

PEMBUATAN BUKU KOMIK PANDUAN PERPUSTAKAAN DI PERPUSTAKAAN DAERAH KOTA PADANG PANJANG

Cahyana Nurkhalisyah¹, Marlini²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

Email: khalisyahcahyana97@gmail.com

Abstract

The paper describes how to make the library guide comic book. As media to increase students' visit interest at Padang Panjang city library. The objective of this paper is to describe the way to make the library guide comic book. Data collection of this paper is based on exploring the comic library guide book, library observation, guide book. According to the explanation, the steps of how to make the library guide comic book are: (1) prepare the tools and materials (2) Find the ideas and concepts (3) state the story theme (4) the story plot (5) write the story manuscript (6) draw comic sketch (7) create comic's characters (8) match characters body language and facial expression (9) draw conversation balloons and comic's text (10) define story endings (11) make comic book's cover (12) keep the result of drawing. After the previous steps are finished, comic books can print and used and read.

Keywords: *Comic, Guidebook, Library, and Student.*

A. Pendahuluan

Perpustakaan daerah merupakan perpustakaan umum yang hakikatnya memberikan layanan untuk memenuhi kepentingan umum. Pada umumnya, perpustakaan umum saat ini masih memiliki kekurangan baik dalam hal pelayanan maupun kunjungan dari siswa sendiri. Kebanyakan dari mereka tidak begitu tertarik untuk berkunjung ke perpustakaan. Keberadaan perpustakaan umum sendiri biasanya hanya dimanfaatkan pada saat tertentu saja. Dan kebanyakan dari mereka tidak begitu faham bagaimana fungsi dan layanan yang ada di sebuah perpustakaan umum.

Umumnya perpustakaan memiliki buku panduan perpustakaan untuk mengetahui tentang perpustakaan tersebut. Untuk Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang sendiri juga belum memiliki buku panduan perpustakaan. Namun hal tersebut sudah biasa adanya, dan sudah umum digunakan. Seperti buku panduan dengan hanya tulisan-tulisan yang membosankan dapat di sajikan dalam bentuk komik. Menurut Kunzle (1975) komik merupakan bentuk buku yang menyatukan koleksi komik strip yang cenderung untuk membuat lelucon dalam beberapa panel secara per segmen atau bersambung, kebanyakan dari komik strip yang terbit dalam waktu tertentu lalu dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam bentuk buku.

Dapat dirumuskan masalah dalam makalah ini yaitu bagaimana pembuatan buku komik panduan perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. Tujuan penulisan makalah ini adalah mendeskripsikan tahapan Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota.

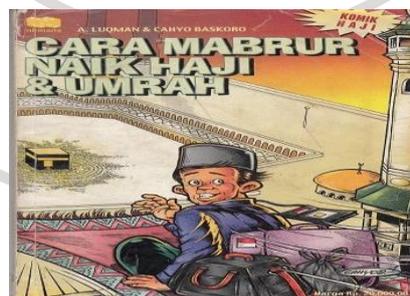
¹Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan Kearsipan, wisuda periode September 2018.

²Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Menurut Gumelar (2011:2) komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata comic yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon atau kata comicos revel bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke 16. Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara simbolis maupun tafsiran tentang hal-hal lucu. Pada sejarah mulanya, komik justru dimulai dari komik strip, yang kerap ditemukan di beberapa majalah atau koran - koran di masa lalu. Komik strip muncul pertama kali di masa lalu yang tercatat adalah yellow kid. Dan seiring dengan perkembangannya, komik tidak lagi dibuat secara komik strip dan untuk tema atau genrenya sudah tidak cenderung ke hal-hal yang lucu lagi, tetapi lebih meluas ke tema atau genre lainnya mulai dari aksi, horor sampai fiksi ilmiah. Seiring dengan perkembangannya, komik yang tadinya khusus lelucon dan cenderung untuk anak-anak, mulai bertransformasi jadi bacaan remaja dan dewasa. Namanya di beberapa negara juga berubah dari komik menjadi graphic novel. Satu karya komik dapat disebut graphic novel bila terbit lebih dari satu volume secara berseri.

