

Perancangan Transformasi Komik Digital “Sing Bahu Rekso” ke dalam Format Cetak

The Design of “Sing Bahu Rekso” digital comic transformation into a print format

Deny Setiawan Tanoko¹, Godham Eko Saputro²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS)

E-mail: d.setiawant07@gmail.com¹, godham.eko@gmail.com²

Abstrak

Industri kreatif di Indonesia mulai berkembang. Salah satu industri kreatif yang berkembang di Indonesia adalah komik. Saat ini, banyak komik lokal yang mulai bermunculan dengan berbagai macam *genre*, seperti komedi, aksi, romansa, dan lain-lain. Papillon Studio merupakan salah satu studio komik yang masih aktif di Indonesia hingga saat ini. Sejak tahun 2002, Papillon Studio telah banyak menelurkan karya-karya mereka, salah satunya adalah komik digital Sing Bahu Rekso (2017). Pada pertengahan tahun 2018, Papillon Studio mendapatkan sebuah tawaran bekerjasama dengan Pionicon {*Intellectual Property (IP) Management*} untuk membuat komik *thriller* dari LINE Webtoon tersebut menjadi komik cetak/buku. Namun, dalam merancang komik cetak yang berbasis dari komik digital sebelumnya, format komik perlu ditransformasi ulang mengikuti media yang digunakan, karena komik digital memiliki format yang berbeda dengan format komik cetak. Dalam perancangan ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif, yang mana pengumpulan data yang hendak digunakan dalam perancangan diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi pustaka. Sedangkan untuk metode analisa data menggunakan analisa 5W+1H dan analisis kebutuhan. Untuk metode perancangan yang digunakan berbasis pada metode *waterfall*. Dari hasil analisis tersebut menghasilkan bahwa dalam perancangan komik cetak Sing Bahu Rekso penyuntingan layout komik perlu memperhatikan kaidah susunan dan cara baca komik cetak untuk setiap unsurnya agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran cerita.

Kata kunci: Komik, Papillon Studio, Sing Bahu Rekso, Transformasi

Abstract

The creative industry in Indonesia was started to develop. One of the creative industries that developed in Indonesia is comics. Many local comics have started to emerge later with a variety of genres, such as comedy, action, romance, and others. Papillon Studio is one of the comic studios that are still active in Indonesia until today. Since 2002, Papillon Studio has produced many of their works, and one of them is Sing Bahu Rekso (2017). In mid-2018, Papillon Studio received an offer in collaboration with Pionicon {an Intellectual Property (IP) Management} to make that thriller comics from LINE Webtoon into printed comics/books. However, in designing printed comics based on previous digital comics, the comic format needs to be re-transformed following the media used, because digital comics have a different format than the printed comics format. The data collection method which used in this design is a qualitative method, where data collection that is intended to be used in the design is obtained from interviews, observation, and literature. For data analysis, these designs were using 5W + 1H analysis and requirements analysis. For the design method used based on the waterfall method. From those analyses, it was found that in designing Sing Bahu Rekso comic books, editing comic layouts needed to pay attention to the rules of arrangement and how to read printed comics for each element so it would not cause any misinterpretation.

Keywords: Comic, Papillon Studio, Sing Bahu Rekso, Transformation

1. PENDAHULUAN

Industri kreatif menurut Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015 (2008) merupakan industri yang memanfaatkan kreatifitas, bakat, serta keterampilan tiap individu untuk menciptakan lapangan pekerjaan serta kesejahteraan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya cipta dan daya kreasi individu tersebut [1]. Industri kreatif akhir-akhir ini mulai banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia. Bahkan, Industri kreatif di Indonesia saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah dengan melalui Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). Pemerintah sendiri berharap agar industri berjenis seperti ini dapat menjadi kekuatan baru sebagai tonggak baru bagi perekonomian Indonesia di masa yang akan datang [2]. Ada banyak jenis industri kreatif di Indonesia, seperti kuliner, fashion, kriya, televisi dan radio, dan salah satunya juga adalah komik.

Komik menurut Scott McCloud (2002:9) merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya [3]. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan dan saling berkaitan satu sama lain membentuk sebuah cerita. Secara singkatnya, komik adalah media bercerita dengan menggunakan gambar [4].

