

PENGALAMAN KULIAH DI JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA S-1 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KOMIK

THE EXPERIENCE OF STUDY AT VISUAL ART EDUCATION DEPARTMENT YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY AS INSPIRATION OF CREATION COMIC

Oleh: Anggoro Adhi Nugroho, 10206241042, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, UNY, Indonesia,
anggoro.ihank@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk: (1) Menjelaskan konsep penciptaan komik yang terinspirasi dari pengalaman kuliah penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, (2) menjelaskan proses visualisasi komik yang terinspirasi dari pengalaman kuliah penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, (3) mendeskripsikan bentuk karya komik yang terinspirasi dari pengalaman kuliah penulis di Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY. Metode yang digunakan dalam penciptaan komik adalah dengan melakukan eksplorasi tema, pengumpulan data, dan eksekusi. Eksplorasi tema dilakukan untuk menentukan sasaran yang akan dibahas dalam komik yaitu pengalaman penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY dengan dosen, karyawan, dan mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan untuk mempermudah dalam pembuatan jalan cerita komik melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Sedangkan eksekusi karya dilakukan dengan menggabungkan pengalaman kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa dengan data pendukung yang kemudian dilanjutkan dengan proses berkarya komik. Konsep penciptaan karya ini adalah menghadirkan kritik dan pesan terhadap kehidupan kampus di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY dalam bentuk komik. Proses visualisasi komik ini meliputi pembuatan *story line*, pembuatan sketsa, penintaan, *scanning*, pewarnaan, pemberian teks, *layout* halaman, pembuatan *cover*, dan *printing*. Teknik yang digunakan menggunakan penggabungan dua teknik yaitu manual dan digital. Bentuk karya komik berupa buku dengan judul *INYONG BOCAH UNY*, menggunakan format *landscape* ukuran A5 (14,8cm x 21cm). Terdapat 129 halaman bergenre humor dan drama yang terdiri dari 6 BAB dengan masing-masing judulnya adalah *Siap Menuju World Class University*, *Pemimpi (n)*, *Tipe Dosen UNY*, *Sekedar Membayar*, *Akulah Mahasiswa UNY*, dan *Akhir yang Mengawali*.

Kata kunci: Pengalaman kuliah, Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, komik

ABSTRACT

Writing report of artwork final project aims to describe: The concept, form, and visualization process of creating comic inspired by author experience at Visual Art Education Department YSU. The method used: explore the theme, collecting data, and execution. Theme exploration includes author's experience with lecturer, staff, and students of Visual Art Education Department YSU. Collecting data through observation, documentation, and interviews. The execution is done by combining the experience of study in Visual Art Education YSU with supporting data which is then continued with the process of creating comic. The concept of this work is to bring criticism and messages about campus life at the Visual Art Education Department YSU in comic artwork. The visualization process includes creating a comic book story line, sketching, inking, scanning, coloring, typography, page layout, cover making, and printing. The technique combine two techniques, manual and digital. The form of comic in book on the title INYONG BOCAH UNY, using size A5 landscape format (14,8cm x 21cm). There are 129 pages with humor and drama genre consisting of 6 parts with each title is Siap Menuju World Class University, Pemimpi (n), Tipe Dosen UNY, Sekedar Membayar, Akulah Mahasiswa UNY, and Akhir yang Mengawali.

Keywords: College experience, Art Education S-1 UNY, comic

PENDAHULUAN

Dunia komik di Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan. Hal itu dapat dilihat dari jumlah komikus di Indonesia yang saat ini semakin bertambah. Di era 50-an, dimana kali pertama komik Indonesia dicetak dalam bentuk buku, pencipta komik atau yang waktu itu lebih dikenal dengan nama cergamisterbilang sedikit. Untuk mempublikasikan komik dan mendapatkan penghasilan saja mereka harus melalui penerbit. Berbeda dengan sekarang, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mampu menghubungkan siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Melalui internet seorang komikus dapat mempublish komik agar dapat dibaca oleh orang banyak baik itu melalui media sosial maupun situs komik *online*. Semakin banyak yang membaca, maka popularitas seorang komikus pun semakin meningkat. Dari kemudahan itulah yang menjadikan jumlah komikus di Indonesia saat ini semakin bertambah.

