

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

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :

Anggoro Adhi Nugroho

10206241042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Pengalaman Kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 Universitas Negeri Yogyakarta sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Komik* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.



Yogyakarta, 22 Desember 2015

Pembimbing,

Drs. Maraja Sitompul, M.Sn

NIP. 1956 1005 198710 1001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Pengalaman Kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 Universitas Negeri Yogyakarta sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Komik* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 November 2015 dan dinyatakan lulus.

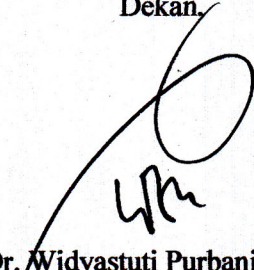
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		Desember 2015
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris		Desember 2015
Drs. I Wayan Suardana, M.Pd.	Penguji I		Desember 2015
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn.	Penguji II		Desember 2015

Yogyakarta, Desember 2015

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan


Dr. Widyastuti Purbani, M. A.
NIP. 19610524 199001 2 002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Anggoro Adhi Nugroho**

NIM : 10206241042

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa S-1

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tugas akhir karya seni ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 9 November 2015

Penulis,



Anggoro Adhi Nugroho

MOTTO

*Tidak ada sesuatu yang benar-benar hilang,
Yang ada hanyalah berganti dan berpindah*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir karya seni yang berjudul *Pengalaman Kuliah di Universitas Negeri Yogyakarta sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Komik* ini saya persembahkan untuk masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta dan kedua orang tua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir karya seni ini untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan tugas akhir karya seni ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada pembimbing, yaitu Drs. Maraja Sitompul, M.Sn yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan disela-sela kesibukannya.

Akhirnya ucapan terima kasih yang sangat pribadi saya sampaikan kepada rekan-rekan Otlen yang telah memeberikan banyak pengalaman dalam berkarya berserta dorongan dan semangat.

Yogyakarta, 22 Desember 2015

Penulis,

Anggoro Adhi Nugroho

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penciptaan	5
F. Manfaat Penciptaan	6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber	
1. Kajian Tentang Komik	7

a. Definisi Komik	7
b. Jenis Komik Berdasarkan Bentuknya	8
c. Genre Komik	8
d. Elemen Penyusun Komik	10
2. Tinjauan Seni Rupa	15
a. Unsur Seni Rupa	15
b. Prinsip Seni Rupa	17
3. Komunikasi	19
4. Humor.....	19
5. Definisi Konsep.....	20
B. Kerangka Berfikir	20
C. Metode Penciptaan	21
1. Eksplorasi Tema	21
2. Pengumpulan Data	23
3. Eksekusi	25

BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan	29
B. Proses Visualisasi	29
1. Menyiapkan Alat dan Bahan	29
2. Langkah Pembuatan Komik	30
C. Pembahasan Karya.....	44
1. Kover.....	44
2. Halaman Awal	47
3. BAB I, <i>Siap Menuju World Class University</i>	49
4. BAB I, <i>Pemimpi (n)</i>	66
5. BAB III, <i>Tipe Dosen UNY</i>	78
6. BAB IV, <i>Sekedar Membayar</i>	64
7. BAB V, <i>Akulah Mahasiswa UNY</i>	104
8. BAB I, <i>Akhir yang Mengawali</i>	114

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	131
B. Implikasi	132
C. Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA.....	134
---------------------	-----

LAMPIRAN.....	135
---------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1	: Panel Komik Amerika.....	11
Gambar2	: Panel Komik Jepang.....	11
Gambar 3	: Komik Si Juki.....	14
Gambar 4	: Komik Mice Cartoon.....	14
Gambar 5	: Komik One Piece.....	14
Gambar 6	: Skema Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 7	: Skema Langkah Penciptaan Komik.....	28
Gambar 8	: Desain Karakter Komik.....	39
Gambar 9	: Sketsa Komik.....	40
Gambar 10	: Tahap Penintaan.....	40
Gambar 11	: Hasil <i>Scanning</i> Gambar.....	41
Gambar 12	: Hasil Pewarnaan Digital.....	42
Gambar 13	: Pemberian Teks	43
Gambar 14	: <i>Layout</i> Halaman Komik.....	43
Gambar 15	: Kover Buku Komik.....	44
Gambar 16	: Halaman Awal.....	47
Gambar 17	: Halaman Persembahan.....	48
Gambar 18	: Halaman Judul BAB I.....	51
Gambar 19	: Halaman 2.....	51
Gambar 20	: Halaman 3.....	52
Gambar 21	: Halaman 4.....	53
Gambar 22	: Halaman 5.....	54

Gambar 23	: Halaman 6.....	55
Gambar 24	: Halaman 7.....	56
Gambar 25	: Halaman 8.....	57
Gambar 26	: Halaman 9.....	58
Gambar 27	: Halaman 10.....	59
Gambar 28	: Halaman 11.....	60
Gambar 29	: Halaman 12.....	61
Gambar 30	: Halaman 13.....	62
Gambar 31	: Halaman 14.....	63
Gambar 32	: Halaman 15.....	64
Gambar 33	: Halaman 16.....	65
Gambar 34	: Halaman 17.....	66
Gambar 35	: Halaman 18.....	67
Gambar 36	: Halaman 19.....	68
Gambar 37	: Halaman 20.....	69
Gambar 38	: Halaman Judul BAB II.....	71
Gambar 39	: Halaman 22.....	71
Gambar 40	: Halaman 23.....	72
Gambar 41	: Halaman 24.....	72
Gambar 42	: Halaman 25.....	73
Gambar 43	: Halaman 26.....	73
Gambar 44	: Halaman 27.....	74
Gambar 45	: Halaman 28.....	74
Gambar 46	: Halaman 29.....	75
Gambar 47	: Halaman 30.....	75
Gambar 48	: Halaman 31.....	76
Gambar 49	: Halaman 32.....	76
Gambar 50	: Halaman 33.....	77
Gambar 51	: Halaman 34.....	77
Gambar 52	: Halaman 35.....	78
Gambar 53	: Halaman 36.....	78

Gambar 54	: Halaman 37.....	79
Gambar 55	: Halaman 38.....	79
Gambar 56	: Halaman 39.....	80
Gambar 57	: Halaman 40.....	80
Gambar 58	: Halaman 41.....	81
Gambar 59	: Halaman 42.....	77
Gambar 60	: Halaman 43.....	79
Gambar 61	: Halaman Judul BAB III.....	83
Gambar 62	: Halaman 45.....	83
Gambar 63	: Halaman 46.....	85
Gambar 64	: Halaman 47.....	85
Gambar 65	: Halaman 48.....	86
Gambar 66	: Halaman 49.....	87
Gambar 67	: Halaman 50.....	87
Gambar 68	: Halaman 51.....	88
Gambar 69	: Halaman 52.....	89
Gambar 70	: Halaman 53.....	89
Gambar 71	: Halaman 54.....	90
Gambar 72	: Halaman 55.....	91
Gambar 73	: Halaman 56.....	91
Gambar 74	: Halaman 57.....	92
Gambar 75	: Halaman 58.....	93
Gambar 76	: Halaman 59.....	93
Gambar 77	: Halaman 60.....	94
Gambar 78	: Halaman 61.....	95
Gambar 79	: Halaman 62.....	95
Gambar 80	: Halaman 63.....	96
Gambar 81	: Halaman Judul BAB IV.....	97
Gambar 82	: Halaman 65.....	98
Gambar 83	: Halaman 66.....	98
Gambar 84	: Halaman 67.....	99

Gambar 85	: Halaman 68.....	99
Gambar 86	: Halaman 69.....	100
Gambar 87	: Halaman 70.....	100
Gambar 88	: Halaman 71.....	101
Gambar 89	: Halaman 72.....	101
Gambar 90	: Halaman 73.....	102
Gambar 91	: Halaman 74.....	103
Gambar 92	: Halaman 75.....	104
Gambar 93	: Halaman 76.....	104
Gambar 94	: Halaman 77.....	105
Gambar 95	: Halaman 78.....	105
Gambar 96	: Halaman 79.....	106
Gambar 97	: Halaman 80.....	107
Gambar 98	: Halaman 81.....	107
Gambar 99	: Halaman 82.....	108
Gambar 100	: Halaman Judul BAB V.....	109
Gambar 101	: Halaman 84.....	109
Gambar 102	: Halaman 85.....	110
Gambar 103	: Halaman 87.....	111
Gambar 104	: Halaman 88.....	112
Gambar 105	: Halaman 89.....	112
Gambar 106	: Halaman 90.....	113
Gambar 107	: Halaman 91.....	114
Gambar 108	: Halaman 92.....	115
Gambar 109	: Halaman 93.....	115
Gambar 110	: Halaman 94.....	116
Gambar 111	: Halaman 95.....	116
Gambar 112	: Halaman 96.....	117
Gambar 113	: Halaman 97.....	117
Gambar 114	: Halaman 98.....	118
Gambar 115	: Halaman 99 Halaman Judul BAB VI.....	120

Gambar 116	: Halaman 100.....	120
Gambar 117	: Halaman 101.....	121
Gambar 118	: Halaman 102.....	121
Gambar 119	: Halaman 103.....	122
Gambar 120	: Halaman 104.....	122
Gambar 121	: Halaman 105.....	123
Gambar 122	: Halaman 106.....	123
Gambar 123	: Halaman 107.....	124
Gambar 124	: Halaman 108.....	124
Gambar 125	: Halaman 109.....	125
Gambar 126	: Halaman 110.....	125
Gambar 127	: Halaman 111.....	126
Gambar 128	: Halaman 112.....	126
Gambar 129	: Halaman 113.....	127
Gambar 130	: Halaman 114.....	127
Gambar 131	: Halaman 115.....	128
Gambar 132	: Halaman 116.....	128
Gambar 133	: Halaman 117.....	129
Gambar 134	: Halaman 118.....	129
Gambar 135	: Halaman 119.....	130
Gambar 136	: Halaman 120.....	130
Gambar 137	: Halaman 121.....	131
Gambar 138	: Halaman 122.....	131
Gambar 139	: Halaman 123.....	132
Gambar 140	: Halaman 124.....	132
Gambar 141	: Halaman 125.....	133
Gambar 142	: Halaman 126.....	133
Gambar 143	: Halaman 127.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Data Verbal
- Lampiran 2 : Data Visual
- Lampiran 3 : Referensi Karya

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

**Oleh: Anggoro Adhi Nugroho
NIM 10206241042**

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 buku 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. (3) 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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 cergamis terbilang 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 *publish* 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 menyapaikan 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 kesenirupaian 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 Peksiminis 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 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.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Komik di Indonesia sedang mengalami perkembangan baik itu dari segi peningkatan jumlah komikus, bentuk, maupun fungsinya
2. Komik tidak hanya memiliki fungsi hiburan namun juga berfungsi sebagai media promosi, informasi, dan komunikasi
3. Perkembangan komik di Indonesia menjadikan komik lebih dikenal bahkan digemari oleh masyarakat
4. Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY mampu mendorong penulis untuk berkarya, salah satunya adalah komik
5. Banyak pengalaman yang didapatkan oleh penulis selama menjalani perkuliahan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, baik yang memberikan kesan positif maupun negatif.

C. Batasan Masalah

Agar dalam penciptaan karya ini tidak terlampau luas maka perlu pembatasan masalah yang meliputi:

1. Komik yang diciptakan menekankan pada fungsi komik sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pendapat

2. Komik hanya berisi kesan negatif yang dirasakan oleh penulis sepanjang menempuh kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY
3. Pengalaman yang diangkat dalam komik sebatas pada pembahasan Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, dosen, karyawan, dan mahasiswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan pokok dalam penciptaan karya komik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan komik yang terinspirasi dari pengalaman kuliah penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY?
2. Bagaimana Ide visualisasi komik yang terinspirasi dari pengalaman kuliah penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY?
3. Bagaimana bentuk karya komik yang terinspirasi dari pengalaman kuliah penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY?

E. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penciptaan ini adalah:

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

F. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari penciptaan ini antara lain:

1. Bagi penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan baik yang bersifat praktis maupun teoretis yang telah diperoleh di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY
2. Menjadikan sebuah pengalaman praktek berkarya seni disamping memahami teori tentang komik
3. Dapat dijadikan sebagai referensi keberagaman bentuk karya seni terutama komik bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY secara khusus, maupun bagi masyarakat secara umum

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

1. Kajian Tentang Komik

a. Definisi Komik

Pendapat para pakar tentang komik memang berbeda-beda. Semakin berkembangnya komik saat ini telah menghasilkan definisi yang bermacam-macam pula mengenai komik. Ditinjau dari asal katanya, komik berasal dari bahasa Perancis *comique*, sebagai kata sifat komik memiliki arti lucu, sebagai kata benda memiliki arti pelawak atau badut (Susanto, 2012: 226). Will Eisner dalam Maharsi (2014: 1) menyebutkan definisi komik sebagai *sequential art*, yaitu “susunan gambar dan kata-kata untuk mendramatisasi suatu ide”. Sedangkan McCloud (2002: 20) menjelaskan komik sebagai gambar-gambar yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk memberikan informasi atau untuk memberi tanggapan estetis pembaca. Pendapat lain datang dari pakar komik Bonnef (1998: 16) yang menyebutkan bahwa komik adalah hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda. Sedangkan 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.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang definisi komik di atas, maka dapat diuraikan bahwa komik merupakan media komunikasi visual berupa susunan

gambar yang berurutan membentuk sebuah cerita untuk menyampaikan informasi kepada pembaca.

b. Jenis Komik Berdasarkan Bentuknya

Saat ini komik telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan, perkembangan tersebut bukan hanya sekedar tentang definisi komik saja, namun juga bentuk dari komik itu sendiri. Maharsi (2002: 15) membagi menjadi lima jenis komik berdasarkan bentuknya, yaitu:

- 1) Komik Strip, yaitu komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar
- 2) Buku Komik, merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku
- 3) Novel Grafis, adalah kisah novel yang disusun dalam bentuk komik
- 4) Komik Kompilasi, sebuah kumpulan beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda
- 5) Komik *Online (web comic)* komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya

c. Genre Komik

Cerita dalam komik memiliki gaya yang disebut dengan *genre*. Saat ini *genre* dalam komik khususnya di Indonesia juga turut berkembang dan semakin banyak, bahkan tidak heran dalam satu komik terdapat lebih dari satu *genre* yang membuat komik tersebut sulit untuk diidentifikasi. Menurut Gumelar (2011: 47) *genre* dalam cerita komik adalah sebagai berikut:

- 1) *Fiction Story*, dalam *fiction story* atau fiksi, cerita dibuat dari imajinasi komikus yang berisi khayalan. *Fiction Story* yang ada pada komik dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya:
 - a) *Horor*, cerita fiksi yang memuat hal-hal menakutkan secara mental
 - b) *Science Fiction*, cerita dibangun berdasarkan acuan teknologi yang dikembangkan dengan imajinasi dan belum ada saat ini
 - c) *Action*, cerita menampilkan banyak kejadian adegan perkelahian, pertarungan
 - d) *Drama*, berisi tentang kejadian sehari-hari yang melibatkan kisah percintaan, kesedihan, dan perjuangan mencapai sebuah cita-cita
 - e) *Comedy*, cerita lucu dan konyol dan melebih-lebihkan
 - f) *Magic*, menceritakan makhluk yang memiliki kemampuan sihir, setingnya berada di masa lalu.
 - g) *Misteri*, menjurus pada cerita tentang permainan logika dan teka-teki
 - h) *Based on True Story*, berisi kisah nyata yang tidak semuanya benar, hanya saja kisah yang dibuat berdasarkan kenyataan
 - i) *Myth*, berisi cerita yang disajikan secara turun temurun dan dianggap religius di kalangan masyarakat tempat tertentu
 - j) *Based on History*, menggunakan sejarah sebagai acuannya disajikan secara imajinatif
 - k) *Fable*, mengisahkan tentang hewan atau tumbuhan secara personifikasi
 - l) *Sex*, kisah yang orientasinya mengobrol sex sebagai hiburan dan sasarannya adalah orang dewasa
 - m) *Mixed*, yaitu menggabungkan minimal dua atau lebih dalam satu *genre* fiksi

- 2) *Non Fiction*, Lebih cenderung untuk edukasi, proposal, laporan, penelitian, berita yang dituliskan dalam bahasa formal dengan kajian data sebagai sumber dan bersifat nyata.
- 3) *Hybrid story*, Cerita kejadian asli, namun laporannya ditulis dalam bahasa sastra hingga berkesan lebih indah. Merupakan gabungan fiction dan non fiction. Dapat juga berupa opini berdasarkan asumsi.

d. Elemen Penyusun Komik

Dalam komik tentunya ada berbagai unsur/elemen penyusun komik. Adapun yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1) Panel

Komik berisi sebuah cerita, dan di dalam sebuah cerita komik terdapat banyak kejadian yang saling berurutan. Tiap-tiap kejadian dijelaskan dengan bentuk gambar sebagai ilustrasinya dan teks sebagai penjelas. Kejadian yang digambarkan itu kemudian diberi kotak untuk mempertegas antara satu dan lainnya, kotak itulah yang dimaksud dengan panel. Maharsi (2014: 7) menyebutkan bahwa "... panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya akan membentuk sebuah alur cerita."

McCloud (2002) menjelaskan bahwa urutan panel dalam komik beragam biasanya searah dengan jarum jam, dari kiri ke kanan. Hal ini dikarenakan pembaca sudah terbiasa membaca dengan arah tersebut. Komik dengan arah baca dari kiri ke kanan dapat dijumpai pada komik Amerika, misalnya saja komik *Death of Wolfrine*. Namun pada kebanyakan komik Jepang, panel menunjukkan

arah baca dari kanan ke kiri, seperti pada Karya Kazuki Takahasi dalam komiknya *Yu-gi-oh! R End of Battle*.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat dapat diuraikan pengertian panel sebagai *frame* dalam komik yang berisi bagian-bagian kejadian yang digambarkan.



Gambar 1: **Panel Komik Amerika**
(Sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 2: **Panel Komik Jepang**
(Sumber:www.yugioh.wikia.com)

Panel yang digunakan dalam penciptaan komik ini menggunakan panel seperti pada komik Amerika dengan arah baca dari kiri ke kanan. Bentuk panel yang digunakan menyerupai persegi namun dibuat dengan garis yang tidak seutuhnya lurus. Ada pula beberapa panel yang tidak menggunakan batas.

2) Parit

McCloud (2012) menyebutkan istilah parit sebagai sesuatu yang menunjukan kepada ruang di antara panel dan merupakan jantung sebuah komik,

ruang ini terbentuk karena ada jarak antara garis panel. Pendapat lain dikemukakan oleh Maharsi (2014: 9), bahwa parit hanya sebatas garis imajiner yang menghubungkan satu panel dan panel lainnya agar interpretasi pembaca memiliki panduan yang jelas dalam membaca komik. Hal ini dikemukakanya karena komik saat ini sudah mengalami perkembangan. Banyak dari komik yang meniadakan garis untuk membatasi antara panel satu dan panel lainnya. Dari pengertian di atas maka pengertian tentang parit dapat dikatakan sebagai sebuah batas antar panel yang sekaligus menentukan arah baca komik.

3) Balon kata

Kata dan kalimat dalam sebuah komik dapat berupa narasi atau dialog yang bertujuan untuk memperjelas ilustrasi ceritanya. Beberapa komik ada yang tidak menyertakan teks, namun kebanyakan komik yang beredar terutama yang masuk dalam kategori komik *book* menggunakan teks sebagai penjelas.

Maharsi (2002: 88) menyebutkan “... balon kata merupakan representasi sebuah peristiwa yang sedang terjadi yang digambarkan dalam panel...”. Berdasarkan fungsinya balon teks dibagi menjadi tiga jenis yaitu balon ucapan, balon pikiran dan balon *caption*. Balon ucapan merupakan dialog yang berbentuk bulatan dengan ekor mengarah pada tokoh yang berbicara, sedangkan balon pikiran merupakan representasi pikiran dari tokoh sedangkan, Pengertian *Caption* sendiri merujuk pada narasi (Maharsi, 2014: 12).

Bentuk balon kata dalam komik mempunyai bervariasi, hal ini tergantung dari kreativitas komikusnya. Tidak ada aturan baku dalam penggunaan balon kata, yang terpenting pembaca paham mana yang merupakan balon kata dialog, balon

kata pikran, atau balon kata narasi (*caption*). Tentunya hal itu secara otomatis akan dimengerti jika balon kata tersebut ditampilkan secara konsisten.

4) Ilustrasi

Gambar di dalam setiap panel komik berisi penggambaran suatu peristiwa. Gambar yang menjelaskan peristiwa itulah yang disebut dengan ilustrasi. Pengertian ilustrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 546) adalah “gambar baik berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku (karangan), tulisan, dsb”. Susanto (2012: 190) menjelaskan pengertian ilustrasi sebagai seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud secara visual. Dari pengertian di atas dapat disebutkan bahwa ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk menjelaskan sebuah peristiwa atau cerita.

Ilustrasi menjadi unsur penting bahkan menjadi hal yang utama dalam komik. Beberapa komikus hanya menggunakan ilustrasi saja dalam komiknya tanpa menghadirkan teks. Seperti pada komik *online* yang berjudul *Gon*, walaupun komik ditampilkan tanpa teks namun komik yang demikian itu sudah mampu menyampaikan isi cerita. Hal ini membuktikan bahwa peranan ilustrasi sangat penting sebagai bahasa visual dalam menyampaikan pesan kepada pembaca.

Dalam penciptaan komik ini penulis terinspirasi dari gambar ilustrasi pada komik kartun milik Benny Rachmadi dan Muhammad Mirsad, serta Faza Meonk. Penulis juga menggunakan literatur dari komik Jepang yaitu *One Piece* karya Eichiro Oda.



Gambar 3: **Komik Si Juki**
(Sumber: www.sijuki.com)



Gambar 4: **Komik Mice Cartoon**
(Sumber: www.micecartoon.co.id)



Gambar 5: **Komik One Piece**
(Sumber: www.nisatepos.blogspot.com)

5) Cerita

Selain ilustrasi, cerita juga merupakan kekuatan dasar dalam komik, melalui cerita maka pesan dalam komik bisa disampaikan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 283) menyebutkan bahwa “cerita merupakan tuturan bagaimana membentangkan suatu hal”. Cerita dalam komik dibawakan melalui penggambaran ilustrasi yang berurutan. Artinya ilustrasi dan cerita merupakan dua elemen dalam komik yang tidak bisa dipisahkan.

Gumelar (2011) menambahkan bahwa di dalam komik terdapat elemen lain, diantaranya adalah efek yang digunakan seperti *voice* berupa ucapan tokoh yang keluar dari mulut, *sound* yaitu bunyi apa pun selain dari mulut, serta *audio* yang merupakan suara dari alat elektronik.

2. Tinjauan Seni Rupa

Komik merupakan bagian dari seni rupa yang di dalamnya juga terkandung unsur dan prinsip seni rupa, sehingga komik yang dibuat tidak hanya dilihat dari jalan ceritanya saja, namun juga memiliki nilai visual yang artistik.

a. Unsur Seni Rupa

1) Garis

Merupakan unsur seni rupa yang penting dalam komik. Garis menurut Susanto (2012: 148) adalah “perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar”. Garis memiliki ukuran yang bersifat nisbi yang artinya memiliki panjang pendek, tinggi rendah dan tebal tipis.

Bentuk garis memiliki makna dalam seni rupa, Sanyoto (2010: 85) menjelaskan macam bentuk garis dan sifatnya seperti garis *horizontal* yang memberikan karakter tenang, garis vertikal yang diartikan sebagai keagungan, kejujuran, dan kekuatan, garis lengkung memiliki kesan ringan, dinamis, dan kuat, garis *diagonal* yang memberikan karakter lincah, gesit, dan tak seimbang. Bentuk garis tersebut kerap digunakan dalam komik mengingat bahwa komik yang diciptakan tidak lepas dari garis dalam ilustrasinya.

2) Bidang

Susanto (2012: 55) menyebutkan “Bidang atau *shape* (ing) adalah area yang diperoleh karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit)”. Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik garis formal, maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau sugestif”. Sanyoto (2010: 103-109) menjelaskan bahwa bidang memiliki makna gerak ketika bidang tersebut bergelombang, bersudut-sudut, berpilin, dan bentuk lainnya yang seolah bergerak maju mundur. Bentuk dengan arah horizontal tampak tenang dan damai, sedangkan arah vertikal menunjukkan kestabilan, kokoh, dan kuat. Komik tentunya melibatkan unsur bidang di dalamnya seperti pada panel, caption, dan balon teks.

3) Warna

Warna merupakan getaran atau geombang dari cahaya yang dapat diterima oleh indera penglihatan manusia (Susanto, 2012: 433). Sedangkan Sanyoto (2010: 13) menyebutkan bahwa menurut kejadiannya, warna dibedakan menjadi dua yaitu *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang dipancarkan oleh cahaya, terdiri atas pokok cahaya R (*Red*), G (*Green*), dan B (*Blue*). Sedangkan warna *subtractive* yang terdiri dari C (*Cyan*), M (*Magenta*), dan Y (*Yellow*), dan K (*Key*) berasal dari pigmen.

Kedua model warna tersebut baik *RGB* atau *CMYK* terdapat dalam komputer. Model warna *CMYK* digunakan oleh desainer dalam perancangan desain agar warna hasil cetakan mendekati aslinya. Hal ini juga berlaku untuk komik yang dibuat melalui teknik digital.

Menurut Sanyoto (2010: 46-51) setiap karakter warna memiliki makna. Warna kuning memiliki arti riang, ceria, kemenangan. Jingga mempunyai karakter pada semangat, dorongan, juga bahaya. Warna merah sebagai perlambangan watak marah, berani bahaya, perselisihan. Ungu yang memiliki watak keangkuhan, kebesaran dan kekayaan. Warna Biru sebagai perlambangan sifat keteguhan, kesetiaan, pengharapan. Hijau mempunyai watak segar, hidup, setia. Putih mempunyai makna positif, jujur, benar. Warna hitam karatannya tegas dan mendalam. Abu-abu berasosiasi pada mendung dan suasana suram. Sedangkan coklat adalah simbol dari kerendahan hati, arif, dan bijaksana.