Papillon Studio merupakan salah satu industri kreatif yang bergerak dalam bidang komik di Indonesia. Studio yang didirikan pada September 2002 ini berlokasi di Jawa Tengah, lebih tepatnya Jalan Klipang Golf View, Ruko no. B3, Semarang. Papillon Studio didirikan oleh Alfa Robbi, Burhan Arif, Fajar Buana, dan Anang Setyawan [5]. Banyak komik yang telah diproduksi oleh Papillon Studio, dan salah satunya adalah Sing Bahu Rekso (2017). Komik Sing Bahu Rekso, komik tersebut rilis pada bulan Desember 2017 pada *platform* LINE Webtoon. Komik Sing Bahu Rekso merupakan komik fiktif yang dikhususkan untuk dewasa (18+) dengan genre *thriller*. Komik ini bercerita mengenai seekor buaya raksasa ganas yang meneror warga Kota Semarang.

Pada tahun 2018-2019, komik ini mendapatkan kesempatan bekerjasama dengan Pionicon, Salah satu perusahaan kreatif yang bergerak di bidang *Intellectual Property* (IP) *Management* di Indonesia, untuk menjadikan komik tersebut menjadi bentuk cetak. Dengan diluncurkannya komik Sing Bahu Rekso edisi cetak, diharapkan nama Komik Sing Bahu Rekso dan Papillon Studio dapat semakin dikenal oleh masyarakat Indonesia, terutama di wilayah Semarang. Komik cetak Sing Bahu Rekso ini direncanakan akan mencakup satu *season* (24 episode). dari keseluruhan episode (± 70 episode) yang sudah rilis di LINE Webtoon saat ini.

Dalam menyusun sebuah komik cetak, apalagi yang sebelumnya berasal dari komik digital tidaklah mudah. Banyak perbedaan yang dapat dijumpai antara komik cetak dengan komik digital selain dari media penyampaian yang digunakan. Apabila tidak dilakukan perombakan ulang, pesan atau cerita yang hendak disampaikan kepada pembaca pada akhirnya justru menimbulkan kesalahan interpretasi (penafsiran). Adapun contohnya yakni *Virgo and the Sparklings* milik Bumi Langit [6] dan *Si Juki* milik Faza Meonk [7]. Kedua komik tersebut sebelumnya juga merupakan komik digital yang terbit pada *platform* LINE Webtoon yang kemudian diterbitkan pula ke bentuk cetak. Dalam proses untuk penerbitan bentuk cetaknya, kedua komik tersebut sebelumnya telah dirombak ulang unsur-unsur yang ada pada komik versi digital terlebih dahulu agar dapat dibaca dengan mudah dan nyaman.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan transformasi komik digital Sing Bahu Rekso ke dalam format komik cetak dengan menyesuaikan ulang pada elemen-elemen komik seperti gambar, teks, balon kata, dan panel agar pesan atau cerita yang hendak disampaikan dalam komik tersebut dapat sesuai dengan cerita yang ada pada komik digital tersebut dan sesuai juga dengan apa yang ditafsirkan oleh pembaca.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan transformasi komik digital Sing Bahu Rekso ke edisi cetak, penulis menggunakan metode kualitatif, yakni wawancara, observasi dan studi pustaka. Metode kualitatif digunakan oleh penulis untuk menggali informasi mengenai cerita Sing Bahu Rekso milik Papillon Studio. Untuk analisa data, penulis menggunakan analisa 5W+1H agar dapat menyederhanakan data sehingga dapat merangkum dan memperjelas fokus-fokus yang dibutuhkan dalam perancangan. Basis metode perancangan yang digunakan adalah model *waterfall*. Menurut Pressman (2002: 37), model perancangan *waterfall* merupakan proses desain secara berurutan, dimana kemajuan dianggap menyerupai air terjun [8].

2.1 Pengumpulan Data

a. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu kreator komik Sing Bahu Rekso, yakni saudara Alfa Robbi, komik “Sing Bahu Rekso” merupakan salah satu *Intellectual Property* (IP) milik Papillon Studio yang rilis pada tahun 2017 dalam format *webcomic* atau komik berbasis web. *Platform* yang digunakan oleh Papillon Studio dalam merilis komik bergenre *thriller* tersebut adalah LINE Webtoon. Hingga saat ini, *webcomic* Sing Bahu Rekso telah mencapai angka hingga 70 episode dengan *followers* sebanyak 166.700 dan *rating* sebesar 9.52.