Perkembangan dunia komik Indonesia bukan hanya sebatas pada bertambahnya jumlah komikus saja, namun juga jenis atau bentuk komik. Adapun jenis komik yang ada saat ini adalah komik kompilasi yang di dalamnya terdiri dari kumpulan beberapa karya komikus, ada buku komik yang berisi tentang kumpulan cerita yang selesai dalam satu lembar halaman atau yang biasa disebut dengan komik *strip*, dan yang terbaru saat ini adalah komik *online* dimana aksesnya lebih mudah dengan biaya yang lebih murah jika dibandingkan dengan membeli buku komik.

Selain dari kedua hal di atas, perkembangan komik Indonesia juga tampak dari fungsi dari komik itu sendiri. Awalnya komik hanya digunakan sebagai media hiburan, namun sekarang komik sudah memiliki fungsi lain. Beberapa perusahaan seperti Aspira juga menggunakan komik sebagai media promosi dalam komik bertajuk Komik Jalanan yang cukup populer di beberapa media sosial *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan *kaskus*. Ada pula yang menggunakan komik sebagai sarana untuk menyampaikan informasi seperti yang dilakukan

oleh beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat di Indonesia. Selain itu menurut Beng Rahardian, salah satu komikus dan aktivis yang mendirikan lembaga Komik Akademi Samali melalui wawancaranya dengan www.perspektifbaru.com mengatakan bahwa komik dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk menyuarakan pendapat mengenai kondisi sosial maupun politik dengan cara-cara kreatif yang bisa lebih mudah dimengerti masyarakat.

Perkembangan komik yang demikian itu telah membuat komik menjadi sesuatu yang dikenal bahkan digemari oleh masyarakat, salah satunya adalah penulis sendiri. Kesukaan terhadap komik dimulai semenjak penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Di sekitar kampus tersebut, terdapat persewaan komik yang menjadikan penulis penasaran untuk membacanya. Dari yang awalnya hanya membaca tersebut kemudian menjadi tertarik, dan hingga pada akhirnya tumbuh hasrat untuk menciptakan komik.

Keinginan penulis untuk menciptakan komik memiliki kaitan erat dengan apa yang didapatkan dari studi di UNY, tepatnya di Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Pada jurusan tersebut, mahasiswa dituntut untuk mampu menciptakan karya. Melalui materi tentang kesenirupaan yang diajarkan serta tugas dalam berkarya telah memberikan hal yang bermanfaat bagi diri penulis. Dari apa yang didapatkan itulah, tumbuh hasrat dalam diri penulis untuk membuat komik. Menjadi permasalahan ketika di jurusan tersebut tidak diajarkan materi tentang komik, namun hal tersebut dapat diatasi dari peran dosen dalam memberikan arahan dan bimbingan di luar jam kuliah. Dampaknya bagi penulis adalah mendapatkan beberapa prestasi dalam perlombaan komik, diantaranya yaitu Juara I Lomba Komik Strip antar Perguruan Tinggi se-DIY Tahun 2012, Juara Harapan II Lomba Komik Strip Peksiminas Mataram Tahun 2012, Juara I Lomba Komik Strip Dinust Fest di Semarang Tahun 2014, serta Juara II Lomba Komik Strip antar Perguruan Tinggi se-DIY Tahun 2014.

Pengalaman yang didapatkan selama kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY secara pribadi memiliki kesan tersendiri bagi penulis sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, namun tidak semua pengalaman tersebut mendatangkan kesan yang positif. Beberapa peristiwa atau kejadian bahkan memiliki kesan negatif di mata penulis selama menjalani studinya di kampus. Misalnya saja kekecewaan terhadap dosen yang kurang adil dalam memberikan nilai, fasilitas yang kurang mendukung dalam pembelajaran seni rupa, pelayanan mahasiswa yang kurang baik seperti kurangnya keramahan karyawan dalam melayani mahasiswa, perilaku mahasiswa yang kurang pantas seperti meminta mengisikan absen, Tugas Akhir yang tertunda, menyalin tugas teman. Secara garis besar peristiwa tersebut pernah dilihat, didengar, bahkan dialami oleh diri penulis.

Terinspirasi dari pengalaman kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY, menjadikan penulis ingin mengemukakan pendapatnya berdasarkan pengalaman kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY ke dalam bentuk komik.

