

PELATIHAN KOMIK STRIP SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KREATIVITAS BERCERITA DAN MENGGAMBAR SISWA

Niken Savitri Anggraeni^{*)}, Bilyan Putra Sari, Felicia Suyanto, Hardi Jiehan Leonardy,
Xander Mitchell Mangai
Universitas Ciputra, Makassar, Indonesia

^{*)}Penulis Korespondensi: niken.savitri@ciputra.ac.id

Abstrak: Kebutuhan manusia akan hiburan sangat penting untuk mengurangi tingkat stress atau melepas kepenatan dari aktivitas sehari-hari. Salah satu media hiburan tersebut adalah komik yang disajikan dalam bentuk cerita utuh ataupun hanya dalam bentuk yang singkat seperti komik strip. Komik strip dapat memberikan informasi sekaligus hiburan yang dapat menyenangkan pembacanya. Namun kemampuan untuk menciptakan *storytelling* komik strip yang menarik bukanlah hal yang mudah karena komikus dituntut untuk dapat menyampaikan informasi secara singkat, apalagi bagi pemula. Untuk itu dilakukan pelatihan pembuatan komik strip untuk meningkatkan kemampuan membangun *storytelling* yang menarik yang dapat menarik pembaca. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dengan melibatkan studio ilustrasi Makko Mikki, di Kota Makassar, yang dibantu oleh mahasiswa. Peserta juga akan mendapatkan pengetahuan untuk membuat karakter desain yang menarik sebagai pendukung pembuatan komik strip. Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan, tetapi juga membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan karier di bidang komik dan ilustrasi.

Kata kunci: hiburan edukatif, industri kreatif, keterampilan kreatif, komik strip, pengembangan karier, seni dan desain

Abstract: The human need for entertainment is critical to reduce stress levels or release fatigue from daily activities. One of the entertainment media is comics presented in the form of a whole story or only in a short form such as comic strips. Comic strips can provide information as well as entertainment that can please the reader. However, the ability to create interesting comic strip storytelling is not an easy thing because comic artists are required to be able to convey information briefly, especially for beginners. For this reason, training in making comic strips is carried out to improve the ability to build interesting storytelling that can attract readers. This activity is carried out offline by involving Makko Mikki illustration studio, in Makassar City, which students assist. Participants will also gain knowledge to create interesting character designs to support the creation of comic strips. This training not only provides short-term benefits in the form of skill improvement but also opens opportunities for participants to develop careers in comics and illustration.

Keywords: educational entertainment, creative industry, creative skills, comic strips, career development, art and design

PENDAHULUAN

Komik strip merupakan bentuk karya seni visual yang menyajikan cerita atau rangkaian gambar secara berurutan, dilengkapi dengan balon kata atau narasi di bagian atas atau bawah panel yang berisi cerita. Komik strip juga merupakan hasil dari hasrat manusia untuk menciptakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda (Maharsi, 2014; Ratnawuri, 2016). Komik strip awal di Eropa merefleksikan kondisi sosial, politik, dan moral di berbagai wilayah di Eropa pada abad ke-15 hingga ke-19 (Kunzle, 1973). Sementara itu, komik tradisional di Indonesia mencerminkan kondisi sosial, politik, dan moral pada masa kerajaan Hindu dan Buddha, seperti yang terdapat dalam wayang beber, relief cerita candi, dan cerita lontar (Tabrani, 2005).

Komik strip sudah dapat dinikmati di media massa Indonesia sebelum Perang Dunia II, yaitu sekitar tahun 1938, melalui harian Belanda *De Java Bode* dengan komik *Flippie Flink* karya Clinge Doorenbos. Komik *Put On* karya Kho Wan Gie (Sopo Iku), yang dimuat di harian *Sin-Po*, tercatat sebagai komik strip Indonesia pertama yang terbit pada tahun 1931. Komik strip sendiri memiliki berbagai peran pada masa itu, salah satunya sebagai alat untuk mengomunikasikan propaganda. Hal ini dapat dilihat pada tahun 1943, ketika pemerintah Jepang menerbitkan produk berbentuk komik strip berjudul *Papaya* (Pi Chan) karya Saseo Ono yang dimuat di *Kana Djawa Shinbun* (de Azzura, 2019). Awalnya, komik strip sering digunakan dalam media cetak seperti koran dan majalah, namun kini telah merambah ke platform digital. Struktur panel komik strip biasanya berurutan, terdiri dari beberapa panel yang disusun secara horizontal. Setiap panel berfungsi sebagai cuplikan dari suatu cerita yang lebih besar, dengan karakter yang berbicara atau berinteraksi satu sama lain.