Pertengahan tahun 2018, komik digital Sing Bahu Rekso bisa memperoleh kesempatan untuk dipublikasikan ke dalam bentuk cetak. Papillon mendapatkan suatu tawaran kerjasama dengan Pionicon yang merupakan IP (*Intellectual Property*) *manager*. Komik cetak itu direncanakan mencakup satu musim (*season*) dari komik versi digitalnya. Satu musim tersebut berisi sebanyak 24 episode dan diperkirakan akan menjadi dua atau tiga volume buku komik.

b. Observasi

Tabel 1 Perbedaan Komik Digital dan Komik Cetak

Perbedaan	Komik Digital	Komik Cetak
Format	Vertikal	Vertikal
Arah Baca	Memanjang ke Bawah	Membentuk pola huruf “Z” dari kiri ke kanan
Ukuran Layout	700 px x 1000 px (<i>per slice</i>)	Kertas A5 (±15 cm x 21 cm)
Jenis Warna	RGB	CMYK
Resolusi	100 dpi	300 dpi

Tabel 2 Perbandingan Kelebihan dan Kelemahan Komik Digital dan Komik Cetak

Komik Cetak	Komik Digital
Perlu biaya agar dapat membaca komik yang diinginkan.	Tidak perlu biaya agar dapat membaca komik yang diinginkan (<i>gratis</i>).
Kurang praktis dibanding dengan komik digital, terutama untuk dibawa dan disimpan.	Praktis untuk dibawa dan disimpan karena hanya membutuhkan <i>smartphone</i> dan aplikasi baca komik saja untuk mengakses sekaligus menyimpan.
Dapat menjadi <i>collectible items</i> yang berharga (<i>worth to collect</i>) bagi pembaca.	Kurang memiliki rasa <i>worth to collect</i> bagi pembaca.
Waktu tunggu untuk menikmati antara satu volume buku ke terbitan buku yang baru relatif lama karena sifat penerbitan yang biasanya bulanan.	Waktu tunggu untuk menikmati satu episode ke terbitan episode baru relatif cepat karena penerbitan yang sifatnya mingguan.
Waktu baca relatif panjang karena satu buku komik dapat berisi empat hingga lima babak cerita.	Waktu baca relatif pendek untuk dinikmati karena sistem satu minggu, hanya terbit satu hingga dua episode.

Tabel 3 Perkembangan Komik Digital Sing Bahu Rekso pada Webtoon

Pembanding	Februari 2018	Mei 2019
Jumlah <i>Followers</i>	116.600	166.700
<i>Rating</i>	9.37	9.52

Tabel 4 Gaya Gambar dan Penceritaan Komik Sing Bahu Rekso

Komik Sing Bahu Rekso	
Gaya Gambar	Gaya gambar komik Amerika
Gaya Penceritaan	Dewasa (18+); Lebih tertuju untuk pembaca bergender Pria



Gambar 1. Gaya Gambar dan Penceritaan Komik Sing Bahu Rekso
 Sumber: papillonstudios.org (kiri); LINE Webtoon (kanan)

c. *Studi Pustaka*

Studi Pustaka yang dilakukan adalah mempelajari isi cerita dari komik digital Sing Bahu Rekso yang hendak ditransformasikan menjadi komik cetak. Secara ringkasnya, Sing Bahu Rekso merupakan sebuah komik digital garapan Papillon Studio pada bulan Desember tahun 2017. Komik ini menceritakan tentang terror seekor buaya raksasa nan ganas berinisial “Rekso” yang menghantui warga Semarang, terutama Kota Lama. Seorang zoologist bernama Rodiah tengah pulang ke kota kelahirannya, yakni Semarang, untuk menemui ayahnya yang telah lama tidak bertemu. Akan tetapi, dalam perjalanannya, ia justru terjebak dalam situasi yang buruk, yakni bertemu dengan makhluk raksasa yang ganas tersebut [9].