Komik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan kritik karena komik merupakan media komunikasi visual. Waluyanto (2005: 51) mengartikan komik sebagai bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti karena terdiri dari alur cerita sehingga mudah dipahami.

Media komunikasi mampu memberikan efek bagi yang dituju, Keith R. Stamm dalam Harun (2011: 111) membagi efek komunikasi (massa) menjadi tiga bagian yaitu efek primer meliputi terpaan, perhatian, dan pemahaman, efek sekunder meliputi perubahan tingkat kognitif (perubahan pengetahuan dan sikap) dan Perubahan perilaku (menerima dan memilih)

Gaya atau yang disebut dengan *genre* komik saat ini sudah berkembang. Menurut Gumelar (2011: 47) *genre* yang ada dalam komik meliputi *fiction story*, dalam *fiction story*, *non fiction*, *hybrid story*. *Fiction Story* atau cerita

khayalan yang ada pada komik dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya horor, *science fiction*, *action*, drama, *comedy*, *magic*, misteri, *based on true story*, *myth*, *based on history*, *fable*, *sex*, *mixed*.

METODE PENCIPTAAN

Eksplorasi Tema

Dalam sebuah komik diperlukan adanya pembahasan secara khusus terkait tema yang akan dibawakan, maka dari itu dibutuhkan sasaran sebagai pembahasan utama. Secara garis besar isi dalam komik terinspirasi peristiwa-peristiwa yang mengecewakan penulis sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY yang bersangkutan dengan beberapa hal yaitu Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, Dosen Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, Karyawan, dan Mahasiswa.

Adapun permasalahan yang diangkat dalam adalah sarana pendukung pembelajaran terutama pada mata kuliah Seni Kriya yang masih perlu dilengkapi fasilitasnya. Menjadi permasalahan ketika biaya pendidikan di UNY meningkat namun fasilitas pendukung pembelajaran justru masih kurang mendukung. Seperti yang dialami oleh penulis dan beberapa mahasiswa lain yang mengerjakan tugas di luar studio kampus karena alasan peralatan.

Sebagai mahasiswa tentunya tidak lepas dari hubungan dengan dosen, dalam hal ada permasalahan yang dialami penulis sebagai mahasiswa diantaranya adalah otoritas dosen dalam memberi nilai yang dirasa kurang adil padahal mahasiswa merasa menguasai materi. Ada juga dosen yang memiliki cara mengajar monoton seperti meminta mahasiswanya untuk presentasi setiap minggunya. Lalu dosen yang kerap kosong karena sibuk dengan proyek di luar. Selain itu juga terdapat dosen yang sering terlambat masuk kelas dan hanya menggunakan waktu sedikit untuk mengajar.

Beberapa karyawan pernah dijumpai penulis kurang bekerja dengan baik dalam melayani mahasiswa terutama ketika sedang mengurus urusan akademik. Keramahan mereka terhadap mahasiswa dinilai kurang

walaupun hanya sekedar untuk tersenyum, beberapa karyawan bahkan enggan melihat mahasiswa ketika sedang berbicara. Ada juga karyawan yang melempar mahasiswa ketika mengurus urusan akademik.

Peristiwa yang diangkat terkait mahasiswa dalam hal ini berhubungan dengan apa yang terjadi pada diri penulis maupun mahasiswa lain yang mengalami perubahan sikap dari awal sampai akhir kuliah. Ketika di awal kuliah banyak mahasiswa yang rajin, namun di tengah dan akhir studinya tidak sedikit yang menjadi pemalas, baik itu meminta teman untuk mengisika absen, tugas yang ditunda, menyalin tugas teman, bahkan malas untuk mengerjakan skripsi hingga akhirnya didahului oleh adik angkatan.

Pengumpulan Data

Setelah sasaran dan genre dalam komik ditentukan, maka dicarilah data sebagai pendukung dalam pembuatan jalan cerita komiknya. Ada pun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan komik ini yaitu berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk meninjau ulang apakah peristiwa yang dialami penulis masih terjadi, hal ini berkaitan dengan pelayanan karyawan UNY dan fasilitas yang ada di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY. Dokumentasi dilakukan dengan pengambilan gambar secara langsung di lingkungan UNY sebagai inspirasi dalam penciptaan komik, diantaranya adalah gambar lingkungan sekitar Rektorat dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 yang nantinya digunakan sebagai latar dalam penciptaan komik. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Kerajinan terkait dengan permasalahan peralatan kriya. Hal ini dilakukan karena studio kriya lebih sering digunakan oleh mahasiswa dari jurusan tersebut.

