

PEMBUATAN KOMIK STRIP IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG MANFAAT MEDIA SOSIAL

Wisnu Randi Saputra ¹✉

Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2023
Disetujui Oktober 2023
Dipublikasi November 2023

Kata Kunci:

omik, iklan layanan masyarakat, media sosial

Abstrak

Masyarakat Indonesia, sebagai pengguna media sosial terbesar, dalam praktiknya sekarang ini banyak yang menggunakannya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dan tidak bertanggung jawab. Sebagai pengingat tentang manfaat media sosial, diperlukan media iklan layanan masyarakat yang menarik minat baca sehingga informasi dan pesan tentang manfaat media sosial dapat tersampaikan kepada masyarakat. Studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya komik strip yang digunakan sebagai iklan layanan masyarakat untuk menjelaskan tentang manfaat media sosial. Proses pembuatannya dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap praproduksi seperti pengembangan ide dan pembuatan *storyboard*, tahap produksi yaitu pembuatan komik strip menggabungkan teknik manual dan digital. Tahap terakhir yaitu pascaproduksi dengan melakukan pameran secara *online* dan rencana pengembangannya. Komik strip yang dihasilkan terdiri atas 14 karya dengan ukuran 1080 x 1350 px dengan format JPG. Karakter utama komik strip yaitu Diaz, Bobby, dan Rena dengan nama Trio Gemaz. Cerita berisi berbagai manfaat media sosial dalam kehidupan sehari-hari yang disampaikan dengan sedikit daya tarik humor, kesalahan, dan rasional. Karya komik strip dibagi menjadi 3 bagian yakni kop, isi, dan narasi. Karya komik strip disebarluaskan kepada masyarakat melalui media sosial dengan cara melakukan pameran secara *online*.

PENDAHULUAN

Lembaga We Are Social mempublikasikan hasil penelitian terhadap perilaku masyarakat dalam mengakses internet pada media sosial dari seluruh dunia. Hasil yang dipublikasikan oleh lembaga We Are Social tersebut mencakup berbagai negara dari benua yang berbeda. Untuk masyarakat Indonesia, data riset menunjukkan total populasi (jumlah penduduk): 274,9 juta, pengguna mobile unik: 345,3 juta (125,6% dari jumlah populasi di Indonesia), pengguna Internet: 202,6 juta (73,7% dari jumlah populasi di Indonesia), dan pengguna media sosial aktif: 170 juta (61,8% dari jumlah populasi di Indonesia). Dari data tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata pengguna internet untuk masyarakat Indonesia menghabiskan waktu hampir 3 jam untuk terkoneksi dan berselancar di media sosial.

Media sosial seakan sudah menjadi candu bagi masyarakat Indonesia. Media sosial yang paling sering digunakan seperti *Facebook, Twitter, Path, YouTube, Instagram, Line*. Media sosial tersebut mempunyai keunggulan dan ketertarikan sendiri bagi penggunanya. Media sosial sangat banyak menawarkan kemudahan yang membuat kita betah berlama-lama dalam menggunakannya.

Media sosial juga memberi kebebasan kepada pengguna untuk menulis, berbagi, dan kegiatan lainnya di halaman media sosialnya. Hal yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan media sosial seperti berbagi informasi, sebagai sebuah literatur, media hiburan, dan media untuk berbisnis. Namun, banyak pengguna media sosial belum tahu apa tujuan dan manfaat yang mereka



dapatkan dalam menggunakan media sosial yang ada.

Lebih parahnya lagi saat ini banyak oknum yang menggunakan media sosial dengan tidak bertanggung jawab. Contoh penggunaan media sosial yang tidak bertanggung jawab seperti menyebarkan berita palsu mengenai vaksin yang terdapat chip di dalamnya yang berbahaya bagi manusia, menyebarkan kebencian terhadap seseorang atau golongan tertentu, penipuan secara online dan masih banyak lainnya.

Oleh karena itu, untuk ikut membantu mengatasi permasalahan tersebut penulis memiliki gagasan untuk membuat iklan layanan masyarakat yang bisa dipublikasikan ke seluruh masyarakat Indonesia dengan memanfaatkan perkembangan media sosial yang semakin pesat saat ini. Karya tersebut diharapkan bisa menginformasikan dan menumbuhkan kembali kesadaran masyarakat luas akan manfaat dari menggunakan media sosial dengan baik dan benar.

METODE

Media Berkarya

Media yang dimaksud pada proses pembuatan komik strip iklan layanan masyarakat tentang manfaat penggunaan media sosial ini terdiri atas alat, bahan, dan teknik. Alat yang digunakan terdiri dari alat menggambar seperti pensil, penghapus, dan penggaris, serta dibantu dengan alat digital seperti *laptop*, *flash disk*, *pen tablet*, dan *scanner*. Bahan yang digunakan berupa kertas gambar untuk membuat sketsa gambar komik. Kertas ini memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah tekstur kerapatan kertas yang baik dan nyaman digunakan untuk menggambar dengan pensil. Teknik berkarya menggunakan kombinasi teknik digital dan manual. Teknik manual diterapkan pada proses sketsa menggunakan pensil yang kemudian dipindai menggunakan *scanner* dan dilanjutkan teknik digital dengan pengolahan dengan *software MediBank Paint Pro* dan *Photoshop*.

Proses Berkarya

Pada proses berkarya komik strip iklan layanan masyarakat tentang manfaat penggunaan

media sosial ini melalui beberapa tahapan, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan pascaproduksi.

Praproduksi

Proses praproduksi merupakan tahap awal dalam proses berkarya. Proses praproduksi adalah tahapan-tahapan yang dilaksanakan sebelum proses produksi dimulai, dan berikut adalah tahapan dari proses praproduksi: (1) Pengembangan ide dengan mencari tema untuk komik yang akan dibuat. Tema yang diangkat pada komik ini berkaitan dengan manfaat penggunaan media sosial; (2) Penetapan tujuan karya; (3) Riset (pengumpulan data). Data digunakan untuk membangun cerita dan pengembangan karakter; (4) Analisis khalayak sasaran dari aspek demografi, geografi, psikografi, dan *behaviour*; (5) Pembuatan *storyboard*; dan (6) Penentuan strategi media yaitu dengan menyebarluaskan melalui media sosial.

Produksi

Tahap produksi karya meliputi: (1) Pembuatan sketsa menggunakan pensil pada kertas; (2) *Line Art Digital* menggunakan *software MediBank Paint Pro*; dan (3) Pewarnaan dan penambahan teks menggunakan *software Adobe Photoshop*.

Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi meliputi: (1) Pameran dengan menyebarluaskan melalui media sosial *Instagram*; (2) Membuat rencana pengembangan, melakukan kerjasama dengan pihak terkait untuk membantu penyebarluasan karya agar pesan dan informasi sampai kepada khalayak sasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Komik Strip “Trio Gemaz”

Komik strip berjudul “Trio Gemaz” terdiri dari tiga tokoh utama yaitu Diaz, Bobby, dan Rena. Tiga tokoh utama ini yang muncul secara dominan sebagai karakter di beberapa cerita dengan tema manfaat penggunaan media sosial. Karakter Diaz, Bobby, dan Rena digambarkan sebagai karakter yang masih muda dengan usia 20 tahun.



Gambar 1. Logo Trio Gemez

Judul komik “Trio Gemaz” menggunakan *font* Steamed dengan warna gradasi kuning ke merah. Untuk judul cerita pada setiap strip digunakan *font* yang sama dengan warna merah. Terakhir untuk setiap tulisan pada balon kata *font* yang digunakan adalah Comic Helvetica berwarna hitam.



Gambar 2. Wajah karakter utama komik

Komik Strip 1: “Membagikan Informasi”

Komik strip berjudul “Membagikan Informasi” ini diperankan oleh karakter Diaz. Latar kejadian komik strip ini adalah sebuah jalan raya. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang di dalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Membagikan Informasi” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Di bawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan.

Pada panel pertama, tampak Diaz sedang mengendarai sepeda motor klasiknya merasa senang dengan cuaca di luar hari itu. Panel kedua Diaz kaget karena jalan di depannya terdapat sebuah pohon tumbang yang menghalangi jalan, nampak pula siluet seorang yang sedang mengatur jalan agar berhati-hati karena terdapat pohon tumbang. Panel ketiga ketika Diaz mengambil gawainya dan memotret kejadian pohon tumbang yang ada di depannya untuk disebar ke grup media sosial. Panel terakhir menampilkan Diaz sudah mengunggah fotonya

dan mengimbau agar pengguna jalan agar berhati-hati dengan adanya pohon tumbang tersebut. Terlihat juga dalam postingan yang di unggah Diaz mendapat respon dari pengguna lain.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Media sosial memiliki manfaat yaitu sebagai media informasi. Sebagai pengguna media sosial kita dapat memanfaatkannya yaitu dengan mempergunakan salah satu fitur dalam media sosial yaitu membagikan sebuah informasi kepada pengguna media sosial yang lain”.



Gambar 3. Komik strip 1

Analisis Karya

Dalam pengemasannya komik strip ini terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Karakter tokoh pada komik strip Trio Gemaz memiliki ciri khas dalam pembentukan karakter dengan penggabungan garis lengkung dan lurus. Corak penggambaran yang dipilih yaitu bentuk kartun. Karakter tokoh konsisten dalam

visualisasinya dengan ciri khas garis lengkung pada rambut pada tokoh dan penggambaran mata berupa titik hitam. Dengan penggambaran bentuk kartun dan penyederhanaan seperti pada mata membuat gambar terlihat simpel dan dapat dengan mudah untuk dipahami.

Cara penggambarannya, terdapat beberapa sudut pandang yang digunakan pada komik strip ini agar terlihat lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pertama yaitu sudut pandang *eye level* seperti yang terlihat pada panel 1,2, dan 3 yang menyorot pada tokoh Diaz. Pada panel tersebut dengan sudut pandang *eye level* ukuran gambar yang digunakan yaitu *medium shot* dengan menampilkan tokoh Diaz setengah badan. Sedangkan pada panel terakhir sudut pandang yang digunakan yaitu *High angle* untuk menyorot langsung layar gawai milik Diaz. Ukuran gambar yang digunakan yaitu *close up* agar terlihat dan terbaca tulisan yang terdapat dalam layar gawai tersebut.

Unsur garis yang sederhana menjadi bentuk utama dalam tokoh dan penggambaran latar tempat dalam cerita. Warna yang digunakan cenderung ke warna yang terang agar terlihat menyenangkan untuk dilihat.

Cerita diawali dengan tokoh Diaz yang sedang mengendarai motornya dikejutkan dengan adanya pohon besar yang tumbang di depannya. Diaz memiliki inisiatif untuk memotret pohon tumbang tersebut dan menyebarkannya ke media sosialnya. Suasana pada pagi hari karena setting waktu dalam komik tersebut memiliki background warna biru yang cerah dan juga sudah disampaikan secara lisan oleh tokoh Diaz.

Pesan yang terdapat dalam karya komik strip “Trio Gemaz” berjudul “Membagikan Informasi” diperankan oleh tokoh utama bernama Diaz yang menceritakan tentang salah satu dari manfaat penggunaan media sosial yang baik dan benar, yaitu untuk memberikan sebuah informasi yang sedang terjadi di sekitar kita saat ini dan menyebarkannya ke media sosial.

Komik Strip 2: “Mempromosikan Produk”

Komik strip berjudul “Mempromosikan Produk” ini diperankan oleh karakter Diaz dan seorang kolektor seni. Pada bagian atas komik

terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, subjudul “Mempromosikan Produk” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan.



Gambar 4. Komik strip 2

Pada panel pertama, terlihat karakter Diaz telah menyelesaikan karya lukisannya sambil berkata “Akhirnya jadi juga salah satu maha karya terbaik abad ini”. Panel kedua Diaz memotret lukisannya menggunakan gawai miliknya. Panel ketiga terlihat tampilan layar *smartphone* milik Diaz yang menampilkan karya lukisannya sudah selesai ia promosikan lewat media sosial dan tinggal menunggu pembeli yang ingin membelinya. Panel terakhir menampilkan waktu beberapa hari kemudian seorang kolektor lukisan sudah memiliki karya lukisan dari Diaz dan sedang menelpon Diaz mengucapkan kesukaannya terhadap lukisan Diaz dengan berkata “Makasih mas, lukisannya sudah sampai, bagus, saya suka!”.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Media sosial bisa dikatakan sebagai tempat promosi bisnis online paling menjanjikan. Karena terdapat jutaan pengguna media sosial setiap harinya dan

penyebaran informasi di media sosial sungguh sangat cepat dan efektif. Dengan perencanaan yang tepat dan pemilihan media sosial apa yang akan digunakan dapat memudahkan penyebaran informasi hingga ke konsumen”.

Analisis Karya

Dalam pengemasannya komik strip ini terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi, dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Terdapat perpaduan antara unsur garis lengkung dan garis lurus pada setiap ilustrasi dalam panel. Garis lurus digunakan sebagai penggambaran karakter tokoh yang luwes, sedangkan garis tegas untuk menggambarkan sebuah benda mati seperti lukisan dan *smartphone*.