Komik strip sering digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam menyampaikan kritik sosial, politik, dan budaya. Pada dasarnya, komik strip bersifat lebih natural dan bebas. Adapun ciri-ciri dari komik strip adalah memiliki sedikit panel, panel-panelnya berurutan (tidak satu halaman penuh), layout yang kaku, komposisi yang sederhana, dan cerita yang singkat (Duncan & Smith, 2009).

Komik strip pertama kali muncul di Amerika Serikat pada abad ke-19. Seiring perkembangan waktu, komik strip berkembang dengan berbagai genre, seperti roman, petualangan, horor, komedi, dan lain-lain. Di Indonesia, komik strip telah menjadi bagian dari budaya populer sejak era 1960-an, dengan karya-karya terkenal seperti *Panji Komung* dan *Si Unyil*. Komik strip lokal sering kali menggabungkan humor dengan isu-isu sosial dan politik yang relevan, sehingga menjadi sarana hiburan yang juga informatif bagi pembacanya. Tahun 1970-an dan 1980-an dapat dianggap sebagai masa kejayaan komik strip Indonesia. Komik strip diterbitkan oleh sejumlah besar surat kabar dan majalah, dan beberapa di antaranya menjadi sangat populer. Karya Dwi Koendoro, *Panji Komung*, yang pertama kali muncul di harian *Kompas* pada tahun 1979 adalah salah satu karya terkenal dari era ini. *Panji Komung* terkenal dengan kritik sosial dan politiknya yang disampaikan dengan humor yang cerdas. Isu-isu seperti korupsi, ketidakadilan, dan kehidupan masyarakat yang berwarna-warni sering diangkat dalam komik strip ini, yang relevan dengan situasi politik dan sosial Indonesia pada masa itu. *Panji Komung* menjadi salah satu komik strip paling terkenal di Indonesia karena gaya satirnya yang cerdas dan lucu (Majid, 2024; Rahmawati, 2024).

Perkembangan teknologi dan media digital pada tahun 1990-an dan 2000-an mulai meng-

ubah industri komik strip di Indonesia. Banyak komikus mulai menggunakan format digital, seperti blog, situs web, dan media sosial. Komik strip, yang dulunya hanya tersedia di surat kabar atau majalah cetak, kini dapat diakses secara online, menjangkau audiens yang lebih luas. Pada era ini, komik strip seperti *Mice Cartoon* karya Muhammad Misrad (Mice) menjadi salah satu yang terkenal. *Mice Cartoon* terkenal karena menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat perkotaan Indonesia dengan humor yang khas. Dengan munculnya platform Webtoon pada dekade terakhir, komik strip di Indonesia mengalami transformasi besar. Komik strip digital ini dapat diakses melalui aplikasi atau situs web, dan banyak di antaranya menjadi sangat populer, terutama di kalangan generasi muda. Webtoon seperti *Tahilalats* dan *Ghosty's Comic* memiliki jutaan pembaca karena gaya komedi dan ceritanya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan munculnya platform media sosial seperti Instagram, komikus dapat mempublikasikan karya mereka secara instan dan interaktif, yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan pembaca—sesuatu yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan di era cetak. Dengan memanfaatkan Instagram sebagai platform utama untuk memasarkan komik digital mereka, komikus dapat memperluas jangkauan audiens dan membangun interaksi yang lebih dekat dengan pembaca. Hal ini memungkinkan komikus untuk meningkatkan visibilitas dan reputasi mereka dalam industri komik digital di Indonesia (Savitri, 2016; Supradaka & Yunarti, 2023).

Pada dasarnya, komik memiliki elemen-elemen penting yang membuatnya menjadi sebuah media yang enak dibaca, antara lain sosok gambar atau ilustrasi, unsur tulisan atau teks, ruang pengadegan atau panel, dan balon kata

untuk meletakkan teks narasi atau kata-kata (Koendoro, 2007). Dalam sebuah komik, elemen ilustrasi sangat penting keberadaannya karena dapat membedakan komik dari karya lain, seperti novel yang hanya terdiri dari sekumpulan teks. Keberadaan teks dapat membuat komik menjadi lebih unik karena dapat disampaikan berupa dialog, monolog, narasi, maupun efek suara. Penyusunan sebuah panel yang menarik akan memudahkan pembaca dalam memahami cerita komik, sedangkan balon kata berfungsi untuk menjelaskan dialog yang disampaikan tokoh dalam cerita komik. Ukuran balon kata dapat divariasikan sesuai dengan suasana yang ingin ditampilkan komikus dalam ceritanya (Nugraha & Nisa, 2023).

