

KOMODO (*VARANUS KOMODOENSIS*) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK

THE KOMODO DRAGON (*VARANUS KOMODOENSIS*) AS AN IDEA OF COMIC BOOK CREATION

Oleh: Andi Kurniawan, 12206241035, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, kurniandiawan25@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan komik tentang pengenalan hewan komodo kepada khalayak dengan segmentasi semua umur terutama untuk anak-anak yang menarik dan komunikatif, hal tersebut meliputi konsep penciptaan, proses visualisasi, tema, teknik dan bentuk komik. Metode penciptaan komik melalui tahap Studi Pustaka, Dokumentasi, dan Eksperimen. Pada tahap visualisasi, konsep dipindah menjadi bentuk gambar melalui proses pembuatan *storyline*, pembuatan desain karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks, *layout* halaman, pembuatan *cover* dan *printing*. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya adalah teknik menggambar digital dengan alat yang digunakan berupa perangkat komputer dan tablet grafis. Hasil dari analisis data diaplikasikan dalam bentuk buku komik dalam gaya ilustrasi semi realis dengan judul buku KADAL RAKSASA KOMODO bertema edukasi dan petualangan. Adapun hal-hal yang dibahas yaitu; informasi dari habitat, ciri fisiologis, tingkah laku, penemuan pulau Komodo dan legenda setempat tentang Putri Naga. Format buku yang digunakan adalah *portrait* berukuran B5 (17,6cm x 25cm) dengan isi komik yang berjumlah 56 halaman.

Kata Kunci: Komodo, Komik, Taman Nasional Komodo

ABSTRACT

The purpose of this writing is to describe the design of the comic about the introduction of komodo to a wider audience with all segmentation of ages especially for children became more attractive and communicative, it encompasses the concept of creation, visualization process, themes, techniques and forms of the comic. Comic creation method through the study of Literature, Documentation, and Experiment. In the visualization, transferred concept into pictures by writing storyline, characters design, sketching, inking, coloring, lettering, layouting, cover creation and printing. The technique of making this comic is a digital used computers and graphics tablets. The results of data analysis was applied into a semi-realism style comic book with the title KADAL RAKSASA KOMODO which contain education and adventure theme. There are several things that discussed: information from physiological characteristics, habitat, behavior, discovery of Komodo island and the local legend of Putri Naga. The format used for this comic book is portrait, sized B5 (17,6cm x 25cm) with 56 pages.

Keywords: Komodo Dragon, Comics, Komodo National Park

PENDAHULUAN

Hewan komodo pasti sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Komodo atau yang bernama latin *Varanus komodoensis* yang hidup di pulau Komodo, Rinca, Flores, Gili Motang, dan Gili Dasami di Nusa Tenggara. Sebagai bentuk kepedulian pemerintah terhadap kelestarian hidup komodo pada tanggal 6 maret 1980 pulau-pulau tersebut ditetapkan sebagai taman nasional.

Komodo merupakan kadal terbesar dalam famili biawak *Varanidae* dan *klad Toxicofera*. Reptil ini menjadi predator puncak di pulau-pulau yang mereka tempati karena tidak adanya predator mamalia karnivora yang hidup disana. Selain ketiadaannya predator lain, hewan komodo mengalami gejala *gigantisme*, yaitu kecenderungan meraksasanya tubuh pada hewan yang hidup di pulau kecil. Hal tersebut membuat tubuh komodo dapat mencapai panjang rata-rata 2-3 m dengan berat sekitar 79 – 91 kg untuk komodo jantan dewasa dan pada betinanya 68 – 73 kg.

Pada tanggal 11 November 2011, Taman Nasional Komodo yang merupakan taman yang dibangun sebagai tempat untuk melestarikan komodo mendapatkan suara terbanyak sebagai pemenang sementara *New 7 Wonders* bersama dengan, Hutan Amazon, Teluk Halong, Air Terjun Iguazu, Pulau Jeju, Sungai Bawah Tanah Puerto Princesa, dan Table Mountain.