Warna yang digunakan secara didominasi oleh warna cerah seperti pada *background* dengan penggunaan warna gelap terang kuning. Penggunaan warna cerah agar menarik perhatian pembaca.

Cerita dimulai dengan tokoh Diaz dengan ekspresi senang yang baru saja menyelesaikan karya lukisannya. Setelah itu Diaz memotret karya lukisannya tersebut dengan gawai miliknya. Karya lukisan tersebut kemudian Diaz promosikan melalui media sosial dengan harapan akan ada kolektor yang akan membeli karyanya tersebut. Ilustrasi pada panel 3 menunjukkan gambar layar media sosial yang sedang digunakan Diaz untuk mempromosikan lukisannya. Selang beberapa hari seorang kolektor yang membeli lukisan Diaz meneleponnya mengucapkan terimakasih. Gambar lukisan yang berada di belakang tokoh pendukung menunjukkan gambar sudah berpindah tangan.

Karya komik strip “Trio Gemaz” berjudul “Mempromosikan Produk” diperankan oleh tokoh utama bernama Diaz yang menceritakan tentang salah satu dari manfaat penggunaan media sosial yang baik dan benar, yaitu untuk mempromosikan suatu produk yang ingin kita

jual melalui media sosial. Ide cerita komik strip ini ditunjukkan kepada masyarakat umum yang gemar berbisnis dengan mencoba untuk memanfaatkan media sosial sebagai media promosinya.

Komik Strip 3: “Menulis Jurnal Online”

Komik strip berjudul “Menulis Jurnal Online” ini diperankan oleh karakter Diaz dan Rena. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Menulis Jurnal Online” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan.



Gambar 5. Komik strip 3

Pada panel pertama, terlihat karakter Rena yang awalnya sedang menulis tiba-tiba dihampiri oleh karakter Diaz sambil bertanya “Lagi ngapain Ren?”. Rena pun menjawab “Eh Diaz, ini lagi menulis pengalaman waktu liburan kemarin”. Panel kedua Diaz menyarankan sebuah ide dengan membuat sebuah *blog* untuk mempublikasikan tulisan Rena dan membantu untuk membuatnya desainnya. Panel ketiga, setelah beberapa hari kemudian karakter Diaz dan Rena melihat layar komputer tulisan Rena sudah terunggah di media sosial dengan desain yang bagus. Panel terakhir Diaz menyarankan Rena untuk mengunggah karya tulisannya di media sosial. Sementara itu Rena merasa senang

dan berterima kasih kepada Diaz dengan berkata: “Makasih Diaz, bagus banget!”.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Salah satu jenis media sosial yaitu jurnal *online (blog)*, yaitu media sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan *blogging*. Konten yang dibagikan sepenuhnya pilihan pengguna yaitu berupa tulisan, suara, foto, maupun video”.

Analisis Karya

Dalam pengemasannya komik strip ini terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Sudut pandang yang digunakan dalam ilustrasi pada tiap panel komik strip yaitu menggunakan sudut pandang *Eye Level* dengan ukuran gambar menggunakan *Medium Shot* sehingga terlihat karakter Diaz dan Rena separuh badan. Selain itu terdapat garis gerak yang pada karakter Diaz yang mengartikan kedatangan yang tiba-tiba.

Garis lengkung digunakan dalam penggambaran karakter dan penggambaran komputer agar terlihat lebih luwes dan tidak kaku. Sedangkan garis lurus digunakan dalam penggambaran meja. Warna yang digunakan dominan menggunakan warna yang cerah agar menarik perhatian dengan warna background gelap terang hijau.

Cerita dimulai pada panel pertama ketika Diaz yang sedang menghampiri Rena yang sedang duduk sendirian dan sedang menulis sesuatu. Melihat Rena yang memiliki hobi menulis, Diaz memiliki ide untuk mengajak Rena mengunggah tulisannya tersebut ke media sosial agar terlihat lebih keren dan agar tulisan Rena dapat dibaca oleh orang lain.

Karya komik “Trio Gemaz” strip berjudul “Menulis Jurnal Online” diperankan oleh tokoh yaitu Diaz dan Rena. Pesan yang ingin disampaikan yaitu manfaat penggunaan media

sosial sebagai media menulis jurnal. Ide cerita komik strip ini ditunjukkan kepada masyarakat umum yang gemar menulis cerita dan ingin mempublikasikannya ke media sosial.

Komik Strip 4: “Menunjukan Kreatifitas”

Komik strip berjudul “Menunjukan Kreatifitas” ini diperankan oleh karakter tunggal yaitu Rena. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Menunjukan Kreatifitas” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita.



Gambar 6. Komik strip 4

Panel pertama menampilkan karakter Rena yang sedang melihat kupu-kupu yang sedang berada pada sebuah bunga di depannya. Rena berkata “Eh ada kupu-kupu yang lucu.” Panel kedua menampilkan Rena sedang memotret kupu-kupu menggunakan *smartphone*. Panel ketiga sembari kupu-kupu tersebut terbang pergi, Rena sedang mengedit hasil fotonya tadi dengan berkata “Sekarang tinggal edit terus tambahkan teks dan...”. Panel terakhir menampilkan hasil dari Rena memotret dan mengedit sudah selesai diunggah ke media sosialnya.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Media sosial saat ini menjadi sarana yang banyak digunakan untuk menunjukan kreativitas seseorang. Kreativitas

yang dapat ditunjukkan dalam media sosial yaitu berupa video, tulisan, cerita, gambar dan lain-lain. Menunjukkan kreatifitas di media sosial memiliki nilai tambah bagi mereka yang memiliki kreativitas tersebut. Mereka bisa dikenal oleh orang banyak dan bisa mendapatkan keuntungan lainnya”.

Analisis Karya

Dalam pengemasannya komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Sudut pandang yang digunakan dalam ilustrasi tiap panel yaitu menggunakan gaya *Eye Level* pada panel 1, 2, dan 3 dengan ukuran gambar *Medium Shot* pada panel. Dengan ukuran tersebut karakter Rena terlihat setengah badan dan terlihat juga gambar pendukung lainnya. Pada panel ke 4 sudut pandang yang digunakan yaitu *High Angle* dengan ukuran gambar menggunakan *Extreme Close Up* agar gambar smartphone terlihat lebih detail dan jelas.

Garis lengkung pada tokoh masih menjadi ciri khas begitu juga garis lurus yang digunakan dalam ilustrasi *smartphone*. Warna cerah masih menjadi konsisten dalam pewarnaannya sehingga menimbulkan kesan bahagia. Warna gradasi digunakan dalam warna *background* agar menimbulkan kesan gelap terang dan tidak monoton.

