

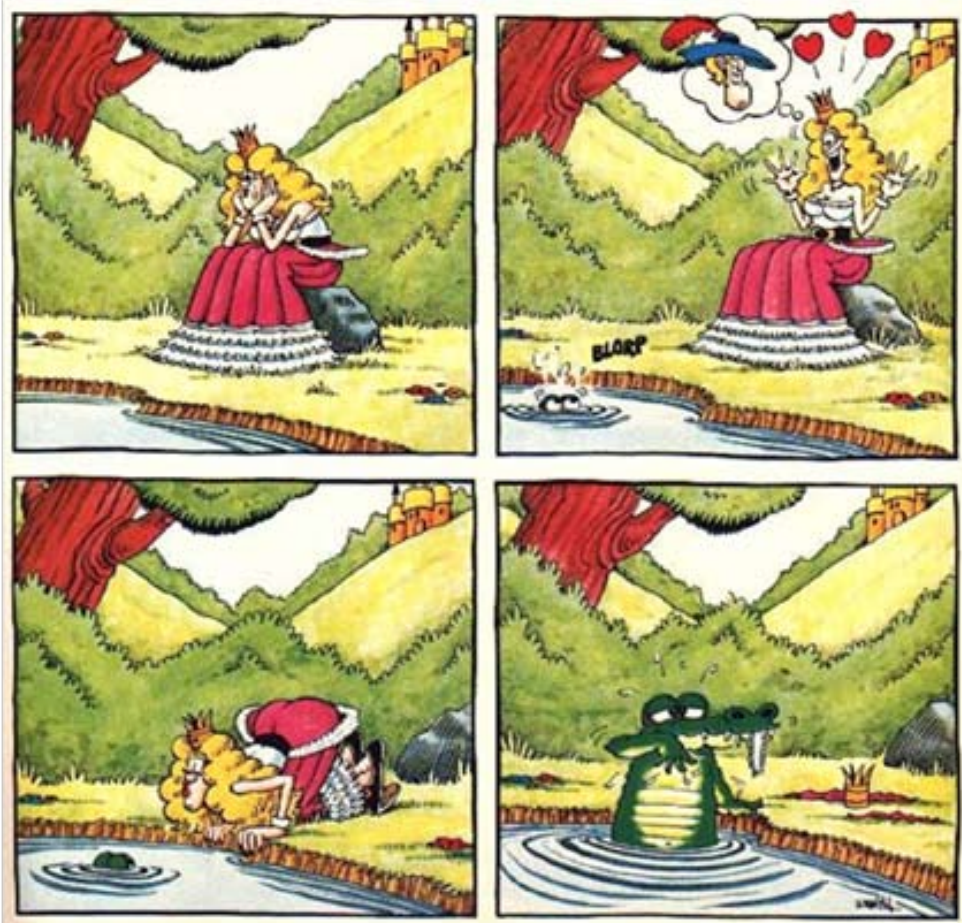
Comic Making (Part 1)

M.S Gumelar

Abstract :

" Komik comes from the word "comic" that means "funny" in English or komikos from komos "revel" in Greeks, which originated around the 16th century. This because in the beginning, komik was meant to make drawings about funny things..."

Keywords: comic, urutan gambar, tahapan membuat komik.



<http://www.fun.s.co.uk/comic/10.html>

Komik berasal dari kata "Comic" yang berarti "lucu" dalam bahasa Inggris atau kata kōmikos dari kōmos 'revel' bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Sebab pada awalnya, komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan tentang hal-hal yang lucu.

Pada awalnya, komik justru dimulai dari Comic Strip ada di beberapa majalah atau koran-koran di masa lalu, dan seiring dengan perkembangannya, maka komik tidak lagi dibuat secara Comic Strip dan untuk temanya sudah tidak cenderung ke hal yang lucu lagi, tetapi lebih meluas ke tema lainnya, mulai dari aksi, horor sampai fiksi ilmiah.

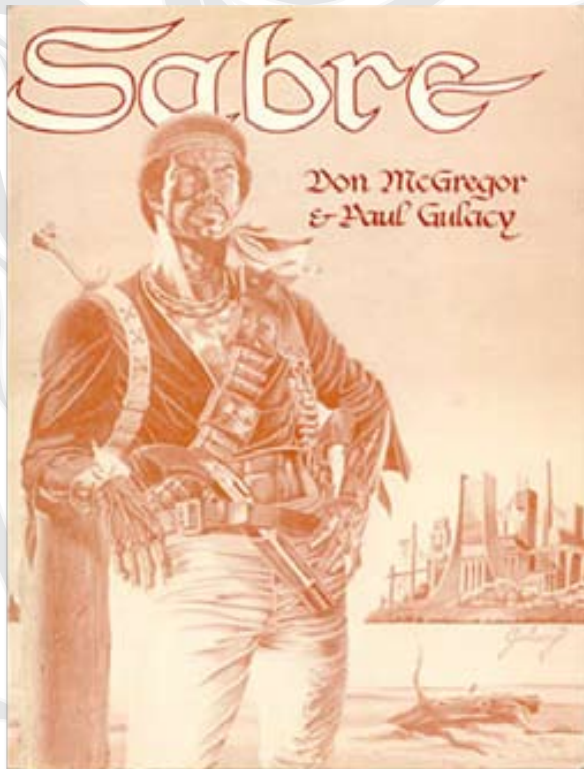


Dan juga seiring perkembangannya, komik yang tadinya khusus untuk lelucon dan cenderung untuk segmentasi anak-anak mulai bertransformasi menjadi konsumsi remaja dan dewasa, namanya di beberapa negara lain juga berubah dari komik menjadi Graphic Novel.

Komik, menurut teori saya sendiri, adalah "urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi balon text, text effects, teks sebagai pengganti suara



<http://komodo-comic.blogspot.com/>



Sabre (1978), one of the first graphic novels. Art by Paul Gulacy.



The digest-sized "picture novel" *It Rhymes with Lust* (1950), one precursor of the graphic novel. Cover art by Matt Baker and Ray Osrin.

dan kotak keterangan tertentu yang diperlukan sesuai kebutuhan”.

Untuk ukuran komik juga sudah bervariasi, tidak lagi berbentuk Comic Strip satu baris atau 2 baris, tetapi lebih fleksibel, sudah satu halaman buku penuh dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan (custom) misalnya mulai dari ukuran A-5.



Graphic Novel #14 A Morte de Groo
www.universohq.com



<http://www.goldenapplecomics.com/pompeii/july02/59coverab.jpg>



http://www.hillcity-comics.com/graphic-novels/new_graphic_novel387.htm

Dan untuk selanjutnya kita akan menyebut komik dalam kata aslinya yaitu "comic" agar terjadi standarisasi dengan dunia internasional. Seiring dengan perkembangan zaman, comic yang dulunya dibuat untuk media kertas kini mulai merambah pula ke dunia internet hingga disebut dengan webcomic, e-comic, mobile comic electronic lainnya yang relevan.

Komik dalam bahasa Jepang menjadi manga. Tetapi terjadi kerancuan saat menerjemahkan kata ilustrasi atau illustration, membuat gambar atau ilustrasi dengan style gambar Jepang juga disebut manga, harusnya membuat "Ilustrasi" yang artinya ilustrasi atau gambar.

Untuk membuat comic tidak sulit, hal ini dengan syarat terlepas dari pola pikir skill dan style gambar yang kita mampu, di mana tujuan utamanya adalah membuat comic-nya, dan membuat comic bisa dilakukan sendiri ataupun dengan tim. Mana yang lebih mudah, membuat comic sendiri atautkah secara tim?

Bila ingin segera melakukan dan yang penting jadi comic, dengan mengabaikan style gambar, mengabaikan kualitas gambar, mengabaikan penintaan dan pewarnaan ataupun kualitas cerita, yang penting bisa membuat comic dulu.