Di Indonesia sendiri, hewan komodo telah menjadi ikon pariwisata. Hal itu dapat dilihat dari upaya pemerintah yang akan menetapkan

Labuan Bajo yang merupakan daerah habitat asli komodo sebagai salah satu dari sepuluh destinasi wisata unggulan Indonesia. Taman Nasional Komodo menjadi destinasi wisata yang menunjang dimensi pembangunan sektor unggulan pengembangan pariwisata di Nusa Tenggara Timur.

Popularitas komodo dapat dilihat dari *trend* jumlah pengunjung atau wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara yang mengunjungi kawasan wisata tersebut. Seperti yang sudah dijabarkan oleh Flores *Destination Management Organization* pada tahun 2014 jumlah wisatawan asing 67.089 pengunjung dan pada tahun 2015 jumlahnya meningkat menjadi 76.195 pengunjung sedangkan wisatawan domestik sendiri berturut turut 13.537 dan 19.215 orang pengunjung. Dari jumlah wisatawan keseluruhan dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat untuk lebih mengenal hewan komodo meningkat tiap tahunnya.

Minat masyarakat tidak harus pupus karena ketidak adaannya biaya untuk berangkat langsung ke Pulau Komodo khususnya untuk anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sudah seharusnya pengenalan hewan asli Indonesia ini disebar luaskan supaya generasi muda lebih mengetahui keberadaannya dan mengenal komodo.

Sejauh ini pengenalan hewan komodo yang mudah diakses oleh anak hanya adalah buku pelajaran yang kurang detail memberi informasi secara khusus tentang komodo. Buku pelajaran

terkesan kurang menarik, monoton dan terlalu penuh dengan tulisan sehingga menurunkan minat anak untuk mengetahui lebih banyak.

Penyebaran informasi mengenai komodo sebenarnya bisa dilakukan melalui media apa saja. Selain dengan bantuan *website* internet yang menjadi sumber informasi tentang komodo dan Taman Nasional Komodo, tetapi maraknya muatan negatif pada internet yang membuat kekhawatiran orang tua saat anak mengaksesnya, media lain yang tidak kalah menarik bagi anak adalah melalui media komik. Komik dapat menyajikan informasi dengan gambar yang ditata sedemikian rupa dan membentuk jalan cerita tersendiri, sehingga komik dapat menjadi alternatif pilihan menarik bagi anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata- kata.

Pada saat ini komik tidak hanya menjadi media hiburan semata, tetapi komik dapat menjadi media informasi yang digemari, mengingat dunia komik Indonesia mulai bangkit kembali. Komik mulai digunakan sebagai media pembelajaran, media penyuluhan dan media promosi. Dalam menyampaikan informasi pada anak, penggunaan komik memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Tampilan komik yang lebih menarik dibandingkan dengan buku membuat komik dapat meningkatkan minat membaca anak.

Sesuai informasi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa butuh adanya cara pengenalan tentang komodo, dengan adanya bacaan yang memuat tentang kehidupan komodo setidaknya masyarakat bisa mengenal komodo walau hanya lewat komik. Hal tersebut menjadi alasan tersendiri bagi penulis untuk merancang komik petualangan dengan hewan komodo sebagai ide penciptaan guna memenuhi Tugas Akhir Karya Seni (TAKS).

METODE PENCIPTAAN

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah dalam porses penciptaan komik, penulis menggunakan beberapa macam teknik diantaranya adalah:

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi menelaah buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang berhubungan dengan komodo, Taman Nasional Komodo dan tentang pembuatan komik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu cara penumpulan data yang diperoleh dari dokumen, catatan, yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, internet, surat kabar dan lain sebagainya. Pada bagian dokumentasi, data yang diperoleh mulai dari gambar, video yang terdapat pada internet serta beberapa gambar yang terdapat pada buku tentang komodo.

3. Eksperimen

Eksperimen menurut KBBI adalah percobaan beresistem dan berencana. Ekperimen dalam pembuatan komik ini meliputi pembuatan karakter dan sudut pandang dengan beberapa alternatif desain, kemudian penulis memilih satu dari beberapa alternatif tersebut disesuaikan dengan data-data yang dikumpulkan.