Data Verbal

Adapun data verbal yang diambil merupakan hal-hal yang bernilai positif terkait dengan UNY secara umum sebagai pesan yang nantinya akan digunakan di setiap akhir cerita komik. Adapun data yang diperoleh yaitu UNY sebagai universitas yang siap menuju *world class*

university, prestasi mahasiswa UNY tahun 2015, daftar mahasiswa berprestasi UNY tahun 2015, peminat UNY yang mendaftar melalui SBMPTN (Seleksi Bersama Mandiri Perguruan Tinggi Negeri) semakin meningkat di tahun 2015, makna logo UNY, himne UNY, UNY sebagai perguruan tinggi yang memiliki peringkat dalam kategori perguruan tinggi dengan kualitas SDM yang baik, Peraturan Rektor UNY Tahun 2014 Tentang Peraturan Akademik Universitas Negeri Yogyakarta, Biaya kuliah UNY dengan sistem UKT tahun 2015/2016 didapat dari *website* UNY.

Data Visual

Data visual berupa gambar-gambar yang akan digunakan sebagai acuan ilustrasi dalam penciptaan komik, didapat dari internet dan dokumentasi langsung yaitu gambar logo UNY, gambar tugu Jogja, lingkungan sekitar rektorat UNY, kotak penjaga rektorat, kos-kosan dan kamar penulis dokumentasi pribadi, almamater dan baju UNY, lingkungan Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY.

Ekekusi

Ide berasal dari beberapa pengalaman kuliah yang memiliki kesan negatif bagi penulis sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY. Dari hal yang negatif itu kemudian memunculkan hasrat untuk menyampaikan pendapat dan kritik kepada Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY melalui sebuah karya, yaitu komik dalam bentuk buku.

Adapun teknik yang digunakan dalam penciptaan komik ini menggunakan penggabungan dua teknik, yaitu secara manual dan digital. Teknik manual digunakan ketika membuat sketsa dan penintaan, sedangkan teknik digital digunakan pada tahap pewarnaan. Sedangkan langkah yang digunakan meliputi pembuatan *story line*, pembuatan desain karakter, pembuatan sketsa, penintaan, *scanning*, pewarnaan digital, pemberian teks, *layout* buku, pembuatan *cover*, *printing*.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN KARYA

Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya ini adalah menghadirkankritik dan pesan terhadap kehidupan kampus di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY dalam bentuk komik. Kritik tersebut ditunjukkan untuk Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, dosen, karyawan, dan mahasiswa berdasarkan pengalaman yang berkesan negatif yang dialami oleh penulis yang kemudian digambarkan ke dalam bentuk cerita komik. Sedangkan pesan berisi tentang apa yang ingin disampaikan oleh penulis kepada Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY. Pengalaman tersebut dijadikan sebagai inspirasi dalam pembuatan cerita komik yang imajinatif, tanpa mengihilangkan inti dari permasalahan yang ada pada pengalaman kuliah yang dialami penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY.

Proses Visualisasi

Menyiapkan Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penciptaan komik ini adalah 1) Pensil, menggunakan pensil 2B untuk membuat sketsa berdasarkan *story line* 2) *Drawing pen*, digunakan pada saat penintaan, ukuran yang dipakai adalah 0.1 mm, 0.3mm, 0,6mm. 3) Karet penghapus, berfungsi untuk menghilangkan sisa sketsa yang tidak dibutuhkan. 4) Kertas,pada tahap sketsa menggunakan jenis *hvs* 80 *gsm*, sedangkan untuk tahap *printing* menggunakan kertas jenis *book paper* ukuran A5 70 *gsm*. 5) *Scanner*, untuk memasukan gambar ke dalam komputer. 6) *Graphic tablet*, alat yang digunakan untuk membantu tahap pewarnaan secara digital. 7) Komputer dan program *Adobe Photoshop CS 6*

Langkah Pembuatan Komik

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat *story line*, adapun stroy line yang dibuat dengan caramenghubungkan pengalaman yang pernah di alami penulis sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY dengan data yang telah diperoleh hingga didapatkan cerita yang dibagi ke dalam enam BAB.

