiliki batasan-batasan khusus untuk menghindari industri dari masalah-masalah yang kelak akan melibatkan perusahaan. Hal ini yang menjadi perbedaan antara industri komik di Indonesia, di Jepang sebagian besar industri komik memberikan kebebasan berekspresi pada komikusnya sehingga idealisme sang komikus dapat tersampaikan pada pembacanya. Keterbatasan industri komik di Indonesia juga terlihat pada promosi komik tersebut, bila pada industri komik Amerika promosi dilakukan secara besar-besaran seperti dalam rasaksa industri komik Marvel yang selalu mengadakan konvensi pers pada setiap komiknya yang akan dirilis dan pada industri komik di Jepang-pun promosi dilakukan kreatif mungkin hingga membuat gambar

pada sebuah badan gedung, dalam industri komik Indonesia promosi dibuat seadanya hanya menggunakan promosi pada toko-toko buku dan halaman iklan pada komik-komik lainnya.

Beberapa komikus dan pecinta komik merasa geram dengan keadaan industrial komik di Indonesia sehingga beberapa komunitas komik mempunyai cara sendiri dalam memproduksi komik tanpa melewati industri yang sering didengar dengan komik *indie*. Komik *indie* sendiri merupakan salah satu cara untuk dapat memproduksi komik dengan mandiri tanpa campur tangan perusahaan atau industri yang ikut campur dalam pembuatannya. Indie merupakan kependekan dari kata independen yang memiliki arti bebas, sama halnya dengan kebebasan berkominik tanpa adanya kurasi seperti dalam industri komik. Komik indie hadir bukan hanya karena adanya keterbatasan dari industri komik yang membuat batasan-batasan tetapi juga karena inginnya keterlibatan komikus dalam memproduksi dan mempromosikan komiknya sendiri dan juga komik indie selalu memiliki komunitasnya sendiri yang dapat berinteraksi secara langsung antara komikus dengan anggota komunitasnya. Menurut Beng Rahardian komikus senior Indonesia, komik *indie* bukan hanya soal kemandirian belaka, bahkan ada beberapa komikus yang mengawali karirnya dengan komik berbasis indie untuk dapat masuk kedalam industri komik, hal tersebut untuk mengandalkan komunitasnya dalam penjualan komiknya dalam industri.

Komik indie bukanlah hal yang baru dalam Indonesia, bila dilihat komik indie sendiri

sudah ada sejak era R.A. Kosasih yang dalam pembuatan komiknya sempat dilakukan secara mandiri, hanya saja penyebutan *indie* yang belakangan ini baru terdengar di Indonesia. *Indie* hanyalah sebuah istilah baru dalam dunia komik, siapapun dapat memproduksi komik secara *indie* maupun berpartisipasi dalam promosinya. Komik Si Juki merupakan salah satu komik *indie* yang sukses, Si Juki mengawali komiknya dengan basis indie dan kini telah dilirik oleh beberapa perusahaan besar. Juki merupakan karya dari beberapa komikus yang awalnya hanya memposting komik-komiknya dalam akun media sosial dan menciptakan komunitasnya sendiri. Dalam beberapa komik *indie* ada beberapa poin-poin penting yang dapat mempengaruhi kesuksesan dari komik *indie* tersebut diantaranya seperti karakteristik komik, produksi dan promosi.

1. Karakteristik Komik

Komik yang berhasil dapat cepat dikenali walaupun hanya dilihat sepiintas. Komik dengan karakteristik yang unik dapat dengan mudah dikenali ataupun disukai peminatnya. Karakteristik pada komik dapat melalui dari beberapa elemennya seperti gaya penceritaan, karakter dalam komik, atau pada promosinya, bahkan beberapa komikpun dapat dengan mudah dikenali hanya dengan logonya. Pencarian karakteristik komik merupakan modal utama pada komik untuk dapat dikenal oleh publik.

Dalam perancangan komik Hanobot karakteristik difokuskan pada karakter dalam ceritanya, karakter yang berbentuk robot merupakan pengembangan dari karakter wayang Hanoman. Dengan mengambil ciri-ciri Hanoman

dan diaplikasikan pada sebuah karakter berbentuk robot jadilah karakter robot Hanoman yang kemudian disingkat Hanobot sebagai nama dari robot tersebut. Logo juga dibuat semenarik mungkin agar dapat dengan mudah diingat publik mengingat logo adalah sebuah identitas yang akan memberikan *mindset* pada penglihatnya.



