

## MERANCANG NARASI DAN VISUAL UNTUK KOMIK FIKSI

**Asep Ramdhan**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional

E-mail: [asep.ramdhan@itenas.ac.id](mailto:asep.ramdhan@itenas.ac.id)

### Abstrak

Setiap orang tentu mempunyai cerita masing-masing selama hidupnya, bagi penulis cerita dalam hal ini seorang perancang komik, menyusun cerita bisa berdasarkan dari berbagai sumber inspirasi, baik itu dari pengalaman hidup yang dialami, berdasarkan dari kabar yang didengar dari orang lain, cerita dari hasil lamunan imajinasi maupun cerita dari hasil melihat, membaca, menonton dari media populer seperti buku, film dan internet. Menyusun cerita untuk komik hingga mencapai bentuk visual yang diharapkan, memiliki tantangan tersendiri. Dalam merancang komik, berangkat dari penyusunan narasi hingga visualisasi, setiap perancang komik profesional memiliki langkah yang berbeda-beda, yang pada akhirnya adalah untuk mencapai keterselesaian karya sesuai dengan *deadline* waktu yang ditetapkan oleh penerbit. Bagi seorang perancang komik pemula yang belum memiliki banyak pengalaman dalam merancang, tentu memerlukan informasi metode ringkas serta contoh tahapan bagaimana langkah-langkah yang harus dikerjakan untuk mencoba melahirkan karya komik yang komunikatif.

**Kata kunci:** komik, narasi, metode, fiksi

### Abstract

*Everyone certainly has their own story throughout their lives. For a comic designer, creating a story can be based on various sources of inspiration, whether it's from life experiences, news heard from others, stories from daydreams or stories from seeing, reading, and watching popular media such as books, movies, and the internet. Creating a comic story until it reaches the expected visual form presents its own challenges. In designing comics, from narrative construction to visualization, every professional comic artist has different steps, which ultimately aim to achieve completion of the work according to the deadline set by the publisher. For a beginner comic designer who does not have much experience in designing, they certainly require concise information and examples of the stages of the steps that must be taken to try to produce a communicative comic work.*

**Keywords:** comic, narrative, method, fiction

Diterima tanggal 15 April 2023

Direvisi tanggal 28 April 2023

Disetujui tanggal 1 Mei 2023

## PENDAHULUAN

Setiap orang tentu mempunyai cerita masing-masing yang dinilai menarik selama hidupnya, baik itu berdasarkan dari pengalaman hidup yang dialami, berdasarkan dari kabar yang didengar dari orang lain dari obrolan formal maupun informal, cerita dari hasil lamunan imajinasi sendiri maupun cerita yang didapat dari hasil melihat, membaca, menonton dari media populer seperti film, artikel, buku, internet, media sosial dan lainnya.



Cerita memiliki daya pikat sendiri untuk manusia, selama adanya penyampai pesan (komunikator), media (medium), dan penerima pesan (komunikan) maka kesinambungan dan interaksi proses komunikasi akan terjadi. Setelah informasi diterima oleh penerima pesan, maka *feedback* yang akan diberikan pun akan beragam. Dari *feedback* ini berkaitan juga dengan beragam emosi manusia yang selaras diungkapkan oleh Paul Eckman (1970), baik rasa marah, jijik, takut, senang, sedih hingga terkejut. Perancang cerita komik dapat menentukan genre apa yang akan dipilih untuk menarik perhatian pembaca setianya, mulai dari genre drama, fantasi, komedi, aksi, *slice of life*, romantis, thriller hingga horor.

Menyusun cerita komik fiksi, berangkat dari kekuatan daya imajinasi perancang, baik itu dalam penentuan desain tokoh, alur jalan cerita, hingga konflik yang muncul di dalam cerita. Aneka imajinasi ini bisa muncul, dari banyaknya pengalaman terdahulu perancang dalam mengonsumsi informasi baik itu dari pengalaman bentuk verbal (lisan & tulisan), non-verbal (gerak gestur, ekspresi) maupun suara.

Berbicara lebih spesifik pada media komik, yang di dalamnya terdapat gambar-gambar dan teks tulisan yang bersusun merangkai menjadi satu kesatuan cerita yang utuh, memiliki unsur-unsur yang cukup banyak dan menarik untuk dikaji. Salah satunya adalah mengenai penyusunan cerita dalam media komik. Teknik dalam menyampaikan cerita pun sangat beragam, tergantung pilihan bagaimana cara menarik perhatian pembaca. Tidak dipungkiri selain visual yang ditampilkan, aspek cerita pun menjadi salah satu faktor penentu dalam menilai menarik tidaknya suatu komik untuk dibaca dan disimak dengan seksama. Setiap perancang komik tentunya menginginkan karya nya diminati oleh banyak pembaca. Metode maupun mekanisme perancangan dan cara bercerita setiap perancang komik pun sangat beragam, mereka mempunyai metode pengelolaannya sendiri sesuai dengan kenyamanan, kebiasaan dan efisiensi waktu dalam berkarya. Namun setidaknya, ada beberapa tahapan yang umum digunakan bagi para kreator pemula untuk memulai karirnya dalam membuat karya komik, khususnya dalam perihal menyusun narasi komik hingga tahap visualisasi.

