

# 3

## PEMANFAATAN RUANG VIRTUAL DALAM PELATIHAN DESAIN KARAKTER DAN VISUAL STORYTELLING KOMIK DIGITAL

AYOENINGSIH DYAH WOELANDHARY, RIO SATRIYO, TASRI JATNIKA  
Received: 3 Oktober 2020; Accepted: 26 Nopember 2020; Published: 15 Desember 2020  
Ed. 2020; 4 (1): 178 - 183

### Abstract

The pandemic due to Covid-19 is a global situation that has hit almost all countries in various parts of the world, almost all activities have been diverted, all lines use online or online methods in all activities, because they avoid crowds and face-to-face meetings that are usually done during normal times. Now, various virtual spaces have appeared in many activities, from classes, courses, discussions, meetings, inaugurations, to various communication spaces using this method and various platforms. One of the uses of this virtual space is by providing training in making comic character designs and visual storytelling to the assisted students of Studio Porto partners. In this activity, materials and enrichment were carried out on the initial stages of the comic-making process, because it is necessary to provide an identity to a character or character that is being built. Character design development is also provided, namely an effort to build an identity in a character in comic creation activities, where in today's comics that are generally found are digital comics, using digital platforms. Participants are provided with basic insights and an introduction to the tools and panel systems in comics so that they can understand the techniques and reading habits of various nations.

**Keywords:** ruang virtual, pelatihan, desain karakter, visual storytelling, komik digital.

### PENDAHULUAN

Pandemik akibat Covid-19 adalah situasi global yang melanda nyaris seluruh negara di berbagai belahan dunia, nyaris seluruh kegiatan dialihkan. Semua lini memanfaatkan metoda daring (dalam jaringan) atau online dalam seluruh kegiatan karena menghindari kerumunan dan tatap muka yang biasa dilakukan pada saat normal. Kini bermunculan ragam ruang virtual dalam banyak kegiatan, dari kelas, kursus, diskusi, pertemuan, pelantikan, hingga berbagai ruang komunikasi menggunakan metoda daring dengan platform yang beragam. Salah satu pemanfaatan ruang virtual ini adalah dengan memberikan pelatihan membuat desain karakter komik dan visual storytelling pada siswa binaan mitra Studio

Porto. Dalam kegiatan ini dilakukan materi dan pengayaan bagaimana tahapan awal dari proses pembuatan komik, karena diperlukan pemberian identitas terhadap sebuah tokoh atau karakter yang sedang dibangun. Pengembangan desain karakter juga diberikan, yakni sebuah upaya dalam membangun identitas dalam sebuah karakter dalam kegiatan pembuatan komik., dimana pada komik masa kini yang ditemukan umumnya adalah komik digital, menggunakan platform digital. Peserta dibekali dengan wawasan dasar dan pengenalan perangkat serta sistem panel dalam komik agar dapat dipahami teknik dan keterbiasaan baca dari berbagai bangsa.

## Ruang Virtual di Masa Pandemi

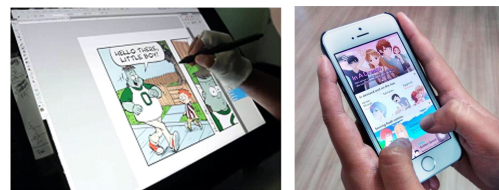
Kondisi pandemik berdampak pada seluruh aspek, tidak hanya pada ekonomi, dampak pada bidang pendidikan sangat terasa, dimana proses pembelajaran mayoritas terlaksana dengan cara daring atau online, tentunya hal ini adalah proses yang harus dijalani dengan beragam penyesuaian. Ruang virtual kini marak digunakan, ragam platform menjadi alternatif dalam proses menggantikan pertemuan 'tatap muka'. Setiap penyedia jasa memiliki kelemahan dan kelebihan, namun hal ini dapat disiasati agar proses komunikasi tetap berjalan selaras sesuai dengan tujuannya. Ruang seminar berganti dengan webinar atau seminar berbasis web dan platform digital, begitu juga rapat, proses pembelajaran, ruang diskusi dan banyak lainnya, dapat dikatakan nyaris semua aktifitas menggunakan sarana digital.

Dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat yang diselenggarakan Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina, imbas pandemik tidak menjadi penghalang agar agenda prodi berjalan sesuai dengan waktunya. Pendekatan dan metoda yang dibuat dilakukan penyesuaian agar peserta dapat mengikuti dan menerima materi dengan maksimal dan efisien. Proses hambatan pasti akan terjadi maka dengan metoda yang tepat diharapkan dapat meminimalisir kondisi dan kendala yang tidak diharapkan.

## Komik Digital dan Desain Karakter

Komik Digital atau biasa disebut Komik Online adalah komik yang biasa diterbitkan melalui pemanfaatan konten jejaring sosial media di internet. Dari aspek pembuatannya tentu erat dengan perangkat dan proses secara digital. Beberapa platform yang menyediakan komik digital antara lain LINE Webtoon dan Instacomic, bahkan jasa moda transportasi pun kini terdapat komik digital yang berfungsi sebagai bahan bacaan dan hiburan bagi para penggunanya.

Dari aspek visual, komik ini tidak ada bedanya dengan komik konvensional, dari aspek pengerjaannya pun para praktisi komik dapat meringkas waktu pengerjaannya menjadi lebih cepat daripada proses menggambar komik secara manual. Selain itu, dari aspek menggugahnya pun termasuk cepat dan mudah. Kecepatan dan kemudahan dalam proses tentu harus selaras pula dengan keterampilan dari para pembuat komik. Keterampilan serta menguasai ketrampilan gambar menjadi sebuah dasar utama.



**Gambar 1.** Trend komik digital di kalangan remaja masa kini  
(Sumber: Istimewa, 2000)

Melihat animo dan trend yang terjadi dikalangan anak muda, maka Tim PKM dari Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina, bersama Studio Porto-Jakarta sebagai mitra melakukan pelatihan dengan sasaran utama anak muda remaja dari semua kalangan. Hal ini diawali dari survey internal dan terbatas yang dilakukan oleh tim saat mencari data pada peserta terhadap ketertarikan siswa terhadap ilmu desain dan terapannya seperti apa. Hasil yang muncul dari survey, mayoritas menjawab bahwa ingin menjadi desainer dan bisa membuat komik, dan hasil ini dijadikan dasar pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Desain adalah sebuah kegiatan perancangan untuk mencapai objek desain yang baru, dimana sejumlah proses dan komponen yang terintegrasi dan dibedakan atas dasar fungsi, jenis dan peruntukannya. Karakter mencakup sifat yang menggambarkan watak, pikiran, perilaku, budi pekerti, tabiat, emosi dan makhluk

hidup lainnya. Dapat disimpulkan bahwa desain karakter adalah bagaimana sebuah proses, metoda dan studi dalam mewujudkan dan membangun karakteristik terhadap objek perupaannya. Objek yang diberi karakter tidak hanya menyangkut manusia, bisa saja hewan, tanaman bahkan benda mati sekalipun dapat diberikan karakter dalam sebuah kegiatan desain, salah satunya adalah dalam pembuatan komik.

