



Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Modul Pembelajaran Jarak Jauh
Pada Masa Pandemi COVID-19
untuk Jenjang
Sekolah Menengah Pertama



SENI RUPA

Kelas
VIII
Semester Genap

Hak Cipta © 2020 pada Direktorat Sekolah Menengah Pertama

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Dilindungi Undang-Undang

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN

Pengarah :

Drs. Mulyatsyah, M.M.
(Direktur Sekolah Menengah Pertama)

Penanggung jawab :

Dra. Ninik Purwaning Setyorini, M.A.
(Koordinator Bidang Penilaian)

MODUL 1

MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN

Penulis:

Kirno Widarso, S.Pd., MM.
(SMP Negeri 3 Imogiri, Kab. Bantul, D.I.Yogyakarta)

Penelaah:

Dr. Moeljadi Pranata, M.Pd.
(Universitas Negeri Malang, Jawa Timur)

MODUL 2

MENGGAMBAR KOMIK

Penulis:

Dr. Moeljadi Pranata, M.Pd.

(Universitas Negeri Malang, Jawa Timur)

Editor:

Ina Fitriani

Desain dan Tata Letak :

Muhammad Haris Fajar Rahamtullah, A.Md.Ak.

Renaldo Rizqi Yanuar, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat-Nya, kami dapat melaksanakan salah satu tugas dan fungsi Direktorat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 9 Tahun 2020, tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 45 Tahun 2019, tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, antara lain “pelaksanaan kebijakan penjaminan mutu di bidang penilaian pada sekolah menengah pertama” dan “fasilitasi penyelenggaraan di bidang penilaian pada sekolah menengah pertama”.

Sejalan dengan pelaksanaan tugas dan fungsi tersebut serta beberapa kebijakan dan regulasi terkait lainnya, khususnya kebijakan dan regulasi yang terkait dengan pelaksanaan pendidikan pada masa pandemi Covid-19, kami telah berhasil menyusun sejumlah modul dari sembilan mata pelajaran, yang disesuaikan dengan kebijakan kurikulum kondisi khusus dan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada masa pandemi Covid-19 untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, telah dihasilkan pula buku Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh jenjang SMP pada masa pandemi Covid-19. Penyiapan dokumen-dokumen tersebut dilakukan dalam rangka mendukung pelaksanaan kebijakan penjaminan mutu dan pemberian fasilitasi penyelenggaraan pendidikan, khususnya untuk jenjang SMP pada masa pandemi Covid-19 ini.

Besar harapan kami, agar dokumen-dokumen yang telah dihasilkan oleh Direktorat SMP bersama tim penulis yang berasal dari unsur akademisi dan praktisi pendidikan tersebut, dapat dimanfaatkan secara optimal oleh semua pihak terkait, baik dari unsur dinas pendidikan kabupaten/kota, para pendidik, dan tenaga kependidikan, sehingga pada akhirnya dapat menjadi bagian alternatif yang dapat membantu sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan.

Kami menyadari bahwa dokumen yang dihasilkan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, untuk perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut.

Kami menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas peran serta aktif dari berbagai pihak dalam penyusunan semua dokumen yang dikeluarkan oleh Direktorat SMP tahun 2020 ini. Secara khusus diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada tim penyusun yang telah bekerja keras dalam menuntaskan penyusunan dokumen-dokumen tersebut.

Jakarta, Desember 2020

Direktur Sekolah Menengah Pertama,



Drs. Mulyatsyah, MM

NIP 19640714 199303 1 001

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
PENDAHULUAN	ix
PEMETAAN KOMPETENSI	1
MODUL 1 MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN	2
Pembelajaran 1	2
1. Tujuan Pembelajaran	2
2. Peran Orang Tua dan Guru	2
3. Aktivitas Pembelajaran.....	3
Aktivitas 1: Menganalisis Konsep Menggambar Ilustrasi	3
Aktivitas 2: Menganalisis Jenis-jenis Gambar Ilustrasi	10
4. Latihan.....	16
5. Rangkuman.....	18
6. Refleksi.....	19
Pembelajaran 2	20
1. Tujuan Pembelajaran	20
2. Peran Orang Tua dan Guru	20
3. Aktivitas Pembelajaran.....	21
Aktivitas 1: Menganalisis Alat dan Bahan untuk Membuat Gambar Ilustrasi... ..	21
Aktivitas 2: Menganalisis Teknik Menggambar Ilustrasi Manual dan Digital ..	31
4. Latihan.....	38
5. Rangkuman.....	40
6. Refleksi.....	41

Pembelajaran 3	42
1. Tujuan Pembelajaran	42
2. Peran Orang Tua dan Guru	42
3. Aktivitas Pembelajaran.....	42
Aktivitas 1: Menyusun Langkah-langkah Menggambar Ilustrasi	42
Aktivitas 2: Mebuat Gambar Ilustrasi Kartun	43
4. Latihan.....	49
5. Rangkuman.....	50
6. Refleksi.....	51
EVALUASI	52
KUNCI JAWABAN.....	58
PEDOMAN PENSKORAN	59
GLOSARIUM.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR SUMBER GAMBAR	62
PEMETAAN KOMPETENSI.....	65
MODUL 2 MENGGAMBAR KOMIK.....	66
Pembelajaran 1	66
1. Aktivitas Pembelajaran.....	66
Aktivitas 1 : Mengenal Konsep-Konsep Komik	66
Latihan	76
Aktivitas 2 : Mari Mengenal Jenis-jenis Komik!.....	77
Latihan	88
Aktivitas 3 : Mari Mengenal dan Menganalisis Storyboard.....	89
Latihan	99
Aktivitas 4 : Mari Menganalisis Prosedur Pembuatan Komik.....	103
Latihan	112

Aktivitas 5 : Mari Membuat Komik.....	113
Latihan	118
REFLEKSI DIRI.....	119
EVALUASI	122
RAMBU-RAMBU JAWABAN EVALUASI DAN PEDOMAN	
PENYEKORAN	128
GLOSARIUM.....	132
DAFTAR PUSTAKA	133

PENDAHULUAN

Modul ini merupakan bahan ajar berseri yang dirancang untuk Ananda gunakan dalam belajar mandiri. Modul ini akan membantu dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi Ananda untuk mencapai kompetensi yang dituju secara mandiri.

Sebagai bahan ajar, unsur-unsur pokok modul ini terdiri atas (a) tujuan pembelajaran, (b) aktivitas pembelajaran, dan (c) evaluasi. Tujuan pembelajaran menjadi sasaran penguasaan kompetensi yang dituju dalam belajar. Aktivitas pembelajaran berupa aktivitas-aktivitas yang Ananda akan lakukan agar memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ialah proses penentuan kesesuaian antara proses dan hasil belajar dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, evaluasi bertujuan untuk memberikan latihan sekaligus mengukur tingkat ketercapaian kompetensi yang Ananda peroleh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada bagian awal modul.

Modul ini menggunakan pendekatan belajar tuntas. Dalam hal ini Ananda harus mencapai tingkat ketuntasan kompetensi tertentu sebelum Ananda melanjutkan untuk pencapaian kompetensi selanjutnya pada modul berikutnya.

Belajar mandiri ialah proses belajar aktif yang Ananda akan lakukan dengan menggunakan modul ini. Dalam belajar aktif tersebut dibutuhkan dorongan niat atau motif Ananda untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan pada bagian awal modul. Sasaran utama dalam belajar mandiri tersebut ialah Ananda dapat memperoleh kompetensi yang telah ditetapkan serta memperoleh kemandirian dalam belajar.

Aktivitas pembelajaran dalam modul ini berpusat pada diri Ananda, bukan pada guru maupun materi ajar. Artinya, Ananda merupakan subjek yang aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran Ananda sendiri sesuai dengan kecepatan belajar Ananda.

Strategi pembelajaran dalam modul ini memfasilitasi pengalaman belajar bermakna. Selain memperoleh kompetensi utama, yaitu kompetensi yang ditetapkan pada tujuan pembelajaran, Ananda juga akan memperoleh pengalaman belajar terkait dengan pengembangan karakter, literasi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi efektif.

Modul ini juga dapat digunakan oleh orang tua Ananda secara mandiri untuk mendukung aktivitas belajar Ananda di rumah. Dukungan orang tua sangat diharapkan agar Ananda benar-benar memiliki kebiasaan belajar yang mandiri dan bertanggungjawab. Orang tua juga diharapkan menyediakan diri untuk berdiskusi dan terlibat dalam aktivitas belajar jika Ananda membutuhkannya.

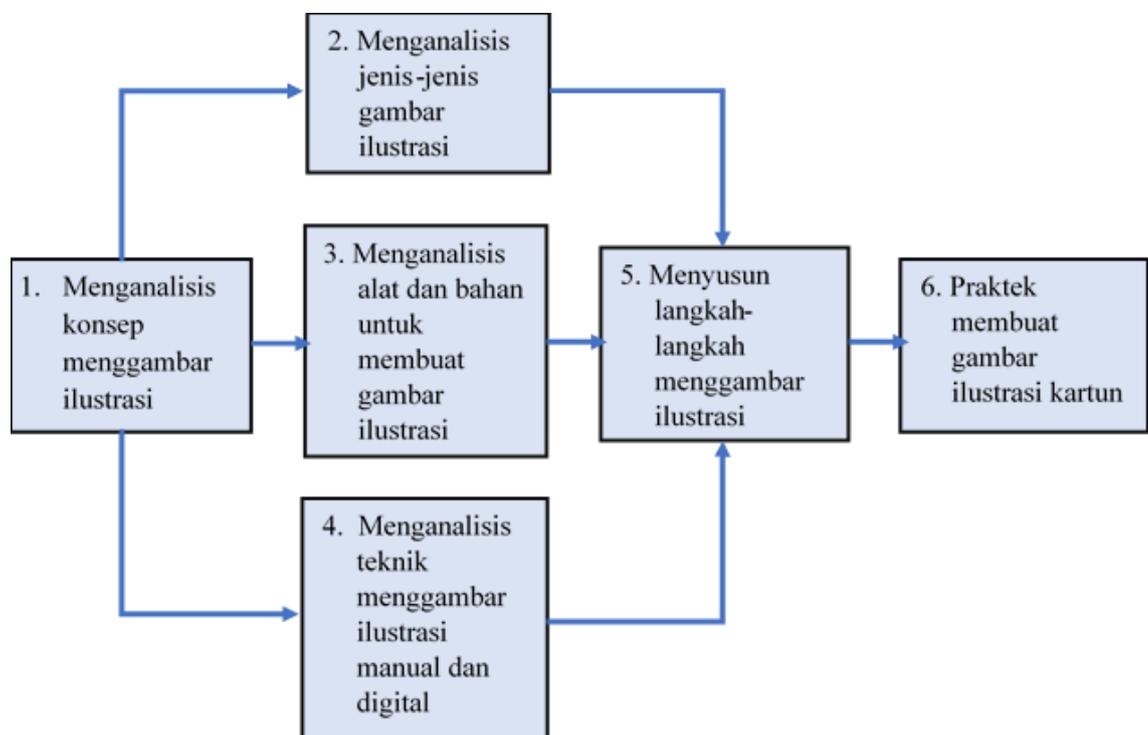
Aktivitas-aktivitas belajar Ananda dalam modul ini sedapat mungkin memaksimalkan potensi semua sumber belajar yang ada di lingkungan Ananda. Amatilah dan manfaatkanlah.

Setiap aktivitas pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi Ananda, orang tua, guru, sekolah, dan lingkungan kita. Bagaimana pun utamakan kesehatan. Jangan melakukan hal-hal yang membahayakan kesehatan diri sendiri, keluarga, guru, sekolah, dan lingkungan Ananda..

Tetap semangat dan selamat belajar!

PEMETAAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3. Memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual dan digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis konsep menggambar ilustrasi 2. Menganalisis jenis - jenis gambar ilustrasi 3. Menganalisis alat dan bahan untuk membuat ilustrasi 4. Menganalisis teknik menggambar ilustrasi manual dan digital
4.3. Menggambar ilustrasi dengan teknik manual dan digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun langkah - langkah menggambar ilustrasi 2. Membuat ilustrasi kartun



MODUL 1

MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN

PEMBELAJARAN 1

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

1. Menganalisis konsep menggambar ilustrasi
2. Menganalisis jenis-jenis gambar ilustrasi

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menganalisis Konsep Gambar Ilustrasi

Dalam kehidupan sehari-hari apakah Ananda sering menemukan gambar ilustrasi? Pada benda apa Ananda bisa menemukan gambar ilustrasi tersebut? Apakah ada di buku, majalah atau benda lainnya. Mengapa gambar ilustrasi itu perlu dibuat pada benda yang Ananda temukan? Jelaskan sesuai dengan pendapat Ananda!

Gambar ilustrasi termasuk dalam kelompok karya seni rupa dua dimensi. Gambar ilustrasi dibuat dengan tujuan untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, memperkaya ceritera atau narasi ataupun media untuk menghidupkan cerita khususnya untuk anak-anak yang belum dapat membaca yakni dengan menggambarkan suatu adegan dalam sebuah ceritera sehingga gambar tersebut dapat membantu menerangkan karakter tokoh atau isi cerita. Dengan adanya gambar ilustrasi yang bagus akan dapat menarik perhatian anak anak untuk mempelajari sebuah buku.

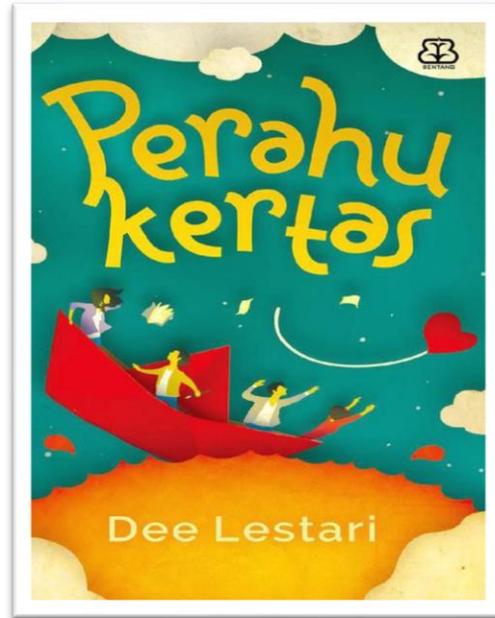
Gambar ilustrasi dapat berbentuk manusia, binatang tumbuh tumbuhan atau benda lain yang ada disekitar kita. Gambar ilustrasi bisa dikatakan bagus dan berhasil jika gambar ilustrasi tersebut dapat membantu pembaca untuk dapat berimajinasi dan memahami cerita yang disampaikan. Seringkali ketika kita membaca buku, majalah, koran, novel, komik dan buku ceritera lainnya kita sering menemukan gambar sebagai pelengkap cerita. Gambar tersebut dinamakan gambar ilustrasi. Namun tahukah Ananda apa yang dimaksud dengan gambar ilustrasi? Gambar ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang artinya menjelaskan atau menerangkan, ilustrasi berupa gambar yang mempunyai sifat dan fungsi untuk menerangkan atau menjelaskan suatu tujuan dan narasi yang ingin disampaikan.

Dalam bahasa Belanda ilustrasi berasal dari kata *illustratie* yang artinya hiasan dengan sebuah gambar atau pembuatan sesuatu sehingga menjadi lebih jelas. Dengan demikian gambar ilustrasi menjadi pengantar sekaligus penjelas dari suatu tujuan, sehingga gambar ilustrasi yang dibuat dapat membantu seseorang supaya lebih cepat dan lebih mudah memahami dan mengerti sesuatu yang disampaikan.

Ilustrasi tidak hanya berupa gambar saja melainkan juga bisa berupa media media lainnya. Ilustrasi dalam arti luas dapat berbentuk : a) Gambar hasil ciptaan secara manual atau digital atau kombinasi dari keduanya, b) Suara atau bunyi bunyian yang dapat digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama, ketoprak, film, dan lain-lain, c) Gerakan misalnya pantomim, penari latar, dan lain-lain.

Untuk selanjutnya silahkan Ananda memperhatikan secara seksama beberapa gambar di bawah ini, untuk mengetahui apakah gambar tersebut termasuk gambar ilustrasi atau jenis karya seni rupa yang lain.

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 1A di bawah ini!



Gambar 1A

Setelah selesai mengamati gambar di atas silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Apakah termasuk gambar ilustrasi jika Ya apa alasannya	Jika tidak termasuk gambar ilustrasi maka termasuk karya apa? Alasannya?	Bahan dan alat untuk membuat karya tersebut
Gambar 1A			

Silahkan Ananda mencermati gambar 1B di bawah ini secara seksama!



Gambar 1B

Setelah selesai mengamati gambar 1B di atas silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Apakah termasuk gambar ilustrasi jika Ya alasannya	Jika tidak termasuk gambar ilustrasi maka termasuk karya apa? Alasannya?	Bahan dan alat untuk membuat karya tersebut
Gambar 1B			

Silahkan Ananda mencermati gambar 1C di bawah ini secara seksama!



Gambar 1C

Setelah selesai mengamati gambar 1C di atas silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Apakah termasuk gambar ilustrasi jika Ya alasannya	Jika tidak termasuk gambar ilustrasi maka termasuk karya apa? Alasannya?	Bahan dan alat untuk membuat gambar tersebut
Gambar 1C			

Silahkan Ananda mencermati gambar 1D di bawah ini secara seksama!

Gambar 1D



Setelah selesai mengamati gambar 1D di atas silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Apakah termasuk gambar ilustrasi jika Ya alasannya	Jika tidak termasuk gambar ilustrasi maka termasuk karya apa? Alasannya?	Bahan dan alat untuk membuat karya tersebut
Gambar 1D			

Silahkan Ananda mencermati gambar 1E di bawah ini secara seksama!



Gambar 1E

Setelah selesai mengamati gambar 1E di atas silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Apakah termasuk gambar ilustrasi jika Ya alasannya	Jika tidak termasuk gambar ilustrasi maka termasuk karya apa? Alasannya?	Bahan dan alat untuk membuat karya tersebut
Gambar 1E			

Silahkan Ananda mencermati gambar 1F di bawah ini secara seksama!



Gambar1F

Setelah selesai mengamati gambar 1F di atas silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Apakah termasuk gambar ilustrasi jika Ya alasannya	Jika tidak termasuk gambar ilustrasi maka termasuk karya apa? Alasannya?	Bahan dan alat untuk membuat karya tersebut
Gambar 1F			

Aktivitas 2 Menganalisis Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi sebagai salah satu karya seni rupa mempunyai peran dalam menyampaikan suatu maksud tertentu agar lebih mudah dipahami dan dimengerti. Demikian juga ilustrasi memiliki arti penting dalam perkembangan dunia ilustrasi karena telah membawa perkembangan yang pesat untuk ikut andil dalam melengkapi suatu tujuan dan narasi yang disampaikan.

1. Silahkan Ananda memperhatikan gambar 2A berikut dengan seksama!



Gambar 2A

Setelah selesai mencermati gambar 2A di atas selanjutnya lengkapilah kolom dibawah ini!

Nomor Gambar	Jenis ilustrasi	Alat dan bahan yang digunakan	Fungsi gambar
Gambar 2A			

2. Silahkan Ananda memperhatikan gambar 2B berikut dengan seksama!



Gambar 2B

Setelah selesai mencermati gambar 2b di atas selanjutnya lengkapilah kolom dibawah ini!

Nomor Gambar	Jenis ilustrasi	Alat dan bahan yang digunakan	Fungsi gambar
Gambar 2B			

3. Silahkan Ananda memperhatikan gambar 2C berikut secara seksama.



Gambar 2C

Setelah selesai mencermati gambar 2C di atas selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis ilustrasi	Alat dan bahan yang digunakan	Fungsi gambar
Gambar 2C			

4. Silahkan Ananda memperhatikan gambar 2D berikut secara seksama.

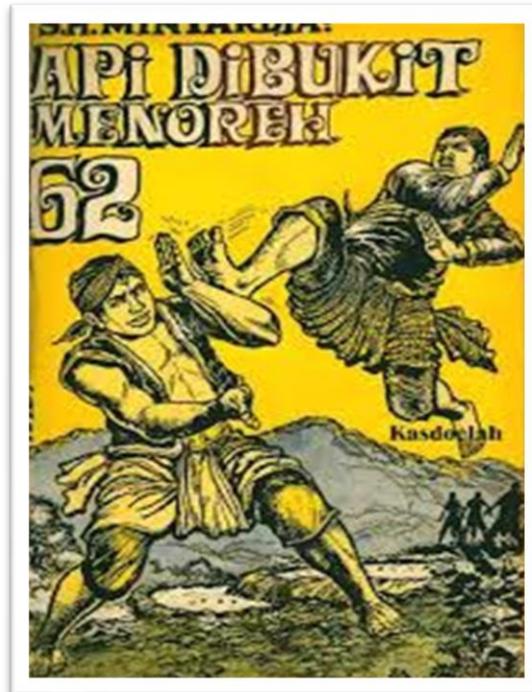


Gambar 2D

Setelah selesai memperhatikan gambar 2D di atas selanjutnya lengkapi kolom dibawah ini!

Nomor Gambar	Jenis ilustrasi	Alat dan bahan yang digunakan	Fungsi gambar
Gambar 2D			

5. Silahkan Ananda memperhatikan gambar 2E berikut dengan seksama.



Gambar 2E

Setelah selesai memperhatikan gambar 2E di atas selanjutnya lengkapilah kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Jenis ilustrasi	Alat dan bahan yang digunakan	Fungsi gambar
Gambar 2E			

6. Silahkan Ananda memperhatikan gambar 2F berikut dengan seksama



Gambar 2F

Setelah selesai memperhatikan gambar 2F di atas selanjutnya lengkapilah kolom dibawah ini!

Nomor Gambar	Jenis ilustrasi	Alat dan bahan yang digunakan	Fungsi gambar
Gambar 2F			

Berikut adalah jenis-jenis gambar ilustrasi

Gambar Kartun yakni gambar ilustrasi yang mempunyai bentuk lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Pada dasarnya gambar kartun banyak menghiasi komik, cerita bergambar, majalah anak-anak, film animasi anak-anak.

Gambar Karikatur yakni gambar ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan sindiran atau kritikan. Dalam penggambaranya terdapat penyimpangan proporsi tubuh, gambar ini biasanya kita dapatkan pada koran atau majalah,

Gambar Vignette yakni gambar yang dibuat dari unsur-unsur garis yang membentuk obyek tertentu, biasanya untuk mengisi halaman yang kosong.

Cerita bergambar yakni gambar yang diberi teks dan dibuat dengan dasar cerita atau sudut pandang yang menarik.

Ilustrasi Buku Pelajaran yakni untuk menerangkan teks atau peristiwa baik yang ilmiah atau yang berupa ceritera. Gambar ini biasanya berupa gambar natural, bagan dan foto.

Ilustrasi khayalan yakni gambar dari hasil daya cipta dan imajinasi/khayalan. Pada umumnya terdapat pada ilustrasi ceritera, komik, roman, novel.

4. Latihan

Latihan 1

1. Apakah dalam kehidupan sehari-hari Anda sering menjumpai gambar ilustrasi!

Pada benda apa gambar ilustrasi itu Anda dapatkan? Apakah buku, majalah atau benda lainnya? Apa manfaat gambar ilustrasi tersebut?

Jelaskan menurut pendapat Anda!

.....
.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan jenis gambar ilustrasi kartun, karikatur, Vignette?

Apakah fungsi dari jenis gambar ilustrasi tersebut?

.....
.....
.....
.....
.....