Berdasarkan *story line* tersebut, maka langkah selanjutnya adalah membuat desain karakter pada selembar kertas *hvs* ukuran A4 dengan menggunakan pensil.Desain karakter yang dibuat yaitu tokoh yang memiliki peran penting di dalam cerita komik, antara lain adalah Inyong, Rektor, Mamake, Bapake, serta Dosen. Karakter lain yang ada dalam cerita ini dibuat penulis secara spontan ketika pada saat pembuatan sketsa di setiap masing-masing cerita.

Pembuatan sketsa dibuat pada kertas ukuran A4 dengan menggunakan pensil 2B.Pengerjaan sketsa dilakukan secara terpisah dari masing-masing BAB yang ada dalam komik, dimulai dari BAB pertama terlebih dahulu.Hal ini dilakukan agar dalam pengerjaannya lebih fokus dan tidak berantakan.Sketsa dibuat berdasarkan *story line* yang telah disusun.Penulis juga memberikan teks secara manual pada tahap ini agar nantinya dalam tahap pemberian teks secara digital tidak mengalami kesulitan.

dibuat sketsa, lalu sketsa tersebut ditebalkan dengan menggunakan *drawing pen*. Pada bagian obyek yang jauh menggunakan ukuran 0.1, kemudian pada bagian obyek yang dekat menggunakan ukuran 0.3.Hal itu dilakukan agar ada kesan ruangantara obyek yang jauh denganobyek yang dekat. Ukuran *drawing pen*0.6 digunakan ketika menghitamkan beberapa bagian seperti pada rambut. Setelahitu adalah menghapus bagian sketsa yang tidak diperlukan hingga bersih.

Berikutnya, gambar yang sudah *discan* kemudian diwarnai menggunakan alat berupa komputer, *graphic tablet* dan program *Adobe Photoshop CS 6*. Ukuran lembar kerja pada saat pewarnaan adalah A5 dengan kerapatan 300 *dpi*. Warna yang digunakan pada komik sebagian besar menggunakan abu-abu, yaitu pada BAB I, BAB II, BAB IV, BAB V, dan BAB VI. Sedangkan pewarnaan yang lebih kompleks digunakan pada bab IV. Hal ini dilakukan agar pembaca tidak jenuh ketika melihat isi komik yang hanya berwarna abu-abu. Selain memberikan warna, dalam tahap ini dilakukan penebalan pada garis panel agar memiliki kesan lebih berat.Selanjutnya adalah pemberanteks pada

judul cerita, *caption*, dan lainnya berdasarkan sketsa yang sudah ada.

Setelah semua gambar dalam komik diberi teks yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *cover* komik dibuat secara digital menggunakan *graphic tablet*, komputer dan program *Adobe Photoshop cs 6* tanpa melalui proses manual. Ukuran *cover* adalah 2 x A5 (14.8cm x 21) dengan penambahan 0,8 cm di bagian tengah untuk proses penjilidan, sedangkan format yang digunakan adalah *landscape*.

Proses *printing* dan penjilidan buku komik dibantu oleh jasa dari percetakan. Kertas yang digunakan adalah *book paper A5 70 gsm* untuk isi, dan kertas *ivory 260 gsm* untuk *cover* dengan laminasi *dof*.

Pembahasan Karya

BAB I, *Siap Menuju World Class University*

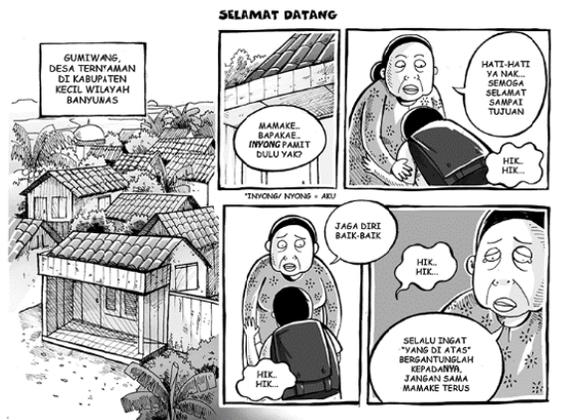
Cerita dalam BAB ini terinspirasi dari kisah penulis sebelum masuk kuliah. Penulis memiliki minat untuk masuk jurusan seni rupa karena menggambar adalah satu-satunya yang paling dikuasai. Informasi akan perguruan tinggi yang dimiliki penulis saat itu sangat terbatas. Oleh karena itu penulis mencari informasi tentang universitas yang memiliki jurusan seni rupa.

