

**PENGANTAR TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK BUKU**  
***SEKAR ING BEDHAYA***  
**SEBAGAI KONTRIBUSI TERHADAP**  
**PERKEMBANGAN KOMIK INDONESIA**



**Diajukan sebagai prasyarat untuk mencapai  
Gelar Sarjana Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual**

Oleh :  
**RINA MUSTIKA PURBA**  
**C0704027**

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2009**

*commit to user*

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN KOMIK BUKU  
SEKAR ING BEDHAYA  
SEBAGAI KONTRIBUSI TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOMIK INDONESIA**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji TA

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Arief Iman Santoso, S.Sn**  
NIP. 197903272005011002

**Hermansyah Muttaqin, S.Sn**  
NIP. 197111152006041001

Koordinator Tugas Akhir

**Arief Iman Santoso, S.Sn**  
NIP. 197903272005011002

*commit to user*

### PENGESAHAN

Disahkan dan diterima oleh Panitia Penguji dalam Sidang Tugas Akhir  
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Pada tanggal .....

Tim Penguji :

Ketua Sidang Tugas Akhir

**Drs. Edi Wahyono Hardjanto, M.Sn** (.....)  
**NIP. 195107131982031001**

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

**Jazuli Abdin Munib** (.....)  
**NIP. 197505162002121001**

Penguji I

**Arief Iman Santoso, S.Sn** (.....)  
**NIP. 197903272005011002**

Penguji II

**Hermansyah Muttaqin, S.Sn** (.....)  
**NIP. 197111152006041001**

Mengetahui :

Dekan  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Ketua Jurusan  
Desain Komunikasi Visual

**Drs. Sudarno, MA**  
**NIP. 195303141985061001**

**Drs. Edi Wahyono Hardjanto, M.Sn**  
**NIP. 195107131982031001**

*commit to user*

## PERSEMBAHAN



Kepada Ayah dan Ibu

*commit to user*

## MOTTO



*“God never give a dream without a power to make it true”*

*(Anonim)*

*“Entah pendek, sedang, tinggi, kurus atau gemuk, seperti apapun dirimu, kau sempurna sebagai dirimu sendiri”*

*(Rina)*

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir ini guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Sudarno, M.A., selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Edi Wahyono Hardjanto, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
3. Julie Trisnadewani, S.Sn , selaku Penasehat Akademik.
4. Arief Iman Santoso, S.Sn, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
6. G.R.Ay. Koes Moertiyah Wirobhumi, selaku Pangageng Sanggar Tari Pawiyatan Keraton Kasunanan Surakarta, G.P.H. Poeger, BA, selaku Pangageng Museum dan Pariwisata Keraton Kasunanan Surakarta dan segenap keluarga serta pengurus Keraton Kasunanan Surakarta.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam tugas ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada, penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari sempurna dan segala kritik dan saran penulis terima  
*commit to user*

dengan hati dan pikiran terbuka. Dan semoga hasil penulisan ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Surakarta, Juli 2009

Penulis



*commit to user*

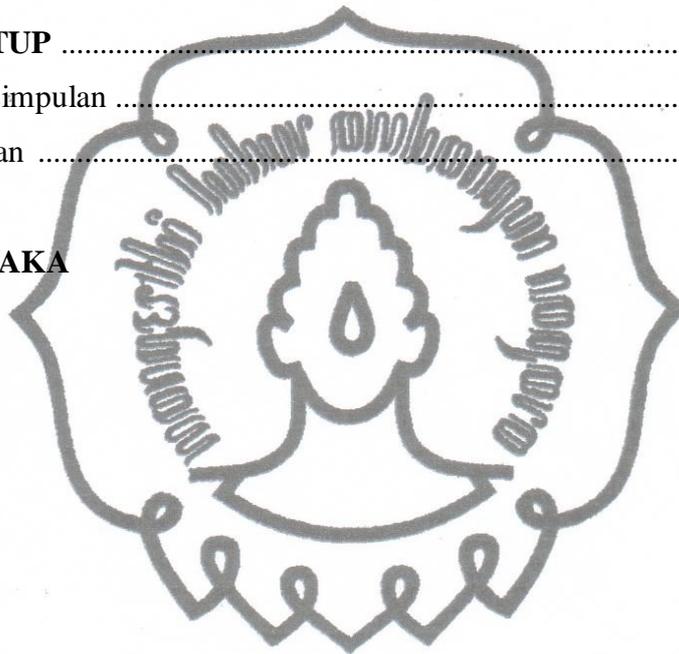
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	xi
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. <i>Target Visual</i> .....	4
E. <i>Target Audience</i> dan <i>Target Market</i> .....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
A. Komik .....	6
1. Definisi Komik.....	6
2. Sejarah Komik .....	7
3. Jenis-Jenis Komik .....	10
4. Komponen Dalam Komik .....	21
5. Proses Pembuatan Komik.....	23
B. Bedhaya Ketawang .....	31
1. Sejarah/ Filosofi .....	31
2. Pelaksanaan .....	34
C. Periklanan dan promosi Penjualan.....	35

*commit to user*

1. Periklanan .....	35
2. Promosi Penjualan .....	36
<b>BAB III IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>38</b>
A. Kondisi Umum Komik Indonesia .....	38
1. Era Komik .....	38
2. Identifikasi Data di Lapangan .....	39
B. Identifikasi Materi Perancangan .....	42
1. Tari Bedhaya Ketawang .....	42
2. Lokasi .....	46
3. Busana .....	51
C. Kompetitor .....	52
D. Analisis SWOT .....	55
E. <i>Positioning</i> .....	57
F. <i>Unique Selling Proposition</i> .....	57
<b>BAB IV KONSEP KREATIF PERANCANGAN KOMIK DAN MEDIA PROMOSI .....</b>	<b>58</b>
A. Konsep Dasar Komik <i>Sekar Ing Bedhaya</i> .....	58
1. Ide Dasar .....	58
2. Konsep Cerita .....	59
3. Nilai-Nilai Positif Yang Ingin Disampaikan .....	59
B. Sinopsis .....	60
C. Konsep Kreatif Komik <i>Sekar Ing Bedhaya</i> .....	62
1. Konsep Visual .....	62
2. Konsep Verbal .....	68
3. Konsep Cover .....	68
4. Pengerjaan .....	69
D. Konsep Kreatif, Media Promosi dan <i>Media Placement</i> -nya .....	70
1. Konsep Kreatif .....	70

2. Media Promosi dan Media <i>Placement</i> -nya .....	71
E. Prediksi Biaya .....	77
<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>78</b>
A. Komik .....	78
B. Media Promosi .....	97
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



**PERANCANGAN KOMIK BUKU**  
**SEKAR ING BEDHAYA**  
**SEBAGAI KONTRIBUSI TERHADAP**  
**PERKEMBANGAN KOMIK INDONESIA**

Rina Mustika Purba<sup>1</sup>  
Arief Iman Santoso, S.Sn.<sup>2</sup> Hermansyah Muttaqin, S.Sn<sup>3</sup>

**ABSTRAKSI**

*Rina Mustika Purba. 2009. Pengantar Karya Tugas Akhir berjudul Perancangan Komik Buku Sekar Ing Bedhaya Sebagai Kontribusi Terhadap Perkembangan Komik Indonesia. Komik selain sebagai media hiburan, juga dapat digunakan sebagai media informasi, penyampai gagasan dan pesan moral yang positif. Kondisi industri komik Indonesia yang kurang diminati oleh masyarakat memerlukan adanya sumbangsih berupa komik lokal yang mampu menjadi hiburan sekaligus memberikan pesan moral yang positif. Hal ini penting karena kebanyakan komik yang beredar di pasaran hanya bersifat menghibur sehingga terdapat anggapan bahwa komik merupakan bacaan yang kurang bermutu. Komik Indonesia tidaklah terpaku pada sebuah teknik gambar saja, melainkan pada alur cerita, lingkungan budaya, nama karakter, adat dan perilaku, yang kesemuanya itu mencirikan khas Indonesia. Dengan mengambil tema cerita dan setting di Keraton Kasunanan Surakarta pada masa lampau, komik buku *Sekar ing Bedhaya* diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan komik Indonesia sekaligus juga bisa memberikan pengaruh atau efek samping secara tidak langsung bagi masyarakat Indonesia untuk mengenal salah satu budaya yang ada di Indonesia dan semakin mencintai budaya negeri sendiri.*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual. Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS dengan NIM. C0704027

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing I

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing II

**SCHEME of COMIC BOOK  
SEKAR ING BEDHAYA  
AS CONTRIBUTION TO  
GROWTH of INDONESIAN COMICS**

Rina Mustika Purba<sup>1</sup>  
Arief Iman Santoso, S.Sn.<sup>2</sup> Hermansyah Muttaqin, S.Sn<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*Rina Mustika Purba*. 2009. Forewords for the Final Task entitle Perancangan Komik Buku *Sekar Ing Bedhaya* Sebagai Kontribusi Terhadap Perkembangan Komik Indonesia. Besides as entertainment amusement media, comics also serve the purpose of information media, idea and the positive moral message. Less condition of Indonesian comics industry enthused by society need the existence of contribution in the form of local comics capable to become the entertainment amusement at the same time give the moral message which are positive. This is important because the most comics circulating in markets are only having the character of to amuse so that there are ascription that comics represent the less certifiable reading. Indonesian comics are not fetched up at just picture technique, but also plot, environmental culture, name of character, custom and behavior. Wich all the things are Indonesian individuality. By taking of story and setting in Keraton Kasunanan Surakarta of the past periode, *Sekar ing Bedhaya* comic book is expected to give the contribution to the growth of Indonesian comics at the same time give the influence or side effects indirectly to Indonesian society to recognize one of the culture exist in indonesia and progressively love the country culture itself.

---

<sup>1</sup> Collage student Majority Visual Communication Design, Letter and Art Faculty UNS with NIM C0704027

<sup>2</sup> Guide Lecture I

<sup>3</sup> Guide Lecture II

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komik sekarang ini sangat pesat. Bacaan komik memang mudah ditemui, bila diperhatikan, komik yang dibaca oleh masyarakat sekarang ini umumnya berasal dari negara lain seperti dari Jepang, Amerika, Hongkong, dan sebagian negara-negara Eropa. Dalam perkembangannya, komik Indonesia sendiri malah semakin surut. Hal ini dapat kita lihat di rak-rak toko buku dan tempat-tempat persewaan komik yang mana lebih banyak memajang komik-komik impor daripada komik lokal. Kehadiran komik-komik impor itu juga mempengaruhi produktivitas komikus lokal. Selain karena tergeser oleh komik impor yang lebih banyak dikenal masyarakat, komik lokal sendiri kurang dalam sosialisasinya terhadap masyarakat. Sehingga antusiasme masyarakat terhadap komik lokal pun kurang.