3. Mengapa bagi anak-anak yang belum bisa membaca gambar ilustrasi perlu dibuat untuk menyertai pesan yang akan disampaikan?

Jelaskan sesuai dengan pendapat Anda!

.....
.....
.....
.....
.....

Latihan 2

1. Mengapa pembuatan gambar ilustrasi dengan bidang Kaca paling cocok menggunakan cat akrilik bukan krayon atau pastel?

Terbuat dari bahan apa cat akrilik untuk membuat gambar ilustrasi?

Jelaskan sesuai dengan pendapat Anda!

.....
.....
.....
.....
.....

2. Menggambar ilustrasi untuk anak-anak paling cocok menggunakan warna yang bagaimana? Apa alasannya? Jelaskan sesuai pendapat Anda!

.....
.....
.....
.....
.....

3. Jelaskan gambar ilustrasi untuk sampul buku? Apa saja unsur yang harus ada di dalam gambar ilustrasi sampul buku?

Jelaskan sesuai pendapat Ananda!

.....
.....
.....
.....
.....

5. Rangkuman

Jenis jenis gambar ilustrasi

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Refleksi

Setelah ananda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Ananda

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh tentang materi konsep menggambar ilustrasi		
2	Saya mengerti dan memahami jenis jenis gambar ilustrasi		
3	Saya mengerti dan memahami manfaat dari gambar ilustrasi		
4	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
5	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

PEMBELAJARAN 2

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat:

3. Menganalisis alat dan bahan untuk menggambar ilustrasi
4. Menganalisis teknis-teknik menggambar ilustrasi

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut :

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan
6. Tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Menganalisis Alat dan Bahan untuk Membuat Ilustrasi

A. Alat Menggambar Ilustrasi

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 3A di bawah ini dengan seksama!



Gambar 3A

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi. Apakah nama alat ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Digunakan pada Teknik
Gambar 3A			

Silahkan Ananda cermati secara seksama gambar 3B di bawah ini.



Gambar 3B

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi. Apakah nama alat ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Nama Alat dan bahan menggambar	Fungsi Alat	Digunakan pada Teknik
Gambar 3B			

Silahkan Ananda cermati secara seksama gambar 3C di bawah ini!



Gambar 3C

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi. Apa nama alat ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Digunakan pada Teknik
Gambar 3C			

Silahkan Ananda mencermati secara seksama gambar 3D di bawah ini.



Gambar 3D

Gambar di atas adalah gambar salah satu alat yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi. Apa nama alat ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Nama Alat	Fungsi Alat	Digunakan pada Teknik
Gambar 3D			

Dalam menggambar Ilustrasi ada beberapa alat yang dapat digunakan

1. Pensil

Pensil yang digunakan untuk menggambar ada tiga jenisnya yakni H,B dan HB. Pensil jenis H adalah pensil tebal biasa digunakan untuk membuat garis garis tajam dan detail, HB adalah pensil setengah tebal yang biasa digunakan untuk membuat sketsa, pensil, B adalah pensil tipis dan biasanya digunakan untuk membuat garis bantu dan membuat bayangan. Untuk pensil B semakin besar kode angkanya hasilnya semakin pekat dan gelap.

2. Penghapus

Digunakan untuk menghapus dan membuat highlights yakni kesan terang yang berlebihan karena cahaya pada gambar.

3. Pena : Drawing Pen, Spidol, Rapido

Alat ini sangat bagus untuk membuat garis hitam yang kuat, jelas dan detail pada bagian-bagian gambar. Ada berbagai ukuran pena baik yang tebal maupun yang tipis. Di antara beberapa pena tersebut adalah: pena gambar, atopen, redis, trepena, rapido dan pena rembers.

4. Kuas

Kuas terdiri dari berbagai ukuran dan masing-masing ukuran akan menghasilkan goresan yang berbeda. Misalnya dibutuhkan kuas kecil untuk membuat garis tipis contoh alis pada wajah manusia.

5. Palet

Alat ini digunakan untuk mencampurkan bahan warna sebelum di goreskan pada bidang gambar

B. Bahan Menggambar Ilustrasi

Silahkan Ananda memperhatikan bahan pada gambar 4A berikut dengan seksama!



Gambar 4A

Gambar di atas adalah gambar salah satu bahan yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama bahan ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom ini!

Nomor Gambar	Nama Bahan menggambar	Karakter Bahan	Digunakan pada Teknik
Gambar 4A			

Silahkan Ananda memperhatikan gambar 4B di bawah ini dengan seksama !



Gambar 4B

Gambar di atas adalah gambar salah satu bahan yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi, apa nama bahan ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Bahan menggambar	Karakter Bahan	Digunakan pada Teknik
Gambar 4B			

Silahkan Ananda memperhatikan bahan pada gambar 4C berikut dengan seksama!



Gambar 4C

Gambar di atas adalah gambar salah satu bahan yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi, apa nama bahan ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Bahan menggambar	Karakter Bahan	Digunakan pada Teknik
Gambar 4C			

Silahkan Ananda memperhatikan bahan pada gambar 4D berikut dengan seksama!



Gambar 4D

Gambar di atas adalah gambar salah satu bahan warna yang dipergunakan untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama bahan ini. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini!

Nomor Gambar	Nama Bahan menggambar	Karakter Bahan	Digunakan pada Teknik
Gambar 4D			

Bahan yang digunakan untuk membuat gambar ilustrasi

1. Arang dan Kapur

Arang dan Kapur digunakan untuk membuat sketsa gambar obyek yang bergerak cepat, mewarnai bidang yang lebar, memberi tekstur.

2. Pastel kapur dan Pastel minyak

Pastel kapur adalah bahan yang lembut dan mudah hancur digunakan untuk membuat efek lembut dan kabur pada gambar jika digosok. Sedang pastel minyak digunakan untuk membuat warna gambar menjadi lebih terang.

3. Krayon

Bahan ini baik digunakan untuk membuat gambar gambar tebal dan gambar berwarna yang sulit dihapus.

4. Cat

Ada beberapa jenis cat yang bisa digunakan untuk membuat gambar ilustrasi seperti cat air, cat poster, cat minyak, cat tembok, sandy colour, cat guache dll. Cat poster cocok digunakan untuk gambar ukuran besar dan mencolok atau untuk dipadukan dengan benda lain untuk membuat tekstur. Cat air warna-warna lembut, cat guache adalah cat yang menghasilkan warna kuat yang baik digunakan pada kertas warna.

5. Kertas

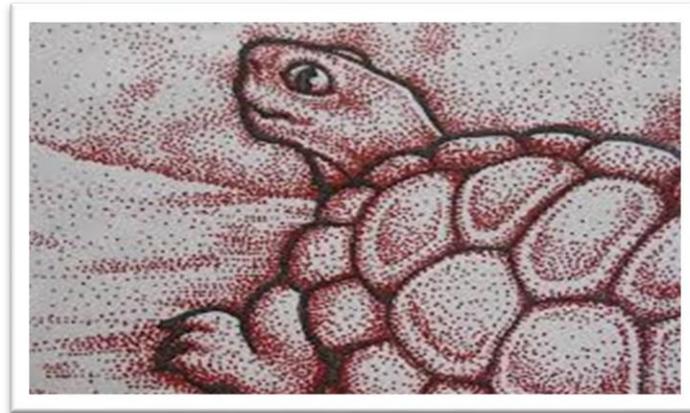
Ada beberapa type, ukuran dan warna kertas antara lain kertas HVS, kertas gambar, kertas Asturo, kertas Kalkir, kertas Karton, kertas Duplex, kertas Padalarang. Secara umum kertas terdiri dari dua jenis yakni yakni a) Kertas cartridge yang mempunyai sifat halus, lembut, kaku dan biasa digunakan untuk menggambar dengan alat pensil dan pena. B) Kertas gula yakni kertas yang kasar yang cocok digunakan untuk menggambar dengan pastel, krayon dan arang.

6. Kanvas

Kanvas adalah bahan yang terbuat dari jenis kain sifatnya lentur dan kuat biasanya dibentangkan pada spanram untuk melukis atau menggambar

Aktivitas 2 Menganalisis Teknik Menggambar Ilustrasi

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 5A di bawah ini!



Gambar 5A

Gambar di atas adalah gambar hasil penerapan salah satu teknik untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama teknik pada pembuatan gambar di atas. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Teknik Menggambar	Alat yang digunakan	Bahan yang digunakan
Gambar 5A			

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 5B di bawah ini!



Gambar 5B

Gambar di atas adalah gambar hasil penerapan salah satu teknik untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama teknik pada pembuatan gambar di atas. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Teknik Menggambar	Alat yang digunakan	Bahan yang digunakan
Gambar 5B			

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 5C di bawah ini !



Gambar 5C

Gambar di atas adalah gambar hasil penerapan salah satu teknik untuk membuat gambar ilustrasi, apa nama teknik pada pembuatan gambar di atas. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini.

Nomor Gambar	Teknik Menggambar	Alat yang digunakan	Bahan yang digunakan
Gambar 5C			

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 5D di bawah ini!



Gambar 5D

Gambar di atas adalah gambar hasil penerapan salah satu teknik untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama teknik pada pembuatan gambar di atas. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Teknik Menggambar	Alat yang digunakan	Bahan yang digunakan
Gambar 5D			

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 5E di bawah ini!

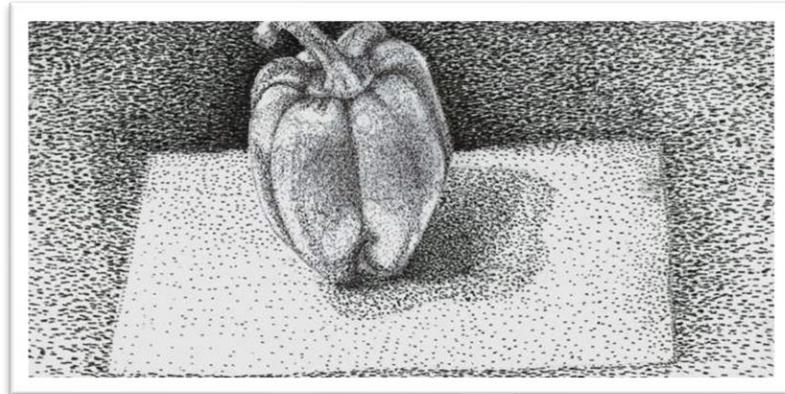


Gambar 5E

Gambar di atas adalah gambar hasil penerapan salah satu teknik untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama teknik pada pembuatan gambar di atas. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Teknik Menggambar	Alat yang digunakan	Bahan yang digunakan
Gambar 5E			

Silahkan Ananda memperhatikan secara seksama gambar 5F di bawah ini!



Gambar 5F

Gambar di atas adalah gambar hasil penerapan salah satu teknik untuk membuat gambar ilustrasi, Apa nama teknik pada pembuatan gambar di atas. Silahkan Ananda melengkapi kolom di bawah ini

Nomor Gambar	Teknik Menggambar	Alat yang digunakan	Bahan yang digunakan
Gambar 5F			

Berikut adalah teknik teknik dalam pembuatan gambar ilustrasi:

Teknik Manual

1. Teknik Arsir

Yakni teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan garis garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek suatu gambar sehingga terlihat seperti tiga dimensi. Alat yang biasa digunakan adalah pensil, spidol, pena, rapido.

2. Teknik Dussel

Yakni teknik menggambar ilustrasi yang penentuan gelap terang obyek gambar dilakukan dengan cara menggoreskan/menggosokkan pensil pada kertas pada posisi rebah/miring. Atau pensil digosokkan dahulu pada kertas atau kapas terlebih dahulu sebelum digosokkan pada obyek gambar untuk menghasilkan kesan tiga dimensi

3. Teknik Pointilis

Yakni teknik menggambar ilustrasi dengan cara menggunakan titik-titik untuk memunculkan kesan tiga dimensi sehingga dapat membentuk suatu obyek, alat yang digunakan pensil, rapido.

4. Teknik Basah

Yakni teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan media basah seperti cat minyak, cat air, tinta ataupun media lain yang membutuhkan air atau minyak sebagai pengencer. Prosesnya dengan cara membuat sketsa terlebih dahulu pada bidang gambar berupa kertas atau kanvas, selanjutnya diwarnai dengan bahan warna yang telah disiapkan.

5. Teknik Kering

Yakni teknik menggambar ilustrasi yang tidak perlu bahan pengencer seperti air dan minyak. Caranya dengan membuat sketsa langsung pada bidang gambar dan dilanjutkan dengan arsiran pensil, arang atau warna seperti pastel, krayon.

6. Teknik Blok

Yakni teknik menggambar ilustrasi dengan cara menutup obyek gambar dengan satu warna hingga tampak bentuk siluet. Bahan yang digunakan adalah tinta bak.

Teknik Digital

1. Corel Draw

Corel Draw belum tergeser posisinya sebagai software desain grafis terpopuler. Software ini mudah dioperasikan, cocok dipakai untuk mendesain vektor atau ilustrasi gambar yang ukurannya tidak mempengaruhi tingkat ketajamannya.

2. Adobe Photoshop

Software ini sebenarnya berfungsi untuk mengedit foto, namun fitur-fitur didalamnya memungkinkan pengguna dapat mendesain grafis baik dengan foto maupun gambar baru.

3. Adobe Illustrator

Software ini fungsinya hampir sama dengan Corel Draw, hanya saja Adobe Illustrator lebih pas dipakai untuk membuat ilustrasi dalam satu kesatuan secara fitur software ini memiliki garis dan warna yang lebih bagus dibandingkan Corel Draw.

4. Adobe Studio

Merupakan software pembuatan animasi dengan berbagai macam fitur aplikasi ini bisa dipakai untuk membuat animasi 2D dan 3D dan memungkinkan penggunanya dapat langsung mempublikasikan karya mereka secara mudah.

4. Latihan

Latihan 1

1. Sebutkan alat menggambar ilustrasi teknik kering! Apa kelebihan dari alat tersebut? Jelaskan menurut pendapat Ananda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan alat menggambar teknik basah? Apakah kelebihan menggambar ilustrasi teknik basah? Jelaskan sesuai dengan pendapat Ananda!

.....
.....
.....
.....
.....

3. Jelaskan proses penggunaan alat pensil jenis H dan HB dan B pada kegiatan menggambar ilustrasi

.....
.....
.....
.....
.....

Latihan 2

1. Mengapa pembuatan gambar ilustrasi dengan bidang Kanvas paling cocok menggunakan Cat minyak bukan spidol atau cat air?

Terbuat dari bahan apa kanvas untuk membuat gambar ilustrasi?

Jelaskan sesuai dengan pendapat Ananda!

.....
.....
.....
.....
.....

2. Menggambar ilustrasi dengan pewarna Krayon paling cocok menggunakan bidang gambar yang kasar seperti kertas Karton, apa alasannya? Jelaskan sesuai pendapat Ananda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Jelaskan proses pembuatan gambar ilustrasi dengan teknik blok dan pointilis? Apa saja bahan yang dapat digunakan pada pembuatan ilustrasi teknik blok? Apa saja bahan yang dapat digunakan pada pembuatan ilustrasi teknik pointilis?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Rangkuman

Teknik-teknik menggambar ilustrasi

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Refleksi

Setelah Ananda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Ananda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh sungguh tentang materi alat-alat dalam menggambar ilustrasi		
2	Saya mengerti dan memahami bahan-bahan dalam membuat gambar ilustrasi		
3	Saya mengerti dan memahami teknik - teknik dalam membuat gambar ilustrasi		
4	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
5	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

PEMBELAJARAN 3

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ananda diharapkan dapat

5. Menyusun langkah-langkah menggambar ilustrasi manual
6. Membuat gambar ilustrasi kartun

2. Peran Orang Tua dan Guru

Untuk dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran jarak jauh guru mengajak orang tua siswa untuk berperan aktif dalam mendampingi anaknya di rumah. Dalam belajar, peran aktif orang tua dapat diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Memastikan anaknya untuk siap mengikuti pembelajaran
2. Mendampingi anak dalam mempelajari modul
3. Mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas yang mengalami kesulitan
4. Mengontrol anak dalam melakukan kegiatan belajar
5. Mengingatkan anaknya agar selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh Guru tepat waktu

3. Aktivitas Pembelajaran

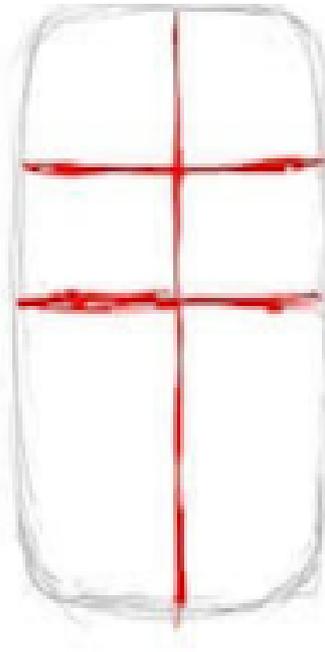
1. Aktivitas 1 Menyusun Langkah-langkah Menggambar Ilustrasi

1. Menentukan tema gambar ilustrasi berdasarkan ceritera atau narasi.
2. Menentukan jenis gambar ilustrasi yang akan dibuat
3. Menentukan irama, proporsi, komposisi, kesatuan, keseimbangan pada gambar obyek.
4. Menggambar sketsa global yang disesuaikan dengan ceritera atau narasi
5. Memberikan arsiran atau warna sesuai dengan karakter ceritera

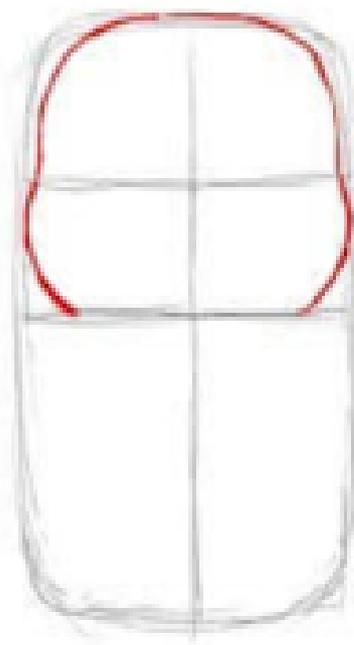
2. Aktivitas 2 Membuat Gambar Ilustrasi Kartun Pokemon

Proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Buat pola gambar



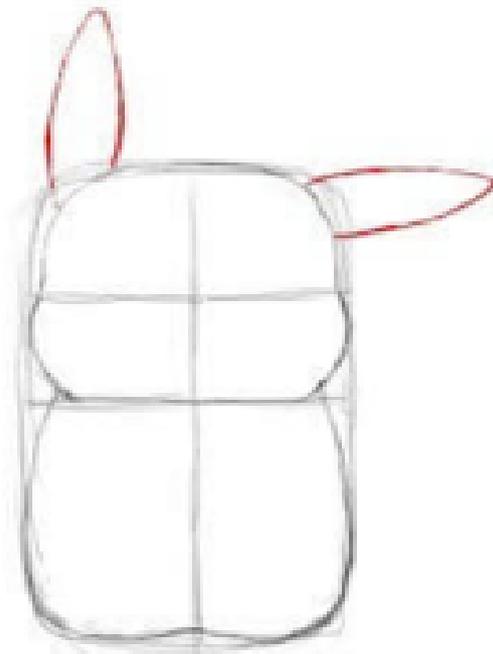
2. Buat sketsa kepala



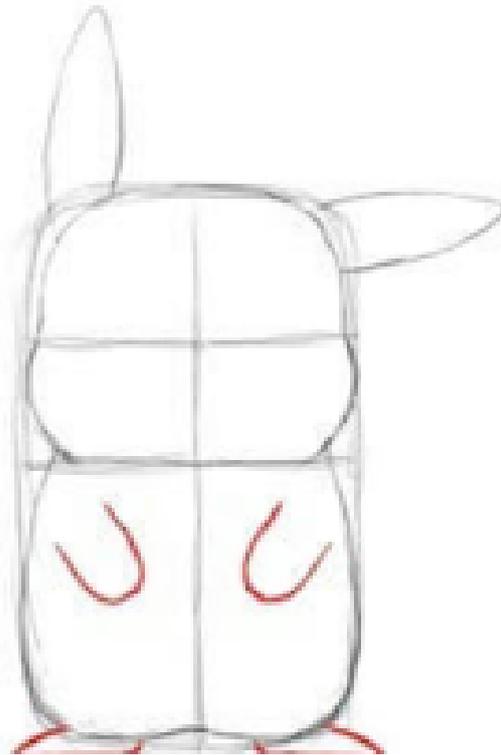
3. Buat sketsa badan



4. Buat telinga



5. Buat tangan dan kaki



6. Buat ekor



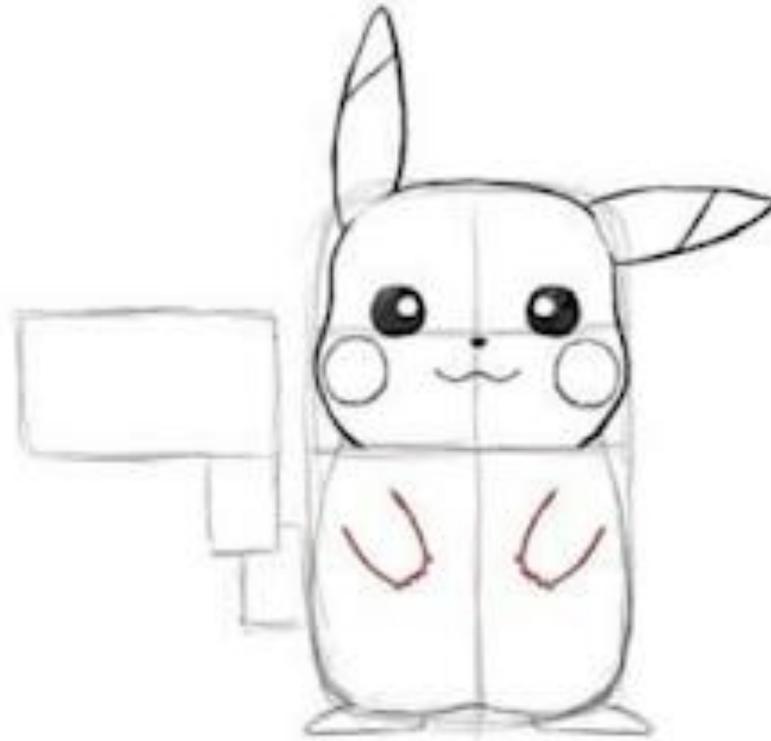
7. Buat mata



8. Buat detail kepala



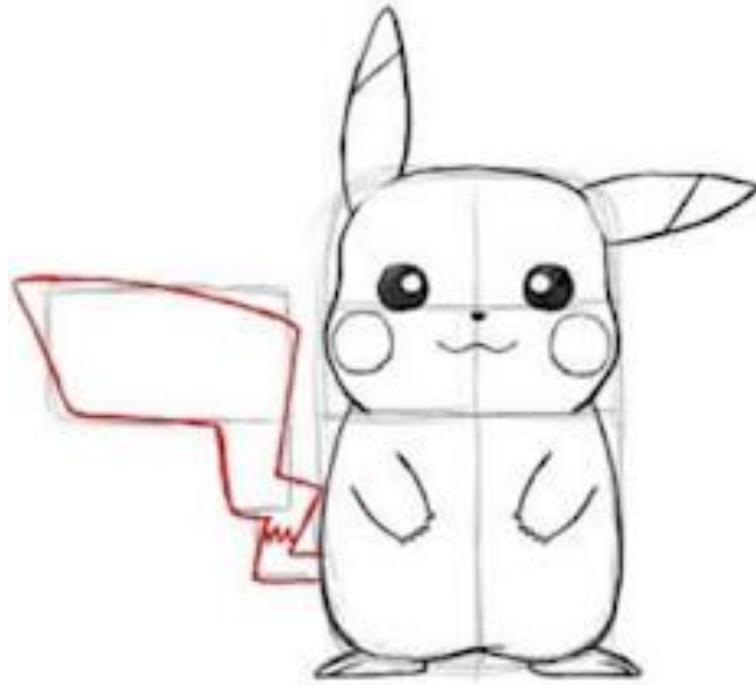
9. Buat detail tangan



10. Buat detail perut dan kaki



11. Buat detail ekor



12. Hapus garis-garis yang tidak terpakai



13. Berikan warna sesuai karakter



3. Latihan

Latihan 1

1. Jelaskan langkah-langkah menggambar ilustrasi menurut pendapat Ananda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Latihan 2

1. Buatlah gambar ilustrasi kartun Pokemon dalam posisi yang berbeda, atau posisi terbaik menurut Ananda!

Gambar dibuat dalam lembar kertas gambar ukuran A3 dengan menggunakan pewarnaan menggunakan Pastel.