Beberapa guru di sekolah menyarankan untuk mendaftar di UNY, karena di sana terdapat jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 yang lulusannya tidak hanya dapat menciptakan karya seni, namun juga menjadi pendidik. Mereka mengatakan bahwa UNY merupakan universitas yang berkualitas bagus. Beberapa teman juga menyarankan untuk mendaftar di UNY.

Keyakinan penulis semakin kuat ketika membuka *website* bahwa UNY siap untuk menuju *world class university*. Setelah itu penulis pun memutuskan untuk mendaftar di sana dan akhirnya diterima sebagai mahasiswa UNY. Tidak berhenti sampai di situ, setelah diterima, penulis menyempatkan diri untuk mengunjungi kampus yang katanya bagus tersebut ketika pergi ke Yogyakarta.

Keberadaan UNY di masyarakat luar sampai saat ini masih populer. Dalam situs www.beritasatu.com disebutkan bahwa kredibilitas kampus tersebut mengalami

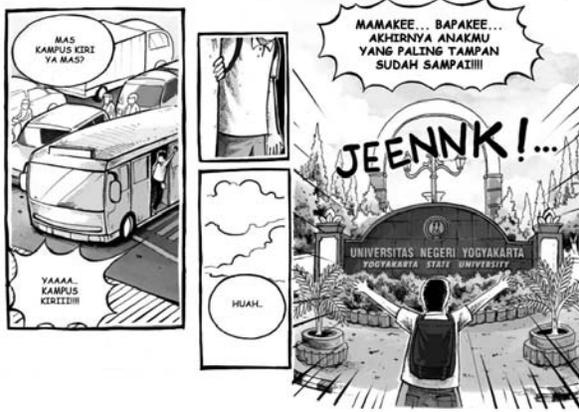
peningkatan. Hal itu dilihat dari bertambahnya peminat yang mendaftar tes SMBPTN tahun 2015 yang berjumlah melebihi 50.000 dibanding tahun sebelumnya yang hanya sekitar 45.000. Selain itu, menurut data yang penulis peroleh dari buku daftar mahasiswa berprestasi tahun 2015, tercatat sejumlah 867 mahasiswa berprestasi di UNY yang meraih berbagai kejuaraan regional, nasional, dan internasional baik itu di bidang penalaran, olahraga, seni, maupun kesejahteraan. Bahkan UNY memiliki visi di tahun 2015 untuk menjadi universitas kependidikan kelas dunia yang berlandaskan ketaqwaan, kemandirian, dan kecendekiaan dengan slogan menuju “*world class university*”. Hal itu tentunya menjadikan UNY sebagai universitas yang patut untuk diperhitungkan.



Gambar 1: BAB I Halaman 3



Gambar 2: BAB I Halaman 7



Gambar 3: Halaman 10 BAB I



Gambar 5: BAB II Halaman 3

BAB II, Pemimpi (n)

Pengalaman yang dijadikan inspirasi dalam BAB ini masih berhubungan dengan BAB pada cerita sebelumnya, yaitu di awal sebelum penulis masuk kuliah. Saat itu penulis meminta pendapat kepada salah seorang mahasiswa yang masih kerabat dengan penulis tentang bagaimana kuliah di UNY. Jawaban dari mahasiswa tersebut adalah bahwa kuliah di UNY rasanya pahit dan manis, namun semua itu tinggal dijalani karena nantinya juga akan menjadi terbiasa dengan UNY.

Setelah penulis menjalani masa kuliah, terdapat pengalaman yang terkait hubungan penulis dengan Dosen, karyawan, rektor, fasilitas, maupun mahasiswa. Terdapat seorang tokoh jin yang bermimpi menjadi penguasa di UNY memasuki mahasiswa dengan menjelaskan secara umum makna logo dan himne UNY sekaligus juga keadaan yang menjadi permasalahan penulis dalam dunia nyata di Jurusan Pendidikan S-1 UNY. Efek komunikasi yang di harapkan dalam bab ini berupa perhatian.