Ada beberapa tahapan teknik dalam membuat komik strip, yaitu menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar atau cerita, dan menentukan alur cerita (McCloud, 1993). Untuk menentukan cerita dalam komik strip, komikus harus memiliki ide dasar atau cerita yang ingin disampaikan. Menulis cerita harus melalui beberapa proses, yaitu kemauan, kepekaan, pengetahuan, kerja keras, dan kreativitas. Dalam menentukan format komik strip, kehadiran panel sangat penting. Elemen panel ini menunjukkan adanya gambar dan teks serta berfungsi untuk membangun kedalaman suasana dan ilustrasi yang mendorong imajinasi pembaca. Panel-panel ini kemudian disatukan menjadi suatu rangkaian cerita atau adegan. Ketika membuat karakter, sebaiknya karakter dibuat terlebih dahulu sebelum menggambar atau menulis teks di atas kertas atau media digital. Karakter sebaiknya dirancang agar membentuk sosok yang menarik, mudah diingat, dan berbeda. Selanjutnya, karakter dapat diberi deskripsi, serta dibuat bentuk rupa dan identitas dari karakter tersebut.

Dalam sebuah komik strip, terdapat beberapa elemen kesesuaian konteks dan ilustrasi, seperti mengikuti pesan dan bahasa yang digunakan sesuai dengan usia, karakter tokoh, penggambaran waktu yang relevan dengan kehidupan, serta kemampuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Saat menyusun gambar dan cerita komik strip, bentuk, tekstur, warna, dan tipografi adalah hal yang harus diperhatikan. Misalnya, proporsi gambar yang dekat akan terlihat lebih besar, sedangkan yang jauh akan terlihat lebih kecil. Garis dan tekstur dapat membantu membentuk kejelasan cerita, misalnya tekstur dapat menunjukkan elemen tertentu seperti pakaian, pohon, dan sebagainya. Warna juga dapat berfungsi untuk membedakan *foreground* dan *background*. Teks dengan tipografi yang menarik dapat memperjelas kesan suara atau bunyi yang digunakan, seperti pertarungan, teriakan, serangan, intonasi suara, dan sebagainya. Membuat alur cerita komik strip dapat dilakukan dengan mengambil ide dari kehidupan sehari-hari. Cerita dapat disusun dengan menentukan pengembangan cerita dari peristiwa, konflik, dan klimaks. Peristiwa adalah rangkaian kejadian, konflik dan pertentangan yang terjadi, sedangkan klimaks biasa disebut sebagai *plot twist* dalam dunia komik atau komik strip untuk menciptakan situasi yang menarik dan membuat pembaca penasaran (Mido, 1994; Prayoga, 2020).

Perkembangan komik di Makassar mencerminkan dinamika budaya lokal dan pengaruh budaya pop global. Meskipun geliatnya tidak sebesar di Jakarta dan Bandung, di Makassar juga bermunculan komikus-komikus lokal yang memperkaya khazanah komik Indonesia. Pada awalnya, anak-anak muda di Makassar terpapar oleh komik luar, seperti Jepang, Amerika Serikat, dan komik-komik nasional seperti *Gundala* atau

Si Buta dari Goa Hantu. Komik-komik impor ini sangat populer di Makassar pada tahun 1980-an hingga 1990-an. Komik-komik tersebut tersebar di toko buku lokal dan mendorong antusiasme anak muda Makassar terhadap cerita *superhero*, petualangan, dan fantasi. Kehadiran komik-komik ini memacu semangat anak-anak muda Makassar untuk mulai giat membuat komik. Di Makassar, komikus lokal mulai aktif membuat komik dengan tema lokal, termasuk cerita tentang kehidupan sehari-hari, budaya lokal, dan kritik sosial.

Komikus lokal mulai mencoba membuat karya komik dengan memanfaatkan media cetak seperti surat kabar lokal dan majalah kampus untuk memublikasikan karya mereka. Pada era 2010-an, perkembangan komik di Makassar mulai mengalami transformasi dengan adanya platform digital. Komikus muda Makassar memanfaatkan platform seperti Webtoon, Instagram, dan Facebook untuk memublikasikan karya mereka secara lebih luas (Gambar 1). Platform digital memudahkan komikus dari berbagai latar belakang untuk berkreasi tanpa bergantung pada penerbit besar. Salah satu faktor yang mendukung perkembangan komik di Makassar adalah adanya komunitas-komunitas komik yang aktif. Komunitas-komunitas ini saling berbagi ide, berkolaborasi, dan mendukung perkembangan satu sama lain. Kegiatan yang sering mereka lakukan adalah mengadakan pameran komik dan lokakarya menggambar komik. *Makassar Comic Day* merupakan salah satu acara yang diadakan oleh komunitas komik di Makassar, di mana mereka dapat bertemu dengan penggemar komik. Kegiatan ini mendorong timbulnya minat anak muda terhadap komik, baik sebagai pembaca maupun komikus.