2.2 Analisa Data

a. *What (Apa)*

Permasalahan dari perancangan yang dikerjakan adalah format komik cetak/buku yang berbeda dengan format komik digital.

b. *Why (Mengapa)*

Komik digital memiliki format yang berbeda dengan format komik bentuk buku dikarenakan format yang digunakan menyesuaikan dengan media baca yang digunakan. Format *webcomic* biasanya disusun secara memanjang vertikal menyesuaikan dengan ukuran layar *smartphone* (ukuran standar 700 px X 1000 px), sedangkan layout komik cetak biasanya berupa enam panel yang disusun pada satu halaman dan setiap halaman tersebut kemudian disusun hingga menjadi sebuah buku (ukuran standar A5). Apabila komik buku hanya dicetak dengan mengikuti format seperti komik digital, pesan yang hendak disampaikan tentunya akan menjadi berantakan.

c. *Who (Siapa)*

Target audience dari komik “Sing Bahu Rekso” ini merupakan masyarakat Semarang sebagai sasaran utama dan masyarakat seluruh Indonesia sebagai sasaran kedua. Secara usia diutamakan kepada *target audience* dewasa (18 tahun ke atas) dengan gender laki-laki sebagai sasaran utama dan unisex untuk sasaran kedua. Sasaran yang diharapkan merupakan para penggemar komik, terutama penggemar komik-komik lokal hingga penggemar komik Sing Bahu Rekso.

d. *Where (Dimana)*

Hasil perancangan komik cetak “Sing Bahu Rekso” direncanakan dipublikasikan dan diperjualbelikan di seluruh toko buku yang ada di Indonesia, terutama di Semarang (kurang lebih terdapat 120 toko buku besar di Indonesia[10]). Selain itu, komik tersebut juga akan diperjualbelikan melalui acara-acara tahunan komik di Indonesia (seperti comic con, popcon, mangafest, dan acara serupa lainnya).

e. *When (Kapan)*

Untuk publikasian komik cetak “Sing Bahu Rekso” masih belum dapat dipastikan. Diperkirakan publikasian akan dilakukan di akhir tahun 2019, yakni bulan September.

f. *How (Bagaimana)*

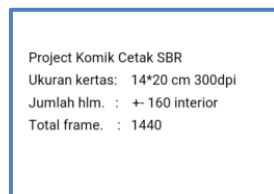
Untuk mengatasi masalah mengenai format komik cetak dan komik digital yang berbeda, maka perlu dilakukan transformasi format komik digital menjadi format komik cetak dengan mengubah dan menyusun kembali tata letak panel dan ruang bagi teks agar komik cetak “Sing Bahu Rekso” nantinya dapat dibaca lebih mudah oleh para konsumennya dan mencegah terjadinya kesalahan dalam proses penangkapan cerita. Perancangan transformasi komik digital ke komik cetak “Sing Bahu Rekso” menggunakan prinsip-prinsip perancangan komik dari Scott McCloud sebagai acuan utamanya, karena prinsip-prinsip perancangan komiknya yang cukup *detail* dan masih dapat diterapkan oleh komikus-komikus yang ada di dunia. Selain menggunakan prinsip dari Scott McCloud, juga menggunakan beberapa prinsip-prinsip tata layout komik dari komikus-komikus lainnya sebagai pendukung.

2.3 Metode Perancangan

Pada perancangan komik cetak ini terdiri dari tiga tahap perancangan, dimulai dari proses pra produksi, lalu proses produksi, dan terakhir merupakan post produksi. Untuk proses pra produksi dan sebagian proses produksi komik cetak Sing Bahu Rekso seperti gambar, dan alur cerita, semua telah dikerjakan oleh pihak Papillon Studio mengingat sebelumnya telah dipublikasikan dalam bentuk digital. Penulis mendapatkan bagian untuk menjadi *layouter* komik “Sing Bahu Rekso” dalam proses produksi layout untuk komik cetak Sing Bahu Rekso.

a. *Pengumpulan Data*

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan dan analisa data-data yang diperlukan dalam proses perancangan layout komik cetak “Sing Bahu Rekso”, seperti *brief* yang diberikan oleh Papillon, serta pengumpulan aset cerita dan gambar-gambar yang hendak digunakan dalam komik tersebut.