4) Ruang

Dalam seni rupa, unsur ruang memiliki arti kedalaman, baik itu jauh, dekat, atau pun luas. Susanto (2012: 338) menyebutkan ruang sebagai “istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan.” Komik menggunakan unsur ini agar pembaca merasa adanya kelegaan dalam suatu panel tertentu (Gumelar: 2011).

5) Tekstur

Sanyoto (2010: 120) menjelaskan raut sebagai “Nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut”. Nilai atau ciri khas yang dimaksud tersebut adalah sifat kasar, halus, licin, keras, dan sebagainya.

a. Prinsip Seni Rupa

Dalam menciptakan komik tentunya diperlukan prinsip seni rupa agar komik memiliki keindahan visual yang lebih. Prinsip seni rupa yang dimaksud menurut Sanyoto (2010) adalah:

1) Irama

Irama berasal dapat diartikan sebagai gerak yang beraturan, teratur, dan mengalir. Prinsip ini digunakan dalam komik terutama pada penyusunan panel agar tidak ada kesalahan dalam arah baca komik.

2) Kesatuan

Merupakan prinsip dasar tata rupa, jika salah satu unsur rupa seperti irama telah tercapai, maka secara otomatis bisa dikatakan prinsip kesatuan telah dicapai. Ilustrasi komik yang baik pastilah mengandung unsur ini.

3) Dominasi

Merupakan prinsip seni rupa yang juga digunakan dalam komik sebagai penarik pandang atau bisa disebut juga pusat perhatian (*point of interest*). Tujuan dominasi antara lain untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, memecah keberaturan, serta kejutan. Biasanya dalam komik digunakan pada akhir panel dalam cerita komik sebagai klimaksnya.

4) Proporsi

Proporsi bisa dikatakan sebagai perbandingan, salah satu prinsip dasar seni untuk memperoleh keserasian. Proporsi erat kaitannya dengan perbandingan antar panel, panel dengan obyek, atau pun antar obyeknya.

5) Kesederhanaan

Sederhana atau *simplicity* bukan berarti harus sedikit, namun memiliki takaran yang “pas” yang artinya tidak lebih dan tidak kurang. Dalam hal ini tentunya harus disesuaikan dengan unsur seni rupa yang lain. Kebanyakan komik

Indonesia menggunakan penggambaran dengan garis yang sederhana namun tetap terlihat artistik karena takaran yang “pas” tersebut.

3. Komunikasi

Media komunikasi mampu memberikan efek bagi yang dituju, Keith R. Stamm dalam Harun (2011: 111) membagi efek komunikasi (massa) menjadi tiga bagian:

- a. Efek primer meliputi terpaan, perhatian, dan pemahaman
- b. Efek sekunder meliputi perubahan tingkat kognitif (perubahan pengetahuan dan sikap)
- c. Perubahan perilaku (menerima dan memilih)

4. Humor

Humor menjadi hal yang kerap digunakan dalam komik, entah itu untuk menambah variasi dalam cerita maupun sebagai *point* utama cerita. Bergson dalam Ajidharma (2012: 10) menyebutkan bahwa,

“...kita tidak akan menghargai yang lucu jika kita merasa terisolasi dari yang lain-lainnya, tawa kita adalah tawa suatu kelompok. Tawa juga selalu merupakan implikasi dari macam rahasia bersama, atau bahkan keterlibatan, dengan para penertawa lain, nyata maupun imajiner, seiring dikatakan semakin penuh suatu gedung pertunjukan semakin terkontrol tawa penonton; tetapi juga sering dikatakan bahwa efek lucu tidaklah mungkin diterjemahkan dari bahasa satu ke bahasa lain, karena mengacu kepada kebiasaan dan gagasan suatu kelompok sosial tertentu.”

Komik yang memiliki *genre* humor tentunya juga punya sasaran tersendiri, ada kelompok yang menertawakan, dan ada pula yang ditertawakan. Ketika gagasan tentang humor yang ada pada pembaca sejalan dengan apa yang dikemukakan penulis, maka komik tersebut mampu membuat tawa, namun sebaliknya ketika humor yang dibawa justru membuat pembaca terisolasi

maka hal tersebut bukanlah sebuah kelucuan. Sedangkan dalam penciptaan komik ini mengambil sudut pandang penulis yang juga merupakan bagian dari mahasiswa sebagai kelompok yang menertawakan.

5. Definisi Konsep

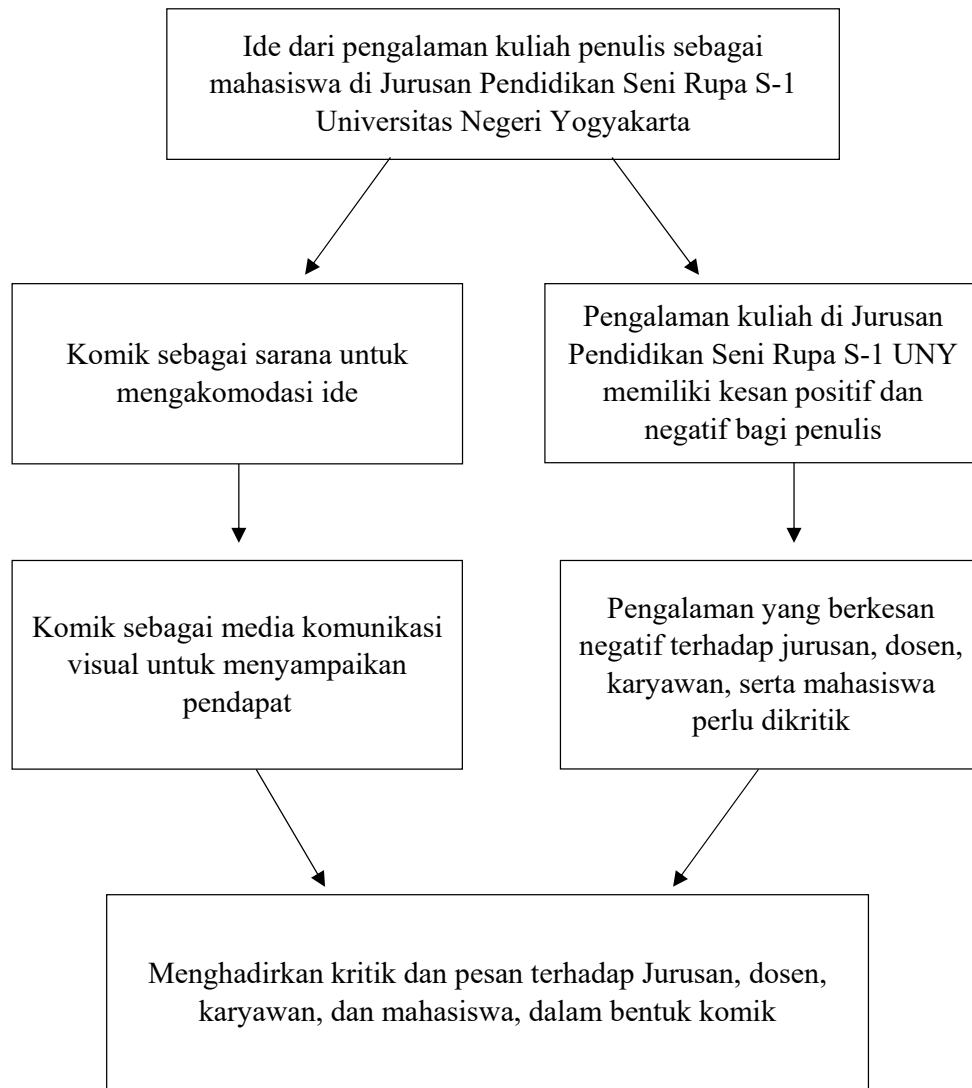
Dalam penciptaan komik tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 748) Konsep merupakan ide yang diabstrakan secara konkret. Susanto (2012: 227) menyebutkan bahwa

“Konsep sebagai pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang kadang tertulis dengan singkat. Dalam penyusunan Ilmu Pengetahuan diperlukan konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, yaitu suatu proses pelik yang mencakup metode”.

Dari definisi di atas, maka dapat diuraikan bahwa konsep dalam komik adalah pokok pikiran utama yang mendasari secara keseluruhan komik tersebut. Konsep dalam komik sangat penting mengingat komik merupakan media dalam menyampaikan sesuatu, jika antara pembaca dan pencipta komik terjalin suatu persepsi atau pemikiran yang sejajar, maka konsep tersebut telah berhasil.

B. Kerangka Pikir

Adapun tahapan penulis dalam menemukan konsep buku komik tentang pengalaman kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY adalah sebagai berikut:



Gambar 6: Skema Kerangka Berpikir

C. Metode Penciptaan

1. 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:

a. Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY

Adapun permasalahan yang diangkat dalam hal ini 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.

b. Dosen Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY

Sebagai mahasiswa tentunya tidak lepas dari hubungan dengan dosen, dalam hal ini 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.

c. Karyawan

Beberapa karyawan pernah dijumpai penulis kurang bekerja dengan baik dalam melayani mahasiswa terutama ketika sedang mengurus urusan akademik. Keramahmatan 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.

d. Mahasiswa

Peristiwa yang dialami dalam hal ini berkaitan 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.

2. Pengumpulan Data

a. Teknik Pengambilan 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 digunakan adalah sebagai berikut:

1) 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

2) Dokumentasi

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

3) Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Kerajinan S-1 UNY terkait dengan permasalahan peralatan kriya. Hal ini dilakukan karena studio kriya lebih sering digunakan oleh mahasiswa dari jurusan tersebut.

b. Data Verbal:

Data verbal berupa tulisan yang didapatkan dari internet dan buku *Mengenal UNY Lebih Dekat*. 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 (terlampir)

- 1) UNY sebagai universitas yang siap menuju *world class university*, dari *website* UNY dan buku *Mengenal UNY*
- 2) Prestasi mahasiswa UNY tahun 2015, didapat dari daftar mahasiswa berprestasi UNY tahun 2015
- 3) Peminat UNY yang mendaftar melalui SBMPTN (Seleksi Bersama Mandiri Perguruan Tinggi Negeri) semakin meningkat di tahun 2015, didapat dari halaman www.beritasatu.com
- 4) Makna logo UNY didownload dari *website* UNY , dan Buku *Mengenal UNY*
- 5) Himne UNY, di download dari *website* UNY

- 6) UNY sebagai perguruan tinggi yang memiliki peringkat dalam kategori perguruan tinggi dengan kualitas SDM yang baik, didapat dari *website* www.kopertis12.or.id.
- 7) Peraturan Rektor UNY Tahun 2014 Tentang Peraturan Akademik Universitas Negeri Yogyakarta didownload dari *website* UNY
- 8) Biaya kuliah UNY dengan sistem UKT tahun 2015/2016 didapat dari *website* UNY

c. Data Visual

Data visual berupa gambar-gambar yang akan digunakan sebagai acuan ilustrasi dalam penciptaan komik, didapat dari internet dan dokumentasi langsung (terlampir).

- 1) Gambar logo UNY didapat dari internet
- 2) Gambar tugu Jogja, didapat dari internet
- 3) Gambar lingkungan sekitar rektorat UNY dokumentasi pribadi
- 4) Gambar kotak penjaga rektorat dokumentasi pribadi
- 5) Gambar kos-kosan dan kamar penulis dokumentasi pribadi
- 6) Gambar almamater dan baju UNY dokumentasi pribadi
- 7) Gambar lingkungan Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY dokumentasi pribadi

3. Eksekusi

a. Ide

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.

b. Teknik Pembuatan Komik

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.

c. Langkah Pembuatan Komik

Dalam Penciptaan komik ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu:

1) Membuat *Story Line*

Story Line merupakan rancangan garis besar komik, dibuat dan disusun berdasarkan runtutan pengalaman yang dialami penulis dari awal masuk kuliah hingga pengerjaan Tugas Akhir dalam tabel. Cerita dibuat dengan menggabungkan pengalaman yang ada dengan data yang diperoleh. *Story line* yang dibuat dibagi menjadi beberapa penggalan cerita diantaranya membahas tentang sasaran yang dikritik dengan cerita yang dibawakan bersifat imajinatif.

2) Membuat Desain Karakter

Desain karakter dibuat berdasarkan pada *story line* yang ada, tidak semua karakter dibuat dalam tahap ini, hanya beberapa tokoh saja yang dianggap memiliki peranan penting dalam ceritanya.

3) Pembuatan Sketsa

Langkah selanjutnya adalah mengubah *story line* ke dalam bentuk sketsa komik dengan menggunakan pensil pada selembar kertas.

4) Penintaan

Proses penintaan yaitu menebalkan sketsa komik yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan drawing pen.

5) *Scaning*

Merupakan tahap yang dilakukan untuk memasukan gambar ke dalam komputer dengan alat berupa *scanner*.

6) Pewarnaan Digital

Proses pewarnaan secara digital adalah memberi warna dengan aplikasi pengolah gambar dalam komputer dan menggunakan alat berupa *graphic tablet*

7) Pemberian Teks

Proses ini meliputi pengisian teks pada balon kata, *caption*, dan efek, baik itu *voice*, *sound* maupun .Pemberian teks dilakukan setelah semua komik diberi warna.

8) *layout* buku

Meliputi pengaturan halaman dan margin komik yang sudah selesai

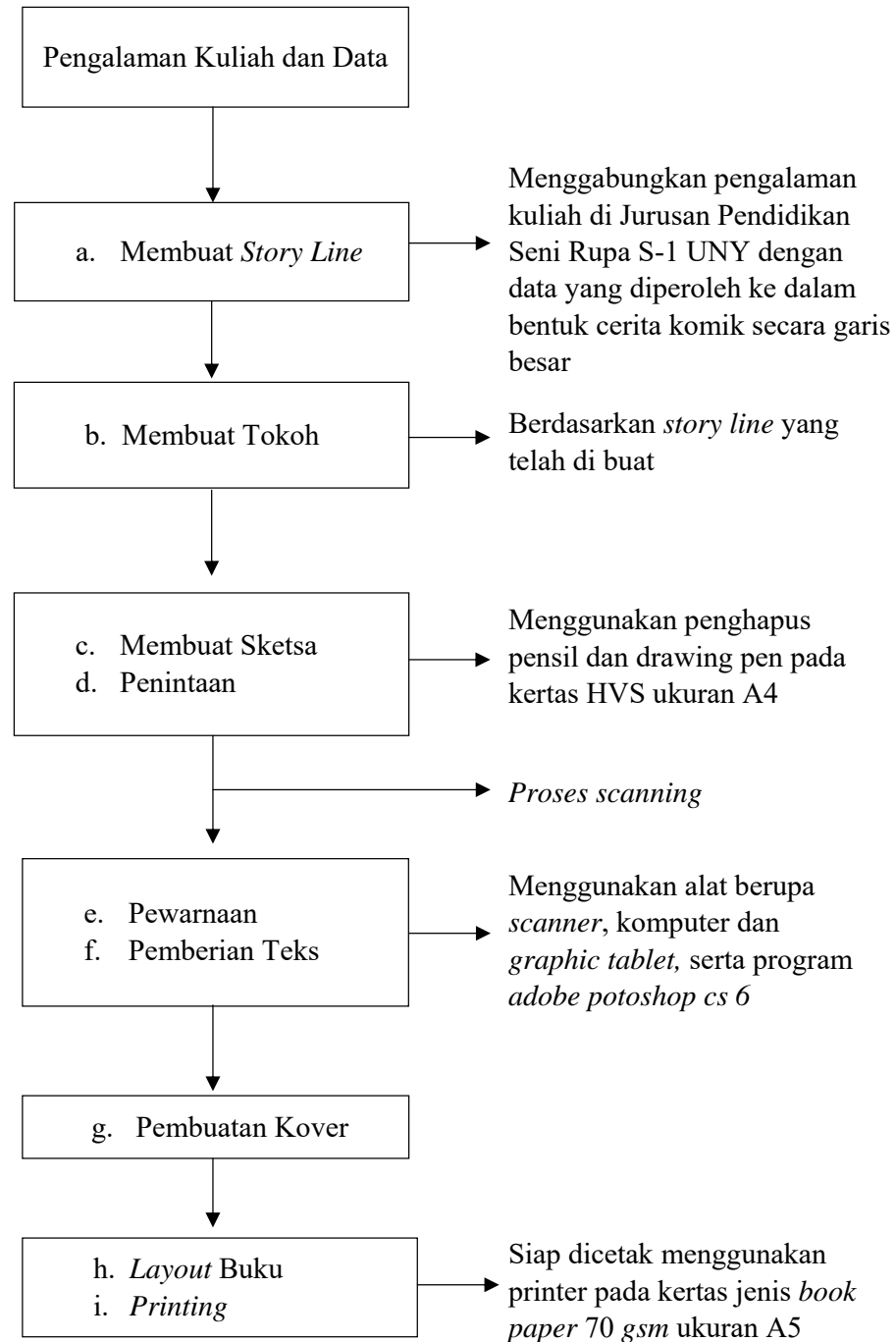
9) Pembuatan *Cover*

Cover dibuat secara *full* digital yang meliputi cover depan dan belakang

10) *Printing*

Mencetak dan menjilid komik ke dalam bentuk buku yang menggunakan jasa dari percetakan

Adapun skema langkah penciptaan komik ini adalah sebagai berikut:



Gambar 7: Skema Langkah Penciptaan komik

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya ini adalah menghadirkan kritik 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 menghilangkan inti dari permasalahan yang ada pada pengalaman kuliah yang dialami penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY.

B. Proses Visualisasi

Langkah penciptaan komik ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penciptaan komik ini adalah sebagai berikut:

- a. Pensil, menggunakan pensil 2B untuk membuat sketsa berdasarkan *story line*
- b. *Drawing pen*, digunakan pada saat penintaan, ukuran yang dipakai adalah 0.1 mm, 0.3mm, 0,6mm
- c. Karet penghapus, berfungsi untuk menghilangkan sisa sketsa yang tidak dibutuhkan

- d. Kertas, pada tahap sketsa menggunakan jenis *hvs 80 gsm*, sedangkan untuk tahap *printing* menggunakan kertas jenis *book paper* ukuran A5 70 *gsm*
- e. *Scanner*, untuk memasukan gambar ke dalam komputer
- f. *Graphic tablet*, alat yang digunakan untuk membantu tahap pewarnaan secara digital
- g. Komputer
- h. Program *Adobe Photoshop CS 6*, aplikasi untuk pewarnaan dan *layout* buku

2. Langkah Pembuatan Komik

a. Membuat *Story Line*

Sebelum membuat *story line* secara utuh, maka langkah awal yang dilakukan adalah membuat tabel tentang inti pembahasan cerita dengan menghubungkan pengalaman yang pernah di alami penulis sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY dengan data yang telah diperoleh. Adapun inti pembahasan cerita dibuat dalam format tabel di bawah ini:

No	Inti Pembahasan	Pengalaman
1.	Awal cerita (prolog)	Sebelum masuk kuliah, beberapa teman dan guru BK menyarankan penulis untuk masuk di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY dimana UNY sendiri merupakan kampus yang bagus. Bahkan informasi di website UNY mengatakan bahwa UNY adalah kampus yang siap untuk menuju <i>world class university</i> . Hal itu membuat penulis menjadi penasaran dan menyempatkan diri untuk melihat lingkungan UNY. Bahkan sampai laporan tugas akhir karya ini dibuat, peminat UNY yang mendaftar melalui SBMPTN (Seleksi Bersama Mandiri Perguruan Tinggi Negeri) semakin meningkat di tahun 2015 (terlampir)

2.	Permasalahan yang akan dibahas dalam komik	Di awal ketika penulis telah di terima sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1, penulis berbincang dengan kerabat yang saat itu adalah mahasiswa UNY. Saat itu penulis masih penasaran tentang UNY dan menanyakan seperti apa kuliah di UNY, kemudian dia menjawab bahwa kuliah di UNY rasanya manis dan pahit. Dan ternyata perkataannya terbukti benar, bahwa ada manis dan pahit kuliah di UNY seperti layaknya secangkir kopi. Namun pengalaman pahit yang dialami penulis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY baik itu terhadap jurusan, dosen, mahasiswa, dan karyawan.
3.	Dosen	Ketika sudah diterima di UNY, penulis mengalami beberapa kejadian terkait dengan dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, di antaranya adalah otoritas dosen yang membuat takut mahasiswanya, termasuk penulis. Lalu ada dosen yang memiliki cara mengajar yang monoton seperti meminta mahasiswanya untuk presentasi secara bergantian setiap minggunya. Ada lagi dosen yang sibuk dengan urusan di luar. Bebeberapa dosen bahkan mengisi kuliah hanya sebentar dan sering kosong. Hal ini bertentangan dengan beberapa peraturan akademik UNY pasal 5, 6 dan 20 tahun 2013 tentang dosen.
4.	Jurusan Pendidikan Seni	Fasilitas di Jurusan Pendidikan Seni kurang mendukung terutama pada perlengkapan mata kuliah seni kriya, hal ini dialami penulis dan beberapa teman ketika harus mengantri bahkan sampai mengerjakan di luar studio kampus karena keterbatasan alat. Seperti hasil wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Kerajinan yang mengatakan bahwa sarana pendukung pembelajaran di Jurusan kurang lengkap jika dibandingkan dengan SMK.
5.	Karyawan	Beberapa karyawan pernah dijumpai penulis kurang bekerja dengan baik dalam melayani mahasiswa terutama ketika sedang mengurus urusan akademik. Keramahmatan 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. Padahal mahasiswa sudah membayar uang kuliah yang bahkan terus bertambah seperti tarif UKT Mahasiswa UNY tahun 2015/2016.

6.	Mahasiswa	Peristiwa yang dialami dalam hal ini berkaitan dengan apa yang terjadi dalam diri penulis maupun mahasiswa lain yang mengalami perubahan sikap. 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 didahului oleh adik angkatan. Hal ini juga termasuk kekecewaan penulis terhadap dirinya sendiri di akhir studinya yang sudah dinanti kelulusannya oleh orang tua.
----	-----------	--

Dari inti pembahasan yang akan sudah dibuat, maka langkah selanjutnya adalah membuat *story line* cerita komik yang terdiri dari BAB dalam komiknya, judul cerita, dan sinopsis dari cerita tersebut. Cerita berdasarkan pada pengalaman kuliah yang digunakan sebagai ide dalam pembuatan ceritanya, ide tersebut kemudian dirubah ke dalam bentuk cerita yang imajinatif tanpa lepas dari inti dari apa yang penulis alami. Adapun *story line* yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

No	BAB	Judul Cerita	Sinopsis
1.	BAB I <i>Siap Menuju World Class University</i>	<i>Selamat Datang</i>	Mengisahkan tentang seorang remaja bernama Inyong yang baru lolos tes masuk perguruan tinggi negeri. Inyong berniat berkunjung ke UNY untuk melihat seperti apa universitas yang menerimanya. Kepergiannya itu atas dasar karena rasa penasaran dengan kampus yang kata orang-orang adalah kampus bagus. Setelah sampai, dia benar-benar merasa takjub dengan bangunan disana. Rasa kagum terhadap UNY bertambah ketika ia mendengar penjelasan seorang satpam yang ternyata merupakan penyamaran dari Rektor, Inyong pun disambut oleh Rektor. Di akhir cerita ada pesan dari penulis tentang di dalam diri UNY yang hebat terkandung tanggung jawab yang berat, sebagai universitas yang populer dan siap menuju <i>world class university</i> .
2.	BAB I <i>Pemimpin(n)</i>	<i>Bagaimana Rasanya?</i>	Setelah berkeliling UNY, Inyong singgah di kos teman yang bernama Kang Amir. Pertemuan Inyong dengan Rektor yang sangat singkat membuatnya tidak sempat untuk bertanya lagi tentang UNY karena Rektor adalah orang yang sibuk. Kang Amir mengakhiri obrolan dengan menonton acara TV yang kebetulan saat itu disiarkan secara langsung dari UNY. Acara tersebut merupakan uji keberanian di kampus angker. Baru beberapa saat setelah acara dimulai, peserta kerasukan jin yang mengaku dirinya sebagai seorang pemimpin UNY. Padahal pada kenyataannya pemimpin UNY adalah Rektor. Sampai akhirnya, dibukalah dialog dengan penonton melalui telepon untuk membuktikan keaslian jin tersebut. Sebelum acara usai, jin memberikan pesan kepada UNY tentang dosen, mahasiswa, karyawan, dan fasilitas yang akhirnya membuat Inyong menjadi ragu tentang UNY.

3	<i>Tipe Dosen UNY</i>	<i>Dosen Tipe Killer</i>	Mengilustrasikan Dosen Tipe Killer di Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY yang menakutkan.
		<i>Dosen tipe Killer Bagian I</i>	Berisi cerita mengenai keadaan kelas yang mahasiswanya takut dengan Dosen Tipe Killer.
		<i>Dosen Tipe Killer Bagian II</i>	Menceritakan teman Inyong yang dapat nilai D, padahal dia sudah mentaati aturan Dosen Tipe killer.
		<i>Tipe Dosen Biasa</i>	Berisi ilustrasi dan sifat Dosen Tipe Biasa yang memiliki standar kompetensi di bawah rata-rata dosen UNY.
		<i>Bosan dan Bahaya</i>	Menceritakan tentang cara mengajar Dari Dosen Tipe Biasa yang membosankan dan memiliki efek berbahaya bagi mahasiswa UNY.
		<i>Hati-Hati</i>	Mengilustrasikan bahwa “Buah yang jatuh tak jauh dari pohonnya” efek Dosen Tipe Biasa yang menjadikan mahasiswa menjadi seperti dirinya.
		<i>Dosen Tipe Sibuk</i>	Ilustrasi mengenai Dosen Tipe Sibuk di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY yang lebih memilih proyek daripada mengajar.
		<i>Jangan Dicari</i>	Bercerita tentang mahasiswa yang menelpon Dosen Tipe Sibuk karena tidak kunjung datang, yang berujung pada habisnya pulsa mahasiswa tersebut.
		<i>Siapa Dia</i>	Mengisahkan tentang peristiwa di kelas ketika Inyong beserta temannya menjumpai orang asing yang ternyata adalah Dosen Tipe Sibuk yang sama sekali belum pernah masuk selama beberapa pertemuan.
		<i>Dosen Tipe Dewa</i>	Ilustrasi Dosen Tipe Dewa di Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY yang menawarkan nilai kecuali nilai A kepada mahasiswanya.
		<i>Salahnya Dimana</i>	Menggambarkan Dosen Tipe dewa yang tidak peduli dengan tugas berat yang diberikan kepada mahasiswa, dan berujung pada nilai C.
		<i>Tak Kuasa</i>	Menggambarkan mahasiswa dengan semangatnya berjuang untuk dapat nilai A.

