

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Istilah komik bergaya manga bukan lagi sesuatu hal yang asing bagi generasi muda dan anak-anak pecinta komik dan animasi di Indonesia. Manga sebagai bentuk kesenian visual dari Jepang tidak hanya memiliki kualitas gambar yang baik dan unik, namun juga sangat ditunjang dengan kekuatan dan keragaman cerita yang menarik.

Manga, adalah sebutan komik dalam bahasa Jepang atau anime sebagai sebutan untuk animasi. Kata manga digunakan pertama kali oleh seorang seniman bernama Hokusai dan berasal dari dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk menceritakan sesuatu. Perkembangan manga sungguh sangat menjadi fenomena dalam perkembangan dunia komik seantero jagat. Manga berkembang di dunia komik sebagai sebuah gaya gambar yang mempunyai ke khas-annya sendiri. Gaya gambar manga seperti yang pernah kita lihat sangat gamblang dengan ekspresi gerak maupun karakter. Karakter yang unik dari manga, seperti mata besar dan model rambut tajam sepertinya menjadi ketertarikan sendiri bagi kalangan penggemar komik. Yang hebatnya, gaya manga ini bukan saja digemari oleh kalangan anak-anak namun sudah merasuk pula ke kalangan dewasa.

Kajian lain yang lebih dahsyat dari gaya manga ini adalah sudah masuknya kajian manga ke wilayah budaya atau kultur, namun yang menjadi pertanyaan sebenarnya adalah bagaimana dengan perkembangan komik di

Indonesia sendiri? Pertanyaan inilah yang sebenarnya sangat penting hakekatnya karena Semangat kreator yang sejatinya terbuka pada pemikiran dan aspek-aspek lain, misalnya sastra (yang begitu dekat dengan hakikat bercerita) jarang muncul sehingga karya yang dihasilkan kurang mampu diapresiasi dari perspektif lain. Ini memang bukan hal yang mudah. Namun, sejarah komik Indonesia pernah menghasilkan komikus-komikus dengan semangat kreator yang tinggi.

Di Indonesia sendiri, kehadiran manga di berbagai kios dan toko buku telah mendominasi komik-komik dari negara lain, bahkan sebagian besar komik yang dibuat para pecinta komik di Indonesia telah memakai pola atau gaya manga karena dianggap lebih menguntungkan. Kesempatan menjadi seorang komikus muda Indonesia saat ini sangat terbuka lebar, berbagai penerbit besar sudah mulai aktif memberikan kesempatan untuk menerima hasil-hasil karya sekaligus mengubah pandangan masyarakat terhadap komik-komik buatan Indonesia yang cenderung terkesan terlalu serius.

Komik Indonesia boleh saja mengalami masa surut sejak 1980-an. Komik Indonesia boleh saja kalah pamor dengan serbuan komik asing, terutama komik manga dan produk-produk anime dari Jepang. Komik Indonesia juga boleh saja sulit diproduksi sehingga banyak penerbit lebih suka menerbitkan komik impor. Di tengah-tengah gempuran demikian, komik Indonesia diam-diam terus menggeliat, terutama gerakan komik lokal.

Pada masa kini walau gerakan komik lokal Indonesia masih belum menghasilkan karya-karya yang layak secara apresiatif sejatinya masih menyisakan harapan bahwa perjuangan dengan cita-cita menegakkan kembali jayanya komik nasional tak pernah surut. Kendala-kendala yang ada hendaknya

membuka harapan perkembangan komik lokal kita menuju masa depan lebih cerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan- permasalahan di atas, maka dalam hal ini masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah komik grafis secara bertahap mulai dari analisis dan perancangan hingga ke implementasi dan pembahasannya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis mengambil batasan masalah :

1. Membuat naskah cerita bertemakan remaja, mulai dari pembuatan ide cerita, pembuatan sketsa tokoh, membuat serta menentukan plot dan skenario cerita.
2. Membuat naskah kasar atau storyboardnya.
3. Mengimplementasikan ke program Manga Studio dan adobe photoshop untuk proses pengeditan dan pewarnaan naskah komik.
4. Mengimplementasikan ke program macromedia flash 8, untuk memberikan design dan efek-efek multimedia agar komik lebih terasa menarik dan tidak membosankan bagi para pembaca.

1.4 Tujuan Penelitian.

1. Untuk dapat menghasilkan komik grafis.

2. Membangkitkan kembali kecintaan kita pada komik buatan Indonesia serta mendukung perkembangan pembuatan komik lokal.
3. Memberikan kontribusi kedalam perkembangan dunia perkomikan di Indonesia dengan menampilkan sesuatu yang berbeda.

Manfaat Penelitian.

1. Menambah wawasan serta pengetahuan kita terhadap dunia perkomikan di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya.
2. Dapat mengenal serta mengerti secara langsung kebudayaan manga jepang tersebut.
3. Sebagai bahan acuan atau referensi bagi pihak lain yang membutuhkan.

1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai adalah dengan system :

1. Metode Wawancara.

Mengumpulkan data dengan cara mewancarai langsung para anggota komikus Indonesia yang tergabung dalam komunitas cergam Indonesia yang ada di berbagai daerah.

2. Metode Observasi.

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung terhadap komik-komik bergaya manga yang dibuat oleh para komikus Jepang dan Indonesia.

3. Metode Studi Pustaka..

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku dari perpustakaan kampus atau perpustakaan lainnya sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Studi Literatur.

Mengumpulkan data dengan cara menggunakan literatur seperti majalah atau artikel dan juga memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan komik grafis.

1.6 Sistematika Penulisan.

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

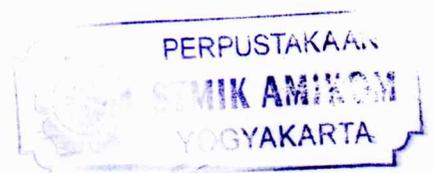
Berisi latar belakang masalah yang menjadi dasar pembuatan komik grafis ini dan dipandang menarik, serta perlu dan penting untuk dilakukan penelitian. Selain itu diuraikan juga rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori akan dijelaskan tentang pengertian komik dan komik grafis, langkah-langkah dalam membuat komik grafis, Pengertian multimedia, serta penjelasan tentang software yang akan dipakai.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam tahap ini dijelaskan tentang menentukan judul cerita, pembuatan karakter dan sketsa tokoh serta storyboard.



BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Memberikan penjelasan tentang penganalisaan pembuatan komik grafis mulai dari pengeditan sketsa, pewarnaan, pemberian efek-efek dalam komik hingga pembuatan aplikasi multimediana menggunakan software multimedia.

BAB VI PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari proses pembuatan komik grafis dari awal hingga akhir agar dapat dikembangkan lebih baik untuk masa yang akan datang.