Gambar 2. Brief Perancangan Komik Cetak SBR
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. *Proses Desain dan Perancangan Komik*

Gambar 3. Bagan Proses Perancangan Komik Cetak SBR
Sumber: Dokumentasi pribadi

Keterangan pada bagan:

1. Format komik digital Sing Bahu Rekso keseluruhan untuk satu episode: lebar x panjang = 700 pixel x ± 70.000 pixel.
2. Melakukan *breakdown page* pada layout format komik digital menjadi ukuran 700 pixel x 1000 pixel (ukuran standar *per slice* untuk format digital). Gambar-gambar yang telah *breakdown* sebelumnya nantinya akan berguna sebagai referensi penulisan ulang cerita.
3. Membuat beberapa desain sketsa kisi-kisi panel komik cetak, seperti kisi-kisi panel 2x3, 2x4, 3x3, dan memanjang.
4. Mempersiapkan aset-aset gambar sesuai dengan urutan alur cerita pada format digital sebelumnya. Aset gambar yang digunakan adalah aset gambar yang masih “bersih” atau belum disusun menjadi satu kesatuan. (Karena aset gambar dan cerita milik penulis telah dikerjakan oleh Papillon Studio, maka penulis hanya perlu melakukan *transfer* saja)
5. Proses selanjutnya adalah proses konversi. Proses ini diawali dengan mempersiapkan lembar kerja pada aplikasi *editing* dengan ukuran yang telah ditentukan pada *brief* yang telah diberikan. Setelah itu, melakukan *transfer* gambar dan menata tata letak gambar sesuai dengan alur cerita yang terdapat pada format digital. Penyusunan tersebut juga perlu memerhatikan penyesuaian layout dan komposisi gambar.
6. Meng-*input* kembali dialog, balon kata, dan efek suara sesuai dengan alur cerita yang terdapat pada format digital. Penyusunan ketiga unsur ini juga perlu memerhatikan layout, arah baca, dan komposisi komik agar ketiga unsur tidak menutupi gambar terlalu banyak. Proses konversi pun selesai.
7. Hasil dari perancangan transformasi komik digital untuk setiap satu episodanya dapat bervariasi jumlah halamannya (kisaran jumlah halaman untuk satu episode komik digital $\pm 10-20$ halaman) saat menjadi bentuk cetak. Untuk hasil jumlah halaman perancangan transformasi komik digital “Sing Bahu Rekso” ke format cetak keseluruhan sebanyak 315 halaman.
8. Karena *brief* komik cetak Sing Bahu Rekso meminta maksimal jumlah halaman berisi 160 halaman maka, buku komik Sing Bahu Rekso terbit sebanyak tiga volume buku dengan isi halaman ± 100 halaman agar pembagian per episode di dalam setiap bukunya terasa lebih seimbang.

c. *Evaluasi Hasil Perancangan*

Tahap ini merupakan tahap pengujian hasil perancangan komik cetak kepada editor komik “Sing Bahu Rekso” yang merupakan perwakilan dari *target audience*. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada tata layout komik, maka dilakukan proses revisi atau perbaikan ulang.

d. Penerapan (Implementasi)

Dalam tahapan ini, komik benar-benar telah selesai dan semua unsur yang hendak dicantumkan seperti sampul dan isi telah melalui proses evaluasi dan sudah siap untuk dilanjutkan ke proses penerbitan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Perancangan komik cetak ini bertujuan sebagai media alternatif kepada konsumen untuk menikmati komik Sing Bahu Rekso dalam format yang berbeda, dan sebagai media pendukung untuk mempromosikan komik digital Sing Bahu Rekso bagi konsumen yang belum mengenal komik Sing Bahu Rekso.

b. Strategi Kreatif

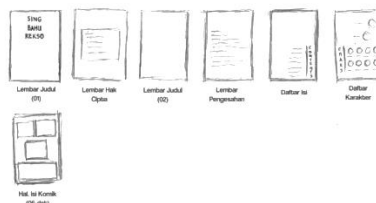
Strategi kreatif dalam perancangan transformasi komik digital Sing Bahu Rekso ke bentuk cetak lebih berfokus pada tata *layout* komik dengan memvariasikan tata letak gambar, tulisan, dan *sound effect* yang ditata berdasarkan pada kisi-kisi panel standar komik cetak dan tata cara baca komik cetak yang ada pada umumnya ke dalam komik cetak Sing Bahu Rekso. Sedangkan untuk strategi menarik perhatian *target audience* adalah dengan menyajikan sampul/*cover* komik yang menarik dan *eye-catching* serta penulis menambahkan beberapa media pendukung untuk membantu mempromosikan komik cetak Sing Bahu Rekso.