Visualisasi

Menurut Mikke Susanto (2011:427) visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik dan sebagainya atau proses perubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Visualisasi merupakan tahapan terpenting dalam pembuatan karya komik ini. Pada bagian visualisasi penulis menggunakan teknik digital dimana seluruh pembuatan karya dibuat dengan bantuan perangkat komputer menggunakan *software* pengolah gambar mulai dari proses sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks sampai *finishing*.

PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN KARYA

Konsep Penciptaan

Sesuai dengan fungsinya, komik ini adalah komik dengan jenis edukasi dan petualangan yang memperkenalkan hewan asli Indonesia, Komodo (*Varanus Komodoensis*). Komik ini dirancang untuk memudahkan pembaca dalam mengerti ciri fisiologis, tingkah laku dan habitat asli hewan komodo di Taman Nasional

Komodo, Nusa Tenggara Timur. Materi pengenalan hewan tersebut tidak diceritakan secara gamblang, tetapi dibalut dengan cerita fiktif mengenai liburan keluarga yang disukai anak dan segala umur. Segala macam materi disusun berurutan dan diselengi dengan alur cerita sederhana akan membentuk satu kesatuan sehingga menjadi komik yang tidak hanya penuh dengan pengetahuan tetapi juga dapat menjadi hiburan.

Proses Visualisasi

Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan komik ini adalah 1) Komputer, 2) tablet grafis, 3) software pengolah gambar *PaintTool SAI, Adobe Photoshop CS4* dan *Manga Studio EX 5.0*

Langkah Pembuatan Komik

Teknik yang digunakan penulis dalam penciptaan komik ini adalah murni digital, dimana semua proses dilakukan menggunakan bantuan perangkat komputer dengan *software* pengolah gambar.

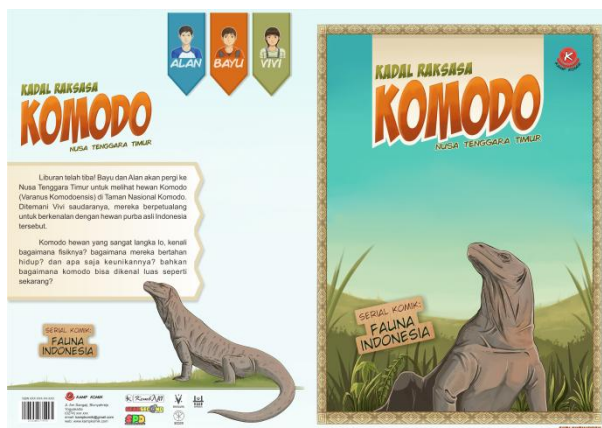
Langkah pertama dalam pembuatan komik adalah pembuatan *story line*. Cerita yang akan disajikan dalam komik adalah petualangan Alan, Bayu dan Vivi yang berpetualang ke Taman Nasional Komodo.

Semua Berdasarkan *story line* yang telah dibuat langkah selanjutnya adalah membuat desain karakter yang akan tampil dalam komik dengan

menggunakan gaya semi realis seperti *manga* dari Jepang, kemudian dilanjutkan pembuatan sketsa komik, dengan lembar kerja berukuran A4 kerapatan 300dpi (*Dot Per Inch*) menggunakan software pengolah gambar *PaintTool SAI*. Setelah semua sketsa dibuat kemudian dilanjutkan proses penintaan, pewarnaan, pemberian teks, caption, garis gerak, dan efek lainnya menggunakan pengolah gambar *Adobe Photoshop CS4* dan *Manga Studio EX 5.0*.

Setelah semua isi cerita dalam komik selesai, kemudian dilanjutkan pembuatan *cover* komik. *Cover* komik dibuat menggunakan software *PaintTool SAI* dan *Adobe Photoshop CS4* dengan ukuran cover 2 x (17,6 x 25cm). Tahap yang terakhir adalah *printing*, hasil jadi untuk komik ini dicetak dalam ukuran B5 (17,6 x 25cm) dengan format buku *portrait*. Kertas yang digunakan yaitu ivory 260 *gsm* untuk *cover* dengan laminasi *glossy* dan *Matte Paper 150 gsm* untuk bagian isi buku.

