

**PERANCANGAN KOMIK NIGRUM ROSIS**

**JURNAL**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual*



**Oleh**

**AGUNG NUGRAHA**

**1103529 / 2011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHAS DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2018**

## PERANCANGAN KOMIK “*NIGRUM ROSIS*”

**Agung Nugraha<sup>1</sup>, Syafwandi<sup>2</sup>, Dini Faisal<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: vedolf.black02@gmail.com

### ABSTRAK

Kurangnya remaja kreatif memiliki imajinasi dan motivasi untuk mengembangkan suatu karya yang dapat diakui oleh banyak peminat dan berpotensi menjadi karya yang dapat dikenang sepanjang tahun, demi mensejarahkan perkembangan suatu negara khususnya Indonesia. perkembangan zaman teknologi dari luar negara membuat remaja kreatif cenderung mengisi waktu luang dengan kegiatan yang tidak teratur. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya yaitu media hiburan yang kurang bermakna dan mendidik, membuat remaja kreatif yang ingin memulai menciptakan suatu karya hanya mendapatkan sedikit dukungan dari peminat sekitar negara. Fokus, waktu dan tenaga remaja kreatif menjadi teralihkan dari perihal yang penting seperti kualitas diri dan masa depan.

Dalam perancangan komik *Nigrum Rosis*, penulis mengumpulkan data melalui metode *BrainStorming* dengan menerima berbagai masukan dari narasumber serta ditunjang oleh referensi dan komik oleh penulis lain. Data diolah melalui metode *Glass Box*. Komik dikerjakan secara manual dan dibantu melalui digital menggunakan komputer dengan aplikasi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop*.

Komik *Nigrum Rosis* dicetak dalam bentuk buku komik berwarna hitam putih dengan total 34 halaman berukuran A5 dengan kertas *art paper*. Perancangan ini juga didukung oleh media pendukung seperti baju kaos, mug, gantungan kunci, pin, stiker, poster dan *x-banner*.

**Kata Kunci: Edukasi, Imajinasi, Motivasi, Komik, Teknologi**

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

## A. PENDAHULUAN

Komik sangat diminati oleh remaja di Indonesia, dimana salah satu komik yang paling diminati untuk dibaca adalah *manga shonen*. *Manga shonen* adalah istilah rujukan komik di Jepang, bentuk *manga* atau komik yang sangat digemari khususnya bagi remaja lelaki di Indonesia. *Manga Shonen* memiliki ciri khas yaitu plot cerita dengan tema aksi atau kepahlawanan, sehingga para penggemar komik termasuk remaja di Indonesia lebih memilih komik Jepang dan Amerika Serikat dari pada komik buatan lokal. McCloud (dalam Rozi, 2017:8) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan simbol-simbol yang saling berdekatan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik ialah sesuatu yang identik dengan hal yang lucu. Tema lucu dapat mencakup segi gambar tokoh yang ditampilkan dan juga konten yang ada pada komik tersebut (Gumelar, 2011:2). Sedangkan Sudjana & Rivai (2005: 64) mendefinisikan komik sebagai wujud kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar agar memberikan hiburan kepada pembacanya. Oleh karena itu komik lokal sudah mulai banyak diproduksi dengan menggunakan tema cinta, fantasi, dan kepahlawanan sehingga remaja di Indonesia dapat mengetahui kualitas komik-komik lokal tidak kalah dengan komik-komik luar. Tetapi tidak banyak komikus lokal memproduksi komik dengan tema horor yang berlatar cerita dengan monster *zombie*.

Makhluk *zombie* adalah istilah yang digunakan untuk mayat hidup dalam film horor ataupun film fantasi. *Zombie* digambarkan sebagai mayat yang tidak berpikiran dan bernafsu memangsa manusia, khususnya otak manusia yang dijadikan target santapan utamanya. Menurut ajaran *voodoo*, atau biasa dibilang dengan dukun ilmu hitam atau pendeta *voodoo* yang disebut *Bokor* bisa menghidupkan kembali manusia yang sudah mati. *Zombie* tidak memiliki kemauan sendiri sehingga selalu berada di bawah kendali sang majikan. *Zombie* juga merupakan nama untuk dewa ular *voodoo* yang bernama *Damballah Wedo* asal Nigeria-Kongo yang dekat dengan kata *Nzambi* yang dalam bahasa *Kongo* berarti dewa. Karena sebagian besar tema horor menimbulkan rasa takut dan kengerian yang sangat menyeramkan, latar cerita monster *zombie* banyak digunakan melalui media video atau layar lebar, sehingga tema horor akan terasa lebih seram dan nyata di kalangan masyarakat.

Hobi membaca komik pada kalangan remaja tidak pernah berubah, sampai saat ini komik masih sangat diminati oleh para remaja, bahkan dengan teknologi jaman sekarang, membuat akses untuk membaca komik semakin mudah dengan adanya komik digital yang bisa diakses melalui *website*. Dengan demikian, menyampaikan pesan-pesan dan visual karya melalui media komik akan sangat efektif dan memuaskan untuk ditujukan pada remaja.