## **KAJIAN TEORI**

Studi literatur pustaka dilakukan berkaitan dengan teori-teori mengenai komik, khususnya berfokus pada merancang cerita komik. Dari teori yang berkaitan dijabarkan ke dalam langkah-langkah perancangan komik dalam bentuk eksperimen proyek perancangan portfolio karya komik. Dalam merancang cerita untuk komik bisa mencari ide cerita dari pengalaman, mencari konflik antar karakter komik, bahkan individu dengan lingkungan sekitarnya [1]. Pengalaman yang didapatkan oleh perancang komik berdasarkan dari hasil pengamatan, melihat referensi cerita, hingga kemampuan imajinatif, akan menentukan kualitas penceritaan yang akan ditampilkan.

Sistematika dalam membuat komik menurut Indiria Maharsi [2], terdiri dari :

### **a. Membuat Sinopsis Cerita (Tema, Plot, Setting Cerita)**

Sinopsis cerita merupakan tahap awal dalam merancang komik. Pada tahap ini terdiri dari penentuan tema, plot dan setting.

Tema, terbentuk dari ide penulis atau perancang komik. Ide yang unik dan orisinal akan turut menentukan kualitas cerita yang ditampilkan. Tema yang menarik akan membuat penasaran pembaca untuk tetap menyimak cerita dalam komik. Tema merupakan inti dari suatu cerita, keberhasilan tema perlu disampaikan melalui bahasa verbal dan visualisasi yang komunikatif. Contoh-contoh tema yang pada umumnya diangkat yaitu drama, fantasi, komedi, aksi, *slice of life*, romantis, thriller hingga horor. Biasanya perancang komik mengkhususkan diri pada satu tema tertentu dalam merancang komik, dan menjadi keahliannya pada tema tersebut.

Plot, bisa dikatakan sebagai jalan atau alur cerita. Pada umumnya plot terbagi menjadi tiga bagian :

1. Bagian Permulaan, berisi mengenai apa, siapa, dimana, kapan dan bagaimana muncul konflik.
2. Bagian Tengah, berisi cerita pengembangan dari konflik, pada bagian ini menggiring cerita menuju pada klimaks.
3. Bagian Akhir, bagian ini mengenai penyelesaian atau pemecahan konflik.

Perbandingan bobot untuk masing-masing bagian adalah sebagai berikut [2]:

- Bagian awal 10% (perkenalan, muncul konflik)
- Bagian tengah 80% (Perkembangan, klimaks)
- Bagian akhir 10% (pemecahan masalah)

Pembagian persentase ini untuk mempermudah pembagian jumlah halaman komik yang akan dibuat. Jika telah diperhitungkan dengan baik, maka alur cerita bisa tersampaikan secara proporsional. Misalkan jika akan membuat komik sebanyak 60 halaman, maka bisa dibagi berdasarkan skema pembagian di atas menjadi: bagian awal 10 halaman, bagian tengah 40 halaman, bagian akhir 10 halaman.

Setting cerita, terdapat 3 kateogri yaitu: masa lalu, masa kini, dan masa depan. Penentuan ini akan turut serta dalam penentuan berbagai atribut visual yang akan muncul pada komik. Misalkan jika perancang komik memilih tema masa depan, maka mulai dari atribut pakaian yang dikenakan, desain kendaraan, hingga bentuk bangunan-lingkungannya serta detail lainnya sebisa mungkin memunculkan kesan yang futuristik agar lebih relevan.

### **b. Membuat Storyline**

Rancangan dalam bentuk keterangan tulisan maupun visual yang akan dimunculkan pada panel komik. *Storyline* akan menjadi acuan untuk pembuatan sketsa ilustrasi untuk ke depannya. Pada *storyline* biasanya terdapat elemen-elemen seperti uraian tulisan narasi,

dialog dalam diri-antar tokoh hingga efek suara pada komik yang berupa tulisan (*sound lettering*).

### c. Membuat Karakter Tokoh Secara Verbal

Perancang komik harus mampu menguraikan dalam bahasa verbal lisan ataupun tekstual mengenai tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Pada umumnya berupa deskripsi nama, jenis kelamin, usia, ciri khas fisik serta karakter sifat-sifat pewatakannya. Dalam cerita setidaknya memuat jenis karakter tokoh [2]:

- Protagonis, tokoh berkarakter baik yang menjadi gambaran teladan bagi pembaca.
- Antagonis, tokoh berkarakter buruk atau jahat, lawan dari protagonis.
- Sidekick, tokoh yang membantu protagonis.
- Kontagonis, tokoh lawan dari sidekick.
- Skeptis, karakter yang tidak peduli dengan kejadian di sekitarnya.

### d. Membuat Karakter Tokoh Secara Visual

Visualisasi ilustrasi bentuk tokoh secara fisik dari bentuk wajah (ekspresi), bentuk tubuh (postur-gestur), jenis kelamin maupun atribut penciri khas lainnya. Biasanya juga digambar dalam bentuk gambar tampak depan, tampak belakang, tampak samping hingga pose *action*. Untuk memperlihatkan apakah tokoh tersebut berpostur tinggi atau rendah, kurus atau gemuk, atau ideal proporsional atletis.