Gambar ini adalah salah satu gambar Pokemon bentuk yang lain. Ananda bisa mencermati sehingga akan terinspirasi gambar Pokemon dalam posisi yang berbeda.

4. Rangkuman

Langkah-langkah menggambar ilustrasi:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Refleksi

Setelah Ananda melaksanakan kegiatan pembelajaran lengkapilah kolom berikut sesuai dengan pendapat Ananda.

Nama :

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Semester :

Tanggal Pelaksanaan :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha untuk dapat belajar dengan sungguh sungguh tentang langkah-langkah menggambar ilustrasi		
2	Saya mengerti dan memahami proses penggunaan bahan-bahan warna dalam membuat gambar ilustrasi		
3	Saya mengerti dan memahami kelemahan dan kelebihan dari masing masing bahan warna dalam membuat gambar ilustrasi		
4	Saya akan selalu bertanya apabila ada hal yang belum bisa saya pahami tentang hal yang sedang dibelajarkan		
5	Saya selalu mengerjakan dan mengumpulkan tepat waktu tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya selalu berusaha untuk menciptakan suasana tenang dalam WA Group kelas		

EVALUASI

A. Pilihlah satu jawaban benar dengan memberi tanda silang pada A, B, C atau D

1. Gambar yang dibuat untuk memperjelas, memperkuat, meperindah, memperkaya suatu narasi atau suatu ceritera disebut gambar...
 - a. Ilustrasi
 - b. Ekspresi
 - c. Perspektif
 - d. Dekorasi

2. Proses menggambar dengan cara membuat garis-garis menyilang atau sejajar untuk memunculkan kesan tiga dimensi dari gambar yang dibuat dinamakan teknik ...
 - a. Dussel
 - b. Arsir
 - c. Blok
 - d. Linear

3. Proses menggambar yang cara memunculkan kesan tiga dimensi bendanya dengan cara menggoreskan pensil gambar dalam posisi miring disebut teknik ...
 - a. Dussel
 - b. Arsir
 - c. Pointilis
 - d. Linear

4. Warna pokok yang sering Ananda gunakan untuk menggambar ilustrasi terdiri dari...
 - a. Hitam, putih, hijau
 - b. Merah, kuning, biru
 - c. Merah, putih, biru
 - d. Kuning, coklat, hitam

5. Apabila Ananda menghendaki warna hijau untuk membuat gambar ilustrasi maka warna pokok yang dicampur adalah...
 - a. Biru, merah
 - b. Merah, kuning
 - c. Biru, kuning
 - d. Coklat, putih

6. Gambar yang dibuat dalam bentuk yang lucu dan memiliki ciri tertentu disebut gambar...
 - a. Komik
 - b. Vignette
 - c. Karikatur
 - d. Kartun

7. Gambar yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan kritik atau sindiran disebut gambar...
 - a. Kartun
 - b. Komik
 - c. Karikatur
 - d. Vignette

8. Gambar yang dibuat dengan cara menggabungkan unsur-unsur garis lurus, garis lengkung, garis zig zag agar terwujud suatu bentuk tertentu disebut gambar...
 - a. Kartun
 - b. Karikatur
 - c. Komik
 - d. Vignette

9. Pensil yang digunakan untuk membuat garis tegas, tajam dan detail adalah pensil dengan kode...
 - a. H
 - b. B
 - c. HB
 - d. Arang

10. Apabila Ananda akan membuat sketsa maka pensil yang paling cocok untuk digunakan adalah pensil...
 - a. Arang
 - b. HB
 - c. B
 - d. H

11. Pensil jenis B dapat digunakan untuk membuat bayangan, semakin tinggi kode B nya maka pensil tersebut akan semakin...
 - a. Hitam
 - b. Terang
 - c. Gelap
 - d. Transparan

12. Alat pena yang biasa digunakan untuk membuat bagian yang detail dari gambar ilustrasi adalah...
- Spidol
 - Rapido
 - Arang
 - Pastel
13. Alat warna yang dapat digunakan untuk membuat gambar ilustrasi menjadi lebih terang atau mengkilat adalah...
- Spidol
 - Cat air
 - Pastel minyak
 - Cat minyak
14. Alat warna yang bisa digunakan untuk membuat kesan lembut dan kabur sebuah gambar ilustrasi jika digosok adalah...
- Krayon
 - Pastel minyak
 - Spidol
 - Pastel kapur
15. Kertas yang paling cocok untuk menggambar ilustrasi dengan bahan pastel adalah kertas...
- Kalkir
 - Manila
 - Karton
 - Padalarang

16. Apabila bahan warna yang digunakan adalah cat minyak maka media yang paling cocok untuk digunakan adalah...
- Papan triplek
 - Kertas warna
 - Karton
 - Kanvas
17. Sifat dari bahan warna cat air apabila digunakan untuk menggambar pada kertas adalah...
- Opaque
 - Plakat
 - Menutup
 - Transparan
18. Kegiatan menggambar dengan cara menutup obyek gambar dengan satu warna hingga tampak bentuk siluet disebut teknik ...
- Linear
 - Arsir
 - Blok
 - Dussel
19. Cara menggambar ilustrasi dengan membuat titik-titik untuk memunculkan dan membuat obyek gambar memiliki kesan tiga dimensi disebut teknik...
- Blok
 - Pointilis
 - Arsir
 - Linear

20. Secara fitur software ini memiliki garis dan warna yang lebih bagus dibanding software sebelumnya. Software ini dinamakan...
- a. Adobe Illustrator
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Studio
 - d. Corel Draw

B. Jawablah pertanyaan ini dengan singkat dan benar!

1. Sebutkan dua alat warna untuk menggambar ilustrasi!
.....
2. Sebutkan dua bahan warna untuk menggambar teknik basah!
.....
3. Sebutkan dua jenis gambar ilustrasi!
.....
4. Jelaskan ilustrasi sampul buku!
.....
5. Jelaskan sifat dari cat air!
.....
6. Apa yang Ananda ketahui tentang gambar komik?
.....
7. Mengapa gambar ilustrasi perlu dibuat pada buku anak-anak?
.....
8. Jelaskan proses penggunaan palet!
.....
9. Jelaskan teknik basah dalam menggambar!
.....
10. Jelaskan teknik kering dalam menggambar?
.....

KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA

1	A		11	A
2	B		12	B
3	A		13	C
4	B		14	D
5	C		15	C
6	D		16	D
7	C		17	D
8	D		18	C
9	A		19	B
10	B		20	A

KUNCI JAWABAN URAIAN

1. Krayon, pastel
2. Cat Air, cat minyak
3. Kartun dan karikatur
4. Gambar ilustrasi yang digunakan untuk menerangkan tek atau peristiwa baik yang ilmiah atau yang berupa ceritera. Gambar ini biasanya berupa gambar natural, bagan dan foto
5. Warna yang digoreskan di kertas tidak akan menutup putihnya keras/transparan
6. Rangkaian gambar yang saling melengkapi dan memiliki alur ceritera.
7. Agar anak tertarik untuk membaca, anak akan cepat paham jika disertai gambar
8. Untuk mencampur warna yang akan digunakan untuk menggambar atau melukis
9. Menggunakan air atau minyak cat untuk mencampur warna
10. Tidak menggunakan air atau minyak cat karena langsung digoreskan pada permukaan

PEDOMAN PENSKORAN

- a. Untuk soal pilihan ganda satu jawaban benar mendapat poin 1, Jumlah total A 20 poin
- b. Untuk soal uraian satu jawaban benar mendapat poin 2, Jumlah total B adalah 20 poin

Score	Nilai
40	100,00
39	97,50
38	95,00
37	92,50
36	90,00
35	87,50
34	85,00
33	82,50
32	80,00
31	77,50
30	75,00
29	72,50
28	70,00
27	67,50
26	65,00
25	62,50
24	60,00
23	57,50
22	55,00
21	52,50

Score	Nilai
20	50,00
19	47,50
18	45,00
17	42,50
16	40,00
15	37,50
14	35,00
13	32,50
12	30,00
11	27,50
10	25,00
9	22,50
8	20,00
7	17,50
6	15,00
5	12,50
4	10,00
3	7,50
2	5,00
1	2,50

GLOSARIUM

- Abstrak : Tidak dikenal bentuknya
- Asimetris : Komposisi yang tidak seimbang susunan yang tidak sama bagian kiri dan kanan, bagian atas dan bawah
- Aquarel : Sifat cat air yang tidak menutup putihnya kertas
- Geometris : Bertalian dengan bentuk bentuk ilmu ukur seperti garis lurus, garis lengkung, segiempat, segitiga dan lain sebagainya
- Kanvas : Adalah bahan yang terbuat dari jenis kain sifatnya lentur dan kuat biasanya dibentangkan pada spanram untuk melukis atau menggambar
- Plakat : Sifat cat yang menutup media yang digunakan untuk melukis, menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Grey, Peter.2009. *Panduan Lengkap Menggambar dan Ilustrsi Objek dan Observasi Terjemahan Sara C.Simanjuntak*. Jakarta: Karisma
- Gollwitzer, Gerhrd. 1986. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Isdiro S.2000. *Seri Menggambar dan Mewarnai*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- Juih dkk, 2000, *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudhistira
- Mufit. 2004. *Cara Mudah Menggambar*. Jakarta: PT Gramedia
- Murtihadi.1990. *Dasar-Dasar Menggambar*. Jakarta: Direktorat.Dikmenjur.Depdikbud
- Sachari, Agus (editor).1986. *Seni Desain dan Teknologi Antologi Kritik, Opini dan Filosofi*. Bandung: Pustaka.
- Setianingsih, Dyah Purwani dkk.2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto dkk,2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela
- Sutrisno, Muji dkk.1993. *Estetika Filsafat Keindahan*.Yogyakarta: Kanisius
- Wartono, Teguh. 1984. *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*.Yogyakarta: Yayasan Kanisius Yogyakarta

DAFTAR SUMBER GAMBAR

Gambar 1A	https://www.google.com/search?q=menggambar+contoh+gambar+ilustrasi+sampul+buku+yang+mudah+digambar+dan+berwarna&tbm=isch&ved=2ahUKEwie4baT-7_sAhXogGMGHc4BBIkQ2CegQIABAA&oq
Gambar 1B	https://www.google.com/search?q=menggambar+contoh+gambar+ilustrasi+comic+yang+mudah+digambar+dan+berwarna&tbm=isch&ved=2ahUKEwil5bm9-r_sAhWhR30KHT1EA-sQ2-cCegQIABAA&oq
Gambar 1C	https://www.google.com/search?q=menggambar+contoh+gambar+ilustrasi+vignetteyang+mudah+digambar+dan+berwarna&tbm=isch&ved=2ahUKEwjs-9-b-b_sAhVWOCsKHdipAPYQ2-cCegQIABAA&oq
Gambar 1D	https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+ilustrasi+karikatur+yang+mudah+digambar&tbm=isch&ved=2ahUKEwi18rS_5b_sAhVIfCsKHfwTA-4Q
Gambar 1E	https://www.google.com/search?q=lukisan+abstrak+affandi+beserta+maknanya&tbm=isch&ved=2ahUKEwjNtPXhvf7sAhXiIbcAHX88BasQ2cCegQIABAA&oq=lukisan+abstrak+affandi&gs_lcp=CgNpbWcQARgBMgIIADICCAAyBggAEAgQHjoECAAQQzoFCAAQsQM6BwgAELEDEEM6CAgAELE
Gambar 1F	https://www.google.com/search?q=gambar+ilustrasi+hewan&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjdxsKzocLsAhWUbx0KHVhvCLMQ_AUoAXoECAsQAaw&biw
Gambar 2A	https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+karikatur+tentang+covid+19&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved
Gambar 2B	https://www.google.com/search?q=menggambar+contoh+gambar+ilustrasi+sampul+buku+yang+mudah+digambar+dan+berwarna&tbm=isch&ved=2ahUKEwie4baT-7_sAhXogGMGHc4BBIkQ2-cCegQIABAA&oq
Gambar 2C	https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+kartun+yang+mudah+digambar+dan+berwarna&tbm=isch&ved=2a
Gambar 2D	https://www.google.com/search?q=contoh+ilustrasi+khayalan&tbm=isch&ved=2ahUKEwjt8PG3MtsAhWU3HMBHRD_B5gQ2-cCegQIABAA&oq

Gambar 2E	https://www.google.com/search?q=gambar+ilustrasi+karya+sastra&tbm=isch&ved=2ahUKEwi8-sL-4MtsAhV75TgGHZWIB1gQ2-cCegQIABAA&oq=gambar+ilustrasi+karya+sastra&gs_lcp=
Gambar 2F	https://www.google.com/search?q=gambar+ilustrasi+vignette&tbm=isch&ved=2ahUKEwja2vOD4cTsAhWEdH0KhaObChMQ2-cCegQIABAA&oq=gambar+ilustrasi+&gs_lcp
Gambar 3A	https://www.google.com/search?q=rapido&tbm=isch&chips=q:rapido,online_chips:rapido+staedtler&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwirxPnWspnsAhWIIxMBHWuqCJYQ4IYoAHoECAEQFQ&biw=1903&bih=969#imgrc=85n5Wb1IV8XhTM
Gambar 3B	https://www.google.com/search?q=palet+lukisan&tbm=isch&ved=2ahUKEwim3uvau_7sAhU5MbcAHfb9AuYQ2-cCegQIABAA&oq=palet+lukis&gs_lcp=CgNpbWcQARgCMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADoFCAAQsQM6CAgAELEDEIMBOgQIABBDOgcIABCxAxBDUN7jIFj5gSFgk74haABwAHgBgAGkCogBhSKSAQ
Gambar 3C	https://www.google.com/search?q=pastel+kering+untuk+menggambar&tbm=isch&ved=2ahUKEwio95DCqfnsAhVHSCsKHXx1CP8Q2-cCegQIABAA&oq=pastel+untuk+menggambar&gs_lcp=CgNpbWcQARgDMgIIADIGCAAQBRAeMgYIABAFEB4yBggAEAgQHjoECAAQGDoECAAQQzoFCAA
Gambar 3D	https://www.google.com/search?q=kuas+untuk+menggambar&tbm=isch&ved=2ahUKEwjJhMOjuv7sAhVi-zgGHauJJCZUQ2-cCegQIABAA&oq=KUAS&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIABBDMgQIABBDMgcIABCxAxBDMgcIABCxAxBDMgUIABCxAzIECAAQQzIHCAAQsQMQQzIECAAQQzIECAA
Gambar 4A	https://www.google.com/search?q=cat+poster+sakura&tbm=isch&ved=2ahUKEwiFhYf0r_zsAhX64HMBHSe9Dp0Q2-cCegQIABAA&oq=cat+poster&gs_lcp=CgNpbWcQARgBMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADoECAAQQzoHCAAQsQMQQzoFCAAQs
Gambar 4B	https://www.google.com/search?q=kanvas+lukis&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjSw-PxrfzsAhWBfH0KHYNB5EQ_AUoAXoECA4Qaw

Gambar 4C	https://www.google.com/search?q=pastel+kering+untuk+menggambar&tbm=isch&ved=2ahUKEwio95DCqfnsAhVHSCsKHXx1CP8Q2-cCegQIABAA&oq=pastel+untuk+menggambar&gs_lcp=CgNpbWcQARgDMgIIADIGCAAQBRAeMgYIABAFEB4yBggAEAgQHjoECAAQGDoeCAAQQzoFCAAQsQM6C
Gambar 4D	https://www.google.com/search?q=cat+minyak+lukis&tbm=isch&ved=2ahUKEwiwzPzasfzsAhVKXCsKHbWzDvMQ2-cCegQIABAA&oq=cat+minyak&gs_lcp=CgNpbWcQARgBMgUIABCxAzICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADoECAAQQzoHCAAQsQM6C-1CC-jpYyJQ7
Gambar 5A	https://www.google.com/search?q=teknik+pointilis+dalam+gambar+ilustrasi&tbm=isch&ved=2ahUKEwjOkL76gMXsAhXSNrcAHVA5DggQ2-cCegQIABAA&oq
Gambar 5B	https://www.google.com/search?q=teknik+blok+dalam+gambar+ilustrasi&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwihzpX5gMXsAhVdIbcAHQn7A_QQ_AUoAXoECBAQA&biw
Gambar 5C	https://www.google.com/search?q=teknik+blok+dalam+gambar+ilustrasi&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwihzpX5gMXsAhVdIbcAHQn7A_QQ_AUoAXoECBAQA&biw
Gambar 5D	https://www.google.com/search?q=teknik+pointilis+dalam+gambar+ilustrasi&tbm=isch&ved=2ahUKEwjOkL76gMXsAhXSNrcAHVA5DggQ2-cCegQIABAA&oq
Gambar 5E	https://www.google.com/search?q=gambar+ilustrasi+bahan+rapido&tbm=isch&ved=2ahUKEwju9fXUhsXsAhV7hUsFHbSIALoQ2-cCegQIABAA&oq=
Gambar 5F	https://djonews.com/teknik-menggambar-ilustrasi/
Gambar 6	https://www.pintaskedua.xyz/2020/03/belajar-menggambar-kartun-pikachu.html
Gambar 7	https://www.google.com/search?q=ilustrasi+kartun+pokemon&tbm=isch&ved=2ahUKEwiXkfDA1P7sAhW2gEsFHe6KDB8Q2-cCegQIABAA&oq=ilustrasi+kartun+pokemon&gs_lcp=CgNpbWcQDDICCAAyBggAEAUQHjIGCAAQBRAeOgQIABAEoGQIABAIEB5Q9EBYjIBgomloAHAAeACAAWeIAbsEkgEDNi4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXd

PEMETAAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar

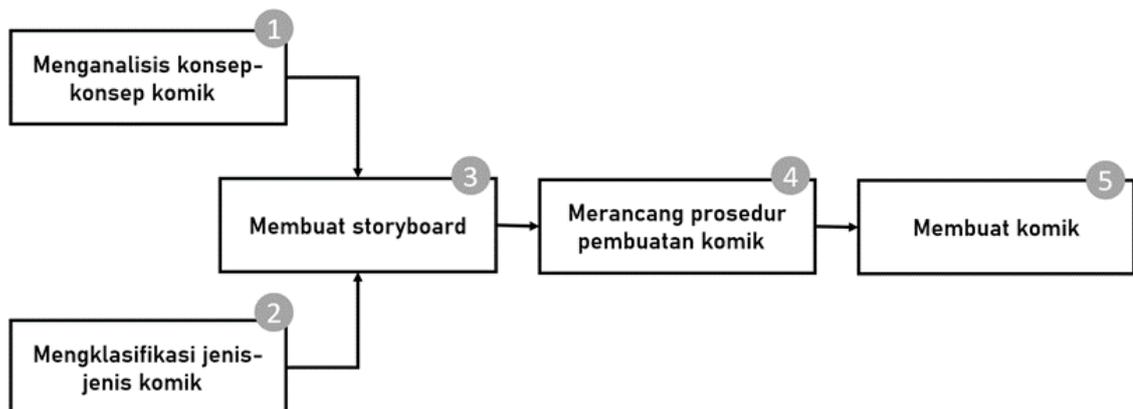
KD 3.4 Memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik

KD 4.4 Menggambar komik dengan berbagai teknik

Tujuan Pembelajaran

- 3.4.1 Jika disediakan sebuah komik, Ananda dapat menganalisis konsep-konsep komik dengan benar paling sedikit sebanyak 6 buah.
- 3.4.2 Setelah menganalisis berbagai jenis komik, Ananda dapat mengklasifikasi jenis-jenis komik menurut kategorinya dengan benar.
- 4.4.1 Setelah mencermati sesuatu cerita yang telah disediakan, Ananda dapat membuat storyboard dengan urutan alur cerita yang logis.
- 4.4.2 Setelah menganalisis isi dan alur sesuatu cerita sederhana, Ananda dapat merancang prosedur pembuatan komik strip dengan lengkap.
- 3.4.3 Setelah menganalisis komik strip berdasarkan panel, scene, karakter dan dialog sesuatu cerita komik, Ananda dapat membuat komik strip berdasarkan storyboard dengan urutan yang logis.

PETA KOMPETENSI



MODUL 2

MENGGAMBAR KOMIK

PEMBELAJARAN 1

1. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1 Mengenal Konsep-Konsep Komik

Salam merdeka belajar! Pada pelajaran ini kita akan mempelajari seluk beluk pembuatan komik. Ananda tentu pernah membaca komik, bukan? Komik itu menyenangkan. Sebagai sebuah media, komik memiliki banyak fungsi dan digunakan dalam berbagai bidang kehidupan antara lain bidang hiburan, pendidikan, bisnis, perdagangan, sosial, budaya, ekonomi, kesehatan, keamanan, dan masih banyak lagi. Di dunia modern, profesi ahli membuat komik (disebut komikus) sangat menjanjikan.

Membuat komik itu mudah. Jika Ananda banyak berlatih, lama-kelamaan pasti bisa menjadi komikus yang profesional. Komikus profesional merupakan salah satu profesi yang banyak dibutuhkan oleh dunia hiburan, bisnis, media, pendidikan, produksi film, dan sebagainya. Komik sebagai sebuah produksi yang dibisniskan dibuat oleh sesuatu perusahaan dibuat oleh team yang terdiri atas beberapa keahlian. Mereka itu antara lain komikus atau ilustrator, pembuat sketsa pensil, penulis teks, juru tinta, dan pewarna. Masing-masing profesi dengan keahliannya mengerjakan bidangnya secara profesional.



Gambar 1 Komik Petualangan, Komik Pendidikan, dan Komik Bisnis

Sebelum kita menghasilkan sebuah komik, mari kita bermain lebih dahulu. Permainan pertama membuat ‘kalimat semangat’ berdasarkan kata yang telah disediakan. Tujuannya untuk membangkitkan semangat kita dalam belajar. Misalnya disediakan kata ‘hebat’ maka Ananda bisa menulis:

- Saya bisa jadi orang hebat!
- Siswa yang hebat ialah siswa yang pantang menyerah dalam hadapi kesulitan!
- Belajar dengan hebat agar kelak jadi orang hebat!

Dan seterusnya.

Kalimat semangat ialah kalimat-kalimat yang dapat menyemangati kita (bahkan orang lain) untuk melakukan perilaku-perilaku positif. Perilaku-perilaku positif itu akan membentuk karakter kita menjadi positif. Dalam melakukan sesuatu kegiatan, misalnya belajar, alangkah baiknya jika dimulai dengan semangat dan berpikir positif.