Pembahasan Karya



Gambar 1: *Cover* Komik

Cover depan menampilkan hewan komodo yang mewakili dari isi komik ini. *Point of*

interes pada cover ini adalah judul dimana pada tulisan “KOMODO” menggunakan warna merah yang mencolok atau *contrast* dengan langit sebagai latar belakang yang cenderung berwarna biru, didukung juga dengan ilustrasi komodo dengan posisi kepala menghadap ke atas, serta dibagian latar belakang terdapat beberapa rerumputan panjang yang mengarah ke judul. Pada bagian bingkai menggunakan motif tenun khas Nusa Tenggara Timur sebagai tempat tinggal dan asal dari hewan komodo tersebut.

Prolog

Cerita diawali dari liburan Alan dan Bayu pergi mengunjungi pamannya yang berada di Nusa Tenggara Timur. Selain mengunjungi paman, mereka juga berencana untuk pergi melihat hewan purba asli Indonesia yaitu, komodo di Taman Nasional Komodo.

Sesampainya disana, mereka disambut hangat oleh keluarga paman. Pada malam harinya mereka makan bersama, berbincang-bincang tentang rencana Alan dan Bayu yang akan pergi melihat komodo. Paman dan Bibi menyarankan untuk mengajak Vivi pergi bersama mengunjungi Taman Nasional Komodo.

Kemudian dilanjutkan cerita tentang legenda Putri Naga, dengan tokoh utama pada cerita ini adalah Si Gerong anak dari Putri Naga.



Gambar 5: Halaman 18

Let. Steyn Van Hansbroek, dengan gaya ilustrasi *chibi* atau deformatif menyerupai anak-anak.



Gambar 7: Halaman 42

Halaman ini merupakan bagian dari cerita tentang legenda Putri Naga. Mengilustrasikan dimana Si Gerong yang hendak melemparkan tombak ke arah Komodo.

Epilog

Pada bagian epilog komik, bercerita setelah Alan dan Bayu yang sudah pulang dari Taman Nasional Komodo. Bayu sibuk mengerjakan tugas dari sekolahnya tentang kegiatan yang dilakukan selama liburan. Ia menulis tentang pengalamannya selama berkunjung ke Taman Nasional Komodo.



Gambar 6: Halaman 34

Halaman ini merupakan ilustrasi cerita mengenai penemuan pulau komodo oleh



Gambar 8: Halaman 46



Gambar 9: Halaman 47

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penciptaan komik yang berjudul “KADAL RAKSASA KOMODO” ini bertujuan untuk memperkenalkan hewan purba asli Indonesia yaitu komodo kepada khalayak dengan segmentasi semua umur. Tema yang dipakai yaitu edukasi dan petualangan dengan gaya gambar semi realis seperti pada *manga* Jepang.

Teknik yang digunakan penulis dalam penciptaan komik ini adalah murni digital, mulai pembuatan *story line*, membuat desain karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks, *layout* halaman, pembuatan kover, serta *printing*.

Karya yang dihasilkan yaitu, berupa buku komik yang berjudul “KADAL RAKSASA KOMODO” yang terdiri dari *cover* dan isi komik yang berjumlah 56 halaman, kemudian format buku yang digunakan adalah *portrait* berukuran B5 (17,6 x 25cm). Buku dicetak pada kertas *Matte Paper* 150 *gsm* dan untuk *cover* menggunakan kertas jenis *ivory* 260 *gsm* yang dilapisi dengan laminasi *glossy*.

Saran

Telah dipaparkan sebelumnya, bahwa komodo (*Varanus Komodoensis*) merupakan hewan asli Indonesia yang patut dibanggakan, maka dari itu dengan cara mengenal hewan komodo diharapkan dapat mendorong generasi muda untuk melestarikan komodo nantinya. Komik sebagai salah satu media hiburan yang diminati oleh generasi muda menjadi media yang

cocok untuk menyebar luaskan pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut alangkah baiknya komik dengan materi tentang hewan-hewan asli Indonesia mendapat perhatian khusus dan diperbanyak variasinya

DAFTAR PUSTAKA

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*.
Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art