Oleh karena itu, pilihan membuat comic sendiri adalah pilihan yang terbaik, namun bila ingin membuat comic yang berkualitas tinggi, yaitu gambar, penintaan, cerita dan pewarnaan yang bagus maka membuat comic secara tim akan lebih terencana dan menghindari kejenuhan karena faktor waktu pengerjaan yang akan cenderung lama bila dikerjakan sendiri.

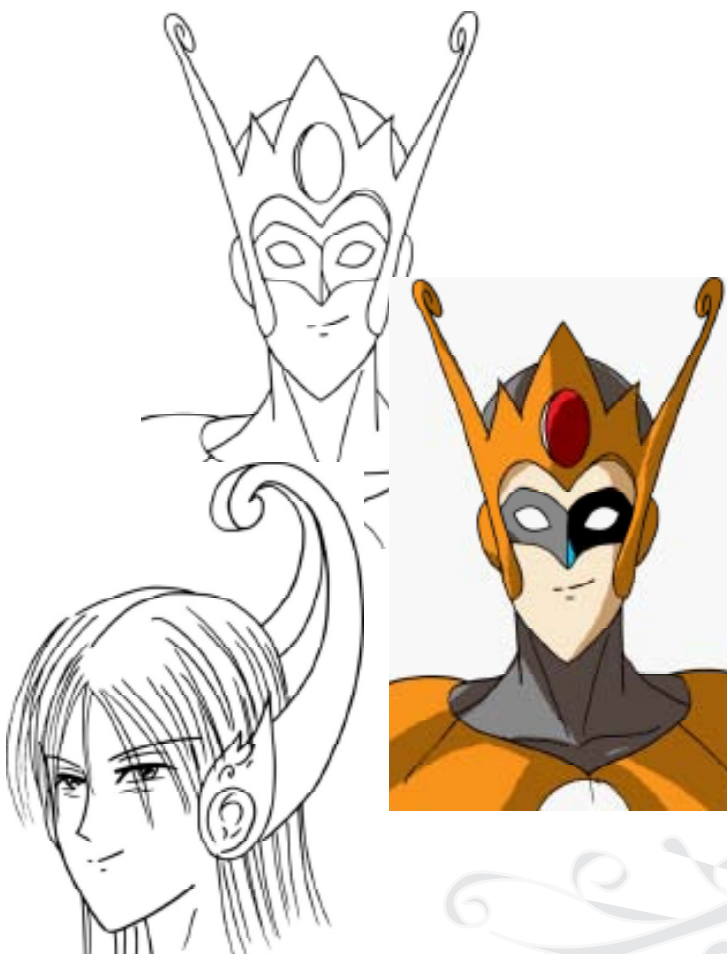
Walau dari segi waktu pun sebenarnya bisa dikatakan tidak berhubungan bila sudah dikaitkan dengan mood/ spirit comic-nya (semangat) sedang tinggi. Semangat (mood/ spirit) ini yang terkadang membuat suatu karya comic yang kita buat malah lebih cepat selesai dari waktu yang telah kita targetkan sendiri.

Tentang kualitas comic, sebenarnya bisa menjadi rancu, hal ini sering terjadi bila seorang comic artist yang andal, maka walaupun mengerjakan sendiri, maka kualitas juga terkadang sangat bagus, jadi tolok ukur untuk membuat comic yang bagus sebenarnya juga bisa fleksibel tergantung kemampuan individunya sendiri ataupun team yang terlibat di dalamnya.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa secara tim pun, membuat comic bisa menjadi belum tentu hasilnya bagus dan berkualitas bagi dari segi gambar, penintaan, pewarnaan, maupun ceritanya. Tetapi dengan membuat comic secara team, satu faktor yang pasti akan diminimalkan, yaitu faktor kejenuhan karena mengerjakan comic tidak secara sendirian.

Baiklah, kita abaikan dulu tentang bagus dan tidaknya suatu

karya comic, kita akan berfokus pada membuat comic itu sendiri dan yang penting segera berkarya dulu, lalu dari hasil karya tersebut, maka kita akan bisa mengevaluasinya lagi, lalu melakukan perbaikan lagi di sana-sini, bisa juga dengan menggambar ulang, dan memperbaiki kualitas gambar, kualitas penintaan, kualitas pewarnaan dan kualitas ceritanya suatu saat nanti.



Membuat comic ada 3 cara yaitu:

1. Traditional, membuat comic dengan alat dan bahan tradisional seperti pensil, nibs (pena), tinta tahan air disebut juga tinta bak (tinta cina atau tinta india), spidol kecil, spidol besar baik yang tahan air (waterproof) ataupun yang tidak, kertas gambar, kertas HVS, cutter, dan hairdryer sebagai pengering.
2. Hybrid, gabungan antara cara tradisional dan cara digital, berapa jumlah dan persentase digital dan tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan yang penting menggabungkan kedua cara tersebut. Di mana secara tradisional memerlukan alat-alat tradisional seperti disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, komputer serta graphic dan page lay out softwares.
3. Digital, membuat comic dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggambarinya menggunakan tablet, atau komputer tablet (PC Tablet). Hingga semua proses dilakukan murni secara digital.

Untuk membuat comic secara hybrid dan digital bagi beberapa orang mungkin akan terbentur dana dan juga faktor sulitnya mencari orang yang punya kemampuan multi talents seperti itu. Karenanya, akan dibahas dulu cara yang paling mudah, yaitu membuat comic secara tradisional.

Ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat comic secara tradisional, yaitu:



I. Internal Factors:

faktor-faktor yang ditentukan oleh diri Sendiri, yaitu ide comic, tema comic, plot comic, script comic, frame comic, karakter-karakter dalam comic, adat dan budaya dalam comic tersebut, serta keberanian dalam diri kita sendiri.

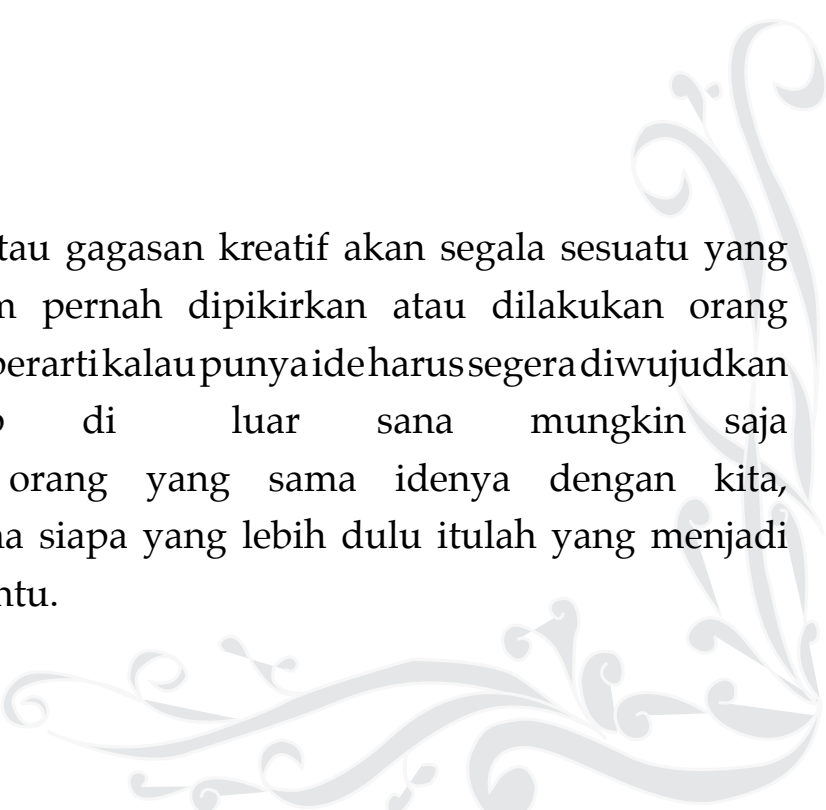
Skill atau kemampuan kita sendiri yang harus terus dipertinggi tingkatnya dan pantang menyerah pada keadaan terburuk sekalipun untuk terus bangkit dan bangkit lagi pantang menyerah, dan sengaja beberapa istilah teknis, penulis tidak akan mengubah bahasa aslinya, agar terjadi standarisasi dengan dunia internasional.