Bertolak dari hal diatas, penulis membuat komik yang bertujuan untuk memberikan pemahaman sekaligus motivasi pada remaja yang kreatif

mengenai pentingnya penggambaran visual komik melalui goresan pensil dan pulpen, agar mencerminkan karya terlihat lebih orisinal dan keahlian seniman. Sehingga dapat menghindari isu penjiplakan karya pada saat peluncuran komik yang didukung dengan organisasi pengembang komik untuk disebarkan pada masyarakat luas. Hal inilah yang menjadi alasan penulis untuk *perancangan komik “Nigrum Rosis”* memberi motivasi dan inspirasi kepada remaja muda kreatif untuk dapat berimajinasi secara bebas, agar terbebas dari batasan referensi dalam merancang sebuah karya.

## **B. METODE PERANCANGAN**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan komik penulis melakukan tahapan pengumpulan data dan referensi dengan melakukan rancangan metode *glass box*.

### **2. Data Sekunder**

Data Sekunder adalah “pengumpulan data dari data yang sudah ada sebelumnya, dari peneliti dan sumber sebelumnya” (Ega, E., & Waluyanto, H. D., 2014: 3)

#### **a) Penelitian Pustaka**

Mengambil referensi dari sumber-sumber lain internet dan juga lainnya, yang memuat data sesuai dengan penelitian.

#### **b) Dokumentasi Data**

Mengumpulkan referensi gambar yang diambil melalui kamera dan dijadikan acuan dalam mendesain.

### **3. Metode Analisa Data**

Analisis melakukan *Brainstorming*. *Brainstorming* adalah analisis data yang bertujuan untuk membantu beberapa kelompok supaya menghasilkan ide yang bermutu. Analisis ini pada dasarnya adalah sebuah konsep bahwa ide yang baik harus dipisahkan dari penilaian terhadap mutu ide tersebut. Dalam *brainstorming* yaitu

1. Tidak memiliki sifat kritik dalam segala penyampaian ide.
2. Ide harus ditulis tanpa penulisan ulang.
3. Ide kurang berbobot, liar, dan lucu dapat diterima.
4. Semua pendapat dari kelompok masing-masing sangat diharapkan.
5. Memberikan tambahan pendapat dari narasumber orang lain dapat diterima.

## **C. PEMBAHASAN**

### **1. Media Utama**

Komik *Nigrum Rosis* merupakan komik bercerita fiksi dengan genre horor tentang bencana serangan *zombie* yang mengancam keselamatan umat manusia. Komik *Nigrum Rosis* menceritakan petualangan Angga dalam rangka berupaya untuk menyelamatkan diri.

Komik ini dibuat untuk mempopulerkan komik horror bertema *zombie* di Indonesia karena komik-komik bergenre horor yang ada di Indonesia jarang sekali mengangkat tema *zombie*.

### **2. Unsur Verbal**

Unsur verbal yang digunakan dalam perancangan komik *Nigrum Rosis* berupa penggunaan bahasa non-baku yang digunakan dalam percakapan pada umumnya.

### 3. Ilustrasi

Gaya ilustrasi dalam perancangan komik *Nigrum Rosis* adalah semi-realis dan gambar dengan teknik arsiran diwarnai hitam putih.

### 4. Tipografi

Huruf yang digunakan untuk menuliskan teks percakapan dalam perancangan komik *Nigrum Rosis* adalah *Comic Sans*, sedangkan efek bunyi menggunakan huruf *Arial Black*. Sedangkan untuk menulis judul, penulis menggunakan *Irresponsible Direction*.

a) Comic Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

b) Arial Black

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

c) Irresponsible Direction

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

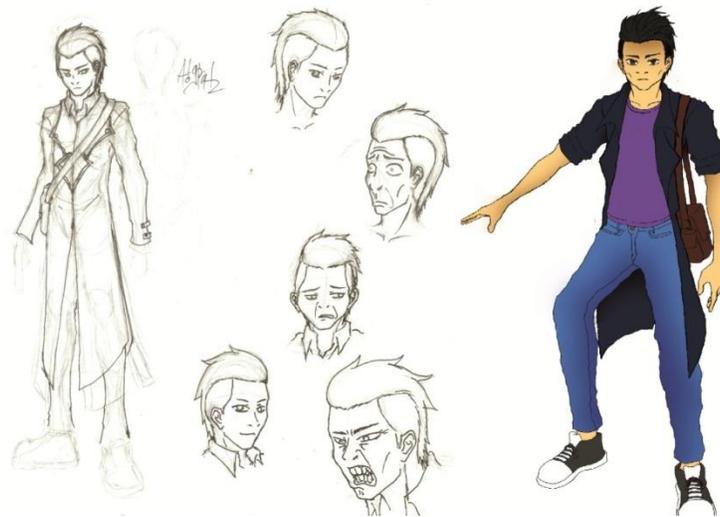
## 5. Karakter

- a) Angga adalah seorang remaja yang baru ingin masuk kuliah akan tetapi hal itu tidak terjadi karena dilanda peristiwa yang mengancam umat manusia. Sehingga pola pikir pendidikan Angga berubah karena perubahan suasana yang ia tingal menjadi tempat yang susah bertahan hidup, Angga berusaha bertahan hidup hingga selama 2 minggu berada dirumah agar terhindar dari kekacauan umat manusia.