Berikut ini disediakan beberapa kata tertentu. Ananda ditugasi untuk membuat sebuah ‘kalimat semangat’ seperti contoh tersebut di atas. Satu kata cukup dibuat satu ‘kalimat semangat’.

NO	KATA	KALIMAT SEMANGAT
1	Usaha (contoh)	Saya akan berusaha dengan gigih untuk dapat menyelesaikan pekerjaan rumah saya dengan baik!
2	Ramah	
3	Kreatif	
4	Baru	
5	Hero	
6	Keren	
7	Kreatif	
8	Oke	
9	Indah	
10	Gembira	

Bagaimana? Setelah membuat kalimat semangat tentu sekarang Ananda lebih bersemangat untuk belajar. Belajar tentang komik banyak manfaatnya bagi Ananda antara lain

- Dapat menajamkan kemampuan kreatif;
- Dapat mengasah kemampuan berpikir kritis;
- Dapat mengembangkan kemampuan imajinatif;
- Dapat memupuk kepekaan estetik atau keindahan;
- Dapat melatih keterampilan berekspresi atau menggambar.

Sekarang kita masuk dalam permainan kedua.

Berikut disediakan beberapa kata atau istilah. Menurut Ananda istilah-istilah mana saja yang terkait dengan komik?

Bulatilah nomor dari istilah-istilah yang terkait dengan komik!

No	Istilah	No	Istilah	No	Istilah
1	bingkai	13	kreatif	25	spidol
2	teks	14	sketsa	26	sablon
3	cerita	15	pensil	27	panel
4	komik strip	16	balon kata	28	kertas
5	ilustrasi	17	karakter	29	pena
6	kuas	18	narasi	30	ide atau gagasan
7	kartun	19	rupa atau visual	31	plot
8	alur	20	moral cerita	32	foto
9	pena	21	karikatur	33	skenario
10	humor	22	kanvas	34	super hero
11	perspektif	23	hiburan	35	seni
12	tokoh	24	kuas	36	indah

Istilah-istilah tersebut penting untuk dipahami agar dapat mempelajari komik secara lebih baik. Jika Ananda dapat memilih lebih dari 15 istilah dengan benar itu menandakan wawasan Ananda cukup luas mengenai komik.

Selanjutnya kita masuk permainan ketiga. Permainan ini disebut TTS. Apakah TTS itu? Ya, TTS merupakan singkatan dari Teka Teki Silang. TTS merupakan salah bentuk permainan yang mengasyikkan. Dengan TTS kita bermain sambil belajar!

Periksalah Gambar 1. Gambar tersebut menunjukkan sebuah permainan TTS. Permainan TTS terdiri atas dua unsur yaitu gambar dan pertanyaan. Unsur gambar berisi gambar susunan kotak-kotak dengan angka-angka tertentu pada kotak tertentu. Gambar kotak-kotak tersebut kosong (dalam Gambar 1 sudah terisi). Kotak-kotak kosong inilah yang harus diisi menurut pertanyaan yang disediakan.

Unsur pertanyaan terdiri atas pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun. Contoh, pertanyaan nomor 1 mendatar adalah Malaysia maka jawaban nomor 1 yang cocok dengan Malaysia adalah Malaka (periksa nomor 1 pada gambar kotak-kotak). Pertanyaan nomor 2 menurun adalah jenis ikan air tawar, maka jawaban nomor 2 menurun pada gambar kotak yang sesuai adalah lele. Demikian seterusnya.



PERTANYAAN :

Mendatar :

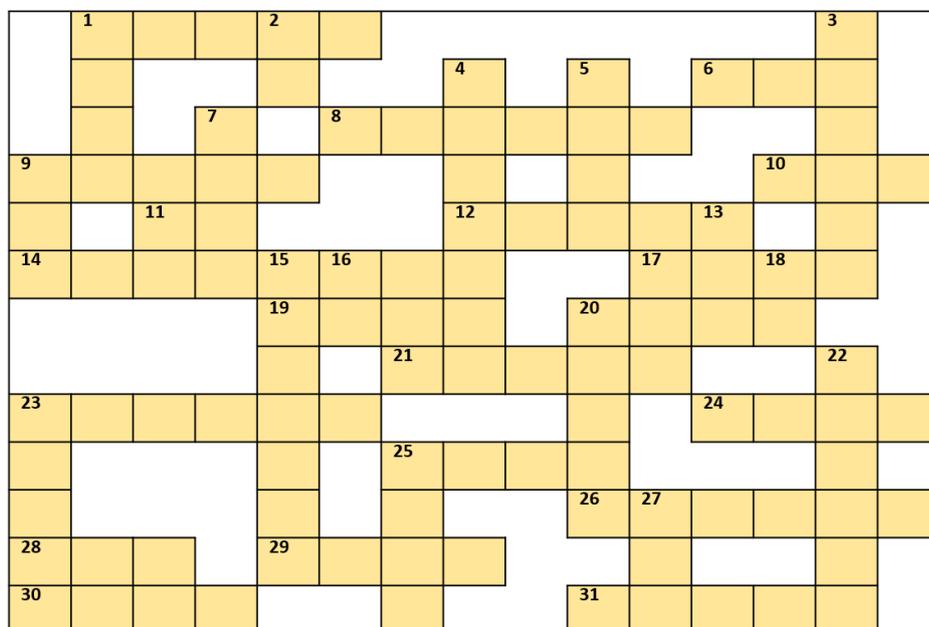
1. Malaysia
4. Istilah dalam olah raga golf
6. Jenis alat musik
7. Beragam jenis
8. Pungutan liar
11. Jumpa
13. Pembeneran
14. Terkenal dengan dodolnya

Menurun :

1. Kebutuhan primer semua makhluk hidup
2. Jenis ikan air tawar
3. Jenis tumbuhan yang hidup di laut
4. Sebutan untuk raja di Jawa
5. Senang
8. Juga
9. Pulau
10. Panjang (Inggris)
11. Tim penyelamat
12. Seni (Inggris)

Gambar 2 Contoh TTS

TTS sangat baik digunakan untuk mengasah otak. Ini merupakan permainan yang sangat bermanfaat. Berikut ini mari bermain TTS. Sebagian besar pertanyaan terkait dengan komik.



Gambar 3 Mari Bermain TTS

Mendatar

- 1 Sikap baik yang menyenangkan
- 6 Beliau yang melahirkan saya dan yang sangat saya hormati
- 8 Salah satu alat untuk menggambar komik
- 9 Bingkai atau kotak pada komik yang berisi gambar dan teks
- 10 Juga disebut Penilaian Tengah Semester
- 11 Bahasa Inggrisnya masuk
- 12 Kegiatan fisik atau mental untuk mencapai sesuatu
- 14 Tokoh, orang, atau makhluk lain dengan peran tertentu dalam komik
- 17 Fungsi seni rupa dekoratif
- 19 Binatang yang memamah biak
- 20 Salah satu ciri kreativitas
- 21 Elok, menarik, menawan, estetik
- 23 Bahan yang digambari untuk membuat komik
- 24 Sebutan lain dari perangkat
- 25 Karakter komik yang disukai orang
- 26 Salah satu tokoh atau karakter dalam komik Doraemon
- 28 Unsur penting dalam komik
- 29 Gambar diam yang dihasilkan oleh kamera
- 30 Alat yang digunakan untuk melukis
- 31 Sesuatu yang mendatangkan kekaguman

Menurun

- 1 Seni visual juga disebut seni
- 2 Singkatan dari Angkatan Laut
- 3 Sudah selesai, sudah lulus, tamat
- 4 Salah satu fungsi komik yang dibaca di saat santai
- 5 Corak atau gaya visual
- 7 Alat yang dipakai untuk menggambar komik
- 9 Panggilan untuk Bapak Guru
- 13 Yang harus bijaksana dalam menggunakannya
- 15 Kemampuan membuat sesuatu yang baru, asli, inovatif
- 16 Tenaga pendidikan yang mengurus administrasi sekolah
- 18 Singkatan dari Angkatan Laut
- 20 Gelembung berisi kata-kata atau pikiran karakter pada komik
- 22 Gambar orang atau lainnya yang berpenampilan lucu
- 23 Media bergambar berupa cerita dalam rangkaian panel atau bingkai berisi paduan gambar dan teks.
- 25 Suatu karya yang paling populer, paling disukai
- 27 Kata untuk menyatakan setuju karyamu bagus.

Setelah mengisi TTS Anda diingatkan kembali dengan beberapa konsep yang terkait dengan komik. Konsep tersebut antara lain mengenai pengertian komik.

Menurut Anda, apakah komik itu?

Komik merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan. Apa isi pesannya? Macam-macam, isi pesannya bisa berupa sebuah cerita. Misalnya komik tentang kisah Kejayaan Kerajaan Majapahit. Bisa juga berupa pesan-pesan pendidikan, misalnya komik Doraemon: Belajar Operasi Perkalian. Bisa juga berupa promosi. Misalnya komik yang mempromosikan penggunaan produk-produk buatan dalam negeri. Untuk kampanye, misalnya komik tentang kampanye pemerintah tentang pentingnya penggunaan masker di masa pandemi. Dan masih banyak isi pesan lainnya. Isi utama pesan biasanya dapat dibaca dari judul komik.

Perhatikan komik pada Gambar 4. Menurut Anda apa isi pesan yang disampaikan oleh buku komik tersebut? Apa alasan Anda?



Gambar 4 Cover Komik dengan Isi Pesan Berbeda

Simaklah Gambar 4 secara seksama. Setelah itu isilah tabel berikut ini.

Gambar	Isi Pesan	Alasan Anda
3A		
3B		
3C		

Isi pesan komik disampaikan dalam bentuk cerita. Dalam cerita tersebut terdapat tokoh-tokoh cerita dengan kepribadian yang khas untuk membawakan peran tertentu. Tokoh-tokoh tersebut disebut karakter. Karakter ialah tokoh, orang, atau makhluk lain dengan peran tertentu dalam komik. Nobita merupakan karakter dalam komik seri Doraemon. Superman merupakan karakter pada komik seri Superman. Gatutkaca merupakan salah satu karakter pada komik wayang Bharata Yudha.

Karakter atau tokoh-tokoh utama mesti tampil secara khas. Kekhasannya itu yang menggambarkan kepribadiannya. Kekhasan itu yang membedakannya dengan karakter lainnya. Lihatlah Doraemon, ia seekor kucing. Tapi kucing dengan penampilan yang khas, beda dengan kucing lainnya. Kekhasan itu tampak dari wajahnya, bentuk tubuhnya, pakaian yang dikenakannya, kalung khas di lehernya, kantong ajaibnya yang semuanya khas dimiliki oleh Doraemon. Selain itu, Doraemon memiliki tabiat yang khas, atau kemampuan yang khas. Misalnya dapat mengeluarkan apa saja dari saku ajaibnya. Atau terbang dengan baling-baling bambunya.



Gambar 5 Karakter Doraemon dengan Berbagai Aksi

Cerita tersebut bisa panjang, bisa juga pendek. Komik yang panjang bisa berwujud sebuah buku komik yang terdiri atas puluhan halaman. Bahkan ada komik yang sangat panjang, terdiri atas kumpulan buku-buku komik yang berseri. Contoh, komik pewayangan Maha Bharata. Komik ini terdiri atas banyak seri. Masing-masing seri berwujud buku komik yang cukup tebal. Komik remaja, Detektif Conan, juga terdiri atas banyak seri.



Gambar 6 Komik Strip Timun dari Koran Kompas yang Terbit Mingguan

Ada juga komik yang sangat pendek. Ia hanya terdiri atas beberapa buah panel, biasanya dua sampai empat atau enam panel. Komik yang demikian disebut komik strip. Komik strip banyak ditemukan pada koran maupun majalah. Gambar yang digunakan biasanya bergaya kartun atau bukan gambar yang realistik. Menurut Ananda, komik strip pada Gambar 6 gambarnya bergaya apa?

Amatilah komik strip pada Gambar 7 secara seksama. Menurut Ananda, mengapa komik strip tersebut berjudul kisah sedih?

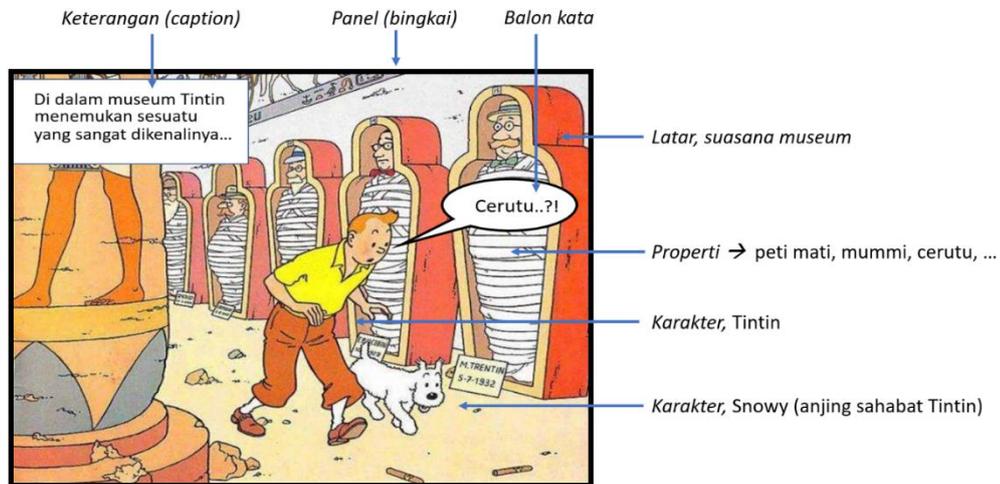


Gambar 7 Komik Strip Berjudul 'Kisah Sedih'

Panel-panel pada komik berisi paduan antara gambar dan teks. Jenis gambar-gambar tersebut terdiri atas karakter, latar, dan properti. Karakter berupa gambar orang atau makhluk lain yang berperan dalam cerita komik tersebut. Latar terdiri atas gambar yang melatari suatu kejadian atau peristiwa, misalnya pemandangan kota, suasana pasar, suasana di kelas, dan sebagainya. Properti ialah gambar-gambar tentang alat atau benda yang digunakan sebagai pelengkap keberadaan karakter dan latar misalnya sepeda yang dikendarai, meja kursi yang digunakan di ruang belajar, atau model topi yang dipakai karakter.

- Amatilah Gambar 7 secara seksama. Komik tersebut terdiri atas berapa panel?
- Menurut Anda, apa latar pada gambar tersebut. Mengapa Anda berpendapat demikian?
- Menurut Anda apa saja properti yang digunakan pada Gambar 7 tersebut?
- Adakah balon kata pada gambar tersebut?

Ananda telah mengetahui bahwa panel-panel berisi gambar dan teks. Percakapan-percakapan dalam panel ditandai oleh balon kata. Balon kata ialah gelembung yang berisi kata-kata atau pikiran karakter pada komik. Keterangan (caption) berisi teks yang berfungsi untuk memberikan penjelasan secukupnya. Ananda dapat melihat balon kata pada Gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8 Beberapa Konsep Pokok Komik

Latihan

1. Pasangkanlah pengertian dengan konsep atau istilahnya dengan garis lurus!

No.	Pengertian	Konsep/Istilah
1)	Komik yang terdiri atas dua sampai sekitar empat panel	Komik
2)	Gelembung berisi kata-kata atau pikiran karakter pada komik	Panel
3)	Gambar orang atau lainnya yang berpenampilan lucu	Latar
4)	Karakter komik yang disukai orang	Properti
5)	Media bergambar berupa cerita dalam rangkaian panel atau bingkai berisi paduan gambar dan teks.	Komik strip
6)	Tokoh, orang, atau makhluk lain dengan peran tertentu dalam komik	Penjelasan teks tulis dalam panel.
7)	Bingkai atau kotak pada komik yang berisi gambar dan teks	Balon kata
8)	Gambar-gambar dalam panel tentang alat atau benda yang digunakan sebagai pelengkap keberadaan karakter dan latar.	Kartun
9)	Keterangan (caption)	Karakter
10)	Gambar-gambar dalam panel yang melatari suatu kejadian atau peristiwa.	Super hero

2. Perhatikanlah dengan seksama Gambar 9. Tariklah garis lurus untuk menunjukkan mana panel, balon kata, karakter, latar, properti, dan keterangan pada gambar tersebut!



Karakter

Latar

Properti

Balon kata

Panel (bingkai)

Keterangan (caption)

Gambar 9 Menentukan konsep komik

Aktivitas 2 Mari Mengenal Jenis-jenis Komik!

Komik mudah dikenali dari ceritanya yang dikemas dalam panel-panel dengan paduan ilustrasi, balon kata, dan teks. Ada komik yang menggunakan panel-panel yang sangat banyak sehingga terdiri atas belasan bahkan puluhan halaman. Ada komik pendek yang diterbitkan di koran, majalah, atau media sosial. Selain itu ada juga komik yang hanya ditayangkan di internet. Secara visual semua komik tersebut memiliki kesamaan yaitu berisi cerita, diceritakan dalam urutan panel-panel, panel-panel tersebut berisi ilustrasi dengan dialog yang menggambarkan aksi, kejadian, atau peristiwa.

Sebenarnya, saat ini kita menemukan komik dalam berbagai jenis. Secara sederhana komik-komik tersebut dapat dikelompokkan menurut bentuknya dan menurut isi pesannya. Jika ditinjau menurut bentuknya terdapat berbagai bentuk komik, antara lain komik yang bentuknya dicetak seperti buku, komik yang hanya terdiri atas urutan beberapa panel, dan komik yang ditayangkan secara digital.

Ditinjau dari isi pesannya, komik memiliki fungsi yang berbeda-beda. Antara lain terdapat komik pendidikan, komik hiburan, komik bisnis, komik sejarah, komik penerangan, komik biografi, dan komik petualangan. Komik-komik tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda dengan isi pesan yang berbeda-beda pula.

Ditinjau dari bentuknya terdapat komik buku, komik strip, dan komik web. Komik buku adalah komik yang telah dicetak dan diterbitkan sebagai buku. Ada yang berseri, ada pula yang tamat dalam satu jilid. Komik semacam ini banyak kita temukan di toko-toko buku. Komik Doraemon atau Detektif Conan merupakan komik dalam bentuk buku yang disukai anak-anak SMP. Demikian juga komik pewayangan, Garudayana, sangat digemari remaja karena meski pun latarnya wayang namun didekati dengan cara pandang masa kini.



Gambar 10 Komik Buku atau Buku Komik

Komik buku tebalnya bermacam-macam. Ia seperti buku, terdiri atas lembaran-lembaran yang dijilid menjadi satu dengan judul di bagian cover atau sampul depan. Komik buku atau buku komik tersebut banyak dijual di toko-toko buku, di pasar, juga di toko-toko online. Buku komik petualangan seperti Doraemon, atau kisah detektif seperti Detective Conan sangat disukai anak-anak SMP.

Jumlah halaman pada sebuah buku komik sendiri bisa bervariasi antara satu dengan lainnya. Yang paling tipis biasanya terdiri atas 22 halaman. Sebuah buku komik biasanya menceritakan satu episode atau volume tertentu dari sebuah seri judul. Karena jumlah halamannya yang lebih banyak, seorang komikus bisa memasukan lebih banyak detail cerita ke dalam gambar komik untuk menggambarkan suatu jalan cerita. Jika perlu, buku komik tersebut bisa dibuat berseri-seri.



Gambar 11 Aksi pada Komik Superhero Batman

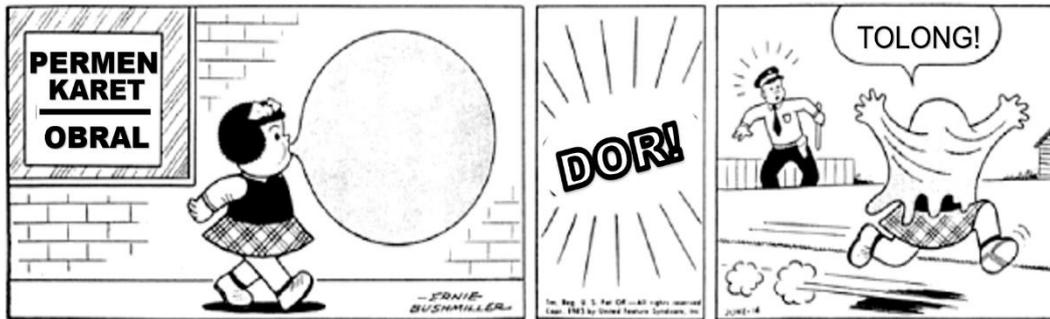
Jenis komik yang satu ini kerap dipilih untuk berbagai genre karena ruang untuk menuangkan ide para kreator jadi lebih luas dan kesempatan untuk memasukkan sebanyak mungkin detail bisa lebih mudah dilakukan. Tidak sedikit loh, buku komik yang kemudian diangkat ke layar kaca menjadi karya film. Diantaranya ialah film-film yang laris antara lain Avengers, Justice League, Superman, Spiderman, dan Captain America. Semua film tersebut asalnya dari buku komik,

Sebenarnya, awal mula buku komik berasal dari komik-komik potongan. Disebut dengan komik potongan karena diterbitkan sepotong demi sepotong di media massa seperti koran dan majalah. Komik-komik potongan tersebut biasanya muncul seminggu sekali menghiasi koran atau majalah. Tentu saja kehadirannya sangat dinantikan oleh penggemarnya karena mereka ingin tahu kelanjutan ceritanya.



Gambar 12 Komik Potongan Batman Versi Awal

Disamping komik potongan, di media massa juga diterbitkan komik strip. Jenis komik yang satu ini merupakan salah satu bentuk paling awal yang mendahului berbagai format komik saat ini. Komik strip merupakan komik yang terdiri atas 2 sampai sekitar 4 panel saja. Susunan komik strip bisa vertikal, horizontal, atau bahkan membentuk persegi. Karena ruangnya yang terbatas, biasanya komik strip hanya terdiri dari sedikit gambar dan teks. Saat ini kita bisa menemukan komik strip di koran-koran, majalah, maupun di media sosial.



Gambar 13 Contoh Komik Strip

Komik strip boleh dibilang sebagai cerita pendek yang disusun dalam bentuk panel-panel bergambar dengan jumlah sekitar 2-4 panel. Cerita yang dimuat di komik strip biasanya merupakan seri bersambung dengan episode baru setiap kurun waktu tertentu, bisa mingguan atau bulanan. Komik yang satu ini biasanya ditempatkan pada bagian khusus di koran sebagai kolom hiburan para pembaca. Untuk itulah, *update* cerita baru untuk sebuah komik strip umumnya ditemukan pada edisi koran di akhir pekan. Cerita “Panji Koming”, “Timun”, dan “Konpopilan” yang terbit di koran Kompas merupakan contoh komik populer yang selalu ditunggu penggemarnya pada setiap hari Minggu. Selain berbentuk potongan-potongan cerita pendek, komik strip juga banyak dikompilasikan menjadi sebuah buku komik yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah seri terpisah.