II. External Factors:

Faktor-faktor yang ditentukan oleh hal yang di luar dirinya sendiri.

INTERNAL FACTORS :

A)Idea : ide atau gagasan kreatif akan segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain,berartikalau punya ide harus segera diwujudkan sebab di luar sana mungkin saja ada orang yang sama idenya dengan kita, karena siapa yang lebih dulu itulah yang menjadi penentu.



B) Story Theme : tema atau gagasan utama, dikembangkan dari ide yang telah dimiliki. contoh tema-tema yang ada:

- Horror: cerita mistik yang berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal-hal mistik, tahayul, hal-hal belum tentu ada dan cenderung mengobrol kesadisan, darah dan seks.
- Science Fiction: cerita fiksi ilmiah, cerita dibangun berdasarkan acuan teknologi yang telah ada ataupun teknologi yang masih dalam konsep, dikembangkan lebih jauh, hingga menjadi cerita fiksi yang punya dasar acuan logika seperti mesin waktu, masa depan, tentang kecanggihan teknologi, cerita fiksi ilmiah ini sangat luas juga segment-nya/ pecahan-pecahannya, sebab bisa digabungkan dengan tema lainnya.
- Imagination/ Fantasy/ Fiction: cerita khayalan, cerita hayalan tidak selalu bercerita tentang hal masa depan atau tentang kecanggihan teknologi, tetapi cerita sehari-haripun kalau di buat berdasarkan imajinasi dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata, ini juga termasuk kisah imajinasi.
- Action: cerita aksi, di mana banyak terjadi adegan perkelahian, petualangan, kejar-kejaran, yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok tokoh utama, tema ini juga bisa digabungkan dengan tema lainnya, seperti action science fiction.
- Drama: cerita tentang kejadian sehari-hari manusia saat ini yang melibatkan percintaan, kesedihan hidup dan perjuangannya dalam mencapai cinta dan cita-cita yang diimpikannya, kisah drama cenderung mengobrol kesedihan, kekecewaan dan

kata mengapa-mengapa yang selalu menyesali setiap langkah kehidupannya.

Hingga keberhasilannya dalam mengatasi semua masalah dalam kehidupannya tersebut, atau malah di ending-nya tidak sukses sama sekali. Cerita drama bisa dibuat berdasarkan imajinasi ataupun mencontoh dan berdasar pada kisah yang pernah dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain.

- Comedy: kisah lucu dan konyol, mengobrol lelucon yang bahkan leluconnya terkesan dipaksakan, bunyi kentut, kata-kata yang diulang-ulang, perlakuan dan perbuatan yang dilebih-lebihkan.

Kesalahanpahaman karena beda persepsi, kesalahan dengar, pemlesetan kata-kata, singkatan-singkatan lucu, memperburuk lagi wajah dan bagian tubuh yang memang sudah buruk, kesalahan di tempat dan waktu yang tidak tepat, kecelakaan yang tidak disengaja ataupun disengaja tetapi tidak membuat tokoh-tokohnya terbunuh, hanya gepeng saja ataupun yang sejenisnya, meniru iklan dan hal-hal yang dianggap konyol lainnya.

- Wizardry/ Witchcraft: kisah tentang kekuatan makhluk yang terevolusi lebih tinggi, hingga berkesan seperti magic atau mutant, di masa lalu yang kelam di kerajaan tertentu dan bagaimana usaha seorang hero di masa itu berupaya menyelamatkan kerajaannya dari kekuatan lawan-lawannya yang ingin merebut kerajaannya.

Selain itu, cerita seorang ksatria pedang, ksatria panah, ksatria tombak, ataupun ksatria penyihir atau ksatria mutant dengan bantuan alat-alat teknologi tinggi di masa lalu dan teman - teman

aliennya atau monsternya yang berhasil menyelamatkan putri dan kerajaan tertentu dari ancaman kehancuran oleh lawan mereka yang berperan sebagai para antagonis.

- **Mysteri:** Cerita yang lebih menjurus pada permainan logika, karena banyak teka-teki yang harus dipecahkan, kebanyakan cerita misteri ini dipakai dalam cerita detektif atau kepolisian, spionase, di mana tokoh hero atau tokoh baik akan berjuang memecahkan teka-teki pembunuhan yang telah, dan akan dilakukan oleh si tokoh antagonis, dan bagaimana cara si tokoh hero atau protagonis ini berusaha untuk membekuk dan membawanya ke jalur hukum untuk mendapatkan balasan dari perbuatannya yang melanggar hukum tersebut.

- **True story:** kisah nyata atau berdasarkan kisah nyata atau dalam bahasa Inggrisnya based on true story, cerita ini tidak semuanya benar, tetapi memang berdasarkan kejadian nyata sebagai dasarnya, tetapi tetap secara keseluruhan adalah hasil imajinasi. Tetapi bila memang kisahnya nyata sungguhan, maka tidak ada kata “based on” langsung saja “true story”.

- **Myth/ Saga/ Legend/ Folklore:** cerita rakyat yang turun-temurun dan bahkan dianggap religius oleh kalangan masyarakat tertentu yang menceritakan tentang kehebatan seorang manusia dengan kekuatan super di masa lalu.

Kekuatan ini berasal dari makhluk yang lebih cerdas dan lebih tinggi peradaban dan teknologinya nya di masa lalu yang disebut dengan banyak nama seperti ras dewa, ras alien, ras deity, ras tuhan, ras apa pun yang dianggap lebih unggul dari segi teknologi

maupun kemampuan fisik & mentalnya. Myth juga punya padan kata lain yaitu Saga, Legend atau Folklore.

- Epic: cerita yang menggunakan penulisan teknik puisi yang panjang untuk menceritakan keberhasilan seorang pahlawan di masa lalu.
- History/ Based on History: cerita yang menggunakan referensi sejarah sebagai acuan ceritanya.
- Fable: kisah pendek yang langsung menuju pada contoh moral yang ingin disampaikan, biasanya dalam bentuk satwa, tanaman ataupun benda-benda lain yang diasumsikan dapat berbicara, namun cerita fabel tidak selalu identik dengan kisah-kisah satwa yang berperilaku seperti manusia.
- Sex: kisah yang orientasinya mengobrol seks sebagai sasaran dan hiburannya dalam tema ini.
- Hybrid Themes: atau bisa disebut juga dengan Mixed Themes, kisah yang menggabungkan minimal dua tema atau lebih, seperti menggabungkan tema horror dengan science fiction, tema comedy dengan horror sekaligus science fiction.

Dari semua kategori tema yang ada tersebut, semuanya dikelompokkan lagi menjadi tiga kelompok besar berdasarkan segmen (kelompok) pembacanya, yaitu:

1. CERITA ANAK-ANAK: Segmen pembaca untuk usia Prasekolah,

TK, SD dan sederajat, atau semua umur. Dan untuk dipahami juga, bahwa cerita untuk anak-anak, tidak harus tokoh-tokoh yang bermain di dalamnya juga seorang anak-anak, bisa juga monster, alien, robot atau orang dewasa, yang penting jalan dan isi ceritanya memang untuk segmentasi pembaca anak-anak.

