

Penciptaan Komik Berjudul Mengenal Ilustrasi IKJ

Rama Yapin Koresy Lay

Institut Kesenian Jakarta

3180250091@ikj.ac.id

ABSTRAK: Dalam masalah lingkungan saat ini yaitu adanya pandemi yang dialami di semua negara termasuk di Indonesia yang menghambat proses belajar mengajar juga mengenal lingkungan tempat belajar adalah pengalaman yang kurang menyenangkan terutama untuk mahasiswa yang ingin mengalami proses belajar di kampus atau mendapatkan pengalaman langsung di tempat terlepas dari keadaan lingkungan seperti calon mahasiswa/i juga perlu untuk mengenal kampus secara luas untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan dan proses belajar-mengajar dalam universitas. Dengan adanya penciptaan komik ini dapat memungkinkan untuk calon mahasiswa atau mahasiswa yang sudah berkuliah di Institut Kesenian Jakarta terkhusus mereka yang mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual peminatan Ilustrasi yang belum mengalami atau menghadapi mata kuliah tertentu untuk dapat mempersiapkan diri lebih baik dan lebih awal. Dengan menggunakan metode kualitatif yakni mengisi kuesioner, dan observasi lapangan, juga wawancara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan topik yang diangkat.

Kata Kunci:

Ilustrasi IKJ, Pengenalan Jurusan, Peminatan, Pengenalan Peminatan, IKJ

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam proses belajar mengajar di dalam kampus menjadi sulit ketika kita mengalami keterbatasan akan informasi juga pengalaman yang kurang dalam hal bersosialisasi dan mengenal lingkungan kampus juga hilangnya kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar mengajar yang optimal oleh karena pandemi yang berlangsung sejak akhir tahun 2019.

Pengalaman dalam lingkungan kampus adalah apa yang umumnya dicari oleh mahasiswa hal ini kerap dicari oleh mahasiswa baru juga oleh mahasiswa lama, oleh karena itu pengenalan tentang kampus dan mata kuliah ini ingin dikemas dalam bentuk komik yang berjudul “Mengenal Ilustrasi IKJ” dengan fokus kepada peminatan Ilustrasi di Institut Kesenian Jakarta juga untuk memperkenalkan bagaimana proses belajar mengajar dan apa yang perlu disiapkan pada setiap mata kuliah yang fokusnya ada pada penjurusan Ilustrasi.

Pemilihan komik sebagai metode bercerita juga mengenal lingkungan kampus bukanlah konsep yang baru dikemukakan namun dengan latar belakang akan urgensi dimana memperkenalkan dan mempersiapkan diri untuk menghadapi perkuliahan adalah hal yang sekiranya tidak bisa dipandang sebelah mata atau disepelekan, menurut Riza, Afni (2021) dalam tulisannya Pengaruh Covid-19 dan Minat Kuliah Terhadap Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Akpar Medan Hotel School) mengambil kesimpulan bahwa “minat perkuliahan tidak menjadi

pengaruh akan adanya penurunan angka penerimaan mahasiswa baru” jika memang demikian maka mempersiapkan calon mahasiswa baru juga lama akan lebih baik untuk menjadi alasan awal penciptaan komik ini. Dilain sisi kita menemukan bahwa adanya tingkat masalah mental yang meningkat di antara mahasiswa seperti yang ditulis oleh Hasanah, Uswatun, dkk. (2020) Dalam tulisan Gambaran Psikologis Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 mendapati bahwa adanya masalah psikologi yang dijumpai seperti halnya kecemasan, stress, dan depresi dalam skala normal yakni seperti berikut:

- Kecemasan Normal : 41,58 %

- Stres Normal : 87,89 %

- Depresi Normal : 96,32 %

Penciptaan komik ini bukan untuk menghilangkan tingkat masalah psikologi yang ada pada mahasiswa namun sebisa mungkin mengurangi dengan memberikan informasi-informasi sehingga calon mahasiswa dan mahasiswa lama dapat mempersiapkan diri menghadapi jalannya proses belajar mengajar di kampus.

Sistem belajar mengajar telah diberlakukan secara *hybrid* sejak awal tahun 2022 di Institut Kesenian Jakarta sehingga mahasiswa baru atau mahasiswa yang belum pernah merasakan proses perkuliahan dapat mengalaminya secara langsung namun penjabaran lain untuk mengurangi penurunan minat kuliah masih bisa diangkat sebagai cara untuk mengenal lebih awal tentang mata kuliah dan peminatan yang mana ditemukan dalam artikel yang ditulis oleh PH, Livana, dkk. (2020) berjudul “Tugas Pembelajaran” Penyebab Stres Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19 membagi faktor stres mahasiswa kedalam beberapa bagian dalam presentasi sebagai berikut:

- Tugas pembelajaran : 70 % - Bosan dirumah saja : 57,8 % - Proses pembelajaran daring/online yang mulai membosankan : 55,8 % - Tidak dapat bertemu dengan orang-orang yang disayangi : 40,2 % - Tidak dapat mengikuti pembelajaran daring/ online karena kuota internet yang terbatas : 37,4 % - Tidak dapat melaksanakan hobi seperti biasanya : 35,8 % - Tidak dapat mengaplikasikan pembelajaran praktek laboratorium karena : 35 % ketidaktersediaan alat

Sejalan demikian maka penciptaan komik ini dapat berguna sebagai panduan juga bocoran mengenai hal-hal terkait selama perkuliahan *hybrid* atau pun pembelajaran daring skala penuh bahkan sampai proses perkuliahan tatap muka normal bisa terlaksana nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Mengenal lingkungan kuliah atau kampus juga mata kuliah umumnya didapat dialami melalui proses pengenalan langsung di tempat namun dengan adanya pandemi yang terjadi di Indonesia juga seluruh dunia menghambat proses ini sehingga perlu ada media tambahan untuk dapat mengedukasi calon mahasiswa,

mahasiswa yang belum menentukan peminatannya, juga mahasiswa yang sudah menetapkan pilihan penjurusannya yakni ilustrasi untuk dapat mempersiapkan diri lebih awal dan lebih baik lagi untuk kedepannya.