Kebanyakan komik yang beredar di pasaran hanya bersifat menghibur dan kurang memberikan pesan-pesan positif pada pembacanya. Sehingga selama ini sebagian besar komik merupakan buku bacaan hiburan saja dan bukan sebagai sumber pengetahuan dengan alternatif format yang lebih menarik. Walaupun ada, jumlahnya tidaklah seberapa. Padahal hal tersebut sangatlah mungkin dan potensial untuk dikembangkan dalam rangka memajukan industri komik lokal.

Untuk mendukung perkembangan komik di Indonesia, perlu adanya sumbangsih untuk dunia komik di tanah air, yang bukan hanya mampu menarik minat baca masyarakat terhadap komik lokal melainkan juga bisa menyampaikan

pesan-pesan positif baik yang tersirat maupun yang tersurat. Sebagaimana beberapa komik impor yang memakai latar belakang sejarah sebagai *settingnya* serta menyertakan kebiasaan atau adat istiadat yang masih berlaku di sana sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi generasi muda setempat untuk mencintai budaya dalam negerinya.

Berkaca dari hal tersebut, diambil tema komik dengan cerita dan latar belakang atau *setting* budaya lokal. Mengingat begitu banyaknya kesenian tradisional yang ada di Indonesia, dipilih kesenian tradisional yang ada di kota Solo yang masih memiliki peninggalan kebudayaan Jawa serta tradisi yang masih terus dijaga dalam lingkungan tertentu seperti di dalam Keraton Surakarta.

Keraton Kasunanan Surakarta merupakan salah satu keraton di Solo yang mempunyai begitu banyak aktivitas seni. Banyak aktivitas seni yang selama ini diselenggarakan di lingkungan keraton yang kurang diminati oleh masyarakat umum terutama generasi muda. Keberadaan keraton pun sekarang ini tak lebih hanya bersifat simbolik saja. Begitu juga dengan aktivitas seni yang ada dan berlangsung di dalamnya yang kurang mendapat perhatian lebih. Hanya sebagian kecil aktifitas seni yang masih mendapat perhatian.

Salah satu aktivitas seni yang ada di Keraton Kasunanan Surakarta tersebut adalah tari Bedhaya Ketawang yang umumnya hanya dikenal sebagai tarian sakral. Oleh karena itu akan diambil tema cerita tentang tari Bedhaya Ketawang dengan berlatar belakang budaya Jawa yang diceritakan secara fiktif. Sehingga selain sebagai sumbangsih untuk perkembangan lokal, juga dapat menyisipkan pengetahuan seni dan budaya lokal.

## B. Rumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat komik yang menarik dari sisi visualnya?
2. Bagaimana caranya menceritakan sebuah cerita fiksi dengan latar belakang budaya agar mudah dipahami, bermanfaat, namun tetap menarik?
3. Bagaimana merencanakan sebuah strategi dan konsep promosi untuk karya komik buku *Sekar Ing Bedhaya*?

## C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah komik dengan kualitas gambar yang maksimal agar dapat menarik minat para pembaca komik di tanah air.
2. Menceritakan sebuah cerita fiksi dengan latar belakang budaya Jawa melalui bahasa visual dan *verbal* dalam susunan frame yang mudah dipahami serta dengan menuntun imajinasi pembaca untuk menghidupkan karakter tokoh-tokoh yang ada dalam komik sehingga mempunyai makna dan pesan yang bermanfaat namun tetap menarik.
3. Merencanakan sebuah strategi dan konsep promosi untuk karya komik buku *Sekar Ing Bedhaya* secara kreatif, efektif, dan efisien agar dapat mencapai target yang diharapkan.

## D. Target Visual

Sesuai dengan apa yang menjadi judul, yaitu Perancangan Komik Buku *Sekar Ing Bedhaya* sebagai Kontribusi Bagi Perkembangan Komik Indonesia, maka target visual yang akan disajikan antara lain sebagai berikut:

1. Komik
2. Iklan Komik
3. *Flyer*
4. Poster
5. *X-Banner*
6. Pin
7. Pembatas Buku
8. *Paperbag*
9. *Sticker*
10. *Post Card*
11. *Notes*



## E. Target Audience dan Target Market

Yang menjadi target *audience* dan target *market* komik ini kurang lebih sebagai berikut:

1. Target *Audiece* :
  - a. Geografis :
    - 1) Primer : Kota Madya Surakarta& se-Eks Karesidenan Surakarta
    - 2) Skunder : Pulau Jawa& Kota-kota besar lainnya di Indonesia

## b. Demografis :

- 1) Jenis Kelamin : Wanita dan pria
- 2) Usia : 12 tahun ke atas
- 3) Pendidikan : SMP, SMU, Universitas
- 4) Status Ekonomi : Menengah ke bawah maupun menengah ke atas
- 5) Golongan : Semua ras, suku, dan agama

## c. Psikografis :

Segmentasi ini meliputi seluruh masyarakat umum yang menyukai komik dan masyarakat yang mempunyai minat terhadap seni dan budaya bangsa Indonesia terutama budaya Jawa.

## 2. Target Market :

## a. Geografis :

- 1) Primer : Kota Madya Surakarta & se-Eks Karesidenan Surakarta
- 2) Skunder : Pulau Jawa & Kota-kota besar lainnya di Indonesia

## b. Demografis :

- 1) Jenis Kelamin : Wanita
- 2) Usia : 17 – 60 tahun
- 3) Pekerjaan : Umum
- 4) Status Ekonomi : Menengah ke bawah maupun menengah ke atas
- 5) Golongan : Semua ras, suku, dan agama

## c. Psikografis :

Segmentasi ini meliputi orang tua dan seluruh masyarakat umum yang menyukai komik dan masyarakat yang mempunyai minat terhadap seni dan budaya bangsa Indonesia terutama budaya Jawa.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Komik

##### 1. Definisi Komik

Komik merupakan salah satu karya seni visual yang cukup kompleks antara karya sastra dan seni rupa. Baik *verbal* maupun visualnya mampu menarik perhatian pembacanya. Dengan kelebihan daya tarik estetikanya itu yang mampu membuat pembacanya larut dalam cerita serta membuat mereka mampu berimajinasi seolah berada pada situasi dalam komik tersebut. Hal inilah yang kadangkala dapat membuat pembacanya menjadi fanatik terhadapnya.

Komik memiliki banyak pengertian dan istilah yang beragam sesuai dengan tempat masing-masing komik itu berada beserta perkembangannya, namun tetap memiliki satu kesamaan pengertian sebagai intinya. Dalam bahasa Indonesia kata “komik” merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu kata *comic*. Seperti *manga* untuk Jepang, *manwha* untuk Korea, *manhua* untuk Cina, *bande dessinée* untuk Prancis, maka Indonesia juga mempunyai istilah sendiri yaitu cerita bergambar atau cergam. Secara umum komik biasa diartikan dengan gambar bercerita atau cerita bergambar.

Beberapa pengertian dan pandangan tentang komik yang penulis peroleh berdasarkan data-data antara lain:

- a. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

*commit to user*

- 1) Cerita bergambar (Dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.
  - 2) Pelawak; Badut.
- b. Menurut beberapa Tokoh
- 1) Komik adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Alex Sobur, 2003:137).
  - 2) Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni) dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Scott McCloud, 2001 : 8-9).
- c. Bersumber dari media lain
- Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita ( [www.id.wikipedia.org](http://www.id.wikipedia.org) ).

## 2. Sejarah Komik

Dalam buku *Understanding Comics* Scott McCloud, disinggung bahwa “komik” berupa gambar-gambar yang dibuat oleh manusia purba yang mendiami gua-gua, kemudian berkembang pada jaman Mesir kuno dimana gambar dan lambang yang terjukstaposisi tersebut ditemukan dilukis dalam kuburan “Menna”, lalu ditemukan cerita tentang seorang politikus dan tokoh militer suku Inca “Kuku Macan 8 Rusa” yang berupa naskah bergambar oleh Cortes sekitar tahun 1519 di Amerika Selatan, tetapi beratus-ratus tahun

sebelum Cortes menemukan naskah tersebut di Prancis sudah dihasilkan karya yang hampir serupa yaitu Permadani Bayeux.

Dengan ditemukannya mesin cetak, maka karya seni yang sebelumnya hanya dapat dinikmati oleh orang kaya bisa dinikmati secara umum. Contohnya sebuah karya tentang “Penyiksaan Santo Erasmus” yang terjadi tahun 1460. Kemudian cerita bergambar tersebut mulai berkembang dan mencapai keemasan di tangan cekatan William Hogarth pada karya yang berjudul *A Harlot's Progress* yang diterbitkan tahun 1731. Muncul seorang seniman yaitu Rudolphe Töpffer sebagai bapak komik modern yang terkenal dengan cerita bergambarnya yang satiris sejak pertengahan 1800. Ia menggunakan kartun dan panel pembatas, serta menyelaraskan gambar dan kata-kata sehingga saling mendukung. Hal ini adalah yang pertama di Eropa dan sebuah majalah karikatur Inggris memelihara hal tersebut.

Bangsa Indonesia juga telah lama mengenal tradisi bercerita dengan gambar, ada lukisan gua pada jaman pra sejarah, relief candi, naskah daun lontar dan ilustrasi pada naskah kuno. Meskipun belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa, tetapi sudah menunjukkan “pesan” sebagai upaya komunikasi *non-verbal* yang paling kuno. Relief candi merupakan bukti pertama dan lebih dekat dengan masa kini. Terdapat wayang beber dan wayang kulit yang bisa dianggap sebagai cikal bakal komik dan merupakan “cerlang budaya” (*local genius*).

Dalam masa modern ini dikenal adanya suatu bentuk cerita naratif yang diungkapkan dalam bentuk gambar-gambar yang disebut komik. Perkembangan komik Indonesia dimulai pada abad 20. Marcel Bonneff

membuat disertasi tentang Komik di Indonesia yang dipertahkannya pada tahun 1972 di Perancis yang kemudian diterbitkan dengan judul *Les Bandes Dessinees Indonesiennes*.