2. CERITA REMAJA: Segmen pembacanya untuk anak-anak remaja, seperti SMP, SMA, mahasiswa dan yang sederajat, dan juga jalan ceritanya biasanya tentang hal-hal percintaan remaja dan kehidupan remaja pada umumnya, tetapi boleh juga tentang fiksi ilmiah dimana gaya cerita dan tokoh-tokoh yang ada kebanyakan para remaja dan disesuaikan dengan gaya cerita remaja.
3. CERITA DEWASA: Segmen pembaca dengan usia dewasa, saat ini usia dewasa secara standar pemerintah kita adalah tujuh belas tahun, tetapi di beberapa negara ada yang beda, mungkin delapan belas tahun atau ada yang enam belas tahun. Cerita dewasa biasanya banyak kata-kata kasar, sumpah serapah, adegan kekerasan dan seksual.

Oleh karena itu, kita harus memberikan area tertentu pada sampul buku dengan tulisan untuk "17 TAHUN KEATAS atau "Bacaan Khusus Dewasa" di bukunya agar tidak dibeli oleh anak di bawah umur, dan penjual comic juga harus peduli juga dengan tidak meletakkan comic untuk dewasa ini di area yang mudah terjangkau oleh anak-anak dan remaja yang belum dewasa.

C) Plot : backbone (essence) of story, kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai

guide agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan.

Plot muncul karena beberapa pertanyaan berikut:

- what : Tentang apa, apa yang dicari?
 Apa yang dimaksud?
 Apa yang diinginkan?
 Apa yang jadi rebutan?
 Apa yang menjadi sebab?
 Lebih cenderung ke sesuatu yang jadi poin utama yang dipertanyakan oleh pembaca ataupun tokoh utama dalam cerita tersebut

- when : Kapan terjadinya?
 di masa lalu?
 masa kini?
 masa depan?
 lintas masa?
 Lebih cenderung ke sesuatu yang merujuk ke kapan cerita tersebut berlangsung

- where : Terjadi di mana?
 di Bali?
 di Indonesia?
 di Asia?
 di Bumi?
 di planet lain?

di galaksi lain?

di realita lain?

atau di dunia buatan sendiri?

Lebih cenderung ke sesuatu yang merujuk tempat cerita tersebut berlangsung

- why : Mengapa hal itu terjadi?

Mengapa terjadi pada saya?

Mengapa yang lainnya?

Mengapa team saya?

Mengapa keluarga saya?

Mengapa kekasih saya?,

Mengapa negara saya ?

Lebih cenderung ke sesuatu yang merujuk ke mengapa-mengapa lain sebagai penyebab dan pemula Inti cerita

- who : Oleh siapa ini terjadi?

Siapa yang akan jadi savior (penyelamat)?

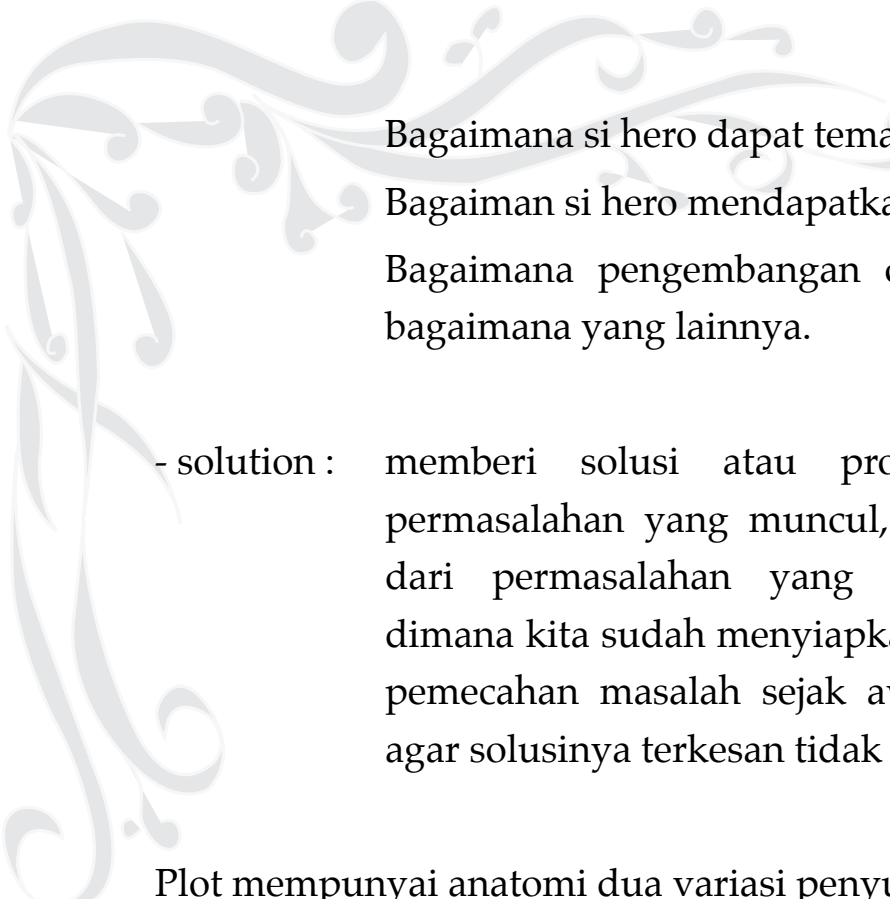
Siapa korbannya?

Siapa sebagai penyebab "cause" dari cerita

Lebih cenderung ke sesuatu yang merujuk ke karakter-karakter yang dibuat dan tujuan mereka dibuat

- how : Bagaimana perjalanansi si hero?

Bagaimana si hero dapat support peralatan, makanan, teknologi, sekutu?



Bagaimana si hero dapat teman-teman barunya?

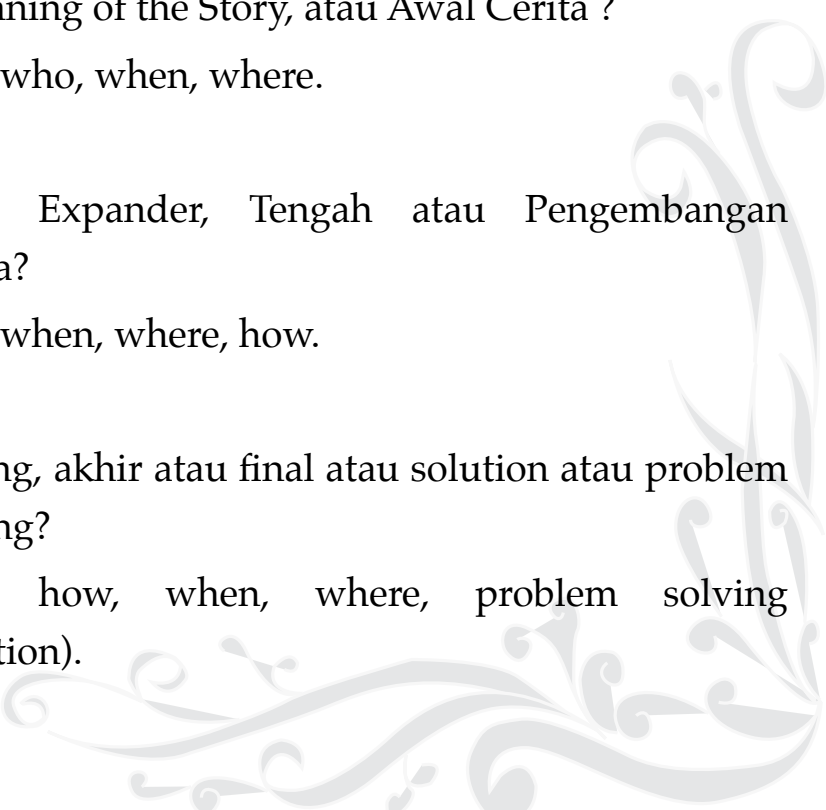
Bagaimana si hero mendapatkan cintanya?,

Bagaimana pengembangan ceritanya bagaimana-bagaimana yang lainnya.