### e. Tahap Sketsa Layout Panel, Ilustrasi dan Balon Teks

Pada tahap sketsa di sini mengacu pada *storyline* yang telah disusun. Uraian deskripsi secara verbal tiap halaman yang telah disusun divisualisasikan ke dalam bentuk sketsa penempatan subjek, obyek, latar lingkungan hingga balon teks dalam panel komik.

### f. Tahap Penintaan

Tahap memberikan *line art* maupun tinta bisa dilakukan secara tradisional menggunakan *drawing pen* atau kuas dengan tinta bak, atau menggunakan teknik digitalisasi secara langsung menggunakan komputer atau pena-tablet digital.

### g. Tahap Pewarnaan

Perancang komik bisa juga memberikan pewarnaan dengan teknik dengan media tradisional seperti cat air, pensil warna, atau pun cat poster. Pada sisi lain di era tahun sekarang sebagian perancang komik sudah menggunakan pemanfaatan media digital secara penuh.

### h. Tahap Pembuatan Balon Teks Beserta Isinya

Setelah panel komik tersusun secara keseluruhan maka tahap selanjutnya adalah penempatan balon teks dalam panel komik. Perancang perlu mempertimbangkan

bagaimana penempatan tersebut agar tidak mengganggu poin-poin utama visual dalam panel komik.

### i. Pembuatan Cover

Ilustrasi pada cover idealnya mewakili keseluruhan isi cerita yang ada dalam komik. Merepresentasikan secara visual gagasan utama tema cerita. Identitas yang biasanya tercantum pada cover meliputi Ilustrasi, font tulisan judul, nama komikus, identitas penerbit hingga sinopsis cerita pada halaman belakang cover.

### h. Layout Buku Komik

Pada tahap ini menentukan komposisi unsur-unsul verbal teks maupun kesinambungan visualisasi ilustrasi dalam maupun antar panel komik.

### j. Finishing

Pada tahap ini perancang komik memeriksa secara keseluruhan portfolio karya komik untuk siap dipublikasikan dalam bentuk produksi buku cetak, maupun disubmit ke platform komik digital secara *online*.

Pada sistematika yang telah diuraikan di atas, urutan dan susunan pengerjaan sebetulnya bisa fleksibel diatur berdasarkan dari tingkat kepentingan (*urgenitas*), bahkan bisa dikerjakan secara paralel bersamaan jika komik dikerjakan secara tim. Berdasarkan dari uraian tahapan di atas, dalam memudahkan ruang lingkup pekerjaan seorang perancang komik, baik pengerjaan komik yang dikerjakan secara mandiri maupun secara tim ketika menentukan konsep bisa dipilah berdasarkan dari konsep verbal (tulisan) dan konsep visual agar memudahkan klasifikasi.

Tabel 1. Pembagian Konsep Secara Verbal dan Visual Pada Penyusunan Komik  
[Sumber : Peneliti, 2023]

Konsep Verbal	Konsep Visual
1. Uraian setting cerita	1. Sketsa desain karakter
2. Premis cerita	2. Sketsa atribut pelengkap
3. Plot cerita	3. Sketsa latar lingkungan
4. Alur cerita	4. Moodboard Referensi
5. Script cerita	5. Storyboard
6. Script deskripsi pewatakan karakter	6. Sketsa panel komik

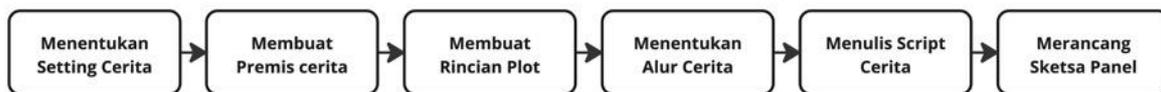
Kolb pada tahun 1984 mendefinisikan *experiential learning* sebagai sebuah skema pembelajaran yang mengedepankan pengalaman sebagai transformasi pengetahuan. Dari pengalaman melihat, mendengar, sentuhan yang didapatkan akan dapat memunculkan ide-ide imajinatif dalam menghasilkan karya. Pada skema *experiential learning* terdiri dari (1) pengalaman konkrit, (2) pengamatan, (3) konseptualisasi abstrak, dan (4) eksperimentasi

aktif. Pada intinya adalah literasi verbal maupun visual dari perancang komik akan berperan cukup banyak dalam kualitas penceritaan komik fiksi yang mengandalkan banyak daya imajinasi.

Dalam bahasa Indonesia, fiksi dapat diartikan sebagai sebuah karya yang dibuat dan direka oleh penulis dengan menggunakan imajinasi. Cerita fiksi dikatakan demikian karena ia ditulis secara subjektif oleh penulis dengan menggunakan kemampuan berimajinasi, yang tidak terjadi dalam kenyataan. Dengan demikian, pembaca menyadari bahwa karya tersebut hanyalah sebuah rekaan dan tidak memiliki kebenaran yang sebenarnya, karena bersifat fiktif [3].