Perkembangan ini tidak hanya membuka peluang bagi komikus lokal untuk menampilkan



Gambar 1 Contoh Komik Karya Komikus Makassar, Daeng Hermanto (Sudin, 2018)

karya mereka secara lebih luas, tetapi juga membantu memperkenalkan budaya dan nilai-nilai lokal Makassar kepada audiens yang lebih besar. Dengan semakin maraknya penggunaan platform digital, komikus Makassar memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan penggemar dari berbagai penjuru dunia, menciptakan dialog budaya yang memperkaya narasi komik yang mereka ciptakan. Hal ini juga mendorong tumbuhnya industri kreatif di Makassar, di mana komik menjadi salah satu bentuk ekspresi seni yang mendapatkan apresiasi lebih besar.

Kota Makassar juga merupakan salah satu kota yang memiliki pertumbuhan ekonomi yang tinggi, yaitu 7,9% (BPS Kota Makassar, 2017). Angka ini telah melampaui pertumbuhan ekonomi nasional yang hanya mampu mencapai nilai 5,07% (Badan Pusat Statistik, 2018), dan pencapaian ini tidak luput dari peran ekonomi kreatif yang ada di Makassar. Berdasarkan data statistik dari Lembaga Pemerintahan Nonkementerian

BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) yang bekerja sama dengan Badan Pusat Statistik (BPS), pelaku industri kreatif di Kota Makassar berjumlah kurang lebih 37.375, yang bergerak di berbagai sektor. Lima subsektor terbesarnya bergerak di subsektor kuliner dengan 24.490 usaha kreatif, subsektor fashion dengan 7.952 usaha kreatif, subsektor kriya dengan 3.189 usaha kreatif, subsektor penerbitan dengan 849 usaha kreatif, dan subsektor fotografi dengan 287 usaha kreatif. Makassar juga termasuk dalam 10 besar dalam hal ekspor ekonomi kreatif di sektor kriya ke berbagai negara (Kurniawan dkk., 2023). Dalam konteks ini, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di STIE Ciputra (PSDKU) Makassar berinisiatif untuk mengadakan pelatihan komik strip sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengasah keterampilan menggambar dan bercerita di kalangan siswa SMA, tetapi juga untuk memperkenalkan mereka pada po-

tensi industri kreatif di bidang komik digital. Kegiatan ini diselenggarakan dengan dukungan dan kolaborasi dari mitra Program Studi, yaitu Makko Mikki Comic Lab, sebuah studio komik yang berfokus pada pengembangan bakat-bakat baru di dunia komik strip dan komik digital di Indonesia.

Makko Mikki, sebagai salah satu studio ilustrasi di Makassar, mencari talenta muda berbakat yang dapat dibina untuk mengerjakan proyek-proyek ilustrasi. Kondisi industri kreatif yang belum semaju di Pulau Jawa menyebabkan banyaknya keraguan mengenai masa depan profesi ilustrator di Makassar, sehingga meskipun memiliki talenta di bidang ilustrasi, banyak siswa SMA di Makassar yang memilih profesi lain untuk masa depan mereka. Kondisi tersebut mendorong Makko Mikki untuk bekerja sama dengan dosen DKV STIE Ciputra Makassar dalam memberikan lokakarya guna membuka wawasan para siswa SMA di Makassar agar tertarik untuk terjun ke dunia ilustrasi. Hal ini diharapkan dapat menambah sumber daya manusia dalam penggerjaan proyek komik atau ilustrasi, serta menumbuhkan ketertarikan para siswa untuk belajar ilustrasi di Program Studi DKV STIE Ciputra Makassar. Bentuk kolaborasi ini menguntungkan kedua belah pihak dalam mencari talenta berbakat untuk dididik menjadi seorang ilustrator serta mengembangkan industri kreatif di Makassar.

Makko Mikki memiliki pengalaman dan keahlian dalam memproduksi komik yang relevan dengan pasar Indonesia dan telah berkontribusi dalam memajukan industri komik nasional. Dengan adanya kolaborasi ini, para peserta lokakarya tidak hanya mendapatkan ilmu dari sisi akademis, tetapi juga wawasan praktis dari para profesional yang terlibat langsung dalam industri komik. Kegiatan lokakarya ini meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam meng-