		<i>Dosen Tipe Telatan</i>	Ilustrasi mengenai Dosen Tipe Telatan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY
		<i>Setia Menunggu</i>	Menggambarkan Inyong yang setia menunggu dosen Tipe Telatan hingga rambut dan jenggotnya tumbuh berlebihan.
		<i>Biarkan Saja</i>	Inyong dan temannya marah dengan tugas yang diberikan Dosen Tipe Telatan yang jarang masuk sehingga ingin melaporkan ke Rektor, tetapi niat itu diurungkan karena takut Dosen Tipe ini berubah menjadi Dosen Killer atau Dewa.
			Di akhir BAB II ada penjelasan mengenai dosen UNY yang sudah banyak memiliki prestasi dan kontribusi beserta pesan dan sindiran bagi dosen, bahwa dosen yang baik adalah yang mengerti mahasiswanya.
4.	<i>Sekedar Membayar</i>	<i>Kedatangan Tamu</i>	Menceritakan tentang Rektor yang salah paham dengan kedatangan makhluk luar angkasa, namun karena makhluk itu tidak mengerti dengan bahasa Indonesia, lalu rektor memanggil beberapa dosen yang ahli dalam bahasa asing. Mereka adalah Dosen Bahasa Jerman, Inggris, dan Perancis. Ketika ditanya ada keperluan apa datang ke UNY, makhluk luar angkasa itu justru diam. Lalu Inyong muncul untuk menerjemahkan bahasa luar angkasa yang ternyata merupakan bahasa Jawa dengan logat Banyumas (<i>ngapak</i>). Setelah terjadi dialog, Inyong kemudian menjelaskan kepada Rektor UNY, bahwa makhluk itu adalah Rektor Universitas Planet <i>Ngapak</i> yang akan mengadakan pertukaran Mahasiswa Seni Rupa, namun karena peralatan pembelajaran di seni rupa kurang mendukung, dan akhirnya makhluk itu membatalkannya. Padahal keperluan sebenarnya datang ke UNY hanya karena ingin buang air.
		<i>Mencari Buku</i>	Inyong dan temannya tidak bisa menemukan buku yang dicari di perpustakaan hingga akhirnya menyerah dan pulang.

		<i>Penjaga</i>	Seorang ayah dan anaknya melihat bahwa penjaga gerbang sekitar rektorat tidak bekerja dengan baik. Anak pun bertanya sedang apa mereka, dan Bapak itu menjawab kalau mereka sedang menjaga kotak di gerbang.
		<i>Layanan I</i>	Inyong yang sedang mengurus urusan akademik bertanya kepada karyawan UNY yang justru malah dilempar-lempar hingga akhirnya kembali lagi pada karyawan yang ditanyai pertama.
		<i>Layanan II</i>	Inyong bertemu dengan karyawan UNY yang tidak melayani mahasiswanya dengan benar hingga akhirnya karyawan itu dilaporkan ke rektor.
		<i>Layanan III</i>	Inyong menegur seorang karyawan UNY hingga marah, namun ternyata yang menegur tersebut adalah Rektor yang menyamar.
		<i>Bersih</i>	Inyong kagum dengan kebersihan toilet UNY, dia berpendapat kalau karyawan yang bersih pasti melegakan seperti toilet
			Di akhir cerita, terdapat informasi tentang fasilitas pendukung pembealajaran di Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang masih kurang lengkap jika dibandingkan dengan SMSR dan SMIK.
5.	<i>Akulah Mahasiswa UNY</i>	<i>Bangga</i>	Ada teman Inyong yang menanyakan kenapa inyong tidak memakai baju UNY, inyong mengatakan bahwa yang paling pantas memakai baju itu adalah orang tuanya yang bangga karena anaknya masuk UNY.
		<i>Bangga Lagi</i>	Seorang anak menanyakan kepada mahasiswa yang bangga dengan UNY mengenai himne UNY, namun mahasiswa itu tidak tahu.
		<i>Baru</i>	Seorang Mahasiswa UNY sedang menelpon ayahnya untuk membelikan laptop dan modem, namun alat tersebut justru disalahgunakan untuk mendownload video band Korea.
		<i>Jangan Dikira</i>	Inyong yang mengeluh kalau kuliah di UNY tugasnya banyak tidak seperti di FTV (Film Televisi).

		<i>Ngopi Dong</i>	Menceritakan mahasiswa yang meminta <i>file</i> tugas kepada sesama mahasiswa.
		<i>Boleh Ngopi Ya?</i>	Bercerita tentang Inyong yang melihat temannya sedang mengerjakan tugas, Inyong tiba tiba bertanya “boleh <i>ngopi</i> ?” Namun ternyata yang dimaksud Inyong adalah minuman kopi.
		<i>Bedanya</i>	Mahasiswa rajin yang berubah mejadi pemalas setelah beberapa semester
		<i>Titip Absen</i>	Menggambarkan teman Inyong yang malas berangkat kuliah lalu menelpon Inyong untuk mengisikan absen, namun Inyong justru memberi tahu dosen kalau ada yang meminta untuk mengisikan absen.
		<i>Evolusi Mahasiswa</i>	Berisi tentang perubahan mahasiswa dari tahun pertama hingga tahun ke-7.
		<i>Ketemu Lagi</i>	Seorang anak kecil bertemu dengan mahasiswa yang hapal dengan himne UNY. Namun anak kecil itu mengatakan bahwa buat apa hapal kalau belum lulus.
		<i>Sampai Mana</i>	Menceritakan tentang Inyong yang berulang kali menanyakan kepada mahasiswa angkatan atas mengenai kuliahnya secara berulang, namun pada akhirnya mahasiswa itu telah di DO.
		<i>Wisuda</i>	Menggambarkan Inyong yang sedang membuka <i>facebook</i> dan melihat bahwa ada temannya yang sudah di wisuda. Namun saat itu ada ibu Inyong di belakangnya yang kemudian memarahi supaya skripsinya diselesaikan jangan sampai memalukan orang tua.
		<i>Mau Jadi Apa</i>	Menceritakan cita-cita Inyong yang terus berubah dari TK, SD, hingga SMA, namun waktu di UNY Inyong justru bingung mau jadi apa.
			Terdapat pesan di akhir cerita untuk membuang kata “Siswa” dan “Maha” dari mahasiswa UNY agar bisa tumbuh menjadi besar.

6.	<i>Akhir yang Mengawali</i>	<i>Cinta</i>	Menceritakan tentang Inyong yang belum di wisuda di tahun ke-6 sejak ia kuliah. Hal itu dikarenakan Inyong adalah mahasiswa bodoh yang mengecewakan. Bahkan Jurusan sampai memintanya untuk segera menyelesaikan Tugas Akhirnya. Di tengah permasalahan itu, Inyong justru mengalami patah hati karena orang yang disukainya akan menikah. Hal itu membuat Inyong menjadi bertambah jatuh. Namun setelah melihat pengamen kampus yang begitu gigih mencari uang untuk membantu orang tuanya, dia tersadar bahwa dirinya harus berusaha untuk tidak mengecewakan orang tuanya. Saat itu Mamake menelpon bahwa beliau ingin sekali melihat Inyong wisuda dan berpesan agar selalu berdoa kepada Tuhan. Inyong pun akhirnya mampu menyelesaikan tugas akhir kuliahnya.
			Di akhir cerita terdapat pesan mengenai apa yang didapatkan ketika wisuda, yaitu ijazah dan kebahagiaan orang tua.

b. Membuat Desain Karakter

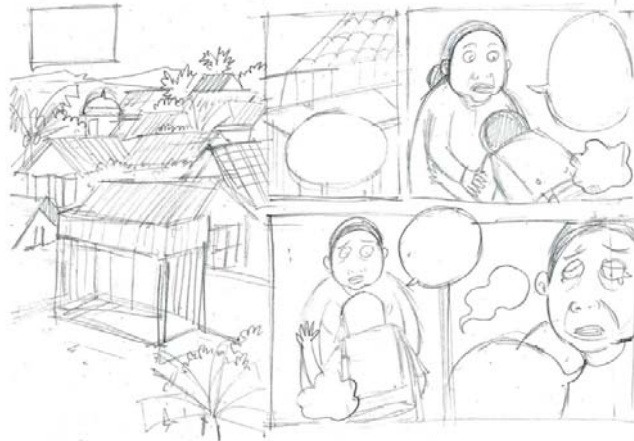
Berdasarkan *story line* tersebut, maka langkah selanjutnya adalah membuat desain karakter pada selembar kertas *hvs* ukuran A4 dengan menggunakan pensil. Desain karakter yang dibuat yaitu tokoh yang memiliki peran penting di dalam cerita komik, antara lain adalah Inyong, Rektor, Mamake, Bapake, serta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



Gambar 8: Desain Karakter Komik

c. Membuat Sketsa

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.



Gambar 9: **Sketsa Komik**

d. Penintaan

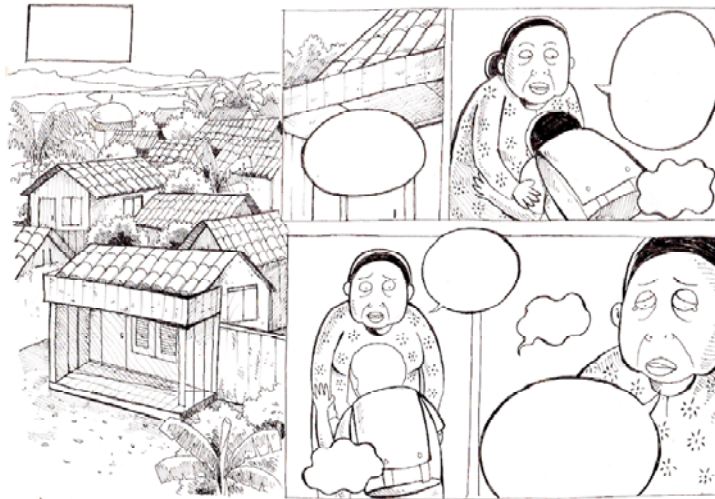
Setelah semua gambar pada satu BAB selesai dibuat sketsa, lalu sketsa tersebut ditebalkan dengan menggunakan *drawing pen*. Pada bagian obyek yang jauh menggunakan ukuran 0.1, kemudian pada bagian obyek yang dekat menggunakan ukuran 0.3. Hal itu dilakukan agar ada kesan ruang antara obyek yang jauh dengan obyek yang dekat. Ukuran *drawing pen* 0.6 digunakan ketika menghitamkan beberapa bagian seperti pada rambut. Setelah itu adalah menghapus bagian sketsa yang tidak diperlukan hingga bersih.



Gambar 10: **Tahap Penintaan**

e. *Scanning*

Ketika semua gambar dalam satu BAB selesai diberi tinta, maka gambar sudah siap diubah ke dalam bentuk digital menggunakan alat berupa *scanner*.

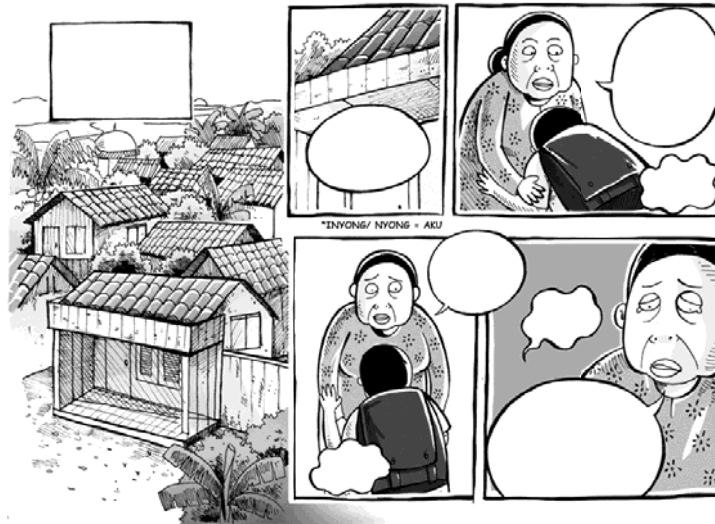


Gambar 11: Hasil Gambar *Scanning*

f. Pewarnaan

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.

Setelah semua gambar pada satu BAB selesai, maka selanjutnya adalah membuat sketsa untuk BAB berikutnya hingga proses pewarnaan. Langkah ini dilakukan secara berulang dan terus menerus hingga seluruh gambar dalam komik selesai diberi warna.

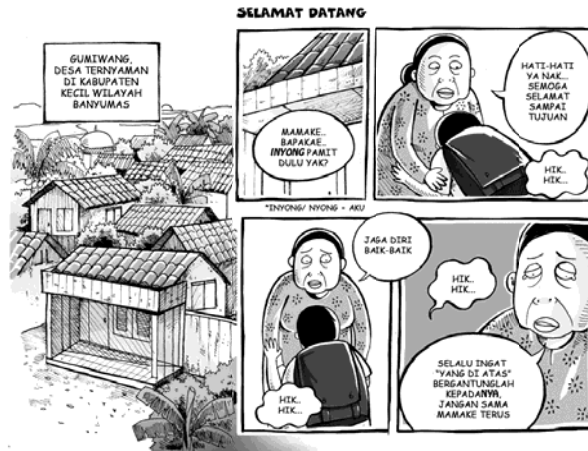


Gambar 12: Hasil Pewarnaan Digital

g. Pemberian Teks

Selanjutnya, penulis memberikan teks pada judul cerita, *caption*, dan lainnya berdasarkan sketsa yang sudah ada. Adapun jenis font yang digunakan dalam buku komik adalah:

- 1) Judul Cerita: menggunakan *font Comics*
- 2) *Caption*, percakapan, dan keterangan bahasa asing menggunakan *font Comic Sans*
- 3) Kata bahasa asing menggunakan *font Hobo* jenis *italic*



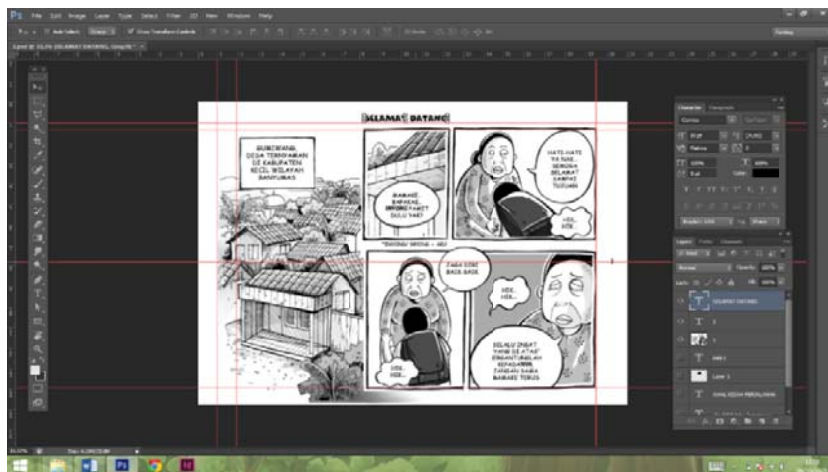
Gambar 13: Pemberian Teks

h. Layout Halaman

Langkah ini dilakukan setelah semua gambar dalam komik diberi teks.

Ada pun format buku yang akan dicetak memiliki *margin* sebagai berikut:

- 1) Dalam : 1,8cm
- 2) Luar : 1.5 cm
- 3) Atas : 1 cm
- 4) Bawah : 1 cm



Gambar 14: Layout Halaman Komik

i. Pembuatan *Cover*

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*.

j. *Printing*

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*.

C. Pembahasan Karya

1. *Cover*



Gambar 15: *Cover* Buku Komik

a. *Icon* tokoh

Dalam *cover* yang dibuat terdapat gambar tokoh yang memakai baju menyerupai kaos UNY, sebagai simbol bahwa tokoh Inyong adalah seorang mahasiswa UNY. Siluet logo UNY di belakangnya memperkuat posisi inyong sebagai bagian dari masyarakat UNY.

b. Judul

Judul komik *INYONG BOCAH UNY* dipilih karena dirasa telah mewakili isi komik yang bercerita tentang tokoh bernama Inyong dalam menjalankan kehidupannya di UNY. Adapun makna dari judul tersebut adalah:

1) INYONG

Tokoh Inyong merupakan representasi diri penulis di dalam komik. Alasan penulis menggunakan kata Inyong sebagai tokoh adalah karena penulis berasal dari daerah Banyumas. Kata “*inyong*” dalam bahasa Indonesia berarti “saya”, yang dari dulu hingga sekarang masih dipakai oleh masyarakat Banyumas dalam dialog sehari-hari. Selain itu dari awal kuliah sampai penulisan laporan Tugas Akhir Karya ini disusun, kata “*inyong*” bahkan masih digunakan oleh penulis untuk menyebut dirinya dalam pergaulan di kampus. Sehingga beberapa teman ketika awal kuliah memanggil nama penulis dengan sebutan “Inyong”.

2) BOCAH

Bocah bisa juga berarti anak, dengan kata lain adalah anak dari UNY yang merupakan simbol dari mahasiswa. Anak bisa dikatakan seseorang yang masih belum cukup umur dan belum tahu banyak hal. Jadi isi dalam komik ini merupakan asumsi seorang anak yang belum tahu apa-apa dan terbatas pengetahuannya. Tingkah bocah/anak cenderung lucu yang sekaligus menerangkan bahwa tokoh dalam komik ini memiliki tingkah yang lucu.

3) UNY

Tempat dimana tokoh menjalani kehidupan kuliahnya yang juga merupakan tempat penulis menempuh studinya. *Setting* dari komik ini sebagian besar juga berada di UNY.

4) Tipografi

Menggunakan font *Komika Title* dengan bentuk miring/diagonal yang menandakan ketidakseimbangan yang dirasa berat sebelah. Hal tersebut merupakan simbol atas ketidakadilan yang dirasakan oleh penulis dalam kehidupan kampusnya. Warna putih menandakan kesucian yang menjadi dasar asumsi sebagai sesuatu hal yang dirasa benar.

c. Warna

Background pada *cover* menggunakan warna yang dominasi merah. Warna ini berarti panas/marah sesuai dengan perasaan penulis atas kekecewaan yang ia dapatkan di UNY. Di bagian bawah berwarna merah tua kecoklatan yang membentuk siluet rektorat UNY sebagai simbol dari dasar dan pusat UNY. Dasar adalah tumpuan yang sekaligus menjadi unsur utama dalam sebuah kekuatan.

d. *Cover* belakang

Berisi sinopsis cerita dan komik yang secara langsung menunjukkan genre dari cerita. Beberapa potongan pada halaman komik ditampilkan secara transparan untuk mengatur komposisi.

2. Halaman Awal



Gambar 16: **Halaman Awal**

Halaman awal pada komik ini menampilkan judul dan nama pencipta komik, “Anggoro Ihank”. “Anggoro” adalah nama yang diberikan dari orang tua ketika penulis lahir, sedangkan “Ihank” adalah perubahan nama dari “Ihang” yang merupakan nama panggilan penulis. Kata “Ihang” dan “Ihank” memiliki pengucapan yang sama namun berbeda arti. “*I*” dalam bahasa Inggris artinya “saya”, “*hang*” dapat diartikan sebagai “gantung”, jika digabung maka menjadi “saya gantung” yang bernilai negatif. Maka dari itu penulis merubah huruf “g” menjadi “k” sehingga menjadi “*hank*” yang memiliki makna “gumpalan”. “Ihank” merupakan nama yang memiliki arti sebagai “saya gumpalan” yang juga bisa bermakna “saya kepalan”, simbol dari menantang. Dengan demikian “Anggoro Ihank” mempunyai arti sebagai “saya Anggoro yang menantang”.



Gambar 17: Halaman persembahan

Halaman berikutnya merupakan persembahan terima kasih kepada orang-orang yang telah berperan besar dalam penciptaan komik ini. Huruf yang digunakan tersebut ditulis oleh penulis sendiri tanpa ada bantuan *font* yang ada pada program komputer. Hal itu sebagai simbol bahwa memang halaman itu murni dibuat oleh penulis dan dipersembahkan secara khusus untuk keluarga penulis yaitu Bapake, Ibune, Momi dan Popo, Kunco, Semut, Mbekayu Retno dan Kang Afri. Lalu dari pihak dosen diantaranya Pak Tompul dan Bu Santi. Tidak lupa pula para Punggawa Otlen yang terdiri dari Luqman, Ghali, Puguh, dan Pogel.

3. 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. Rektor UNY, Prof. Dr. Rohmat Wahab dalam situs www.beritasatu.com mengatakan 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.

Menjadi permasalahan ketika apa yang dikatakan oleh guru BK, teman, *website*, berita-berita tentang UNY, justru bertentangan dengan persepsi penulis setelah menjadi mahasiswa UNY selama lima tahun lebih. Banyak permasalahan yang dialami di kampus tersebut, yang pada akhirnya menimbulkan sedikit penyesalan dari diri penulis karena telah memilih UNY.

Berangkat dari hal itulah maka penulis mengangkat kisahnya di awal kuliah untuk mengingatkan kepada UNY bahwa dibalik universitas yang hebat, terkandung tanggung jawab yang berat untuk mempertahankan posisi kepopulerannya. Maka dari itu sebagai universitas yang siap menuju *world class university*, jangan sampai ada lagi seseorang yang awalnya kagum karena informasi tentang kehabatan UNY, justru mengalami penyesalan sesudah masuk di dalamnya. Efek komunikasi yang diharapkan dalam BAB ini adalah sebagai bentuk perhatian bagi seluruh masyarakat UNY tentang tanggung jawab yang besar sebagai universitas kependidikan yang siap menuju kelas dunia.



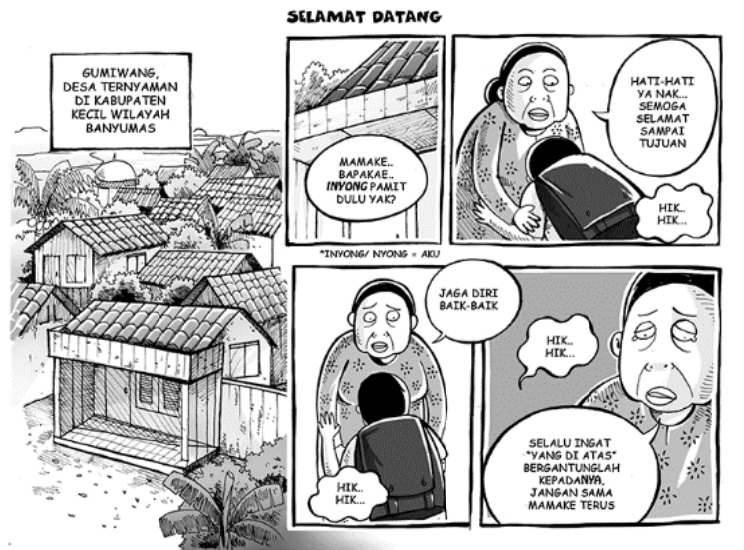
Gambar 18: Halaman Judul BAB I



Gambar 19: Halaman persembahan

Ilustrasi pada halaman 2 menggambarkan tokoh Inyong sedang tidur dan mengigau ingin kuliah. Gambar tersebut terinspirasi dari kisah penulis pada tahun 2010 ketika mempunyai keinginan untuk melanjutkan kuliah setelah lulus SMA. Dikarenakan pengetahuan penulis akan perguruan tinggi sangat minim, maka penulis mencari informasi mengenai sebuah universitas. Dan akhirnya ada saran dari beberapa teman dan guru untuk mendaftar UNY karena menurut mereka UNY adalah kampus yang bagus, dan penulis pun percaya dengan saran tersebut.

Kuliah di Jogja memang menjadi impian penulis, namun tidak terbayangkan sebelumnya bahwa UNY lah yang menerima penulis.



Gambar 20: **Halaman 3**

BAB pertama dalam komik *Inyong Bocah UNY* hanya terdiri dari satu cerita dengan judul *Selamat Datang* yang memiliki makna sambutan untuk tokoh yang telah diterima di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY. Cerita dimulai dari sebuah desa bernama Gumiwang, salah satu desa di Kabupaten wilayah Banyumas. Halaman 3 menggambarkan Inyong sedang berpamitan dengan ibunya, tampak sang ibu yang bernama Mamake memberikan petuah agar selalu ingat dengan Tuhan. Balon kata yang bergelombang seperti air menggambarkan emosi kesedihan tokoh. terdapat keterangan mengenai bahasa Jawa logat *ngapak* untuk memperjelas pembaca dalam memahami cerita.

Gambar 21: **Halaman 4**

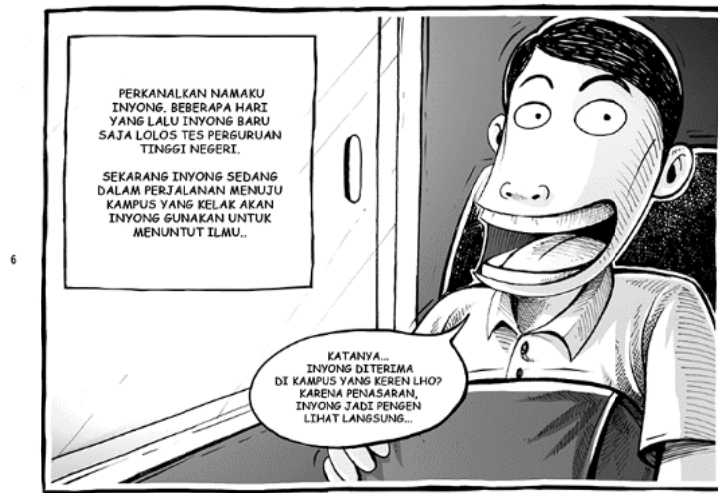
Inyong tidak mendengarkan melainkan menangis meminta uang saku. Huruf yang digunakan ketika Inyong menangis dibuat berelok-kelok untuk menimbulkan keharmonisan dengan gambar air mata, padahal uang saku sudah disiapkan oleh Mamake di tas. Peristiwa ini adalah penggambaran diri penulis sering kali tidak mendengarkan perintah orang tua. Nantinya karena sifat itu, tokoh akan mengalami masalah di akhir cerita yang dalam kejadian sebenarnya telah melanda penulis di akhir kuliah.