Gambar 14 Komik Strip Konpopilan (Hadir Mingguan di Koran Kompas)

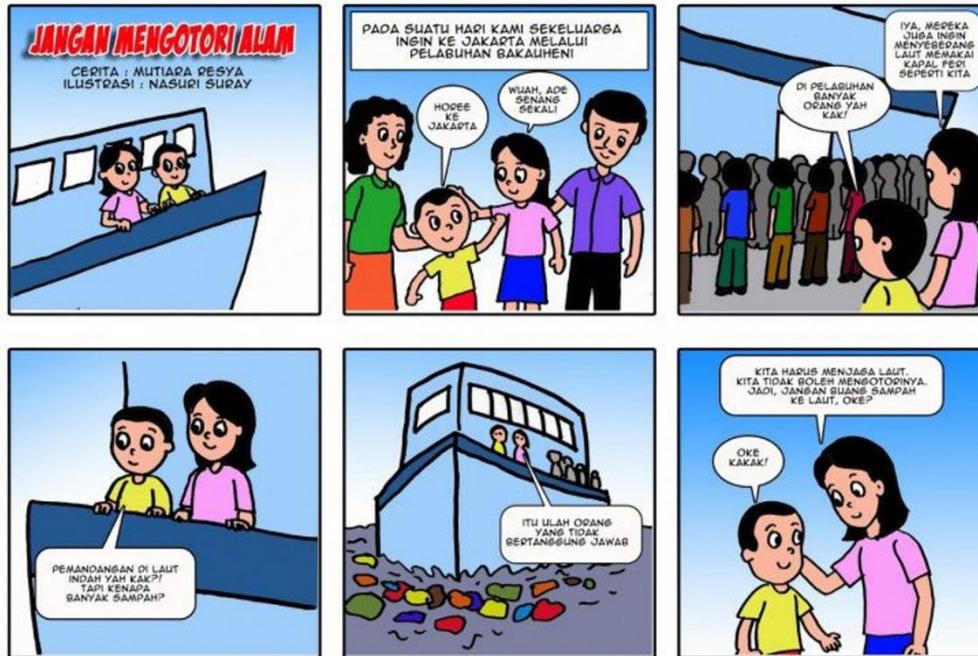
Komik strip seperti pada Gambar 6 biasa tampil pada koran Kompas khusus yang terbit setiap hari Minggu. Komik strip ‘Konpopilan’ tersebut selalu terbit dengan tema yang terkait dengan binatang. Karakternya terdiri atas seorang petani dan beberapa binatang. Ceritanya tentang peristiwa sehari-hari, yang lucu, unik, inspiratif, dan kritis. Selain menghibur, komik strip ini juga mendidik, mengingatkan, menginspirasi, memotivasi, meski kadang juga mengkritik atau menyindir secara halus. Uniknya, komik Konpopilan ini selalu nyaris tampil tanpa dialog, jadi jarang memunculkan balon kata.



Gambar 15 Komik Strip dengan Balon Kata

Gambar 15 menunjukkan komik strip yang menggunakan balon kata. Kata-kata yang diucapkan cukup ringkas. Karakternya pun satu orang saja, namun ditampilkan saat karakter tersebut masih SMP, Ketika di SMA, lalu saat selesai sekolah, dan dilanjutkan saat sudah bekerja. Setelah bekerja dia merindukan masa-masa ketika masih belajar di bangku sekolahnya dulu. Komik strip ini mampu menggambarkan dengan baik peristiwa yang biasa terjadi dalam kehidupan seseorang.

Pada Gambar 16 Ananda bisa menyaksikan komik strip dengan delapan panel. Bacalah komik tersebut secara seksama. Apa isi ceritanya? Ya, komik ini berkisah tentang perjalanan menggunakan kapal laut. Dan ternyata di laut banyak terdapat sampah! Sungguh suatu keadaan yang tidak boleh terjadi, bukan?



Gambar 16 Komik Strip dengan Delapan Panel

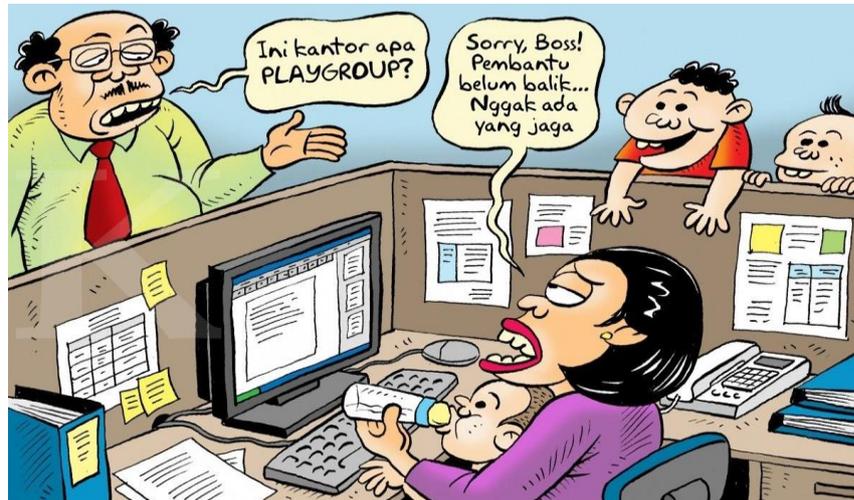
Komik ini ingin mengingatkan dan mengajak pembacanya agar menjaga kebersihan laut karena itu bisa merusak ekosistem. Jangan membuang sampah sembarangan, apalagi sampah itu berupa plastik, karena dapat merusak alam. Sampah plastik khususnya dalam bentuk kantong, membutuhkan waktu 20 hingga 1.000 tahun untuk akhirnya dapat terurai. Hal ini tentu sangat membahayakan bagi lingkungan.

Ananda telah mengenali beberapa komik strip yang terdiri dua sampai enam panel. Selain itu ada komik yang hanya terdiri atas satu panel saja. Pernahkah Ananda menemukannya? Ya, komik satu panel seperti itu banyak diterbitkan di koran dan majalah. Ada yang disebut ‘kartun’ ada pula yang disebut ‘karikatur’.



Gambar 17 Kartun Satu Panel

Tahukah Ananda perbedaannya? Cerita pada kartun untuk menghibur. Karena itu biasanya ilustrasinya lucu. Jenaka. Karena tujuannya untuk menghibur. Cerita pada karikatur bertujuan untuk menyindir atau mengkritik. Agar tidak berasa pedas, ilustrasi pada karikatur sering dibuat lucu pula. Sindirin atau kritikan yang lucu tapi mengena biasanya disukai orang daripada sindirin yang kasar.



Gambar 18 Karikatur Satu Panel

Di zaman serba canggih ini, semua hal bisa dengan mudah Ananda peroleh berkat bantuan teknologi, Termasuk di dalamnya adalah komik. Jika sebelumnya Ananda harus direpotkan pergi ke toko buku untuk mendapatkan seri idamanmu, sekarang cukup bermain jari di HP, kamu sudah bisa langsung menikmati komik favorit. Komik digital pada dasarnya adalah seluruh jenis komik yang tersedia dalam bentuk elektronik dan bisa diakses menggunakan perangkat seperti HP, tablet, laptop, maupun komputer.

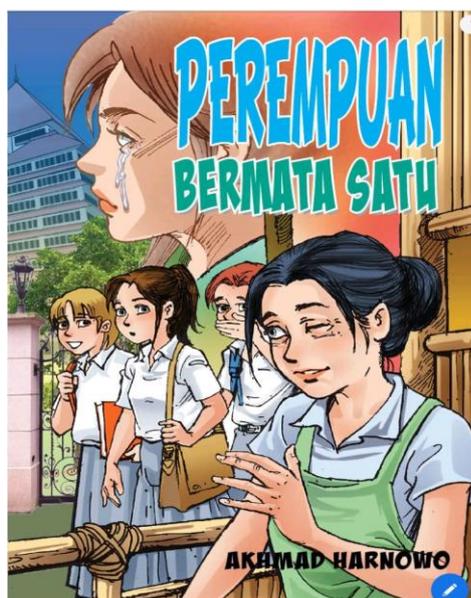
Mulai dari *komik strip* sampai buku komik, semuanya tersedia dalam bentuk digital. Jenis komik yang satu ini memang menjadi pilihan banyak orang yang ingin menikmati komik, tapi tidak punya waktu untuk pergi ke toko buku dan ribetnya membawa buku komik. Cukup berbekal *gadget* andalan, komik kesayangan dapat dinikmati kapan pun dan di mana pun kita berada.



Gambar 19 Komik Digital atau Komik Web

Seperti telah disinggung di bagian awal, jika ditinjau dari segi isi pesannya, komik memiliki fungsi yang berbeda-beda. Berdasarkan fungsi yang berbeda-beda tersebut Ananda dapat mengelompokkan komik menurut fungsinya antara lain komik pendidikan, komik hiburan, komik bisnis, komik sejarah, komik penerangan, komik biografi, dan komik petualangan. Komik-komik tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda dengan isi pesan yang berbeda-beda pula.

Komik pendidikan ialah komik yang membawa pesan-pesan Pendidikan, baik Pendidikan persekolahan, Pendidikan luar sekolah, maupun yang lainnya. Komik pendidikan memiliki ciri yang spesifik yaitu bersifat mendidik. Ada komik pendidikan yang materinya terkait dengan bagaimana cara penguasaan materi atau keterampilan tertentu. Ada juga yang strateginya tidak secara gamblang menjelaskan materi tertentu, tapi dimasukkan ke dalam unsur cerita sehingga tetap terasa menghibur. Dengan begitu, pembaca komik dapat lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.



Gambar 20 Komik Pendidikan

Berbeda dengan komik pendidikan, komik bisnis berfungsi untuk mempromosikan sesuatu hal. Komik semacam ini banyak digunakan oleh produk untuk anak-anak misalnya susu, boneka, alat mainan, dan sebagainya. Isi pesan komik bisnis biasanya bernada membujuk, merayu, mempengaruhi orang yang dijadikan sasaran untuk membeli produk yang ditawarkan. Terkadang bujukan tersebut begitu halusny sehingga tanpa terasa pembaca akan tertarik, berminat, dan bertindak untuk membeli. Komik bisnis biasanya menggunakan format komik strip.



Gambar 21 Contoh Komik

Komik humor memiliki cerita yang lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa. Unsur humornya dapat dituangkan lewat cerita, gambar, maupun dialog dalam komik. Komik ini disukai orang. Pada masa lalu komik-komik humor di Indonesia banyak menggunakan karakter Punokawan dalam pewayangan, mereka adalah Ki Semar Bersama anak-anaknya yaitu Bagong, Petruk, dan Gareng. Penggunaan karakter seperti ini karena terinspirasi oleh adegan wayang kulit ‘goro-goro’ yang selalu menampilkan mereka dalam gurauan-gurauan ydan candaan yang lucu. Seiring dengan makin banyaknya media asing lama-kelamaan komik humor Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong semakin hilang.



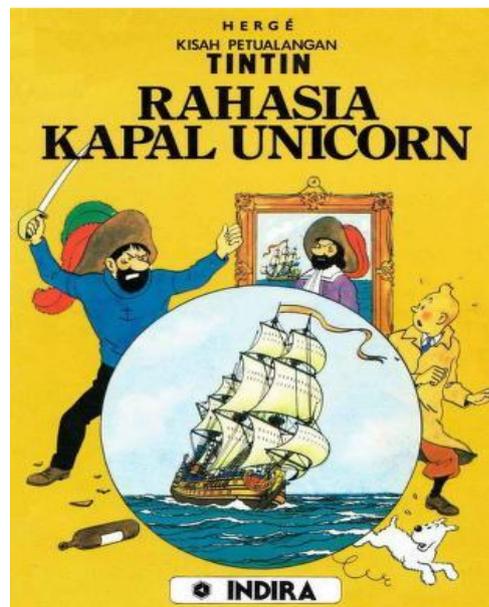
Gambar 22 Karakter Punokawan dalam Komik Humor

Komik humor banyak disukai. Biasanya formatnya berbentuk komik strip. Kelucuan bisa muncul dari tampilan karakter atau peristiwa yang terjadi. Pada gambar berikut kelucuan terjadi berdasarkan peristiwa. Seseorang sakit perut. Temannya bilang coba saja pakai batu. Lima belas menit kemudian dia kembali, perutnya tak sakit lagi. Temannya bilang, “Manjur kan ngantongi batu?” Dengan heran dia menyahut, “Hah?! Dikantongi?” Tentu saja adegan ini memicu gelak tawa. Ananda mengerti maksudnya bukan?



Gambar 23 Contoh Komik Humor

Komik petualangan menampilkan perjalanan tokoh tertentu untuk mencapai tujuannya. Dalam perjalanannya, tokoh utama menghadapi kesulitan dan berhadapan dengan tokoh antagonis yang akan menghalangi tokoh utama untuk mencapai tujuannya. Komik semacam ini mengasyikkan karena pembaca akan dibawa bertamasya secara visual dan merasa ikut terlibat dalam petualangan tersebut. Salah satu komik petualangan yang terkenal ialah seri komik Tintin. Komik ini terdiri atas 24 seri dan telah diterbitkan dan diterjemahkan dalam banyak bahasa di dunia, termasuk Bahasa Indonesia.



Gambar 24 Salah Satu Seri Komik Petualangan Tintin

Masih banyak jenis-jenis komik menurut fungsinya. Apalagi saat ini komik makin digemari. Komik memang telah berhasil menjadi media yang disukai pembacanya sejak jaman lama sampai dengan jaman yang dipenuhi oleh banyak teknologi canggih seperti sekarang ini.

Latihan

1. Amatilah secara seksama Gambar 25 berikut ini!

Menurut Ananda komik ini termasuk kelompok komik apa?

- Mengapa?
- Apa isi pesannya?
- Apa isi pesan komik ini?
- Apakah ini termasuk komik humor? Mengapa?



Gambar 25 Komik Om Pasikom Terbitan Kompas

2. Perhatikan Gambar 26 secara seksama! Telitilah visualisasinya, temukan persamaan dan perbedaannya!



Gambar 26 Tampilan Visual Komik Berbeda

Perbedaan	Persamaan

Aktivitas 3 Mari Mengenal dan Menganalisis Storyboard

Pada bagian sebelumnya Ananda telah mengenal istilah panel atau bingkai. Bisakah Ananda menjelaskan kembali, apakah panel itu?

Coba tuliskan pengertian panel menurut kata-kata Ananda sendiri di kotak di bawah ini.

Benar, komik terdiri atas rangkaian urutan panel-panel.

Panel biasanya berbentuk kotak. Panel disebut juga bingkai.

Melalui rangkaian urutan panel-panel itulah cerita dikisahkan.

Dalam satu cerita terdiri atas bagian-bagian yang disebut adegan. Adegan adalah peralihan atau pergantian bagian cerita yang baru. Misalnya, dari adegan peristiwa Srikandi yang sedang belajar bersama teman-temannya di sekolah beralih ke suasana ayah dan ibu Srikandi yang sedang berjualan di pasar.

Cerita "Srikandi Anak Pemberani"

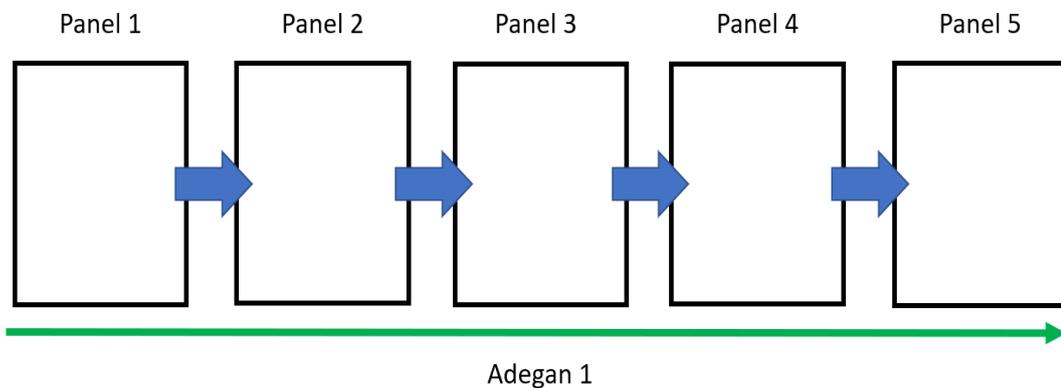


Adegan 1 → Peristiwa Srikandi belajar di sekolah, Srikandi disukai teman dan gurunya

Adegan 2 → Ayah dan Ibu Srikandi sedang berjualan di pasar,

Adegan 3 → Sepulang sekolah Srikandi membantu orangtuanya berjualan di pasar. Kejadian kebakaran di pasar, dengan cekatan Srikandi memadamkan api.

Di dalam urutan panel-panel itulah rangkaian peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian digambarkan dalam sesuatu adegan. Tentu saja banyak sedikitnya panel sangat tergantung pada panjang pendeknya cerita dalam sesuatu adegan.



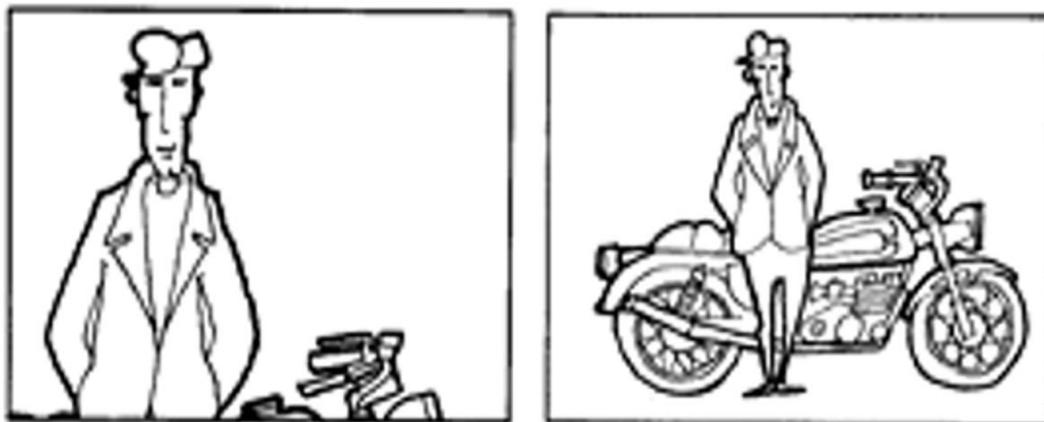
Setiap panel menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa tertentu. Gambar-gambar dalam tiap panel yang menunjukkan peristiwa tertentu tersebut disebut *scene*. *Scene* ialah gambar yang menunjukkan suatu suasana, kejadian, atau peristiwa dalam sesuatu panel.

Gambar 27 terdiri atas berapa panel? Ada berapa scene? Amatilah masing-scene secara seksama. Apakah gambar-gambarnya sama? Amatilah urutan scenenya, apakah urutannya runtut dan masuk akal? Perhatikan arah atau alur scenenya? Mengapa demikian?



Gambar 27 Pengertian Scene

Ananda telah menemukan bahwa gambar-gambar pada masing-masing panel ditampilkan secara berbeda-beda. Tampilan tersebut dimaksudkan untuk membangun rasa, kesan, atau imajinasi pembaca komik agar ikut larut dalam mengikuti cerita. Terkadang objek di dalam gambar dibuat kecil sehingga terkesan objeknya jauh dari pembaca. Terkadang gambar dibuat agak besar sehingga terkesan objeknya dekat dengan pembaca. Bahkan kadang objeknya dibuat sangat besar sehingga terkesan objek tersebut sangat dengan pembaca. Tampilan kesan jauh atau dekat objek dari pembaca seperti ini disebut *shot*. Jadi, *shot* ialah tampilan gambar yang memberikan kesan jarak antara objek dengan pembaca komik.



Gambar 28 Perbedaan shot menentukan tampilan jarak dekat dan jauh.

Berikut ini beberapa shot yang bisa Ananda gunakan dalam menerapkan pembuatan gambar-gambar pada komik.

1. *Extreme wide shot (EWS)*

Extreme wide shot biasanya digunakan untuk menunjukkan lingkungan di sekitar subjek. Biasanya tipe shot ini untuk membangun suasana dan subjek hampir tidak terlihat karena sudut pandang yang diambil sangat luas. Selain itu tipe shot ini juga suka digunakan untuk objek yang menggunakan banyak orang seperti tentara dalam jumlah besar.



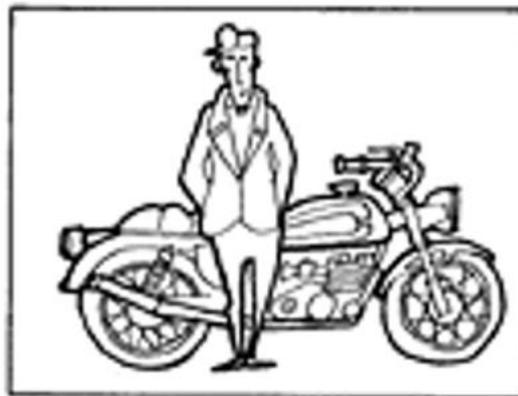
2. *Very wide shot*

Very wide shot masih memperlihatkan area yang sangat luas, hanya saja lebih sempit dibandingkan dengan *extreme wide shot*. Ananda masih dapat menggunakan banyak subjek dalam satu panel dan subjek dapat cukup terlihat. Tetapi fungsi dari pengambilan ini adalah untuk membangun suasana lingkungan di sekitar subjek.



3. *Wide shot*

Pada pengambilan *wide shot* subjek dapat teridentifikasi cukup jelas. Biasanya juga dikenal dengan istilah *long shot*, *full shot* dan biasanya subjek ditampilkan secara menyeluruh dengan adanya jarak di atas dan di bawah subjek.



4. *Mid shot*

Mid shot juga dikenal dengan sebutan *medium shot* yang memperlihatkan beberapa bagian dari subjek secara lebih dekat. Biasanya menampilkan bagian pinggang sampai kepala. Tipe shot ini sering digunakan sebagai tahapan awal sebelum menampilkan gambar subjek lebih dekat dan memperlihatkan emosi subjek. Fungsinya untuk memberikan informasi, misalnya saat dialog.



5. *Medium close up*

Medium close up biasanya memperlihatkan wajah subjek mulai dari dada sampai kepala. Tipe shot ini dapat memperlihatkan emosi subjek dengan cukup jelas.



6. *Close up*

Tipe ini biasanya digunakan untuk menekankan emosi subjek dengan mengambil hanya bagian kepala saja. *Close up* dapat menampilkan detail pada adegan sehingga pembaca komik dapat ikut merasakan emosi yang ingin disampaikan.



7. *Extreme close up*

Extreme close up digunakan untuk menampilkan detail subjek seperti mata, hidung, mulut. Biasanya tipe ini jarang digunakan dan kalau pun digunakan perlu ada alasan yang cukup kuat, misalnya menggambarkan ekspresi mata.



Ananda telah memahami jenis-jenis shot dengan baik. Pengenalan berbagai jenis shot ini sangat bermanfaat ketika Ananda akan membuat komik. Perancangan jenis-jenis shot yang akan digunakan dibuat pada saat kita sedang membuat storyboard.

Ananda pernah mendengar istilah storyboard? Di mana? Tahu artinya? Storyboard ialah rencana visual untuk menghasilkan karya komik yang baik. Tepatnya, untuk membuat komik yang baik Ananda harus merencanakan lebih dulu gambar-gambar untuk setiap panel yang akan digunakan. Mengapa harus direncanakan lebih dulu?

Sebuah tujuan tanpa rencana hanyalah sebuah keinginan. Apa maksudnya? Jika ingin mencapai tujuan dengan baik kita mesti membuat rencana. Rencana yang baik akan memperoleh hasil yang baik. Rencana yang tidak baik hasilnya juga kurang baik. Bagaimana jika tanpa rencana? Tidak ada jaminan hasilnya akan baik.

Karena itu dalam membuat sesuatu mesti diawali dengan rencana dulu. Demikian juga jika kita akan membuat sebuah komik, tentu sebaiknya direncanakan dulu. Setelah naskah komik tersedia, bagaimana naskah diubah jadi komik? Dalam hal ini, bagaimana naskah tertulis itu diubah menjadi panel-panel bergambar yang berurutan sesuai dengan alur cerita? Bagaimana isi gambar untuk setiap panelnya? Storyboard ialah rencana visual untuk menghasilkan karya akhir yang baik.