Cerita dimulai dengan tokoh Rena yang sedang berada di sebuah halaman melihat seekor kupu-kupu yang sedang hinggap di sebuah bunga. Rena merasa kupu-kupu yang sedang hinggap di bunga tersebut terlihat lucu dan menarik jika diabadikan dengan cara memotretnya dan mengunggahnya ke media sosial. Rena kemudian memotret kupu-kupu tersebut dilanjutkan dengan melakukan proses edit melalui smartphone miliknya. Setelah proses edit selesai, Rena mengunggahnya ke media sosial dengan menambahkan kata-kata indah yang merupakan

salah satu kreativitas rena yaitu menulis kata-kata indah selain mahir mengedit sebuah gambar.

Pesan yang ingin disampaikan dalam cerita ini yaitu melalui media sosial kita dapat memanfaatkannya sebagai media kita untuk menunjukkan kreativitas yang kita miliki. Seperti tokoh Rena yang memiliki kreativitas dalam memotret dan mengolah hasil potretnya menunjukkan hasil kreatifitas tersebut ke media sosial.

Komik Strip 5: “Media Penghibur”

Komik strip berjudul “Media Penghibur” ini diperankan oleh karakter tunggal yaitu Rena. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Menunjukkan Kreatifitas” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita.



Gambar 7. Komik strip 5

Pada panel pertama, karakter Diaz sedang berbaring di kasurnya merasa lelah sekali hari ini dengan balon kata bertuliskan “Capek banget dah hari ini”. Panel kedua Diaz mengambil gawainya berinisiatif untuk mencari video lucu di media sosial dengan balon kata bertuliskan “Coba cari video lucuah”. Panel ketiga menampilkan layar gawai Diaz berupa video lucu kucing yang ia temukan di media sosial. Panel terakhir Diaz

tertawa senang melihat video kucing tadi dengan balok kata bertuliskan “Hahaha ngapain sih cing”. Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Saat ini banyak jenis media sosial yang dapat digunakan sebagai media penghibur, salah satunya YouTube. Kita dapat mencari berbagai hal untuk menghibur diri kita. Mulai dari cerita-cerita lucu maupun gambar-gambar lucu. Berbagai hal menarik dapat kita cari dalam jejaring sosial untuk menghibur kita”.

Dalam pengemasannya komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Sudut pandang yang digunakan dalam karya komik strip yaitu penggabungan antara *High Angle* dan *Low Angle*. Sudut pandang *High Angle* yang terdapat pada panel 1, 2, dan 4 menampilkan karakter Diaz dari arah atas yang mengartikan karakter tokoh sedang berbaring. Sedangkan *High Angle* pada panel ke 3 menampilkan layar smartphone yang disorot dari arah bawah.

Ukuran gambar yang digunakan yaitu *Medium Shot* pada panel 1 dan 2. Sedangkan pada panel 3 dan 4 menggunakan *Close Up*. Penggunaan ukuran gambar bervariasi agar tidak monoton dan kaku. Pada panel 4 terdapat garis gerak yang mengartikan karakter tokoh Diaz tertawa terbahak-bahak.

Warna keseluruhan didominasi oleh warna coklat karena ingin menjelaskan suasana dalam kamar. Penggunaan warna kostum pada karakter Diaz selalu konsisten menggunakan warna merah karena menjadi ciri khas karakter.

Cerita dimulai pada panel pertama yaitu tokoh Diaz pada hari itu sedang terbaring di kasurnya merasa lelah sekali setelah melakukan aktivitas seharian di luar. Untuk menghibur diri, Diaz mencoba untuk mencari hiburan dengan mencari video lucu di media sosial. Saat itu Diaz menemukan sebuah video lucu kucing yang

melakukan tingkah yang lucu yang membuatnya merasa terhibur dan tertawa terbahak-bahak.

Pesan yang ingin disampaikan dalam komik strip ini yaitu melalui media sosial kita dapat memanfaatkannya untuk mencari sebuah hiburan baik itu gambar lucu maupun video lucu. Berbagai hal menarik dapat kita temukan di media sosial selama kita memanfaatkannya dengan cara yang benar.

Komik Strip 6: “Klarifikasi Berita Hoaks”

Komik strip berjudul “Klarifikasi Berita Hoaks” ini diperankan oleh karakter Diaz dan Bobby. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Klarifikasi Berita Hoaks” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita.



Gambar 8. Komik strip 6

Adegan di mulai pada panel pertama ketika Bobby tiba-tiba datang sambil membawa gawai di tangannya mengagetkan Diaz dengan berkata “Diaz ada berita penting! Coba lihat deh!”. Dalam posisi kaget Diaz menjawab “Eh apaan?”. Pada panel kedua Bobby menunjukkan gambar di layar dengan berkata “Jangan vaksin! Katanya ada chip di dalamnya”.

Panel ketiga menampilkan waktu setelah beberapa saat kemudian Diaz dan Bobby melihat ke layar *laptop* bahwa berita yang didapatkan Bobby tadi adalah berita hoaks. Panel terakhir

Bobby merasa malu kepada Diaz dengan ekspresi tersenyum dan tangan memegang kepala. Sementara Diaz merasa jengkel dengan ekspresi jengkel dengan kedua tangan mengarahkan ke layar *laptop*.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Akhir-akhir ini banyak bermunculan di media sosial berupa informasi dan berita palsu atau lebih dikenal dengan hoaks yang disebar oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Salah satu cara sederhana untuk mengidentifikasi mana berita hoaks dan mana berita asli yaitu melalui media sosial itu sendiri. Caranya yaitu kita bisa mencari sejumlah *fanpage* atau grup diskusi anti hoaks untuk menanyakannya dan saling berdiskusi”.

Pengemasan komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Sudut pandang yang digunakan yaitu menggunakan sudut pandang *Eye Level* pada setiap panelnya dengan ukuran gambar Long Shot pada panel 1, *Close Up* pada panel 3 dan *Medium Shot* pada panel 3 dan 4. Penggunaan variasi tersebut membuat ilustrasi lebih bervariasi. Pada panel pertama terdapat sebuah garis gerak yang mengartikan gerakan tiba-tiba dari Diaz dan Simbolla pada panel ke 2 yang mengartikan karakter Bobby sedang terkejut.

Unsur garis yang melengkung membentuk karakter tokoh Diaz dan Bobby sedangkan garis lurus membentuk bidang yang tergambarkan pada benda seperti meja dan *laptop*. Warna yang digunakan yaitu warna cerah pada karakter dan atribut yang melekat seperti pakaian sedangkan warna gelap digunakan dalam warna *background*. Warna *background* menggunakan warna gradasi biru agar terlihat gelap terang dan tidak monoton.