- solution : memberi solusi atau problem solving dari permasalahan yang muncul, pemecahan masalah dari permasalahan yang muncul sejak awal dimana kita sudah menyiapkannya dan harus tahu pemecahan masalah sejak awal cerita diciptakan agar solusinya terkesan tidak dipaksakan.

Plot mempunyai anatomi dua variasi penyusunan,

A. Variasi Normal:

1. Beginning of the Story, atau Awal Cerita ?
why, who, when, where.
 2. Story Expander, Tengah atau Pengembangan Cerita?
why, when, where, how.
 3. Ending, akhir atau final atau solution atau problem solving?
who, how, when, where, problem solving (solution).
- 

B. Variasi Flashback:

1. Story Expander, Tengah, Hampir ke Akhir Cerita atau Pengembangan Cerita?
why, when, where, how.
2. Beginning of the Story, atau Awal Cerita?
why, who, when, where.
3. Story Expander, Tengah atau Pengembangan Cerita?
why, when, where, how.
4. Ending, akhir atau final atau solution atau problem solving?
who, how, when, where, problem solving (solution).

D) Storyline/ Script : Naskah keseluruhan comic dalam bentuk teks, yang sudah lengkap dengan keterangan waktu, tempat dan pelaku-pelakunya yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada di dalam adegan yang diperlukan atau disebut dengan nama scene.

E) Raw Comic Sketch : comic secara sketch kasar di kertas, berupa coretan-coretan atau sketch kasar yang masih mentah dari script yang telah dibuat. Di sini juga sudah dituliskan dialog dan hal-hal yang

diperlukan dalam bentuk balon text yang juga masih kasar hanya sebagai penunjuk script yang dimaksud dan adegan yang diinginkan dalam scene yang ada.

F) Ending

: akhir dari suatu cerita yang memberi kesimpulan akhir, biasanya terdiri dari tiga variasi berikut ini:

1. Happy Ending : cerita yang endingnya bahagia
2. Sad ending : cerita yang endingnya sedih agar mudah di ingat orang
3. Float / Open ending : ending ngambang, biasanya untuk tema horror bersambung, apakah yang bukan horror tidak boleh bersambung? Tentu saja boleh.

G) Character

: Karakter terdiri dari tampilan luar dan sifat-sifat (nyawa) yang kita berikan pada suatu tokoh yang telah kita desain dan gambar, hingga si tokoh tersebut mempunyai sifat-sifat yang kita berikan, karakter adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat dari suatu tokoh yang kita buat, buat character chart, facial expression serta gerakan khusus (gesture) yang dimiliki untuk setiap tokoh mulai dari tokoh utama (main character) yang biasanya protagonis sampai pada tokoh-tokoh yang jadi rivalnya, biasanya antagonis.

Karena comic tentang berbagai karakter yang

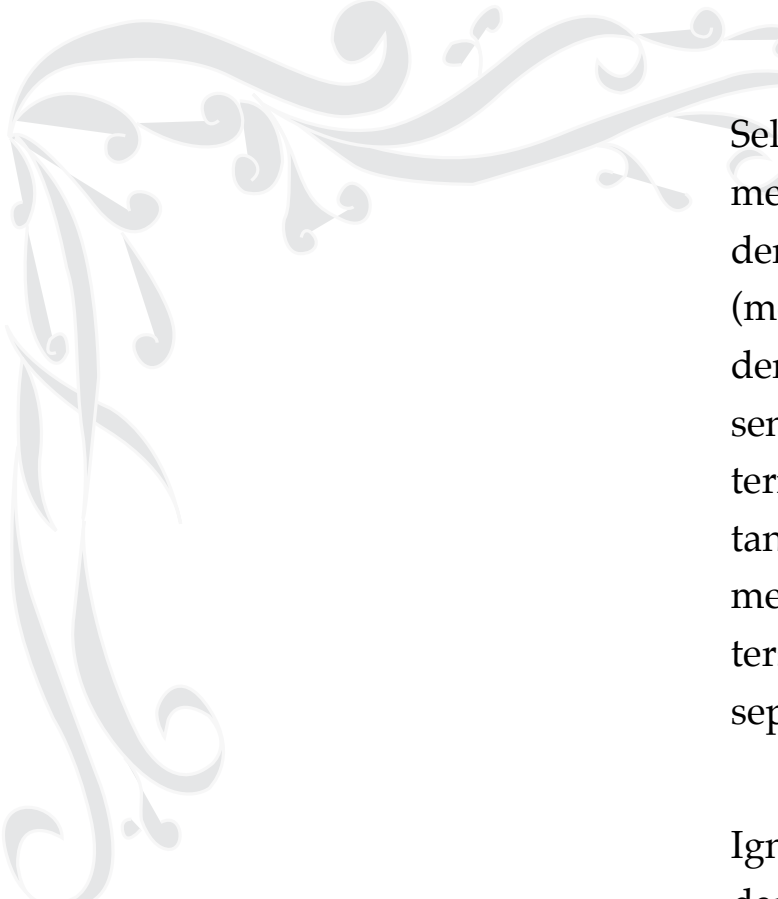
menjalinkan suatu kisah dalam mencapai ambisi (cita-cita) mereka dalam versinya sendiri didunia tersebut, maka kini kita fokus kepada “who”, atau siapakah karakter atau sifat-sifat yang kita berikan pada tokoh-tokoh buatan kita tersebut.

Ada beberapa sifat yang bisa kita terapkan pada gambar atau desain tokoh yang kita buat yaitu:

1. Good Character : Karakter yang baik, seperti ceria, positive thinking, humanism mind set oriented, jujur, care to others, tidak munafik.

Selain itu, sederhana, berwibawa, disegani lawan bukan karena lawan takut dengannya, tapi karena menghormatinya dan menyukai sifat tokoh utamanya yang peduli pada yang lain, tidak mudah marah dan sifat-sifat positif lainnya.

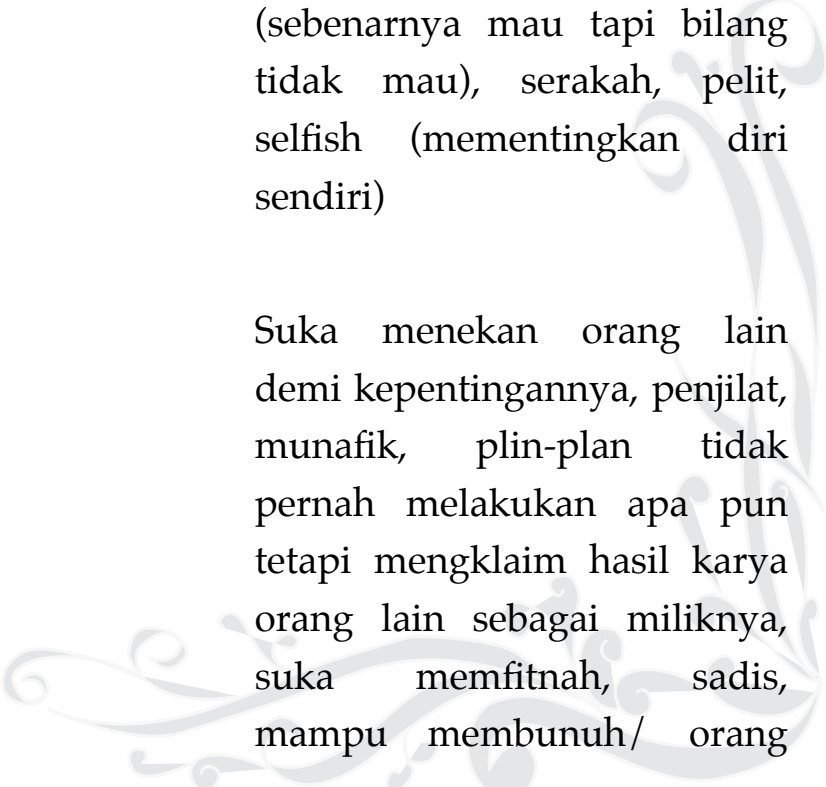
2. Bad Character : negative thinking, prejudice to others (prasangka buruk) easy judging (mudah menghakimi orang lain tanpa meneliti masalah lebih lanjut).