gambar dan bercerita melalui media komik strip, serta mendorong kreativitas dan minat siswa terhadap industri kreatif, khususnya dalam bidang komik. Partisipasi Makko Mikki juga memberikan peluang bagi peserta untuk mendapatkan umpan balik langsung dari para profesional, yang bisa menjadi motivasi tambahan untuk mengembangkan karya mereka. Selain itu, lokakarya ini dapat menjadi jembatan antara dunia pendidikan dan industri kreatif, membuka jalan bagi siswa-siswi SMA untuk mengeksplorasi potensi karier di bidang komik dan media kreatif lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, minggu ketiga Agustus 2024, dari pukul 09.00–15.00 WITA di STIE Ciputra Makassar, untuk memudahkan audiens mengikuti kegiatan tersebut. Pelatihan ini diisi oleh ilustrator dari Makko Mikki dan dosen DKV STIE Ciputra Makassar. Pelatihan dilakukan dengan cara praktik langsung secara luring, memanfaatkan media konvensional dan digital sebagai alat untuk menggambar dan mengolah ide. Tujuan dari pelatihan pembuatan komik strip ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *storytelling* dan desain karakter peserta. Metode yang digunakan adalah kombinasi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Kegiatan ini dilakukan secara luring, dengan peserta diminta untuk membawa tablet atau laptop untuk mendukung kegiatan tersebut. Sebanyak 15 peserta yang merupakan siswa SMA dengan minat di bidang komik terlibat dalam pelatihan ini.

Sesi pelatihan dibagi menjadi beberapa tahap utama, yaitu pemaparan materi dan demonstrasi, di mana peserta diberikan penjelasan mengenai prinsip dasar *storytelling* dan teknik desain karakter. Demonstrasi langsung diberikan

untuk menunjukkan bagaimana ide cerita dapat dikembangkan menjadi komik strip yang menarik. Setelah itu, peserta mengikuti sesi praktik langsung dan pendampingan, di mana mereka melakukan praktik langsung dengan dibimbing oleh narasumber dan mahasiswa untuk membantu mereka dalam mengembangkan ide cerita, merancang karakter, dan menyusun panel komik. Terakhir, pelatihan ditutup dengan sesi evaluasi, yaitu meminta peserta mengisi kuesioner untuk mengetahui kesan dan pesan mereka selama mengikuti pelatihan. Hasil kuesioner ini berguna untuk mengukur tingkat penguasaan peserta dan mengetahui antusiasme mereka terhadap kegiatan ini di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dalam bentuk lokakarya ini dilaksanakan selama kurang lebih 6 jam, terbagi dalam 2 sesi, dan diselenggarakan di ruang meeting UC Makassar yang memiliki kapasitas 20 orang peserta. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 15 orang. Pelatihan ini dimulai dengan pembukaan (Gambar 2), kemudian dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi yang terbagi atas dua sesi, yang pertama adalah pela-

tihan membuat desain karakter dan storyboard, dengan rincian acara seperti terlihat pada Gambar 2.

Materi pertama menyampaikan metode perancangan komik melalui metode *design thinking* yang meliputi empat tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype* (Saputro & Haryadi, 2019; Wijaya dkk., 2021). Pada tahap *empathize*, peserta diajarkan untuk memahami karakter target pembaca komik mereka, guna memudahkan penyusunan karakter dan cerita. Pada tahap *define*, peserta diminta untuk memahami kebutuhan target pembaca dan jenis komik apa yang menarik bagi mereka. Pada tahap *ideate*, peserta diminta untuk menggambarkan ide sebagai solusi atas kebutuhan pembaca. Selanjutnya, pada tahap *prototype*, pembuatan komik mulai dilakukan. Dalam lokakarya kali ini, pembuatan *prototype* mencakup pengimplementasian ide ke dalam cerita yang dituangkan dalam empat strip panel.

Selanjutnya narasumber menjelaskan cara menggambar karakter yang menarik serta pengimplementasianya dalam sebuah komik. Desain karakter sebaiknya digambar secara terpisah terlebih dahulu untuk mendapatkan model karakter yang sesuai dengan konsep cerita.