3.2 Konsep Visual

a. Studi Visual

Studi visual yang dilakukan untuk perancangan transformasi komik meliputi studi visual layout komik, studi visual tipografi komik, studi visual balon kata, dan studi visual sampul komik. Studi visual dilakukan dengan melakukan pengamatan melalui komik-komik cetak yang telah beredar di toko buku Indonesia maupun melalui internet sebagai referensinya. Yang menjadi referensi studi visual komik cetak Sing Bahu Rekso merupakan komik cetak yang memiliki genre sama dan juga komik cetak yang merupakan hasil gubahan dari komik digital.

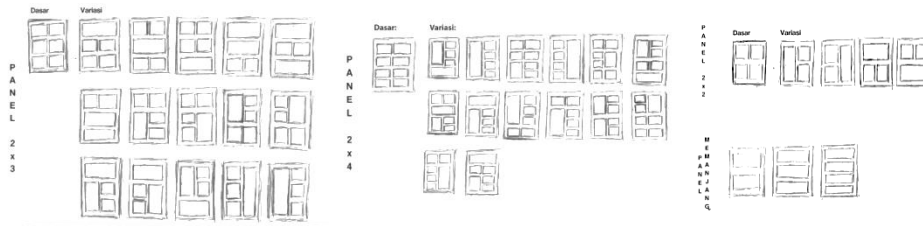
b. Desain Susunan Halaman Komik Sing Bahu Rekso



Gambar 4. Sketsa Visual Susunan Komik SBR

Sumber: Dokumentasi pribadi

c. *Desain Layout Panel Komik Sing Bahu Rekso*

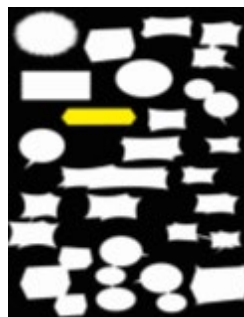


Gambar 5. Sketsa Layout Panel Komik SBR
Sumber: Dokumentasi pribadi

d. *Tipografi Komik*

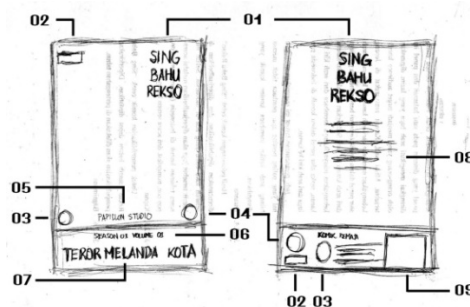
Untuk tipografi sub judul komik Sing Bahu Rekso menggunakan font sans serif dengan *typeface* “CCChills” dengan ukuran 30 pt. Sedangkan untuk tipografi judul antar babak (chapter) , dan tulisan di luar cerita komik menggunakan *typeface* “Bebas Kai” dengan ukuran 20 pt. Sedangkan, tipografi untuk dialog dan narasi komik cetak Sing Bahu Rekso menggunakan font comic dengan *typeface* bernama “CCJimLee Regular” dengan ukuran 7 pt. Ukuran yang digunakan sebesar 7 pt agar ukuran huruf tidak terlalu besar, namun tetap dapat dilihat cukup nyaman oleh mata. Untuk efek suara, font yang dipakai berjenis dekoratif dengan *typeface* yang dipilih untuk diterapkan adalah “Twelve Ton Goldfish” dengan ukuran yang cukup variatif namun tetap mengikuti keternyamanan huruf untuk dibaca oleh pembaca. Alasan ukuran huruf dibuat variatif adalah agar dapat menggambarkan jarak efek suara yang terdapat pada gambar seperti jauh atau dekat.

e. *Balon Kata Komik*



Gambar 6. Variasi Balon Kata
Sumber: Dokumentasi pribadi

f. *Desain Sampul Komik Sing Bahu Rekso*

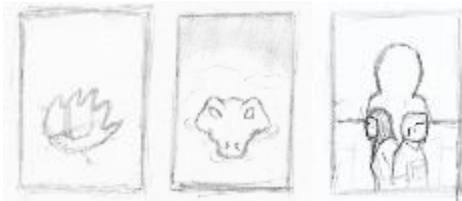


Gambar 7. Desain Sampul Depan Belakang Komik SBR
Sumber: Dokumentasi pribadi

Keterangan:

1. Judul Komik,
2. Logo *IP Management* (Pionicon),
3. Logo Penerbit,
4. Logo Platform Komik Digital (Webtoon),
5. Nama *Author* (Penulis/Komikus),
6. Nomor *Series* Komik (Volume),
7. Sub Judul Komik,
8. Sinopsis Komik,
9. Kolom ISBN untuk Komik.