Pada awalnya, komik muncul di surat kabar *Sin Po* yang memuat komik strip karya Kho Wang Gie. Yang kemudian pada awal 1931 menciptakan tokoh komik *Put On*. Sebenarnya komik Indonesia baru muncul pada awal Perang Dunia tahun 1940-an. Kala itu mingguan Ratu Timur di Solo, Jawa Tengah menayangkan komik legenda kuno *Mentjari Puteri Hidjau* oleh Nasrun A.S. Menyusul harian Sinar Matahari di Yogyakarta menampilkan komik strip, *Pak Leloer* (1942). Juga kisah termasyhur *Roro Mendoet* oleh B. Margono.

Setelah sempat beberapa tahun terhenti karena kesulitan bahan, sekitar 1950-an keadaan mulai membaik. Muncul pelopor komik Indonesia Abdoel Salam yang banyak menayangkan komiknya di harian Kedaulatan Rakyat.

Sekitar awal 1950 muncul komik pendekar Cina *Sie Djin Koei* karya Siau Tik Kwie. Kehadiran pendekar *Sie Djin Koei* merangsang beberapa pelukis Indonesia yang awalnya terpengaruh oleh para *superhero* dari luar negeri seperti *Flash Gordon*, *Tarzan* dan sebagainya untuk membuat komik *superhero*. Sebagai awalnya adalah R.A Kosasih dengan komiknya *Sri Asih*. Menyusul kemudian John Lo dengan *Puteri Bintang* dan *Garuda Putih*.

Kemudian berkembang format komik baru yang disebut “komik wayang” yang terbit pertama kali antara 1954-1955 yaitu *Lahirnya Gatotkatja*, *Raden Palasara* dan *Mahabaratha*. Namun setelah 1960 minat terhadap komik wayang menurun. Pada pertengahan 1960-an sampai 1970-an muncul

kisah-kisah remaja dan silat. Hal ini ditandai dengan munculnya beberapa nama komikus seperti Jan Mintaraga dengan kisah romannya, Ganes T.H dengan *Si Buta dari Gua Hantu* dan lain-lain. Beberapa komikus dari Medan juga menghasilkan karya yang variatif dan mengagumkan. Mereka antara lain Bahzar, Djas, Nuldyn dan Taguan Harjo. Marcel Bonneff pun menganggap bahwa karya mereka telah membuat zaman keemasan perkomikan Indonesia.

Namun pada akhir 1970-an sampai awal 1990 perkembangan komik lokal mulai tenggelam. Sementara itu komik impor mulai beredar di pasaran dan merebut perhatian masyarakat karena dinilai kualitasnya yang lebih baik dari segi cerita dan gambarnya. Hal ini membuat beberapa kalangan pencinta komik lokal berusaha untuk membangkitkan kembali kejayaan komik lokal, dengan mencetak ulang Komik Indonesia lama dengan memberikan sentuhan ulang baik pada ejaan maupun cetakannya sehingga memiliki kualitas yang lebih bagus. (Dwi Koendoro Br, 2007: 41-51)

### 3. Jenis-Jenis Komik

Dari beberapa komik yang ada saat ini bila kita lihat dengan seksama sebenarnya komik-komik tersebut memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Komik dapat dibedakan berdasarkan format tampilan, jenis cerita yang diangkat dan kategori umur pembacanya.

Berikut ini merupakan jenis-jenis komik berdasarkan kategorinya masing-masing:

a. Menurut Alex Sobur, berdasarkan formatnya:

## 1) Komik Buku

Komik buku merupakan kumpulan dari cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema ceritanya dan bentuknya mirip dengan buku-buku lain.

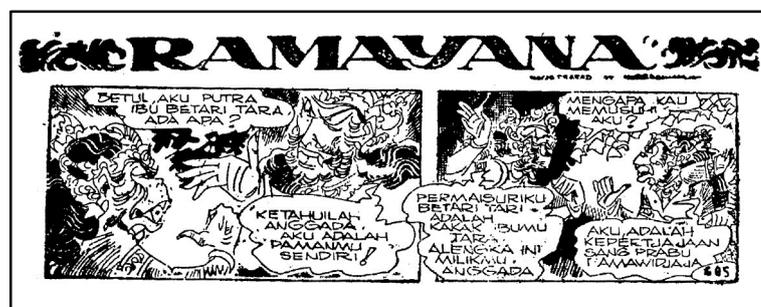
## 2) Komik Strip

Komik strip merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar. Biasanya komik ini hanya terdiri dari beberapa panel.

b. Menurut Marcel Bonnef, berdasarkan sumber cerita yang diambil untuk bahan cerita pembuatan komik di Indonesia:

## 1) Komik Wayang

Komik Wayang adalah komik yang ceritanya diilhami oleh repertoar wayang klasik, namun dalam komik tersebut tidak menutup kemungkinan ada beberapa tambahan bumbu untuk lebih menyedapkan cerita, namun masih dalam koridor cerita wayang yang menjadi acuannya. Dalam komik wayang, yang sering menjadi bahan cerita antara lain wayang purwa, wayang golek, dan wayang wong. Dalam pembuatan komik ini seorang komikus harus mengerti betul alur cerita pada cerita pewayangan yang akan diangkat dalam sebuah komik.



Cerita Wayang Ramayana  
(Marcel Bonnef. Komik Indonesia, 1998)

Tentang penggambarannya komik wayang disesuaikan dengan karakter tokoh cerita dan asesories tokohnya, sehingga sering kali mengacu pada tokoh wayang sebenarnya, namun bisa mengubah sesuai dengan kreatifitas sang komikusnya dengan tetap menghormati jiwa dan suasana wayang. Sebagian besar komikus lebih memilih gaya realis, yang lebih kaya peluang berekspresi, karena itu sebagian besar komik wayang lebih dekat dengan wayang *wong* dan di sini ekspresi wajah lebih bervariasi dalam membantu menganalisa watak tokohnya.

## 2) Komik Silat

Kata silat atau pencak, berarti teknik bela diri, dalam hal ini ada beberapa gerakan antara lain tendangan, pukulan, serangan mendadak, menghindar dan sebagainya. Tehnik bertempur dalam bela diri dianggap "buah" sedangkan "bunganya" adalah sisi estetis dari silat itu sendiri. Kebanyakan komik silat sering mengangkat cerita dari suatu wilayah tertentu yang telah menjadi semacam cerita rakyat, dan dianggap pernah ada atau terjadi. Dalam pembuatan komik silat juga mengalami perubahan sesuai dengan daya jelajah imajinasi sang komikusnya tetapi masih dalam kaidah cerita silat yang diangkat.



Si Buta dari Gua Hantu  
NineArt Publising

### 3) Komik Humor

Setiap kita mendengar istilah humor kita langsung menilainya sebagai segala hal yang mengundang tawa, lucu, jenaka, dan konyol. Kata-kata yang diplesetkan, tingkah laku yang konyol menjadi salah satu cara menghadirkan tawa para pembacanya. Membuat komik humor ternyata lebih sulit dari membuat komik lainnya, karena diperlukan kemampuan untuk mengolah bahasa maupun tingkah laku para tokohnya agar mampu menghadirkan tawa para pembaca.



Mat Pilun  
(Marcel Bonneff. Komik Indonesia, 1998)

### 4) Komik Roman

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri berarti kisah cinta. Komik roman tersebut banyak menceritakan kisah percintaan, kebahagiaan, keselarasan hidup, bahkan konflik percintaan atau musibah percintaan. Sering kali komik cinta merupakan *representasi* dari kisah cinta komikusnya, teman dekat atau sekedar menyadur cerita cinta pada novel atau buku-buku cerita cinta yang ada.

*commit to user*



Contoh komik Roman  
(Marcel Bonneff. Komik Indonesia, 1998)

c. Menurut jenis cerita dan kategori umur pembacanya:

1) Komik Anak

Komik anak bisa juga berarti belum dewasa, dan di dalam komik anak lebih menitikberatkan pada penanaman pendidikan moral daripada hiburannya. Dan di dalam komik anak itu pun komikus dituntut untuk lebih memberikan visual-visual yang merangsang daya imajinasi anak.

2) Komik Laga

Kata laga atau silat berarti teknik bela diri. Sebagaimana dalam judo atau kempo yang berasal dari Jepang dan kutao dari Cina. Kategori cerita laga sangat besar, meliputi berbagai karya yang temanya berasal dari mana-mana. Sejarah didampingkan dengan legenda fiksi murni. Di dalam kisah-kisah itu, sebagian komikus menekankan teknik silat, mengembangkan cerita kepahlawanan para pendekar, sebagian lagi lebih mirip sejarawan atau ahli filsafat, sedangkan yang lain lagi berpuas diri dengan cerita sentimental, bahkan dengan adegan erotis dan sadis.

Mutu sastra dan tujuan mendidik dalam komik sangat beragam. Satu-satunya unsur yang sama di dalam kategori ini dan sekaligus memberinya nama adalah kehadiran seorang pendekar yang menggunakan ilmu silat untuk mencapai tujuannya. Bahkan kadang disertai senjata sakti atau jurus rahasia yang dikuasai oleh guru ternama. Pemunculan hambatan yang berlipat ganda merupakan suatu cara untuk membuat kisah semakin fantastik.

### 3) Komik Humor

Komik humor merupakan komik yang berisikan tentang kelucuan-kelucuan yang diciptakan oleh tokoh-tokoh komik. Yang sangat menarik untuk diamati adalah tema, situasi, ataupun tipe masyarakat yang dijadikan obyek humor. Komik humor tidak pernah benar-benar menjurus ke *satire*. Moral yang diamanatkan sangat konvensional. Dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis, komik humor langsung menyentuh kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan orang untuk memahaminya.

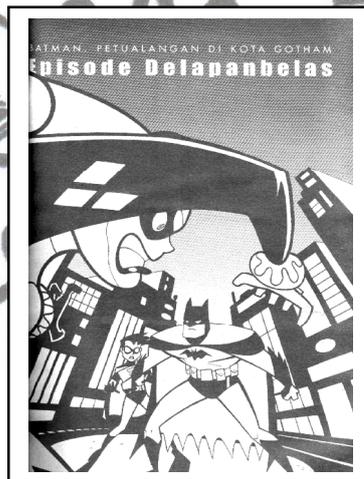
### 4) Komik Remaja

Kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda. Ceritanya yang romantis dapat membuat pembaca turut serta dalam perasaan yang tokohnya. Tidak perlu alur yang rumit serta konflik psikologis. Tokoh-tokohnya harus tampan, kaya, dan jujur. Itulah resep mimpi yang mereka ciptakan. Tentu saja kebahagiaan untuk semua orang bahkan dalam komik remaja, banyak sering terjadi musibah.

d. Menurut pengamatan penulis di taman bacaan maupun dari pembaca komik, berdasarkan ceritanya:

1) Komik kepahlawanan (*heroic*)

Komik dengan jenis cerita ini, biasanya merupakan cerita fiksi. Nilai moral yang ditanamkan adalah membela keadilan dan kebenaran di muka bumi. Ceritanya mengadopsi mitos-mitos maupun cerita yang murni fiktif, yang dibumbui dengan tokoh utama berkekuatan super yang dasyat, dengan tubuh kekar, kostum ketat, dan warna mencolok, menambah kesan keperkasaan dan keberanian. Komik-komik tersebut menjadi ciri khas komik Amerika, walaupun ada komik heroik dari negara lain.