Selain itu, mudah mengasumsikan orang lain dengan pendapat pribadi (menyimpulkan orang lain dengan persepsi/ pendapatnya sendiri, misalnya: oh si A ternyata begini dan begitu, tanpa klarifikasi dan menanyakan dulu pada orang tersebut, padahal belum tentu seperti yang dia pikirkan).

Ignorance (tidak mau tahu dan tidak peduli, pokoknya bila tidak sesuai dengan apa yang saya pikirkan, maka pasti salah), Religious Terrorism mind set oriented, munafik (sebenarnya mau tapi bilang tidak mau), serakah, pelit, selfish (mementingkan diri sendiri)

Suka menekan orang lain demi kepentingannya, penjiilat, munafik, plin-plan tidak pernah melakukan apa pun tetapi mengklaim hasil karya orang lain sebagai miliknya, suka memfitnah, sadis, mampu membunuh/ orang



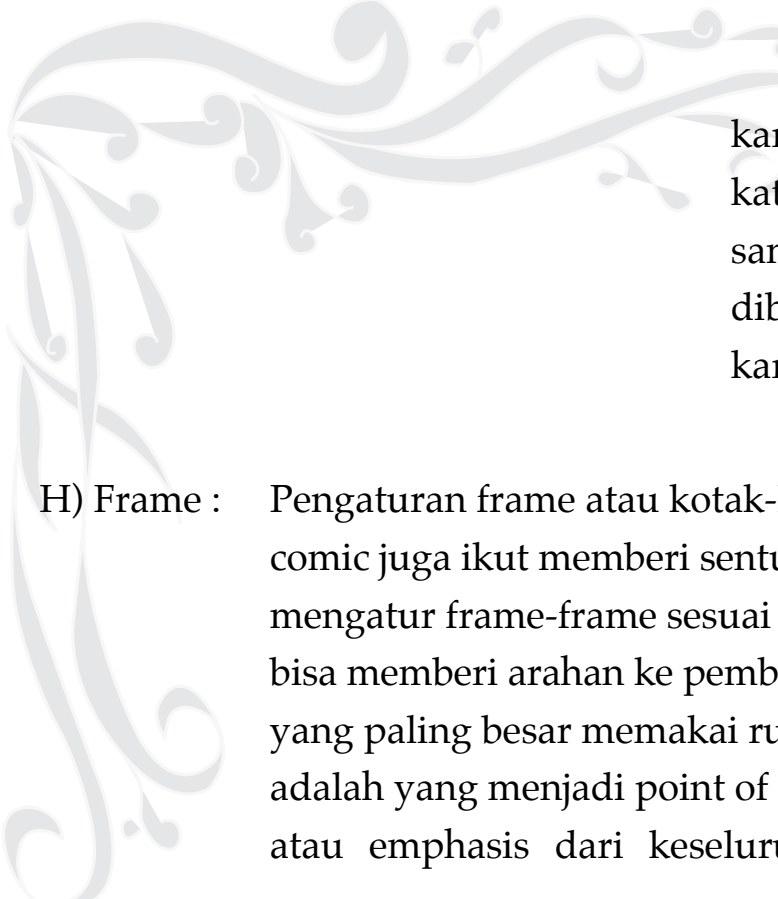
dan makhluk lainnya yang menghalangi jalannya.

Menciptakan keseganan ke oranglain dengan menunjukkan kekuasaan, kekuatannya dan kebengisannya pada orang lain dan semua sifat buruk yang pernah dan belum pernah dipikirkan oleh manusia lainnya.

3. Wise Character : karakter yang netral, tidak memihak, cenderung sebagai the watcher atau pengawas saja, melihat semuanya harus terjadi agar kita semua mendapatkan pelajaran dan memetik moral agar naik level kebijaksanaan kita ke level yang lebih tinggi lagi.



Karakter bijak atau elder orang yang dituakan, belum tentu orangnya tua bisa juga muda atau anak-anak tetapi sudah bijaksana, kalau ada kata-kata dari pemerintah “kita harus membentuk bangsakitamenjadi bangsa yang berkarakter”



karakter yang manakah? Sebab kata-kata itu harus dilanjutkan sampai selesai dan jangan dibiarkan ngambang, misalnya karakter yang “baik”.

H) Frame : Pengaturan frame atau kotak-kotak pembatas di halaman comic juga ikut memberi sentuhan tersendiri, dengan cara mengatur frame-frame sesuai kebutuhan kita, maka kita bisa memberi arahan ke pembaca comic kita, seperti kotak yang paling besar memakai ruang atau space di halaman adalah yang menjadi point of focus, atau point of interest atau emphasis dari keseluruhan di halaman tersebut.

Bentuk atau shape dari frame tidak harus kotak, bisa bervariasi sesuai dengan kreativitas kita masing-masing selama urutan frame-nya masih bisa dibaca dengan mudah dan tidak menimbulkan kebingungan pembacanya.

I) Text : Pengaturan teks, bentuk teks yang dipakai atau font, juga menerapkan Teks yang menjadi ciri khas suatu tokoh comic, seperti manusia api, maka bentuk font-nya juga akan menarik sekali bila menggunakan font dengan tema api.

J) Visual & Sound Effects: Memberi effects gambar seperti bintang-bintang, atau effects

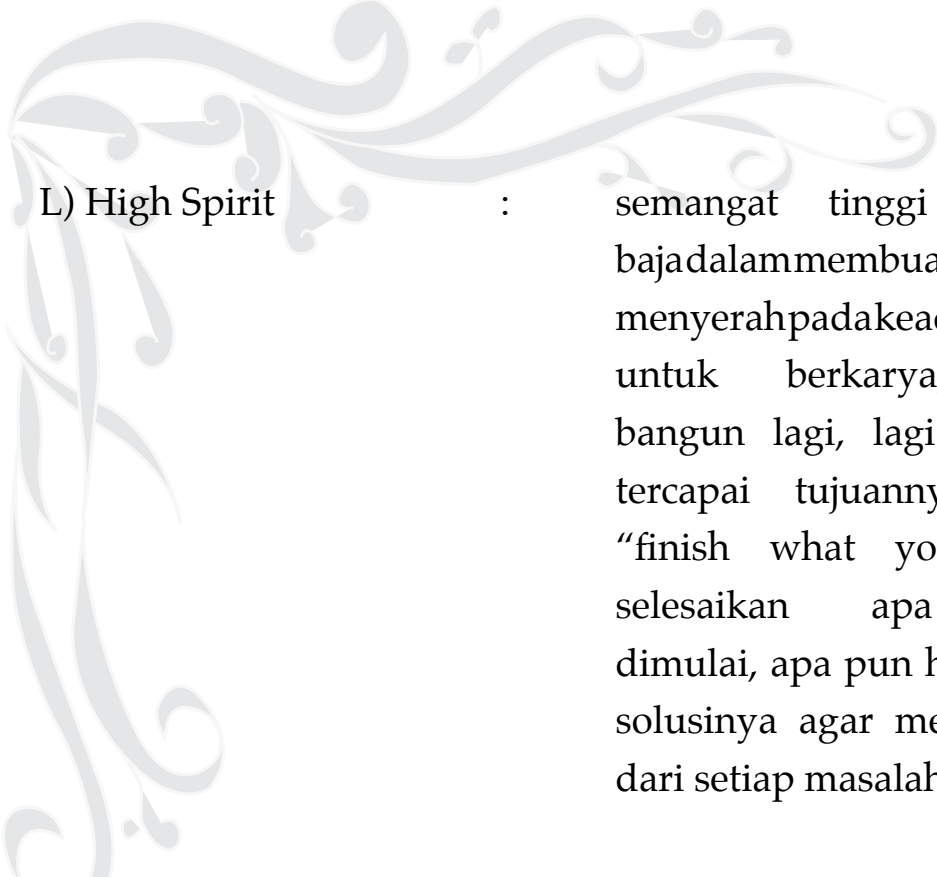
Apa pun yang sesuai dengan script yang telah dibuat, karena dalam comic, maka sound effect-nya juga berupa tulisan, bukan suara, misalnya suara jam di tengah malam,