Komik juga memiliki jenis-jenis yang berbeda. Dan ada beberapa jenis dari komik yang dikemukakan oleh Ignas (2014:2) jenis-jenis komik terdiri sebagai berikut : 1) kartun, komik yang isinya hanya satu tampilan. Biasanya mengandung kritikan, sindiran, humor, dan tulisannya dapat menampilkan sesuatu yang jelas; 2) komik strip, adalah komik potongan yang berisi penggalan gambar yang digabungkan dan menjadi alur cerita; 3) komik tahunan, komik yang terbit tiap 1 tahun sekali dan bentuk cerita yang putus; 4) komik online, dengan adanya situs web setiap pengguna internet dapat membaca komik; 5) buku komik, gambar yang berbentuk cerita dikemas dalam buku; 7) komik ringan, dari hasil karya sendiri yang di fotocopy dan dijilid menjadi sebuah buku komik; 8) buku instruksi dalam format komik, biasanya digunakan dalam media pembelajaran.

Seperti yang telah diutarakan oleh Ignas (2014:3) bahwasanya jenis komik juga terdiri dari bentuk buku instruksi yang dibuat dalam bentuk komik. Biasanya komik jenis ini digunakan untuk sebuah pembelajaran, ataupun memberikan informasi dan panduan terhadap suatu hal. seperti contoh komik yang termasuk dalam jenis buku komik instruksi adalah.



Gambar 1. Komik Naik Haji



Gambar 2. Isi Komik Haji

Dari gambar diatas merupakan komik Cara Mabrur Naik Haji merupakan karya dari Luqman (2000). komik tersebut merupakan sebuah panduan atau instruksi saat berhaji yang di tuangkan dalam bentuk komik dan dikemas jadi lebih menarik. Dengan adanya komik panduan haji, maka jamaah yang haji akan lebih mudah memahami bagaimana setiap pelaksanaan kegiatan yang akan dilewati saat beribadah haji.

Gumelar (2011:39) menyatakan bahwa komik harus melalui berbagai tahapan seperti komik tradisional maupun digital terdapat berbagai tahapan sebagai berikut: 1) Ide, ide atau gagasan kreatif akan segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain; 2) Tema, berasal dari ide contohnya horror, fiksi ilmiah, cerita khayalan atau fantasi, cerita aksi, kekuatan makhluk, misteri, kisah nyata cerita rakyat, komedi, drama dan lainnya; 3) Plot, kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. dan plot muncul dari pertanyaan apa, kapan, dimana, kenapa, siapa, bagaimana, dan solusinya; 4) Naskah, naskah komik dibuat dalam bentuk teks dengan keterangan waktu, tempat, dan pelaku-pelankunya yang terlibat dalam pembicaraan, aksi atau semua hal yang ada dalam adegan; 5) sketsa komik secara kasar, merupakan coretan mentah; 6) Akhir cerita, merupakan menutup dari kisah komik. Biasanya terdiri dari happy ending, sad ending, dan open ending; 7) karakter, sifat tokoh yang telah digambarkan; 8) frame, seperti pembatas pada kotak-kotak yang ada pada plot; 9) Teks, bentuk teks yang dipakai untuh menerapkan ciri khas komik; 10) Efek, memberi efek gambar seperti bintang-bintang atau efek apapun; 11) Keahlian dalam membuat gambar, keahlian harus dibentuk dengan banyak latihan membuat komik; 11) Semangat tinggi, bermental baja dalam membuat komik dan pantang menyerah pada keadaan; 12) pemikiran yang luas; 13) Alat dan bahan, bila membuat komik memerlukan pensil, penghapus, penggaris, cutter, pena, ballpoint, spidol, tinta, dan pewarna. Sementara untuk teknik hybrid komik memerlukan scanner, computer, graphics, dan page lay out softwares dan keahlian mengoperasikan komputer.