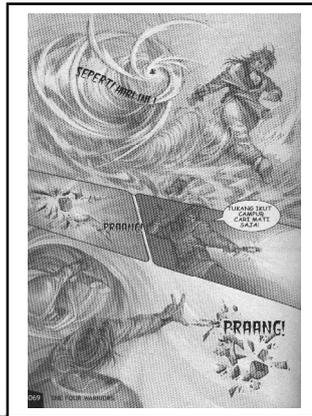


Batman, DC Comics

2) Komik silat (laga)

Umumnya komik ini mengambil cerita dari legenda-legenda dalam suatu lingkup wilayah tertentu. Mengangkat cerita seorang tokoh yang mempunyai kehebatan dalam ilmu bela diri. Selain itu komik silat juga dapat merupakan cerita fiksi yang mengadopsi tokoh-tokoh bela diri yang sudah dikenal di lingkup budaya tertentu. Komik tersebut menyajikan teknik-teknik bela diri yang menawan. Komik-

komik dengan cerita seperti ini merupakan ciri dari komik Hongkong, dan Jepang.



*The Four Warriors*  
Kumala Comic

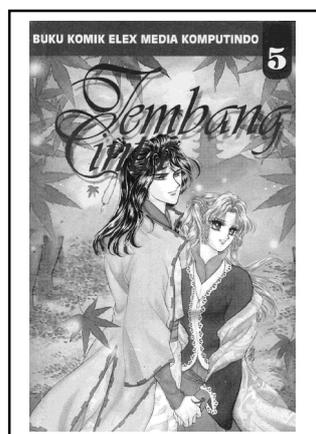
### 3) Komik misteri (*horror*)

Komik ini merupakan kumpulan cerita-cerita seram dan menegangkan, yang berhubungan dengan dunia mistik dan supra natural yang misterius. Cerita yang diangkat biasanya berasal dari kepercayaan atau legenda wilayah tertentu, kisah nyata yang pernah dialami seseorang yang diangkat melalui tahapan penelitian, ada pula yang hanya cerita fiktif semata.

### 4) Komik percintaan (roman)

Menceritakan kehidupan kaum muda pada umumnya yang tidak lepas dari masalah percintaan. Perasaan antara dua insan yang berbeda, kebahagiaan, kerinduan, bahkan penderitaan karena cinta.

Komik-komik semacam ini lebih diminati oleh remaja perempuan.



*Tembang Cinta (Chia Ching Chi)*  
Sharp Point Publishing Co., Ltd  
*Commit to user*

## 5) Komik detektif

Ceritanya merupakan cerita fiktif berupa kasus-kasus kriminal yang dibuat sedemikian rupa, seakan-akan mengajak pembacanya ikut berfikir seperti tokoh utama di dalam komik, sehingga pembaca serasa ikut serta mengungkapkan kasus-kasus yang diciptakan di dalam komik tersebut. Kadang ceritanya berakhir dengan pemecahan masalah, tetapi ada juga yang dibiarkan mengambang dan menjadi pertanyaan.



Detektif Kindaichi, Kodansha Ltd

## 6) Komik humor

Umumnya memakai gaya gambar kartun yang sesuai dengan karakter tokoh-tokohnya yang kocak, dialog serta tingkah laku yang lucu dan berusaha mengajak kita untuk tertawa. Komik ini dipilih untuk melepaskan kepenatan kita dari aktifitas keseharian. Cerita yang diangkat bisa berupa cerita fiksi, maupun cerita berdasarkan kehidupan nyata sehari-hari. Umumnya komikus mengangkat masalah-masalah di dalam masyarakat, seperti politik, sosial, budaya ke dalam gambar dan kalimat yang kocak. *commit to user*

7) Komik keagamaan (*religi*)

Komik ini mengangkat cerita-cerita bernuansa agamis, seperti mengangkat cerita tokoh-tokoh yang berpengaruh dari suatu agama, kisah agamis dari seseorang tentang agama tertentu, cerita-cerita kebajikan maupun nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama atau kepercayaan tertentu, dengan maksud agar pembaca lebih memahami dan meyakini serta melaksanakan sebuah ajaran agama atau kepercayaan melalui media komik tersebut. Golongan pembaca komik ini lebih sempit, karena hanya dikonsumsi oleh pembaca dengan agama dan kepercayaan yang sesuai dengan isi komik tersebut.

8) Komik pendidikan

Jenis komik ini dibuat bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu bidang ilmu. Tentunya cerita yang diangkat tentang bidang ilmu tertentu. Komik ini penuh dengan ilmu pengetahuan, tidak sebatas pengetahuan umum dasar saja yang dikonsumsi oleh anak-anak tetapi juga pengetahuan tingkat lanjut yang cocok untuk dikonsumsi oleh kalangan dewasa.

9) Komik olahraga (*sport*)

Tema utamanya adalah olahraga, menceritakan kehidupan sekelompok atau individual dalam usahanya untuk mencapai sebuah prestasi di cabang olahraga tertentu. Selain menceritakan teknik-teknik, ketrampilan, kekompakan tim dalam bermain, juga menceritakan intrik-intrik yang terjadi selama proses pencapaian prestasi.



*Prince Of Tennis*  
SHUEISHA Inc.

#### 10) Komik wayang

Ceritanya bersumber dari cerita wayang yang ada. Komik jenis ini sudah lama beredar di pasaran seperti karya besar Kosasih, Ardisoma, Oerip, akan tetapi masa-masa kejayaan komik tersebut sudah hilang. Belakangan ini muncul kembali komik-komik dengan *repretoar* wayang di pasaran, ada yang hanya mencetak kembali komik-komik karya komikus dahulu, ada juga yang memproduksi baru. Komik tersebut kurang banyak peminatnya, dan hanya dijual di toko buku tertentu.

#### 11) Komik seks

Komik seks atau yang dikenal dengan *hentai*, dengan gaya gambar *manga* (Jepang). Komik tersebut menceritakan perilaku seks remaja, rasa ingin tahu tentang seks, kisah-kisah lucu dalam seks, bahkan sampai imajinasi bebas tentang seks. Dengan gambar-gambarnya yang juga memperlihatkan perilaku seks.

*commit to user*

#### 4. Komponen Dalam Komik

Menurut Toni Masdiono, anatomi atau komponen sebuah komik terbagi menjadi dua yaitu halaman *cover* dan halaman isi.

##### a. Halaman Depan/ *cover*

- 1) Judul Serial, yaitu biasanya judul ini terkait langsung dengan tokoh dalam komik itu sendiri.
- 2) Judul Cerita, yaitu judul yang berkaitan dengan tema dalam serial komik dan sering kali berkaitan dengan *setting* waktu, tempat maupun peristiwa yang ada dalam tema cerita komik tersebut.
- 3) *Credits*, yaitu keterangan tentang pengarang, *penciler*, peninta, pengisi warna, *letter*, skenario cerita dan sebagainya.
- 4) *Indicia*, yaitu keterangan tentang penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta dan sebagainya.

##### b. Halaman Isi

###### 1) Panel/ *Frame*

Yaitu bingkai atau berbentuk garis yang berfungsi sebagai pembatas antar adegan dalam satu halaman komik. Fungsi panel menurut Scott McCloud adalah untuk menciptakan sekuensi waktu atau menciptakan ilusi adanya waktu yang berjalan, seperti saat ke saat, tempat ke tempat, aspek ke aspek, subyek ke subyek, aksi ke aksi. Lebih jelasnya fungsi panel adalah berguna untuk memusatkan perhatian pembaca. Bentuk dari panel bisa berupa garis simetris maupun garis ekspresif. Dalam membuat panel bisa dibedakan menjadi 2 jenis :

- a) Panel Tertutup, yaitu garis pembatas yang membatasi satu adegan gambar. Garis yang digunakan bisa tebal, tipis, ekspresif maupun gambar langsung.
- b) Panel Terbuka, yaitu batas adegan komik tanpa garis yang membatasi atau mengelilingi gambar adegan.

## 2) Balon Kata

Balon kata berfungsi sebagai tempat teks atau dialog yang keluar dari tokoh komik. Bentuk balon bisa berhubungan dengan cara menyatakan ekspresi dan bisa menunjukkan keadaan emosi tokoh yang tengah berbicara.

## 3) Narasi

Berupa kalimat untuk menerangkan tentang waktu, tempat kejadian, situasi dalam suatu adegan komik. Narasi biasanya sangat berhubungan dengan plot cerita dalam komik.

## 4) Efek Suara/ *Sound Effect*

Efek Suara yaitu penulisan atau penggambaran suara sesuai dengan karakter asli suara, serta sifat dari suara tersebut. Suara tersebut antara lain suara kaca pecah, ledakan bom, tembakan, dan lain-lain.

## 5) Gang/parit

Yaitu jarak antara panel satu dengan yang lain untuk lebih mudah memisahkan adegan dalam satu halaman komik.

## 6) *Pace/Timing*

Suatu jarak atau langkah yang dibutuhkan oleh pembaca komik untuk menikmati suatu rentetan kejadian atau adegan. Di sini pembaca diajak

*commit to user*

aktif menikmati panel demi panel sebelum mencapai klimaks. Pengubahan gambar yang terjadi bisa sedikit atau banyak, biasanya perubahan tersebut dari saat ke saat, waktu ke waktu, tempat ke tempat, aksi ke aksi, subjek ke subjek, dan aspek ke aspek.

## 5. Proses Pembuatan Komik

### a. Visualisasi

Proses produksi sebuah komik dapat dikategorikan menjadi tiga tahapan produksi. Tahapan itu meliputi pra produksi, produksi, pasca produksi. Pembahasan tahapan dibawah ini adalah proses produksi komik yang mencakup pra produksi dan produksi:

#### 1) Pra Produksi

Intinya adalah menentukan konsep sebuah komik yang akan di produksi. Dalam komik terdapat susunan konsep komik antara lain:

- a) Menentukan jenis komik apa yang akan diproduksi berdasarkan bentuk atau formatnya.
- b) Menentukan target *market* dan target *audience* yang sesuai.
- c) Menentukan jumlah halaman dalam rangka mempermudah dalam proses pembuatan komik hingga tahap pencetakan.
- d) Menentukan ide dasar cerita atau tema untuk membatasi masalah yang ingin diceritakan dalam sebuah komik.
- e) Membuat estimasi anggaran pembuatan komik. Hal ini dilakukan oleh orang-orang yang berkompeten di bidangnya.
- f) Menentukan waktu pembuatan komik atau *time schedule*.