maka sound effect-nya berupa tulisan tik-tok tik-tok, itu kalau jamnya model lama.

K) Drawing Skill : Keahlian kita dalam menggambar, banyak latihan dan belajar banyak dengan membaca buku-buku bagaimana membuat comic, membuat ilustrasi, dan menggambar karakter yang bagus, yang perlu diingat, tidak semua yang ditulis di dalam buku itu benar, ambil yang baiknya dan buang yang tidak berguna, sebab saat kita salah membaca buku yang tidak bermutu maka pola pikir kita juga akan ikut salah, oleh karena itu berhati-hati juga saat membeli buku, dengan cara seperti ini, maka kita suatu saat bisa membuat dan menerbitkan buku yang lebih baik lagi setelah mengetahui kelemahan dari buku-buku yang ada.

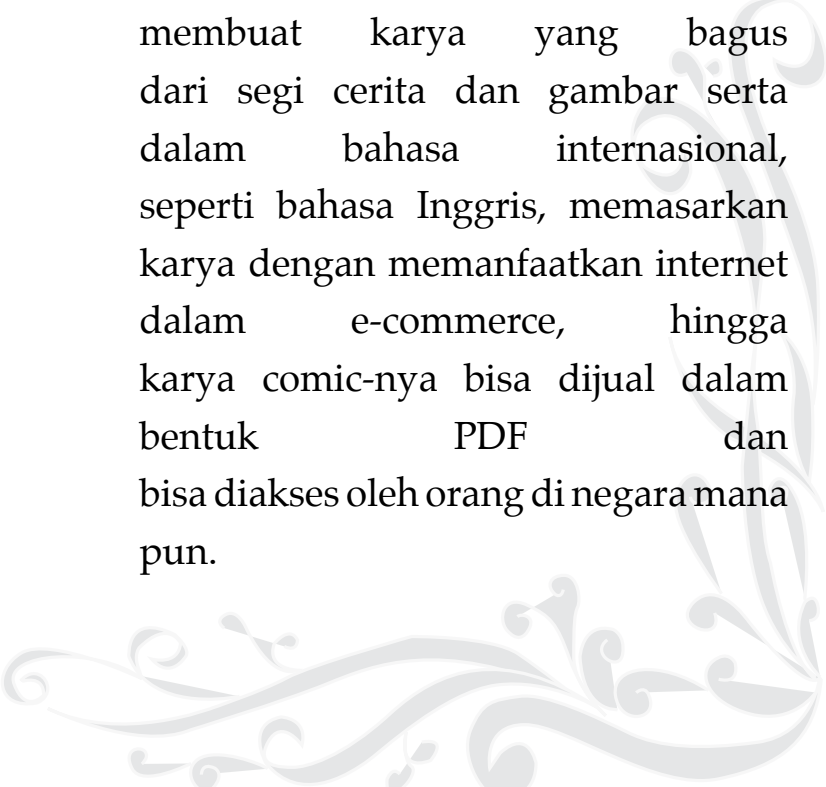
Selain skill tradisional, juga di masa ini akan lebih bagus bila punya kemampuan menggunakan komputer, scanner, digital camera, dan softwares yang diperlukan dalam dunia membuat comic secara tradisional maupun digital.

Namun, biasanya dengan skill gambar yang bagus, gambar hitam putih saja sudah sangat bagus, apalagi bila diwarnai, dengan perwarna yang tepat, maka akan menghasilkan gambar warna yang maksimal.



L) High Spirit : semangat tinggi dan bermental baja dalam membuat comic dan pantang menyerah pada keadaan, terus berjuang untuk berkarya, kalau jatuh bangun lagi, lagi dan lagi hingga tercapai tujuannya, ada pepatah “finish what you start” artinya, selesaikan apa yang telah dimulai, apa pun halangannya, dicari solusinya agar menjadi jalan keluar dari setiap masalah yang ada.

M) Global Thinking : berpikirlah yang besar dan bersikaplah menjadi orang besar, bila berkarya, bercita-citalah membuat karya yang bisa mengglobal karyanya, agar karya bisa mengglobal, tentunya membuat karya yang bagus dari segi cerita dan gambar serta dalam bahasa internasional, seperti bahasa Inggris, memasarkan karya dengan memanfaatkan internet dalam e-commerce, hingga karya comic-nya bisa dijual dalam bentuk PDF dan bisa diakses oleh orang di negara mana pun.



N)Alat dan Bahan : bila membuat comic tradisional, memerlukan pencil, penghapus, penggaris, penajam pencil, cutter, pena, ballpoint, spidol, correction pen, tinta bak atau tinta cina atau tinta india, cat semprot spray paint clear lacquer varnish, dan warna bisa berupa cat air, cat air transparan dari spidol transparant dan cat poster bila diperlukan dan screentone.

Tetapi sekali lagi, itu semua cuma alat dan bahan, dengan alat dan bahan sebagus dan secanggih apa pun, kalau kemampuan skill yang aslinya memang buruk, maka buruk jugalah hasilnya, yang terpenting adalah drawing skills dan sense of art-nya.

Untuk teknik hybrid comic memerlukan Scanner, Computer, Graphics dan Page Lay Out Softwares dan tentu saja keahlian mengoperasikan komputer. Sedangkan untuk proses membuat digital comic murni, maka scanner tidak diperlukan, tetapi memerlukan PC tablet atau Drawing Tablet untuk menggambar secara langsung di komputer.

II. EXTERNAL FACTORS:

Faktor-faktor yang ditentukan oleh hal yang diluar dirinya sendiri, faktor-faktor ini di antaranya adalah:

1. Networking, banyak teman bisnis, dan juga teman di media cetak, media TV, media radio, dan juga dengan banyak teman bisnis akan sangat berguna untuk bisa mendapatkan pendana dan sponsorship, tetapi bisa dari dana sendiri bila memang mampu.
2. Branding, dengan membuat nama dan karya kita selalu ada di mana-mana pada setiap waktu, tempat, dan setiap generasi. Generasi akan berganti, generasi lama akan digantikan generasi baru, dan tiap generasi punya kesempatan untuk bisa membuat sejarahnya tersendiri.
3. Inovating, branding bisa dikalahkan dengan inovasi baru, perusahaan yang memfokuskan diri ke branding biasanya untuk research (penelitian) dan membuat terobosan baru menjadi lambat. Celah ini bisa dimanfaatkan oleh perusahaan middle-low untuk membuat inovasi secara cepat, hingga selalu saja perusahaan baru dan pendatang barulah yang bisa merebut pasar dengan cepat karena inovasi yang cepat pula.