Panel di halaman 4 tidak memiliki garis yang sekaligus menjadi pusat perhatian. Komposisi panel dibuat datar secara vertikal dengan jarak antar panel kanan dan kiri lebih dekat daripada panel bagian atas dan bawah agar arah baca penulis tidak salah yaitu dari kiri ke kanan.



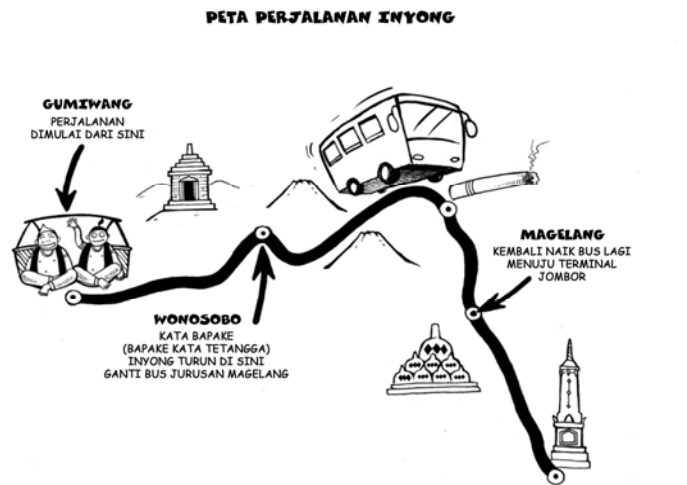
Gambar 22: Halaman 5

Pada halaman 5 terdapat *point of interest* yaitu berada di tengah halaman yang tidak memiliki batas garis. Bentuk panel cenderung vertikal sebagai simbol dari kekuatan atau keteguhan dari Inyong terkait alasan tokoh memilih kuliah. Kalimat yang digunakan ketika Inyong berbicara tidak menggunakan balon teks yang menunjukkan bahwa kalimat tersebut berasal dari hati dan pikiran. Efek suara “Broom” dibuat menyerupai asap kendaraan bermotor dengan garis yang menunjukkan gerakan ke depan. Di akhir halaman 5 ada sedikit humor agar ketegangan pembaca berkurang setelah mendengar kalimat yang serius dari Inyong.



Gambar 23: Halaman 6

Cerita berlanjut dengan *setting* Inyong yang ada di dalam bus sedang berbicara tentang alasan pergi, yaitu untuk melihat seperti apa universitas yang menerimanya. Inyong menjelaskan bahwa dia baru saja lulus tes masuk perguruan tinggi negeri dan ingin melihat kampus yang akan ia gunakan untuk menuntut ilmu kelak. Alasan ia ingin berkunjung adalah karena rasa penasaran dengan tempat kuliahnya. Terdapat satu panel pada halaman ini untuk menunjukkan hal yang penting. *Caption* di halaman 6 menampilkan narasi yang tidak lain dibawakan oleh Inyong. Dalam komik ini, Inyong bukan hanya dijadikan sebagai tokoh utama, namun sekaligus sebagai narator. Hal ini terinspirasi dari komik *online* Korea dengan judul “The Gamer” di salah satu situs komik bernama *Webtoon*. Tokoh dalam komik tersebut bukan hanya berperan sebagai pelaku cerita, namun juga pembawa cerita.



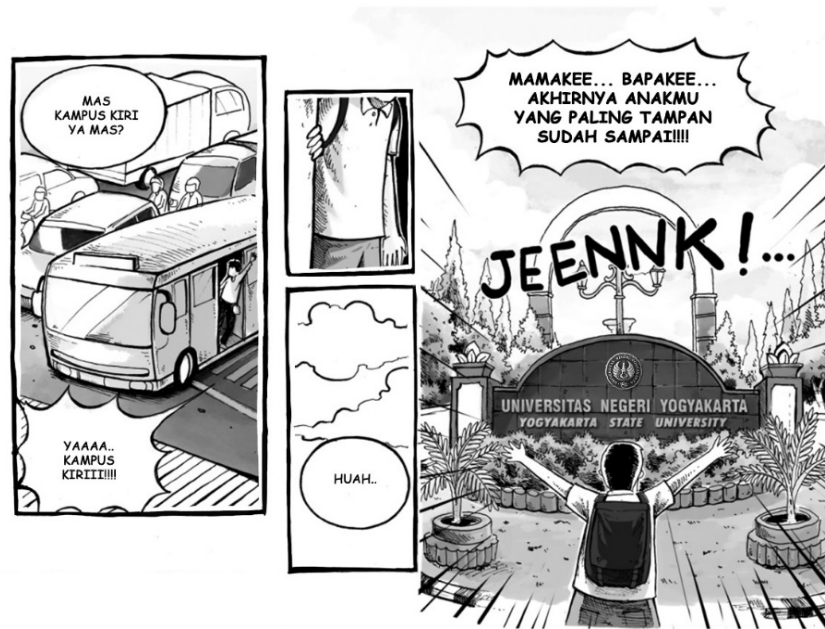
Gambar 24: Halaman 7

Ilustrasi di halaman 7 menggambarkan perjalanan Inyong dari Gumiwang sampai Jogja. Pada lembar tersebut terdapat gambar peta perjalanan dari tokoh Inyong. Tidak ada warna abu-abu yang digunakan agar lebih terlihat kontras pada obyeknya yang sekaligus memunculkan kesan *flat* seperti halnya selembarnya. Ada beberapa penjelasan mengenai pemberhentian bus untuk menggambarkan betapa repotnya perjalanan dari Gumiwang-Jogja. Kota yang ada di dalam peta digambarkan sesuai dengan ciri khasnya masing masing, seperti Banjarnegara dengan dawet ayu, Wonosobo yang identik dengan gunung Sindoro dan Sumbing, Temanggung dengan rokok, Magelang dengan candi Borobudur, serta Tugu Jogja di ujung perjalanan Inyong.



Gambar 25: **Halaman 8**

Setelah menempuh perjalanan selama 5 jam, akhirnya tokoh utama sampai di Jogja. Halaman 8, menggambarkan Inyong dengan perasaan bercampur aduk antara penasaran dan senang yang didukung dengan latar belakang tugu Jogja yang luas. Ada kesan ruang pada penggambaran sekitar tugu Jogja yang ditandai dengan adanya penggunaan warna gelap pada bagian dekat, dan warna terang pada bagian yang jauh. Di akhir panel terdapat balon kata seperti awan untuk menunjukkan bahwa tokoh sedang berbicara pelan.



Gambar 26: **Halaman 9**

Inyong akhirnya sampai di kampus tujuannya. Garis pada panel di akhir halaman 9 menunjuk arah pada gerbang depan Rektorat UNY. Efek tulisan “JEENNK!” digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang hebat dalam komik. Sudut pandang dari atas ditampilkan pada halaman ini agar kesan visualnya tidak membosankan. Bentuk balon kata yang runcing menandakan tokoh sedang berteriak. Kesan megah dan realistis ditampilkan karena dalam penggambarannya menggunakan foto sebagai reverensi. Hal ini dilakukan supaya objek pada *background* mendekati aslinya.



Gambar 27: Halaman 10

Pada halaman tersebut terdapat beragam sudut pandang penglihatan yaitu dari bawah, tengah, dan atas, yang membuat halaman ini terlihat tidak membosankan. Inyong yang berkata ingin segera melihat bagian dalam UNY digambarkan dengan panel vertikal dengan proporsi tubuh yang lebih besar dari obyek Inyong di panel lainnya untuk memunculkan adanya pusat perhatian. Bentuk mata tokoh yang berbinar-binar menunjukkan kekagumannya terhadap UNY. Kata "JENK!!" ditampilkan lagi di halaman ini dengan garis yang menunjukkan gerak sekaligus arah.



Gambar 28: Halaman 11

Halaman ini menggambarkan tokoh Inyong yang memiliki sifat mudah kagum terhadap sesuatu, hal tersebut merupakan representasi dari diri penulis. Kekaguman Inyong ditampilkan secara berlebihan dengan obyek yang memiliki ukuran hampir sama di setiap panelnya. Panel pertama menggambarkan tokoh yang kagum dengan patung FBS UNY karya Darumoyo Dewojati. Di Panel kedua, tokoh mengagumi batu yang ada di UNY. Panel ketiga menunjukkan kekaguman tokoh akan pos satpam yang disebutnya sebagai pos kamling. Panel terakhir di halaman 11 menunjukkan tentang kekaguman tokoh dengan hansip yang bermuka garang.



Gambar 29: Halaman 12

Inyong kemudian didatangi dan ditanya oleh Satpam UNY. Halaman ini menampilkan empat panel dengan bentuk dan ukuran yang hampir sama. Bentuk yang demikian digunakan untuk menunjukkan kesamaan isi antara panel satu dan panel lainnya. Panel pada halaman 11 sama-sama menampilkan kekaguman, sedangkan pada halaman ke 12 hanya menunjukkan adanya pertanyaan dan jawaban. Di akhir halaman, tampak Inyong menanyakan lagi tentang kehebatan UNY selain dari bangunan.



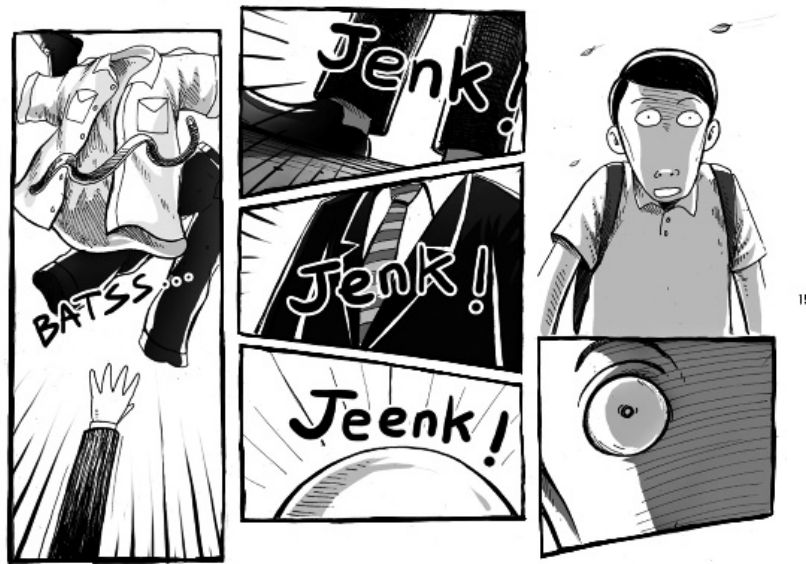
Gambar 30: Halaman 13

Pada halaman 13, Satpam UNY menjawab pertanyaan Inyong mengenai keunggulan UNY yang ternyata merupakan tujuan dari UNY. Penulis mengadopsi dari buku Mengenal UNY. Adapun tujuannya adalah untuk membentuk manusia yang bertaqwa, mandiri dan cendekia, serta visi menjadi universitas kependidikan kelas dunia. *Background* pada panel terakhir halaman 13 dibuat hitam, serta memanjang yang sekaligus menjadi *point of interest*. Kalimat mengenai visi dan tujuan UNY menggunakan font *Impact* yang bentuknya tegas dan memberikan kesan serius.



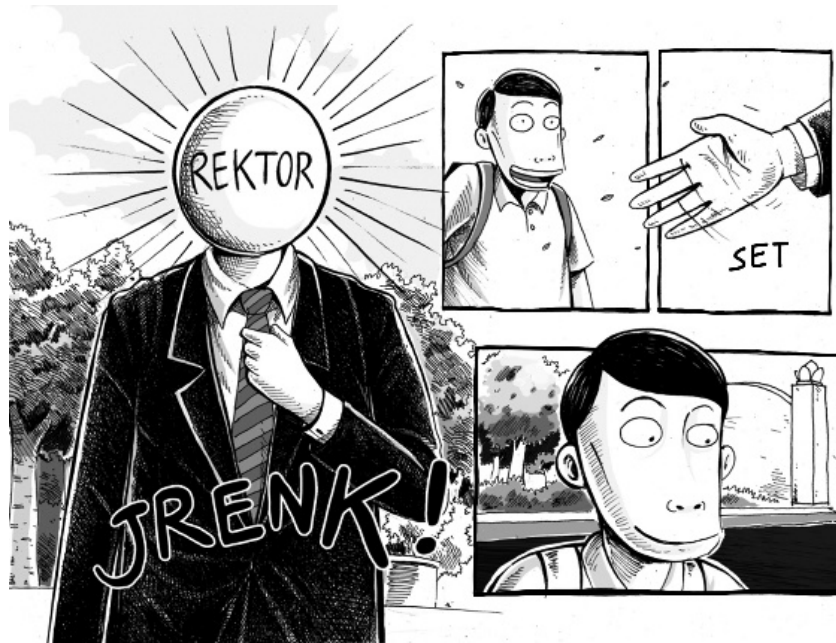
Gambar 31: Halaman 14

Mendengar perkataan satpam, Inyong bertambah kagum dengan UNY walaupun tidak paham apa artinya. Penulis tidak menggunakan balon kata di halaman 14 panel pertama untuk menunjukkan bahwa Inyong sedang berbicara dalam hati. Panel yang bentuknya vertikal ditampilkan lagi pada halaman ini untuk menunjukkan keyakinan pada diri tokoh. Keyakinan tersebut adalah mengenai keberhasilan UNY untuk membawa serta Inyong menuju dunia. Kepolosan Inyong di halaman 14 sengaja ditampilkan sebagai simbol calon mahasiswa baru yang tidak tahu sama sekali tentang UNY, dan hanya mendaftar karena mendengar UNY adalah Universitas yang bagus. Setelah itu, Satpam UNY terlihat akan menunjukkan sesuatu kepada tokoh utama.



Gambar 32: Halaman 15

Satpam pun membuka dan melempar seragamnya ke atas. tampak penggambaran penampilan baru satpam memakai baju yang rapi dari berbagai sudut pandang seperti bagian kaki, tubuh, dan kepala yang kemudian membuat tokoh Inyong kaget. Pada halaman tersebut komposisi panel dibuat dengan susunan arah vertikal yang menunjukkan kekuatan untuk mendukung keberadaan di balik sosok Satpam UNY. Dengan adanya efek *sound* “Batss..” dan “Jenk!” semakin memperkuat ilustrasinya. Tubuh satpam yang hanya ditampilkan sebagian dibuat untuk memberikan rasa penasaran seperti apa sebenarnya Satpam UNY. Tampak Inyong kaget dan diam setelah melihat sosok tersebut.



Gambar 33: Halaman 16

Halaman 16 fokus pada sosok di balik Satpam UNY yang ternyata merupakan Rektor. Pada halaman ini, komposisi diatur sedemikian rupa untuk menunjukkan pusat perhatian sekaligus kejutan. Tokoh rektor dibuat gagah memakai jas dengan kepala bulat bertuliskan “REKTOR” yang terinspirasi dari ilustrasi nabi pada cerita religi. Nabi adalah orang suci yang dalam beberapa buku cerita agama Islam digambarkan tanpa wajah dengan berbalut cahaya. Seorang pemimpin memang harus memiliki sifat-sifat kenabian seperti *sidiq* atau baik, *amanah* berarti jujur, *tabligh* bermakna menyampaikan, *fatonah* atau cerdas. Kemudian Rektor pun mengajak Inyong untuk berjabat tangan.



Gambar 34: Halaman 17

Gambar pada halaman 17 dibuat penuh tanpa adanya garis panel dengan sudut pandangan dari bawah untuk mendramatisir keadaan. Tulisan “JEENK!” menggunakan sudut yang lancip dan kaku sebagai perlambang keseriusan, sama halnya pada kalimat “WELCOME TO WORLD CLASS UNIVERSITY” dengan menggunakan font *Impact*. Di bagian pojok bawah ada kata “Wis”, dalam bahasa Jawa berarti sudah, menandakan bahwa cerita sudah selesai.



Gambar 35: Halaman 18

Di akhir BAB I terdapat tulisan yang penulis kutip dari situs berita www.beritasatu.com pada 7 Juni 2015 mengenai perkataan Rektor UNY, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. tentang peningkatan kredibilitas UNY. Hal itu yang menjadikan pendaftar UNY dalam tes SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri) semakin meningkat di tahun 2015. Disebutkan pula bahwa tercatat 867 mahasiswa berprestasi UNY di tahun itu berdasarkan data dari buku Mahasiswa Berprestasi UNY tahun 2015.



Gambar 36: Halaman 19

Ada pesan di akhir cerita yang ditujukan untuk seluruh masyarakat UNY bahwa “DI DALAM DIRI YANG HEBAT, TERKANDUNG TANGGUNG JAWAB YANG BERAT”. Pesan memiliki arti bahwa dengan naiknya kredibilitas UNY, maka bertambah berat tanggung jawab untuk tidak membuat orang-orang di dalam maupun luar UNY menjadi kecewa. Tanggung jawab ini tentunya melibatkan seluruh lapisan masyarakat UNY. Halaman menggunakan warna yang kontras, yaitu hitam dan putih. Hitam artinya gelap, sedangkan putih adalah terang yang sekaligus berarti menerangi.



Gambar 37: **Halaman 20**

Sebagai penutup BAB, tokoh Inyong mengatakan tentang persepsi orang di sekitar tentang UNY yang telah membuatnya mengambil keputusan untuk mendaftar di UNY. Sebenarnya hal itu terjadi pada penulis dalam kehidupan nyata yang mendengar bahwa UNY adalah universitas yang bagus, namun setelah diterima dan menjalani kehidupan kuliah, kesan penulis terhadap UNY biasa saja bahkan kerap mengalami kekecewaan.

4. 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, banyak pengalaman mengecewakan sebagai mahasiswa terkait hubungan penulis dengan Dosen, karyawan, rektor, fasilitas, maupun mahasiswa. Padahal di tahun 2015, berdasarkan riset dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, UNY menempati peringkat 8 kategori universitas terbaik berdasarkan kualitas SDM. Kedua hal itu menunjukkan hal yang kontradiktif. Maka dari itu, penulis mengangkat hal tersebut ke dalam cerita di BAB ini yang pada intinya adalah pesan untuk Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya tentang permasalahan yang perlu untuk diatasi. BAB ini juga sekaligus menjadi pembuka untuk BAB-BAB selanjutnya yang kemudian akan dibahas secara lebih rinci lagi. Efek komunikasi yang di harapkan dalam bab ini berupa perhatian.

BAB II

PEMIMPIN

SETIAP INSAN PASTI PUNYA MIMPI...
BEGITU JUGA DENGAN PEMIMPIN...

Gambar 38: Halaman Judul BAB II



Gambar 39: Halaman 22

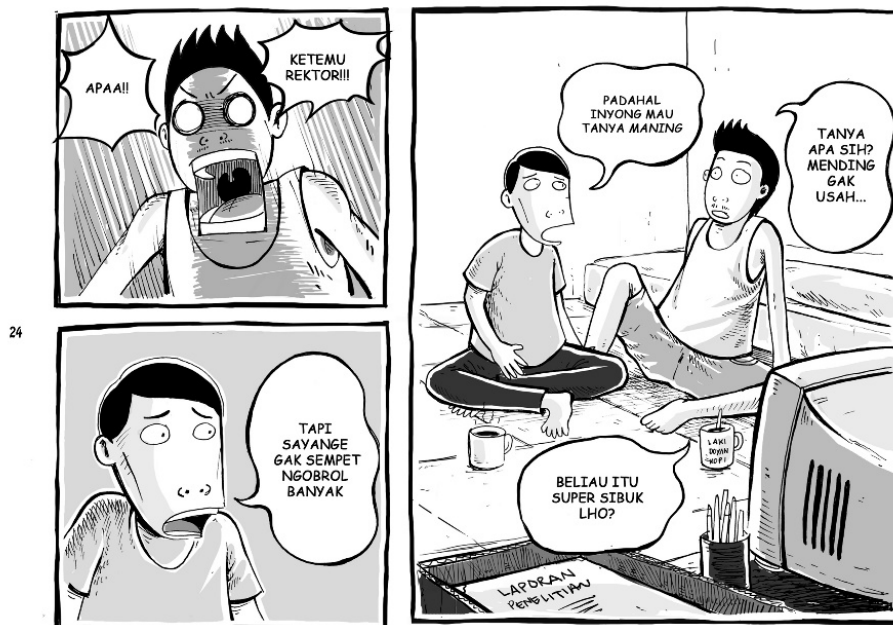
BAGAIMANA RASANYA?