## METODE PENELITIAN

Pada metode eksperimen yang telah dilakukan, mekanisme tahapan dalam merancang cerita untuk komik ini terdiri dari :



Gambar 1. Mekanisme Merancang Cerita Untuk Komik  
[Sumber: Peneliti, 2023]

Teori merancang cerita komik diaplikasikan dan diujikan dengan menggunakan metode eksperimen pada mahasiswa peserta mata kuliah KVA 204 Ilustrasi Aplikatif pada Semester Genap 2021/2022 di Program Studi DKV ITENAS. Proyek perancangan komik dilakukan oleh para mahasiswa selama satu semester.

## ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual ITENAS untuk Brief tugas mata kuliah Ilustrasi Aplikatif pada Semester Genap 2021/2022 yaitu setiap mahasiswa diminta untuk merancang komik, dengan melewati beberapa tahapan tugas diantaranya tugas 1-membuat cerita, tugas 2-membuat desain karakter dan tugas 3-membuat desain panel komik.

Kelas Ilustrasi Aplikatif terbagi menjadi 4 kelas, yaitu kelas A, B, C dan D. Namun Eksperimen terfokus dilakukan pada mahasiswa kelas A sebanyak 44 orang mahasiswa. Penentuan kelas A sebagai objek eksperimen dikarenakan penulis terlibat langsung pada proses kegiatan kuliah berasistensi dengan pengamatan panjang perancangan proyek perancangan komik selama satu semester. Proses pengamatan dilakukan setiap hari Jumat pada pukul 13.30-16.00 WIB.

Berikut ini adalah salah satu penarikan sampel hasil perancangan komik yang telah dilakukan oleh salah satu mahasiswa kelas Ilustrasi Aplikatif, Nadhira Putri Gunawan (332019112). Penentuan sampel ini berdasarkan dari kejelasan tahapan proses pengerjaan dan hasil rancangan portfolio komik yang dinilai dengan masuk kategori sangat baik.

Tahapan dalam merancang cerita komik dideskripsikan dengan langkah-langkah tahapan sebagai berikut :

### 1. Setting Latar

Pada saat penulis cerita komik akan menentukan setting latar yang akan dipilih untuk cerita komik bisa berdasarkan dari klasifikasi dimensi [2]:

- Waktu
- Tempat
- Suasana

Penentuan ini ke depannya akan turut mendeskripsikan penggambaran untuk atribut visual yang muncul pada subyek (mahluk hidup), objek (benda), dan suasana lingkungan.

Tabel 2. Uraian Bagian Dimensi Waktu, Subjek dan Objek

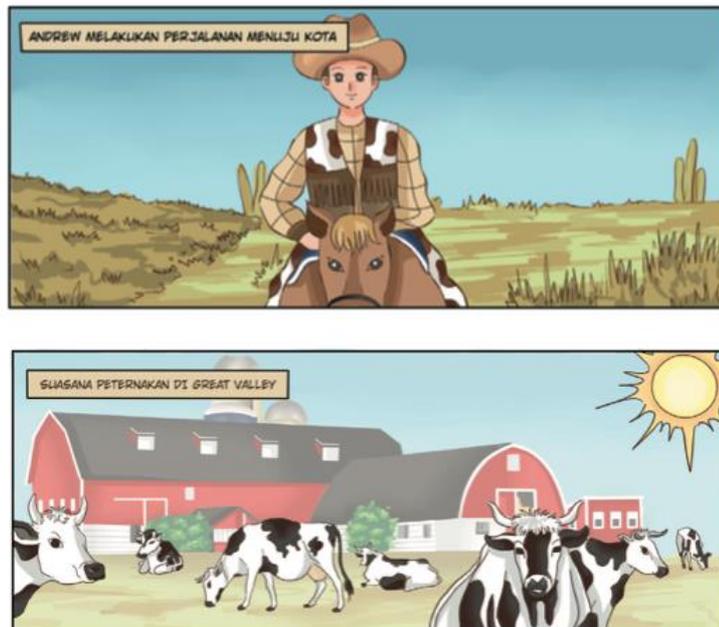
Dimensi Waktu	Subyek (Mahluk Hidup)	Objek (Benda)	Lingkungan/ Suasana
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masa lalu (<i>past</i>)</li> <li>• Masa Sekarang (<i>present</i>)</li> <li>• Masa Depan (<i>future</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana tampilan fisik alamiah manusia berdasarkan dari masa tersebut, seperti gaya rambut, warna kulit, postur, perilaku.</li> <li>• Bagaimana atribut pakaian/ kostum yang digunakan dan menempel pada tubuh tokoh, mulai dari ujung kepala hingga kaki.</li> </ul>	Bagaimana desain atribut peralatan dan perlengkapan yang menunjang kehidupan tokoh. Contohnya seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat transportasi</li> <li>• Alat komunikasi</li> <li>• Perkakas</li> <li>• Senjata</li> <li>• Bentuk Arsitektural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bisa ditentukan berdasarkan iklim dan musim pada suatu tempat tertentu.</li> <li>• Kondisi populasi mahluk hidup di suatu tempat.</li> <li>• Keadaan sosial, budaya, ekonomi, politik pada tempat tertentu.</li> </ul>