Menurut SCOTT MCLOUD (2001, 1:9), komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan atau bersebelahan) dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Peran komik tidak hanya bersifat sebagai hiburan semata, ia memiliki fungsi lain antara lain sebagai media penyampaian informasi, bahkan sebagai media promosi suatu produk, jasa, atau bahkan propaganda. Dalam tahap awal pembuatannya, seorang desainer komik atau komikus harus membuat desain karakter yang sesuai dengan sinopsis jalan cerita komik. Desain karakter yang baik harus memiliki tujuan dan berfungsi sebagai:

1. Representasi komik, yang dimaksud adalah makna dari keberadaan sosok dalam komik
2. Promosi kebudayaan suatu daerah, dalam hal ini tokoh atau karakter yang dibangun harus sesuai dengan representasi wilayah tersebut.
3. Identitas visual sebuah brand, yakni mewakili sebuah identitas terhadap brand dari merek yang diwakili oleh objek atau karakter tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa penting dilakukan cara mengenalkan bagaimana metoda dalam mewujudkan sebuah karakter dalam komik, terlebih bagaimana mengeksplorasi agar menghasilkan keunikan karakter. Selain tokoh yang digambar harus terlihat menarik, dipahami pembaca, juga diharapkan karakter yang

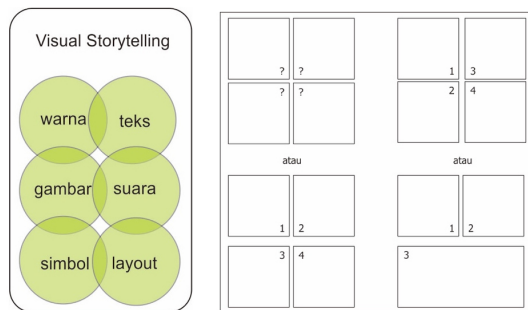
dibangun dapat memiliki keterkaitan dengan pembaca komik tersebut.

### **Mendesain Karakter dan Visual Storytelling dalam Komik Digital**

Metoda dalam pelatihan komik banyak menggunakan pendekatan metode visual storytelling, yang didefinisikan merupakan cara menyampaikan pesan secara visual dalam sebuah media yang sekuensial (CAPUTO., 2003:2). Komik pada masa kini formatnya banyak berubah, banyak ditemui media komik terafiliasi dengan platform digital. Kecenderungan menggunakan media digital direspon oleh para komikus untuk melakukan terobosan yang sama, yakni pemanfaatan media digital sebagai ruang kreasi.

Materi awal yang harus diketahui wawasannya oleh peserta adalah dasar dari material membuat gambar komik, yakni Drawing Pen, merupakan peralatan utama yang diperlukan untuk menggambar sketsa anatomi desain karakter dan komik, memiliki sifat tinta yang cepat mengering, juga dapat digoreskan di berbagai jenis permukaan kertas dan alat yang mudah digunakan dalam proses awal dalam mendesain karakter dan membuat inking komik sebelum kemudian discan dan diwarnai secara digital. Sedangkan, kertas manuskrip komik adalah sejenis kertas tebal yang khusus digunakan sebagai kertas gambar dalam membuat sketsa awal komik. Kertas manuskrip ini memiliki ukuran milimeter pada pinggiran margin kertas, sebagai panduan dalam membuat garis panel. Pada umumnya, kertas manuskrip berukuran sekitar A4 dan B4, sesuai format komik yang akan dibuat dan seukuran dengan mesin scanner. Pada kegiatan selanjutnya peserta dibekali tentang wawasan bagaimana mengeksplorasi karakter. Menggali identitas dapat diawali dengan mengolah yang ada di sekitar kita. Untuk meningkatkan nilai atau value, pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan olah

visual berlatar belakang identitas kedaerahan. Salah satu pendekatan tersebut akan menghasilkan elemen visual yang identik merujuk pada ciri khas sebuah kebudayaan di Nusantara. Penggunaan simbol, motif, ornamen, atribut dapat dijadikan sebagai penambah identitas dari karakter yang akan diwujudkan pada karakter yang akan dibangun. Proses selanjutnya adalah pelatihan dengan cara daring mengenai cara dan tahapan merealisasikan gagasan dalam membuat komik, diawali dengan penjelasan bagaimana membangun bahasa komunikasi dalam komik secara terintegrasi. Pada Gambar 2 menjelaskan skema visual storytelling. Elemen yang terkait membangun semua narasi yang akan dilahirkan dalam komik, hingga pesan yang hadir di dalamnya akan sampai ke penerima (receiver).