Jadi storyboard merupakan rangkaian sketsa gambar pada masing-masing panel yang disusun sesuai dengan naskah cerita. Dengan storyboard Ananda dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, menarik, dan jelas. Melalui storyboard itu kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama sesuai dengan ide cerita kita.

Ringkasnya, storyboard dalam pembuatan komik itu sederhana. Panel pertama gambarnya tentang apa? Digambar bagaimana supaya menarik? Adakah dialognya? Jika ada dialognya bagaimana? Perlukah ditambahkan keterangan? Panel kedua gambarnya tentang apa? Digambar bagaimana agar keren? Adakah dialognya? Jika ada dialognya bagaimana? Perlukah ditambahkan keterangan? Begitu seterusnya.

Periksalah contoh storyboard yang disajikan oleh Gambar 29. Gambar-gambar sketsa pada storyboard tak perlu digambar lengkap dan rinci. Cukup digambar garis besarnya saja. Jika gambar dipandang kurang dapat memberikan informasi yang cukup sebaiknya ditambahkan keterangan untuk bagian-bagian yang penting-penting saja. Untuk menjaga daya tarik, antar panel pada storyboard mestilah berhubungan dengan urutan yang logis serta memicu rasa ingin tahu..



Gambar 29 Contoh Storyboard

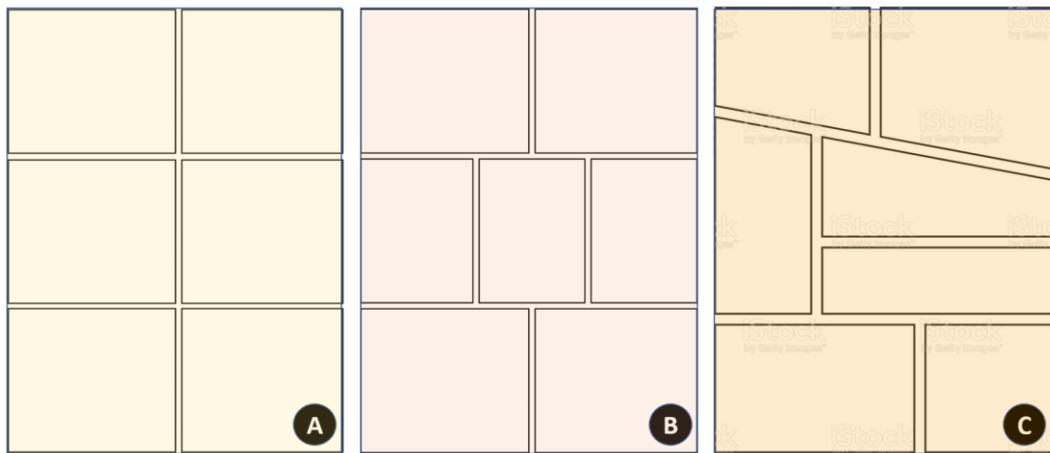
Secara umum, fungsi storyboard adalah sebagai media konsep dan ungkapan yang kreatif dalam penyampaian ide atau gagasan. Pada storyboard kita bisa menambahkan gagasan-gagasan misalnya bagaimana aksi karakternya, propertinya, tata letaknya, dialognya, dan sebagainya. Terdapat beberapa fungsi dari storyboard, antara lain:

Dalam pembuatan komik storyboard bermanfaat untuk menggambarkan alur cerita menurut garis besarnya saja dari bagian awal, tengah, dan akhir. Selain itu storyboard juga berguna sebagai pembuat perencanaan pengembangan visualisasi. Secara keseluruhan storyboard memudahkan kita dalam pembuatan dan pemahaman alur komik. Sekarang ini storyboard juga bermanfaat dalam pembuatan sebuah film bioskop, sinetron, iklan televisi, juga game. Storyboard memang cukup lama digunakan dalam pembuatan film bioskop dan iklan televisi. Dalam pembuatan game, storyboard berfungsi untuk membuat sketsa alur game tersebut dari awal sampai selesai.



Gambar 30 Contoh Storyboard Film

Bagaimana cara membuat storyboard? Ananda dapat menggunakan kertas polos yang dibagi-bagi menjadi panel-panel berbentuk persegi atau segi lainnya. Beda dengan storyboard film yang hampir selalu berbentuk persegi atau kotak, storyboard komik bentuknya bisa yang lain. Yang perlu Ananda ingat ialah bahwa penggunaan bentuk2 tersebut memang memiliki suatu tujuan tertentu yaitu menguatkan tampilan gambar agar memiliki kesan yang lebih.



Gambar 31 Contoh Bentuk Panel pada Storyboard Komik

Seperti halnya dalam komik, storyboard yang Ananda buat juga harus memuat kronologi cerita secara runtut dan tentunya logis. Setiap adegan juga mesti dapat menggambarkan dengan jelas tentang waktu dan tempat terjadinya, serta suasana yang ada.

Setiap adegan dalam *storyboard* juga harus mampu menjelaskan cerita secara keseluruhan. Ananda mesti ingat bahwa inti *storyboard* adalah untuk memberikan kejelasan visual dan untuk membuat setiap pembaca memiliki pemahaman yang sama. Jika komik yang Ananda buat berupa komik strip yang hanya sekitar 4 panel, maka perhitungkanlah berapa banyak aksi yang sudah harus mampu melukiskan jalan cerita secara keseluruhan.

Agar setiap aksi pada *storyboard* buatan Ananda dapat menggambarkan cerita yang ada, tulislah deskripsi bagian-bagian terpenting dari setiap aksi yang ada. Hal tersebut bisa berupa latar belakang, suasana, waktu, tempat, atau properti pelengkap lainnya.

Mulailah membuat peristiwa dan aksi dengan menggambar pada *storyboard* Anda. Karena namanya adalah sketsa, sehingga Anda tidak harus menyelesaikan setiap gambar dengan sempurna. Perhatikan juga komposisi, sudut pengambilan gambar oleh kamera, jenis pengambilan shot, properti, karakter, dialog dan balon kata, dan juga keterangan dan efek khusus yang mungkin dimunculkan dalam aksi yang Anda rancang.

Tambahkan informasi deskripsi untuk hal-hal yang penting. Informasi penting ini dapat berupa dialog yang terjadi pada setiap scene, dan juga bagaimana aksi tersebut digambarkan. Anda juga bisa memberikan nomor pada setiap panel yang ada agar mudah dijadikan referensi ketika *storyboard* itu didiskusikan dengan orang lain.

Latihan

Pelajarilah Gambar 32 secara seksama!

1. Menurut Anda Gambar 32 terdiri atas berapa panel?
 - a. Gambar 32A shotnya termasuk kategori apa?
 - b. Gambar 32B shotnya termasuk kategori apa?
 - c. Gambar 32C shotnya termasuk kategori apa?
 - d. Gambar 32D shotnya termasuk kategori apa?
 - e. Gambar 32E shotnya termasuk kategori apa?
 - f. Gambar 32F shotnya termasuk kategori apa?



Gambar 32 Latihan Mengenal Storyboard

3. Pelajarilah urutan scene dari panel A sampai dengan F pada Gambar 32.

Setelah itu silakan Ananda isi tabel berikut ini sehingga membentuk sebuah cerita.

Scene	Peristiwa/Kejadian
A	
B	
C	
D	
E	
F	

4. Pelajarilah urutan scene dari panel A sampai dengan F pada Gambar 32.

Setelah itu silakan Ananda isi tabel berikut ini sehingga membentuk sebuah cerita.

Panel	Dialog pada Balon Kata
A	
B	
C	
D	
E	
F	

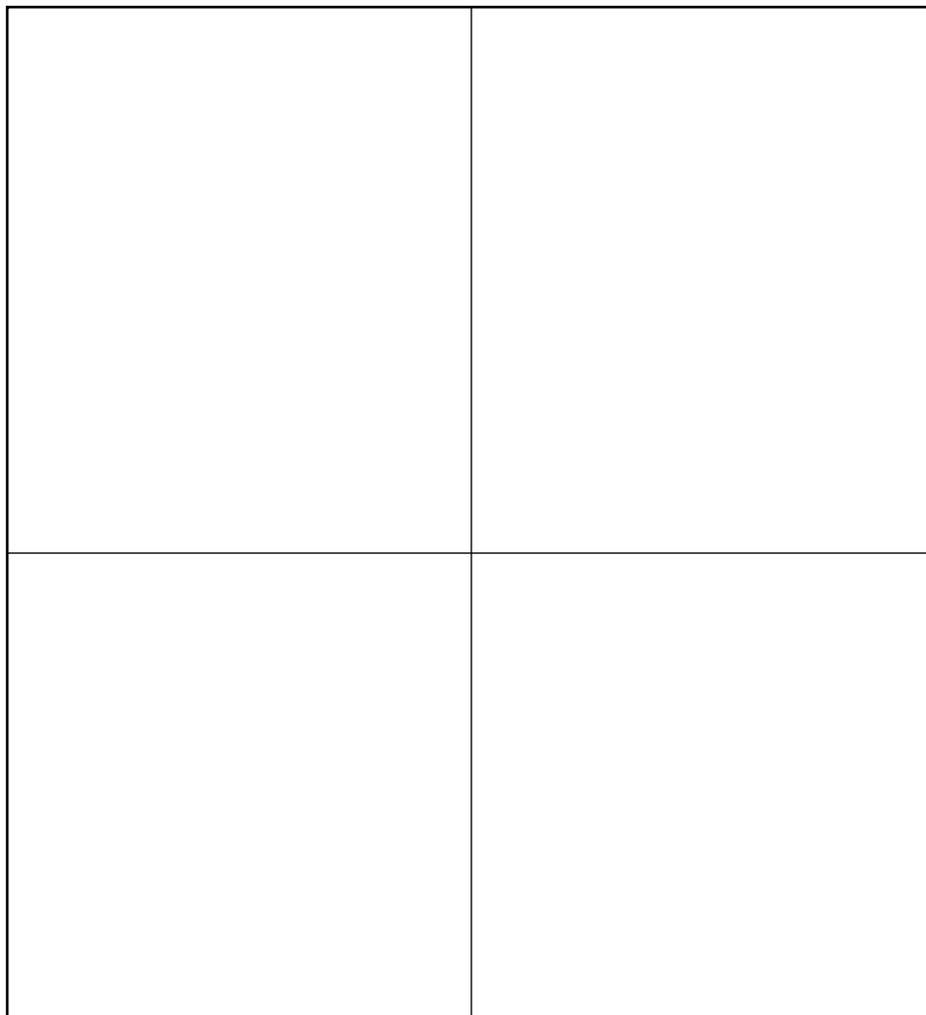
5. Buatlah sebuah storyboard untuk komik strip bertema humor yang terdiri atas 4 panel. Alur cerita pada komik strip tersebut sebagai berikut.

Panel 1 : Latar kelas. Andi (mengantuk). Bu Guru di depan papan tulis, di sana ada gambar segitiga sama sisi.

Panel 2 : Bu Guru berdialog dengan Andi. “Sudut A enam puluh dera...” Andi menyahut, “...jaaat!”

Panel 3 : Sudut B dan sudut C juga enam puluh dera..... “ Andi menyahut, “...jaaat!!”

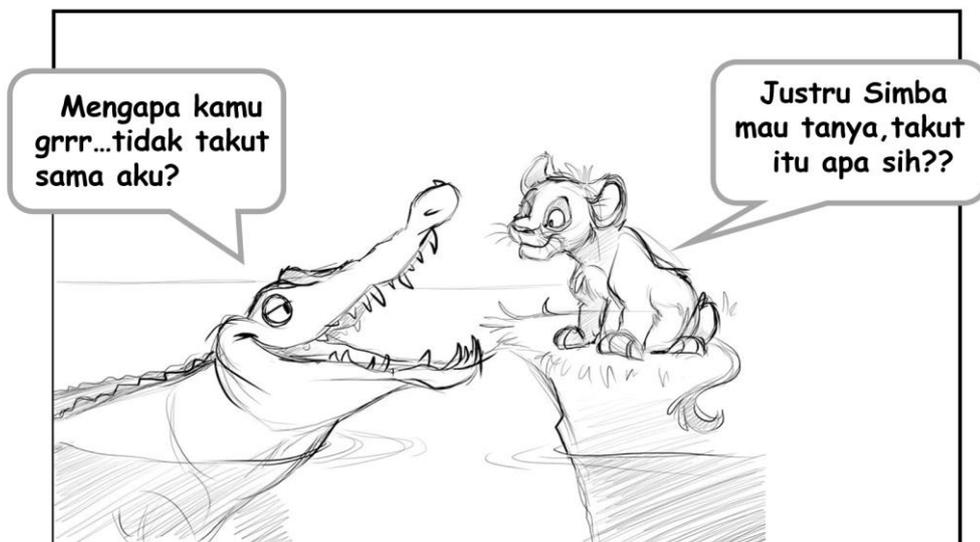
Panel 4 : Bu guru, “Jadi sudut A, B, dan C sama be...”. Andi menyahut, “...jaaaaat!!!”



Aktivitas 4 Mari Menganalisis Prosedur Pembuatan Komik

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang seru, apalagi dikemas dalam sebuah cerita. Membikin komik itu tidak sulit, tinggal memindah cerita ke dalam gambar. Serunya, cerita itu akan tambah asyik jika mengena di hati pembaca. Komik itu keren dan mudah untuk dibikin. Tidak mustahil koq, siapa pun untuk bisa membuat komik. Karena dengan membuat komik, Ananda akan bisa bercerita dengan gambar-gambar yang seolah hidup dan mampu menyampaikan beragam ekspresi.

Faktor utama pembentuk sebuah komik menjadi keren adalah dari karakternya, yaitu pelaku utama dan pelaku pembantu dalam sebuah komik. Faktor yang kedua adalah kotak atau panel yang menjadi bingkai pemisah antar cerita. Serta yang ketiga adalah dialog yang dikemas dalam balon kata, yakni bingkai teks dialog karakter dalam komik.



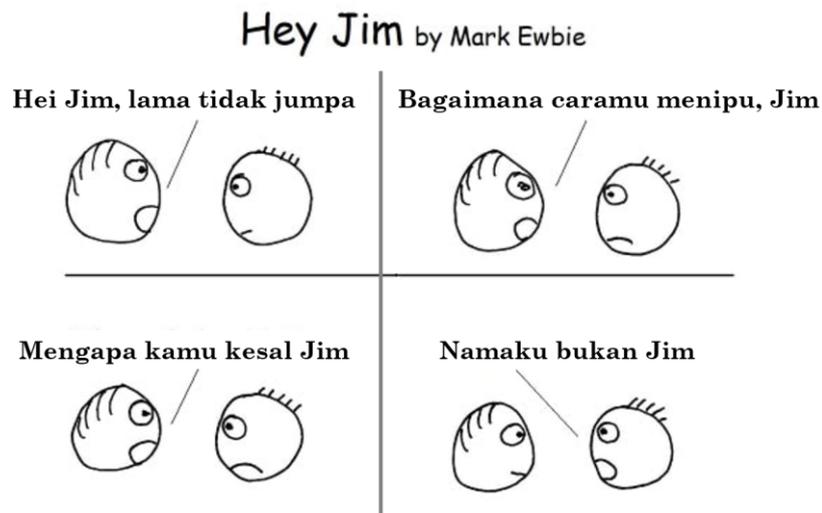
Gambar 33 Faktor Utama Komik, Karakter, Bingkai, Dialog

Bercerita lewat komik itu kegiatan yang mengasyikkan. Ananda dapat membagikan pengalaman atau ide kepada orang lain. Sementara ketika Ananda bercerita dengan komik, maka Ananda akan membagikan pengalaman atau ide kepada orang lain melalui berbagai macam karakter, panel, dan balon kata yang dibuat. Gaya seperti inilah yang lebih mudah dipahami oleh orang lain, bahkan mampu meningkatkan kecerdasan otak pembacanya.

Menurut Ananda, dari mana kita akan memulai membuat komik?

Yup, tentu saja dari ide ceritanya. Langkah pertama yang harus dilakukan untuk membuat komik bagi para pemula adalah menentukan ide dan temanya. Karena untuk mengarang tentunya kita membutuhkan gagasan atau ide cerita terlebih dahulu, supaya kita tahu cerita macam apa yang akan digambar. Ananda bisa memilih ide dari pengalaman nyata bersama teman-teman Ananda. Atau dari potongan kejadian lucu yang bisa menghibur dan memicu rasa gembira. Komik tidak harus Panjang, Ananda juga boleh membikin komik yang pendek yaitu komik strip.

Cerita sebuah komik tidak mesti fantastis, berlebihan, atau mencengangkan seperti Ananda jumpai pada film-film Hollywood. Pembaca komik juga suka cerita-cerita yang ringan dan dekat dengan keseharian mereka. Cerita anak sekolah yang sekaligus bekerja unuk membiayai sekolahnya lebih menarik daripada kisah konspirasi bisnis antara politikus dan para penjahat. Yang ringan-ringannya saja, itu enak dibaca dan mengena.



Gambar 34 Ide yang Ringan-ringannya Saja Juga Keren

Judul komik strip pada Gambar 34 ini sederhana sekali. Judulnya “Hey Jim”. Selain itu ceritanya pun sangat ringan bukan. Tapi menarik. Cerita semacam ini bisa terjadi dalam hidup kita sehari-hari. Inti ceritanya ialah salah mengenali orang. Tapi komikus mampu menggarapnya dengan sangat menarik, bukan?

Jika Ananda masih bingung bagaimana cara mencari ide, cobalah temukan hal-hal yang sederhana di sekitar Ananda. Coba ingat kisah-kisah menggelikan yang pernah dialami. Coba andalkan imajinasimu. Apa yang terjadi jika di kelasmu tiba-tiba terjadi gempa bumi. Ide akan datang saat Ananda coba memfokuskan diri pada

sebuah gambaran cerita yang diinginkan. Tak perlu memikirkan hal-hal yang sulit. Bisa jadi sumber ide atau inspirasi datang dari kehidupan sehari-hari. Misalnya ya itu tadi, penggalan pengalaman yang lucu, kejadian yang konyol, menegangkan, aneh atau ganjil, atau yang menginspirasi.

Setelah ide cerita muncul, tentukanlah temanya. Cara menentukan tema adalah berdasarkan dari ide tersebut. Contoh tema dari cerita-cerita komik yang ada selama ini adalah tentang kejadian sehari-hari, seperti keluarga, persahabatan, petualangan, kuliner, fantasi, dan lain-lain. Sesuaikan ide dan tema sehingga mampu tercipta cerita yang kreatif dan inovatif. Selain itu, sebisa mungkin jangan sampai cerita komik Anda meniru cerita komik lainnya.



Gambar 35 Berjudul Panji Koming

Jika Anda sudah memperoleh ide cerita dan tema untuk dijadikan komik, maka langkah selanjutnya adalah menentukan judul komiknya. Membuat judul memang tidak mudah. Coba pikirkan inti dari cerita yang Anda pilih untuk dijadikan sebuah judul. Cara menentukan judul lainnya adalah dengan memanfaatkan nama dari karakter utama. Tapi pastikan bahwa nama karakter utama tersebut memiliki persepsi khusus yang membuat orang lain penasaran. Contoh, Panji Koming merupakan judul yang menarik untuk komik strip berlatar Majapahit yang terbit di Kompas setiap hari Minggu.



Gambar 36 Judul Komik Yang Unik

Berikut ini tips untuk menentukan judul yang menarik. Pertama, bisa menggabungkan dua kata atau lebih menjadi sebuah jalinan kata. Misalnya, Petualangan Empat Sekawan. Cara lainnya gunakan kata kunci dari inti cerita. Ananda bisa menggunakan bahasa asing supaya lebih menarik. Misalnya, Berburu Buzzer. Bisa juga dengan mengotak-atik frase atau kalimat yang dipadukan dengan kata kunci dari cerita yang dibuat. Misalnya, Terjebak Antrean. Cobalah menulis beberapa kata kunci yang menggambarkan cerita komik Ananda. Pilihlah kata kunci yang paling *menjual* dan *aneh* yang memancing imajinasi yang unik. Misalnya, Perang Durian.

Langkah selanjutnya dalam membuat komik adalah membuat alur cerita atau membuat plot. Dalam pembuatan komik, alur cerita ini berperan sebagai benang merah dari sebuah cerita. Alur cerita sebenarnya juga sama dengan kerangka karangan atau *outline* ketika Ananda membuat cerpen entah fiksi maupun non fiksi. Di dalam alur cerita akan tampak watak karakter atau tokoh dan bagaimana cerita itu berjalan.

Cermatilah Gambar 37 berikut ini. Menurut Ananda ini cerita tentang apa? Mengapa Ananda berpendapat demikian?

Sekarang isilah balon kata yang kosong sehingga tampak dengan runtut alur ceritanya!



Gambar 37 Alur Cerita dan Karakter

Langkah berikutnya adalah dengan melengkapi unsur-unsur yang membentuknya menjadi sebuah komik. Unsur-unsur tersebut adalah panel, karakter, balon kata, latar, dan properti. Satu halaman komik biasanya terdiri dari beberapa kotak panel. Seperti Ananda ketahui, panel adalah sebuah bingkai yang menjadi pemisah ruang-ruang dalam rangkaian cerita komik. Setiap panel berisi peristiwa atau aksi yang merupakan bagian dari alur atau urutan cerita dengan rinci.

Karakter atau pelaku di dalam sebuah cerita komik biasanya terbagi menjadi karakter utama dan karakter pembantu. Karakter utama adalah pelaku inti dalam sebuah cerita, sedangkan karakter pembantu adalah karakter-karakter yang mendukung cerita dari karakter utama. Pada bagian ini Ananda berkreasi untuk melakukan penggambaran visualnya agar masing-masing karakter memiliki jiwa atau kepribadian sesuai dengan tuntutan cerita.

Jika ditinjau dari sifat-sifatnya, karakter dalam komik dapat dibedakan menjadi karakter baik atau protagonis dan karakter jahat atau antagonis. Jadi, Ananda mesti menentukan siapa yang menjadi karakter utama yang protagonis, karakter antagonis, dan karakter pendukungnya. Masing-masing karakter perlu digambarkan sesuai dengan perwatakan dan perannya masing-masing dalam cerita.



Gambar 38 Mendeskripsikan Karakter Sesuai Tuntutan Cerita

Dalam cerita, harimau sering digambarkan sebagai karakter yang antagonis. Sementara itu binatang-binatang lainnya seperti kijang, kelinci, babi, domba, dan burung merpati sering digambarkan sebagai karakter yang protagonis. Tentu saja karakter yang antagonis sering digambarkan sebagai sosok yang besar, menakutkan, licik, dan menyeramkan. Sementara itu karakter yang protagonis digambarkan sebagai sosok yang manis, lucu, bahkan imut-imut. Dalam cerita sering digambarkan bahwa harimau itu makhluk jahat yang suka mengganggu, menakut-nakuti, bahkan menyerang, melukai, dan memangsa binatang-binatang yang baik itu. Gambar 39 menunjukkan peristiwa yang lucu dari kedua tipe karakter tersebut.



