

KUALITAS GAMBAR KOMIK MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ANGKATAN 2018 FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Jalil Saleh¹, H. Abd. Aziz Ahmad², Iis Risnasari³

¹²³ Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain

¹Email: jalil@unm.ac.id

³Email: iyishrisnasary@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the quality of comic illustrations of Visual Communication Design students Class of 2018 Faculty of Fine Arts and Design Makassar State University, in terms of communication effectiveness and artistic form. This type of research is content analysis research using a qualitative descriptive approach. This method uses a qualitative descriptive method by describing the subject under study. In this study, researchers used cluster sampling with a sample of 17 student works. Data collection techniques using observation and documentation. The results of this study, namely in terms of the quality of communication effectiveness of comic illustration images of Visual Communication Design students, some images of the use of small writing, the use of word balloons are not appropriate and the lack of narration so that the message to be conveyed is not understood by the reader. From an artistic point of view, the comic illustration form of Visual Communication Design students is seen using cartoon characters, using outlines without using lines of motion so that they seem less lively or less attractive.

Keywords: Quality, image, comic

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kualitas ilustrasi komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2018 Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Makassar, dalam hal keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud. Jenis penelitian ini yaitu penelitian analisis isi menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggambarkan subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cluster sampling dengan sampel sebesar 17 karya siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu dari segi kualitas keefektifan komunikasi gambar ilustrasi komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual terlihat beberapa gambar penggunaan tulisan kecil, penggunaan balon kata tidak sesuai serta kurangnya narasi sehingga pesan yang ingin disampaikan kurang dipahami pembaca. Dari segi keartistikan wujud gambar ilustrasi komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual, terlihat menggunakan karakter kartun, menggunakan garis luar tanpa menggunakan garis gerak sehingga terkesan kurang hidup atau kurang menarik.

Kata Kunci: Kualitas, gambar, komik

PENDAHULUAN

DKV menyajikan berbagai materi dan praktik, salah satu mata kuliah praktik yaitu mata kuliah komik.

Mata kuliah komik dengan 3 sks disajikan pada semester V dengan 14-16 kali tatap muka pertemuan. Komik merupakan salah satu bentuk komunikasi yang memiliki kemampuan

untuk menyampaikan data berupa informasi secara mudah untuk dipahami. Kelebihan komik terletak antara teks dan gambar yang saling berkaitan mengenai alur cerita. Ciri khas dalam menggambar komik sangat diperlukan untuk mendapatkan ciri pribadi agar mudah dikenali dan mampu memberikan imajinasi tersendiri bagi pembacanya. OC sebagai identitas yang tepat untuk menunjukkan skill menggambar dan dapat menonjolkan ciri khas.

Di dalam menggambar komik, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk dapat mengekspresikan diri tetapi juga dapat memberi ide atau gagasan secara baik sehingga mudah dipahami ke dalam bentuk gambar ilustrasi komik. Dengan menggambar komik, diharapkan mahasiswa juga lebih berani dalam menuangkan idenya sehingga cerita yang ingin ditunjukkan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Sebuah karya seni seperti komik merupakan hasil ide atau gagasan kreatif atau pemikiran yang ingin disampaikan yang merupakan hasil karya mahasiswa. Penilaian pada komik yang bertujuan untuk mengetahui apakah pesan yang ingin disampaikan oleh mahasiswa dapat tersampaikan kepada pembaca dan dimengerti serta dapat menghargai komik tersebut. Untuk melakukan sebuah penilaian, berikut merupakan beberapa aspek yang dapat dijadikan sebuah ukuran atau kriteria penilaian dalam karya komik yaitu aspek keefektifan komunikasi, aspek keartistikan wujud dan keakuratan ceritera.

Inilah yang mendasari penulis untuk meneliti tentang Kualitas Gambar Komik Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, agar bisa dijadikan sebagai landasan evaluasi sebagai upaya menunjang kemampuan mahasiswa dalam menggambar komik dapat dipenuhi terutama bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Fokus kajian dalam penelitian ini yaitu bagaimana kualitas gambar komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud?

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kualitas gambar komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud.

Tinjauan Pustaka

Pengertian Kualitas

Kualitas berarti mutu. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kualitas di definisikan sebagai tingkat baik buruknya sesuatu. Kualitas dapat pula di definisikan sebagai tingkat keunggulan, maka kualitas merupakan ukuran relatif kebaikan (Sugiyono, 2008: 744).