Gambar 2 Pembukaan Lokakarya oleh Kaprodi DKV UC Makassar

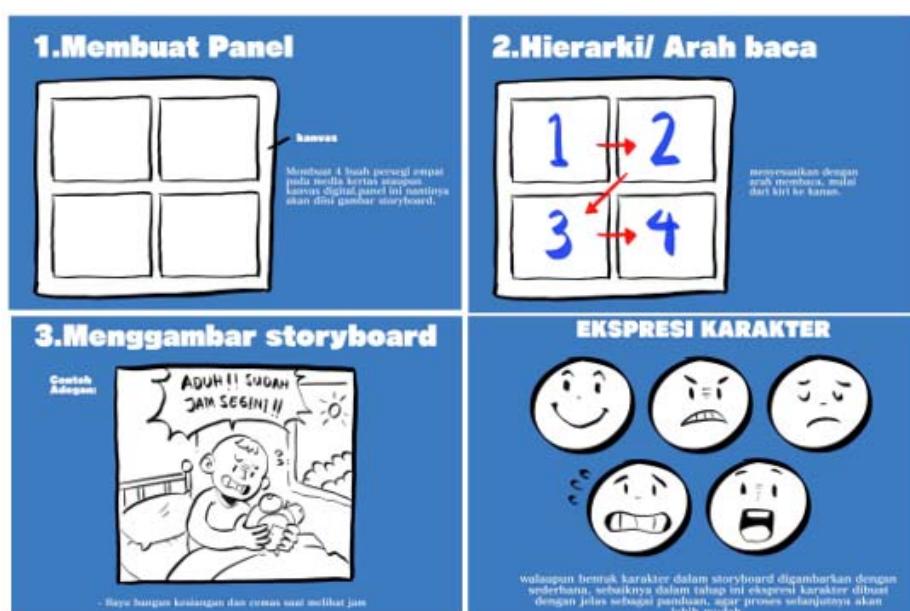
Setelah itu, karakter tersebut dapat diimplementasikan dalam cerita komik. Gambar 3 merupakan contoh materi yang disampaikan kepada peserta mengenai cara menggambar karakter dan mengembangkannya dalam cerita. Setelah materi pertama selesai dijelaskan, materi kedua tentang pembuatan komik sederhana pun dilanjutkan. Materi pertama yang disampaikan dalam sesi ini adalah cara membuat panel komik yang menarik sesuai dengan arah baca, kemudian dilanjutkan dengan teori teknik pengambilan gambar yang dapat menghidupkan suasana cerita

(Gambar 4). Agar mudah dibaca, panel komik sebaiknya berhubungan dengan karakter dan diatur berdasarkan konsep *Gestalt*, memberikan prinsip yang berlanjut (*continuity*). Hal ini akan memudahkan pembaca untuk membaca secara linier dan berkesinambungan (Kuttner, Weaver-Hightower, & Sousanis, 2020).

Setelah materi selesai disampaikan, peserta diminta untuk membuat desain karakter dan mengembangkan cerita dengan karakter yang telah mereka ciptakan. Gaya penggambaran komik di dunia terbagi atas empat bagian utama,



Gambar 3 Contoh Slide Materi Pembuatan Karakter



Gambar 4 Contoh Slide Materi Pembuatan Panel dan Ekspresi Karakter

yaitu gaya realis, gaya kartun, gaya hibrida (gaya campuran), dan gaya *fine art* (Gumelar, 2017; Ying dkk., 2024). Peserta diberikan kebebasan untuk mengembangkan karakter yang mereka sukai. Setelah peserta menyelesaikan desain karakter, peserta diminta untuk membuat *storyboard* dan menyusun panel komik berdasarkan cerita yang telah mereka kembangkan. *Storyboard* adalah penyusunan grafik yang terdiri dari sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan memvisualisasikan urutan gambar (Kunto dkk., 2021). Dalam proses ini, peserta diharuskan memperhatikan bagaimana karakter yang mereka desain berinteraksi satu sama lain di dalam alur cerita. Peserta diberi kebebasan untuk memilih tema cerita, namun tetap diminta untuk mengikuti prinsip-prinsip dasar pembuatan komik yang telah disampaikan, seperti penggunaan panel yang efektif dan penciptaan ekspresi karakter yang dinamis (Gambar 5).

Hasil dari lokakarya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menciptakan karakter yang unik dan relevan dengan cerita yang ingin mereka sampaikan (Gambar 6). Beberapa peserta menampilkan kreativitas yang tinggi dalam menggabungkan elemen desain karakter dengan alur cerita yang sederhana namun me-

narik. Hasil karya peserta kemudian dikumpulkan dan dievaluasi oleh instruktur untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Dari evaluasi yang dilakukan, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam karya peserta. Kelebihannya, sebagian besar peserta berhasil memahami konsep dasar pembuatan karakter dan panel komik. Mereka mampu menerapkan teori yang diberikan ke dalam praktik dengan cukup baik, terutama dalam hal penggunaan ekspresi karakter dan pengaturan panel yang sesuai dengan alur cerita. Namun, ada beberapa kelemahan yang teridentifikasi, terutama dalam hal konsistensi desain karakter dan keteraturan alur cerita di beberapa komik yang dihasilkan. Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam mempertahankan proporsi karakter dari satu panel ke panel lainnya, dan beberapa alur cerita masih tampak kurang jelas.