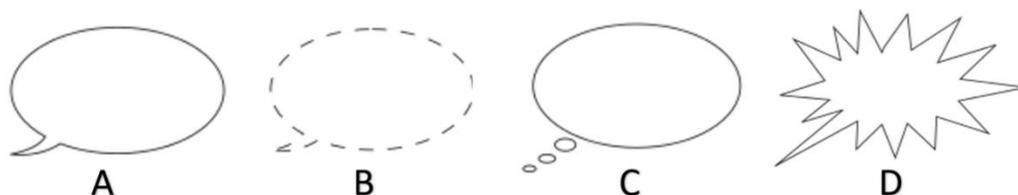
Gambar 39 Karakter Protagonis dan Antagonis

Bagian lain yang tak kalah pentingnya ialah membuat dan menempatkan balon kata sehingga tampilannya memperkuat cerita. Balon kata ini biasanya akan muncul dalam dialog antar karakter. Ananda mesti belajar untuk membuat balon kata dan menempatkannya dengan tepat sehingga mampu mencerminkan emosi dialog dari karakter. Balon kata tersebut berbeda pada setiap ekspresi dialognya, baik itu saat karakter berbicara seperti biasa, kaget, marah, maupun saat berbicara dalam hati.



Gambar 40 Membuat dan Menempatkan Balon Kata

Balon kata berisi ungkapan kata-kata dari karakter. Balon kata memiliki bentuk yang beragam. Bentuk-bentuknya sangat tergantung bentuk ungkapan yang disampaikan oleh karakter. Periksa Gambar 41. Menurut Ananda Gambar 41A mengungkapkan apa? Ya, karakter berkata-kata dalam kondisi biasa atau normal, Jika Gambar 41B, karakter lagi berbisik ya? Benar. Gambar 41B digunakan untuk ungkapan karakter yang sedang berbisik. Bagaimana dengan Gambar 41C dan Gambar 41D?



Gambar 41 Mendeskripsikan Karakter

Selain balon kata, di dalam panel seringkali ditambahi dengan keterangan. Keterangan ini berisi teks tertulis. Keterangan berfungsi untuk memberikan penjelasan atau keterangan seperlunya tentang kejadian atau aksi yang digambarkan dalam panel. Biasanya keterangan ditulis ringkas, jelas, lugas. Tidak perlu panjang lebar dan bertele-tele, karena kekuatan komik terdapat pada gambar ilustrasi yang ditampilkan. Jika hanya dengan gambar saja sudah jelas maka tak perlu lagi dibubuhkan keterangan. Bukankah gambar mampu berbicara lebih dari 1000 kata-kata? Perhatikan Gambar 42. Menurut Ananda, apakah keterangan pada panel ini terlalu panjang? Bisakah keterangan tersebut dibuat lebih jelas, lebih ringkas, lebih lugas?

TAK ADA INTERNET, RADIO PUN JADI

*KARENA DAERAHNYA
TIDAK TERJANGKAU
INTERNET, PENGAJAR DAN
SISWA SD DI DESA PUNIK
BATUDILANG, KABUPATEN
SUMBANNA, NTB,
MENGUNAKAN RADIO
KOMUNIKASI RAPI*
14.320.0 UNTUK
BELAJAR-MENGAJAR
DARI RUMAH.*

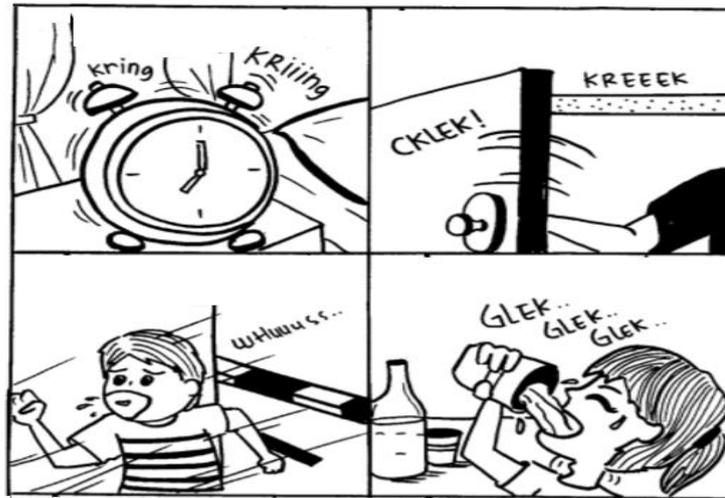
*METODE ALTERNATIF INI
VIRAL DI MEDIA SOSIAL.*

**) RADIO ANTAR PENDUDUK INDONESIA*



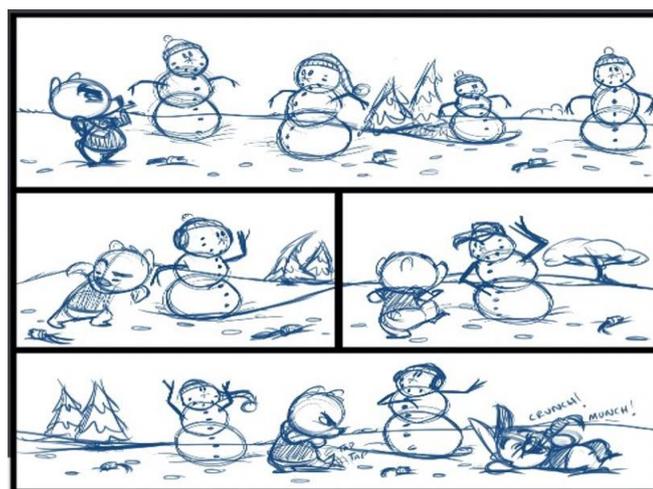
Gambar 42 Keterangan pada Komik

Selain keterangan kadang juga muncul efek suara. Efek suara adalah kata-kata tanpa gelembung yang menirukan sesuatu suara. Misalnya suara “DOR!” untuk bunyi tembakan. Atau “BYUR!” untuk menirukan suara kecebur ke dalam air. Ananda tentu bisa membuat contoh-contoh efek suara lainnya. Misalnya, bagaimana bunyi piring yang jatuh pecah berantakan. Bagaimana efek suara desingan anak panah yang melesat cepat? Efek suara untuk tetesan air hujan di atas genteng?



Gambar 43 Efek Suara pada Komik

Prosedur berikutnya ialah membuat storyboard. Untuk membuat storyboard gunakanlah pensil gambar. Rancanglah bentuk, posisi, dan hubungan antar panel sesuai dengan tuntutan cerita. Gunakan pensil untuk menggambarinya. Mengapa Ananda harus menggunakan pensil? Untuk berjaga-jaga agar jika terjadi kesalahan goresan pada gambar yang dibuat dengan mudah dapat dihapus dan diperbaiki. Komikus yang sudah mahir pun juga masih menggunakan pensil dalam membuat komiknya. Gambarlah sketsa atau gambar garis besarnya dengan menggunakan pensil. Secara garis besar rancanglah bentuk tubuhnya, mimiknya, aksinya, latarnya, serta properti yang digunakan. Pertimbangkan pula tata letaknya, komposisinya, serta sudut dan jarak pandang atau shotnya.



Gambar 44 Membuat Storyboard

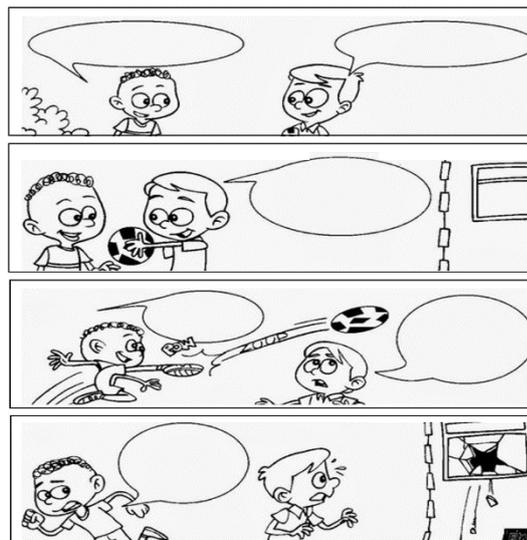
Setelah storyboard diselesaikan, Ananda dapat menebali garis luar atau outline gambar dengan menggunakan spidol kecil. Tebali seluruh gambar dan hal lainnya yang menurutmu perlu dilapisi dengan spidol hitam. Jika mempertimbangkan jarak objek maka Ananda boleh menggunakan spidol dengan ketebalan yang berbeda. Tentu saja yang berukuran besar itu untuk jarak yang lebih dekat, sedangkan yang lebih tipis jaraknya lebih jauh.

Setelah kegiatan menebali garis luar selesai, gunakanlah penghapus untuk membersihkan bekas-bekas goresan pensil. Tujuannya agar gambar tidak bertumpukan dan berbayang. Dan tentu saja untuk membuat rapi karyamu. Jika gambar utama sudah selesai selanjutnya Ananda dapat membuat *detil* gambar agar semakin tampak keren. Detil gambar bisa meliputi atribut yang dikenakan karakter, latar, serta properti. Tahapan ini berguna untuk meperindah gambar.

Sampai pada tahap ini Ananda sudah menyelesaikan panel, storyboard, dan scene. Selanjutnya mari lakukan tahap koreksi. Koreksi menjadi hal yang penting ketika melakukan proses kreatif. Jangan sampai kita menyajikan karya dengan kualitas yang tidak baik kepada penggemar kita. Prinsipnya ialah tambahkanlah yang perlu dan kurangilah yang mengganggu. Cermatilah sekali lagi karya Ananda dengan teliti. Temukan bagian-bagian yang harus dibenahi. Dan benahilah. Demi karya yang lebih baik jangan ragu atau takut melakukan revisi.

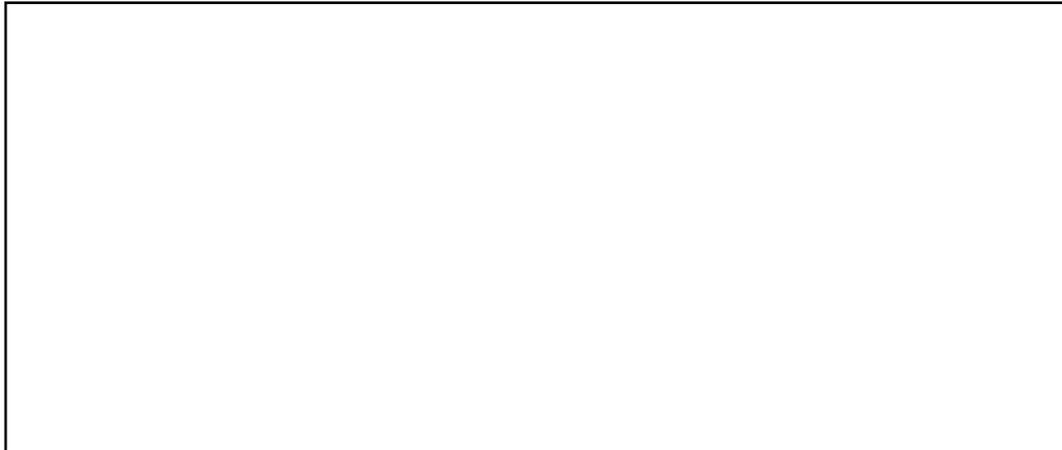
Latihan

Isilah dialog pada balon kata yang kosong pada Gambar 45 ini sehingga menjadi sebuah cerita utuh dengan alur yang runtut!



Gambar 45 Melatih Imajinasi

Gunakan panel di bawah ini, gambarlah sebuah diagram alur yang menggambarkan prosedur pembuatan sebuah komik.



Aktivitas 5 Mari Membuat Komik

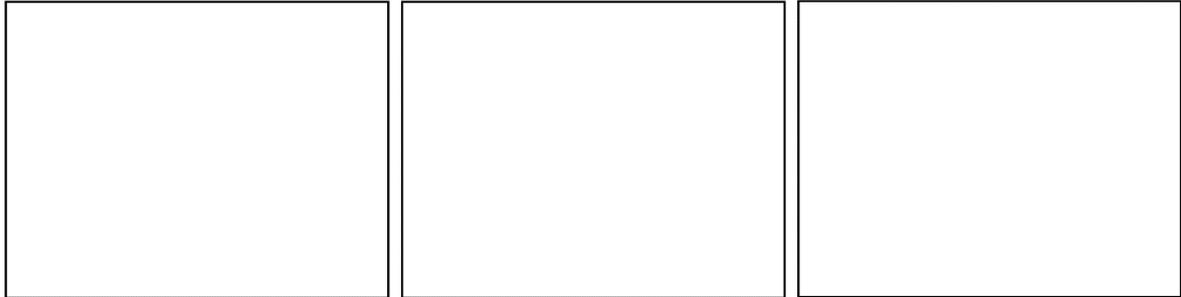
Membuat komik itu mudah. Kita akan mengawalinya dengan belajar membuat komik secara sederhana. Alat dan bahan yang digunakan Cuma kertas putih polos, pensil, spidol kecil hitam, penghapus, dan sebuah penggaris.

Untuk membuat komik yang paling dibutuhkan adalah keberanian. Keberanian untuk memulai. Keberanian untuk menggambar. Barangkali Ananda akan menemukan kesalahan-kesalahan, itu bagus. Karena dari kesalahan-kesalahan kita dapat belajar banyak. Orang-orang besar pun memulai belajar dari hal-hal kecil. Mereka juga belajar banyak dari kesalahan-kesalahan yang pernah mereka buat. Jadi mari memulai!



Gambar 46 Alat dan Bahan untuk Membuat Komik

Kita akan membuat komik strip. Komik yang akan kita buat hanya terdiri atas 3 panel saja. Karena ini adalah komik pertama Ananda, kita akan fokus pada pembuatan komik tiga panel saja. Tetapi ketika Ananda menjadi ahli dalam membuat komik pendek kelak, Ananda dapat membuatnya lebih panjang dan diisi dengan lebih banyak karakter.



Gambar 47 Tiga Panel untuk Membuat Komik Strip

Langkah pertama ialah menuliskan ide cerita untuk komik strip yang akan dibuat. Apa ide cerita Ananda? Di sekitar kita kaya akan inspirasi untuk diolah menjadi ide yang hebat. Ananda juga dapat menggunakan pengalaman pribadi Ananda. Yang unik, menarik, lucu, heboh, keren. Bagikanlah itu!

Misalnya ide ceritanya begini. Tentang pengalaman bangun tidur kesiangan. Akibatnya tergesa-gesa ke sekolah. Sampai di kelas baru tahu bahwa baju seragam yang dipakai terbalik. Semua kawan tertawa.

Tulislah ide cerita Ananda di kotak berikut ini.

A large empty rectangular box with a black border, intended for writing a story idea. It is positioned below the text and occupies a significant portion of the lower half of the page.

Membuat komik strip tidak berbeda dengan menulis cerita pendek. Ini kerja kreatif, jadi butuh keberanian berimajinasi! Untuk membuat ide cerita komik, sedikitnya kita butuh tiga hal. Menjaring ide, menangkapnya, dan memaparkannya. Jika kita akan membikin komik tiga panel, maka bagilah ide cerita Ananda menjadi 3 bagian.

Bagilah ide cerita Ananda dalam 3 bagian, tuliskan pada kotak berikut ini.

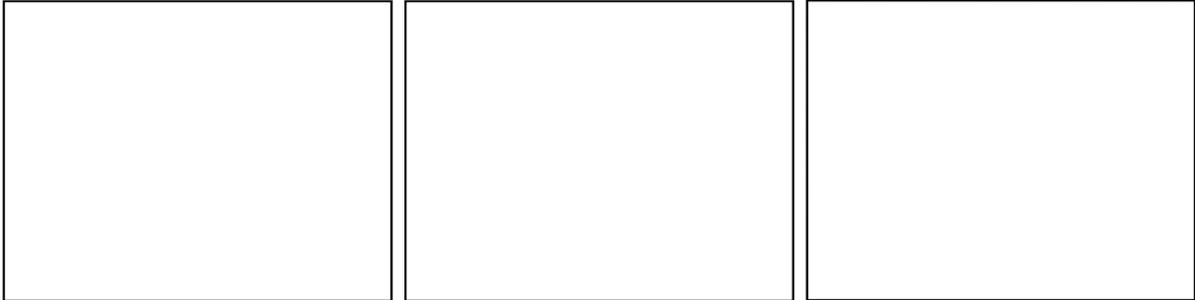
Tuliskan juga ide-ide Ananda tentang bagaimana karakternya, latarnya, ekspresi, properti, dan dialognya. Pastikan setiap bagian memiliki beberapa aksi dan akhir cerita yang kuat dengan klimaks yang mengagumkan.



Gambar 48 Berbagai Aksi Karakter Stick Figure

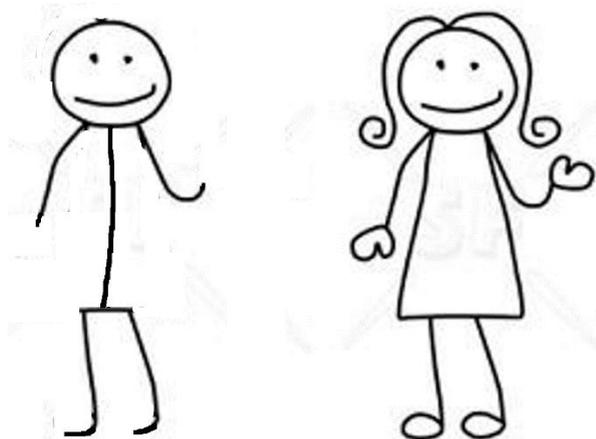
Bagian selanjutnya adalah membikin panel. Karena kita akan membikin tiga panel maka gambarlah ketiga panel tersebut. Pada selembar kertas biasa yang bersih. Gambarlah tiga panel Ananda dengan menggunakan pensil dan penggaris. Pastikan setiap panel berukuran sama. Ananda bahkan dapat memberi tanda kecil di atas kertas untuk menandai di mana letak balon katanya. Disarankan, Ananda membuat

panel dua kali lebih besar dari yang Ananda rencanakan sehingga Ananda tidak kehabisan ruang. Maksudnya, sebaiknya panel digambar dengan ukuran yang cukup besar. Itu akan memudahkan Ananda untuk menggambar!



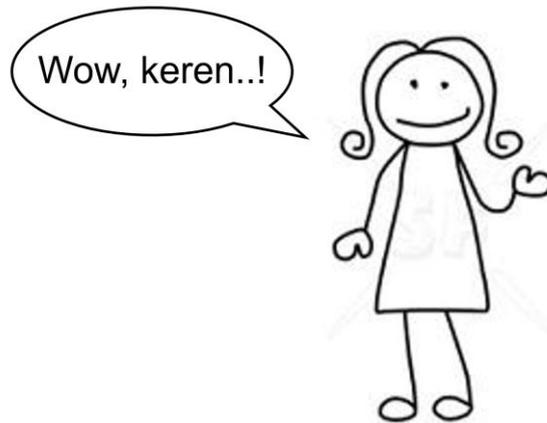
Panel untuk Membuat Komik Strip

Selanjutnya gunakan bentuk dasar untuk menggambar karakter. Salah satu bagian tersulit dalam membuat komik adalah menggambar karakter. Disarankan Ananda menggunakan bentuk dasar untuk menggambar karakter tersebut. Karena ini mungkin merupakan komik pertama Ananda, maka jika Anda kesulitan menggambar gunakan saja bentuk-bentuk stick figure (seperti gambar anak TK) untuk membuat semuanya mudah. Selain itu, buatlah juga sketsa gelembung kata untuk dialog yang telah Ananda rencanakan. Jangan lupa, tolong gunakan pensil pada tahap ini, jadi Ananda bisa menghapus kesalahan jika hal itu terjadi.



Gambar 49 Contoh Karakter Berbentuk Stick Figure

Setelah Ananda menyelesaikan aksi karakter, langkah berikutnya ialah menambahkan huruf untuk dialog ke dalam balon kata. Jangan lupa untuk memeriksa ulang ejaan pada dialog yang Ananda tulis. Ingat ya, ukuran huruf Ananda bisa menunjukkan apakah karakter sedang berteriak atau berbisik. Misalnya, huruf kapital penuh menunjukkan bahwa karakter Anda sedang berteriak.



Gambar 50 Contoh Karakter dengan Balon Kata

Sekarang kita kembali lagi ke karakter yang telah Ananda gambar. Tambahkan detail tambahan, seperti ekspresi wajah, garis gerakan, bayangan di lantai. Selain itu berikan latar dan propetinya jika itu diperlukan. Lakukanlah hal itu untuk setiap panel.



Gambar 51 Contoh Karakter dengan Detil Suasana

Sekarang, Ananda akhirnya bisa menggunakan spidol untuk menindis gambar yang semula dibuat dari pensil. Setelah selesai gunakan penghapus untuk goresan-goresan pensil yang masih nampak. Yeah, komik pertama Ananda sekarang sudah selesai – bagus! Ananda dapat membiarkannya menjadi komik hitam-putih atau bahkan menambahkan warna untuk menjadikannya komik berwarna.

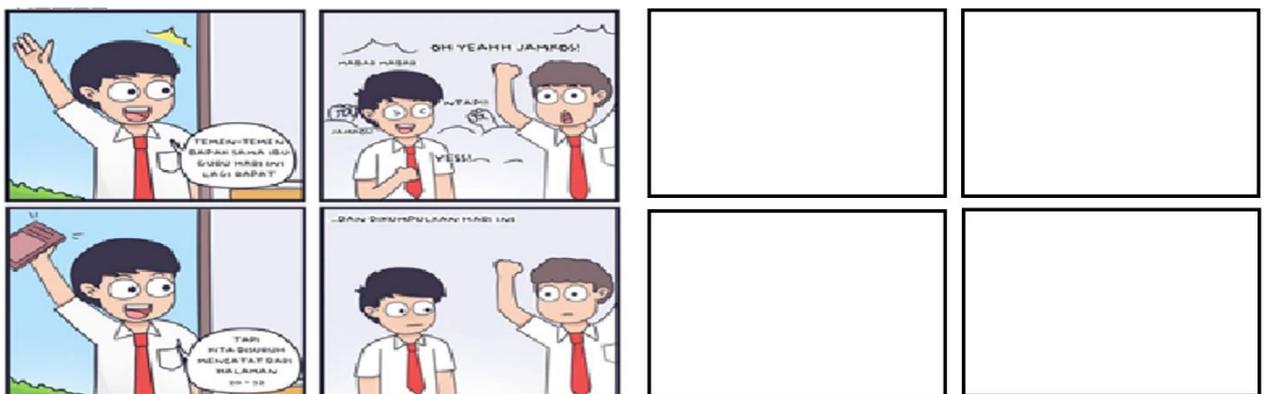


Gambar 52 Selamat, Komik Pertama Ananda Sukses

Latihan

1. Perhatikan secara seksama Gambar 53 berikut ini!

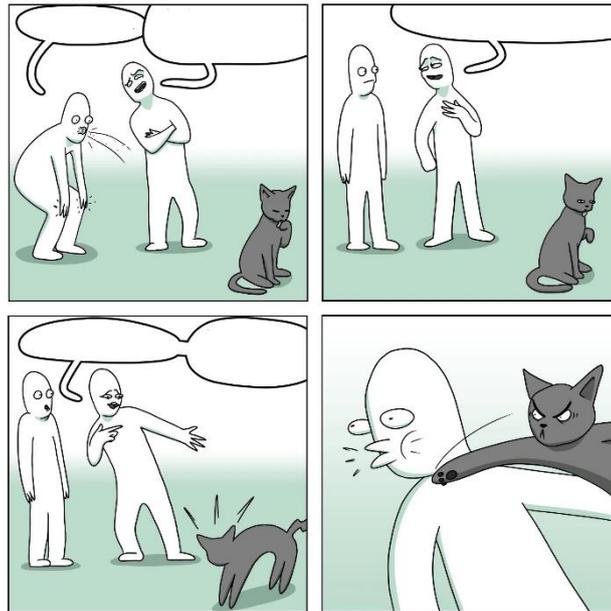
Contohnya gambar tersebut dengan mengubahnya menjadi gambar stick figure!