Dalam comic, inovasi berupa cerita yang bagus dan beda pola pikirnya dengan tujuan mencerahkan pikiran hingga menuju pola level kebijaksanaan lebih tinggi, atau gaya gambar comic realis yang sehebat mungkin melebihi level yang pernah ada, ataupun membuat style gaya gambar maupun desain tampilan comic yang berbeda hingga menjadi trend setter bagi yang lainnya.

4. Promoting,

atau kegiatan branding yang sangat aktif di saat-saat tertentu, misalnya tahun baru dan hari-hari besar lainnya dibuat salah satu acara untuk mempromosikan hasil karya kita, atau mengadakan seminar, workshop, apresiasi, competition dan exhibition.

5. Marketing,

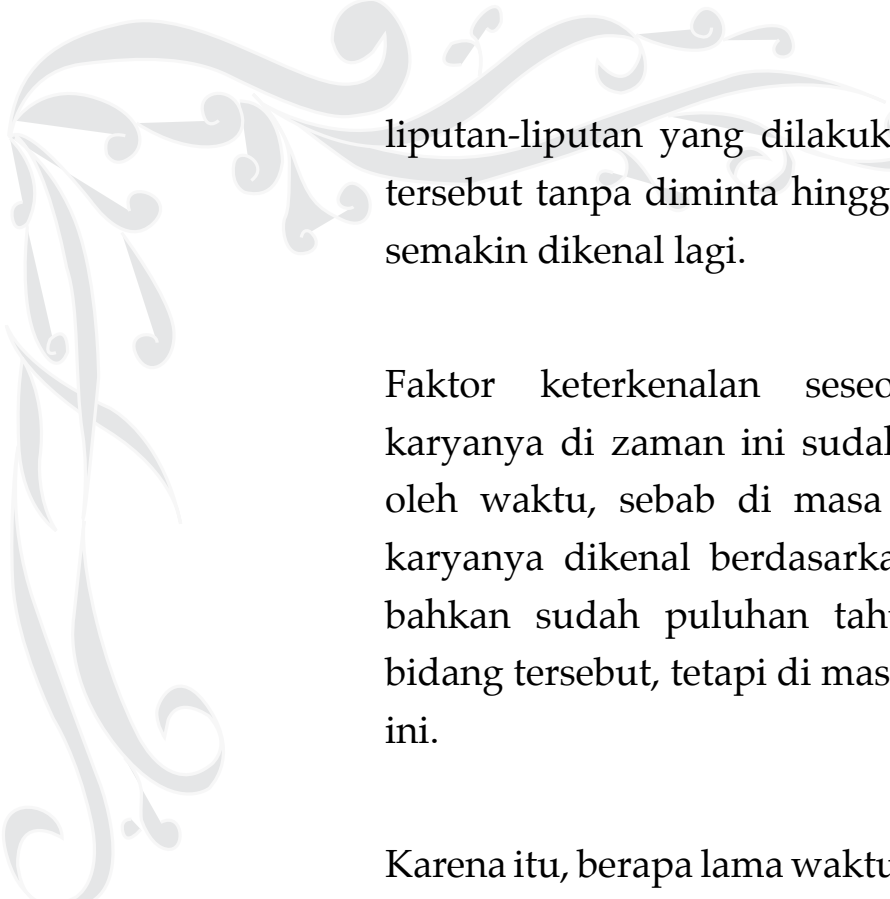
yang sebenarnya merupakan salah satu kegiatan branding dan promoting, marketing adalah proses pemasaran, yaitu:

a. Selling, penjualan barang

b. Distributing, Pendistribusian barang

6. Publicity,

publisitas di media, seperti iklan, kerja sama dengan media online, media cetak dan media broadcast seperti TV, radio, wireless communication media lainnya yang relevan. Disisi lain, dengan membuat comic yang bagus dari segi cerita dan gambar, juga memudahkan comic untuk dipublikasikan dalam



liputan-liputan yang dilakukan oleh media-media tersebut tanpa diminta hingga karya tersebut akan semakin dikenal lagi.

Faktor keterkenalan seseorang atau dikenal karyanya di zaman ini sudah tidak lagi terbentur oleh waktu, sebab di masa lalu, seseorang atau karyanya dikenal berdasarkan sudah lama sekali bahkan sudah puluhan tahun berkecimpung di bidang tersebut, tetapi di masa informasi dewasa ini.

Karena itu, berapa lama waktu berkecimpung sudah irrelevan lagi, sebab saat ini, semakin banyak menyebar informasi di internet dan kualitas karyanya yang memang bagus walaupun dianggap sebagai pendatang baru, maka dialah yang akan dikenal oleh orang-orang luar negeri bila pasarnya memang membidik pasar global.

7. External luck, faktor ini memang unik, datangnya random, tidak peduli kita bodoh, tidak peduli kita pintar, tidak peduli kita kaya, tidak peduli kita miskin, suatu saat keberuntungan akan datang maka dia akan datang, tetapi juga faktor external bad luck (kesialan) juga punya sifat yang sama, datangnya secara random pula.

Menggambar comic di seluruh dunia mempunyai tiga aliran gaya gambar yaitu:

A) Cartoon Style: gaya gambar lucu, cartoon artinya gambar lucu, jangan bingung dengan animasi cartoon, animasi cartoon atau film cartoon artinya animasi gambar lucu atau film gambar lucu.

contoh Cartoon Style:

USA – Eropa : Donal Duck, Asterix n Obelix, Tintin,
Billn, Bull, Smurf, dll

Jepang : Sin Chan, Kobo Chan, Doraemon dll

Indonesia : Timun, Om Pasikom, Panji Koming,
Kompopilan, dll

B) Semi Cartoon – Semi Realism Style: gaya gambar gabungan semi realis dan cartoon, dimana menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis, seperti karikatur adalah ciri yang paling khas. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari skill gambar realis dan cartoon yang digabungkan dan ini merupakan level atau tingkatan dari comic artist itu sendiri.

contoh Semi Cartoon - Semi Realism Style:

USA – Eropa : Kebanyakan Marvel Comics, Mad
Magazine,

Jepang : avatar, Sailormoon, Street Fighter, Dragon
Ball, Naruto, dll

Indonesia : Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dll

C) Realism Style: gaya gambar realis, dimana gaya gambar comic yang dibuat semirip mungkin mendekati anatomi, postur tubuh, wajah dan ras manusia sesungguhnya. Aliran Realism lebih cenderung gaya gambarnya mengarah pada wajah ras darimana comic tersebut berasal, misalnya comic artist-nya dari Jepang, maka gambar wajah yang digambar cenderung wajah ras Jepang, demikian juga USA atau Eropa, maka cenderung untuk menggambar wajah Caucasian, demikian juga ras Negro, ras Timur Tengah, Ras India dan ras Negara kita Indonesia, akan cenderung untuk membuat comic dengan gaya Gambar Realis ras-nya sendiri.



contoh Realism Style:

USA – Eropa :
Kingdom Come,
Trigan, Storm,
Justice, dll

Gaya Jepang :
Y's, City Hunter,
Crying Freeman,
dll

Indonesia :
Godam, Gundala,
Caroq, Komodo,
dll

Demikianlah ulasan bagaimana membuat comic secara tradisional. Masih akan diulas pada edisi selanjutnya.

Kosa kata:

A-5	: ukuran kertas setengahnya dari A4, yaitu 21 x 14,85 cm
custom	: menggunakan ukuran yang ditentukan sendiri
webcomic	: comic yang ditampilkan di media internet
e-comic	: comic berupa e-book dalam format PDF
mobile comic	: comic untuk mobile atau cellphone
mood	: keinginan untuk berkarya
spirit	: semangat
irasuto	: ilustrasi dalam bahasa Jepang
comic artist	: seniman pembuat comic atau Mangaka dalam bahasa Jepang
protagonis	: tokoh baik
antagonis	: tokoh jahat