Gambar

Gambar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Moeliono dkk., (1988: 250) merupakan tiruan barang (orang, binatang, alam, tumbuh-tumbuhan dsb) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas, dsb.

Kriteria Penilaian

Menurut Salam (2017: 227) Dalam konteks seni ilustrasi, kriteria yang relevan digunakan adalah keefektifan komunikasi, keartistikan wujud, dan keakuratan ceritera.

Keefektifan komunikasi adalah pertukaran informasi, ide, perasaan yang menghasilkan sebuah perubahan sikap sehingga terjalin shubungan baik antara pemberi pesan dan penerima pesan. Pengukuran efektifitas dari suatu proses komunikasi dapat dilihat dari tercapainya tujuan si pengirim pesan.

Keartistikan wujud digunakan untuk menyatakan segala sesuatu yang bersifat seni atau yang memiliki nilai

seni. Segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, eksperimen emosi, eksperimen diri dan kegiatan individualistik.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah menggambar dengan tujuan untuk memperjelas suatu objek dalam narasi atau cerita secara visual agar isi bacaan atau pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh pembaca, seperti gambar-gambar yang terdapat pada media cetak dan buku-buku pelajaran. Unsur-unsur rupa gambar berupa garis, raut, warna, gelap terang dan ruang.

Komik

Komik adalah salah satu jenis ilustrasi yang dimana teks untuk menjelaskan cerita yang digunakan sebagai media dalam mengekspresikan ide dengan gambar. Komik merupakan salah satu sarana menyampaikan pesan melalui gambar. Di dalam komik, selain gambar terdapat juga dialog, ada kesatuan antara gambar dengan kata.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian analisis isi (*Content analysis*) yaitu penelitian untuk mengamati kualitas karya mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dilihat dari sifatnya, maka penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis karya hasil latihan/pembelajaran ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud dalam menggambar ilustrasi komik.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2021. Penelitian ini berlokasi di Kampus Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Kampus Parangtambung Jln. Mallengkeri Raya Makassar.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian sebagai berikut: (1) Kualitas gambar komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi. (2) Kualitas gambar komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, ditinjau dari aspek keartistikan wujud.

Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel di atas adalah sebagai berikut: (1) Variabel 1 didefinisikan sebagai mutu karya ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi tercermin pada sejauh mana apa yang digambarkan oleh pembuat komik atau mahasiswa dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Gambar yang sulit dipahami atau membingungkan (*ambigu*) dianggap kurang atau tidak efektif. Lebih jauh keefektifan komunikasi tercermin pada tersampainya pesan kepada audiensi yang menjadikannya terinspirasi, tergodas, tersentak, terprovokasi, atau terpuaskan oleh pesan tersebut. (2) Variabel 2 didefinisikan sebagai mutu karya ditinjau dari aspek keartistikan wujud tercermin pada aspek teknik dalam menggambar ilustrasi komik yang meliputi penggambaran elemen rupa (*garis, warna, tekstur, volume, ruang, proporsi, ketepatan bentuk, perspektif, dsb*) dan pengorganisasian elemen rupa tersebut tercermin pada wujud atau tampilan bidang gambar (*komposisi*) seperti bentuk, proporsi, keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*).

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang terdiri dari 3 kelas. Populasi tersebut meliputi

mahasiswa DKV kelas A berjumlah 32 orang, mahasiswa DKV kelas B berjumlah 22 orang dan mahasiswa DKV kelas C berjumlah 23 orang. Jadi jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 77 mahasiswa.

Sampel

Populasi mahasiswa berjumlah 77 orang, sehingga peneliti menggunakan teknik *cluster sumpling* (sampel berkelompok) untuk menentukan sampel yang akan diteliti dengan cara melakukan pengundian, dan dari hasil pengundian dipilihlah kelas B. Jumlah sampel yang ditetapkan yaitu 22 orang diambil dari jumlah mahasiswa kelas B yang telah dipilih secara perundian, dari 22 mahasiswa terdapat 5 orang yang tidak mengumpulkan tugas ilustrasi komik, maka jumlah sampel yang diteliti berjumlah 17 orang.