Pada komik fiksi "*The Story of Great Valley*" yang telah dirancang Nadhira Putri Gunawan, setting cerita yang dipilih adalah mengenai kehidupan dunia Cowboy pada salah satu bagian wilayah di negara Amerika Serikat. Hal ini terlihat dari visualisasi yang dimunculkan dari atribut visual berupa: tampilan fisik, gaya rambut, warna rambut, warna kulit, atribut pakaian cowboy, bentuk arsitektural bangunan hingga ilustrasi lingkungan yang bernuansa Amerika. "Dunia cowboy" di Amerika terjadi pada abad ke-19, khususnya sekitar tahun 1860-an hingga awal abad ke-20. Periode ini dikenal sebagai "Era Perbatasan" atau "*Wild West*". Selama periode ini, banyak peternak, koboi, dan penjelajah datang ke wilayah barat Amerika Serikat dalam pencarian lahan dan kebebasan, membentuk budaya unik yang masih terkenal hingga saat ini.



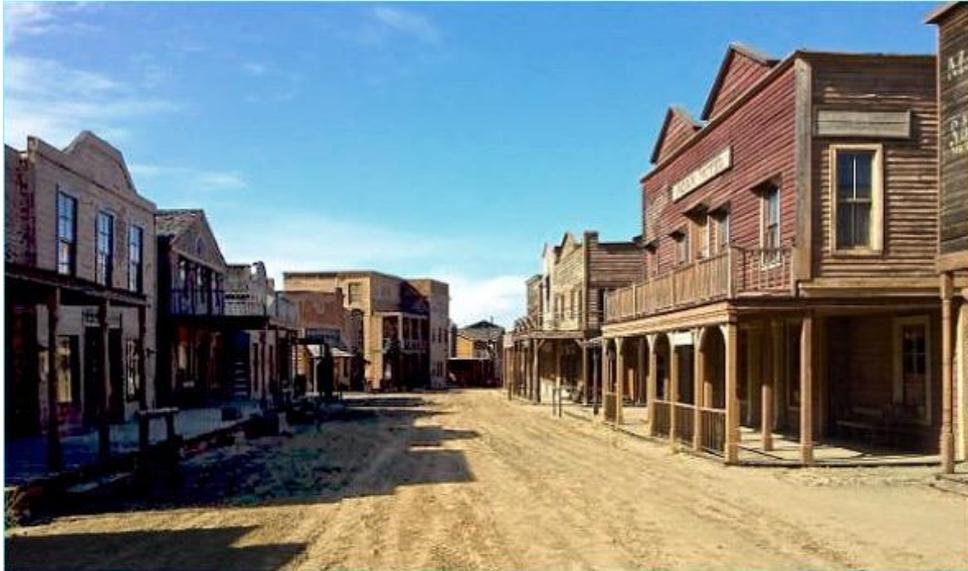
Gambar 2. Desain Karakter Dengan Visual Khas Atribut Cowboy  
Karya Nadhira Putri Gunawan  
[Sumber: Peneliti, 2023]

Pada bagian visualisasi latar, perancang cukup berhasil dalam menampilkan kesan pada visual yang khas mengenai dunia cowboy berdasarkan dari hasil pengamatan dari data-data yang relevan. Mulai dari atribut pakaian yang dikenakan, visualisasi lingkungan hingga arsitektural bangunan peternakan.



Gambar 3. Penggalan Panell Komik "The Story Of Great Valley"  
[Sumber: Peneliti, 2023]

Menilik pada visual referensi foto-foto yang berkaitan dengan setting lingkungan bernuansa “*Wild West*”, hasil ilustrasi yang digambarkan cukup merepresentasikan bagaimana lingkungan pada era tersebut.



Gambar 4. Referensi Visual Bangunan Pada Era “*Wild West*”  
[Sumber: Referensi [4]]



Gambar 5. Referensi Visual Lingkungan Pada Era “*Wild West*”  
[Sumber : Referensi [5]]

Sebagai perancang komik, sumber referensi visual sangat diperlukan, baik dari visual foto, ilustrasi maupun film. Penggambaran visual ilustrasi komik tidak cukup hanya mengandalkan daya imajinasi perancang. Hal ini untuk menampilkan relevansi antara identitas setting atribut karakter, penceritaan hingga gambaran untuk visual suasana lingkungan dalam panel komik.

## 2. Premis Cerita

Premis merupakan intisari cerita yang menjadi dasar dari keseluruhan cerita, premis lebih ringkas dari sinopsis dan bisa cukup ditampilkan dalam satu kalimat yang padat.

Contoh Premis :

*Andrew dan adiknya Chloe yang merupakan cowboy yang memiliki peternakan berisi puluhan ekor sapi, yang diincar untuk dicuri oleh sekelompok penjahat.*

Dari kalimat premis yang telah ditentukan, bisa dijadikan acuan dasar dalam menyusun uraian sinopsis.