Sementara untuk buku panduan, Menurut Sulisty-Basuki (1991:445) buku pedoman adalah kompilasi berbagai jenis informasi yang disusun secara padat dan siap pakai, khusus dalam sebuah bidang. Sedangkan menurut Effendy (2009) menyatakan bahwa buku panduan sering di sebut sebagai handbook, buku penuntun, dan buku pegangan. Effendy mengemukakan sebuah buku panduan berisi petunjuk, informasi, yang dapat menjadi tuntunann bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap.

B. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam pembuatan makalah ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari dokumen yang diamati yang

dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan membaca buku sumber, mempelajari aplikasi komik, dan pengumpulan data melalui observasi di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. Tinjauan pustaka dilakukan untuk menambah pengetahuan penulis dalam mengenal dan membuat buku komik berupa : pengertian komik, sejarah komik, fungsi komik, tahapan pembuatan komik, serta pengertian buku panduan.

C. Pembahasan

1. Tahapan Pembuatan Buku Komik Panduan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang

Komik merupakan sebuah bentuk cerita bergambar yang pada umumnya memang ada dan tersedia di perpustakaan umum, perpustakaan sekolah bahkan di taman baca sekalipun banyak menyediakan berbagai komik dengan berbagai judul dan dengan genre cerita yang berbeda pula. Untuk pembuatan komik, terdapat berbagai tahap yang harus disiapkan terlebih dahulu seperti alat-alat dan bahan yang dibutuhkan. Untuk pembuatan komik Panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang sendiri menggunakan teknik digital dalam proses pembuatannya. Maka dapat diuraikan bahwa tahapan pembuatan komik sebagai berikut

a. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan komik ini hanya berupa PC Tablet atau android, serta software SketchBook Express. Selain beberapa alat tersebut, untuk hasil akhir dari komik atau pencetakan dari komik membutuhkan kertas HVS serta printer. Beberapa alat dan bahan yang penulis gunakan untuk membuat buku panduan sebagai berikut.

1) PC Tablet

Untuk PC Tablet yang digunakan untuk membuat komik adalah PC Tablet yang dilengkapi dengan Digital Pen, digital pen sendiri merupakan sebuah pena yang digunakan khusus untuk digital yang dapat mempermudah penggunaan perangkat digital, yang tentunya juga dapat mempermudah penulis dalam menggambar setiap detail yang ada pada komik.

2) Software SketchBook Express

Software SketchBook Express merupakan sebuah perangkat lunak yang diperuntukan untuk membuat sketsa dan ilustrasi dengan mudah dan diperuntukan untuk pengguna android Seperti gambar berikut



Gambar 3. Logo SketchBook Ekspres

Gambar diatas merupakan gambar logo resmi dari perangkat lunak SketchBook Ekspres yang dapat di download secara gratis di perangkat pencarian, dan dapat digunakan oleh siapa saja yang menggunakan perangkat android.

b. Ide atau Gagasan Kreatif

Ide ataupun gagasan kreatif yang diusung dalam pembuatan komik sesuai dengan dengan judul makalah, adalah sebuah komik panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang.

c. Tema atau Gendre

Untuk tema ataupun gendre cerita yang disusung dalam komik merupakan salah satu unsur yang sangat penting untuk menentukan jalan cerita dari komik tersebut. Untuk tema dari komik panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang merupakan cerita non fiksi yang diperuntukan untuk membuat sebuah panduan. Tema sendiri didapatkan dari ide yang sudah diusung sebelumnya.