Dan berikut ini merupakan sketsa visual untuk tiga sampul komik cetak Sing Bahu Rekso:

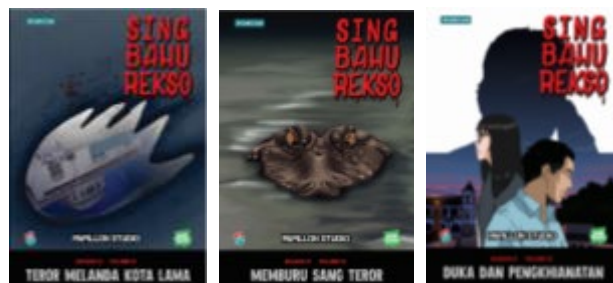


Gambar 8. Sketsa Visual Komik SBR Vol. 01, 02, dan 03
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2 Konsep Media

a. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan transformasi komik digital Sing Bahu Rekso ke dalam format cetak adalah buku komik Sing Bahu Rekso *full color* berukuran 14 cm x 20 cm sebanyak tiga volume. Buku komik akan disebar di kurang lebih 120 toko buku yang ada di Indonesia.



Gambar 9. Visual Akhir Sampul Komik SBR Vol. 01, 02, dan 03
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 10. Contoh Isi Komik SBR
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. *Media Pendukung*

X-Banner digunakan sebagai media pendukung promosi di beberapa sudut toko buku, dan pameran. Ukuran X-Banner yang digunakan berukuran 60 x 160 cm. X/Y-Banner direncanakan akan disebar di kurang lebih 120 toko buku yang ada di Indonesia.



Gambar 11. *Mock-Up X-Banner Sing Bahu Reksa*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Poster juga digunakan sebagai media pendukung promosi yang lain untuk ditempatkan di beberapa sudut toko buku dan pameran. Ukuran poster yang digunakan berukuran A3. Poster direncanakan akan disebar di kurang lebih 120 toko buku yang ada di Indonesia.



Gambar 12. *Mock-Up Poster Sing Bahu Reksa*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Social Media Instagram digunakan sebagai media untuk meramaikan promosi buku komik Sing Bahu Reksa secara *online*.



Gambar 13. *Mock-Up Promosi Instagram di Official IG @singbahureksowebtoon*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Media pendukung dalam promosi lainnya adalah pin. Pin akan dijual sebagai *merchandise* saat pameran-pameran maupun dijual dalam bentuk paket edisi terbatas.



Gambar 14. *Mock-Up Pin Sing Bahu Reksa*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Adapun media pendukung lainnya yang dijual sebagai *merchandise* edisi terbatas juga, yakni t-shirt. Selain dijual, ada juga t-shirt yang dapat digunakan oleh staff Papillon Studio saat pameran.



Gambar 15. *Mock-Up* T-Shirt Sing Bahu Rekso untuk staff (kiri) dan konsumen (kanan)
Sumber: Dokumentasi pribadi

Stiker juga digunakan sebagai media pendukung promosi buku komik Sing Bahu Rekso, terutama untuk mengenalkan produk kepada *target audience* yang belum familiar dengan komik ini.



Gambar 16. *Mock-Up* Stiker Maskot Sing Bahu Rekso, Rex
Sumber: Dokumentasi pribadi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Hasil kesimpulan yang didapatkan dari perancangan transformasi komik digital Sing Bahu Rekso menjadi komik cetak adalah sebagai berikut:

- Komik digital dan komik cetak (*printed*) memiliki bentuk fisik dan format penyusunan yang berbeda. Hal ini disebabkan karena diperlukannya penyesuaian antara format penyusunan komik dengan media baca yang digunakan untuk komik tersebut agar pembaca dapat merasa nyaman ketika membaca.
- Perancangan transformasi komik digital Sing Bahu Rekso ke komik cetak ini bertujuan agar komik dapat dikonsumsi oleh *target audience* tanpa menimbulkan kebingungan karena arah baca dan tidak menyebabkan kesalahan penafsiran cerita.
- Komik cetak Sing Bahu Rekso akan diproduksi secara massal oleh Papillon Studio yang bekerjasama dengan Pionicon.