Selain susunan konsep tersebut, yang tidak kalah penting dalam tahap pra produksi adalah riset bahan atau materi yang akan digunakan untuk mendukung pengembangan isi komik.

## 2) Produksi

Proses produksi dibagi menjadi tiga tahapan yaitu:

### a) *Story* / Cerita

*Storytelling* adalah proses menciptakan atau menyusun sebuah ide cerita menjadi sebuah naskah untuk menciptakan sekuensi/ urutan gambar yang bisa dimengerti dan disukai oleh pembaca.

Gaya gambar karakter, latar belakang/ *background*, efek dan tehnik-tehnik *finishing* merupakan faktor-faktor penting yang bisa mendukung berhasil atau tidaknya cara bercerita kita lewat komik. Penyusunan *story*/ cerita dalam komik antara lain meliputi:

#### (1) Plot

Yaitu jalan cerita dari sebuah komik. Dalam buku "*Guide to Draw Manga*" volume 4 disebutkan beberapa poin yang dapat dipakai sebagai urutan dalam jalan cerita sebuah komik, yaitu *Introduction* (perkenalan karakter, *setting* tempat dan *setting* waktu), *Problem* (masalah yang dialami si tokoh), *Solution* (si tokoh menemukan pemecahan masalahnya), *Ending* (akhir cerita). Dan untuk mendapat tiga faktor plot bisa menggunakan pertanyaan-pertanyaan "5W 1H" yaitu *What* (apa), *Who*

(siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Why* (kenapa), *How* (bagaimana).

(2) *Script*

Yaitu naskah cerita. Dwi Koendoro dalam bukunya “Yuk, Bikin Komik” menyebutkan beberapa langkah untuk membuat *script*, yaitu membuat ringkasan/ sinopsis, penyuguhan uraian/ *threatment* yang merupakan pengembangan dari sinopsis, baru kemudian membuat skenario.

(3) Diskripsi Cerita

Membuat diskripsi cerita adalah memaparkan suatu tema cerita atau kisah lewat teks secara gamblang dan ini lebih sulit dari pada membuat naskah.

(4) Karakter Desain

Karakter desain adalah rancangan gambar yang akan dimunculkan dalam komik sesuai dengan konsep. Karakter desain terbagi menjadi empat jenis rancangan desain, antara lain karakter tokoh (mencakup karakter sifat dan fisik), karakter kostum, karakter *property* (benda-benda pendukung), karakter *background* (latar belakang/ *setting*).

b) *Lay Out*

*Lay out* bisa diartikan sebagai meramu semua unsur dalam grafis meliputi warna, bentuk, merek, ilustrasi, tipografi menjadi suatu yang baru secara utuh dan terpadu. Unsur-unsur *lay out*

antara lain keseimbangan (*balance*), sudut pandang (*angle*), lawanan (kontras), perbandingan (komparasi), kesatuan (*unity*).

Sedangkan *lay out* dalam komik adalah penempatan panel atau adegan dalam komik. Hal yang perlu disesuaikan dalam *lay out* adalah jenis komik dan besar kecilnya media gambar yang direncanakan. Dalam komik, *lay out* dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *lay out* buku, *lay out* halaman dan *lay out* panel.

Menurut Dwi Koendoro, panel seperti halnya *frame* pada film memiliki beberapa jenis jarak pandang sebagai berikut:

(1) Jarak pandang jauh (*long shot*)

Gambar objek utuh dengan latar belakangnya secara lebih luas.

(2) Jarak pandang utuh (*full shot*)

Pengambilan gambar penuh dari kepala sampai kaki.

(3) Jarak pandang menengah (*medium shot*)

Jarak pandang dari pinggang ke atas atau ke bawah. Terbagi menjadi dua yaitu *medium long shot* dan *medium close up*.

(4) Jarak pandang dekat (*close up*)

Pengambilan gambar dari pas atas kepala hingga bawah dagu.

(5) Jarak pandang sangat dekat (*extreme close up*)

Pengambilan gambar dekat sekali sehingga mampu memperlihatkan detail suatu objek secara jelas.

Selain jarak pandang, perlu juga diperhatikan sudut pandang pengambilan gambar. Macam-macam sudut pandang menurut Dwi Koendoro:

*commit to user*

- (1) *Low angle* yaitu jarak pandang dari bawah obyek.
- (2) *Eye level* yaitu sudut pandang sejajar dengan obyek
- (3) *High angle* yaitu sudut pengambilan gambar dari atas objek.
- (4) *Bird's eye level* yaitu pengambilan gambar yang diambil dari ketinggian jauh di atas objek.

c) Proses Penggambaran

Proses ini terbagi menjadi beberapa tahapan antara lain:

(1) Pemensilan (*Penciling*)

Adalah penggambaran komik dengan menggunakan pensil sesuai dengan karakter desain. Ada yang melalui tahap *tumbnail* dulu baru membuat *storyboard*nya.

(2) Penintaan (*Inking*)

Adalah sebuah proses untuk menghaluskan dan mengamankan gambar menggunakan tinta berwarna hitam. Ada tiga macam penintaan yaitu garis tebal-tipis, arsiran dan blok hitam.

(3) Pewarnaan (*Coloring*)

Adalah memberi warna pada gambar komik baik *monochrom* maupun *full color*. Bisa dilakukan secara manual maupun dengan komputer.

(4) Penulisan Teks (*Lettering*)

Adalah memberi teks pada balon kata, kotak narasi dan efek suara disesuaikan dengan adegan yang berlangsung.

(5) Desain Grafis (*Graphic Design*)

Adalah membuat lambang-lambang dan mengelolanya menjadi kesatuan visual. Berfungsi untuk fungsi identifikasi, fungsi informasi dan instruksi, fungsi presentasi dan promosi.

(6) Mengedit (*Editing*)

Adalah meneliti kembali, mengkoreksi agar sesuai dengan target dan tujuan awal. Dalam hal ini mengkoreksi proses produksi (*penciling, inking, coloring, lettering* sampai pembuatan *cover*).

b. Gaya Gambar

Teknik pengerjaan komik sangat beragam sebab gaya yang berbeda tentu tekniknya juga berbeda. Gaya gambar dibagi menjadi beberapa macam seperti gaya gambar realis, imajinatif/ abstraktif, kartun, serta gaya gambar semi realis dan semi kartun. Gaya gambar dari beberapa negara ada yang menjadi acuan gaya gambar di seluruh dunia, yaitu gaya Amerika (realis), gaya Eropa (kartun), dan Asia. Untuk Asia, ada dua gaya gambar yang populer yaitu gaya *manga* (komik Jepang) dan gaya *manhua* (komik Cina).

Gaya gambar realis adalah gaya gambar dimana sebuah objek dibuat mendekati atau mirip dengan tangkapan visual. Gaya gambar seperti ini banyak dijumpai pada komik-komik Amerika dan Cina (*manhua*), seperti karya Jack Kirby dan Stan Lee (Amerika) serta karya Tony Wong (Cina).

Kata kartun merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yang berarti lucu. Gaya gambar kartun adalah gaya gambar yang jauh dari kenyataan (realis) sehingga terlihat lucu, seperti *Asterix & Obelix* dan *Tintin*. Gaya gambar *manga* dan *manhwa* (komik Korea) sebenarnya adalah gaya gambar kartun karena dilihat dari (misalnya) fisiknya di mana ciri khas *manga* adalah bermata besar.

Komik Jepang seperti *City Hunter* adalah termasuk pengecualian, karena gaya gambarnya bisa digolongkan sebagai gambar semi realis. Banyak gaya gambar yang memadukan antara realis dan kartun terutama mengenai tokoh dengan latar belakang, *Tintin* misalnya di mana tokohnya yang kartun dipadukan dengan latar belakang yang tergolong realis. Banyak *manga* juga menggunakan teknik seperti itu. Dalam komik kartun kadang ditemukan beberapa gambar realis (objek selain latar belakang) hal ini digunakan dengan maksud penekanan fokus pada objek tersebut.

#### c. Percetakan dan Penerbitan

Produksi menjadi sebuah perhitungan yang penting. Format ukuran komik, warna cetak, pengemasan, biaya promosi dan distribusi menjadi bagian dari penentuan biaya produksi komik yang akan diterbitkan oleh sebuah penerbit. Untuk mengetahui biaya produksi sebuah buku komik harus benar-benar memperhitungkan dari awal tentang mesin cetak yang akan digunakan, ukuran bidang kertas dan kertas yang akan dipakai. Hal ini lah yang akan menentukan harga jual untuk sebuah buku komik.

Ukuran komik di Indonesia sekarang ini sudah sangat beragam. Dari ukuran kecil (komik Jepang), ukuran sedang (komik Amerika) dan  
*commit to user*

ukuran besar (komik Eropa). Ketiganya memiliki ciri dengan pertimbangan dan strategi bisnis sendiri dalam penerbitannya.

Saat ini percetakan di Indonesia mengalami kemajuan yang cukup pesat. Dapat dilihat dengan beragamnya mesin cetak dengan ukuran yang beragam dan sistem digital yang praktis dan kecepatan luar biasa. Mesin cetak yang tersedia pun cukup beragam antara lain *Hamada*, *Man Roland*, *Image Setter*, dan lain-lain. Mesin cetak sekarang dapat mencetak 4 warna sekaligus dalam sekali putaran sehingga penyesuaian warna dapat langsung direvisi. Mesin untuk *finishing* atau *laminating*, pemotongan, penjilidan, dan pengemasan sekarang ini pun dapat dilakukan melalui proses komputer atau digital.

Sedangkan untuk ukuran kertas yang beredar di pasaran pun sangat variatif, mulai dari ukuran plano, 109 x 79 cm sampai ukuran 100 x 65 cm. Kertas yang sering dipakai untuk promosi komik adalah HVS 70-90 gram, buram 70 gram atau *art paper* 100 gram untuk halaman komiknya. Sedangkan untuk *cover* menggunakan kertas yang lebih tebal seperti *ivory* atau *art paper* 200 gram ke atas. Komik buku dengan jenis cetakan BW, lebih banyak memakai kertas HVS. Sedangkan untuk jenis cetakan *full colour*, ada yang dicetak di kertas HVS, ada pula yang dicetak di kertas *art paper*.

