



---

## **Komik : Media Komunikasi Pembelajaran**

### **Makmun**

Prodi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

---

### **Info Artikel**

#### *Sejarah Artikel:*

Diterima

Disetujui

Dipublikasikan

#### *Keywords:*

Komik, Kreativitas,  
Media pembelajaran

### **Abstrak**

Mahasiswa khususnya mahasiswa seni Rupa dituntut mampu dan terbiasa berpikir kreatif serta berkomunikasi secara visual. Kedua hal ini sangat penting peranannya dalam proses penciptaan karya desain. Untuk itu, mahasiswa perlu diberdayakan kemampuan kreatifnya namun juga dimudahkan dalam cara belajarnya. Komik pembelajaran merupakan alternatif yang berfungsi untuk memecahkan masalah tersebut di atas.

## PENDAHULUAN

Ditinjau dari segi aspek modalitas, komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar bahasa visual sebagai kekuatan utamanya dalam menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual tersebut ialah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, serta pesan dan medianya. Sedangkan sebagai bidang studi seni rupa, desain komunikasi visual adalah keilmuan terapan terintegrasi yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan medianya, untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual sehingga pesan terterima dan atau berfungsi sebagaimana tujuannya.

Pembelajaran desain komunikasi visual merupakan tindakan yang mengupayakan seseorang belajar ilmu desain dengan cara memanfaatkan bahan ajar. Hasil akhir pembelajaran yang didapat adalah adanya perubahan meningkat sebagai akibat pemberian pengalaman memecahkan berbagai persoalan yang berkaitan dengan dunia desain komunikasi visual. Terlebih penting lagi, mahasiswa dapat memahami serta memiliki keterampilan suatu proses kreatif secara efektif serta bisa menghasilkan sebuah hasil karya yang mempunyai daya pemecahan masalah yang andal. Dengan demikian mahasiswa desain komunikasi visual minimal memiliki minat dan bakat dalam dunia desain komunikasi visual. Minat yang dimaksud meliputi: kemauan dan perasaan suka (*enjoy*) dan merasa ada panggilan terhadap tugas pekerjaannya. Sedangkan bakat meliputi: bagaimana seseorang mampu untuk mengekspresikan intuisi artistik estetisnya. Minat dan bakat dalam dunia desain menjadi modal dasar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Di sini peranan *intellectual skill* menjadi sangat penting dalam sebuah pembelajaran pemecahan masalah, sedangkan *psychomotor skill* dapat dilatih secara intensif melalui pelatihan di dalam studio. *Psychomotor skill* lebih terfokus pada ketrampilan praktikal yang mengandalkan otot

dan alat indera dengan respon terbimbing (tingkah laku yang teramati), respon mekanistik (terampil melakukan tindakan) dan respon kompleks (perbuatan terkait dengan pola gerakan).

Pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan pengorganisasian berbagai komponen dalam upaya mentransformasi mahasiswa dari suatu kondisi yang lebih meningkat secara positif. Di sini yang paling berperan adalah dosen bersama mahasiswa. Mahasiswa dipandang sebagai subjek yang harus diberi kesempatan untuk berkemampuan mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan bakatnya. Pembelajaran dipandang sebagai proses komunikasi interaktif antara dosen dan mahasiswa, dalam suatu yang interaktif sehingga mahasiswa *enjoy* melakukan proses belajar. Untuk mencapai sasaran pembelajaran dibutuhkan banyak persyaratan dan kesiapan yang matang, baik kesiapan dosen sebagai pemicu pesan, maupun kesiapan mahasiswa sebagai perespon dan pengkontruksi pesan. Persyaratan dan kesiapan ini menyangkut materi, fisik dan psikis. Dalam hal ini materi meliputi bahan ajar dan medianya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua desainer terbentuk lewat pendidikan formal di bidang desain. Para desainer yang menekuni profesinya ada yang memulai dengan mengandalkan kemampuan analitik matematis kemudian ditunjang dengan bakat atau belajar secara otodidak mengenai *art* lalu jadilah seorang desainer. Begitu pula sebaliknya, mereka mungkin memulai dari kemampuan lebih di bidang *art* lalu mendalami keterampilan analitis di bidang keilmuan yang relevan sehingga kemudian menjadi desainer. Diantara profesi desain itu ada yang membutuhkan kemampuan lebih di bidang *analytic logical*, ada yang lebih mengandalkan *aestheticalnya*. Semua tergantung atas tujuan dan fungsi karya. Meskipun demikian, apa pun tipe profesinya, mereka dituntut memiliki kemampuan kreatif yang tinggi.

Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pentingnya media yang berpotensi untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran desain. Dalam hal ini adalah perancangan komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

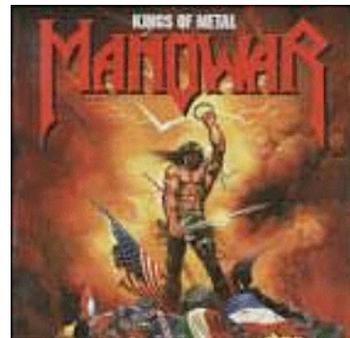
### 1. PENGASAHAN KEPEKAAN KREATIF

Kemampuan kreatif dapat dikembangkan lewat berbagai metode. Apa pun metodenya, kegiatan pengembangan kreatif itu biasanya selalu ditandai oleh perlunya menghasilkan produk secara inovatif, orisinal, dan relevan. Dalam kegiatan pembelajaran desain bentuk pengembangan kreativitas itu dilakukan berbasiskan kemampuan mentransfer informasi ke dalam bentuk visual. Bentuk-bentuk pengasahan kreativitas, yang sekaligus digunakan untuk mengasah *feeling* dan *insting* tersebut, terkait dengan beberapa aspek antara lain aspek inderawi dan karakter.

Pengasahan kepekaan kreatif aspek inderawi dapat dilakukan melalui pelatihan penggambaran karakter suara, misalnya menggambarkan ledakan, suasana hening, ritme suatu musik tertentu, atau hiruk pikuk suatu keributan. Pelatihan lainnya dapat diperoleh lewat aspek indera peraba (misalnya tekstur kasar-lembut), indera pengecap (misalnya rasa pedas-asam) serta sistem penanda (misalnya rambu-rambu lalu lintas) dan karakter pribadi (misalnya galak, ramah, sibuk). Pelatihan-pelatihan ini ditujukan untuk melakukan eksplorasi untuk menemukan alternatif sebanyak-banyaknya dari suatu karakter tertentu. Produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar tersebut diukur menurut ciri-ciri kekreatifan yang melekat di dalamnya. Ciri-ciri produk yang dihasilkan tersebut paling tidak memenuhi beberapa indikator antara lain (a) inovatif, (b) orisinal, dan (c) relevan. Lewat kegiatan pelatihan ini kreativitas didorong dan ditumbuhkan agar aktif dan produktif. Hasil pembelajaran ini pada gilirannya dapat diimplementasikan pada perancangan desain sesuai dengan konteks fungsi dan isi pesan dalam

desain yang bersangkutan. Gambar 1 dan Gambar 2 menyajikan contoh implementasi aplikasi kepekaan kreativitas tersebut.

Pada jenis musik rock (Gambar 1) kecenderungan pemilihan huruf pada desain cover cenderung berkesan dinamis, ini sesuai dengan karakter ritme musik rock itu sendiri. Sementara itu, jenis musik jazz (periksa Gambar 2) dipresentasikan lewat huruf yang relevan dengan karakter musik jazz yaitu dinamis, eksklusif, dan sangat spesifik. Aplikasi pada cover CD tersebut adalah sebuah asah kreativitas pada penerapan desain komunikasi visual, karena sebuah perancangan karya desain tentu tidak lepas dari sensasi indera dan perasaan manusia.



Gambar 1. Kings of Metal, MANOWAR, Cover CD musik rock.

Sumber : static.turricanforever.



Gambar2. The Chris Bitten Project, SMOOTH JAZZ. Cover CD musik.

Sumber : www.chrisbitten.com.

Semua latihan yg dilakukan di atas dapat mengasah kreativitas penerapan desain komunikasi visual, karena sebuah perancangan karya desain tentu tidak lepas dari sensasi indera

dan perasaan manusia. Seperti yang telah dijelaskan di atas, visualisasi yang merujuk pada sensasi inderawi, karakter/sifat, maupun suasana dapat mengasah kreativitas dalam semua penerapan desain komunikasi visual. Di bidang informasi teknologipun dikembangkan teknologi seperti telepon, radio, ponsel untuk suara, SMS untuk verbal, MMS untuk multimedia, televisi untuk visual dan suara, internet dan sebagainya.

## 2. MEMICU KREATIVITAS DENGAN KOMIK

Menurut Pranata (2003), seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, mahasiswa desain komunikasi visual akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (maps), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas mahasiswa desain komunikasi visual.

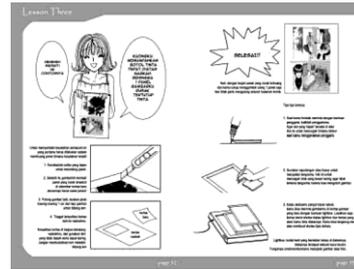
Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud (2001) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-juksposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur<sup>3</sup>. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai

dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikutidati diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik juga merupakan media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi. Mahasiswa desain komunikasi visual diduga cenderung memiliki gaya belajar visual. Kecenderungan ini terbentuk karena dalam kesehariannya mahasiswa yang bersangkutan lebih berinteraksi dengan objek visual.