Awal cerita yaitu dikejutkan dengan tokoh Bobby yang merasa panik dan khawatir setelah mendapatkan berita mengenai vaksin yang di dalamnya berisi sebuah chip. Berita tersebut

Bobby temukan melalui media sosial miliknya. Mendengar berita yang disampaikan Bobby seperti sebuah berita bohong, Diaz berinisiatif untuk mengeceknya melalui media sosial mengenai kebenaran berita tersebut. Setelah beberapa saat kemudian ternyata berita tersebut terkonfirmasi merupakan berita bohong. Mengetahui hal tersebut, Bobby merasa malu dan meminta maaf karena sudah mempercayai suatu berita yang belum jelas kebenarannya.

Pesan yang disampaikan dalam cerita ini yaitu mengenai media sosial yang banyak sekali berita bohong atau *hoax* yang tersebar yang dapat membuat panik orang yang membacanya. Padahal dalam media sosial kita harus mengecek terlebih dahulu apakah berita tersebut benar atau palsu. Salah satu manfaat media sosial yaitu kita dapat memanfaatkannya untuk mengetahui suatu berita tersebut benar atau palsu dengan cara menanyakannya atau berdiskusi dengan anggota yang lainnya.

Komik Strip 7: “Media Pembelajaran”

Komik strip berjudul “Media Pembelajaran” yaitu diperankan oleh karakter Rena. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Media Pembelajaran” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita.



Gambar 9. Komik strip 7

Adegan dimulai pada panel pertama yaitu pada suatu pagi karakter Rena sudah

menggunakan pakaiannya yang rapi. Pada panel kedua Karakter rena sudah mempersiapkan alat tulisnya. Selanjutnya pada panel ketiga Rena sudah mempersiapkan laptop miliknya. Panel diakhiri dengan Rena sedang melakukan belajar online melalui media sosial dengan balon kata di atasnya yang bertulis “Selamat belajar online”.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Semakin pesatnya penggunaan media sosial, hal tersebut juga sudah mempengaruhi pada lingkup dunia pendidikan khususnya dalam pola pembelajaran. Di mana media sosial dilibatkan dengan metode pembelajaran online. Penggunaan media sosial dapat memudahkan proses pembelajaran di saat sekarang ini”.

Analisis Karya

Untuk pengemasannya dalam komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Sudut pandang yang terdapat dalam karya komik strip keseluruhan menggunakan sudut pandang *Eye level* dengan menggunakan ukuran gambar *Medium Shot*. Warna *background* menggunakan warna gradasi kuning agar terlihat gelap terangnya. Penggunaan warna kuning agar karakter terlihat lebih menonjol dan jelas.

Menceritakan tokoh Rena yang sedang berada di depan meja sudah mempersiapkan segalanya untuk melakukan pembelajaran melalui media sosial. Segala persiapan seperti mengenakan pakaian yang rapi, menyiapkan alat tulis, dan menghidupkan *laptop*.

Pesan yang ingin disampaikan yaitu pemanfaatan media sosial sudah merambah ke dalam lingkup dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatannya yaitu menjadikan media sosial sebagai media pembelajaran yang menghubungkan guru dan murid tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Ide cerita didapatkan penulis melihat sistem pembelajaran

saat ini di masa pandemi virus *covid-19* yang dilakukan secara *online* melalui media sosial.

Komik Strip 8: “Menunjukan Kreatifitas”

Komik strip berjudul “Menemukan Teman Lama” diperankan oleh karakter Diaz dan karakter Si Ucup sebagai teman lama Diaz. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Menemukan Teman Lama” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.



Gambar 10. Komik strip 8

Pada panel pertama adegan dibuka dengan karakter Diaz yang sedang melamun di atas kasurnya dengan balon kata di atas kepalanya yang bertuliskan “Ucup teman SD dulu gimana ya kabarnya?”. Dilanjutkan pada panel kedua Diaz sudah berada di depan laptopnya mencoba mencari teman lamanya tadi melalui media sosial.

Panel ketiga setelah beberapa saat kemudian Diaz berhasil menemukan akun media sosialnya Ucup dengan tampilan foto profil dirinya sendiri. Diaz melanjutkan dengan mencoba untuk mengirim pesan kepada si Ucup. Panel terakhir di tempat yang berbeda, karakter Ucup sedang berada di depan layar laptopnya merasa kaget setelah Diaz mengirimkan pesan dengan berkata “Lho ini kan Diaz teman waktu SD dulu.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik.

Narasi tersebut bertuliskan “Hampir setiap orang pasti memiliki akun media sosial, bahkan setiap orang kadang tidak hanya memiliki satu akun media sosial saja melainkan beberapa akun media sosial lainnya. Salah satu fitur di media sosial yaitu pertemanan. Dalam fitur tersebut bahkan kita dapat menemukan teman kita yang sudah lama tidak kita ketahui keberadaannya hanya dengan kita mengingat namanya”.

Analisis Karya

Untuk pengemasannya dalam komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat oleh penulis.

Sudut pandang yang terdapat pada komik strip yaitu *High Angle* pada panel 1, *Eye Level* pada panel 2 dan 4, dan *Bird Eye View* pada panel ke 3. Ukuran gambar yang digunakan keseluruhan yaitu *medium shot*. Warna yang digunakan yaitu menggunakan warna-warna cerah agar terlihat lebih menarik. Pemilihan warna *background* menggunakan warna yang tenang dan nyaman saat dilihat, serta tidak mengganggu karakter dan penulisan balon kata.

Awal cerita dimulai saat tokoh Diaz yang berada di kamarnya sedang melamun memikirkan teman lamanya dahulu yang sudah lama terpisah. Diaz berinisiatif untuk menemukan teman lamanya tersebut yang bernama Ucup melalui media sosial dengan cara mengetikkan nama Ucup di pencarian. Selang beberapa lama, Diaz berhasil menemukan akun media sosial milik Ucup dan langsung mengirimkan pesan kepadanya. Akhir dari cerita ini, akhirnya Diaz dapat menemukan kembali teman lamanya tersebut dan dapat saling berhubungan kembali melalui media sosial.

Pesan yang ingin disampaikan penulis yaitu manfaat penggunaan media sosial salah satunya yaitu kita dapat terhubung kembali dengan orang lain yang sudah lama kita tidak tahu keberadaannya.

Komik Strip 9: “Mendapatkan Info Terbaru”

Komik strip berjudul “Mendapatkan Info Terbaru” diperankan oleh karakter Diaz dan Bobby. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Mendapatkan Info Terbaru” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.