23

"KOH" DALAM LOGAT NGAPAK DIGUNAKAN UNTUK MEMPERTEGAS KALIMAT

Gambar 40: Halaman 23



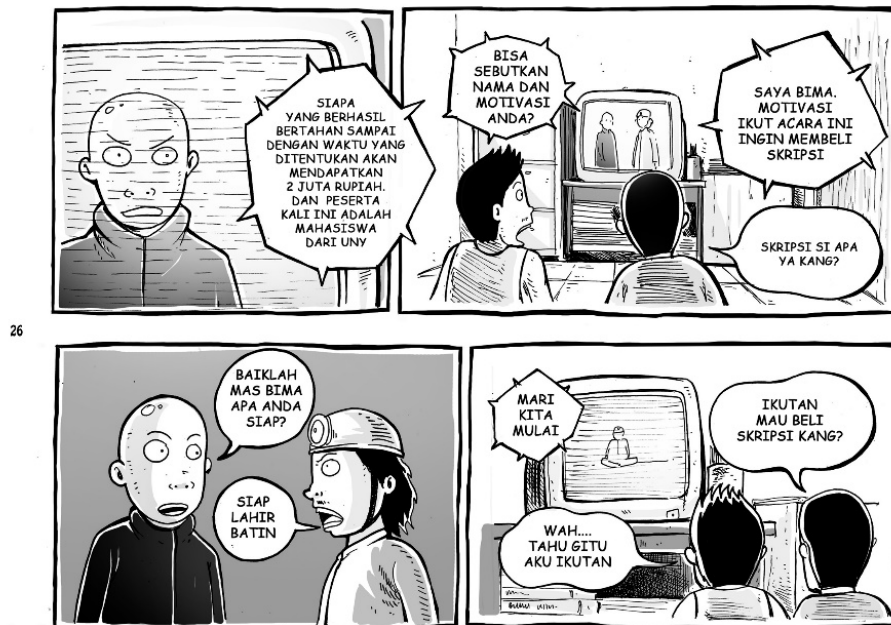
24

Gambar 41: Halaman 24



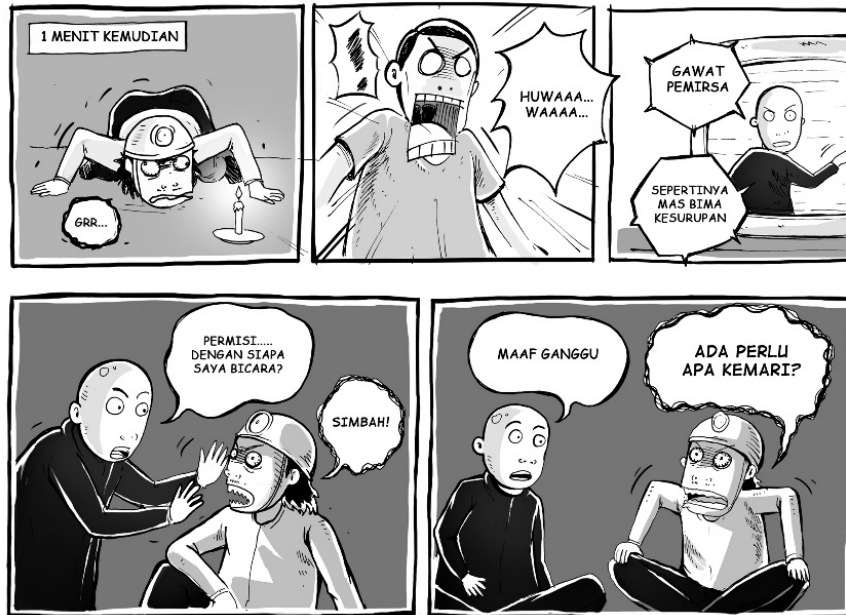
25

Gambar 42: Halaman 25



26

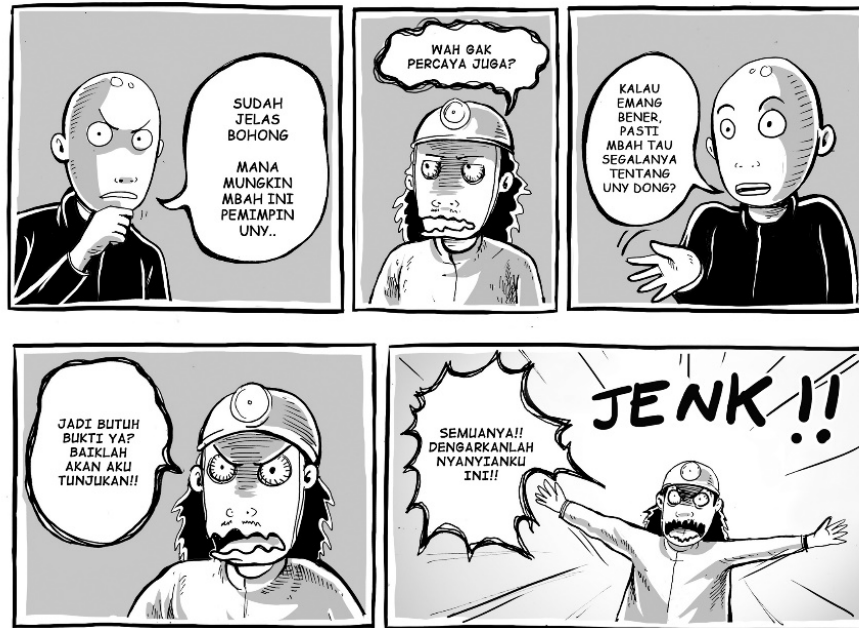
Gambar 43: Halaman 26



Gambar 44: Halaman 27



Gambar 45: Halaman 28



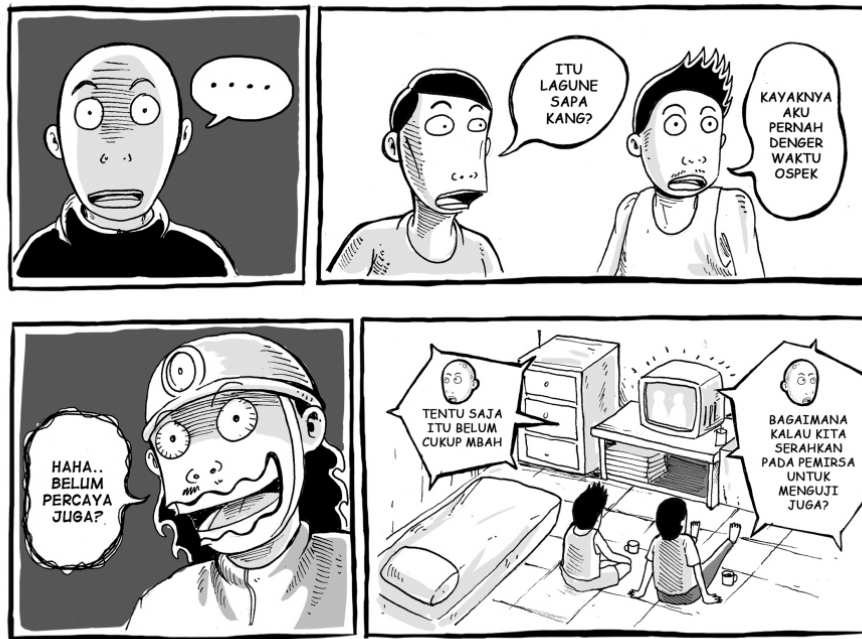
29

Gambar 46: Halaman 29



30

Gambar 47: Halaman 30



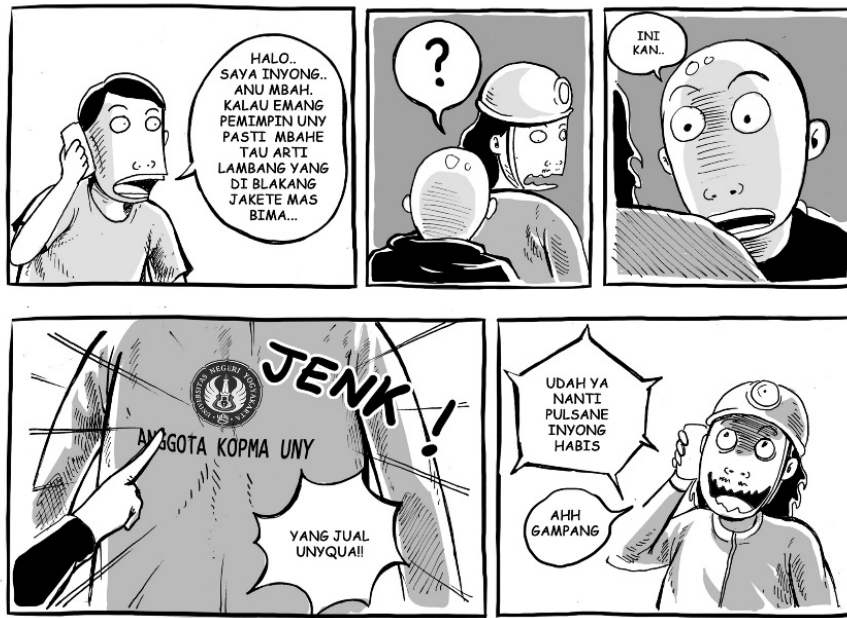
31

Gambar 48: Halaman 31



32

Gambar 49: Halaman 32



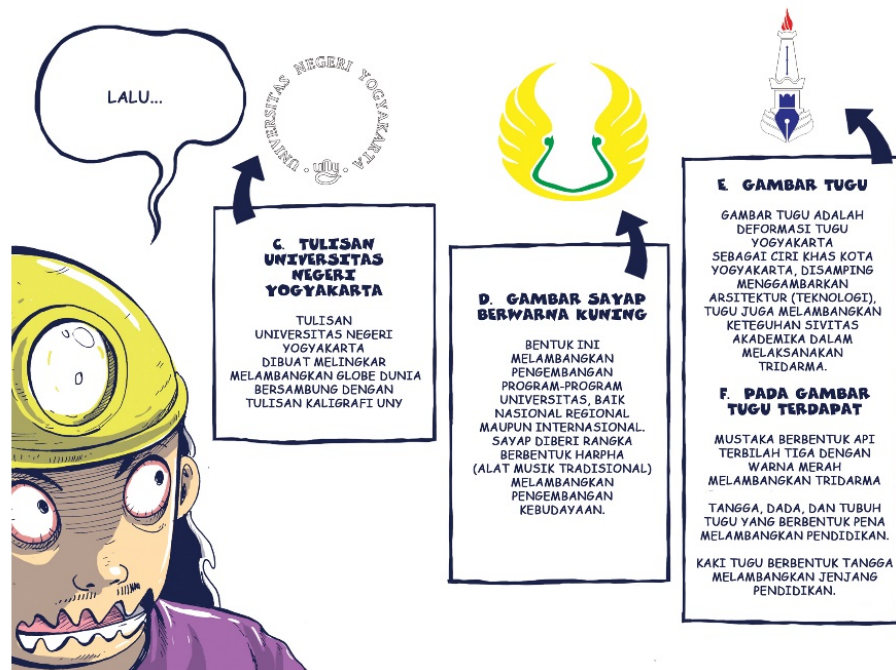
33

Gambar 50: Halaman 33



34

Gambar 51: Halaman 34



35

Gambar 52: Halaman 35



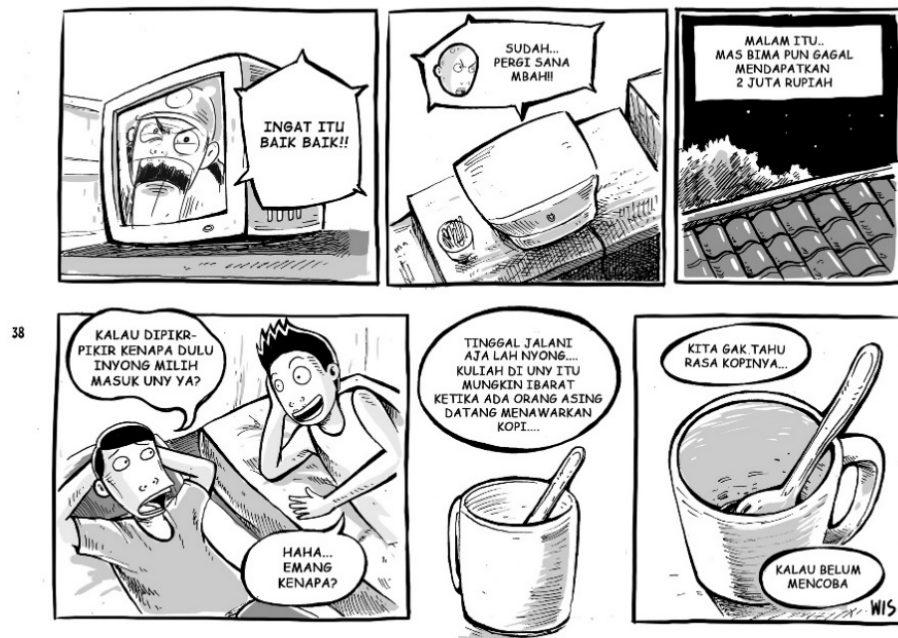
36

Gambar 53: Halaman 36



37

Gambar 54: Halaman 37

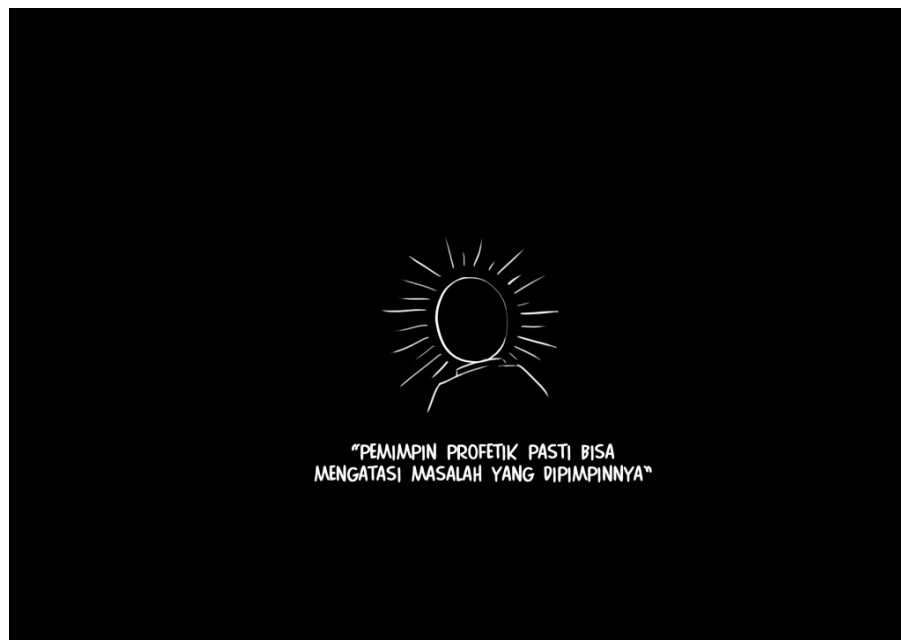


38

Gambar 55: Halaman 38



Gambar 56: Halaman 39



Gambar 57: Halaman 40



Gambar 58: Halaman 41



Gambar 59: Halaman 42

5. 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 mapu menyadari 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 kerap membuat perasaan penulis kecewa bahkan sampai mambuat marah. Namun penulis hanyalah seorang mahasiswa yang tidak mungkin melampiaskan hal itu secara langsung di depan dosen. Maka dari itu melalui BAB ini penulis mencurahkan perasaan tersebut dalam bentuk komik yang diceritakan secara imajinatif. Dari cerita itu diharapkan terjadi efek komunikasi sebagai masukan untuk merubah perilaku dosen.

Sebelum BAB dimulai terdapat tokoh utama yang mendeskripsikan tipe dosen di UNY, namun dosen yang memiliki sifat baik tidak dijelaskan dalam BAB ini karena sudah ada di dalam hati. Maksud dari kalimat tersebut adalah bahwa sesuatu yang baik tidak perlu dikatakan karena kebaikan adalah hal yang perlu dilakukan. 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 60: Halaman 43



TIPE DOSEN UNY

INYONG BERTEMU BANYAK ORANG...
DIANTARA MEREKA ADA YANG SPESIAL...
YAITU ORANG TUANE INYONG DI UNY...

Gambar 61: Halaman Judul BAB III

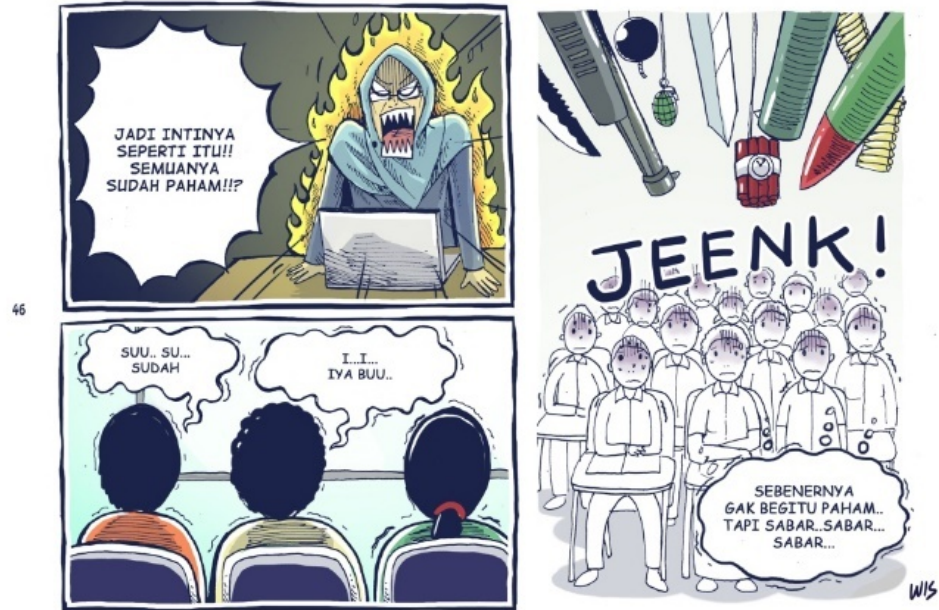
a. Dosen Tipe *Killer*

Pembahasan pertama adalah mengenai Dosen Tipe *Killer*. *Killer* dalam bahasa Indonesia artinya pembunuh, Penulis menggunakan kata ini karena pembunuh sangat dekat dengan ketakutan. Selama kuliah, ada beberapa dosen yang memiliki sifat seperti ini yang membuat penulis tertekan dalam setiap mata kuliahnya. Karena rasa takut dan tertekan itu itulah yang membuat diri penulis menjadi kurang memahami apa yang beliau sampaikan. Penggambaran dibuat menakutkan dengan beragam senjata untuk menunjukkan betapa menakutkannya dosen ini.



Gambar 62: Halaman 45

DOSEN KILLER BAGIAN I



Gambar 63: Halaman 46

DOSEN KILLER BAGIAN II



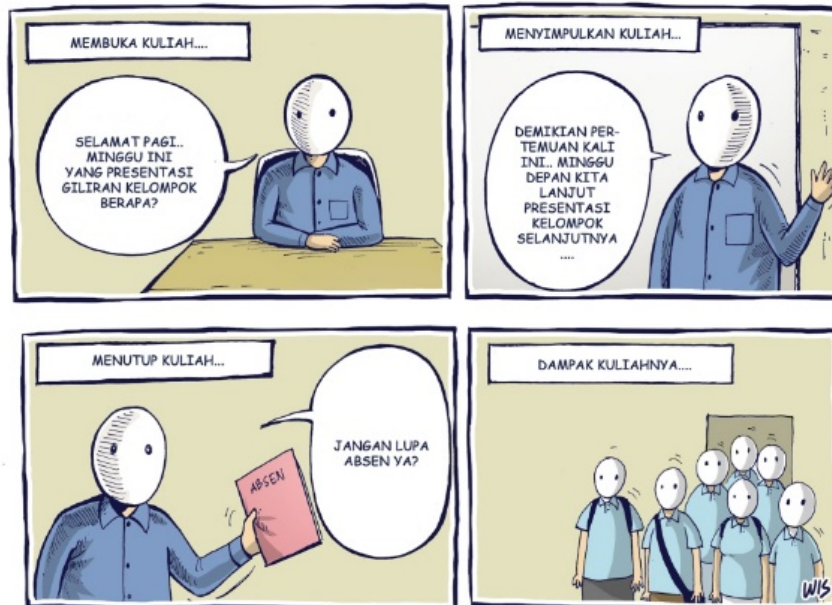
Gambar 64: Halaman 47

b. Dosen Tipe Biasa

Penulis menggambarkan seorang dosen biasa yang memiliki kompetensi di bawah rata-rata kebanyakan dosen UNY. Hal inilah yang menjadikan penulis mengangkat cerita mengenai dosen ini. Menurut penulis, seorang dosen memiliki pengaruh yang besar terhadap mahasiswanya. Ketika kemampuan dosen dalam mengajar biasa-biasa saja, maka apa yang di dapat mahasiswanya pun menjadi biasa. Seperti kata pepatah yang mengatakan bahwa buah yang jatuh tidak jauh dari pohonnya. Oleh karena itu tentunya dosen tersebut sangat merugikan bagi mahasiswa. Tokoh dosen ini dibuat dengan kepala bulat dan mata berupa titik tanpa hidung atau pun mulut. Karakter ini sebenarnya pernah dibuat ketika penulis masih kecil sebagai tokoh jahat tanpa ekspresi yang tidak bisa berbicara. Warna putih yang digunakan pada wajahnya seolah mengatakan bawa dosen ini adalah orang yang suci tanpa memiliki dosa, padahal yang dilakukannya sangat merugikan mahasiswa.



Gambar 65: Halaman 48

BOSAN DAN BAHAYA

49

Gambar 66: Halaman 49

HATI-HATI

50

Gambar 67: Halaman 50

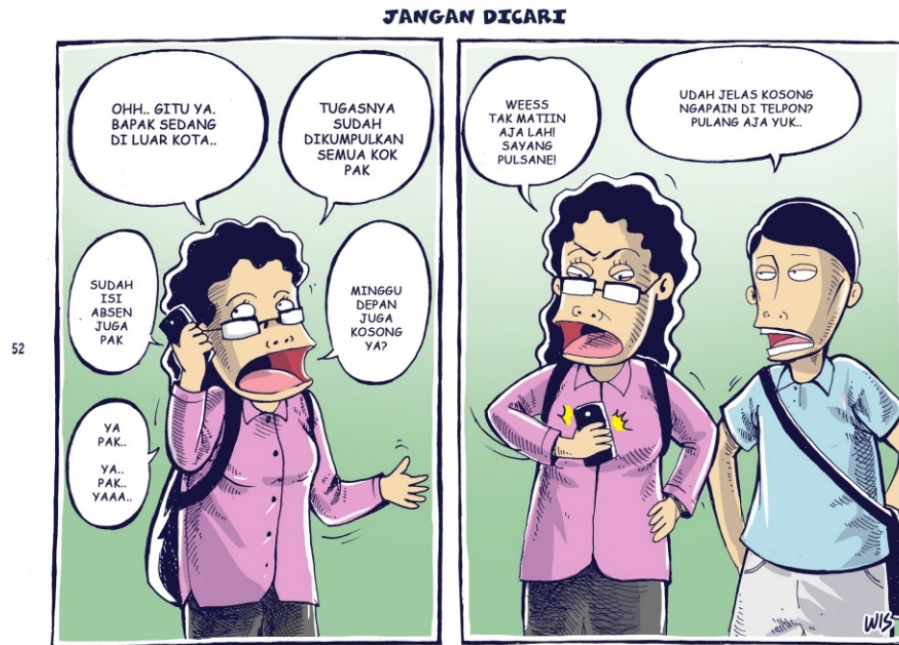
c. Dosen Tipe Sibuk

Pengalaman diajar oleh dosen tipe ini menjadikan perkuliahan yang didapatkan penulis dalam satu semester Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY sangat sedikit bahkan kurang dari 14 pertemuan. Hal itu bertentangan dengan peraturan akademik UNY tahun 2013 pasal 5 yang mengatakan bahwa setiap dosen wajib menyelenggarakan perkuliahan selama 14 sampai 16 kali pertemuan. Apabila pertemuan yang dilaksanakan kurang dari jumlah tersebut, maka ada sanksi yang diberikan kepada dosen yang bersangkutan. Penulis berasumsi bahwa dosen tersebut merupakan orang sibuk yang lebih memilih proyek di luar karena uang yang didapat lebih banyak daripada mengajar yang gajinya sedikit.



51

Gambar 68: Halaman 51



Gambar 69: Halaman 52



Gambar 70: Halaman 53

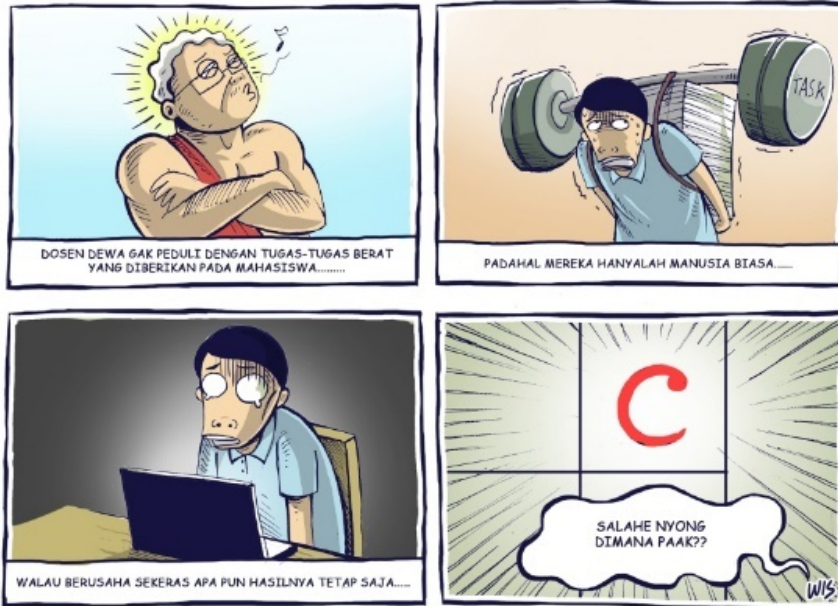
d. Dosen Tipe Dewa

Halaman 71 menggambarkan seorang Dosen dengan otoritas tinggi yang tidak pernah memberikan nilai A kepada mahasiswanya. Dosen tersebut diibaratkan seorang Dewa yang memiliki derajat lebih tinggi dari mahasiswa. Sifat Dewa yang dimaksud adalah sifat yang selalu menang, otoriter, dan juga suci yang digambarkan melalui warna yang digunakan. Menurut pengamatan penulis, dosen yang memiliki sifat ini cenderung tidak peduli dengan banyaknya tugas yang diberikan pada mahasiswa. Sehingga apapun perjuangan mahasiswa maka tetap saja tidak mampu menandingi Tipe Dosen Dewa yang ditandai dengan penggambaran seperti raksasa layaknya otoritasnya yang besar.



Gambar 71: Halaman 54

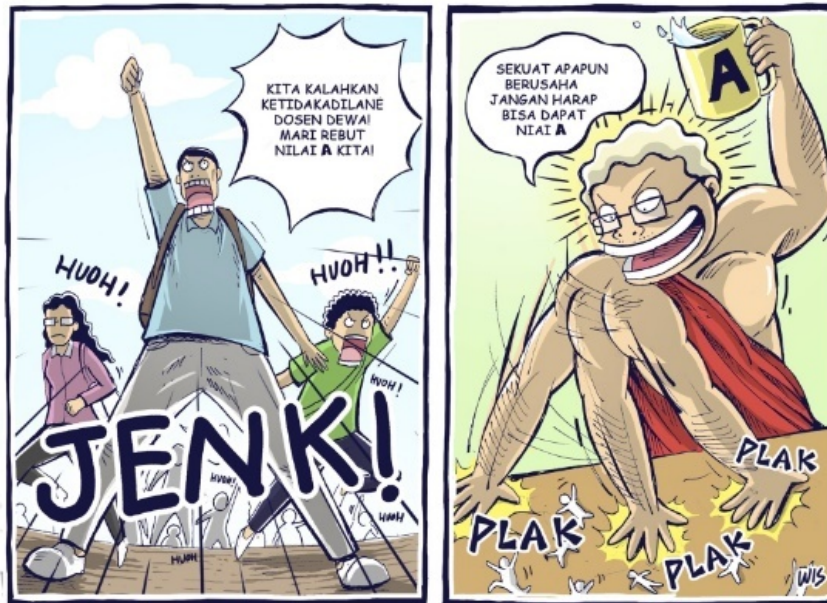
SALAHNYA DIMANA?



55

Gambar 72: Halaman 55

TAK KUASA



56

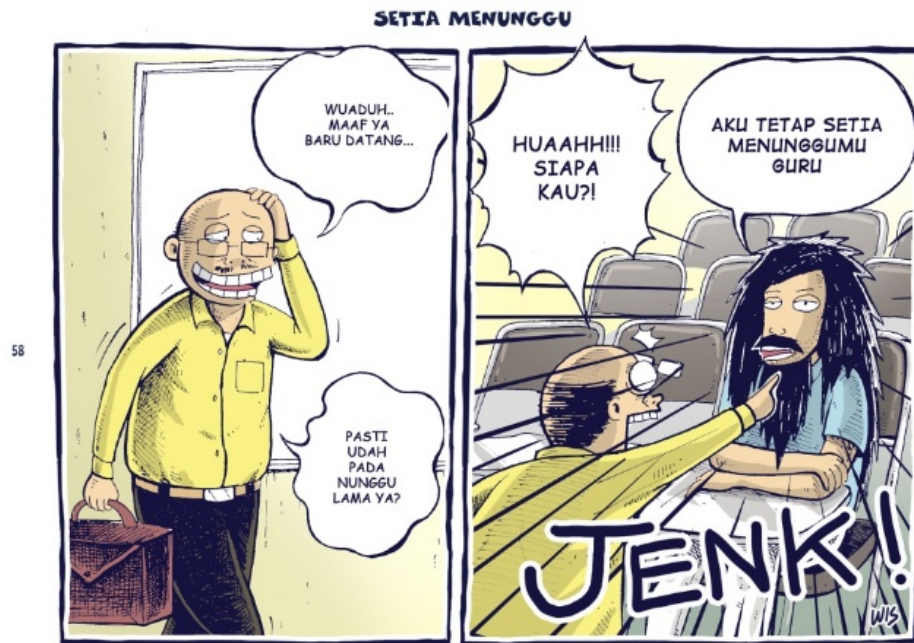
Gambar 73: Halaman 56

e. Dosen Tipe *Telatan*

Dosen Tipe *Telatan* merupakan penggambaran dari dosen-dosen yang sering terlambat masuk kelas. *Telat* merupakan bahasa Jawa yang berarti terlambat, *telatan* artinya sering terlambat. Berdasarkan pengamatan penulis, dosen ini disukai oleh kebanyakan mahasiswa karena jam untuk megajar menjadi berkurang, namun seiring kali tugas dari beliau kurang dimengerti mahasiswa karena materi kuliah yang diberikan cenderung sedikit. Bagi penulis hal tersebut tidak begitu menjadi masalah jika dibandingkan dengan tugas yang diberikan oleh Dosen Tipe *Killer* dan Tipe *Dewa*. Keterlamabatan dosen ini ketika mengajar jika dikalkulasikan maka telah melanggar peraturan akademik UNY tahun 2013 pasal 6 tentang alokasi waktu mengajar.