Oleh karena efisiensi dan kebiasaannya memuat berbagai macam konten di dalamnya maka media komik dipilih sebagai sarana untuk mengenalkan juga mengangkat jurusan Ilustrasi, Desain Komunikasi Visual.

1.3 Tujuan Penciptaan

1.3.1 Membuat komik

1.3.2 Memperkenalkan dan mempersiapkan mahasiswa terhadap lingkungan kampus juga proses belajar mengajar di dalamnya **1.3.3** Mengenalkan dan mengangkat topik mengenai Ilustrasi di dalam Institut Kesenian Jakarta

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Akademik

Tentunya penting bagi sesama akademisi dalam hal ini mahasiswa dan calon mahasiswa untuk dapat mengenal dan mempersiapkan diri menghadapi kondisi dan bagaimana penjurusan terkait bekerja. Target akademisi yang dikhususkan adalah sesama mahasiswa Institut Kesenian Jakarta dalam peminatan Ilustrasi untuk mengenal peminatan mereka dalam skala umum sehingga mereka dapat menjalankan aktivitas belajar dengan lebih baik kedepannya.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan tentang bagaimana proses belajar mengajar, kondisi, maupun seperti apa konsep tentang penjurusan terkait dan dalam hal kemasyarakatan terkait adalah calon mahasiswa yang ingin berkuliah dan belajar pada penjurusan Desain Komunikasi Visual peminatan Ilustrasi.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan

Penciptaan komik berjudul Mengenal Ilustrasi IKJ

1.5.1 Masalah

Menciptakan sebuah buku komik digital tentang lingkungan kampus dan penjurusan serta mata kuliah yang ada yang nantinya di publikasi dalam aplikasi yang mudah diakses banyak orang seperti halnya aplikasi *play book* dari *google* yang sudah di unduh lebih dari 1 (satu) juta kali dan cukup dikenal sebagai tempat mencari e-book. Penciptaan komik ini sangat ingin dijual dengan harga serendah mungkin sehingga dapat di akses lebih luas oleh berbagai kalangan ekonomi yang ada.

1.5.2 Segmentasi

a. Geografis

Untuk remaja - sampai dewasa muda

b. Demografis

- Usia : 16-21 Tahun

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan - Status sosial : Mahasiswa dan Calon Mahasiswa

1.5.3 Media

a. Media Utama

Media utama penciptaan adalah komik digital

b. Media Pendukung

Iklan pada media sosial seperti instagram guna promosi komik

1.6 Metode Penciptaan

Metode penciptaan meliputi metode pengumpulan data yang berasal dari observasi lingkungan di Institut Kesenian Jakarta dan pengambilan kembali data tentang perkuliahan dari apa yang telah didapat dari dosen juga melakukan kuisioner dengan menggunakan situs pengisian kuisioner kepada kurang lebih 100 orang pengisi kuisioner juga wawancara terpimpin kepada tenaga pendidik di Institut Kesenian Jakarta terkhusus dosen Ilustrasi untuk mendapatkan arahan terbaik.

1.7 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penciptaan komik ini adalah menggunakan sumber literasi mengenai penciptaan komik dan berbagai aspek dari penciptaan sebuah buku komik serta observasi secara langsung di lapangan yakni menggunakan data berupa merangkum ulang kelas dalam pelajaran mata kuliah serta foto lingkungan kampus yang nantinya digunakan dari Institut Kesenian Jakarta lalu memfokuskan kepada peminatan Ilustrasi sebagai poin utama penciptaan dan mengembangkan pengumpulan data lewat kuesioner online untuk mencari tahu keminatan serta ketertarikan secara umum mengenai topik yang diangkat.

1.8 Kajian Pustaka

Lewat kajian pustaka ini penulis menemukan dua contoh penciptaan komik yang menceritakan tentang kehidupan mahasiswa yang mana kedua komik ini memberikan pernyataan yang selaras dengan apa yang terjadi di dunia perkuliahan lewat sentilan atau penyampaian cerita yang penuh dengan humor atau jenaka dengan menggunakan media komik strip 4 panel untuk kebutuhan cepat pengguna media sosial yakni instagram dan komik yang tersusun secara tradisional. Penciptaan karya berupa komik yang bertujuan untuk mengenang kembali bagaimana masa-masa perkuliahan atau ajang nostalgia pernah diterapkan dalam komik berjudul "Kartun Ngampus: Semester Akhir" oleh Shiro Ngampus yang

diterbitkan tahun 2015 dan sentilan guna menyentil bagaimana mahasiswa berinteraksi bersama atau kehidupan pribadi yang digambarkan lewat cerita komik dalam judul “Kampus Holic” oleh kelompok Kampusholic yang terbit di tahun 2013. Dengan demikian penulis ingin mengambil inspirasi dari sebagian kecil contoh dari banyaknya jenis penceritaan dunia kampus dengan mengerucutkannya pada bagian dimana pengenalan kampus seni yakni Institut Kesenian Jakarta dan peminataan Ilustrasi dengan penceritaan yang lebih serius guna memberikan kesan dan pesan terhadap mahasiswa baru atau calon mahasiswa baru yang ingin mempertimbangkan diri untuk bisa berkuliah dan memampukan atau mempersiapkan diri lebih baik lagi.

1.9 Kerangka Penciptaan



Gambar 1: Kerangka penciptaan

Proses pertama dalam penciptaan ini adalah pengumpulan data yang diambil dari lokasi kampus dan mata kuliah terkait serta angket yang dikumpulkan akan menjadi data pokok penciptaan komik ini, lalu dalam proses praproduksi dimana penyusunan konsep seperti alur cerita atau plot disusun juga penciptaan karakter dan proses penciptaan komik pada dasarnya dimulai, lalu tahap produksi atau penciptaan komik akan berlangsung dengan tambahan seperti poster digital yang digunakan untuk menjadi teaser komik. Pada tahap terakhir produk akan dirilis menjadi komik dan dipromosikan lewat sosial media pribadi penulis lalu menjadi bentuk komik digital dengan format pdf bebas yang didistribusi bebas untuk kemudahan akses.