Gambar 53 Komik Strip

2. Perhatikan Gambar 54 secara seksama. Gambar semacam ini disebut komik buta.
 - a. Menurut Anda cerita ini tentang apa?
 - b. Tulislah, masing-masing panel mengisahkan tentang apa?

- c. Isilah balon kata yang kosong tersebut sehingga terbentuk sebuah komik strip (dilarang keras menggunakan kata-kata tidak sopan).



Gambar 54 Komik Buta

REFLEKSI DIRI

Selamat, Anda telah belajar tentang bagaimana berkreasi membuat sebuah komik. Setelah kalian melakukan pembelajaran dan mengikuti setiap aktivitas pembelajaran dari aktivitas 1 sampai aktivitas 5 maka kalian sudah melakukan kegiatan untuk merumuskan ciri-ciri poster, menetapkan tema poster, menganalisis teknik pembuatan poster, menganalisis unsur-unsur poster, menganalisis isi pesan poster secara utuh, merumuskan formula keefektifan poster, menyusun sebuah konsep poster yang utuh.

Kalian telah belajar secara mandiri, berpikir kritis, kreatif, dan gigih untuk memahami isi modul serta menjawab lembar kerja dengan sungguh-sungguh. Itu merupakan karakter yang baik sebagai modal untuk terus maju untuk mencapai keberhasilan di masa depan.

Ketekunan dan kesungguhan kalian untuk memahami isi modul ini luar biasa. Biasakanlah membaca dan memahami secara utuh isi bacaan tersebut. Upaya Ananda untuk membaca poster untuk memahami gagasan pokok, unsur-unsur visual dan isi pesannya telah mengantar Ananda untuk memicu rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kreatif. Tetaplah kegiatan-kegiatan tersebut dibiasakan karena pada gilirannya akan mengantarkan kita untuk memiliki karakter-karakter yang baik dan unggul.

Terkait hal-hal tersebut di atas tulislah refleksi diri tentang bagaimana Ananda telah belajar serta berusaha untuk berhasil dalam proses dan hasil belajar tersebut.

Tulislah refleksi diri tersebut di sini!

Tingkat usahaku dalam memahami isi mata pelajaran ini

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tingkat usahaku dalam mengerjakan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tingkat keberhasilanku dalam mengerjakan Latihan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesulitanku dalam mempelajari modul ini

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

EVALUASI

1. Konsep-konsep ini terdapat pada komik. Pada kolom 'nama konsep' Ananda diminta untuk menuliskan konsep yang sesuai!

No.	Pengertian	Nama Konsep
1)	Komik yang terdiri atas dua sampai sekitar empat panel.	
2)	Gelembung berisi kata-kata atau pikiran karakter pada komik.	
3)	Gambar orang, binatang, atau lainnya yang tidak realistis serta berpenampilan lucu.	
4)	Gambar satu panel bergaya kartun berisi kritikan atau sindiran, dikemas dalam cerita yang lucu.	
5)	Rangkaian gambar sketsa tentang suatu cerita masing-masing kejadian digambar dalam panel	
6)	Tokoh, orang, atau makhluk lain dengan peran dan perwatakan tertentu dalam komik.	
7)	Gambar yang menunjukkan suatu suasana, kejadian, atau peristiwa dalam satu panel.	
8)	Gambar-gambar dalam panel tentang alat atau benda yang digunakan sebagai pelengkap keberadaan karakter dan latar.	
9)	Kesan jarak pandang jauh dekatnya objek atau karakter dari pembaca komik.	
10)	Gambar-gambar dalam panel yang melatar belakangi suatu peristiwa.	

2. Amatilah secara seksama Gambar 55.

Gambar ini terdiri atas dua bagian yaitu bagian atas dan bagian bawah.

Cermatilah gambar bagian atas dan bagian bawah secara teliti.

Setelah itu analisislah tampilan komik bagian atas dan komik bagian bawah menurut beberapa segi antara lain sebagai berikut.



Gambar 55 Dua Jenis Komik Yang Berbeda

Aspek yang Diamati	Persamaan	Perbedaan
1. Jenis komik		
2. Jenis cerita		
3. Panel		
4. Karakter		
5. Latar		
6. Properti		
7. Jarak pandang (shot)		

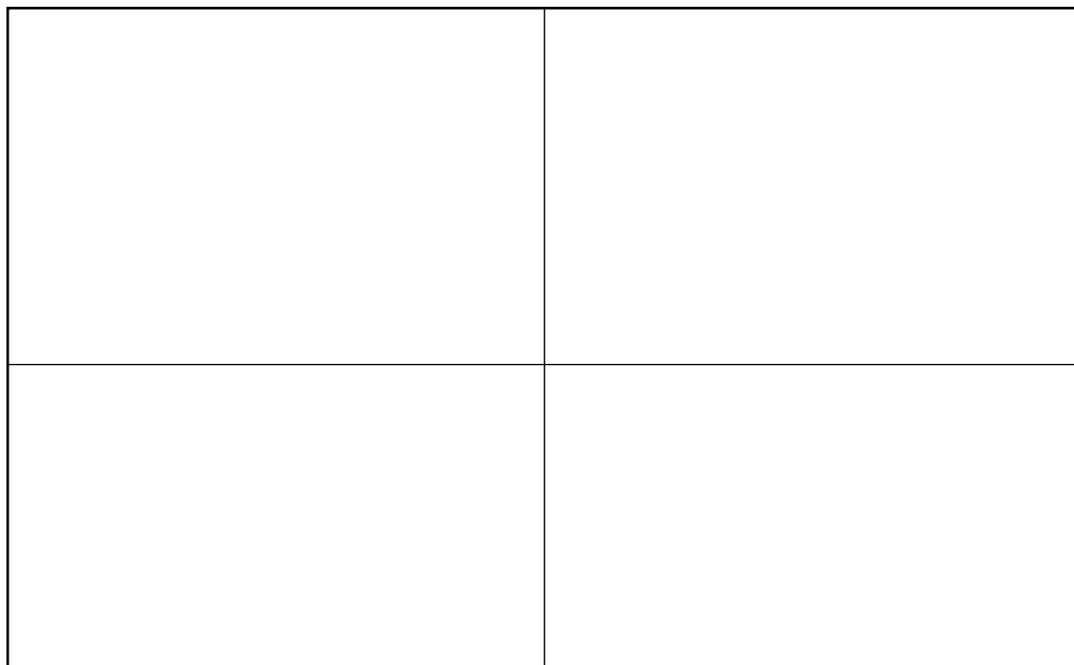
3. Buatlah sebuah storyboard untuk komik strip bertema humor yang terdiri atas 4 panel. Alur cerita pada komik strip tersebut sebagai berikut.

Panel 1 : Latar kelas. Andi (mengantuk). Bu Guru di depan papan tulis, di sana ada gambar segitiga sama sisi.

Panel 2 : Bu Guru berdialog dengan Andi. “Sudut A enam puluh dera....” Andi menyahut, “...jaaat!”

Panel 3 : Sudut B dan sudut C juga enam puluh dera..... “ Andi menyahut, “...jaaat!!”

Panel 4 : Bu guru, “Jadi sudut A, B, dan C sama be....”. Andi menyahut, “...jaaaaat!!!

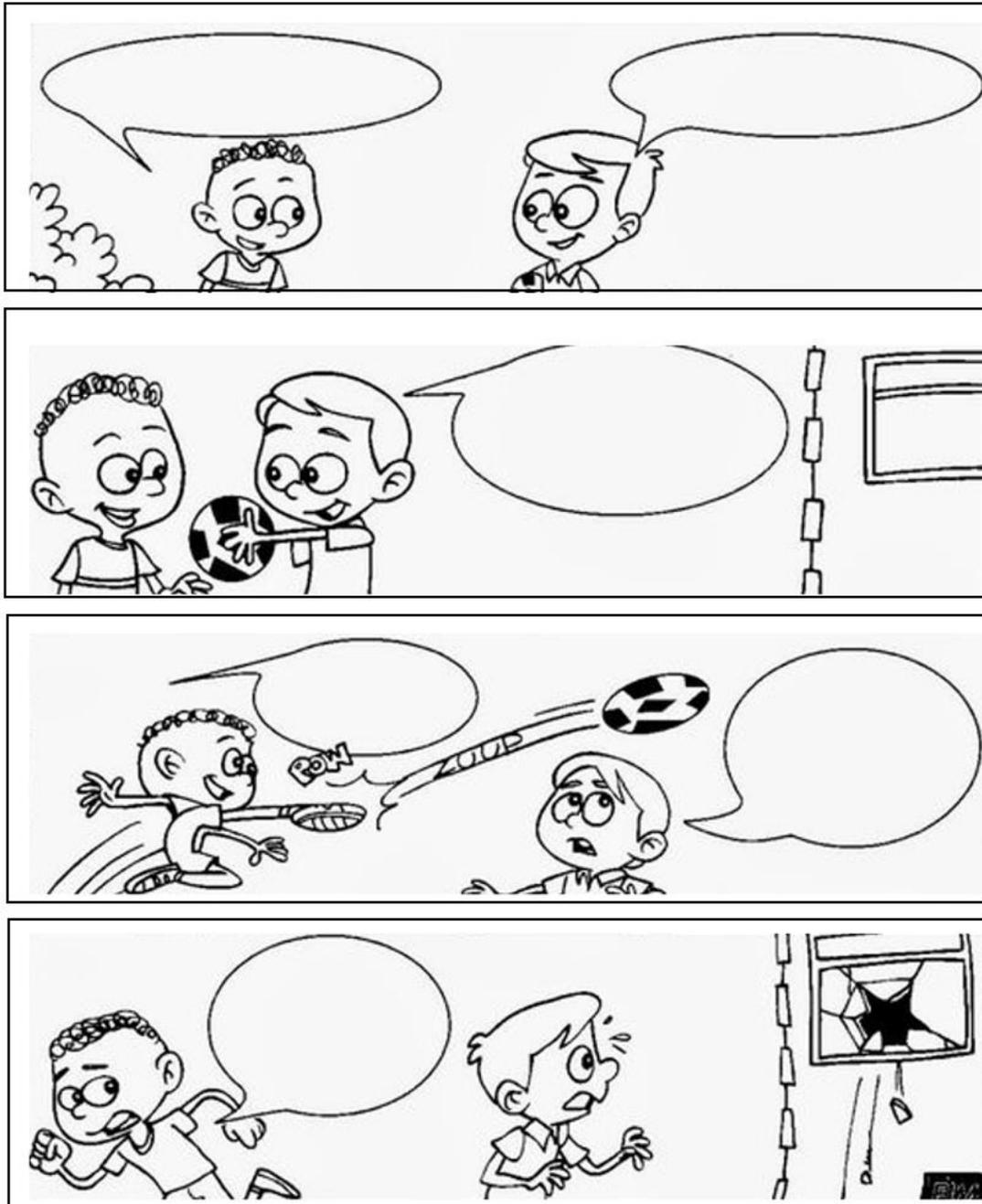


4. Cermatilah Gambar 56 berikut ini. Menurut Ananda ini cerita tentang apa?

Mengapa Ananda berpendapat demikian?

Apa judul yang tepat untuk komik tersebut?

Sekarang isilah balon kata yang kosong sehingga tampak dengan runtut alur ceritanya!



Gambar 56 Mengembangkan Ide Cerita

5. Sekarang kita akan membuat komik 6 panel. Perhatikan Gambar 57 berikut ini. Gunakan imajinasi Ananda untuk megarang sebuah cerita berdasarkan urutan gambar pada panel berikut ini.

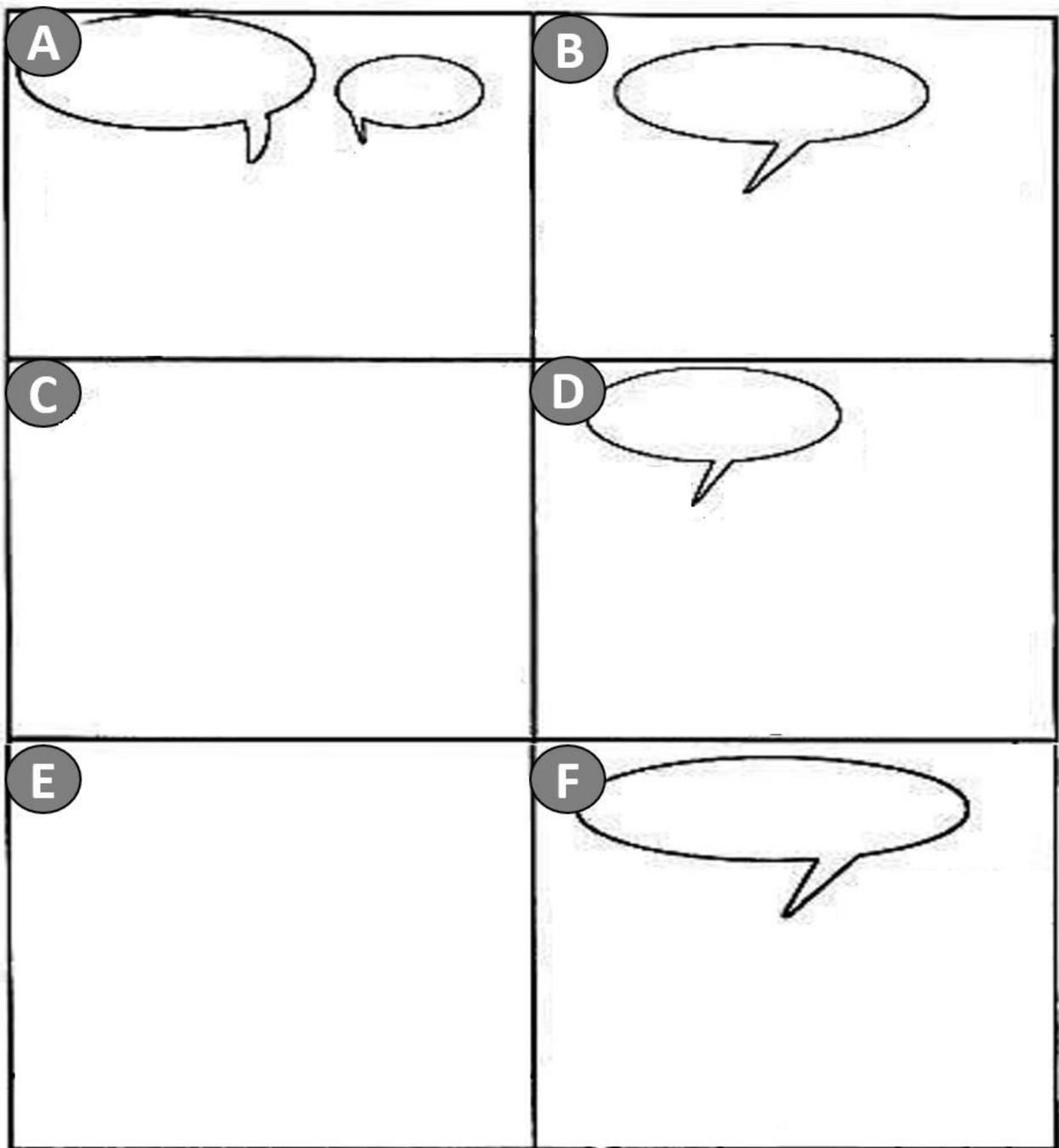


Gambar 57 Ubahlah Tampilan Gambarnya Dengan Memakai Stick Figure

Bertolak dari Gambar 57 tersebut di atas Ananda boleh mengembangkan cerita apa saja dengan tidak mengubah panel, scene, karakter, latar, properti, dan balon katanya!

Ubahlah tampilan komik strip tersebut di atas dengan menggunakan stick figure! Lengkapilah cerita Ananda dengan mengisi balon kata pada panel A, B, dan D sehingga alur cerita dan ceritanya menjadi jelas. Berilah judul yang menarik pada cerita Ananda tersebut!

Buatlah komik Ananda di sini!



RAMBU-RAMBU JAWABAN EVALUASI DAN PEDOMAN PENYEKORAN

RAMBU-RAMBU JAWABAN

1. Jawaban:

No.	Pengertian	Nama Konsep
1)	Komik yang terdiri atas dua sampai sekitar empat panel.	Panel
2)	Gelembung berisi kata-kata atau pikiran karakter pada komik.	Balon kata
3)	Gambar orang, binatang, atau lainnya yang tidak realistis serta berpenampilan lucu.	Kartun
4)	Gambar satu panel bergaya kartun berisi kritikan atau sindiran, dikemas dalam cerita yang lucu.	Karikatur
5)	Rangkaian gambar sketsa tentang suatu cerita masing-masing kejadian digambar dalam panel dengan keterangan secukupnya	Storyboard
6)	Tokoh, orang, atau makhluk lain dengan peran dan perwatakan tertentu dalam komik.	Karakter
7)	Gambar yang menunjukkan suatu suasana, kejadian, atau peristiwa dalam satu panel.	Scene
8)	Gambar-gambar dalam panel tentang alat atau benda yang digunakan sebagai pelengkap keberadaan karakter dan suasana latar.	Properti
9)	Kesan jarak pandang jauh dekatnya objek atau karakter dari pembaca komik.	Shot
10)	Kata-kata tanpa gelembung (balon kata) yang menirukan sesuatu suara tertentu.	Efek suara

2. Amatilah secara seksama gambar yang disediakan di bawah ini.

Setelah itu analisislah tampilan komik bagian atas dan komik bagian bawah menurut beberapa segi antara lain sebagai berikut.

Jawaban:

Aspek yang Diamati	Persamaan/Perbedaan
1) Jenis komik	Atas merupakan komik strip lengkap, sedangkan yang bawah bagian dari komik.
2) Jenis cerita	Atas merupakan cerita nyata sehari-hari, bawah merupakan cerita rekaan (fiksi)
3) Panel	Atas komik strip hanya terdiri atas tiga panel, satu panel bagian dari sebuah cerita komik
4) Karakter	Atas karakter kartun yang non realis, bawah karakter realis.
5) Latar	Atas tanpa menggunakan latar, bawah latar angkasa luar (langit)
6) Properti	Atas tanpa property, bawah, setiap karakter dengan atribut lengkap dengan property pesawat angkasa luar rekaan (fiktif)
7) Jarak pandang (shot)	Atas pada ketiga panel menggunakan wide shot (WS), bawah menggunakan medium close up (MCU).

3. Buatlah sebuah storyboard untuk komik strip bertema humor yang terdiri atas 4 panel. Alur cerita pada komik strip tersebut sebagai berikut.

Panel 1 : Latar kelas. Andi (mengantuk). Bu Guru di depan papan tulis, di sana ada gambar segitiga sama sisi.

Panel 2 : Bu Guru berdialog dengan Andi. “Sudut A enam puluh derajat....” Andi menyahut, “...jaaaat!”

Panel 3 : Sudut B dan sudut C juga enam puluh derajat.... “ Andi menyahut, “...jaaaat!!!”

Panel 4 : Bu guru, “Jadi sudut A, B, dan C sama be....”. Andi menyahut, “...jaaaaat!!!”

Jawaban:

Jawaban setiap siswa bisa berbeda-beda. Rambu-rambu jawaban sebagai berikut.

- 1) Komik terdiri atas 4 panel
- 2) Isi panel sesuai dengan karakteristik cerita seperti pada alur cerita tersebut di atas.

4. Jawaban:

Jawaban setiap siswa bisa berbeda-beda. Rambu-rambu jawaban sebagai berikut.

- 1) Semua balon kata terisi
- 2) Isi balon kata setiap siswa bisa berbeda-beda
- 3) Kejadian dari panel ke panel runtut
- 4) Dari panel satu ke panel panel empat membentuk cerita yang logis

5. Jawaban:

Membuat komik enam panel.

Rambu-rambu jawaban sebagai berikut.

- 1) Hasil pekerjaan setiap murid bisa berbeda-beda.
- 2) Isi balon kata buatan setiap siswa bisa berbeda-beda
- 3) Isi balon kata harus sesuai dengan kejadian menurut panel masing-masing
- 4) Pada setiap siswa dialog pada setiap panel mesti berturutan dari A sampai F sehingga membentuk sesuatu cerita.
- 5) Judul komik yang dibuat siswa bisa berbeda-beda.
- 6) Judul komik relevan dengan isi cerita

PEDOMAN PENYEKORAN

1. Skor total soal nomor 1 memiliki poin 20, setiap nomor benar memiliki poin 2.
2. Skor total memiliki poin 20, setiap nomor benar memiliki poin 2, lima skor benar memiliki poin 20
3. Soal ini terdiri atas 4 panel, setiap panel yang sesuai memiliki poin 3
Keruntutan panel storyboard memiliki poin maksimal 6
Kemenarikan cerita memiliki poin 2
Skor total 20
4. Jika semua balon kata terisi tapi tidak runtut skornya 4
Jika semua balon kata terisi dan runtut skor maksimalnya 6
Jika semua balon kata memiliki hubungan yang logis skor maksimalnya 8
Daya tarik cerita skor maksimalnya 2.
Skor total 20
5. Ada enam panel berisi dialog.
Gambar komik dalam bentuk stick figure
Jika gambar setiap panel sesuai kejadian skor maksimalnya 12
Jika dialognya runtut dan logis skor maksimalnya 6
Jika judul komik relevan dengan isi cerita skor maksimal 2
Skor total 20.

Skor maksimal 100.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk modul 80.

Peserta didik dapat melanjutkan ke modul berikutnya jika telah mencapai skor 80 atau lebih.

Jika skornya kurang dari 80 peserta didik mengulang untuk mempelajari modul ini.

GLOSARIUM

- Komik strip : Komik yang terdiri atas dua sampai sekitar empat panel.
- Balon kata : Gelembung berisi kata-kata atau pikiran karakter pada komik.
- Kartun : Gambar orang, binatang, atau lainnya yang tidak realistik serta berpenampilan lucu.
- Storyboard : Rangkaian gambar sketsa tentang suatu cerita masing-masing kejadian digambar dalam panel dengan keterangan secukupnya
- Scene : Gambar yang menunjukkan suatu suasana, kejadian, atau peristiwa dalam satu panel.
- Shot : Kesan jarak pandang jauh dekatnya objek atau karakter dari pembaca komik.
- Propert : Gambar-gambar dalam panel tentang alat atau benda yang digunakan sebagai pelengkap keberadaan karakter dan suasana latar.
- Karakter : Tokoh, orang, atau makhluk lain dengan peran dan perwatakan tertentu dalam komik.
- Karikatur : Gambar satu panel bergaya kartun berisi kritikan atau sindiran, dikemas dalam cerita yang lucu.
- Efek suara : Kata-kata tanpa gelembung (balon kata) yang menirukan sesuatu suara tertentu.
- Latar : Gambar-gambar yang melatari kejadian untuk memberikan suasana tertentu.
- Sketsa : Gambar goresan (biasanya dibuat dengan pensil) yang secara kasar menggambarkan bentuk atau sosok karakter atau benda-benda lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Barry, Linda. 2019. *Making Comics*. London: Drawn & Quarterly Publications
- Ilya. 2017. *How to Draw Comics*. Chichago: Review Press
- Kundoro, Dwi. *Yuk Bikin Komik*. Bandung: Mizan Bunaya
- McCloud, Scott. 2011. *Making Comics*. New York: Harper.
- Winata, Kurnia Harta. 2017. *Belajar Membuat Komik*. Yogyakarta: Bentang Pusaka



**Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
2020**