Gambar 6: BAB II Halaman 37

BAB III, Tipe Dosen UNY

Selama kuliah, penulis menjumpai beberapa dosen yang memiliki sifat unik yang kemudian dideskripsikan ke dalam komik. Melalui deskripsi ini diharapkan Dosen yang memiliki sifat tersebut mapumenyadari akan posisinya sebagai pengajar di depan mahasiswa. Bentuk komik menggunakan jenis komik strip yang seluruh halamannya dibuat berbeda dengan halaman lain, yaitu menggunakan warna karena penulis menganggap dosen UNY adalah orang-orang yang spesial.

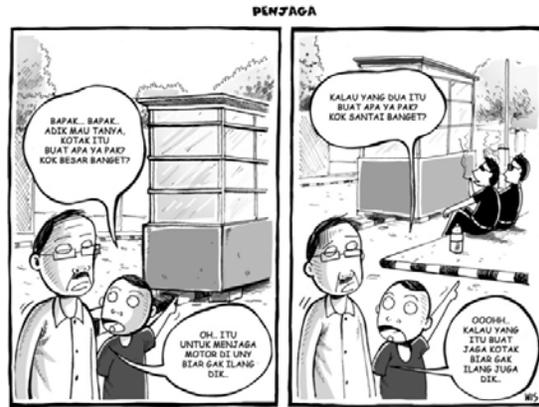
Apa pun yang diceritakan dalam BAB IV merupakan pengalaman yang pernah dialami oleh penulis. Sifat dari dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY. Ada pun dosen yang dibahas adalah Dosen Tipe Killer, Dosen Tipe Biasa, Dosen Tipe Sibuk, Dosen Tipe Dewa, dan Dosen Tipe Telatan, yang masing-masing dari dosen tersebut dibuat dalam tiga halaman.



Gambar 4: BAB II Halaman 34



Gambar 7: BAB III Halaman 48



Gambar 9: BAB IV Halaman 74



Gambar 8: BAB III Halaman 49



Gambar 10: BAB IV Halaman 75

BAB IV, Sekedar Membayar

BAB IV berisi tentang pengalaman penulis sebagai respon atas ketidakadilan antara kewajiban dengan hak mahasiswa terutama menyangkut pelayanan dan fasilitas. Penulis beberapa kali mengalami kejadian yang mengecewakan terkait hal tersebut yang kemudian dijadikan inspirasi dari keseluruhan cerita. Terdiri dari satu cerita pendek dengan 8 halaman, serta 6 cerita dengan bentuk komik strip yang selesai dalam satu lembar. Efek komunikasi yang diharapkan pada BAB ini yaitu sebagai masukan mengenai perubahan pengetahuan dan sikap.

BAB V, Akulah Mahasiswa UNY

Pada BAB ini terdapat 13 cerita yang dibuat dalam bentuk komik strip. Setiap judul dan isi di dalam BAB V terinspirasi dari pengalaman penulis menyangkut dirinya sebagai mahasiswa maupun hubungannya dengan mahasiswa lain. Keseluruhan cerita tersebut dikemas dalam BAB dengan judul *Akulah Mahasiswa UNY*, membahas tingkah laku mahasiswa yang tidak sepatutnya untuk dicontoh.



Gambar 11: BAB V Halaman 89



Gambar 12: BAB V Halaman 96

BAB I, Akhir yang Mengawali

BAB dalam cerita ini tidak menggunakan angka romawi “VI”, melainkan “I” dengan judul *Akhir yang Mengawali* yang memiliki makna bahwa segala sesuatu yang sifatnya akhir belum tentu akhir yang sebenarnya, bisa jadi justru merupakan sebuah awal. Secara khusus maksudnya adalah selesainya studi di perkuliahan merupakan awal bagi seseorang untuk menuju dunia yang baru.

Pembahasan pada BAB ini ditujukan kepada beberapa mahasiswa yang memiliki kendala dalam pengerjaan tugas akhir. Berbagai persoalan dalam diri terkadang membuat mahasiswa kehilangan semangat untuk mengerjakannya. Maka dari itu untuk menyelesaikan tugas akhir, diperlukan adanya semangat yang kuat. Hal itulah yang dijadikan sebagai inti dari cerita ini.