1.10 Hasil akhir yang diharapkan

Dalam penciptaan komik ini penulis ingin mengenalkan kepada calon mahasiswa yang ingin mengenal lingkungan kampus Institut Kesenian Jakarta juga proses perkuliahan dalam hal belajar mengajarnya terkhusus peminatan Ilustrasi.

TINJAUAN DATA

2.1 Tinjauan Data Umum

Dalam tinjauan data umum penulis akan menjelaskan referensi dan topik yang mendukung penciptaan komik sebagai bagian dari penciptaan karya dan pengerucutan terhadap lingkup terkait mengenai perencanaan penciptaan komik lewat tulisan dalam buku terkait:

2.1.1 Komik

Sebagai media yang menjadi kumpulan gambar yang disusun untuk menjadi cerita yang dimengerti komik merupakan *“Sebuah bentukan seni atau medium yang menjadi wadah untuk menaruh ide atau gagasan dan gambar apapun didalamnya”* dalam bukunya (McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art* 1993: 6)

mengarahkan kepada kita bahwa mengisi komik dengan ide dan gambar yang adalah konten dari komik itu sendiri berdasarkan si pembuat komik. Komik digunakan untuk menceritakan cerita atau kondisi dan gagasan juga bisa dijadikan sebagai metode memperkenalkan lingkungan kampus dan bagaimana proses belajar-mengajar terjadi.

2.1.2 Karakter

Sebuah cerita membutuhkan tokoh atau karakter yang menceritakan kisah tidak hanya dalam peran namun juga tampilannya. *“Kemampuan anda untuk menggambarkan kemiripan yang baik tergantung pada kekuatan pengamatan anda dan kemampuan anda untuk menorehkan apa yang telah anda amati”* (Moranz, John, *Drawing and Illustration A Complete Guide* 2008: 138) Penciptaan karakter yang mendekati atau mirip dengan manusia di dunia nyata dan disesuaikan dengan karakteristik pasar yang diincar mendekati karakter dengan pembaca atau target yang sesuai. *“Di era digital ini, ribuan gambar brilian dapat ditemukan secara online, dan dengan kamera digital murah perpustakaan referensi pribadi dapat dibangun dengan biaya minimal”* (Crossley, Kevin, *Character Design from the Ground Up* 2014: 147). Pembuatan karakter di era modern seperti sekarang di permudah dengan adanya internet dimana orang-orang umumnya menunjukkan bagaimana mereka berpakaian dan mengunggahnya untuk dilihat orang lain dan mempermudah seniman untuk mengambil inspirasi dari sana. Mengambil pertimbangan akan pentingnya penggunaan karakter yang bisa menjadi narator dalam cerita namun juga punya kejelasan akan ekspresi oleh karena *“Kita telah mengenal wajah dengan baik karena itu bagian yang sangat penting; faktanya*

bahwa wajah adalah pusat dari kehidupan emosi kita. Sejak kita lahir hingga mati, wajah menghubungkan kita dengan teman, keluarga, dengan semua orang yang berarti bagi kita” (Faigin, Gary, The Artist’s Complete Guide To Facial Expression 1990: 10) sehingga penyampaian pesan juga akan bisa didapat lewat ekspresi namun juga sederhana.

2.1.3 Penggambaran

Mengawali bagaimana konsep dari menggambar yang mana memiliki dasar bekerja dan mengamati *“Aku percaya kalau kamu ingin belajar menggambar maka kamu harus melihatnya dalam keadaan nyata. Sehingga, kamu dapat memproduksi ulang dimensi dan proporsi dalam sebuah subyek. Terlepas dari seberapa rumit dan mengganggu struktur dari obyek itu. Kamu haruslah tidak hanya melatih tangan tapi juga mata” Reyna, Rudy De, How To Draw What You See” 1972: 9) Dalam pembuatan sebuah komik yang diperuntukan untuk memberikan gambaran tentang suatu lingkungan maka harus ada pertimbangan tentang bagaimana lokasi atau ruang yang dipakai harus digambarkan seperti apa sehingga dapat memberikan rasa penasaran untuk menarik minat pembaca. “Ketika pekerjaan dari seorang seniman terkesan terlalu “rampung” maka tidak ada lagi ruang bagi audiens untuk bisa masuk kedalamnya selain dari pada melihat. Seni harus beresonansi dengan audiens untuk mendorong mereka berintuisi dan untuk menyadari intuisi mereka sendiri” (Fitch, Doug, Drawing from Drawing, Thinking Through Drawing_Practice Into Knowledge 2011: 148-149). Pada penggambaran sebuah komik yang kuat akan keterikatannya bersama dengan lingkungan yang ingin diangkat maka penggambaran akan lingkungan itu sendiri haruslah kuat dalam artian memberikan kesan yang sesuai seperti yang ingin disampaikan. “Jangan berfikir bahwa mereka hanya latar belakang tapi mereka adalah lingkungan dimana karaktermu ada didalamnya” (McCloud, Scott, Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels 2006: 186).*

2.1.4 Lingkungan

Aspek lingkungan dalam penciptaan komik ini sangat erat kaitannya dengan mengaitkan lingkungan seperti apakah kampus Institut Kesenian Jakarta *“Sketsa perkotaan atau urban sketching adalah tentang mengamati dunia, menyaksikan dan merekam. sehingga, penggambaran dapat menjadi cukup akurat. Namun bukan lewat pengamatan fotografis seperti halnya penggambar studio. Sebagai seorang yang menggambar sketsa perkotaan, kami hanya ingin membuat sketsa dengan cara deskriptif untuk menunjukkan kepada orang-orang seperti apa cerita kami. Kami ingin mereka tidak hanya melihat apa yang telah kita lihat, tetapi juga merasakan seperti apa rasanya berada di tempat tersebut” (Holmes, Marc Taro, The Urban Sketching: Technique for seeing and drawing on location 2014:15) dengan menggunakan teknik sketsa perkotaan maka akan menjadi cukup di mungkinkan dalam penciptaan komik ini akan memberikan kesan kedekatan atau pengalaman dan cerita yang ingin diambil atau diberikan. Sebagian besar dari penciptaan komik ini adalah menggambarkan bagaimana lingkungan itu terlihat oleh sebab itu setiap aspek perspeksi haruslah diolah “perspektif menciptakan ilusi yang menggambarkan kedalaman juga dimensi*