## B. Bedhaya Ketawang

### 1. Sejarah/ Filosofi

KGPH Hadiwidjoyo dalam bukunya *Bedhaya Ketawang Tarian Sakral di Candi-candi* mengulas berbagai hal tentang tari Bedhaya Ketawang. Tari Bedhaya Ketawang merupakan sebuah tarian sakral yang masih *exist* di Keraton Kasunanan Surakarta hingga kini. Bedhaya Ketawang dapat diklasifikasikan pada tarian yang mengandung unsur dan makna serta sifat yang erat hubungannya dengan Adat Upacara (seremoni), Sakral, Religius, Tarian Percintaan atau Tari Perkawinan.

#### a. Adat Upacara

Bedhaya Ketawang bukan suatu tarian untuk tontonan semata, karena hanya ditarikan untuk sesuatu yang khusus dan dalam suasana yang resmi dan sangat kudus, yaitu hanya dipergelarkan berhubungan dengan peringatan ulang tahun tahta kerajaan saja. Jadi tarian ini hanya sekali setahun dipergelarkan. Selama tarian berlangsung tidak ada hidangan keluar, juga tidak dibenarkan orang merokok karena dianggap hanya akan mengurangi kekhidmatan jalannya upacara adat yang suci ini.

#### b. Sakral

Bedhaya Ketawang dipandang sebagai suatu tarian ciptaan Ratu di antara seluruh makhluk halus. Bahkan orang pun percaya bahwa setiap kali ditarikan, sang pencipta selalu hadir dan ikut menari. Tidak setiap orang dapat melihatnya, hanya pada mereka yang peka saja sang pencipta menampakkan diri. Konon dalam latihan-latihan yang dilakukan, sering pula sang pencipta ini membenahi kesalahan yang dibuat oleh para penari.

c. Religius

Segi religius jelas dapat diketahui dari kata-kata yang dinyanyikan oleh suarawatinya. Antara lain ada yang berbunyi : “...*tanu astra kadya agni urube, kantar-kantar kyai, ...yen mati ngendi surupe, kyai?*” (.....kalau mati kemana tujuannya, kyai?).

d. Tari Percintaan atau Tari Perkawinan

Tari ini melambangkan curahan cinta asmara Kangjeng Ratu Kidul kepada Sinuhun Sultan Agung. Semua itu terlukis dalam gerak-gerik tangan & seluruh bagian tubuh. Namun demikian semua gerakan telah dibuat sedemikian halusny, hingga mata awam kadang-kadang sukar akan dapat memahaminya. Satu-satunya yang jelas dan memudahkan dugaan tentang adanya hubungan dengan suatu perkawinan ialah, bahwa semua penarinya dirias layaknya mempelai akan dipertemukan. Tentang kata-kata yang tercantum dalam hafalan nyanyian yang mengiringi tarian, jelas sekali menunjukkan gambaran curahan asmara Kangjeng Ratu yang merayu dan mencumbu. Bila ditelaah serta dirasakan, maka menurut penilaian pada masa kini, kata-katanya mungkin sekali dianggap kurang senonoh, sebab sangat mudah membangkitkan rasa birahi.

Terdapat berbagai versi yang menyebutkan perihal siapa pencipta Tari Bedhaya Ketawang. Di antaranya adalah berikut ini:

a. Menurut tradisi

Bedhaya Ketawang dianggap sebagai karya Kangjeng Ratu Kidul Kencanasari, yaitu ratu mahluk halus seluruh pulau Jawa. Istananya di dasar Samudera Indonesia.

b. Menurut kitab Wedhapradangga

Yang dianggap pencipta tarian Bedhaya Ketawang adalah Sultan Agung (1613-1645) raja ke-1 dan terbesar dari kerajaan Mataram bersama Kangjeng Ratu Kencanasari, penguasa laut selatan yang juga disebut Kangjeng Ratu Kidul. Sebelum tari ini diciptakan, terlebih dahulu Sultan Agung memerintahkan para pakar gamelan untuk menciptakan sebuah *gendhing* yang bernama Ketawang. Konon penciptaan *gendhing* pun menjadi sempurna setelah Sunan Kalijaga ikut menyusunnya ([www.heritageofjava.com](http://www.heritageofjava.com)). Karena diciptakan setelah Sultan Agung mendengar lagu dari langit (*tawang*) sehingga secara harfiah, Bedhaya Ketawang berasal dari *ambedhaya* (menari) dan *tawang* (langit) ([haryodamardono.blogspot.com](http://haryodamardono.blogspot.com)).

c. Menurut R.T. Warsadinigrat (*abdidalem niyaga*)

Sebenarnya Kangjeng Ratu Kidul hanya yang menambahkan dua orang penari lagi, hingga menjadi sembilan orang kemudian dipersembahkan kepada Mataram. Menurut beliau penciptanya adalah Bathara Guru, pada tahun 167. Semula disusunlah satu rombongan, terdiri dari tujuh bidadari, untuk menarikan tarian yang disebut "*Lenggotbawa*".

d. Menurut Sinuhun Paku Buwana X

Bedhaya Ketawang menggambarkan lambang cinta birahi Kangjeng Ratu Kidul pada Panembahan Senapati. Segala gerakannya melukiskan bujuk rayu dan cumbu birahi, tetapi selalu dapat dielakkan oleh Sinuhun. Maka Kangjeng Ratu Kidul lalu memohon, agar Sinuhun tidak pulang, melainkan menetap saja di samudera dan bersinggasana di

*sakadhomas Bale Kencana*, yaitu singgasana yang dititipkan oleh Prabu Ramawijaya di dasar lautan.

Sinuhun tidak mau menuruti kehendak Kangjeng Ratu Kidul, karena masih ingin mencapai "*sangkan paran*". Namun begitu, beliau masih mau memperistri Kangjeng Ratu Kidul, turun temurun. Siapa saja keturunannya yang bertahta di pulau Jawa akan mengikat janji dengan Kangjeng Ratu Kidul pada detik saat peresmian kenaikan tahtanya.

Sebaliknya bahkan Kangjeng Ratu Kidul yang diminta datang di daratan untuk mengajarkan tarian Bedhaya Ketawang pada penari-penari kesayangan Sinuhun dan akhirnya terlaksana. Pelajaran tarian ini diberikan setiap hari Anggarakasih (Selasa Kliwon), dan untuk keperluan ini Kangjeng Ratu Kidul akan hadir.

## 2. Pelaksanaan

Perihal kapan dimulainya pergelaran Bedhaya Ketawang ini diadakan untuk peresmian peringatan ulang tahun kenaikan tahta Raja (*Tingalan Dalem Jumenengan*), belum ada yang dapat dipakai sebagai pedoman. Aslinya pergelaran berlangsung selama 2 ½ jam. Tetapi sejak jaman Sinuhun Paku Buwana X diadakan pengurangan, hingga akhirnya menjadi 1 ½ jam saja.

Bagi mereka yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam kegiatan yang kudus ini berlaku suatu kewajiban khusus. Sehari sebelumnya para anggota kerabat Sinuhun menyucikan diri, lahir dan batin. Sebab menurut adat kepercayaan, mereka ini akan langsung berhubungan dengan Kangjeng Ratu Kidul. Karena itu mereka juga selalu harus dalam keadaan suci, baik

pada masa-masa latihan maupun pada waktu pertunjukannya. Di samping sejumlah penari yang diperlukan selalu diadakan juga penari-penari cadangan.

*Gendhing* yang dipakai untuk mengiringi Bedhaya Ketawang disebut juga *Ketawang Gedhe*. *Gendhing* ini tidak dapat dijadikan *gendhing* untuk *klenengan*, karena resminya memang bukan *gendhing*, melainkan termasuk *tembang gerong*. Gamelan iringannya terdiri dari lima macam yaitu kethuk, kenong, kendhang, gong dan kemanak. Pada saat mengiringi jalannya penari keluar dan masuk lagi ke *Dalem Ageng Prabasuyasa* alat gamelannya ditambah dengan rebab, gender gambang dan suling. Selama tarian berlangsung, sama sekali tidak digunakan keprak.

### C. Periklanan dan Promosi Penjualan

#### 1. Periklanan

##### a. Definisi Periklanan

Dilihat dari segi bahasa, *advertere* (Latin) artinya mengalihkan perhatian, sehingga *advertising* dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mengalihkan perhatian *audience* terhadap sesuatu.

Periklanan adalah keseluruhan proses yang meliputi penyiapan, perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan penyampaian iklan (Rhenald Kasali, 1992: 11).

Secara sederhana iklan memiliki arti segala bentuk pesan tentang suatu produk atau jasa yang disampaikan lewat suatu media dan ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat (Rhenald Kasali, 1992: 9).

Tujuan periklanan umumnya mengandung misi komunikasi. Periklanan adalah suatu komunikasi massa yang harus dibayar untuk menarik kesadaran, menarik informasi, mengembangkan sikap, atau mengharapkan adanya suatu tindakan yang menguntungkan bagi pengiklan (Rhenald Kasali, 1992: 51).

#### b. Media Periklanan

Media periklanan meliputi segenap perangkat yang dapat memuat atau membawa pesan-pesan penjualan kepada calon konsumen. Media pada komunikasi periklanan ini dapat dibedakan atas 2 media, yaitu:

##### 1) Media lini atas (*above the line*)

Yakni jenis iklan yang mengharuskan pembayaran komisi kepada media yang digunakan untuk penempatan iklan tersebut. Contoh iklannya antara lain iklan televisi, iklan radio, iklan koran, iklan majalah dan sebagainya.

##### 2) Media lini bawah (*below the line*)

Yakni jenis-jenis iklan yang tidak mengharuskan adanya komisi dalam penempatan iklannya, seperti iklan pada saat pameran, *brosur*, *leaflet*, *folder*, *poster*, *stiker*, *mini x banner* dan sebagainya.

## 2. Promosi Penjualan

#### a. Definisi Promosi Penjualan

Promosi penjualan merupakan kegiatan-kegiatan promosi yang bersifat khusus, biasanya berjangka pendek dan dilakukan pada titik-titik penjualan, atau dilakukan pada waktu-waktu tertentu yang istimewa, seperti pada saat menjelang lebaran dengan memberikan diskon atau *commit to user*

potongan harga, pada saat *launching* produk dengan menetapkan harga promosi yang tentunya lebih murah dari harga standar dan sebagainya.