Gambar 18
Logo Komik Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

2. Produksi

Produksi merupakan salah satu hal terpenting dalam komik *indie*, karena produksi yang dilakukan dalam komik *indie* adalah secara mandiri tanpa campur tangan industri. Bila dalam industri produksi sudah terstruktur rapih berbeda dalam *indie*, dalam komik *indie* produksi dilakukan dengan memperhitungkan biaya sendiri.



Gambar 19
Produk Hanobot
(Sumber: Koleksi Gambar Vicky Septian)

Dalam *indie* kemampuan mengolah produk juga dibutuhkan. Selain itu perhitungan pengeluaran juga harus disesuaikan, terutama melihat terlebih dahulu pasar yang akan dimasukkan untuk dapat memperhitungkan komik yang akan diproduksi untuk dijual. Produk yang akan diproduksi juga berpengaruh terhadap penjualan nantinya, semakin bagus kualitas produk maka semakin banyak juga peminatnya, maka hasil produksi juga perlu diperhatikan.

Dalam komik Hanobot produksi buku komik menggunakan kertas HVS 80g pemakaian kertas tersebut dimaksudkan untuk menghindari kerusakan kertas ataupun warna yang rusak saat dicetak mengingat komik Hanobot memiliki halaman yang penuh warna, selain itu produksi komik Hanobot bukanlah ditujukan sebagai komik sekali baca tetapi sebagai komik koleksi. Ukuran komik yang diproduksi berukuran A5, ukuran tersebut adalah ukuran universal komik yang pas dengan ukuran tangan. Selanjutnya produksi yang dibuat adalah DVD yang berisi motion comic.

3. Promosi

Promosi sangat menentukan pengenalan komik yang sudah dibuat apakah dapat dikenal oleh publik atau sebaliknya. Dalam komik *indie* promosi dilakukan secara mandiri, dimana sebagian besar para komikus *indie* mempromosikan komiknya dengan berbagai cara yang biasanya tidak memerlukan modal yang besar karena keterbatasan biaya yang harus dikeluarkan sendiri. Berbagai cara promosi dapat diaplikasikan pada komik *indie*, semakin unik dan menarik maka semakin dapat dikenal luas komik yang diproduksi. Berbagai cara yang sering dilakukan komikus *indie* untuk mempromosikannya adalah melalui media sosial,

selain tidak memakan biaya promosi dalam media sosial cukup efektif karena media sosial merupakan wadah publik yang mempunyai daya penyebaran luas. Hal tersebut dirasakan oleh komik Si Juki yang menggunakan media sosial Facebook sebagai sarana publikasi komiknya. Ada juga The Popo, komikus yang sering mengupload komik stripnya dalam akun media sosial mempopulerkan karakternya lewat gambar-gambar mural di berbagai dinding di seluruh Indonesia yang membuat publik penasaran dengan karya-karyanya. Selain itu pengenalan komik dengan komunitas komik juga memberikan pengaruh besar, karena melalui komunitas dapat menyebar secara cepat dengan anggota-anggotanya. Kini terdapat acara-acara besar yang dapat mencakup antar komunitas yang dapat menguntungkan penyebaran komik seperti Komik Fest, Anime Festival Asian, Hello Fest, Popcon dan lain sebagainya. Acara-acara tersebut dapat menguntungkan karena berbagai komunitas dan pecinta komik selalu berkumpul dalam acara ini.

Pada promosi komik Hanobot promosi dikonsentrasikan pada media sosial dan acara komunitas Popcon. Langkah pertama adalah menyiapkan akun-akun sebagai media promosi seperti Fanpage Facebook, Twitter dan Instagram, ketiga media sosial tersebut adalah media sosial yang memiliki akun terbesar sehingga dapat memperluas jangkauan promosi. Kemudian promosi dilakukan dengan memperkenalkan komik dan isinya menggunakan gambar dan tulisan. Promosi tidak hanya dilakukan dengan menggunakan media sosial saja, promosi juga dilakukan dengan ikut serta dalam acara ajang

pertemuan antar komunitas Popcon Asia 2015. Popcon diyakini merupakan acara besar yang selalu menjadi tempat berkumpulnya komunitas. Dalam acara ini terdapat keuntungan seperti dapat memperkenalkan komik secara langsung dengan publik, publikpun dapat berinteraksi secara langsung untuk memberikan masukan-masukan tentang komik yang dibuat. Tentu sebelum acara berlangsung dibutuhkan promosi juga untuk memberikan informasi kehadiran dalam acara tersebut