dengan tampilan monokular” (Haley, Sarah, Perspective Drawing 2018: 14) penggambaran dengan metode sketsa perkotaan adalah cara yang berbeda dari bagaimana fotografi bekerja sehingga kita harus tahu cara kerja persepsi itu lewat observasi tutur seorang penggambar sketsa perkotaan Civita di Bagnoregio: *“Tentunya, gambar-gambar ini mengingatkan saya akan matahari di Italia, warna, orang-orang, dan masih banyak lagi. Memotret tidaklah cukup; Saya harus duduk, mengamati, dan merekam agar dapat dipelajari. Pada akhirnya, sketsa perkotaan adalah cara untuk belajar tentang dunia di sekitar kita” (Bower, Stephanie, The Urban Sketching Handbook (Understanding Perspective: Easy Technique for Mastering Perspective Drawing on Location) 2016: 108).*

2.1.5 Unsur Dasar Seni Rupa

Dalam penciptaan sebuah karya seni kita mendapati bahwa ada dasaran dari unsur seni yang dibagi ke dalam:

1. Titik
2. Garis
3. Bidang
4. Bentuk
5. Ruang
6. Warna
7. Tekstur
8. Gelap Terang

Kedelapan unsur diatas digunakan seluruhnya dalam penciptaan sebuah komik, kedelapan unsur seni rupa ini selalu ada dan selalu dipergunakan dalam penciptaan sebuah karya komik.

2.2 Tinjauan Data Khusus

Dalam tinjauan data khusus ini penulis memberikan gambar tentang data yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara yang dilakukan secara online. Lewat data berikut ini penulis memberikan data sebagai berikut:

2.2.1 Tinjauan Data Obyek Penciptaan

Dalam observasi data sejenis penulis menemukan adanya 3 karya sejenis yang mengangkat topik yang mirip tentang lingkungan perkuliahan dan kedua karya sejenis ini punya unsur komedi yang kuat di dalamnya. Berikut dibawah ini adalah contoh dari ke-2 karya sejenis tersebut.

2.2.1.1 Kartun Ngampus: Semester Akhir

Dalam komik Kartun Ngampus: Semester Akhir yang diterbitkan oleh Pak Buku pada bulan oktober tahun 2015 ditulis oleh Shiro Kampus mengangkat cerita-cerita yang jenaka yang nyata adanya juga memelintir sebuah momen atau keadaan dan juga bersifat hiperbola terhadap satu dan lebih keadaan. Komik ini bergerak dalam lingkup komik strip dan juga ada beberapa postingan yang ditemukan di page facebook (<https://www.facebook.com/KartunNgampus/>).

2.2.1.2 Kampus Holic

Pada komik Kampus Holic yang diterbitkan di tahun 2013 oleh Puspa Populer pada tahun 2013 yang ditulis oleh tim Kampusholic juga punya tema yang serupa dengan Kartun Ngampus: Semester Akhir yang bergerak dalam lingkup komik strip tapi, Kampus Holic juga bisa ditemukan di twitter (@kampusholic), instagram (@kampusholic), dan facebook (<https://www.facebook.com/kampusholics/>).

2.2.1.3 Blue Period

Blue Period adalah seri manga yang telah rilis dari tahun 2017 oleh Kodansha sebanyak 12 volume, ditulis oleh Tsubasa Yamaguchi dan telah diadaptasi menjadi serial anime pada tahun 2021 lalu oleh studio Seven Arcs dengan 12 episode. Seri ini berbeda dengan ke-2 contoh diatas yang bersinopsis tentang seorang siswa kelas 2 SMA yang bernama Yatora Yaguchi seorang anak nakal dengan nilai akademis yang sempurna namun, tidak termotivasi dalam panggilan hidupnya lalu menemukan aspirasi dalam dunia seni rupa dan berlomba dengan teman-teman sebayanya untuk bisa masuk Universitas Seni Tokyo yang hanya menerima 1 dari 200 orang pelamar dengan berbagai tantangan seperti teman sebaya yang bertalenta, kurangnya pengetahuan tentang seni rupa, kendala dalam mendapatkan persetujuan orang tua, juga berbagai kesulitan lainnya. Untuk dapat mengamankan posisinya Yatora harus menunjukkan bahwa pengalamannya tidak akan menghambatnya. Menurut penulis seri manga ini memiliki daya tarik yang sangat tinggi kepada pelajar yang masih duduk di bangku SMA / SMK Sederajat dengan cerita yang menggugah dan menginspirasi dan ada berbagai informasi yang menarik dalam cerita ini mengenai seni rupa dan juga Universitas Seni Tokyo.

2.2.2 Hasil Observasi, Hasil Survey/Angket, dan Wawancara

Dalam bagian ini penulis melakukan 3 (tiga) jenis pengumpulan data langsung dan tidak langsung. ke-3 metode pengumpulan data ini sudah dilakukan dan ditampilkan sebagai berikut dibawah ini.

2.2.2.1 Hasil Observasi

Observasi berikut dilakukan secara langsung di tempat yakni berlokasi di Institut Kesenian Jakarta selama satu hari dengan melakukan pemotretan lingkungan guna mendapatkan penggambaran tentang lingkungan sebagai data yang bisa digunakan untuk penciptaan komik ini. Foto lingkungan yang diambil difokuskan hanya kepada lingkungan gedung seni rupa "A" yang dimaksudkan untuk memberikan fokus kepada jurusan Desain Komunikasi Visual peminatan Ilustrasi / Narasi Visual. Lingkup terkait gedung, lingkungan sekitar, dan kelas serta ornamen yang ada.