#### b. Jenis-Jenis Promosi Penjualan

Macam-macam kegiatan promosi penjualan antara lain:

##### 1) Potongan harga (diskon)

Dilakukan dengan memberikan potongan harga beberapa persen, biasanya dilakukan pada waktu-waktu tertentu, seperti ketika menjelang hari raya, ketika cuci gudang dan sebagainya.

##### 2) Undian kupon berhadiah

Produk yang dijual disertai dengan kupon yang akan diundi untuk memperoleh hadiah yang telah dijanjikan. Keberhasilan cara ini biasanya tergantung pada besar kecilnya nilai hadiah yang dijanjikan dan besar kecilnya peluang untuk menang tergantung pada banyak sedikitnya kupon yang dikirim. Bila konsumen berkeinginan besar untuk mendapatkan hadiah, secara otomatis besar pula jumlah produk yang dia beli.

##### 3) Pemberian hadiah langsung

Umumnya hadiah ini disertakan langsung dalam bungkus produk, misalnya poster, pembatas buku, *sticker* dan sebagainya yang disertakan pada komik buku sebagai hadiah. Jenis ini biasa juga disebut dengan *merchandise*.

## BAB III

### IDENTIFIKASI DATA

#### A. Kondisi Umum Komik Indonesia

##### 1. Era Komik

Dalam beberapa dekade, komik Indonesia mengalami beberapa perubahan gaya atau era antara lain sebagai berikut:

a. Komik Strip di era 30-an

Ditandai dengan dimuatnya komik strip *Put On* karya Kho Wang Gie di Koran *Sin Po*. Terdapat pengaruh Cina pada komik Indonesia dan mungkin juga dengan konsep budaya yang tengah berkembang saat itu.

b. *Single Fighter* di era 60-an hingga 70-an

Dalam era ini ledakan komik silat dan roman remaja pernah terjadi. Hampir semua karya yang dihasilkan oleh masing-masing komikus dibangun sendiri. Semua bidang pekerjaan (sketsa pensil, penintaan, *coloring*, penulisan teks dan sebagainya) diborong sendiri oleh seorang komikus. Catatan penting dalam era ini adalah bahwa proses berkarya merupakan sebuah prioritas utama dan sebagian cerita adalah merupakan upaya reka ulang dan adaptasi dari beberapa komik luar.

c. Kerja Tim Industri di era 80-an hingga 90-an

Muncul generasi yang mengusung sebuah kerja tim seperti layaknya industri komik di luar negeri. Satu tim kerja diwakili oleh para profesional di bidangnya masing-masing (bidang cerita, penokohan, sketsa pensil, penintaan, pewarnaan sampai desain *cover*, pra-cetak dan cetak).

Yang kemudian memunculkan studio-studio komik dan menggeser komikus *single fighter*.

d. Era komik mirip Jepang

Karena banyaknya minat terhadap komik terjemahan yang berasal dari luar negeri khususnya dari Jepang, membuat para komikus mulai mencoba untuk membuat “tandingan”. Meskipun akhirnya secara visual tampilannya menjadi mirip komik Jepang itu sendiri. Gaya penggambaran komik berkonsep *manga* pun mulai menjadi standar baru bagi pereka komik Indonesia pada era ini.

e. Era Komik *Independent* Indonesia (Indie Komik)

Tidak ada catatan maupun data yang akurat menyebutkan kapan komik *independent* di Indonesia mulai tumbuh. Keberadaannya cenderung *underground* dan jauh dari publikasi. Standar visual dan cara penyajian bukan lagi menjadi hal tabu untuk dibongkar pasang, termasuk acuan gaya penggambaran yang bebas dipadupadankan.

([www.rekamatra.com](http://www.rekamatra.com))

## 2. Identifikasi Data di Lapangan

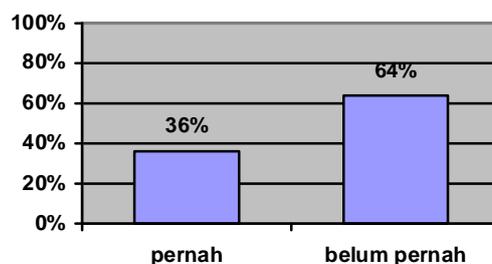
Berdasarkan pengamatan di lapangan dan dari berbagai sumber pustaka yang didapat, diketahui bahwa pada kurun waktu belakangan ini komik-komik yang beredar di pasaran (toko buku maupun taman bacaan) masih didominasi oleh komik-komik luar yang merupakan terjemahan dari komik asing dan diterbitkan oleh penerbit Indonesia. Terutama komik-komik Jepang yang lebih banyak mendominasi dan paling banyak diminati oleh kalangan remaja.

Jika ditelusuri lebih dalam lagi sebenarnya komik Indonesia juga sudah ada di pasaran tetapi masih belum begitu banyak peminatnya karena komik luar dianggap lebih bagus gambar dan ceritanya. Hal ini yang membuat banyak penerbit lebih suka untuk menerbitkan komik luar daripada komik Indonesia. Bahkan ada beberapa komik karya komikus Indonesia yang diterbitkan dengan nama pengarangnya yang dipalsukan dengan nama orang luar atas permintaan penerbit demi mendongkrak penjualan.

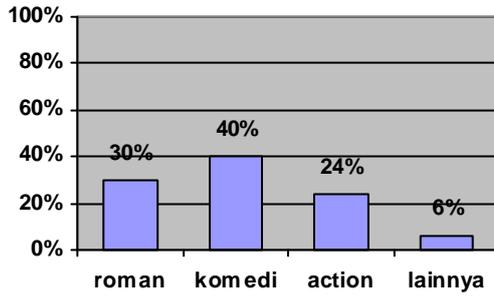
Belakangan ini pun mulai bermunculan komik-komik *underground* yang mempunyai jalur distribusi di toko-toko buku komunitas (distro). Selain itu ada juga yang menempuh jalur distribusi toko buku umum. Selain komik buku dengan terbitan edisi bahasa Indonesia, dapat ditemukan pula komik buku impor asli terbitan penerbit luar yang karyanya sengaja diimpor untuk memuaskan para konsumen komik buku di Indonesia dengan harga yang tentunya relatif lebih mahal dikarenakan kualitas cetak dan artistiknya yang lebih baik.

Sedangkan berdasarkan survei melalui angket yang disebarakan pada 50 orang responden penggemar komik yang sebagian besar berdomisili di Solo secara acak didapatkan beberapa data utama sebagai berikut:

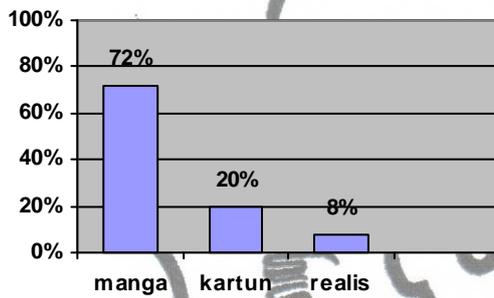
a. Responden yang pernah membaca komik lokal



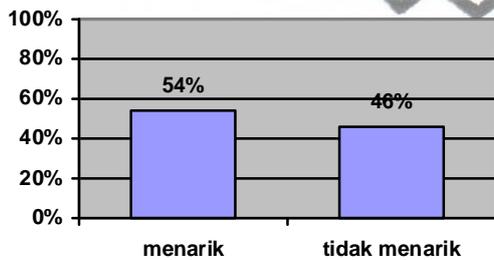
b. Tema cerita yang lebih disukai



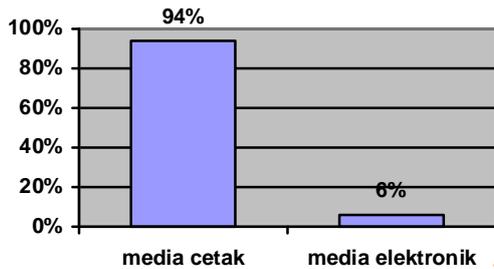
c. Gaya gambar yang lebih disukai



d. Tanggapan terhadap komik lokal bergaya gambar *manga* dengan tema cerita lokal



e. Sumber mendapatkan informasi tentang komik baru



Dari data-data yang diperoleh tersebut, maka diputuskan untuk membuat sebuah komik buku yang mengambil latar belakang budaya Jawa dengan kisah yang menarik minat remaja dan dewasa yaitu roman. *Sekar Ing Bedhaya* adalah judul dari buku komik ini. Judul tersebut diambil dari bahasa Jawa. *Sekar* selain sebagai nama dari tokoh utama dalam komik ini juga dapat diartikan sebagai bunga (*kembang*). Kata *Ing* dalam bahasa Jawa berarti di dalam. Sedangkan *Bedhaya* di sini merupakan nama sebuah tarian yang menjadi bagian penting dari cerita dalam komik ini selain kisah roman. Dalam hal ini yaitu Tari Bedhaya Ketawang. Judul tersebut dapat diartikan menjadi dua yaitu *Sekar* yang merupakan nama berarti "Sekar dalam tarian Bedhaya Ketawang". Dan *Sekar* yang berarti bunga atau *kembang* (primadona) dapat diartikan "Primadona dalam tarian Bedhaya Ketawang". Dalam kisah hidupnya, Sekar selain mengalami konflik dalam usahanya menjadi seorang penari Bedhaya Ketawang di Keraton Kasunanan Surakarta, juga mengalami konflik cinta dengan salah seorang putra bangsawan.

## **B. Identifikasi Materi Perancangan**

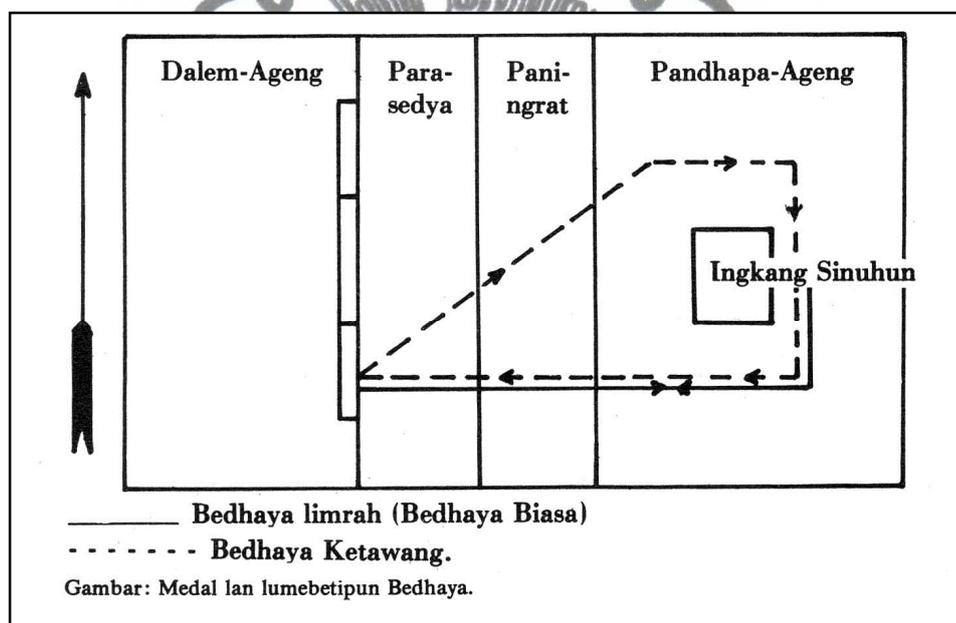
### **1. Tari Bedhaya Ketawang**

Berdasarkan riset di Keraton Kasunanan Surakarta dan melalui studi pustaka yang telah dilakukan, didapatkan beberapa data-data antara lain sebagai berikut :

- a. Bagi mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam hajatan ini berlaku syarat suci lahir, batin, tidak sedang haid dan masih lajang.