Gambar 11. Komik strip 9

Pada panel pertama, tampak karakter Diaz sedang memandangi layar gawai miliknya dan berkata “Trending hari ini apa ya? Cek dulu ah”. Panel kedua hanya terlihat tampilan media sosial dari gawai milik Diaz yang menampilkan trending hari ini yaitu Kalongman. Panel ketiga karakter Bobby datang ingin memberikan info film terbaru kepada Diaz dengan harapan ia akan menyukai info tersebut. Pada panel terakhir, ternyata Diaz sudah mengetahui info yang ingin diberi tahu kan oleh Bobby yaitu mengenai film Kalongman. Diaz mengetahuinya setelah melihat trending yang terdapat pada media sosial. Bobby merasa kaget ternyata Diaz sudah mengetahuinya dengan berkata “Eh udah tahu ya”.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Semakin pesatnya perkembangan media sosial sekarang ini, kita bisa mendapatkan informasi atau berita secepat mungkin hanya melalui gawai di tangan kita. Media sosial juga memiliki fitur trending sehingga

pengguna dapat mengetahui bahasan apa saja yang sedang viral dari dalam maupun luar negeri sehingga pengguna tidak akan ketinggalan berita atau informasi yang paling terbaru”.

Sama dengan pengemasan komik strip yang lain, dalam komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan jarak yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Sudut pandang yang digunakan yaitu menggunakan sudut pandang *Eye Angle* pada panel 1, 3, dan 4 dengan ukuran gambar yaitu menggunakan *Medium Shot*. Pada panel ke 2 menggunakan sudut pandang *High Angle* dengan ukuran gambar ilustrasi yaitu *Close Up*. Penggunaan elemen yang bermacam-macam membuat komik lebih bervariasi dan tidak monoton. Garis lengkung menggambarkan karakter luwes pada tokoh dengan penggunaan warna *background* gradasi coklat memiliki tema yang tenang.

Cerita dimulai dengan tokoh Diaz yang sedang memandangi layar *smartphone* miliknya mencoba untuk mencari informasi yang sedang trending saat ini. Trending yang sedang terjadi yaitu “Kalongman”, “YNWA”, dan sebagainya. Pada saat itu juga, Bobby datang menghampiri Diaz dengan maksud akan memberikan informasi terbaru yang baru saja Bobby ketahui. Akhir cerita, ternyata Diaz sudah mengetahuinya informasi karena baru saja melihat trending yang terjadi saat ini dan kebetulan sama dengan apa yang ingin disampaikan oleh Bobby.

Pesan yang ingin disampaikan dalam cerita ini yaitu salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media sosial yaitu kita dapat mengetahui informasi terbaru secara cepat dan tepat.

Komik Strip 10: “Komunikasi Jarak Jauh

Komik strip berjudul “Komunikasi Jarak Jauh” diperankan oleh karakter Diaz, Bobby, dan Rena. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio

Gemaz, sub judul “Komunikasi Jarak Jauh” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.



Gambar 12. Komik strip 10

Pada panel pertama, ketika karakter Rena sedang terdiam dengan kumpulan kertas di depannya, gawai milik Rena berbunyi dengan bunyi huruf “Kringgg”. Panel kedua Rena mengambil gawai miliknya dengan tersenyum. Panel ketiga memperlihatkan bahwa yang memanggil Rena adalah Diaz dan Bobby melalui sambungan video call. Diaz dan Bobby mengucapkan selamat ulang tahun kepada Rena dengan balon kata “Selamat ulang tahun Rena”. Rena menjawabnya dengan berkata “Woahhhh”. Panel terakhir memperlihatkan Rena yang terlihat sangat senang dan berterima kasih kepada Diaz dan Bobby.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Media sosial adalah salah satu perkembangan teknologi informasi yang sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Fungsi umum media sosial yaitu untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online*. Dengan begitu, media sosial bisa memungkinkan seseorang melakukan komunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu”.

Komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan

isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan ukuran yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Penggunaan sudut pandang digunakan beragam seperti *High Angle* dan *Eye Level* agar lebih bervariasi. Selain itu ukuran gambar ilustrasi juga menggunakan variasi seperti *Medium Shot* dan *Close Up*. Penggunaan yang berbeda-beda digunakan sesuai dengan kebutuhan ilustrasi yang ingin ditampilkan.

Pemilihan warna hijau gradasi pada *background* sudah mempertimbangkan aspek warna pada karakter agar lebih fokus ke karakternya. Pemilihan warna cerah membuat suasana yang lebih ceria.

Cerita dimulai dengan tokoh Rena yang sedang terlihat cemberut tiba-tiba terdengar suara dari arah *smartphone* miliknya. Rena dengan cepat mengambil *smartphone* dengan ekspresi bahagia karena Diaz dan Bobby yang sedang berada jauh dari tempat Rena ternyata melakukan panggilan *video call* untuk memberikan ucapan selamat ulang tahun kepadanya. Melihat hal tersebut, Rena merasa bahagia sekali dan berterima kasih kepada Diaz dan Bobby akan kejutan yang diberikan.

Pesan yang ingin disampaikan penulis yaitu meskipun kita terpisah oleh jarak dan waktu, dengan manfaat penggunaan media sosial kita tetap dapat terhubung satu dengan yang lain. Semakin canggihnya teknologi dan media sosial, kita sudah dapat melakukan *video call* sehingga kita dapat melihat wajah satu sama lain.

Komik Strip 11: “Mengakses Video Streaming”

Komik strip berjudul “Mengakses Video Streaming” ini diperankan oleh karakter Diaz dan Bobby. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul “Mengakses Video Streaming” dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.

Adegan cerita dimulai pada panel pertama yaitu karakter Bobby yang sedang mengeluh dengan berkata “Kapan ya bisa nonton konser lagi, dah lama banget ga ada konser”. Hal itu

terjadi karena larangan untuk membuat keramaian karena pandemi virus. Panel kedua tiba-tiba Diaz datang dengan berkata “Eh Bob, ada kabar bagus nih” sambil menunjuk ke gawai miliknya. Bobby menjawabnya dengan “Apaan itu”. Panel ketiga ternyata Diaz memberikan kabar bagus yang ia dapat dari postingan di media sosial yaitu menonton konser secara virtual melalui media sosial. Diaz mengajak Bobby untuk menonton bersama dengan balon kata “Ada cara baru nih, sekarang kita bisa nonton konser dari rumah. Besok nonton yuk! Bob?”. Bobby menjawab dengan berkata “Wah kebetulan nih”. Panel terakhir memperlihatkan Diaz dan Bobby yang keesokan harinya menonton konser bersama dengan penuh riang melalui laptopnya. Terdapat bunyi huruf “JRENGG JRENGG!” yang menunjukkan suara dari konser tersebut.