d. Plot Cerita

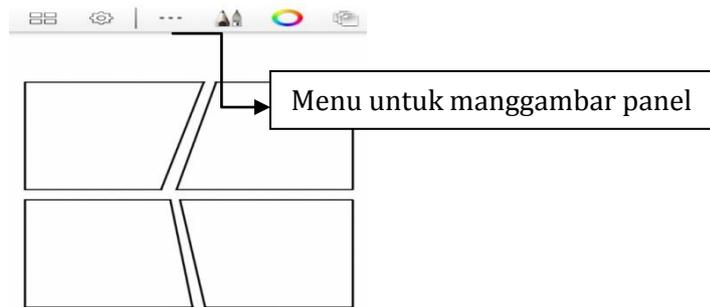
Plot yang merupakan kerangka dari sebuah cerita pada komik dibuat berdasarkan apa, kapan, mengapa, siapa dan bagaimana sebagai berikut : 1) apa, sebuah panduan untuk perpustakaan; 2) kapan, cerita dibuat berdasarkan masa sekarang di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang; 3) Mengapa, dibuat untuk mempermudah pembaca untuk mengetahui bentuk perpustakaan; 4) siapa, karakter yang dibuat dalam komik ini merupakan pustakawan dan pemustaka; 5) bagaimana, penjelasan pelayanan-pelayanan perpustakaan yang disampaikan oleh pustakawan dengan membawa siswa berkeliling perpustakaan.

e. Naskah Cerita

Naskah cerita pada komik sangat menentukan menarik atau tidaknya komik tersebut karena dari naskah yang dibuat, pembaca akan tau bagaimana jalan cerita yang dibuat oleh penulis komik tersebut. Sementara naskah di dalam komik untuk panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang dibuat berdasarkan jalan cerita sebuah interaksi antar karakter dan alur cerita yang akan di kembangkan. Naskah tersebut berbentuk sebuah panduan beberapa pustakawan yang mengarahkan para siswa dan masyarakat yang berkunjung ke perpustakaan untuk mengetahui setiap sudut dan pelayanan yang ada di perpustakaan, serta dapat menimbulkan kesadaran dan minat para pengunjung untuk datang ke perpustakaan

f. Sketsa Komik

Pembuatan sketsa komik dilakukan setelah beberapa tahap sebelumnya dilakukan, Maka dilakukan pembuatan sketsa. Untuk pembuatan sketsa gambar juga melalui berbagai tahap, yang pertama sekali dilakukan adalah membuka lembaran kerja pada software Sketchbook Ekspres lalu buat panel atau kotak-kotak yang akan diisikan gambar-gambar komik. Bentuk panel tersebut sebagai berikut.



Gambar 4. Gambar Panel

pemberian panel pada komik dilakukan seperti penjelasan yang sudah disebutkan pada menu Tools yang terdapat pada perangkat lunak SketchBook Express, maka dilanjutkan dengan membuat sketsa kosong mulai dari penggambaran hingga dengan pewarnaan komik yang sesuai dengan cara penggunaan perangkat lunak seperti yang dijelaskan sebelumnya.

g. Karakter Komik

Setelah pembuatan sketsa pada komik sesuai dengan yang diinginkan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan karakter atau nyawa yang akan ditampilkan pada komik sebagai berikut.



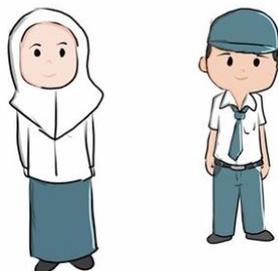
Gambar 5. Pak John, Bu Anggun, Pak Yuda

Untuk karakter yang ada pada gambar diatas merupakan tiga orang sosok pustakawan yang masuk disetiap adegan cerita didalam komik. Karakter tersebut adalah: 1) Bapak John, karakter tersebut merupakan seorang Kepala Bidang di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang. Karakter ini dibuat dengan watak yang ramah dan menyambut para pemustaka dengan terbuka; 2) Bu Anggun, karakter yang ditengah yang merupakan salah satu Pustakawan yang memang di posisikan di Layanan Sirkulasi. Karakternya diambil sesuai dengan cerita komik dibuat. 3) Bapak Yuda, Karakter Bapak Yuda adalah seorang pustawan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang yang di Posisikan pada layanan WARINTEK yang berada di lantai dua perpustakaan, dan sesuai seperti yang diceritakan di dalam komik.