Gambar 74: Halaman 57



Gambar 75: Halaman 58

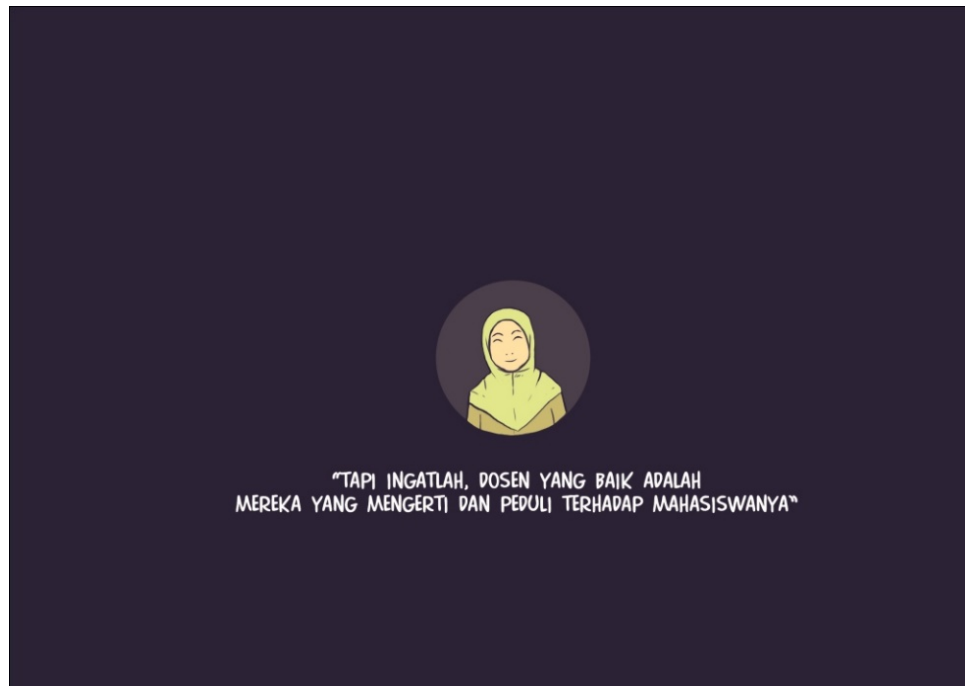


Gambar 76: Halaman 59

Komik pada BAB III dibuat penulis pada pertengahan tahun 2014, dan ketika penulis membuat laporan ini sudah ada beberapa dosen yang berubah sifatnya. Misalnya ada yang dulunya menakutkan sekarang sudah ramah, ada pula yang dulunya sibuk dengan proyek di luar, sekarang menjadi rajin mengajar, dan sebagainya. Namun di UNY tentunya masih ada dosen yang memiliki sifat serupa yang akan bermunculan dan terus ada. Maka dari itu di akhir BAB terdapat pesan yang ditujukan kepada dosen.





Gambar 78: Halaman 60

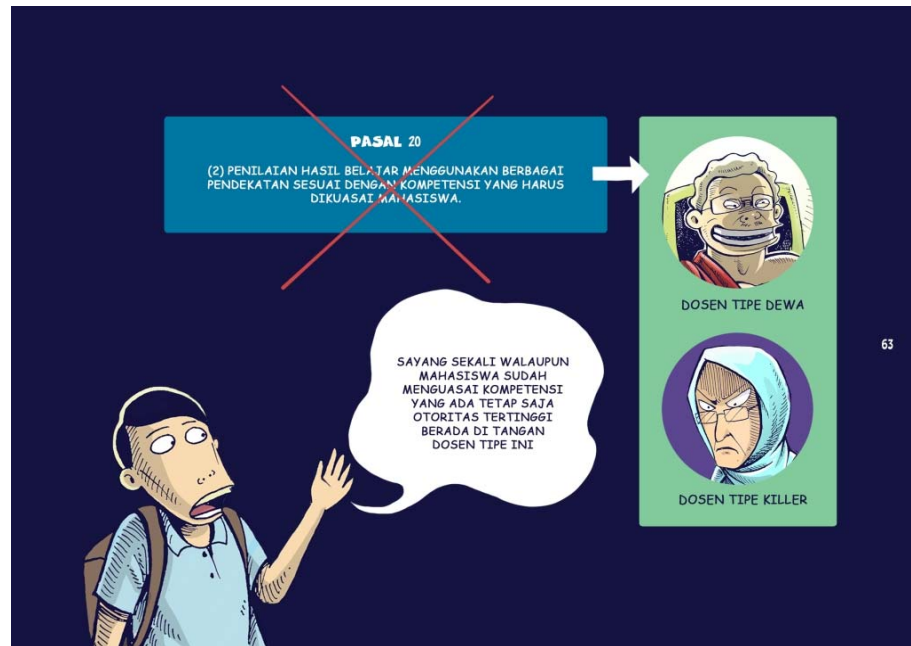


Gambar 79: Halaman 61

TAUKAH KAMU ?

PERATURAN AKADEMIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	PELANGGAR PASAL
<p style="text-align: center;">PASAL 5</p> <p>(1) SETIAP DOSEN WAJIB MENYELENGGARAKAN KULIAH 14 SAMPAI DENGAN 16 KALI PERTEMUAN PERKULIAHAN, TERMASUK UJIAN TENGAH SEMESTER</p>	 <p style="text-align: center;">DOSEN TIPE SIBUK</p>
<p style="text-align: center;">PASAL 6</p> <p>(1) ALOKASI WAKTU YANG DIPERLUKAN UNTUK TATAP MUKA PER 1 (SATU) SKS ADALAH SEBAGAI BERIKUT:</p> <p>A. MATAKULIAH TEORI BAGI DOSEN BERARTI:</p> <p>(A) 50 MENIT PROSES PEMBELAJARAN TATAP MUKA, (B) 60 MENIT PERENCANAAN DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR, DAN (C) 60 MENIT PENGEMBANGAN MATERI KULIAH.</p> <p>B. MATAKULIAH PRAKTEK BAGI DOSEN BERARTI:</p> <p>(A) 100 MENIT KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN DI LABORATORIUM ATAU PRAKTIK DI BENGKEL ATAU STUDIO ATAU DI TEMPAT OLAAHRAGA DI LAPANGAN, (B) 60 MENIT PERENCANAAN DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR, DAN (C) 60 MENIT PENGEMBANGAN MATERI DAN PERSIAPAN MENGAJAR.</p>	 <p style="text-align: center;">DOSEN TIPE TELATAN</p>

Gambar 80: Halaman 62



Gambar 81: Halaman 63

6. BAB IV, *Sekedar Membayar*

BAB IV berisi tentang pengalaman penulis dsebagai 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.



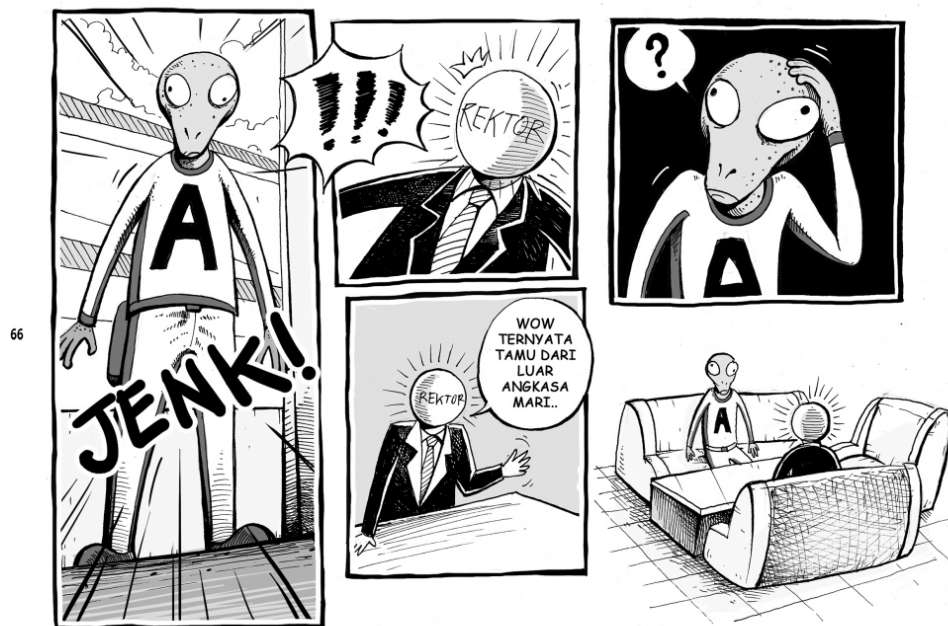
Gambar 81: **Halaman Judul BAB IV**

a. Kedatangan Tamu

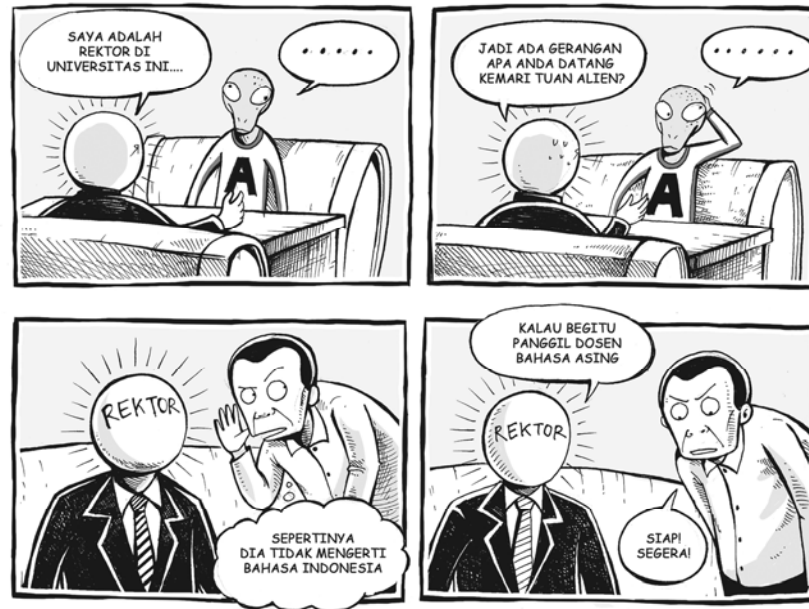
Cerita ini dibuat secara khusus agar Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY lebih diperhatikan terutama peralatan pendukung penciptaan kriya seperti kayu, keramik, kulit, yang masih kalah lengkap dibandingkan beberapa SMK di Yogyakarta. Penulis pernah mengalami peristiwa terkait peralatan seni kriya di Jurusan, beberapa informasi dari angkatan 2014 juga ada yang mengerjakan tugas kriya di studio dosen karena peralatan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa kurang mendukung. Bahkan banyak dari Prodi Pendidikan Seni Kerajinan yang mengerjakan Tugas Akhir Karya di luar kampus karena keterbatasan alat. Maka dari itu penulis mengangkat cerita ini agar Jurusan yang penulis ambil lebih diperhatikan terutama terkait dengan fasilitas pendukung untuk berkarya.



Gambar 82: Halaman 65



Gambar 83: Halaman 66



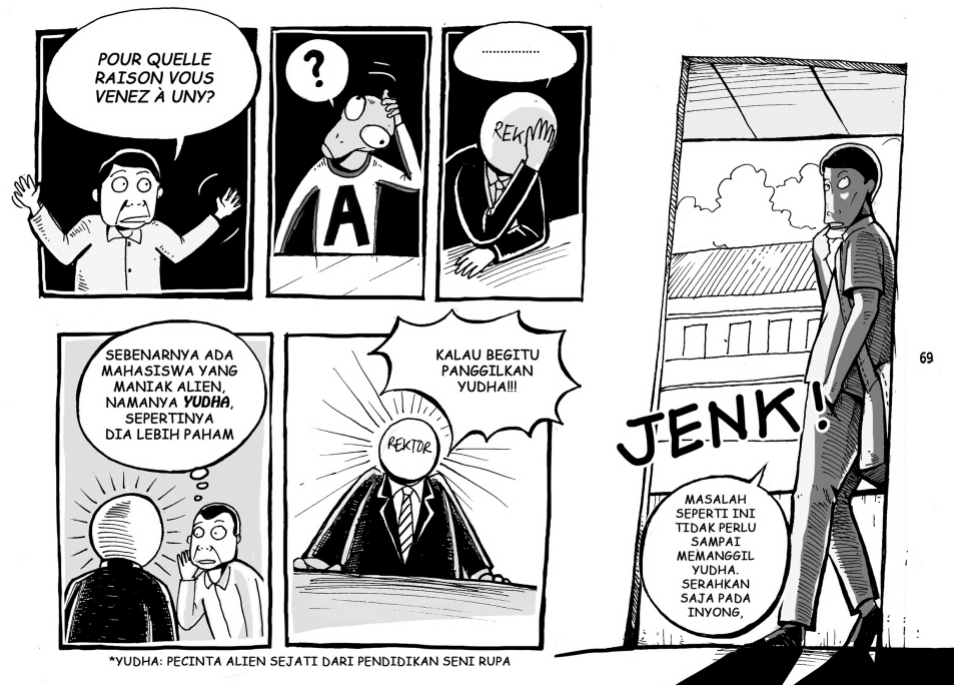
67

Gambar 84: Halaman 67



68

Gambar 85: Halaman 68



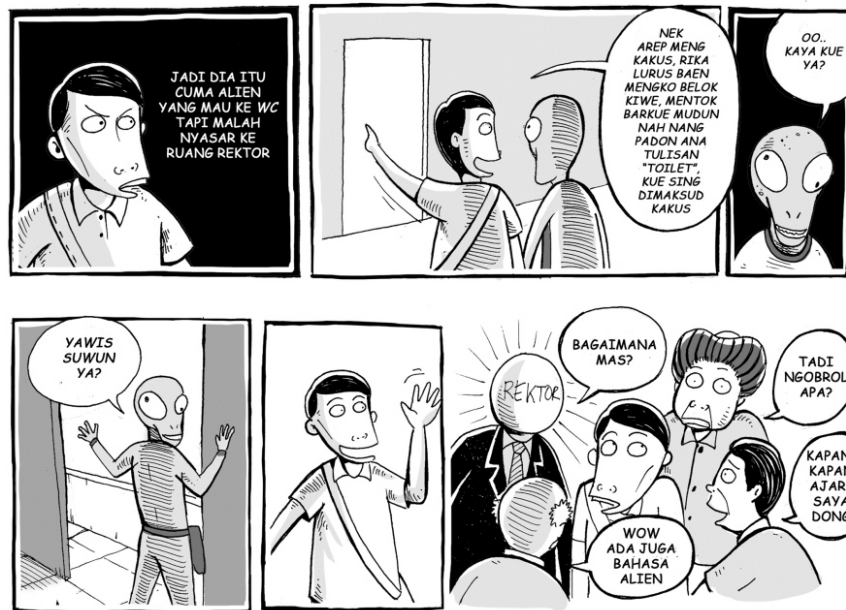
Gambar 86: Halaman 69



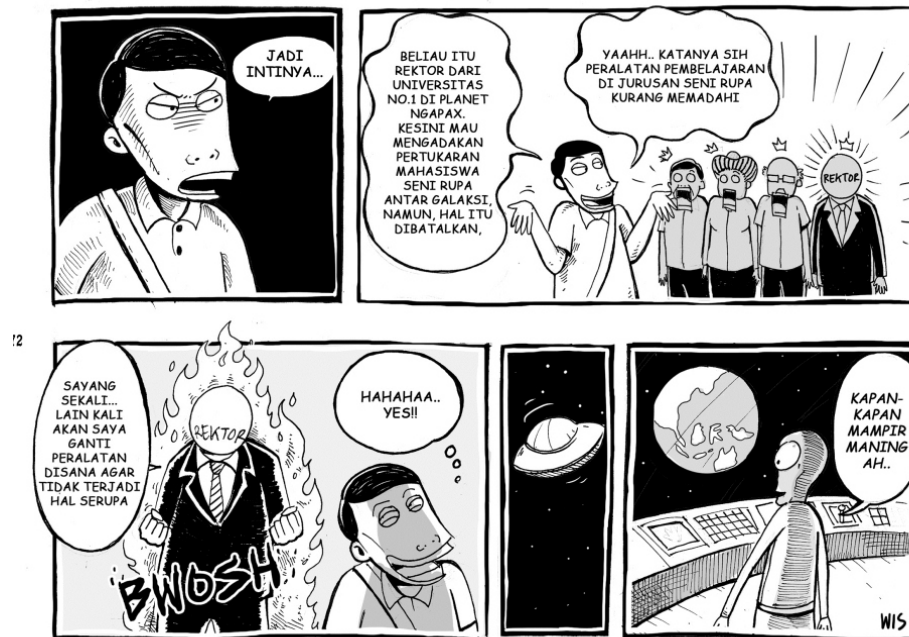
70



Gambar 87: Halaman 70



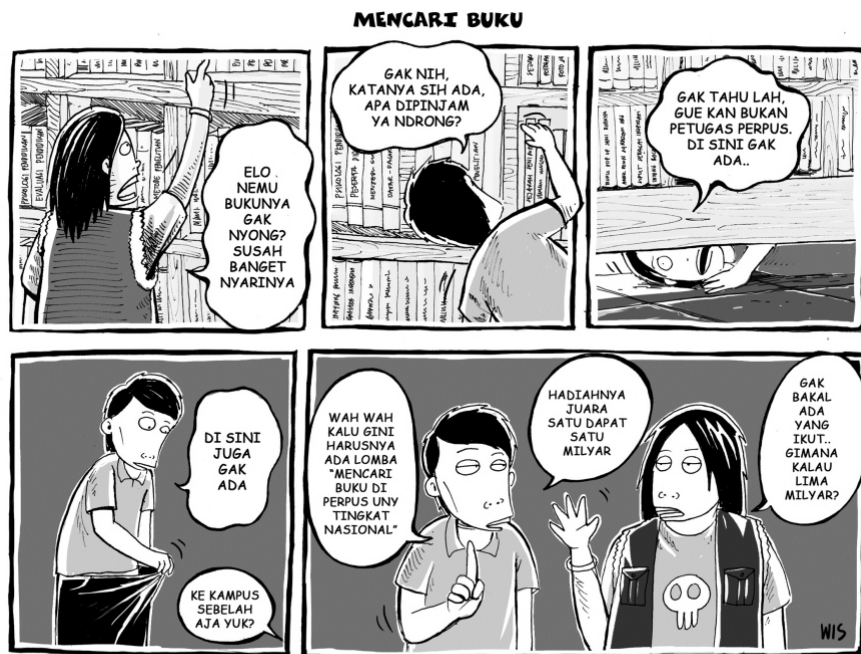
Gambar 88: Halaman 71



Gambar 89: Halaman 72

b. Mencari Buku

Cerita pada komik ini berdasarkan pengalaman penulis ketika sedang mencari buku seni rupa di perpustakaan UNY. Namun buku tersebut tidak ditemukan, mungkin karena buku tentang seni rupa masih kurang lengkap di sana. Akhirnya penulis pergi ke perpustakaan kampus lain.



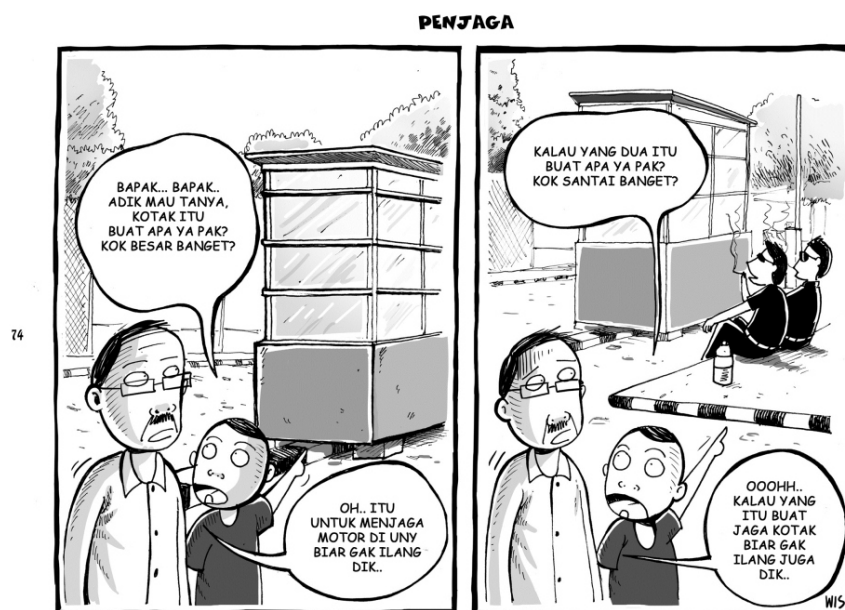
73

Gambar 90: Halaman 73

c. Penjaga

Cerita pada halaman 73 diadopsi dari pengalaman penulis yang kerap melihat penjaga gerbang Rektorat yang hanya duduk mengobrol di tepi trotoar. Penulis pernah mencoba menunjukkan STNK yang tidak sesuai dengan nomor kendaraan yang dikendarai, namun penjaga-penjaga tersebut justru mempersilakan untuk lewat tanpa mengecek dengan benar.

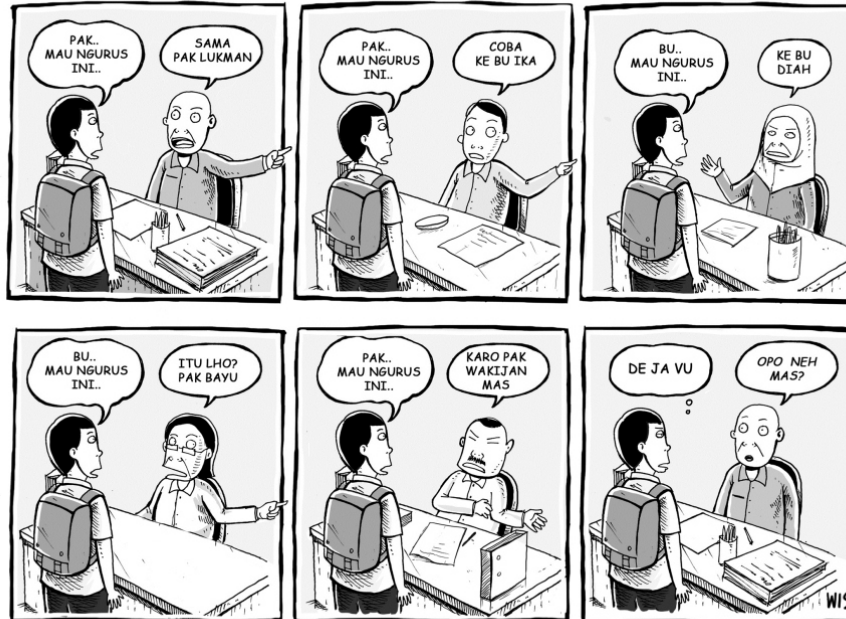
Tetapi tidak semua penjaga melakukan hal itu, pernah ada penjaga dengan ciri-ciri memakai topi dengan logo UNY yang memberhentikan kendaraan untuk menunjukkan STNK. Ketika ditanya penulis kenapa diberhentikan padahal biasanya disuruh lewat, penjaga tersebut menjawab bahwa beberapa hari yang lalu ada pencurian kendaraan di lingkungan Rektorat. Hal ini bisa dikatakan bahwa kinerja penjaga gerbang rektorat kurang optimal.