Gambar 13. Komik strip 11

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan “Konsep live streaming sudah tidak asing lagi bagi masyarakat sekarang ini. Mengingat semua hal sudah bisa dilakukan melalui gawai. Mulai dari menonton berita, film, hingga sepak bola sudah bisa dilakukan melalui cara streaming. Pada awalnya streaming banyak dipakai menggunakan pesawat televisi, seiring berjalannya waktu streaming sudah bisa dilakukan melalui media sosial”.

Analisis Karya

Komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan ukuran yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat.

Penggunaan sudut pandang digunakan beragam seperti *High Angle* dan *Eye Level* agar lebih bervariasi. Ukuran gambar ilustrasi juga menggunakan variasi seperti *Medium Shot*, *long Shot* dan *Close Up*. Menggunakan sudut pandang dan ukuran gambar yang bervariasi membuat gambar tidak kaku atau monoton.

Terdapat bunyi huruf yang menggambarkan suara dari konser yang terdapat pada panel ke 4 dan garis gerak yang menggambarkan aktivitas gerak dari tokoh. Warna yang digunakan yaitu warna-warna cerah pada karakter agar terlihat lebih menarik dan juga pemilihan warna background gradasi menjadi sebuah hal yang unik.

Cerita dimulai dengan tokoh Bobby yang sedang mengeluh digambarkan dengan ekspresi sedih karena ingin sekali melihat konser lagi seperti dahulu. Tidak diadakannya konser saat ini karena larangan untuk melakukan kegiatan berkumpul terkait virus yang sedang terjadi sekarang. Tiba-tiba Diaz datang memberikan informasi yang dapat membuat Bobby senang. Informasi tersebut yaitu ajakan untuk menonton konser secara virtual. Bobby merasa senang dan ingin menonton dengan Diaz keesokan harinya.

Pesan yang ingin disampaikan penulis yaitu semakin berkembangnya media sosial sekarang ini, layanan video *streaming* sudah dapat dilakukan melalui media sosial. Salah satu contoh manfaat layanan streaming pada media sosial yaitu kita dapat menonton suatu konser secara langsung hanya melalui *smartphone*.

Komik Strip 12: "Menjadi Content Creator"

Komik strip berjudul "Menjadi Content Creator" ini diperankan oleh karakter tunggal yaitu Diaz. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul "Menjadi Content Creator"

dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.



Gambar 14. Komik strip 12

Cerita adegan dimulai pada panel pertama yaitu karakter Diaz sedang merekam aktifitas dirinya sendiri untuk dijadikan sebuah konten media sosial melalui gawai miliknya dengan berkata "Halo sobat semuanya! Selamat datang kembali di my channel.. konten kali ini aku akan mereview...". Panel kedua memperlihatkan Diaz dengan sebuah patung yang ia rekam. Panel ketiga setelah Diaz selesai merekam aktivitas dirinya mereview patung, sekarang Diaz sedang mengedit videonya melalui komputer. Panel terakhir menampilkan video yang sudah selesai Diaz edit sudah terunggah di media sosial.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan "Melalui media sosial, masyarakat sekarang ini selain hanya sebagai user yaitu pengguna pada layanan dan perangkat dalam sistem teknologi informasi atau bahasa lainnya yaitu penikmat kita juga dapat berperan sebagai pembuat yang biasanya disebut sebagai content creator. Menjadi content creator kita dapat menciptakan konten dan media untuk dibagikan secara online".

Komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni kop, isi dan narasi. Kop berkurang kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi

akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan ukuran yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat oleh penulis.

Penggunaan sudut pandang digunakan yaitu *Eye Level*. Selain itu ukuran gambar ilustrasi juga menggunakan variasi seperti *Medium Shot*, *Long Shot* dan *Close Up*. Penggunaan yang berbeda-beda digunakan sesuai dengan kebutuhan ilustrasi yang ingin ditampilkan.

Cerita dimulai dengan tokoh Diaz yang sedang melakukan aktifitas merekam dirinya melakukan penilaian terhadap sebuah karya seni patung buatannya sendiri. Setelah selesai membuat video, Diaz melakukan proses edit melalui komputer agar menjadi suatu video yang baik dan siap untuk dipublikasikan ke media sosial. Sekarang Diaz sudah menjadi seorang *content creator* yaitu membuat sebuah konten untuk disebarluaskan melalui media sosial agar dapat dilihat dan dinikmati oleh orang lain yang mengikutinya.

Pesan yang ingin disampaikan pada yaitu selain sebagai pengguna kita juga dapat menjadi pembuat dalam media sosial, contohnya yaitu menjadi pembuat sebuah konten yang dapat dinikmati oleh semua orang di media sosial. Salah satu manfaat penggunaan media sosial yang sekarang ini banyak sekali dilakukan. Bahkan dapat menjadi sebuah mata pencaharian jika serius menekuninya.

Komik Strip 13: "Mencari Teman Baru"

Komik strip berjudul "Mencari Teman Baru" diperankan oleh karakter Diaz dan beberapa karakter pendukung. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul "Mencari Teman Baru" dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.

Cerita dimulai pada panel pertama yaitu karakter Diaz sedang mengajak ngobrol katak peliharaannya dengan berkata "Halo tak katak, ada kabar gembira nih buat mu". Panel kedua memperlihatkan Diaz sedang duduk di depan laptopnya ingin menunjukkan sesuatu kepada kataknya. Panel ketiga memperlihatkan tampilan

media sosial dengan tulisan "KPT Komunitas Pecinta Katak" yaitu sebuah grup di media sosial tempat para pecinta katak berkumpul. Katak Diaz pun berada di depan layar seolah melihat tulisan tersebut untuk menambah kelucuan. Panel terakhir yaitu setelah keesokan harinya, Diaz dan katak peliharaannya ikut dalam komunitas dan sedang memperkenalkan dirinya kepada anggota yang lain.



Gambar 15. Komik strip 13

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan "Melalui media sosial kita dapat menemukan teman baru dengan berbagai latar belakang mulai dari usia, status, kepribadian dan sebagainya. Manfaat memiliki teman baru di media sosial yaitu seperti menambah ilmu dan wawasan baru selama kita bisa menggunakannya dengan cara yang baik".

Analisis Karya

Komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni kop, isi dan narasi. Kop berukuran kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70% dari bidang gambar karena pada bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan ukuran yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat oleh penulis.

Penggunaan sudut pandang digunakan yaitu *Eye Level*. Selain itu ukuran gambar ilustrasi juga

menggunakan variasi seperti *Medium Shot*, *Long Shot* dan *Close Up*. Penggunaan yang berbeda-beda digunakan sesuai dengan kebutuhan ilustrasi yang ingin ditampilkan.