Komik sebagai media, berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (mahasiswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Mahasiswa tingkat awal rata-rata belum memiliki pengetahuan bahkan gambaran yang memadai mengenai proses membuat komik. Untuk itu, seorang mahasiswa mengolahnya sebagai karya tugas akhir. Karakter yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan sasaran pembacanya. Olahan pesan diungkapkan dalam bentuk alur bingkai yang runtut dengan gambar yang bergaya pop serta dengan menggunakan bahasa yang jelas, ringkas, dan biasa digunakan dalam bahasa sehari-hari (periksa Gambar 3). Gambar 3 merupakan cuplikan komik tentang bagaimana cara memecahkan masalah apabila dalam membuat komik terjadi kesalahan dalam meninta sehingga merusak panel dan gambar, bagaimana menggunakan penggaris, bagaimana menjaga agar karya tetap aman terhindar dari kotor, serta bagaimana *tracing* sketsa gambar sebelum *rendering*.

Komik yang dibuat oleh mahasiswa dimaksudkan untuk memberikan tutorial membuat komik gaya Shoujo Manga secara mudah dan menyenangkan. Tujuan dibuatnya komik sebagai sumber belajar ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana membuat script komik yang baik, mudah diaplikasikan, dan dapat memotivasi pelajar untuk berlatih membuat komik. Penyajian bahan ajar seperti ini tampaknya cocok sebagai media ajar bagi para mahasiswa yang pada dasarnya tertarik dan menggemari gambar-gambar. Selain dapat memotivasi sesama rekan mahasiswa untuk berkreasi, pemecahan masalah belajar melalui rekayasa desain seperti ini merupakan salah satu bentuk pengembangan kreativitas yang efektif.



Gambar3. Tutorial pembelajaran Komik sebagai buku ajar

Sumber : Karya mahasiswa berjudul Perancangan Buku Panduan Pembuatan Komik Gaya Shoujo Manga

Sementara itu Gambar 4 merupakan cuplikan komik tentang tutorial penggunaan *software* PhotoShop. Komik yang dibuat oleh mahasiswa ini telah membantu sesama mahasiswa dalam mempelajari PhotoShop secara lebih mudah, praktis dan menyenangkan. Komik-komik sebagai buku ajar semacam ini tampaknya perlu dikembangkan. Berbeda dengan komik-komik hiburan, komik-komik bahan ajar membutuhkan kreativitas lebih dalam menyampaikan pesan agar tampak lebih jelas, memudahkan dalam belajar, serta menyenangkan.

Model pembelajaran dengan komik merupakan sejenis alat berpikir untuk memecahkan masalah kreatif dalam komunikasi. Dalam pengembangan kreativitas desainer tidak cuma dituntut terampil mengekspresikan diri, namun juga dituntut agar mampu mengkomunikasikan gagasan secara lebih jelas, memudahkan, dan menyenangkan.



Gambar4. Tutorial pembelajaran Komik sebagai buku ajar

Sumber: Karya mahasiswa yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Pengolahan Komik Dengan Bantuan Teknik Software Adobe”

## Simpulan

Dalam sebuah pembelajaran desain komunikasi visual, seseorang belajar keilmuan desain dengan cara merespon dan memproses bahan ajar. Hasil yang diharapkan adalah adanya perubahan kemampuan yang lebih meningkat. Melalui pembelajaran yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan mereka, mahasiswa desain komunikasi visual akan lebih termotivasi untuk belajar. Seperti halnya media komik pembelajaran, media ini ternyata bisa menjadi sebuah alat bantu dalam pendidikan desain karena diduga akan lebih mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa desain komunikasi visual.

Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah media, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Untuk itu, media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jika ditinjau dari aspek fungsi perancangan komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan. Penggunaan komik seperti ini akan memudahkan serta memudahkan pebelajar dari kesulitan dalam memahami mata kuliah yang diberikan oleh dosen. Kondisi ini mestinya mendorong dosen untuk melakukan inovasi dalam perancangan media pembelajaran; pemecahan masalahnya antara lain dengan merekacipta media pembelajaran menyenangkan bagi mahasiswanya.

## DAFTAR PUSTAKA

Jerrold E Kemp. 1994. *Proses perancangan pengajaran*. Bandung, Penerbit ITB.

Karpet Biru, "Komik", Mikon Diffy 22 Desember 2001, <http://mikon.diffy.com/mikon/artikel4.htm>

McCloud, Scout. 2001. *Understanding Comic Jakarta*. Kepustakaan Populer Gramedia.

Mulyadi Pranata, *Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual*, Jurnal Nirmana. Vol.5 No. 2 Surabaya, 2003, Pusat Penelitian UK Petra.

Pranata, M. 2003. *Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual*. Jurnal Nirmana. Vol. 5, No. 2 Surabaya: Pusat Penelitian UK Petra.

Scout McCloud, *Understanding Comic*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2001, p. 9.

Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.