**Gambar 2.** Skema visual storytelling dan contoh panel  
Sumber: Istimewa 2020.

Wawasan lainnya adalah tentang penggunaan panel komik, dimana fungsinya adalah sebagai bingkai ilustrasi dalam halaman komik. Panel harus disusun sesuai arah baca dari pembaca komik. Pembaca di Indonesia membaca dari kiri ke kanan, maka penyusunan teks dan gambar harus disesuaikan dengan cara baca orang Asia. Jarak antar panel sebelah atas dan bawah juga harus menjadi pertimbangan bagi para calon komikus, karena akan lebih lebar daripada jarak antara panel yang menyamping. Ukuran panel sangat menentukan seberapa penting adegan cerita yang terjadi dalam komik. Semakin besar ukuran panel, semakin penting adegan tersebut. Ukuran panjang dan pendeknya panel komik

sebagai simbol untuk mengulur waktu, memberi efek agar pembaca menyusuri panel dengan lebih lama.

Panel overlap adalah jenis panel yang berfungsi untuk menunjukkan adegan dominan. Biasanya diaplikasikan untuk mengukuhkan eksistensi karakter dan membuat efek 3D agar terasa lebih dekat dengan pembaca. Selain itu ada berbagai macam bentuk panel yang dapat diaplikasikan dalam sebuah komik. Pemakaian panel ini tergantung kepada suasana adegan yang sedang terjadi dalam komik tersebut. Khusus penggunaan panel pada komik strip, perhatikan jarak antar panel komik (gutter), dimana harus dibedakan antar panel ke samping dan panel ke bawah karena ini menentukan cara bacanya. Untuk beberapa adegan komik adapula yang tidak memerlukan penggunaan panel, hal ini umumnya untuk memberi kesan luas dan lapang pada gambar, atau memberi kesan bebas pada adegan komik. Namun ada pula penggunaan balon kata, biasanya dijumpai pada komik yang menggunakan cara baca orang Asia Timur, dimana cara bacanya dari atas ke arah bawah, seperti yang terlihat pada tulisan Kanji Jepang, Korea dan Cina. Berbeda dengan balon kata yang menggunakan cara baca Indonesia dan Eropa, dimana tulisannya mengarah datar dari arah kiri ke kanan dan begitu sebaliknya.



**Gambar 3.** Perbedaan cara baca pada boks kata, arah dari atas ke bawah bagi orang Asia Timur dan berderet ke kiri atau sebaliknya pada komik cara baca orang Indonesia dan Eropa  
(Sumber: Istimewa, 2000)

### Studi Eksplorasi Desain Karakter

Peserta melakukan eksplorasi terhadap identitas dan karakter yang dibuat, dimana para peserta membuat pemetaan karakter, seperti jenis kelamin, usia, anak sekolah, remaja, serta

karakter dan sifat yang melekat, hingga dapat menjadi panduan pada sosok yang akan dikembangkan berikutnya. Peserta juga melakukan eksplorasi aneka tampak agar visual dan identitas tidak berubah dari berbagai arah tampak. Studi ini sangat menentukan kisah cerita dalam komik strip yang akan dibangun, karena kisah pendek yang ditampilkan hanya akan diolah dalam 4 panel, dan dari karakter tersebut harus muncul sosok dan identitas yang kuat, agar pembaca memahami karakter dan identitas dari tokoh tersebut. Peserta diberi kebebasan dalam melakukan olah karakter, bisa dari teman, orang tua, bahkan sosok imajiner yang mereka harapkan ada di suatu masa.