Kesimpulan

Komik merupakan susunan gambar yang memiliki alur cerita. Indonesia merupakan salah satu negara yang aktif dalam pembuatan komik. Perkembangan komik di Indonesia dimulai sejak era R.A. Kosasih yang diyakini sebagai masa kejayaan komik Indonesia dan terus berkembang sampai saat ini. Komik telah bertransformasi mengikuti perkembangan zaman, bila dulu komik hanya dapat dinikmati melalui buku kini komik merambah dunia *digital* yang dapat dilihat melalui media elektronik seperti komputer, *smart phone*, *tablet*, televisi dan alat elektronik lainnya. Komik di era modern tidak hanya dapat dinikmati oleh indra penglihatan, komik kini dapat tersajikan secara audio visual dimana dapat memanjakan indra penglihatan dan pendengaran pada pembacanya komik tersebut dijuluki *motion comic*. Motion comic pada dasarnya merupakan animasi minim gerakan yang beradal dari komik.

Perancangan *motion comic* diawali dari pembuatan komik biasa, sebagian besar komik

yang menjadi *motion* adalah komik yang dibuat secara *digital* agar dapat mempermudah dalam perancangannya yang memang harus menggunakan proses digital dalam pembuatannya. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan motion comic adalah aplikasi pembuat animasi dan video editing seperti Adobe Flash, Adobe After Effect, dan Adobe Premier. Berbeda dengan pembuatan animasi yang memang pada awalnya sudah dirancang untuk membuat animasi, pengerjaan *motion comic* cukup terbilang sulit karena harus menggerakkan gambar komik yang sudah jadi sebelumnya. *Motion comic* memiliki hasil jadi berupa kepingan DVD yang dapat diputar melalui media elektronik.

Dalam perindustrian komik Indonesia, industri memiliki batasan-batasan pada peredaran komik yang diproduksinya. Batasan-batasan tersebut dapat pula menghilangkan idealisme pada komikusnya. Hal ini membuat para komikus dan pencinta komik membuat komik tanpa memasuki industrial yang disebut komik *indie*. Istilah komik *indie* atau *independen* bukanlah sesuatu hal yang baru, komik *indie* merupakan istilah dari komik yang produksi dan promosinya dilakukan secara mandiri. Selain untuk menghindari proses kurasi dari industri komik *indie* juga memberikan kepuasan tersendiri karena dapat terjun langsung dalam proses produksinya dan juga dapat berinteraksi secara langsung pada peminat komiknya. Terdapat poin-poin yang berpengaruh dalam komik indie diantaranya karakteristik komik, produksi, dan promosi.

Daftar pustaka

- Adi Kusrianto, 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta).
- Agus Sachari, 1986, *Paradigma Desain Indonesia* (Jakarta: Rajawali).
- Ambrose, Gavin & Paul Harris, 2005, *Basic Design: Layout* (London: AVA Publishing).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1999, *Pekan Komik dan Animasi 98* (Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).
- George Belch & Michael Belch, 2004, *Advertising And Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective* (6th .ed; Newyork: Mc. Graw-Hill, 2004).
- Graves. Maitland, 1951, *The Art of Color and Design* (London: McGraw-Hill Book Company.Inc).
- Hendri Hendratman, 2006, *Tips n Trix Computer Graphic Design* (Jakarta: Informatika).
- Lori Siebert and Lisa Ballard, 1992, *Making a good layout* (Cincinnati Ohio: North Light Books).
- Martin, Diana and Marry Cooper, 1995, *Graphic Design Inspiration dan Innovation* (Ohio : North Light) 46-79.
- M. Bonnef, 1998, *Komik Indonesia* (Jakarta: KPG).
- Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005, *Dasardssar Tata Rupa dan Desain*, (Yogyakarta).
- Santosa , L.W., 2000, *Geolistrik Teknik Geofisika untuk Penyelidikan Bawah Permukaan* (Yogyakarta: Laboratorium Geohidrologi, Jurusan Geografi Fisik, Fakultas Geografi, Universitas Gadjah Mada).
- Scot McCloud, 1993, *Understanding Comics* (New York: Harper Colins Publishers).
- Scot McCloud, 2000, *Reinventing Comics* (New York: Harper Colins Publishers).
- Sihombing, Danton, 2001, *Typografi dalam Desain Grafis* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama)
- Surianto Rustan, 2009, *Layout Dasar & Penerapannya* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama).
- Zaharudin G. Djalle, 2006, *The Making Of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max* (Bandung: Informatika Bandung).

Website

- http://id.wikipedia.org/wiki/Komik_Indonesia, Di Akses Pada 25 Mei 2015
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Hanoman> di akses pada 28 Juli 2015
- <http://sigitgoblogs.blogspot.com/2012/09/legenda-si-kera-putihhanoman.html> di akses pada 28 Juli 2015