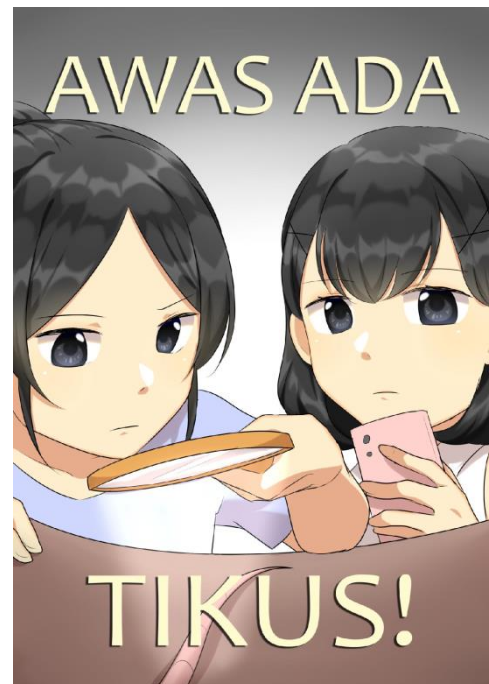
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Setelah data tentang pembelajaran menggambar ilustrasi komik terkumpul dan sudah diperiksa keabsahan datanya, langkah selanjutnya yaitu analisis data dengan menggunakan metode *content analysis* untuk mengolah serta menganalisis isi atau pesan apa yang ingin disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Nama : Bias Pratiwi
Kelas : DKV B
NIM : 1886141010
Tema : Awas ada tikus
Ide : -



Gambar 1. a
Bias Pratiwi
(Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 1. b
Bias Pratiwi
(Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 1. c
Bias Pratiwi
(Sumber: Irfan Arifin 2021)

Deskripsi:

Sampul yang menggambarkan ilustrasi dua sosok perempuan. Perempuan pertama tampak berkucir kuda memakai baju berwarna ungu sedang melihat ekor tikus menggunakan kaca pembesar. Perempuan kedua berambut pendek memakai baju berwarna putih, sedang berdiri di samping rambut berkucir sedang memegang handphone. Dilihat dari judul “Awat da Tikus” dengan ekor tikus mengikuti bentuk huruf “K” membuatnya menarik dilihat.

Pada lembar kedua, ilustrasi yang digambarkan yaitu kakak beradik dilihat dari percakapannya. Tampak sang kakak yang berkucir kuda sedang merasa kecewa dengan apa yang dilihat di komputernya. Merasa khawatir dengan sang kakak, adiknya pun mendekati karena penasaran.

Pada lembar ketiga, ilustrasi menggambarkan bagaimana sang kakak menjelaskan tentang korupsi dana bansos yang dibaca kepada adiknya sambil makan coklat. Adik

menanggapinya dengan ketawa melihat pandemi seperti ini masih ada orang yang mengambil kesempatan untuk korupsi.

Keefektifan Komunikasi, komik ini dirancang untuk memperlihatkan bagaimana kegiatan yang biasa atau sering dilakukan di masa pandemi. Di sini diilustrasikan seorang kakak beradik di masa pandemi biasa bermain *handphone* dan komputer di dalam kamar. Kakak beradik ini membahas bagaimana masih ada orang yang memanfaatkan keadaan saat pandemi dengan korupsi dana bansos.

Gaya tulisan sudah sesuai, mudah dibaca dan dipahami. Balon kata yang digunakan pada lembar kedua *frame* pertama merupakan *basic bubble* yang memiliki ekor yang mengarah ke seorang karakter dalam cerita yang sedang berbicara. Pada lembar *frame* kedua menggunakan balon kata bentuk oval seperti *basic bubble* namun tidak memiliki ekor (*no tail bubble*) yang biasa digunakan untuk memvisualisasikan dialog tokoh yang sedang berbicara dalam hati. Seharusnya menggunakan *basic bubble* saja karena dalam dialog dalam cerita bukan dalam hati.

Balon kata yang digunakan di lembar kedua *frame* pertama ketiga dan keempat menggunakan balon kata bentuk oval posisi vertikal (*vertical bubble*) biasa digunakan saat tidak ada ruang untuk balon kata horizontal. Namun pada *frame* kedua menggunakan balon kata oval dengan ekor mengarah ke dalam balon (*inwards painting tail bubble*) ini sudah sesuai dengan penggambaran dengan tokoh yang berdialog tidak dalam satu *frame* dengan balon kata.