Gambar 6. Siswa SMA 1, Siswa SMA 2

Untuk Karakter yang terdapat pada gambar diatas, merupakan dua orang siswa Sekolah Menengah Atas yang dibuat dalam cerita komik. Pembuatan kedua karakter siswa SMA tersebut sesuai dengan penampilan para siswa biasanya yaitu mengenakan seragam SMA, mengenakan topi sekolah, dan kerudung untuk perempuan yang pada umumnya dikenakan oleh siswa sekolah di Kota Padang Panjang. Siswa SMA 1 dan Siswa SMA 2 diceritakan sedang berkunjung ke Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang, lalu mereka disambut dengan baik oleh para Pustakawan dan kedua siswa SMA tersebut banyak melakukan percakapan serta bertanya mengenai pelayanan di perpustakaan.



Gambar 7. Siswa SMP 1, Siswa SMP 2

Karakter yang digambarkan diatas merupakan dua orang siswa SMP. Karakter dua orang siswa SMP di buat seperti siswa SMP pada umumnya, yang mengenakan seragam SMP biru dongker dan putih dan mengenakan topi untuk siswa laki-laki dan kerudung untuk perempuan. Pada naskah komik disebut Siswa SMP 1 dan Siswa SMP 2 Sama halnya dengan siswa SMA. Kedua karakter Siswa SMP ini juga dibuat sedang mengunjungi perpustakaan, Banyak bertanya serta mendapat ilmu pengetahuan tentang layanan perpustakaan. Hal tersebut sesuai dengan yang ada pada naskah komik. Beserta beberapa karakter masyarakat lainnya.

h. Bahasa Tubuh dan Ekspresi Wajah

Untuk pemberian bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang terdapat disetiap karakter pada komik memang sangat penting, hal tersebut disesuaikan dengan percakapan atau naskah yang telah dibuat.

i. Balon Percakapan dan Teks Pada Komik

Balon percakapan dan teks merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk pembuatan cerita pada komik. Untuk memberikan balon percakapan hanya perlu digambar secara manual dengan brush yang tersedia pada menu bar, sama halnya dengan menggambar biasa. Lalu balon percakapan yang sudah dibuat juga harus di diberi naskah yang sudah dibuat sebelumnya, untuk memasukan teks naskah pada balon percakapan yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya

j. Akhir Cerita

Akhir cerita yang dibuat pada komik berupa kesimpulan atau penutupan cerita komik, komik panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang memiliki akhir yang menarik. Pembuatan sketsa di akhir cerita juga menggunakan teknik yang sama dengan pembuatan sketsa yang telah dijelaskan sebelumnya. Akhir pada komik digambarkan sebagai akhir perjalanan para pemustaka saat berkunjung dan mengetahui setiap bagian yang ada di Perpustakaan.

Cerita yang dibuat pada bagian akhir komik merupakan percakapan antara karakter siswa satu dengan lainnya yang ingin berpamitan untuk pulang kepada seorang pustakawan, dan pustakawan mengingatkan para siswa untuk selalu berkunjung ke perpustakaan. Akhir cerita hanya terdiri dari empat buah panel yang diperankan oleh para siswa dan satu orang pustakawan, Bentuk dari gambaran dari akhir cerita komik dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Akhir cerita komik

Akhir cerita berisikan percakapan antara siswa yang berkunjung ke perpustakaan yang bercerita mengenai koleksi serta fasilitas yang tersedia di perpustakaan tersebut. Maka diakhir cerita juga dapat diambil sebuah pesan yang bermanfaat yang dapat dipahami untuk pembaca komik tersebut.

k. Sampul Komik

Setelah selesai dengan cerita yang dibuat untuk komik, maka sampul dari buku komik juga sangat dibutuhkan. Untuk sampul komik panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang, penulis menggambarkan berdasarkan bentuk tampilan perpustakaan tersebut. Dengan contoh gambar sebagai berikut.