Contoh Sinopsis :

*Menceritakan seorang Cowboy bernama Andrew yang tinggal di sebuah wilayah peternakan di The Great Valley Bersama adiknya, Chloe. Di peternakannya, ia memiliki puluhan ekor sapi. Andrew merupakan seorang cowboy yang memiliki sifat pemberani, kerja keras, cerdas dan ceria. Setiap hari selalu merawat sapi - sapinya dengan baik dan dibantu oleh adiknya, Chloe.*

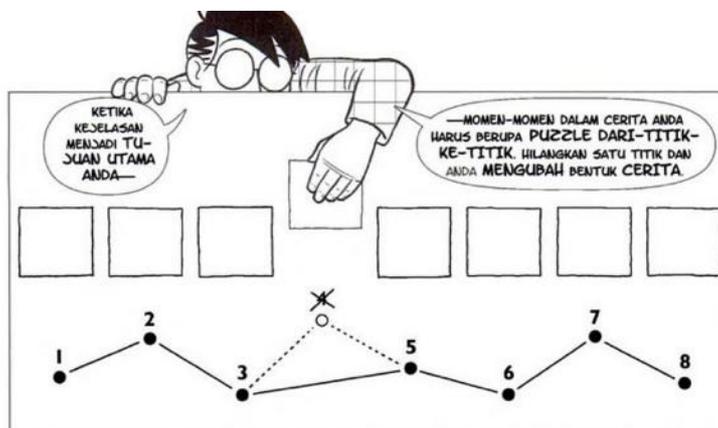
*Pada suatu hari, Andrew pergi ke kota karena suatu keperluan rutin dan menitipkan peternakannya kepada adiknya. Di teriknya siang hari, Chloe tertidur pulas. Namun ia tiba – tiba terbangun mendengar suara gaduh dari luar. Ketika Chloe memeriksa keluar, betapa terkejutnya ia melihat sosok pria berkumis bersama beberapa orang lainnya yang tengah berusaha untuk membuka kandang sapi milik Andrew. Kemudian Chloe menghampiri pria tersebut lalu bertanya apa yang sedang mereka lakukan. Dengan tegas ia memperkenalkan dirinya sebagai Martin, yaitu seorang pemimpin dari kelompok penjahat yang berusaha mencuri sapi – sapi milik Andrew.*

*Kemudian Martin langsung menembakkan pistol ke atas guna menakut nakuti Chloe dibantu dengan pengikutnya yang berusaha menyandra Chloe. Chloe terkejut dan terdiam tidak dapat melakukan apa apa. Tak lama dari situ, Andrew datang dan betapa kagetnya ia melihat adiknya yang tengah disandra oleh sekelompok penjahat. Dengan cepat ia menghampiri dan terjadilah perkelahian antara Andrew dan Martin dan diakhiri dengan kejadian yang tak terduga.*

## 3. Rincian Plot

Pada tahap ini, akan lebih mudah untuk langsung menyusun plot atau susunan peristiwa dalam cerita ke pembagian apa saja yang terjadi pada setiap halaman. Perkiraan berapa halaman cerita komik akan dibuat. Model Plot Tiga Babak [1]:

1. Babak pembuka - (perkenalan tokoh, perkenalan masalah)
2. Babak isi - (tokoh saling menghadapi masalah yang rumit)
3. Babak penutup - (klimaks, penyelesaian masalah, resolusi masalah)



Gambar 6. Ilustrasi Skema Penyusunan Plot Cerita [1]

Pada penyusunan plot, perancang bisa menambahkan maupun mengurangi plot sesuai dengan kebutuhan cerita, khususnya guna membentuk munculnya konflik, klimaks hingga penyelesaian cerita.

#### 4. Alur Cerita

Alur cerita yang dipilih akan menentukan daya tarik cerita bagi para pembaca. Beberapa alur gerak penceritaan yang biasa digunakan pada cerita adalah sebagai berikut [6]:

##### a. Alur Maju (waktu saat ini ke waktu depan)

Dalam alur ini, masalah akan muncul secara berurutan dari awal hingga akhir cerita dan klimaks ditempatkan di akhir cerita. Peristiwa dalam cerita diatur secara terstruktur, baik dari segi narasi maupun kronologisnya, sehingga tampak tersusun dengan rapi.

*Skema Alur Maju terdiri dari tahap:*

*Pengenalan → Timbul konflik → Klimaks → Antiklimaks → Penyelesaian*

##### b. Alur Mundur (*Flash Back*)

Cerita dengan alur mundur dimulai dari masa lalu dan berakhir di masa sekarang, dengan klimaks di awal cerita dan pengenalan di akhir cerita. Alur ini tidak mengikuti struktur waktu yang teratur dan tidak menceritakan peristiwa secara kronologis. Oleh karena itu, waktu dalam cerita alur mundur seringkali muncul secara acak.

*Skema Alur Mundur terdiri dari tahap:*

*Penyelesaian → Antiklimaks → Klimaks → Muncul konflik → Pengenalan*

##### c. Alur Maju-Mundur (Kombinasi)

Alur Kombinasi adalah penggabungan antara alur maju dan alur mundur. Sehingga menghasilkan struktur cerita yang sangat sulit ditebak. Di awal cerita kita akan menemukan sebuah permasalahan yang terjadi, selanjutnya akan diceritakan masa lalu yang membuat

terjadinya suatu peristiwa. Sampai pada akhirnya cerita itu kembali ke tahap awal. Dalam sesi kembali kemasa lalu (*flashback*) para tokoh akan dikenalkan hingga ceritanya berakhir.