Secara keseluruhan, lokakarya ini berhasil memberikan pemahaman mendasar tentang proses kreatif pembuatan komik strip kepada para peserta. Tingkat antusiasme peserta juga cukup tinggi, terbukti dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama sesi dan minat mereka untuk melanjutkan karya mereka setelah lokakarya berakhir. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pelatihan serupa diadakan kembali dengan durasi



Gambar 5 Sesi Pembuatan Komik Strip oleh Peserta



Gambar 6 Contoh Karya Peserta

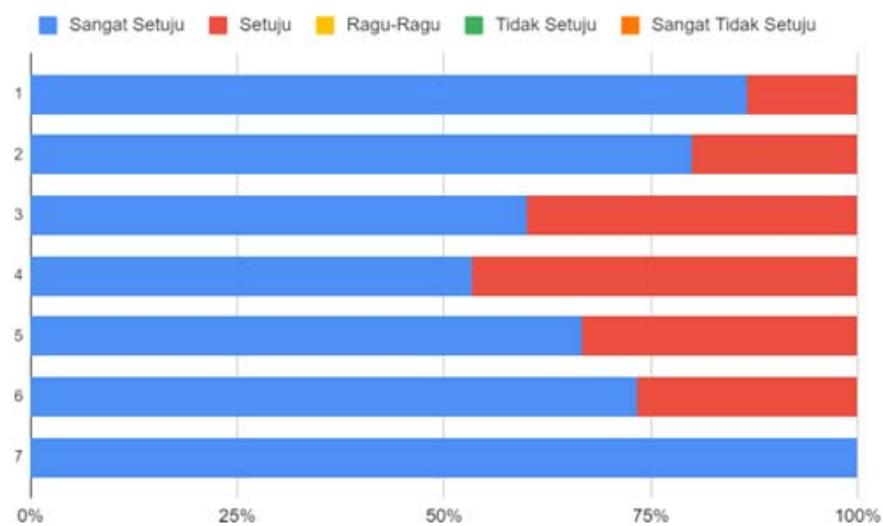
yang lebih panjang, sehingga peserta memiliki lebih banyak waktu untuk memperdalam teknik yang telah mereka pelajari. Setelah selesai dilakukan *review* terhadap hasil karya peserta, mereka diminta untuk mengisi kuesioner yang disebarluaskan. Responden terdiri dari 15 peserta. Adapun pertanyaan dalam kuesioner terdiri atas tujuh pernyataan dengan pilihan jawaban “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Ragu-Ragu”, “Tidak Setuju”, “Sangat Tidak Setuju” seperti terlihat pada Tabel 1.

Seluruh peserta kemudian diminta untuk mengisi kuesioner guna mengevaluasi pengalaman dan kepuasan mereka selama mengikuti lokakarya. Responden yang terdiri dari 15 peserta memberikan gambaran tentang sejauh mana materi yang disampaikan berhasil dipahami dan

diimplementasikan oleh para peserta. Hasil dari kuesioner dapat dilihat pada Gambar 7. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar peserta menyatakan kepuasan tinggi terhadap pelaksanaan lokakarya, terutama dalam hal metode pengajaran yang interaktif dan kesempatan untuk praktik langsung. Diagram hasil angket kepuasan peserta lokakarya dapat dilihat pada Gambar 7, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa pelatihan ini sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat komik strip. Terbukti, mayoritas jawaban mereka didominasi oleh pernyataan “Sangat Setuju” dan “Setuju,” yang mengungkapkan kepuasan mereka dalam mengikuti pelatihan ini. Mereka mendapatkan pengetahuan baru tentang pembuatan *storytelling* dan karakter yang menarik.

Tabel 1 Kuesioner Setelah Lokakarya

No.	Pertanyaan
1	Pelatihan komik digital ini bermanfaat bagi saya
2	Saya mendapat pengetahuan baru mengenai pembuatan komik digital
3	Saya memperoleh skill menggambar yang lebih baik
4	Saya mendapatkan pengetahuan baru tentang cara membuat <i>storytelling</i> yang menarik
5	Saya mendapatkan pengetahuan baru tentang cara menggambar karakter yang menarik
6	Saya ingin mengikuti pelatihan lagi jika diadakan lokakarya komik digital dengan topik yang berbeda
7	Saya tertarik untuk merekomendasikan kegiatan pelatihan ini untuk teman/kerabat saya