Cerita disampaikan dalam *genre* drama untuk menampilkan permasalahan dan kisah cinta tokoh Inyong di penghujung studinya. Dalam cerita disebutkan bahwa Inyong di tengah masalah skripsinya justru jatuh cinta kepada tokoh bernama Iyah. Namun ternyata Iyah sudah memiliki tunangan dan akan segera menikah. Kabar tersebut membuat semangat Inyong menurun, bahkan sempat membuatnya berpikir untuk berhenti dari kuliahnya, namun ada satu hal yang membuatnya kembali bangkit, yaitu keberadaan orang tua.

Kisah tersebut terinspirasi dari pengalaman penulis di tengah pengerjaan tugas akhir, saat itu penulis pernah menyerah bahkan

berpikir untuk berhenti kuliah. Permasalahan yang membuat demikian bukanlah persoalan cinta terhadap lawan jenis seperti yang ada dalam cerita BAB ini, melainkan kehilangan komputer beserta data-data kuliah. Namun ada peristiwa yang membuat penulis sadar, yaitu keinginan dari orang tua untuk melihat anaknya wisuda.

Efek komunikasi yang diharapkan dari kisah komik di BAB ini adalah untuk mengingatkan bahwa mahasiswa tingkat akhir yang memiliki berbagai masalah tidak mampu untuk merubah sikap supaya tidak mengecewakan orang yang mencintainya. Dari hal itulah kata “cinta” menjadi judul dari cerita ini.

Cerita dibawakan dengan 26 halaman menggunakan penggambaran yang berbeda dibandingkan dengan cerita pada BAB sebelumnya. Perbedaan tersebut terletak pada penggunaan ukuran panel dan gambar yang sedikit lebih besar, ukuran ruang yang cukup luas dengan dialog yang sedikit, halaman dan dengan porsi yang lebih banyak. Keseuruhan hal tersebut dilakukan untuk memberikan kesan yang lebih dramatis mengingat bahwa *genre* cerita ini adalah drama. Di akhir BAB terdapat pesan yang berisi tentang apa yang didapatkan mahasiswa UNY ketika wisuda, yaitu ijazah dan kebahagiaan orang tua.



Gambar 13: BAB I Halaman 107



Gambar 14: **BAB I Halaman 121**

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

konsep dari penciptaan ini adalah menghadirkan kritik dan pesan untuk Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, dosen, karyawan, dan mahasiswa dalam bentuk komik.

Terdapat beberapa tahap dalam proses penciptaan buku komik ini diantaranya adalah pembuatan *story line*, pembuatan sketsa komik, penintaan, scanning, pewarnaan, pemberian teks, *layout* halaman, pembuatan *cover*, dan *printing*. Teknik yang digunakan menggunakan penggabungan dua teknik yaitu manual dan digital. Teknik manual digunakan ketika membuat sketsa dan penintaan komik berdasarkan *story line* yang telah disusun, sedangkan teknik digital digunakan pada waktu pewarnaan komik, *layout* halaman buku, serta pembuatan *cover* buku.

Karya yang diciptakan berupa komik yang berjudul *INYONG BOCAH UNY*, dengan format

landscape ukuran A5 (14,8cm x 21cm). Terdapat 129 halaman bergenre humor dan drama yang terdiri dari 6. Judul dalam BAB komik adalah *Siapa Menuju World Class University, Pemimpi (n), Tipe Dosen UNY, Sekedar Membayar, Akulah Mahasiswa UNY, dan Akhir yang Mengawali*.

Saran

Pesan yang disampaikan dalam menanggapi permasalahan yang penulis alami di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY mungkin belum sempat tersampaikan secara menyeluruh. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan jangkauan dari komik yang bentuknya buku. Sedangkan jika melihat perkembangan teknologi saat ini, mungkin lebih tepat jika kedepannya komik yang bertujuan untuk mengkritisi dan menyampaikan pesan seperti ini dibuat dalam format komik *online*, dimana jangkauannya lebih luas dan dapat diakses secara cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Harun, Rochajat dkk. (2011). *Komunikasi Pembangunan dan Perubahan Sosial*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Nirmana vol 7, No.1

Yogyakarta, 14 Januari 2016

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Reviewer

Drs. Maraja Sitompul, M.Sn.
NIP. 1956 1005 198710 1001

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP. 1976 0131 200112 2002