*Skema Alur Kombinasi terdiri dari tahap:*

*Klimaks → Muncul konflik → Pengenalan → Antiklimaks → Penyelesaian*

## **5. Menulis Cerita *Script* Komik**

Setelah mendapatkan alur cerita (plot/ susunan peristiwa dalam cerita) yang memuaskan, langkah selanjutnya adalah menyusun naskah. Skenario pada komik berisi petunjuk adegan dan dialog sebagai bahan utamanya. Pada pembahasan di sini dibatasi untuk proses pembuatan 4 halaman komik, dari keseluruhan cerita komik "*The Story Of Great Valley*" yang secara total berjumlah 20 halaman komik. Diambil sampel contoh 4 halaman sebagai sampel yang mewakili bagaimana tahapan proses mengalihkan bentuk bahasa verbal tulisan menjadi bahasa visual.

Berikut ini adalah contoh beberapa potongan *script* komik "*The Story of Great Valley*":

### **Halaman 1 :**

*Panel 1 : Perkenalan karakter tokoh Andrew sebagai cowboy.*

*Panel 2 : Perkenalan karakter tokoh Chloe sebagai adiknya Andrew.*

*Panel 3 : Perkenalan karakter tokoh Martin sebagai tokoh antagonis.*

### **Halaman 2 :**

*Panel 1 : Menampilkan suasana peternakan yang tampak tenang di pagi hari (long view) #disertai suara angin 'wuzz'*

*Panel 2 : Tangan Andrew yang sedang memegang pamflet berisikan wajah penjahat yang sedang dicari.*

*Panel 3 : Chloe membawakan Andrew kopi.*

*Panel 4 : Andrew menyeruput kopi tersebut.*

*Panel 5 : Chloe dan Andrew duduk mengobrol bersama sambil melihat sapi – sapi peliharaan mereka dan berkata "lihatlah sapi – sapi kita tampak sangat sehat"*

### **Halaman 3 :**

*Panel 1 : Andrew menunjuk sapi favoritnya yang bernama Molly.*

*Panel 2 : Menampilkan sosok Molly yang lucu dan gemuk sambil berekspresi. #disertai suara sapi 'Moo moo'*

*Panel 3 : Chloe tertawa melihat Molly.*

*Panel 4 : Andrew memberi tahu Chloe tentang berita yang ia lihat di pamflet.*

*Panel 5 : Chloe menunjukkan reaksi ketakutan.*

### **Halaman 4 :**

*Panel 1 : Chloe sedang memberi makan sapi – sapi.*

*Panel 2 : Memperlihatkan ekspresi sapi sedang makan yang terlihat senang. #disertai suara sapi 'Moo moo'*

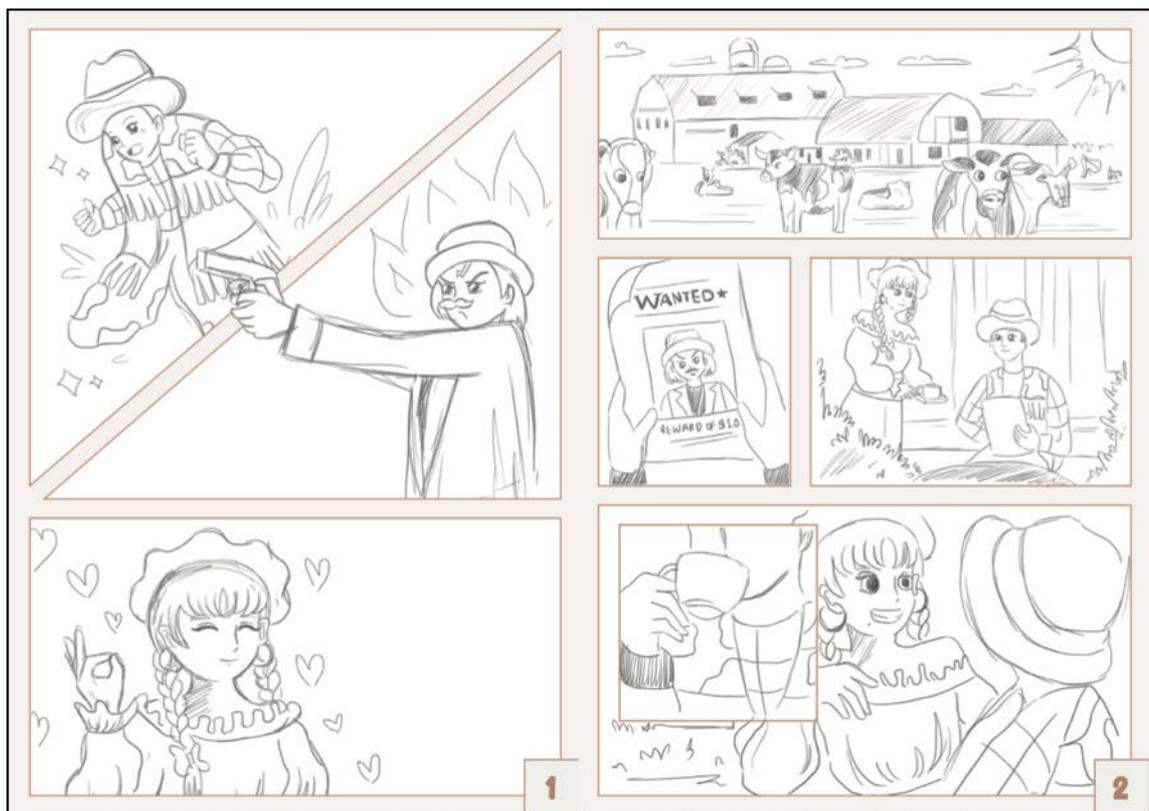
Panel 3 : Chloe mengelus sapi sambil tersenyum.