Gambar 91: Halaman 74

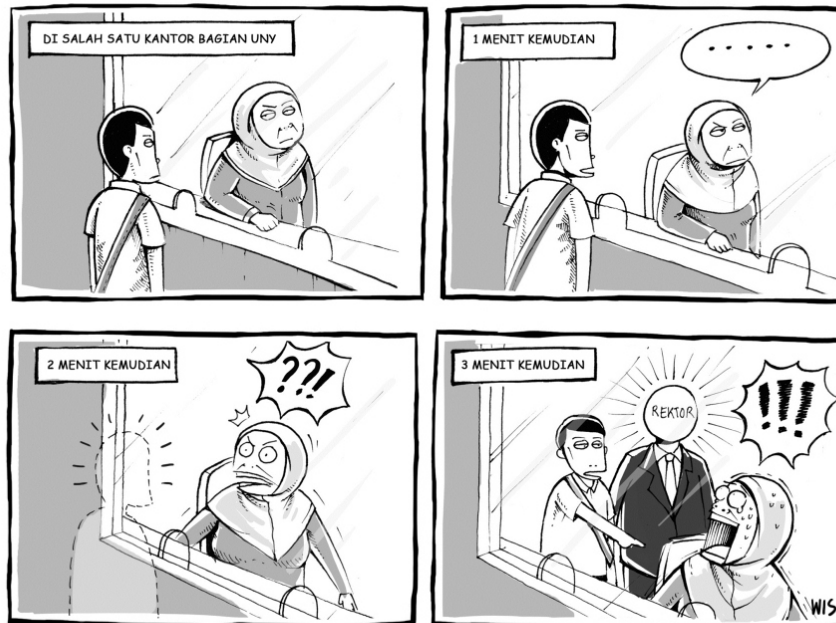
d. Layanan

Mendapatkan pelayanan yang baik merupakan salah satu hak mahasiswa. Pada kenyataannya banyak mahasiswa UNY ketika mengurus urusan akademik justru kurang dilayani dengan benar, misalnya saja kurangnya sifat ramah tamah yang dimiliki oleh karyawan. Beberapa karyawan bahkan enggan untuk melihat langsung mahasiswa ketika berbicara. Hal itulah yang mendasari ide cerita di halaman 75-78 dengan judul “Layanan I”, “Layanan II”, dan “Layanan III”

LAYANAN I

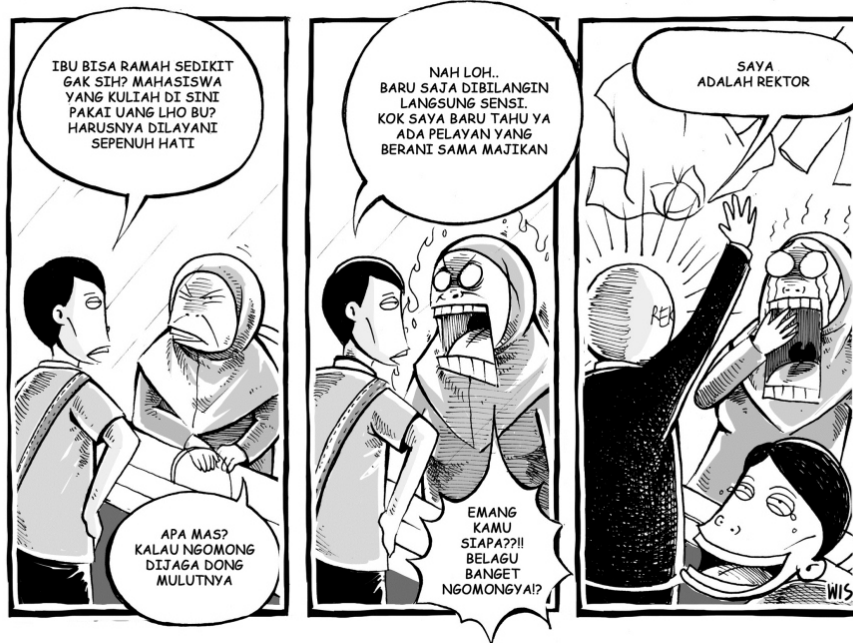
75

Gambar 92: Halaman 75

LAYANAN II

76

Gambar 93: Halaman 76

LAYANAN III

77

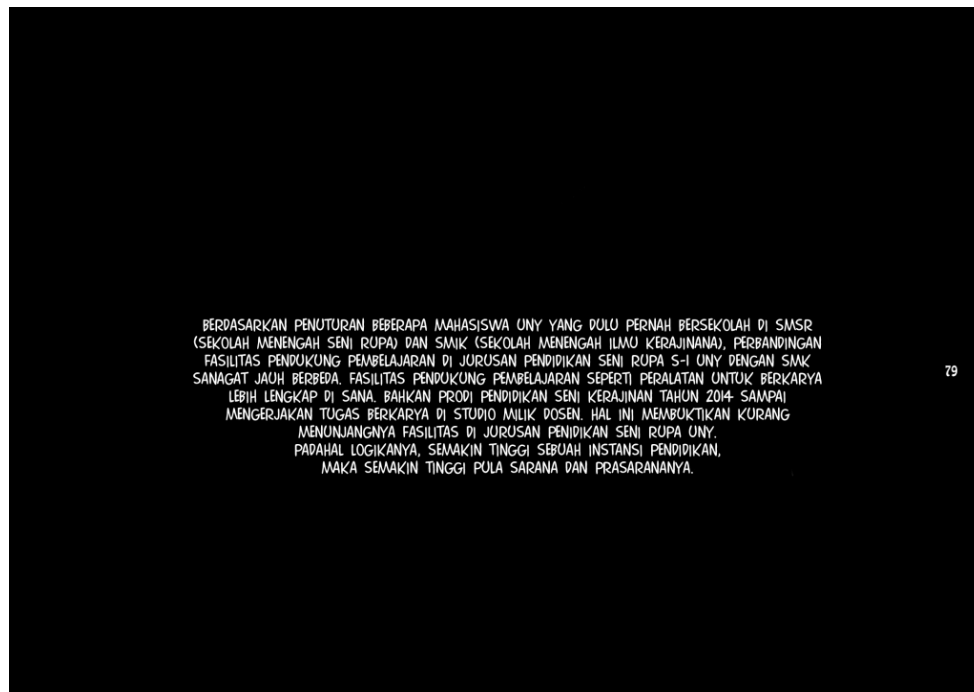
Gambar 94: Halaman 77

BERSIH

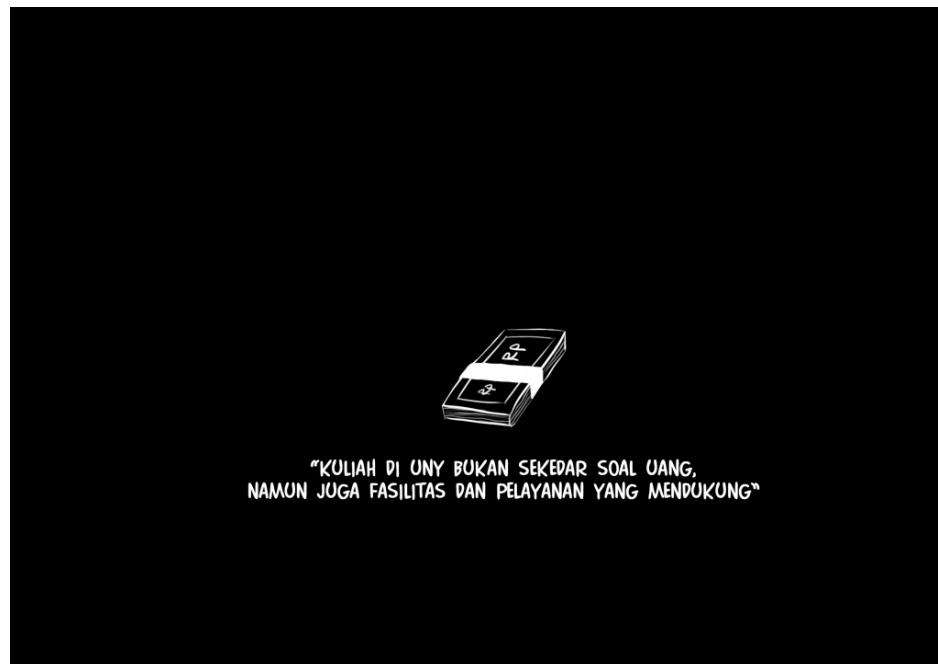
78

Gambar 95: Halaman 78

Cerita pada BAB ini ditutup dengan informasi yang penulis dapatkan dari wawancara dengan beberapa mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY tentang fasilitas penunjang berkarya yang masih kalah dengan SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa). Kemudian pada halaman selanjutnya terdapat pesan yang ditujukan untuk karyawan UNY, bahwa Mahasiswa UNY tidak hanya sekedar membayar uang kuliah, namun juga mendapatkan pelayanan dan fasilitas. Di kedua halaman akhir terdapat tabel biaya kuliah angkatan 2015 yang semakin meningkat dibandingkan dengan biaya kuliah penulis, namun pelayanan dan fasilitas yang dirasakan masih sama seperti halnya penulis dulu.



Gambar 96: Halaman 79



Gambar 97: Halaman 80

TARIF UANG KULIAH TUNGGAL (UKT) MAHASISWA BARU UNY TAHUN 2015/2016

KATEGORI	KELOMPOK A (PRODI PENDIDIKAN, BAHASA/SASTRA, SOSIAL, DAN EKONOMI)	KELOMPOK B (PRODI MIPA, OLARAHAGA, SENI, GEOGRAFI DAN PGSD)	KELOMPOK C (PRODI TEKNIK)
I	500.000	500.000	500.000
II	1.000.000	1.000.000	1.000.000
III	2.400.000	2.400.000	2.400.000
IV	3.145.000	3.630.000	4.235.000
V	3.630.000	4.235.000	4.840.000
VI	4.235.000	4.840.000	5.445.000
VII	4.940.000	5.645.000	6.350.000

81

INYONG BAYAR SEMESTERAN CUMA 705.000 RUPIAH..
TAPI SEKARANG, LIAT TUH.. LEBIH BANYAK YANG
BAYARNYA DI ATAS SPP NE INYONG..
TAPI TETEP AJA PELAYANAN DAN FASILITAS
YANG INYONG RASAKAN SAMA...

Gambar 98: Halaman 81



Gambar 99: **Halaman 82**

7. BAB V, *Akulah Mahasiswa UNY*

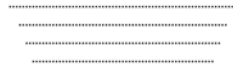
Pada BAB ini terdapat 13 cerita yang dibuat dalam bentuk komik strip. Setiap judul dan isi di dalam BAB V terinspirasi dari pengalaman penulis menyangkut dirinya sebagai mahasiswa maupun hubungannya dengan mahasiswa lain. Keseluruhan cerita tersebut dikemas dalam BAB dengan judul *Akulah Mahasiswa UNY*,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

Berebeda dengan sebelumnya, pada halaman tersebut tidak terdapat kalimat dari tokoh Inyong tentang apa yang akan dibahas, namun hanya menampilkan simbol berupa titik-titik saja. Titik tersebut merupakan perumpamaan dari diam atau perenungan, karena Inyong sendiri adalah

mahasiswa yang juga menjadi sasaran sindiran dalam BAB ini. terdapat ilustrasi almamater dan kaos UNY. Penulis beranggapan bahwa kedua seragam tersebut merupakan simbol kebanggaan Mahasiswa UNY, karena hanya orang-orang terpilih yang memilikinya. Pada pembahasan kali ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu mahasiswa awal, tugas mahasiswa, dan perubahan mahasiswa. Ada pun pembahasannya adalah sebagai berikut:



AKULAH MAHASISWA UNY



Gambar 100: Halaman Judul BAB V

KOSTUM KEBANGGAN MAHASISWA



Gambar 101: Halaman 84

a. Mahasiswa Awal

Cerita tersebut terinspirasi dari kisah di semester awal. Saat itu penulis memakai baju UNY untuk kuliah. Tetapi bahan yang digunakan pada kaos tersebut membuat tubuh mudah berkeringat dan kurang nyaman. Maka dari itu penulis tidak memakai baju tersebut lagi, lalu kemudian diberikan kepada orang tua yang bangga karena anaknya telah masuk UNY. Selain itu, bahan kaos yang digunakan sangat sesuai dengan iklim di desa Gumiwang yang dingin.



Gambar 102: **Halaman 85**

Menjadi mahasiswa baru menjadikan apa pun identik dengan sesuatu yang baru, lingkungan baru, teman baru, pengetahuan baru, hingga laptop dan modem yang baru, seperti yang dimiliki oleh salah satu teman penulis saat itu. Ia meminta laptop dan modem kepada orang tuanya dengan alasan tugas di UNY banyak. Namun laptop tersebut justru kerap digunakannya untuk menonton lagu dari band Korea yang saat itu tengah populer.

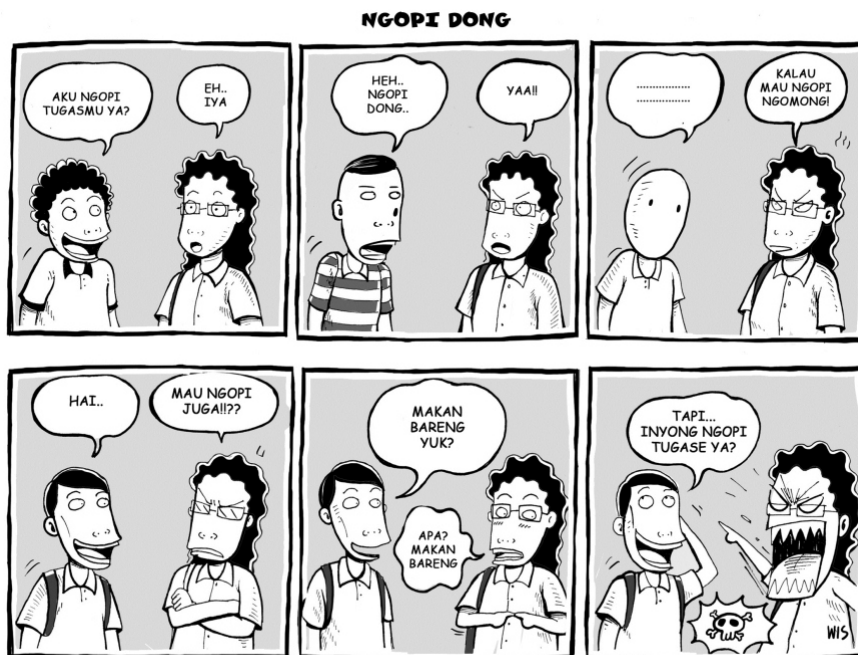
Gambar 103: **Halaman 87**

b. Tugas Mahasiswa

Penulis pernah membayangkan bahwa kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY meyenangkan seperti halnya drama di FTV (Film Televisi) yang penuh dengan kisah percintaan. Kenyataannya tidak demikian, banyak sekali tugas yang harus dikerjakan setiap harinya. Ketika tugas dari Dosen A belum selesai, datang tugas dari Dosen B. Saat tugas dari Dosen A selesai, ada lagi tugas dari Dosen C, begitu seterusnya hingga membuat kehidupan penulis terbalik antara siang dan malam. Kisah kuliah di FTV hanyalah kebohongan belaka bagi penulis.



Gambar 104: Halaman 88



Gambar 105: Halaman 89

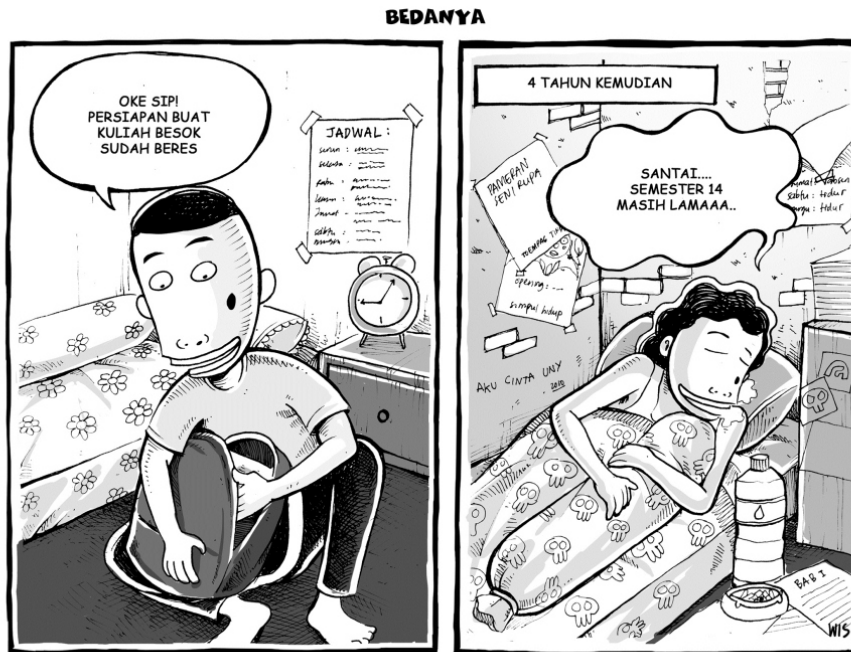
Hampir seluruh Mahasiswa UNY pernah *mengcopy* tugas kuliah, termasuk penulis. Penulis mengakui kalau dulu pernah bahkan sering melakukannya. Namun sekarang, penulis sadar bahwa hal itu sungguh memalukan. Tugas yang diberikan dosen justru tidak mendatangkan manfaat terutama pengetahuan bagi penulis karena *mengcopy* tugas. Maka dari itu penulis saat ini menyesalinya dan mengangkat cerita ini ke dalam bentuk komik sebagai contoh yang tidak pantas untuk ditiru.



Gambar 106: Halaman 90

c. Perubahan Mahasiswa

Berdasarkan pengamatan penulis selama kuliah di UNY, banyak mahasiswa UNY termasuk penulis yang berubah jika dibandingkan dengan ketika awal kuliah. Perubahan tersebut terlihat dari sifat mahasiswa yang dulunya rajin, menjadi pemalas dan kerap menitip absen. Selain itu ada mahasiswa yang mengesampingkan Tugas Akhir hingga tidak menyadari bahwa batas waktu kuliah hampir selesai.



Gambar 107: Halaman 91

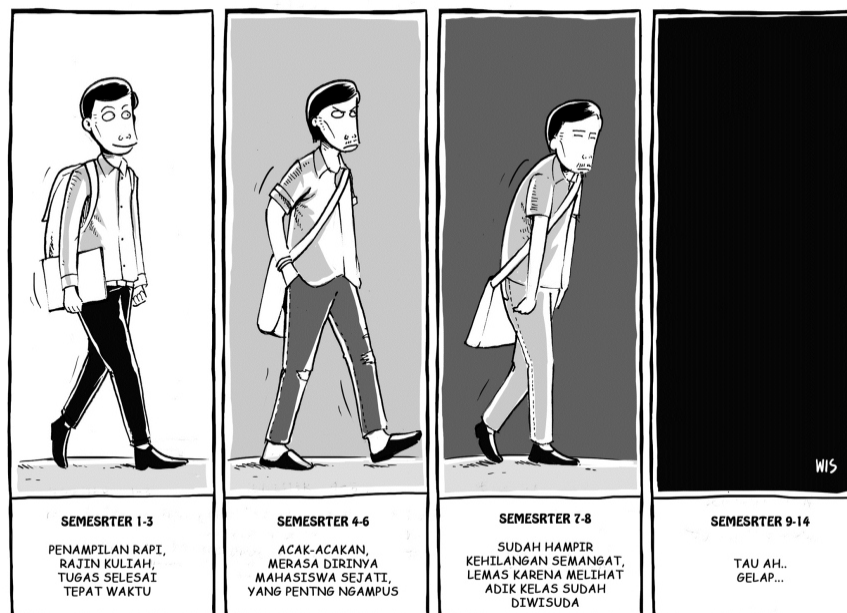
TITIP ABSEN



92

Gambar 108: Halaman 92

EVOLUSI MAHASISWA



93

Gambar 109: Halaman 93



Gambar 110: Halaman 94



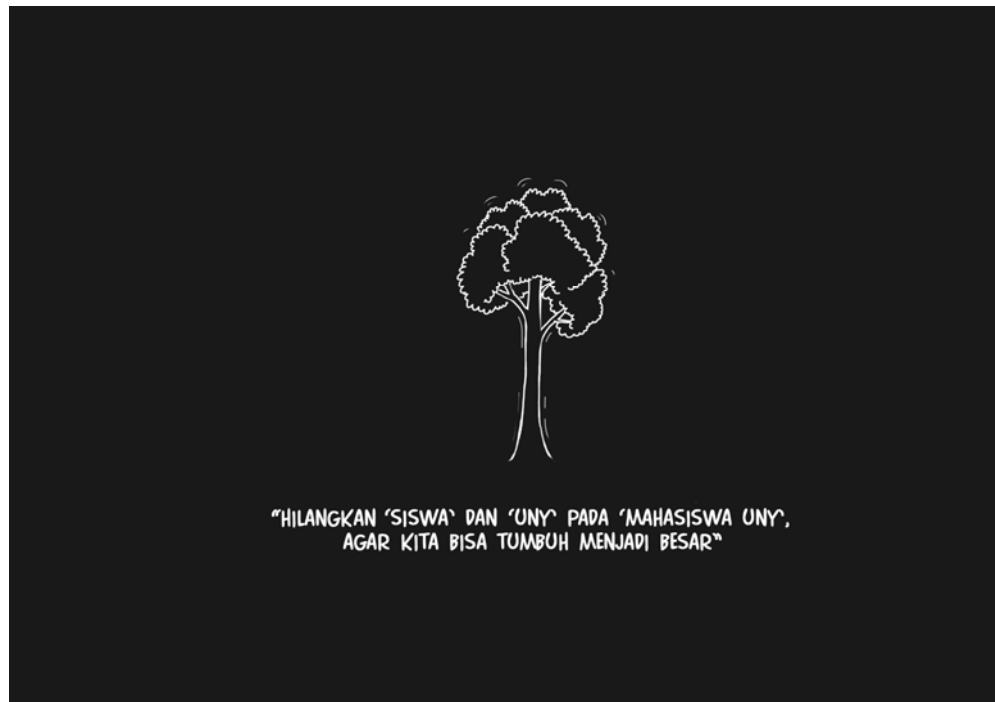
Gambar 111: Halaman 95



Gambar 112: Halaman 96



Gambar 113: Halaman 97



Gambar 114: **Halaman 98**

7. **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 setidaknya 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. Kesenjangan hal tersebut dilakukan untuk memberikan kesan yang lebih dramatis mengingat bahwa *genre* cerita ini adalah drama.



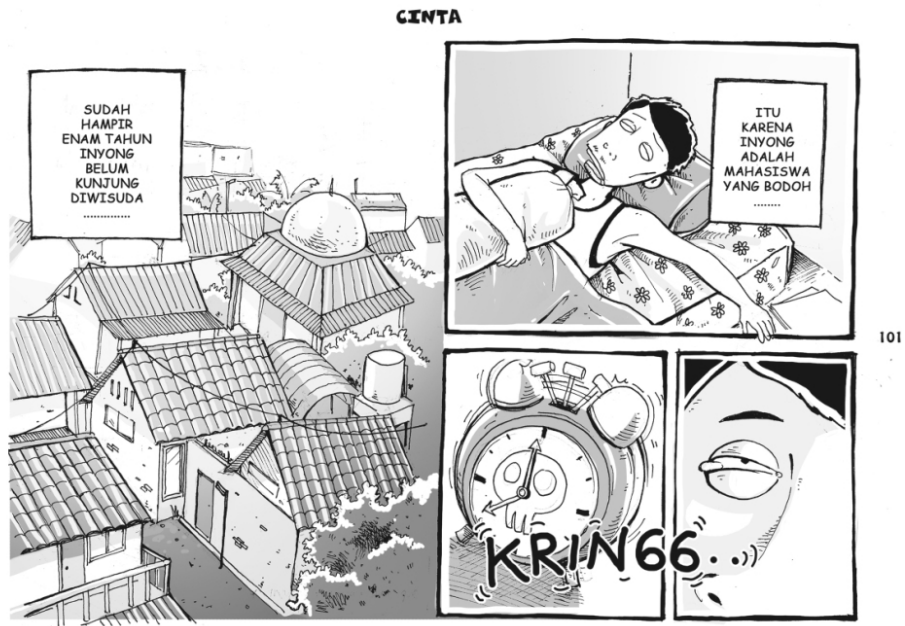
AKHIR YANG MENGAWALI

MASA YANG GELAP BAGI MAHASISWA SEPERTI INYONG...
GELAP... GELAP... GELAP... GELAP...