Keartistikan Wujud, gaya gambar ilustrasi yang digunakan berupa gambar kartun yang disederhanakan. Hal tersebut dapat dilihat dari penggambaran tokoh-tokoh manusia dalam komik yang memiliki karakter yang terbentuk dari bidang-bidang yang disederhanakan seperti bentuk kepala yang bentuk bulat lancip. Penggambaran di akhir cerita

yaitu koruptor yang diibaratkan tikus pemerintah sangan menarik dengan ilustrasi pakaian berjas dengan ekor tikus. Ilustrasi yang digunakan dalam komik ini cenderung lebih memfokuskan pada objek ilustrasi saja. Hal ini dapat dilihat pada komik tersebut hanya menggunakan latar belakang dengan satu warna saja, tanpa adanya gambar sebagai latar belakang untuk mendukung suasana tempat ataupun keadaan lingkungan sekitar. Pada gambar ilustrasi komik ini, penggambaran objek atau karakter gambar menggunakan garis luar (*outline*).

Nama : Hidayatullah
 Kelas : DKV B
 NIM : 1886141029
 Tema : Berjamaah
 Ide : -



Gambar 2.a
 Karya Hidayatullah
 (Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 2.b
 Karya Hidayatullah
 (Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 2.c
 Karya Hidayatullah
 (Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 2.d
Karya Hidayatullah
(Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 2.f
Karya Hidayatullah
(Sumber: Irfan Arifin 2021)



Gambar 2.e
Karya Hidayatullah
(Sumber: Irfan Arifin 2021)

Deskripsi:

Sampul menggambarkan ilustrasi seorang laki-laki yang sedang melompat ke arah jemuran untuk meraih masker yang sedang dijemur. Judul "Berjamaah" dengan efek gerak dengan *background* seperti asap atau debu yang beterbangan membuat kesan dramatis.

Lembar kedua menggambarkan ilustrasi atap Masjid dengan burung-burung beterbangan di sekitarnya, dengan sebuah informasi yang disampaikan dari masjid tentang pelaksanaan shalat jumat bisa dilaksanakan dimaksud dengan syarat. Seorang laki-laki yang sedang mendengarkan di dekat jendela rumahnya tidak mendengar syarat yang disampaikan dari Masjid karena tiba tiba ayam berkokok membuatnya tidak mendengar semua informasi, membuat laki-laki tersebut kesal.

Lembar ketiga menggambarkan ilustrasi laki-laki tersebut terlihat bingung, kemudian orang yang di belakangnya saat mengantri memberitahukan bahwa untuk mengikuti shalat jumat berjamaah harus memakai

masker, kalau tidak memakai masker maka akan disuruh pulang. Laki-laki tersebut berpikir bahwa ini karena saat pengumuman ada suara ayam berkokok jadi dia tidak mendengar semua informasi yang disampaikan. Laki-laki tersebut berpikir kalau dia pulang untuk ambil masker, rumahnya terlalu jauh, kemudian dia balik ke samping masjid dan melihat ada masker yang terjemur.

Lembar keempat menggambarkan ilustrasi laki-laki tersebut berlari ke belakang saat dia sudah berada di barisan ketiga untuk tes suhu. Dengan cepat laki-laki tersebut berlari membuat orang-orang bingung melihatnya.

Lembar kelima menggambarkan ilustrasi laki-laki tersebut berlari dan melompat dengan cepat, sampai-sampai sandal jepit yang dipakainya terlepas saat dia akan meraih masker hitam yang sedang terjemur.

Lembar keenam menggambarkan laki-laki tersebut langsung memakai masker yang didapat di jemuran, kemudian melesat dengan cepat kembali ke barisan dan membuat orang yang mengantri kaget dengan kedatangannya. Laki-laki tersebut kemudian dicek suhu badannya dan ternyata suhu badannya 38,2 membuat yang memeriksa suhu badan menyarankan agar laki-laki untuk mengambil pemeriksaan lanjut karena suhu badannya terlalu tinggi untuk mengikuti shalat jamaah. Hal ini karena masker yang dipakai laki-laki tersebut panas karena baru dijemur membuat kepala laki-laki tersebut ikut panas karena langsung dipakai dari jemuran.