Panel 4 : Andrew sedang memandikan kudanya dengan semangat. #disertai suara sikat 'srek srek'

Panel 5 : Memperlihatkan ekspresi kuda Andrew. #disertai suara kuda 'Brrr'

## 6. Storyboard

Pada tahap ini dibuat *sketsa thumbnail* atau sketsa panel komik untuk setiap halamannya. Secara keseluruhan jalan cerita sudah tervisualisasikan dengan komprehensif. Berikut ini adalah contoh hasil visualisasi sketsa *storyboard* yang dibuat dengan media digital. Teknologi digital dan akses internet *online* tentunya memudahkan prosedur penyusunan komik hingga pada saluran pendistribusiannya [7]. Dari hasil komik yang telah dirancang dapat dipublikasi secara gratis pada web khusus komik seperti Webtoon, Mangaplus dan platform digital *online* lainnya.



Gambar 7. Visualisasi Sketsa Panel Komik "The Story Of Great Valley" Halaman 1 & 2  
[Sumber : Peneliti, 2023]



Gambar 8. Visualisasi Sketsa Panel Komik "The Story Of Great Valley" Halaman 3 & 4  
[Sumber : Peneliti, 2023]

Dari *Script* cerita komik yang telah disusun sebelumnya akan memberikan kemudahan sebagai patokan bagi perancang komik untuk bisa menentukan posisi subyek (figur tokoh), obyek (atribut benda), hingga suasana dan lingkungan dalam panel komik.

## SIMPULAN

Setiap perancang komik profesional sebetulnya memiliki metode merancang cerita untuk komik yang beragam, baik itu pengerjaan yang dilakukan secara sendiri maupun secara tim dengan *job description* yang berbeda untuk setiap orangnya. Tuntutan *deadline* yang ketat dan pendek dari penerbit mengharuskan para perancang harus siap dengan ritme kerja cepat untuk menyerahkan hasil karya. Namun untuk para perancang komik pemula, tahapan langkah dalam merancang komik perlu diketahui dengan seksama, mulai dari menentukan setting cerita, premis cerita, rincian plot, alur cerita, *script* cerita, dan merancang *storyboard*. Ketika perancang komik telah terbiasa menggunakan pola tersebut, bisa saja ada beberapa langkah yang bisa dilewati untuk meringkas rentang waktu perancangan, sehingga komik menjadi cepat terselesaikan sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan oleh penerbit. Pemaparan langkah metode perancangan komik di sini bukan berarti metode yang efisien dari segi waktu, namun bagi para perancang komik pemula maupun mahasiswa yang mempelajari merancang komik bisa mengikuti alur dengan mengaplikasikan metode tersebut untuk setiap tahapannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Scott Mccloud, *Making Comics Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels by Scott Mccloud*. 2006.
- [2] Indiria Maharsi, *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas* . Yogyakarta: Kata Buku, 2011.
- [3] “Pengertian Cerita Fiksi: Ciri-ciri, Macam, Unsur dan Strukturnya,” *Deepublish Store*, 2020. [https://deepublishstore.com/blog/cerita-fiksi/#Pengertian\\_Cerita\\_Fiksi\\_Adalah](https://deepublishstore.com/blog/cerita-fiksi/#Pengertian_Cerita_Fiksi_Adalah) (accessed Apr. 13, 2023).
- [4] Samuelm96, “FMP (Western Environment) Research Westworld,” *Sam 1996*, 2017. <https://samm1996blog.wordpress.com/2017/11/01/fmp-western-environment-research-westworld/> (accessed Apr. 13, 2023).
- [5] Prita, “7 Padang Pasir Dengan Pemandangan Paling Epik di Benua Amerika,” *gotravelly.com*, 2020. <https://www.gotravelly.com/blog/7-padang-pasir-terkenal-di-amerika/> (accessed Apr. 13, 2023).
- [6] Ijul Lke, “Jenis dan Contoh Alur dalam CERPEN - Media Informasi Online,” *Media Informasi Online*, 2022. <https://www.mediainformasionline.com/2022/11/jenis-dan-contoh-alur-dalam-cerpen.html> (accessed Apr. 06, 2023).
- [7] A. Ramdhan, “REVOLUSI PRODUKSI KOMIK DI ERA INDONESIA 4.0,” in *Seminar Nasional “Peran Pendidikan Tinggi Desain pada Making Indonesia 4.0,”* 2018, pp. 64–64. Accessed: Mar. 29, 2023. [Online]. Available: [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=y\\_KclncAAA&AJ&citation\\_for\\_view=y\\_KclncAAAJ:W7OEmFMMy1HYC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=y_KclncAAA&AJ&citation_for_view=y_KclncAAAJ:W7OEmFMMy1HYC)