Gambar 115: **Halaman Judul BAB VI**



Gambar 116: **Halaman 100**



Gambar 117: Halaman 101



Gambar 118: Halaman 102



Gambar 119: Halaman 103



Gambar 120: Halaman 104



105

Gambar 121: Halaman 105

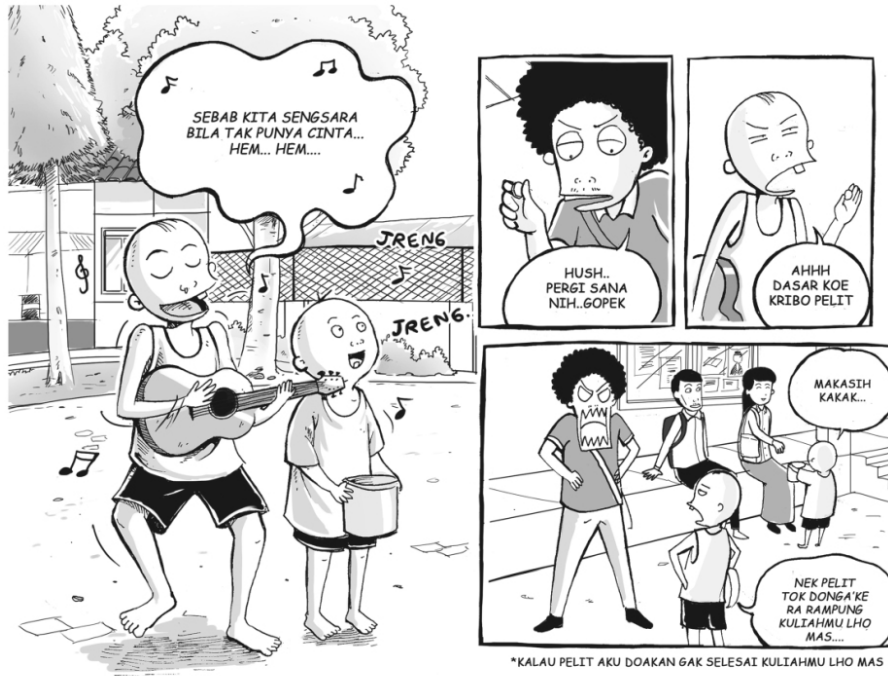


Gambar 122: Halaman 106



107

Gambar 123: Halaman 107



Gambar 124: Halaman 108



109

Gambar 125: Halaman 109



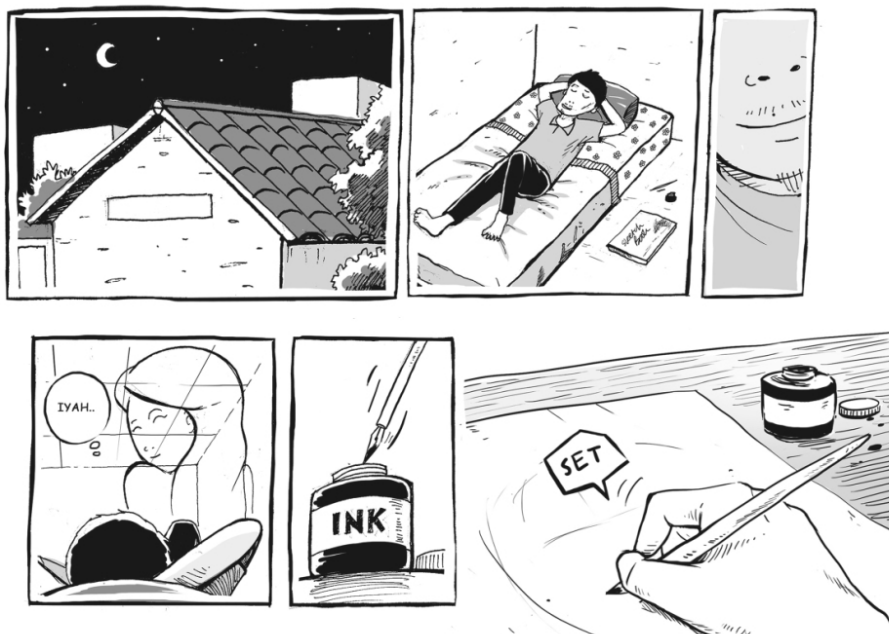
110

Gambar 126: Halaman 110



Gambar 127: Halaman 111

112



Gambar 128: Halaman 112



Gambar 129: Halaman 113



Gambar 130: Halaman 114



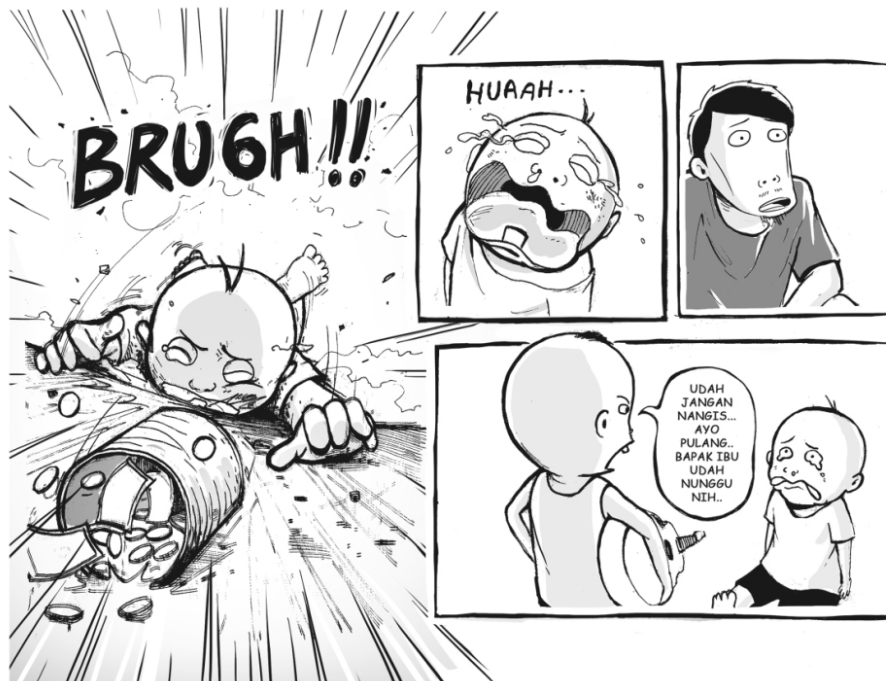
Gambar 131: Halaman 115



Gambar 132: Halaman 116



Gambar 133: Halaman 117



Gambar 134: Halaman 118



Gambar 135: Halaman 119



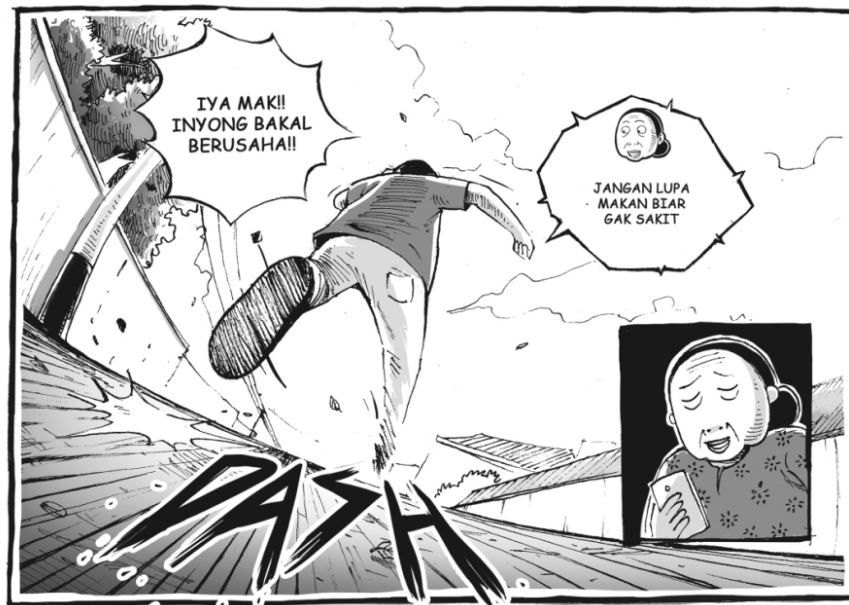
Gambar 136: Halaman 120



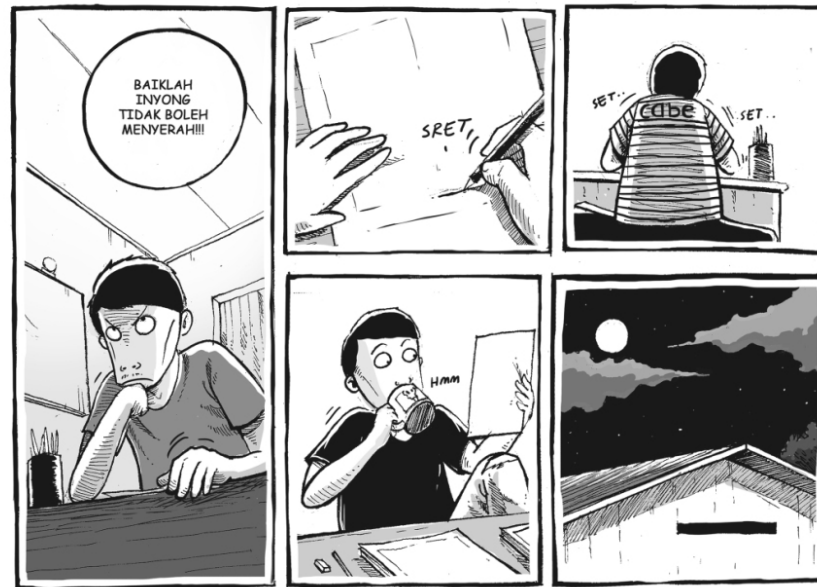
121

Gambar 137: Halaman 121

122



Gambar 138: Halaman 122



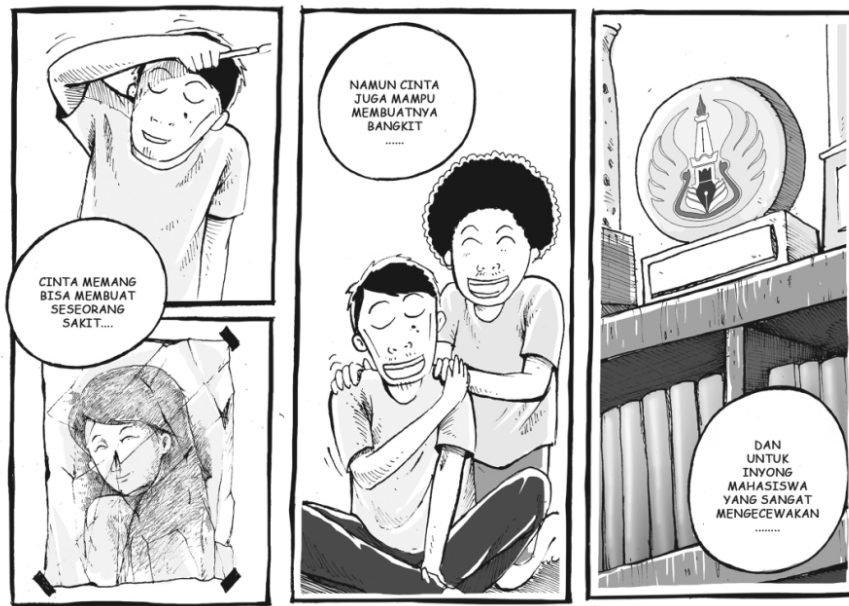
123

Gambar 139: Halaman 123



124

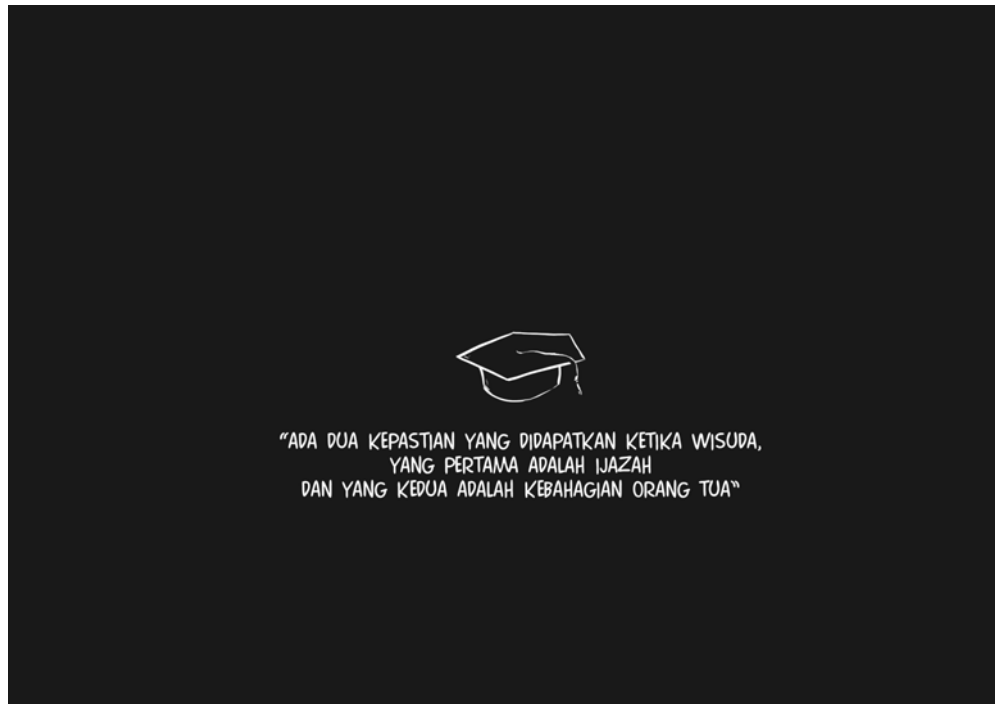
Gambar 140: Halaman 124



Gambar 141: Halaman 125



Gambar 142: Halaman 126



Gambar 143: **Halaman 127**

Di akhir BAB terdapat pesan yang berisi tentang apa yang didapatkan mahasiswa UNY ketika wisuda, yaitu ijazah dan kebahagiaan orang tua. Pesan tersebut terinspirasi dari kejadian ketika banyak orang tua yang sering kali menanyakan kapan anaknya diwisuda, entah itu orang tua dari penulis sendiri maupun teman-teman mahasiswa UNY lain . Bisa dikatakan bahwa wisuda seolah menjadi hal yang sangat dinanti dan diharapkan oleh sebagian besar orang tua mahasiswa. Maka dari itu pesan ini ditujukan bagi mahasiswa tingkat akhir agar teringat dengan orang tua masing-masing yang mengharapkan anaknya lulus dari perguruan tinggi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan komik ini terinspirasi dari pengalaman penulis selama kuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY sebagai bentuk ungkapan kepada Jurusan Pendidikan Seni Rupa S-1 UNY, dosen, karyawan, dan mahasiswa. Ada pun hal yang diperoleh dari penciptaan komik ini adalah:

1. Konsep

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

2. Proses

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.

3. Bentuk Karya

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*.

B. Implikasi

Dalam penciptaan komik ini penulis mendapatkan teknik untuk mempercepat pewarnaan pada bagian hitam seperti rambut, sepatu, jas, *background* dan sebagainya. Pada awalnya, bagian tersebut dibuat secara manual menggunakan drawing pen ketika penintaan dengan waktu yang relatif lama. Dalam prakteknya, pewarnaan bagian hitam ternyata lebih mudah dan cepat jika dikerjakan secara digital. Hal itu dikarenakan dalam *software* pengolah gambar terdapat menu untuk mengatur besar kecil lembar kerja sehingga lebih leluasa dalam pengerjaannya dan hasilnya lebih rapi dan cepat. Terkait teknik pewarnaan secara digital tersebut tentunya membutuhkan penyesuaian penggunaan *graphic tablet*.

Terdapat kelemahan pada pewaranaan digital terutama bagian yang diberi warna. Terkadang hasil *print out* komik memiliki perbedaan warna walaupun pada proses pengerjaannya sudah menggunakan warna model warna *CMYK*. Hal ini dikarenakan warna pengaturan pada layar komputer yang digunakan ketika membuat komik berbeda dengan warna pada layar komputer di jasa percetakan yang sudah disesuaikan dengan printer. Untuk menghasilkan *print out* yang memiliki warna mendekati *file* aslinya maka terlebih dahulu mencetak beberapa halaman komik yang berwarna, setelah itu melakukan pengaturan warna pada layar komputer dengan menyesuaikan hasil hasil *print out*. Setiap percetakan

memiliki pengaturan layar yang berbeda, maka dari itu pengaturan warna dilakukan setiap kali mencetak di tempat yang berbeda.

C. 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

- Ajidarma, Seno Gumira. (2012). *Antara Tawa dan Bahaya Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Bonef, Marcel. (1998). *Les Bandes Dessinees Indonesiennes* atau *Komik Indonesia* terjemahan Rahayu Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Fakultas Bahasa dan Seni. (2012). *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY Press
- Harun, Rochajat dkk. (2011). *Komunikasi Pembangunan dan Perubahan Sosial*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Maharsi, Indiria. (2002). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- _____. (2014). *Komik, Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- McCloud, Scot. (2002) *Understanding Comic* atau *Memahami Komik* terjemahan S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2010). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jelasutra
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Tim Penyusun. (2012). *Mengenal UNY Lebih Dekat*. Yogyakarta: Bagian Biro, Biro Akademik, Kemahasiswaan, dan Informasi (BAKI)
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Nirmana vol 7, No.1

LAMPIRAN 1

DATA VERBAL

VISI, MISI DAN TUJUAN TAHUN 2025

Visi pada tahun 2025 UNY menjadi universitas kependidikan kelas dunia berlandaskan ketaqwaan, kemandirian dan kecendekiaan.

Misi Universitas adalah mendidik manusia dan masyarakat Indonesia dengan:

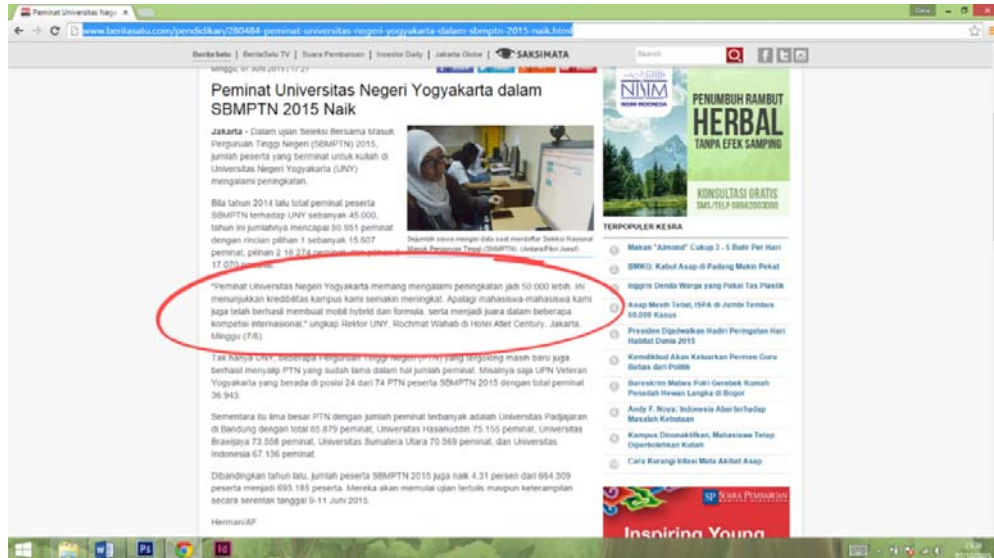
1. Menyelenggarakan pendidikan akademik, profesi, dan vokasi dalam bidang kependidikan yang didukung bidang nonkependidikan untuk menghasilkan manusia unggul yang mengutamakan ketaqwaan, kemandirian, dan kecendekiaan.
2. Menyelenggarakan kegiatan penelitian untuk menemukan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan/atau olahraga, yang menyejahterakan individu dan masyarakat, dan mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi pada pemecahan masalah global.
3. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi manusia, masyarakat, dan alam untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
4. Menyelenggarakan tata kelola universitas yang baik, bersih, dan akuntabel dalam pelaksanaan otonomi perguruan tinggi.

Penyelenggaraan Kegiatan di UNY bertujuan untuk :

1. Terwujudnya manusia yang betakwa, mandiri, dan cendekia yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila.
2. Terwujudnya penemuan, pengembangan, dan penyebaran ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan/atau olahraga yang mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi pada pemecahan masalah global.
3. Terselenggaranya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi manusia, masyarakat, dan alam untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
4. Terwujudnya tata kelola universitas yang baik, bersih, dan akuntabel dalam pelaksanaan otonomi perguruan tinggi.

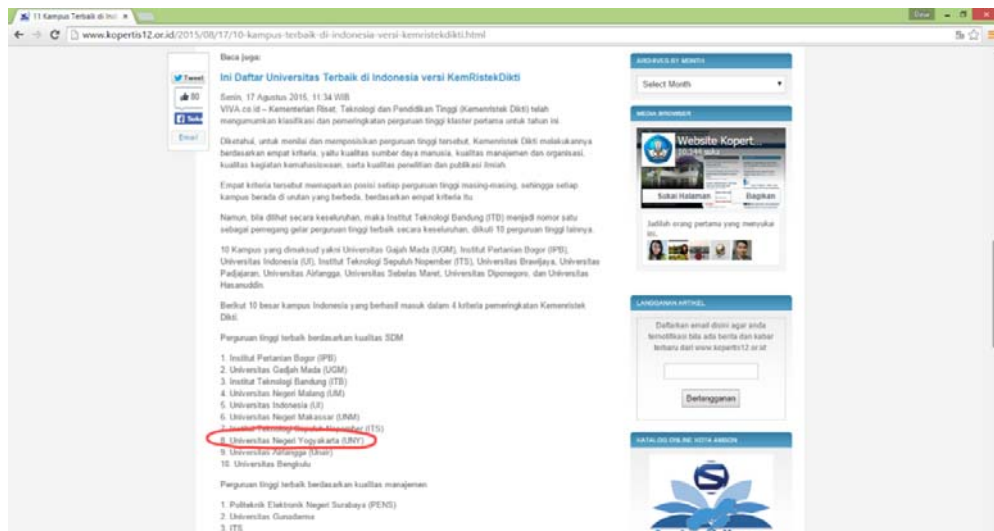
Sumber: <http://www.uny.ac.id/profil/visi-misi-dan-tujuan-tahun-2025>

Peminat UNY yang Mendaftar melalui SBMPTN Tahun 2015 meningkat



Sumber: www.beritasatu.com/pendidikan/280484-peminat-universitas-negeri-yogyakarta-dalam-sbmptn-2015-naik.html

Peringkat UNY dalam Kategori Universitas dengan kategori SDM terbaik



Sumber: www.kopertis12.or.id

Makna Logo UNY



a) Penanda Lambang

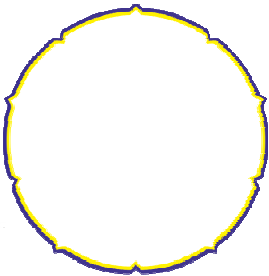
Lambang berbentuk bunga teratai bersegi lima, warna dasar biru. Bertuliskan Universitas Negeri Yogyakarta yang dibuat melingkar dengan tulisan kaligrafi UNY, gambar sayap burung garuda berwarna kuning, dan di tengahnya terdapat gambar tugu


b) Pemakaian Lambang

Lambang Universitas ditampilkan pada Duaja Universitas, Fakultas, Pascasarjana, Busana Akademik, dan Tongkat Pedel.

c) Penerapan Lambang Berwarna

Tulisan “Universitas Negeri Yogyakarta” ditulis dengan tipografi: Lucida Fax Bold. Kom[posisi warna sbb.: biru(C:91, M:95, Y:0, K:0)| kuning (C:0, M:0, Y:100, K:0)| hijau (C:100, M: 0, Y: 100, K:0)| merah (C:0, M:100, Y:100, K:0).

Makna Lambang Universitas	
	<p>a. Bentuk Dasar</p> <p>Bunga teratai digambarkan dalam padma persegi lima, melambangkan pancasila sebagai filosofi dasar gerak, dan warna kuning kontur untuk menyatakan kejayaan</p>

	<p>b. Warna Dasar Biru merupakan warna netral yang melambangkan kedalaman jiwa, keteguhan jiwa, kewibawaan dan kemantapan langkah, dan warna ini berkesan tenang melambangkan pendidikan tinggi harus dijiwai kedalaman berpikir , kewibawaan tinggi dan mantap dalam setiap langkah dan gerakannya.</p>
	<p>c. Tulisan Universitas Negeri Yogyakarta Tulisan Universitas Negeri Yogyakarta dibuat melingkar melambangkan globe dunia bersambung dengan tulisan kaligrafi UNY</p>
	<p>d. Gambar Sayap Berwarna Kuning Bentuk ini melambangkan pengembangan program-program universitas, baik nasional regional maupun internasional. Sayap diberi rangka berbentuk harpha (alat music tradisional) melambangkan pengembangan kebudayaan.</p>
	<p>e. Gambar Tugu Gambar Tugu adalah deformasi Tugu Yogyakarta sebagai ciri khas kota Yogyakarta, disamping menggambarkan arsitektur (teknologi), tugu juga melambangkan keteguhan sivitas akademika dalam melaksanakan tridarma.</p> <p>f. Pada Gambar Tugu Terdapat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mustaka berbentuk api terbilah tiga dengan warna merah melambangkan tridarma • Tangga, dada, dan tubuh tugu yang berbentuk pena melambangkan pendidikan. • Kaki tugu berbentuk tangga melambangkan jenjang pendidikan.

Sumber: www.uny.ac.id

Himne UNY Ciptaan Heni Kusumawati

Ka - ru - nia Yang Ma - ha Kua - sa mem - bim - bing lang - kah -

Mu, Mem - ba ngun In - do - ne - sia me - na - ta du - ni -

a. Ber - lan - das - kan Pan - ca - si - la, bu - da - ya mu - li -

a, `tuk - men - ca - pai tu - ju - an bang - sa - se - hat - cer - das - taq

- wa, Me - ngem - ban pang - gil - an su - ci, dhar - ma -

bak - ti - mu - a - mal - kan il - mu U - ni - ver - si - tas Ne - gri

Yog - ya - kar - ta s`mo - ga te - tap ber - ja - ya

Sumber: www.uny.ac.id

Peraturan Akademik Tentang Dosen UNY Tahun 2014

Pasal 5

(1) Setiap dosen wajib menyelenggarakan kuliah 14 sampai dengan 16 kali pertemuan perkuliahan, termasuk ujian tengah semester

Pasal 6

(1) Alokasi waktu yang diperlukan untuk tatap muka per 1 (satu) sks adalah sebagai berikut:

a. Matakuliah teori

Bagi dosen berarti:

- (a) 50 menit proses pembelajaran tatap muka,
- (b) 60 menit perencanaan dan penilaian hasil belajar, dan
- (c) 60 menit pengembangan materi kuliah.

b. Matakuliah praktik

Bagi dosen berarti:

- (a) 100 menit kegiatan pembelajaran dan penilaian di laboratorium atau praktik di bengkel atau studio atau di tempat olahraga di lapangan,
- (b) 60 menit perencanaan dan penilaian hasil belajar, dan
- (c) 60 menit pengembangan materi dan persiapan mengajar.

Pasal 20

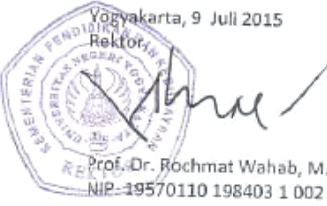
(2) Penilaian hasil belajar menggunakan berbagai pendekatan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa.

Tarif Uang Kuliah Tunggal (UKT) UNY Tahun 2015/2016

TARIF UANG KULIAH TUNGGAL (UKT) MAHASISWA BARU UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2015/2016

No.	Kategori	Tarif Uang Kuliah Tunggal/Semester/Mahasiswa (dalam Rupiah)		
		Kelompok A (Prodi Pendidikan, Bahasa/Sastra, Sosial, dan Ekonomi)	Kelompok B (Prodi MIPA, Olahraga, Seni, Geografi, dan PGSD)	Kelompok C (Prodi Teknik)
1.	I	500.000	500.000	500.000
2.	II	1.000.000	1.000.000	1.000.000
3.	III	2.400.000	2.400.000	2.400.000
4.	IV	3.145.000	3.530.000	4.235.000
5.	V	3.630.000	4.235.000	4.840.000
6.	VI	4.235.000	4.840.000	5.445.000
7.	VII	4.940.000	5.645.000	6.350.000

Yogyakarta, 9 Juli 2015
Rektor



Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A.
NIP-19570110 198403 1 002

Sumber: www.uny.ac.id

Wawancara Dengan Sidiq Citra Nurgita, Mahasiswa Prodi Pendidikan Pendidikan Seni Kerajinan Angkatan 2013

- Penulis** : Kenapa memilih jurusan Seni Kerajinan?
- Sidik** : Soalnya suka Mas, dulu saya dari di SMSR jadi supaya agak nyambung sama minat dan bakat
- Penulis** : Bagaimana perbandingan kelengkapan antara fasilitas di jurusan Anda dengan SMSR?
- Sidik** : Jauh lengkap di SMSR, di jurusan ini banyak kendala alat
- Penulis** : Bisa dijelaskan lebih rinci tentang kendala alat itu?
- Sidik** : Ya maksudnya kalau mau pakai alat harus mengantri dulu, soalnya jumlah alatnya terbatas, banyak yang tidak lengkap. Kalau di SMSR siswanya tidak perlu mengantri, di sini harus antri dulu.
- Penulis** : Apakah semua mata kuliah praktik di jurusan Anda juga terbatas alatnya?
- Sidik** : Tidak semua, kalau batik cukup lengkap. Tapi kalau kayu, keramik, dan logam, dan kulit kurang begitu lengkap

LAMPIRAN 2

DATA VISUAL



Gambar: **Lingkungan Rektorat**
(sumber dokumentasi pribadi)



Gambar: **Tugu Jogja**
(Sumber www.windows0day.com)



Gambar: **Lingkungan Kos Penulis**
(sumber dokumentasi pribadi)



Gambar: **Almamater dan Baju UNY**
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **Lingkungan Jurusan Pendidikan Seni Rupa**
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **Kotak Gerbang Rektorat**
(Sumber: dokumentasi pribadi)

LAMPIRAN 3

REFERENSI KARYA



Gambar: **Komik Lagak Jakarta Karya Benny dan Muhammad Mirsad**
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **Politik Santun dalam Kartun, Karya Muhammad Mirsad**
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **PR buat Presiden, Karya Benny Racmadi**
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **SI JUKI**, Karya Faza Meonk
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **BLANK KOMIK**, Karya Sony M. Sholeh
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar: **Komik Kompilasi KOLANTAS**
(Sumber: dokumentasi pribadi)