**Gambar 1.** Angga

- b) Faris adalah kakaknya dari Succy dan anak pertama dari bapak Ikhwan, Faris adalah orang yang lebih fokus melakukan hal yang menurutnya lebih penting, sebagai anak pertama ia ditugaskan oleh ayahnya untuk melindungi sang adiknya Succy.



**Gambar 2. Faris**

- c) Succy adalah adik dari Faris dan putri dari bapak Ikhwan, Succy adalah orang yang baik dan ingin membantu sebisanya pada siapa saja yang terkena masalah.



**Gambar 3. Sucey**

- d) Ikhwan adalah ayah dari Faris dan Sucey, dia adalah ketua dari kelompok tempat dimana orang-orang yang masih selamat.



**Gambar 4.** Ikhwan

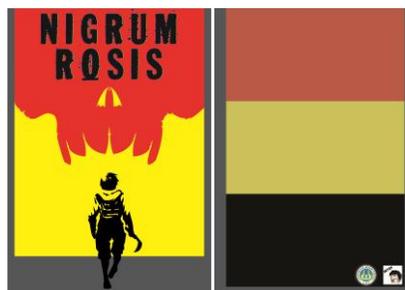
- e) Linda adalah seorang perawat di tempat kelompok pak Ikhwan berada, dia dapat menolong orang dari luka-luka dan meneliti tanaman asing mawar hitam.



**Gambar 5.** Linda

## **D. DESAIN AKHIR**

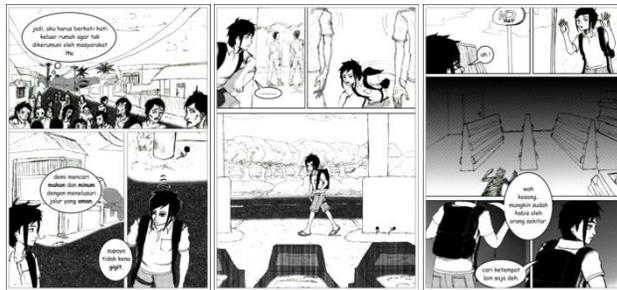
### **1. Media Utama**



Gambar 5. sampul depan dan belakang



Gambar 6. halaman 1, 2, dan 3



Gambar 7. halaman 4, 5, dan 6



Gambar 8. halaman 7, 8, dan 9



Gambar 9. halaman 10, 11, dan 12



Gambar 10. halaman 13, 14, dan 15



Gambar 11. halaman 16, 17, dan 18



Gambar 12. halaman 19, 20, dan 21



Gambar 13. halaman 22, 23, dan 24



Gambar 14. halaman 25, 26, dan 27



Gambar 15. halaman 28, 29, dan 30



Gambar 16. halaman 31, 32, dan 33



Gambar 17. halaman 34

## 2. Media Pendukung

### a) Poster



Gambar 18. media pendukung poster

### b) Kaos



Gambar 19. media pendukung kaos

### c) Mug



**Gambar 20.** media pendukung mug

**d) Pin**



**Gambar21.** media pendukung pin

**e) Gantungan Kunci**



**Gambar 22.** media pendukung gantungan kunci

**f) Stiker**



**Gambar 23.** media pendukung stiker

g) *X-Banner*



**Gambar 24.** media pendukung *X-banner*

## E. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Komik horor yang berjudul *Nigrum Rosis* ini menceritakan petualangan Angga, Succy dan Faris untuk menyelamatkan diri dari musibah zombie. Komik *Nigrum Rosis* terdiri dari 34 halaman dengan format hitam putih dan dikerjakan secara manual dan *digital*. Komik *Nigrum Rosis* dibuat berdasarkan perhatian penulis terhadap masih kurangnya komik horor bertema zombie yang ada di Indonesia padahal cerita mengenai zombie sangat menarik untuk dikembangkan.

### 2. Saran

Penulis berharap komik *Nigrum Rosis* dapat memopulerkan tema zombie dalam genre horor di Indonesia. dan Penulis berharap akan lebih banyak komikus Indonesia yang berkarya secara *out of the box* dengan tema-tema unik yang belum pernah ada sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Ega, E., & Waluyanto, H. D. (2014). Perancangan Komik Strip Untuk Meningkatkan Semangat Kewirausahaan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.

Gumelar, M. S. (2011). *Comic making*. Jakarta: PT. Indeks.

Mccloud, Scott, *Understanding Comics*, diterbitkan oleh KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Cetakan Pertama tahun 2001.

Rozi, Fachrul. 2017. *Perancangan Komik "Last Fantasy"*. Skripsi/Karya Akhir. Padang: Program Sarjana Universitas Negeri Padang.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.