Gambar 2: Foto gedung seni rupa "A"



Gambar 3: Foto dalam gedung



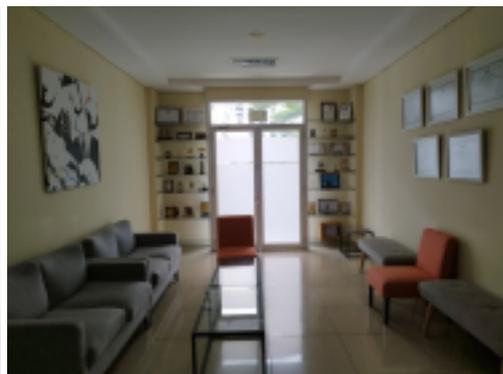
Gambar 4: Logo IKJ didepan gedung



Gambar 5: Foto ruangan kelas



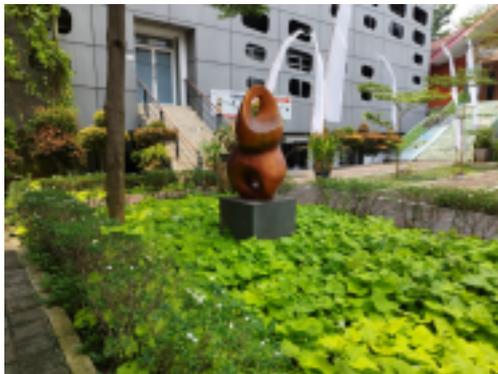
Gambar 6: Lorong lantai 3 gedung seni rupa "A"



Gambar 7: Ruang tamu gedung seni rupa "A"



Gambar 8: Lorong depan perpustakaan Gambar 9: Foto patung 1



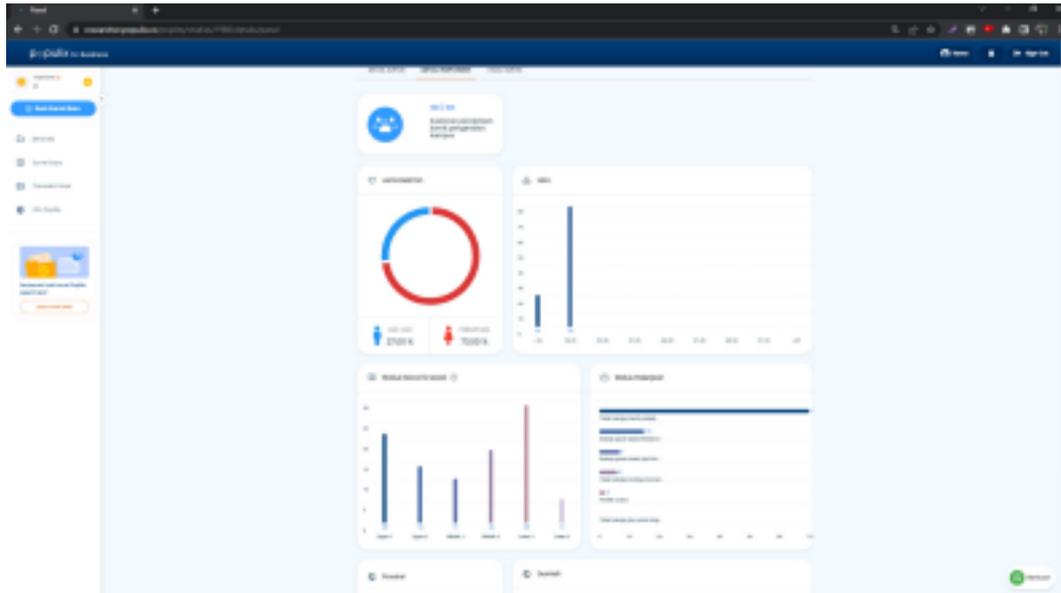
Gambar 10: Foto patung 1 Gambar 11: Foto bagian depan gedung seni rupa “A”

2.2.2.2 Kuisisioner

Kuisisioner ini dibuat dan di sebarakan lewat situs penyebaran kuisisioner bernama populix yang disebarakan kedalam kategori demografi sebagai berikut:



Gambar 12: Kuisisioner 1.1



Gambar 13: Kuisisioner 1.2

- Usia : 16-21 Tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Status sosial : Mahasiswa dan Calon Mahasiswa

Kuisisioner ini telah disebar sejak tanggal 28 Mei 2022 kepada 100 orang partisipan dalam situs populix dengan mengikuti demografi yang sudah ditetapkan. Kuisisioner berisi daftar pertanyaan sebagai berikut:

- 1.) Seberapa besar keinginan anda untuk mengenal lingkungan kampus dan pembelajarannya secara lebih dekat dan lebih awal ?
- 2.) Apa yang anda ingin ketahui terlebih dahulu tentang kampus dan penjurusannya sebelum anda mulai berkuliah disana ?
- 3.) Apakah dengan memberikan anda “bocoran” tentang jalannya perkuliahan maka anda bisa mempersiapkan diri dengan lebih baik ?
- 4.) Apakah pengenalan kampus dan penjurusannya serta prosedur perkuliahan kedepan penting untuk diketahui lebih awal sebelum calon mahasiswa/i membuat keputusan untuk berkuliah di dalam institusi pendidikan dan menjalaninya ?
- 5.) Apa gaya komik yang anda sukai ?
- 6.) Panel / frame komik dari gaya apa yang menurut anda nyaman dibaca dengan menggunakan media komik digital ?
- 7.) Apakah anda akan / mau merekomendasikan komik tentang pengenalan profil kampus dan aspek pembelajarannya kepada orang terdekat anda yang sedang mencari opsi perkuliahan kedepannya ?

Lewat data yang diambil lewat kuisisioner kepada 100 pengisi survei penulis mendapati data bahwa ada sebanyak 39 orang mahasiswa dan 31 orang pelajar

dilakukan lewat email yang ditujukan kepada Mas Bambang Tri

14

Rahadian, M.Sn. Dosen Ilustrasi Institut Kesenian Jakarta. Pertanyaan yang diajukan adalah sebanyak sepuluh pertanyaan dan kumpulan pertanyaan berikut disertakan dengan jawaban oleh Mas Bambang sebagai berikut.