Keefektifan Komunikasi, komik ini dirancang untuk memperlihatkan bagaimana kegiatan yang biasa atau sering dilakukan di masa pandemi, seperti seorang laki-laki yang saat pandemi pergi mengikuti shalat jumat berjamaah. Namun saat mengantri untuk pemeriksaan, ada seseorang memberitahukan bahwa kalau ingin mengikuti shalat jumat berjamaah harus memakai masker, kemudian laki-laki tersebut melihat masker yang sedang di jemur. Laki-laki tersebut dengan cepat mengambil masker dan

memakainya dengan keadaan panas karena sedang dijemur, yang membuat kepala laki-laki tersebut ikut panas dan terdeteksi 38,2 di alat tes suhu badan. Akhirnya laki-laki tersebut diberi tahu untuk memeriksakan lebih lanjut dan tidak bisa ikut shalat jumat berjamaah.

Gaya tulisan yang digunakan sudah sesuai dan mudah dibaca dan penggunaan balon kata bulat atau normal yang digunakan. Walau hanya ada beberapa narasi dan balon kata dan selebihnya hanya ilustrasi namun pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti karena diwakili dengan gambar yang menarik dan mudah dicerna.

Keartistikan Wujud, gaya gambar ilustrasi yang digunakan berupa gambar kartun yang disederhanakan. Hal tersebut dapat dilihat dari penggambaran tokoh-tokoh manusia dalam komik yang memiliki karakter yang terbentuk dari bidang-bidang yang disederhanakan seperti bentuk kepala yang bentuk bulat lonjong. Balon kata yang digunakan sudah sesuai dengan balon kata yang biasa digunakan yaitu balon lingkaran atau balon normal dan tidak menggunakan narasi. Ilustrasi yang digunakan dalam komik ini cenderung lebih memfokuskan pada objek ilustrasi saja. Hal ini dapat dilihat pada komik tersebut hanya menggunakan latar belakang dengan satu warna saja, tanpa adanya gambar sebagai latar belakang untuk mendukung suasana tempat ataupun keadaan lingkungan sekitar. dengan berbagai efek garis sebagai latar belakang untuk mendukung suasana tempat ataupun keadaan lingkungan sekitar yang membuat gambar terlihat menarik ditambah dengan garis gerak membuat gambar ilustrasi terlihat tidak kaku. Pada gambar ilustrasi komik ini, penggambaran objek atau karakter gambar menggunakan garis luar (*outline*). Karakter tarikan garis yang digunakan kasar seperti dalam membuat *sket* gambar dan ini merupakan daya tarik atau karakteristik tersendiri dari penulis.

Pembahasan

Kualitas Gambar Ilustrasi Komik Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Ditinjau dari Aspek Keefektifan Komunikasi

Telah dipaparkan sebelumnya bahwa dalam aspek keefektifan komunikasi yang diperhatikan yaitu: tercapainya tujuan antara sumber pesan seperti bertukar informasi kepada pembaca, sehingga ada hubungan yang layak antara sumber pesan dan penerima pesan. Hal ini dapat ditinjau dari sejauh mana apa yang digambarkan oleh pembuat komik dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Gambar yang sulit dipahami atau membingungkan dianggap kurang atau tidak efektif. Lebih jauh keefektifan komunikasi tercermin pada tersampainya pesan kepada pembaca yang menjadikannya terinspirasi atau terpuaskan oleh pesan tersebut.

Kualitas ilustrasi komik ditinjau dari keefektifan komunikasi gambar mahasiswa Desain Komunikasi Visual memperlihatkan bahwa gambar ilustrasi komik yang digambarkan rata-rata pesan yang ingin disampaikan sulit dimengerti. Dalam hal ini, karena pemilihan huruf penggunaan huruf yang terlalu kecil sehingga susah untuk membaca teks dalam gambar ilustrasi komik. Penggunaan huruf harus memperhatikan bentuk maupun ukuran sehingga informasi dalam gambar komik dapat tersampaikan sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. Keberhasilan dalam menggambar ilustrasi komik yaitu pemilihan huruf dan ukuran huruf karena penggunaan huruf dapat mempengaruhi mudah tidaknya dibaca teks pada gambar komik.

Teks dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh dan jelas dipahami dengan menggunakan mata untuk melihat. Dengan cara ini, tulisan dalam dialog atau pesan dalam cerita komik harus dilihat dengan cermat agar pembaca yang melihat dan membacanya

memahami pesan yang akan disampaikan.

Di dalam menggambar komik perlu memperhatikan penggunaan balon kata karena balon kata sangat erat hubungannya dengan komik sebagai tempat menulis dialog tokoh ataupun narasi dalam ilustrasi komik. Balon kata digunakan untuk memperkuat dialog tokoh dan narasi dari segi visual. Penggunaan balon kata dapat mempermudah dalam memberikan atau menyampaikan informasi maupun pesan yang terdapat dalam ilustrasi komik.