Cerita dimulai dengan tokoh Diaz yang mencoba mengajak bicara katak peliharaannya dengan memberitahu bahwa ada kabar gembira untuk katak peliharaannya tersebut. Diaz mencoba mengajak katak peliharaannya tersebut untuk bertemu dengan komunitas pecinta katak yang sudah Diaz temukan di grup media sosial. Akhir cerita beberapa hari kemudian tampak Diaz dengan katak peliharaannya sedang berdiri diantara anggota komunitas lainnya.

Pesan yang ingin disampaikan pada karya ini yaitu melalui media sosial kita dapat memanfaatkannya dengan mencari teman baru atau komunitas sesuai dengan minat yang kita sukai.

Komik Strip 14: "Mencari Lowongan Pekerjaan"

Komik strip berjudul "Mencari Lowongan Pekerjaan" ini diperankan oleh karakter yaitu Diaz dan Bobby. Pada bagian atas komik terdapat kop komik yang didalamnya terdiri dari judul komik Trio Gemaz, sub judul "Mencari Lowongan Pekerjaan" dan akun media sosial dari komik strip Trio Gemaz. Dibawahnya terdapat 4 panel yang memuat ilustrasi reka adegan cerita komik.



Gambar 16. Komik strip 14

Adegan dimulai pada panel pertama yaitu Bobby yang sedang mengeluh kepada Diaz karena merasa bosan dan ingin mencari pekerjaan. Panel kedua Diaz membantu Bobby mencari info lowongan pekerjaan melalui media sosial di laptopnya. Panel ketiga Diaz menemukan banyak sekali info lowongan pekerjaan yang didapatkan di media sosial. Diaz pun memberitahunya kepada Bobby dengan berkata "Banyak nih Bob, kamu mau pilih yang mana nih?". Panel terakhir menampilkan Bobby yang malah sibuk dengan *game online* di gawainya dan tidak memperhatikan yang sudah dilakukan Diaz.

Pada bagian bawah terdapat narasi yaitu sebagai pendukung dari judul cerita komik. Narasi tersebut bertuliskan "Membagikan berbagai konten dan informasi sangatlah mudah dilakukan saat ini. Karena itu, sekarang banyak sekali aplikasi media sosial yang dibuat untuk membantu proses pencarian berbagai sumber informasi dalam setiap bidang kehidupan. Salah satu contoh yang dapat kita lakukan yaitu mencari informasi lowongan pekerjaan".

Analisis Karya

Komik strip terbagi menjadi 3 bagian yakni kop, isi dan narasi. Kop berukuran kurang lebih 15% dari bidang gambar, narasi 15%, dan isi 70 % dari bidang gambar mengingat bagian isi akan memuat sekuen gambar ilustrasi dari cerita. Sekuensial cerita ini terbentuk dari 4 panel yang dibatasi parit dengan ukuran yang sama sehingga menjadi ciri khas karya komik strip yang dibuat oleh penulis.

Penggunaan sudut pandang digunakan yaitu *Eye Level* keseluruhan panel. Selain itu ukuran gambar ilustrasi juga menggunakan variasi seperti *Medium Shot* pada panel 1, 2, dan 4 dan *Close Up* pada panel ke 3 untuk memperjelas gambar pada layar laptop. Penggunaan yang berbeda-beda digunakan sesuai dengan kebutuhan ilustrasi yang ingin ditampilkan. Warna yang digunakan yaitu warna-warna yang cerah seperti background biru dan warna cerah pada karakteristik tokoh agar memiliki kesan gambar yang menarik.

Cerita dimulai dengan tokoh Bobby yang meminta bantuan kepada Diaz untuk mencarikan info lowongan pekerjaan. Diaz mencarikan info

lowongan pekerjaan dengan memanfaatkan media sosial dan berhasil menemukannya. Diaz yang memberitahukannya kepada Bobby merasa kecewa karena Bobby tidak memperhatikan hal yang dilakukan Diaz dan malah sibuk dengan bermain game di *smartphone*.

Pesan yang ingin disampaikan yaitu melalui media sosial kita dapat menemukan berbagai macam informasi. Salah satu manfaatnya yaitu kita dapat menemukan informasi seperti lowongan pekerjaan bagi mereka yang membutuhkan informasi tersebut.

SIMPULAN

Proyek ini menghasilkan karya berupa komik strip dengan menggunakan corak bentuk kartun dan penggunaan warna *colorfull*. Komik strip ini digunakan sebagai iklan layanan masyarakat untuk menjelaskan tentang manfaat penggunaan media sosial. Karya komik strip telah dipublikasikan dan disebarluaskan kepada masyarakat melalui internet (media sosial). Salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan melakukan pameran secara *online* di media sosial Instagram @wisnurandi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cenadi, Christine, Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, Januari 1999:1-11.
- Dan Zarella. 2010. *The Social Media Marketing Book*. Oreilly Media. USA.
- Dunn, S. Watson & Arnold M. Barban. 1978. *Advertising : Its Role in Modern Marketing* (5th ed). New York: The Dryden Press.
- Henderi. 2007. *Analysis and Designed System with Unified Modeling Language*. Tangerang: STMIK Raharja.
- KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 10 Januari 2022].
- Klepper, Otto. 1986. *Advertising Procedure*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kompas.com. 2021. Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial Retrieved from <https://tekno.kompas.com:https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebihdariseparuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosi>
- Kotler, P. & Keller, K.L. 2012, *Manajemen Pemasaran Jilid I Edisi ke 12*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djembatan.
- Maharsi, Indra. 2010. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comic atau Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002). Jakarta: KPG.
- Miryam, Bebe Indah. 1984. "Iklan Layanan Masyarakat". *Skripsi*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nufus, Hayatun PA. 2010. "Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 2 Pagendon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Pembelajaran Komik Strip". *Skripsi*. FBS UNNES Semarang.
- Nuradi. 1996. *Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi.
- Puntoadi, Danis. 2011. *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. Jakarta (ID): PT Elex Komputindo.
- Salam, Sofyan. 1993. *Apakah Ilustrasi itu. Buku Teks*. Makassar: FBS IKIP Ujung Pandang.
- Soedarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Stephanie, Conney. 2021. *Berapa Lama Orang Indonesia Akses Internet dan Medsos Setiap Hari?* Diakses pada 27 September 2021.

Sutanto, T. 2005. *Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual*. Bandung: Pura-Pura Jurnal DKV ITB Bandung.

Suyanto, Muhammad. 2005. *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Widagdo. 1993. *Desain, Teori, dan Praktek*. Yogyakarta: Seni Jurnal Pengetahuan dan Pencipta Seni BP ISI Yogyakarta III/03.

Widyatama, Rendra. 2009. *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Book Publisher.