Gambar 7 Hasil Angket Kepuasan Peserta Lokakarya

Selain itu, mereka juga tertarik untuk mengikuti kegiatan ini kembali atau merekomendasikan kegiatan ini kepada orang lain.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan komik strip ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam menciptakan *storytelling* yang menarik dan mendesain karakter yang mendukung cerita. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, yang tecermin dari perbandingan hasil *post-test* serta penilaian terhadap karya yang dihasilkan. Kelebihan dari pelatihan ini adalah pendekatan praktis yang memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan yang didapat, serta dukungan media digital yang mempermudah proses kreatif. Namun, beberapa kekurangan masih ditemui, terutama dalam hal keterbatasan waktu yang membuat beberapa peserta belum sepenuhnya menguasai teknik-teknik tertentu, seperti tata letak panel dan pengembangan alur cerita. Kegiatan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut, terutama dengan

penambahan sesi lanjutan yang lebih mendalam guna memperkuat keterampilan teknis peserta. Selain itu, pelatihan ini dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak mitra dari industri kreatif serta memanfaatkan platform online untuk menjangkau peserta yang lebih luas. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan, tetapi juga membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan karier di bidang komik dan ilustrasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Makko-Mikki Comic Lab atas kerja sama dan dukungannya yang luar biasa dalam pelaksanaan kegiatan Lokakarya Komik Strip ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta lokakarya yang telah berpartisipasi aktif, antusias, dan kreativitas yang luar biasa dalam setiap sesi kegiatan, serta terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung pendanaan kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik. (2018). *Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi*. Jakarta: BPS.
- BPS Kota Makassar. (2017). *Statistik Daerah Kota Makassar 2017*. Makassar: BPS Kota Makassar.
- Duncan, R. & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum.
- de Azzura, F. (2019). Perkembangan komik strip di era media sosial tahun 2005–2015. *SE-RUPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 8(1), 62–71.
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak mitos: Diskursus gaya gambar Amerika, Jepang, Eropa, gaya gambar Indonesia dan implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25–34. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.140>.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung: Penerbit Mizan.
- Kurniawan, M. A., Idrus, I., Paddiyatu, N., Nur, K. W., & Amin, S. F. A. (2023). Makassar Creative Hub dengan pendekatan arsitektur kontemporer. *Journal of Muhammadiyah's Application Technology*, 2(3), 193–197. <https://doi.org/10.26618/jumptech.v2i3.8877>.
- Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825 (History of the Comic Strip, Volume 1)*. Berkeley: University of California Press.
- Kuttner, P. J., Weaver-Hightower, M. B., & Sousanis, N. (2020). Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. *Qualitative Research*, 21(2). <https://doi.org/10.1177/1468794120918845>.
- Maharsi, I. (2014). *Komik dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Majid, J. (2024). *Komik Pertama Dibuat Manusia: Sejarah Awal dan Perkembangannya*. Priangan Insider. <https://prianganinsider.pikiran-rakyat.com/ragam/pr-3838174442/komik-pertama-dibuat-manusia-sejarah-awal-dan-perkembangannya?page=all>.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Mido, F. (1994). *Cerita Rekaan dan Seluk Beluknya*. Flores: Nusa Indah.
- Nugraha, A. S. S. & Nisa, D. A. (2023). Peran-cangan komik strip digital islami sebagai media edukasi dalam pendidikan adab remaja. *Student Research Journal*, 1(6), 220–228.
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik membuat komik strip digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87–97.
- Rahmawati, Y. (2024, 26 Desember). *Sejarah komik strip*. Kompasiana.com. <https://www.kompasiana.com/yulirahmawati2953/676cc9be34777c270b403442/sejarah-komik-strip>.
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan komik strip sebagai media pembelajaran mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2). <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>.
- Saputro, G. E., & Haryadi, T. E. (2019). Komik strip dan fenomena *clickbait*. *Titik Ima-ji*, 2(1), 63–70.
- Savitri, A. V. (2016). Strip komik sebagai wadah peristiwa budaya. *Sabda: Jurnal Kajian Ke-*

- budayaan*, 11(1), 25–34. <https://doi.org/10.14710/sabda.11.1.25-34>.
- Sudin, S. (2018, 5 Maret). 7 komik Daeng Hermanto ini mengulas sisi kehidupan Bugis-Makassar secara jenaka, dijamin ngakak. Tribun-Timur.com. <https://makassar.tribunnews.com/2018/03/05/7-komik-daeng-hermanto-ini-mengulas-sisi-kehidupan-bugis-makassar-secara-jenaka-dijamin-ngakak>.
- Supradaka, S. & Yunarti, S. (2023). Pengalaman komikus Indonesia dalam memasarkan komik digital melalui Instagram. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(3), 296-303. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3412>.
- Tabrani, P. (2005). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Wijaya, E. A., Suwastini, N. K. A., Adnyani, N. L. P. S., & Adnyani, K. E. K. (2021). Comic strips for language teaching: The benefits and challenges according to recent research. *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 7(1), 230. <https://doi.org/10.24252/eternal.v7i1.2021.a16>.
- Ying, Y., Chandra, M. R., Tanoto, F. Y., Mufida, Z. A., & Kun, Q. (2024). Creating e-comic to motivate students to learning Mandarin. *Lingua Cultura*, 18(1), 41–48. <https://doi.org/10.21512/lc.v18i1.11190>.