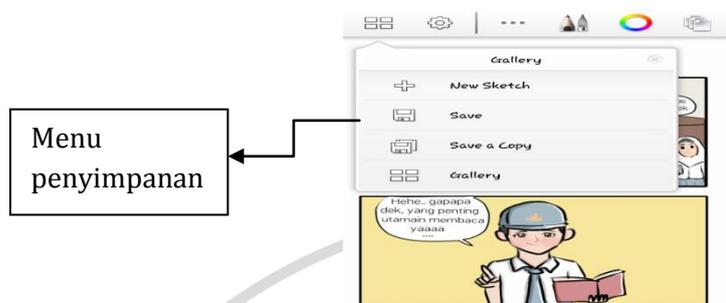


Gambar 10. Sampul Komik

Untuk Pembuatan gambar dari sampul sendiri, penulis mengambil dari bentuk asli bangunan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang yang tampak dari luar.

I. Penyimpanan Hasil Komik

Setelah selesai dengan beberapa tahap sebelumnya, maka komik dapat disimpan dalam format gambar atau jpeg. Komik dapat disimpan pada perangkat lunak SketchBook Ekspres atau pada menu gallery yang ada di ponsel android. Seperti gambar berikut.



Gambar 11. Penyimpanan komik

Setelah pembuatan sampul, isi dari cerita dan penyimpanan komik yang sudah dibuat berdasarkan unsur-unsur atau tahapan yang ada. Maka komik Panduan Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang bisa di cetak dengan menggunakan Printer dan kertas HVS. Dengan begitu komik dapat baca dan dimanfaatkan oleh kalangan siswa ataupun dari kalangan lainnya.

D. Simpulan dan Saran

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembuatan buku komik panduan perpustakaan sangat bermanfaat dalam memahami setiap layanan di perpustakaan. Dan pembuatan buku komik panduan perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan alat dan bahan; 2) Menentukan ide dan gagasan; 3) Menentukan tema cerita; 4) Menentukan plot cerita pada komik; 5) Membuat naskah cerita; 6) Menggambar sketsa komik; 7) Menciptakan karakter dalam cerita; 8) Mencocokkan bahasa tubuh dengan ekspresi wajah karakter; 9) Balon percakapan dan teks pada komik; 10) Penentuan akhir cerita; 11) Pembuatan sampul komik; 12) Penyimpanan hasil komik. Setelah tahapan diselesaikan, maka komik bisa dicetak lalu dibaca dan dimanfaatkan.

Adapun saran yang diperoleh dari simpulan diatas dapat diberikan untuk Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang: 1) pustakawan yaitu menyediakan fasilitas buku panduan yang menarik, seperti buku panduan komik yang lebih menarik untuk dibaca dan lebih mudah dipahami oleh kalangan masyarakat; 2) Serta untuk pengunjung yang tidak tau menau mengenai pelayanan yang ada di perpustakaan dan tidak tertarik untuk berkunjung keperpustakaan, agar lebih membiasakan diri untuk melestarikan budaya membaca dan memahami perpustakaan dengan membaca buku komik panduan perpustakaan.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Marlini, S.IPI., MLIS.

Daftar Rujukan

- Sulistyo-Basuki. (1991). *Pengantar Kearsipan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gumelar, Michael Sega. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Ignas. (2014). *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: Andi.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online), kbbi.kemendibud.go.id. Diakses 24 Juli 2018
- Kunzle, David. (1975). *Comic Strip*. Encyclopedia Britannica. (Online), <http://www.Britannica.com/Ebchecked/topic/127589/comic-strip/278929/A-defenition-of-terms>. diakses 26 Juli 2018
- Luqman. (2000). *Cara Mabrur Naik Haji*. Jakarta: Nirmala.
- Mccloud, Scott. (2008). *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Undang-Undang No. 2 tahun 1989, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