Penulis mengajukan pertanyaan pertama yakni *“Menurut anda apakah pengenalan kampus dan peminatannya penting untuk dikenalkan lebih awal sebelum calon mahasiswa/i membuat keputusan untuk berkuliah di dalam institusi pendidikan?”* lalu dijawab oleh beliau *“Perlu”*, Pertanyaan ini dipakai untuk memastikan terlebih dahulu tentang seberapa penting wawasan awal akan calon mahasiswa/i dengan kampus yang dituju kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan *“Apakah IKJ sudah pernah melakukan penyuluhan atau memperkenalkan kampus ke sekolah-sekolah umum lewat media komik?”* untuk memastikan bila ide atau topik yang diangkat sudah pernah dibuat atau belum lalu dijawab *“Secara langsung melalui media komik belum pernah, tapi di setiap terbitan kompilasi komik Mayor 4 selalu disertakan informasi terkait kampus. Sisanya melalui workshop-workshop ke SMA/K, pameran atau event kreatif.”*, pertanyaan ketiga adalah tentang memperkuat impresi kampus menurut seorang pembuat komik seperti beliau *“Menurut anda apa dengan menggunakan media komik dapat lebih memberikan kesan atau impresi yang kuat terhadap calon mahasiswa/i ?”* - *“Tentu bisa, lebih baik kalau tidak menggunakan cara penyuluhan/ publikasi/ promosi biasa, masukkan dalam bentuk cerita fiksi.”*, Pertanyaan ke empat adalah *Apa data yang saya kumpulkan dan gunakan yakni observasi dan pengambilan dari mata kuliah bisa dijadikan sumber yang kredibel sebagai data penciptaan komik pengenalan kampus ini?* yang bertujuan untuk memastikan bahwa data yang saya gunakan sudah cukup dalam kuantitasnya dan juga cukup kuat untuk di pakai sebagai fondasi penciptaan komik - *Kalau promosi peminatan, maka pilih kuliah2 yang khas peminatan. Mungkin kamu perlu bikin survey ke mahasiswa peminatan Ilus yang duah mayor, mau TA atau alumni, sekalian tanya2 apa enak dan keuntungannya masuk di Ilus. Mungkin bisa tanya ke Pak Iwan Gunawan juga sejarah berdirinya Peminatan Ilustrasi*, Pertanyaan ke lima adalah mengenai informasi apa saja tentang mata kuliah yang boleh dipublikasikan sehingga dapat dibatasi dalam ranah tertentu yakni *“Apa saya boleh memberi informasi mengenai proses pelajaran di kampus ke publik?”* - *“Boleh banget”*, dengan jawaban demikian saya dibolehkan untuk memberikan wawasan tentang proses pembelajaran yang saya angkat, Pertanyaan ke enam adalah *“Apa saja aspek penting yang harus diperhatikan dalam menciptakan komik yang mengangkat topik ini ?”* - beliau menjawab *“Data yang benar (akurat), storytelling harus bagus, tidak bertendensi melebih2kan (kayak iklan produk), tapi juga tidak merendahkan kampus kita di antara kampus lain, cari keunikannya aja, seperti posisi di Pusat Jakarta, suasana/ atmosfer belajar seperti relasi komunikasi antar mahasiswa lintas angkatan, lintas prodi, dan dengan dosen dosennya.”*, Pertanyaan ke tujuh *“Apa saja yang harus diketahui dalam membuat narasi yang baik sehingga komik dapat lebih mudah diikuti?”* - *“Premisnya jelas, praktekkinlah ilmu di Mayor 4”* dalam lingkup sempit yang dimaksud dengan *Mayor* adalah mata kuliah yang dilaksanakan setiap mahasiswa seni rupa desain komunikasi visual yang mengangkat peminatan masing-masing secara lebih spesifik dan

Mayor tiap-tiap peminatan dalam desain komunikasi visual berbeda topik pembelajarannya. Pertanyaan ke delapan adalah *“Apa saja yang harus dilihat*

15

dalam menentukan angle / sudut menarik dari sebuah ruang belajar dan sebuah lingkungan?” Pertanyaan ini masuk kedalam pertanyaan yang krusial karena penulis ingin menggambarkan lingkungan dengan gambaran lengkungan sebaik baiknya dan dijawab oleh beliau *“Suasana belajar dalam kampus, infrastruktur kampus termasuk kegiatan kemahasiswaan -- kaya pameran dll, lingkungan teman2, bobot2 materi di perkuliahan, kapasitas dosen. Juga bagaimana mahasiswa struggle buat mengikuti perkuliahan.”* Pertanyaan ke sembilan *“Metode seperti apa yang biasanya dilakukan oleh seorang sketcher untuk memperoleh gambar yang memberikan kesan kuat akan lingkungan yang di gambarkan?”* Pertanyaan ini ditujukan kepada sketcher seperti beliau untuk menapat jawaban langsung yakni *“Sketchers? ya kalau sketsa sih kesan”* kesan seperti suasanalah yang di tangkap oleh penulis, Pertanyaan terakhir yakni pertanyaan ke sepuluh adalah *“Ada-kah saran lain yang bisa ditambahkan sebelum komik ini dibuat ? (Opsional)”* permintaan saran profesional bisa menjadi sumber yang baik untuk penulis untuk mendapatkan lebih banyak potensi informasi yang lebih banyak lagi dan dijawab demikian *“Riset dulu yg kuat, ngobrol2 sama banyak pihak jangan satu pihak saja.”*

2.2.3 Referensi Visual

Dalam pengumpulan referensi visual penulis sudah mendapatkan data berupa jawaban tentang seperti apa model visual yang ingin ditampilkan kepada pembaca komik ini. Pertanyaan yang diangkat seperti memepertanyakan gaya komik yang sesuai dengan akumulatif jawaban terbanyak adalah *manga* yang di paling banyak dipilih secara umum.