**Gambar 4.** Tahap eksplorasi karakter dari tokoh yang dibuat oleh peserta. (Sumber: Tim Penulis, 2020).

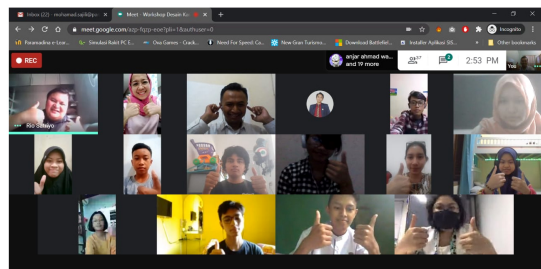
Tahap selanjutnya adalah peserta melakukan rencana adegan dan kisah dalam panel atau storyboard, dimana kreativitas diperlukan, bagaimana peserta mampu memecahkan masalah visual dan bentuk teks yang dapat merepresentasikan cerita yang dibangun dalam komik pendek tersebut. Pada Gambar 5 di bawah ini ada beberapa tampilan komik strip atau komik pendek yang dihasilkan peserta

setelah mereka melakukan diskusi dan proses pendampingan secara daring. Pemanfaatan ruang virtual digunakan secara maksimal oleh peserta dan pemateri, agar dicapai ide yang orisinal dan merepresentasi identitas dari pembuat komik.



**Gambar 5.** Contoh karya komik pendek (stripe) digital hasil karya yang dibuat oleh 5 peserta (Sumber: Tim Penulis, 2020)

Pada kegiatan ini dihasilkan banyak karya komik stripe digital yang memiliki ragam dan sudut pandang yang otentik. Sumber gagasan dari peserta tampak dieksplorasi secara mendalam, walaupun ada juga peserta yang tidak maksimal dalam pencapaiannya. Kendala tentu saja ditemukan dalam pelaksanaan, mengingat ruang virtual memiliki aspek kelemahan, seperti kendala kekuatan sinyal di beberapa wilayah titik di Indonesia, karena dalam data yang diterima oleh tim, peserta berasal dari berbagai daerah di Indonesia, di antaranya beberapa kota dan kabupaten di Jawa barat, Semarang, Bali dan Palembang.



**Gambar 6.** Pelaksanaan kegiatan workshop dengan media virtual  
(Sumber: Tim Penulis, 2020)

## KESIMPULAN

Pemanfaatan ruang virtual adalah jawaban untuk mengatasi situasi yang saat ini sedang terjadi di seluruh wilayah di Nusantara. Kondisi yang tidak terduga sampai kapan ini harus dimanfaatkan secara bijak dan tetap dijalankan secara baik untuk tujuan yang positif, terutama dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Penyesuaian dilakukan untuk mengantisipasi banyak aspek, agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan, demikian pula dalam proses pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina, dimana sebagai salah satu fungsi dan kewajiban penyelenggara pendidikan, harus dapat melihat dan merespon situasi, agar pendidikan tetap berjalan dengan semestinya dan tepat sasaran. Pada kegiatan pelatihan ini ruang virtual menjadi salah satu solusi dan memberikan dampak positif dalam rangka sharing keilmuan kepada masyarakat penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

MCCLOUD, SCOTT.

2001. *Understanding Comics - Memahami Komik*. KPG.

MILLER, CAROLYN H.

2004. *Digital Storytelling*. UK: Focal Press

CAPUTO, TONY.

2003. *Visual Storytelling: The Art and Technique*. Watson-Guptill Publications.

DUNCAN, RANDY, SMITH, MATTEW.

2009. *The Power of Comic – History, Form, and Culture*. Continuum USA.

DOODLEY, MICHAEL, HELLER, STEVEN.

2005. *The Education of A Comic Artist*. Allworth Press, New York.

MILLER, CAROLYN H.

2004. *Digital Storytelling*. Focal Press. USA.

SOFYAN SALAM.

2017. *Seni Ilustrasi: Esensi Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Badan Penerbit UNM. Universitas Negeri Makasar. Kampus Gunung Sari Baru, Makasar.