Pada komik, selain menggunakan balon kata, efek suara juga membantu menjelaskan tindakan apa yang sedang terjadi atau apa yang dilakukan karakter tokoh ilustrasi komik. Efek suara pada komik yang ditimbulkan karakter tokoh dalam komik ataupun suara benda dalam komik, digunakan untuk memperjelas situasi yang terjadi sehingga dapat mempermudah pembaca untuk memahami suasana yang sedang terjadi pada komik.

Kualitas Gambar Ilustrasi Komik Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2018 Fakultas Seni dan Desain Ditinjau dari Keartistikan Wujud

Kualitas ilustrasi komik mahasiswa Desain Komunikasi Visual ditinjau dari keartistikan wujud memperlihatkan gambar mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 rata-rata menggunakan karakter kartun yang hanya memerhatikan imajinasi dan keartistikan gambar dan menggunakan garis luar (*outline*). Tidak memperhatikan *background*, hanya terfokus pada penggambaran karakter dalam cerita, namun kurang dalam penggambaran ekspresi sesuai dengan keadaan yang terjadi. Ada beberapa yang menggunakan *speed line* yang berupa deretan beberapa garis yang menggambarkan arah *speed line* yang digunakan biasanya di letakkan pada sekitar tubuh karakter komik yang

bergerak seperti kepala, lengan, kaki dsb.

Kurangnya pemakaian *background* gambar benda atau properti pada ilustrasi komik untuk mendukung suasana kejadian atau keadaan sekitar dalam cerita. *Background* juga sangat mempengaruhi tingkat kualitas gambar ilustrasi komik, *background* yang bagus dengan detail yang memiliki sudut pandang atau perspektif akan menjadi daya tarik tersendiri sehingga menarik pembaca untuk membaca komik.

Keartistikan wujud tercermin pada “keindahan” yang dipancarkan dari karya sehingga yang membacanya terpesona karena “keindahan”. Keindahan yang dimaksud di sini adalah kualitas yang memberikan kepuasan batin. Dalam komik gambar tidak hanya berupa gambar yang mengilustrasikan isi cerita namun harus satu kesatuan dengan dialog.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada ilustrasi komik mahasiswa dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Dari segi aspek keefektifan komunikasi gambar ilustrasi komik Mahasiswa DKV angkatan 2018, dapat dilihat bahwa ada beberapa gambar ilustrasi komik yang penulisannya kecil, rata-rata menggunakan balon kata normal yaitu *basic bubble* serta menggunakan efek suara. (2) Dari segi aspek keartistikan wujud gambar ilustrasi komik Mahasiswa DKV angkatan 2018, dapat dilihat penggunaan gambar dalam gambar komik menggunakan karakter kartun yang terfokus pada imajinasi dan keartistikan gambar tanpa memperhatikan proporsi manusia. Rata-rata menggunakan *background* polos, tanpa menggunakan benda sebagai latar belakang atau yang menjelaskan suasana yang terjadi. Dalam menggambar ilustrasi komik menggunakan garis luar

dan jarang menggunakan garis gerak jadi gambar terkesan tidak hidup.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 terutama kelas B yaitu: dalam menggambar ilustrasi komik mahasiswa harus memperhatikan tulisan dan balon kata agar pesan pada dialog tokoh dan narasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dan pembaca dapat mengerti dan merasakan apa yang terjadi. Dialog dalam menggambar komik yaitu singkat dan dapat diingat dengan mudah. Kalimat singkat dan tepat dengan kondisi dalam gambar ilustrasi yang digambarkan dalam komik sehingga memperkuat jalan ceritanya.

Selain tulisan dan balon kata, mahasiswa harus memperhatikan penggambaran karakter tokoh seperti ekspresi muka. Untuk mendukung isi cerita atau alur cerita komik, sebaiknya penggambaran ekspresi karakter harus diperbaiki dan ditampakkan dengan jelas sehingga dapat menunjukkan emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam komik, sehingga pembaca dapat tersentak dan tertarik dengan cerita komik yang dibuat. Dalam membuat komik harus memiliki karakteristik supaya pembaca dapat ingat dengan pembuat komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Moeliono, Anton, dkk, 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Salam, Sofyan, 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: UNM.
- Sugiyono & Yeyen Maryani. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.