2.3.1 Jawaban Terkumpul

Dalam pengumpulan referensi visual penulis sudah mendapatkan data berupa jawaban tentang seperti apa model visual yang ingin ditampilkan kepada pembaca komik ini. Pertanyaan yang diangkat seperti mempertanyakan gaya komik yang sesuai dengan akumulatif jawaban terbanyak adalah *manga* yang di paling banyak dipilih secara umum. Berikut daftar akumulatif jawaban yang dikumpulkan sebagai penguat terdapat pada pertanyaan nomer 5-6 yaitu: *“5. Apa gaya komik yang anda sukai ?”* dan *“6. Panel / frame komik dari gaya apa yang menurut anda nyaman dibaca dengan menggunakan media komik digital ?”* dengan jumlah seperti berikut:

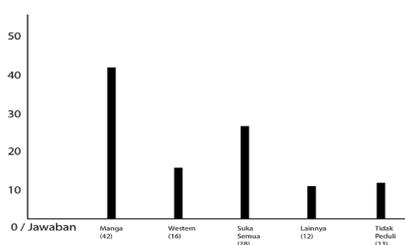
dalam menentukan angle / sudut menarik dari sebuah ruang belajar dan sebuah lingkungan?” Pertanyaan ini masuk kedalam pertanyaan yang krusial karena penulis ingin menggambarkan lingkungan dengan gambaran lengkungan sebaik-baiknya dan dijawab oleh beliau “Suasana belajar dalam kampus, infrastruktur kampus termasuk kegiatan kemahasiswaan -- kaya pameran dll, lingkungan teman2, bobot2 materi di perkuliahan, kapasitas dosen. Juga bagaimana mahasiswa struggle buat mengikuti perkuliahan.” Pertanyaan ke sembilan “Metode seperti apa yang biasanya dilakukan oleh seorang sketcher untuk memperoleh gambar yang memberikan kesan kuat akan lingkungan yang di gambarkan?” Pertanyaan ini ditujukan kepada sketcher seperti beliau untuk menapat jawaban langsung yakni “Sketchers? ya kalau sketsa sih kesan” kesan seperti suasana lah yang di tangkap oleh penulis, Pertanyaan terakhir yakni pertanyaan ke sepuluh adalah “Ada-kah saran lain yang bisa ditambahkan sebelum komik ini dibuat ? (Opsional)” permintaan saran profesional bisa menjadi sumber yang baik untuk penulis untuk mendapatkan lebih banyak potensi informasi yang lebih banyak lagi dan dijawab demikian “Riset dulu yg kuat, ngobrol2 sama banyak pihak jangan satu pihak saja.”

2.2.3 Referensi Visual

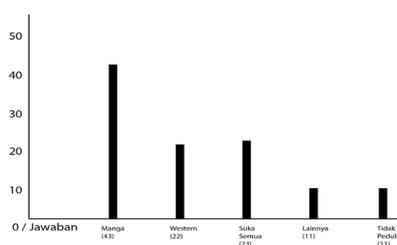
Dalam pengumpulan referensi visual penulis sudah mendapatkan data berupa jawaban tentang seperti apa model visual yang ingin ditampilkan kepada pembaca komik ini. Pertanyaan yang diangkat seperti memepertanyakan gaya komik yang sesuai dengan akumulatif jawaban terbanyak adalah *manga* yang di paling banyak dipilih secara umum.

2.3.1 Jawaban Terkumpul

Dalam pengumpulan referensi visual penulis sudah mendapatkan data berupa jawaban tentang seperti apa model visual yang ingin ditampilkan kepada pembaca komik ini. Pertanyaan yang diangkat seperti memepertanyakan gaya komik yang sesuai dengan akumulatif jawaban terbanyak adalah *manga* yang di paling banyak dipilih secara umum. Berikut daftar akumulatif jawaban yang dikumpulkan sebagai penguat terdapat pada pertanyaan nomer 5-6 yaitu: “5. Apa gaya komik yang anda sukai ?” dan “6. Panel / frame komik dari gaya apa yang menurut anda nyaman dibaca dengan menggunakan media komik digital ?” dengan jumlah seperti berikut:



Gambar 18: Jawaban Pertanyaan 5



Gambar 19: Jawaban Pertanyaan 6

2.3.2 Pengumpulan Referensi

Lewat jawaban dikumpulkan kebanyakan pemilih memilih untuk mengambil *manga* sebagai gaya terpilih yang paling banyak peminatnya. Dapat ditemukan diberbagai sumber jika dicari tahu bahwa Indonesia sendiri menjadi salah satu dari sepuluh besar negara yang mengkonsumsi jenis hiburan dari negeri matahari terbit yaitu Jepang yakni *anime* atau *manga* terbanyak. Berikut 3 anime yang populer di tahun 2022 (*summer*) oleh situs myanimelist.net :

1. Hataraku maou-sama/ The Devil is a Part-Timer (musim ke-2)
2. Kanojo, Okarishimasu/ Rent-A-Girlfriend (musim ke-2)
3. Overlord (musim ke-4)



Gambar 21:
Hataraku maou-sama 2nd



Gambar 22:
Kanojo, Okarishimasu 2nd

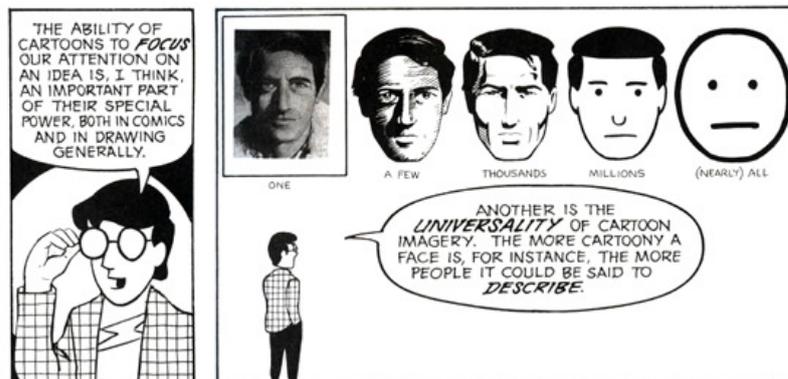


Gambar 23:
Overlord IV

Penulis menggunakan gaya anime/manga yang secara akumulatif dipilih secara umum namun narasi yang digunakan nantinya akan diserap lewat bagaimana cerita yang mengarah kepada pendekatan narasi seperti halnya komik yang dibuat oleh Scott McCloud yang menjadi narator itu sendiri dari materi pembelajaran tentang penciptaan komik:



Gambar 24:
Scott McCloud, Understanding Comics 1



Gambar 25:
Scott McCloud, Understanding Comics 2

DAFTAR PUSTAKA

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York: Harper Perennial.
- Moranz, John. 2008. *Drawing and Illustration A Complete Guide*. New York: Mineola.
- Crossley, Kevin. 2014. *Character Design from the Ground Up*. East Sussex: ILEX.
- Faigin, Gary. 1990. *The Artist's Complete Guide To Facial Expression*. New York: Watson-Guptill Publications, Crown Publishing Group.
- Reyna, R. D. 1972. *How To Draw What You See*. New York: Watson-Guptill Publication.
- Fitch, Doug. 2011. *Drawing from Drawing, Thinking Through Drawing Practice Into Knowledge*. *Drawing from Drawing*, 22, 147-149.
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper.
- Holmes, M. T. 2014. *The Urban Sketching: Technique for seeing and drawing on location*. Ohio: F+W, A Content.
- Haley, Sarah. 2018. *Perspective Drawing*. South McClintock Drive: Tempe Digital LLC

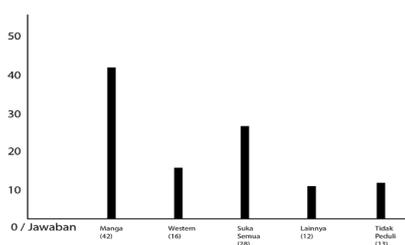
dalam menentukan angle / sudut menarik dari sebuah ruang belajar dan sebuah lingkungan?” Pertanyaan ini masuk kedalam pertanyaan yang krusial karena penulis ingin menggambarkan lingkungan dengan gambaran lengkungan sebaik-baiknya dan dijawab oleh beliau “Suasana belajar dalam kampus, infrastruktur kampus termasuk kegiatan kemahasiswaan -- kaya pameran dll, lingkungan teman2, bobot2 materi di perkuliahan, kapasitas dosen. Juga bagaimana mahasiswa struggle buat mengikuti perkuliahan.” Pertanyaan ke sembilan “Metode seperti apa yang biasanya dilakukan oleh seorang sketcher untuk memperoleh gambar yang memberikan kesan kuat akan lingkungan yang di gambarkan?” Pertanyaan ini ditujukan kepada sketcher seperti beliau untuk menapat jawaban langsung yakni “Sketchers? ya kalau sketsa sih kesan” kesan seperti suasana lah yang di tangkap oleh penulis, Pertanyaan terakhir yakni pertanyaan ke sepuluh adalah “Ada-kah saran lain yang bisa ditambahkan sebelum komik ini dibuat ? (Opsional)” permintaan saran profesional bisa menjadi sumber yang baik untuk penulis untuk mendapatkan lebih banyak potensi informasi yang lebih banyak lagi dan dijawab demikian “Riset dulu yg kuat, ngobrol2 sama banyak pihak jangan satu pihak saja.”

2.2.3 Referensi Visual

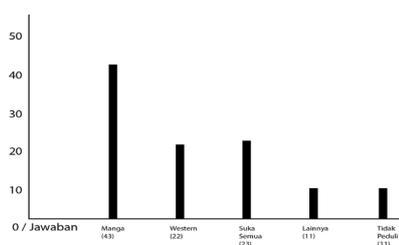
Dalam pengumpulan referensi visual penulis sudah mendapatkan data berupa jawaban tentang seperti apa model visual yang ingin ditampilkan kepada pembaca komik ini. Pertanyaan yang diangkat seperti memepertanyakan gaya komik yang sesuai dengan akumulatif jawaban terbanyak adalah *manga* yang di paling banyak dipilih secara umum.

2.3.1 Jawaban Terkumpul

Dalam pengumpulan referensi visual penulis sudah mendapatkan data berupa jawaban tentang seperti apa model visual yang ingin ditampilkan kepada pembaca komik ini. Pertanyaan yang diangkat seperti memepertanyakan gaya komik yang sesuai dengan akumulatif jawaban terbanyak adalah *manga* yang di paling banyak dipilih secara umum. Berikut daftar akumulatif jawaban yang dikumpulkan sebagai penguat terdapat pada pertanyaan nomer 5-6 yaitu: “5. Apa gaya komik yang anda sukai ?” dan “6. Panel / frame komik dari gaya apa yang menurut anda nyaman dibaca dengan menggunakan media komik digital ?” dengan jumlah seperti berikut:



Gambar 18: Jawaban Pertanyaan 5



Gambar 19: Jawaban Pertanyaan 6

DAFTAR PUSTAKA

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York: Harper Perennial.
- Moranz, John. 2008. *Drawing and Illustration A Complete Guide*. New York: Mineola.
- Crossley, Kevin. 2014. *Character Design from the Ground Up*. East Sussex: ILEX.
- Faigin, Gary. 1990. *The Artist's Complete Guide To Facial Expression*. New York: Watson-Guptill Publications, Crown Publishing Group.
- Reyna, R. D. 1972. *How To Draw What You See*. New York: Watson-Guptill Publication.
- Fitch, Doug. 2011. *Drawing from Drawing, Thinking Through Drawing Practice Into Knowledge*. *Drawing from Drawing*, 22, 147-149.
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper.
- Holmes, M. T. 2014. *The Urban Sketching: Technique for seeing and drawing on location*. Ohio: F+W, A Content.
- Haley, Sarah. 2018. *Perspective Drawing*. South McClintock Drive: Tempe Digital LLC