4.2 Saran

Saran yang hendak penulis sampaikan kepada pihak Papillon Studio selaku pemegang utama proyek komik cetak Sing Bahu Rekso antara lain:

- Bahan kertas untuk isi komik dapat diubah ke alternatif lainnya seperti *bookpaper* sebagai contohnya yang sering digunakan oleh buku-buku komik lokal Indonesia.
- Pada punggung buku komik Sing Bahu Rekso dapat ditambahkan dengan angka *series/volume* komik yang bersangkutan untuk membantu memperjelas *series/volume* komik tersebut.
- Konten komik cetak dapat ditambahkan dengan *artwork-artwork* dari anggota Papillon Studio sebagai pembatas antar *chapter/babak* seperti komik jepang/*manga* agar tidak terkesan banyak ruang kosong dan lebih menarik.

- d. Media pendukung yang penulis kerjakan untuk mendukung kegiatan promosi dapat ditambahkan variasi lainnya, seperti gantungan kunci, pembatas buku, *tote-bag*, ataupun *Augmented Reality*.
- e. Desain media pendukung promosi dapat ditambahkan variasi ragamnya agar tidak terkesan *monotone*, seperti mengubah isi konten pada poster, dan instagram maupun menambahkan desain pin, stiker, dan t-shirt.

Adapun saran yang tertuju secara khusus untuk penulis sendiri, yakni meningkatkan kemampuan untuk mendesain layout buku komik lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada Papillon Studio karena telah mengizinkan penulis untuk mengangkat dan berkenan untuk membagikan informasi serta pengalaman mengenai topik proyek komik edisi cetak Sing Bahu Rekso seperti yang telah penulis sampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BEKRAF, Tanpa Tahun, *Apa Itu Ekonomi Kreatif*, <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/programs/apa-itu-ekonomi-kreatif>, diakses tanggal 07 Januari 2019.
- [2] Kumparan, 2018, *Industri Kreatif Berpeluang Menjadi Tulang Punggung Ekonomi Indonesia*, <https://kumparan.com/tribus-id/industri-kreatif-berpeluang-menjadi-tulang-punggung-ekonomi-indonesia>, diakses tanggal 12 Januari 2019
- [3] McCloud, Scott, 2001, *Understanding Comic*, diterjemahkan oleh S.Kinanti, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- [4] Darmawan, Hikmat, 2012, *How To Make Comics*, Plotpoint Publishing (PT. Bentang Pustaka), Yogyakarta.
- [5] Papillon Studio, 2016, *Metamorfosis Sang Kupu-Kupu*, <http://www.papillonstudios.org/2016/12/metamorfosis-sang-kupu-kupu.html>, diakses tanggal 12 Januari 2019).
- [6] Kusumanto, Dody, 2018, *Sambut Virgo and the Sparklings Versi Komik Cetak!*, <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/116542/sambut-virgo-and-the-sparklings-versi-komik-cetak>, diakses tanggal 29 Juni 2019.
- [7] Yuniar, Nanien, 2016, *Komik "Si Juki" dirilis dalam Format Cetak*, <https://www.antaranews.com/berita/563937/komik-si-juki-dirilis-dalam-format-cetak>, diakses tanggal 29 Juni 2019.
- [8] Tristanto, Chrisantus, 2018, Penggunaan Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan, *Jurnal*, Teknologi Informasi, STMIK Eresha, Jakarta.
- [9] Papillon Studio, 2017, *Komik Bergenre Thriller Terbaru Garapan Papillon Studio*, <https://www.papillonstudios.org/2017/12/komik-bergenre-thriller-terbaru-garapan.html>, diakses tanggal 12 Januari 2019.
- [10] Kompas, 2018, *Perjalanan 48 Tahun Gramedia Hadapi Tantangan di Dunia Retail*, <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/02/02/13465621/perjalanan-48-tahun-gramedia-hadapi-tantangan-di-dunia-retail>, diakses tanggal 29 Juni 2019.