- b. Dalam pelaksanaannya, baik saat pergelaran resmi maupun latihan hanya diselenggarakan pada hari Anggarakasih (Selasa Kliwon). Bertempat di Sasana Sewaka.
- c. Semula pagelaran ini berlangsung selama 2 ½ jam tetapi sejak jaman Sinuhun Paku Buwana X menjadi hanya 1 ½ jam.
- d. Awalnya tarian ini hanya ditarikan oleh para *abdi dalem bedhaya*, tetapi sekarang juga ditarikan oleh putri Raja. Dan bagi putri raja berlaku perkecualian yaitu boleh sudah menikah (GRAY Koes Moertiyah) tetapi dengan memenuhi *pitukon*-nya (harga yang harus dibayar) yaitu bisa berupa *caos dhahar* atau memasang sesaji kepada Kangjeng Ratu Kidul. Caranya bisa melalui orang lain atau *abdi dalem*. Mereka menempatkan sesaji di kamar *siyaga* dan *krobongan nDalem*. Sesajian untuk acara ini terdiri dari :
- 1) *Paningset (waistband), sabuk, dhestar warna ijo, sepasang kampuh warna jingga, Paningset pandhan binethot (wulung), dhestar wulung, sinjang cakrik cangkring. Paningset rintik ijo, dhestar ules cakrik, sinjang cakrik parangrusak-barong.*
  - 2) *Semekan (kemben) warna hijau, semekan warna jingga. Semekan dringin, sinjang batik cakrik limaran. Semekan rintik mayang mekar, batik sinjang cakrik cakarayam. Semekan wayuha, sinjang lurik. Sekotak isi abon-abon, jungkat, kaca, ratus, minyak jebad, pupur (bedak), minyak sepuh, minyak cendana, minyak campur bawur, waring, menyan, sekar, ganten, ses.*
  - 3) *Singep, jajan pasar, tumpeng mengana.*

- 4) *Singep cangkrik mayang mekar, enten-enten, ketan biru.*
  - 5) *Singep manten anyar, ketan ireng.*
  - 6) *Singep cakrik pandhan binethot, ketan hitam.*
  - 7) *Singep banguntulak, sekul wuduk* (Prabangkara, 1991 : 35)
- e. Pada latihan 7 malam terakhir, masing-masing penari sudah dirias selayaknya pengantin.
- f. Jalannya penari di waktu keluar dan masuk ke *Dalem Ageng*, mereka selalu mengitari *Sinuhun* dengan arah menganan.

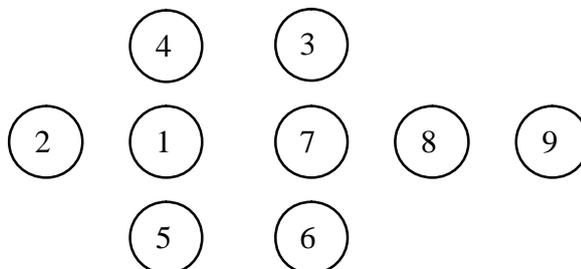


Urutan gerak tarinya kurang lebih sebagai berikut :

Keluarnya penari Bedhaya dari *Dalem Ageng Prabasuyasa* keluar ke *Kori Pangurip* sisi kanan (utara) jalan *pradaksina* (menganan) mengitari *Sinuhun* yang duduk di *Dhampar Kencana* menuju ke tengah *pendhapa Sasana Sewaka*, lalu duduk rakit menghadap *Sinuhun*, bersamaan *sungkem mangenjali ngarsa nata* dengan menguncupkan tangan. Kemudian

*sembahan jengkeng* menyibakkan sampur dan seterusnya hingga diakhiri dengan *sembahan* lagi dan para penari keluar pun dengan arah menganan.

- g. Pakaian penari dan riasan mukanya seperti riasan pengantin putri adat Jawa, *basahan*. Terdapat untaian rangkaian bunga yang digantungkan di dada sebelah kanan. Kostumnya terdiri dari ....*dodot banguntulak alas-alasan, tapih cindhe wangun sekaran ules wungu, udhet, slepe, nganggo “buntal”, paesan, centhungan, gelang bokor mengkurep karajut kembang melati 6 kanthil, cundhuk jungkat saajar, cundhuk mentul, kembang tiba dhadha, kalung pananggalan, kelat bahu, gelang, cincin lan suweng* (GRAY Koes Raspiyah, 1994 : 36).
- h. Kata-kata yang mengalun dinyanyikan oleh suarawati melukiskan rayuan yang dapat merangsang rasa birahi. Dari situ dapat diperkirakan bahwa Bedhaya Ketawang dapat juga digolongkan dalam “Tarian Kesuburan”, yang inti sarinya menggambarkan harapan untuk mempunyai keturunan yang banyak.
- i. Gamelannya berlaras pelog tanpa keprak, ini suatu pertanda bahwa Bedhaya Ketawang ini termasuk klasik.
- j. Rakitan tari dan nama peranannya berbeda-beda. Dalam lajur permulaan sekali, kita lihat para penari duduk dan menari dalam urutan seperti berikut:

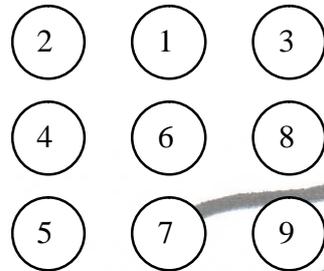


Dalam melakukan peranannya para penari disebut:

*commit to user*

- |                       |                       |                  |
|-----------------------|-----------------------|------------------|
| 1 <i>Batak</i>        | 4. <i>Apit ngarep</i> | 7. <i>Gulu</i>   |
| 2 <i>Endhelajeg</i>   | 5. <i>Apit mburi</i>  | 8. <i>Dhadha</i> |
| 3 <i>Endhel weton</i> | 6. <i>Apit meneng</i> | 9. <i>Boncit</i> |

Pada penutup tarian, susunannya menjadi:



- k. Menjadi penari Bedhaya Ketawang merupakan suatu kebanggaan karena merupakan penari-penari pilihan.
- l. Regenerasinya sekarang yaitu melalui Sanggar *Tari Pawiyatan Keraton Kasunanan Surakarta* yang dipimpin oleh GRAY Koes Moertiyah.

## 2. Lokasi

- a. Keraton Kasunanan Surakarta

Kraton/karaton (ke-ra-tu-an) menunjukkan tempat kediaman ratu (=raja) atau biasa juga disebut kedaton (ke-datu-an) berarti istana/kerajaan. Bangunannya mengikuti pola keraton lama, yang letaknya membujur dari arah utara ke selatan. Pada masa Paku Buwana X banyak dilakukan pembangunan-pembangunan yang dipengaruhi gaya arsitektural Eropa dan didominasi warnanya yaitu biru dan putih.

- 1) Jalan masuk alun-alun

Di depan pintu gerbang I (Gapura *Gladag*) menuju alun-alun, terdapat dua buah patung raksasa. Jalan masuk alun-alun dibagi dua : *Gladag* di sebelah utara dan *Pamurakan* di selatan, yang di kiri-kanan berdiri

gapura yang megah dibangun pada *Ehe* 1860 atau 1930 M, bertepatan dengan ulang tahun ke-64 Paku Buwana X.

## 2) Alun-Alun Utara

Adalah suatu tanah lapang yang luas lapang yang luas di mana dilangsungkan bermacam-macam keramaian. Beberapa bangunan di sekitar alun-alun utara :

- a) Sebelah barat, utara, dan timur terdapat beberapa rumah yang disebut *Pakapalan*.
- b) Di sebelah tenggara, terdapat bangsal *Patalon*.
- c) Di tengah alun-alun terdapat dua pohon beringin putih (*waringin kurung*). Sebelah barat bernama *Dewandaru* (keluhuran), sebelah timur bernama *Jayandaru* (kemenangan).
- d) Sebelah barat alun-alun adalah Masjid Agung.
- e) *Mamba'ul 'Ulum* terletak di selatan masjid.
- f) Sebelah selatan alun-alun terdapat 3 pucuk meriam, dari barat ke timur: Kyai Pancawara, K. Swuhbrasta, Kyai Sagarawana.
- g) Sebelah utara alun-alun terdapat 2 pohon beringin yang di sebelah barat bernama *Jenggot*=laki-laki, timur bernama *Wok*=perempuan.
- h) Di selatan alun-alun berdiri pohon beringin *Gung* = besar/tinggi dan beringin *Binatur* = rendah/hina. Di sebelah baratnya berdiri tugu peringatan 200 tahun Karaton Surakarta.
- i) Di tengah tempat meriam yang masing-masing kosong, ada bangsal *Pamandangan*.

j) Bagian barat dan timur dulu berdiri bangsal *Paretan*, tempat menyediakan kereta kencana.

k) Di barat daya dan timur laut berdiri pintu gerbang *Slompretan* dan *Batangan*.

3) *Sasana Sumewa*

Letaknya di tepi jalan sebelah selatan alun-alun menghadap ke utara.

Di tengah-tengahnya ada sebuah bangsal bernama bangsal *Pangrawit*, di kanan ada bangsal *Pacekotan*, di kiri ada bangsal *Pacikoran*.

4) *Sitihinggil Utara*

Sebidang tanah tinggi dengan pagar batu dan terali besi di selatan *Sasana Sumewa*. Pintu *Sitihinggil* yang ke utara bernama *Kori Wijil*, yang selatan bernama *Kori Renteng/Mangu*. Di tengah *Sitihinggil* ada beberapa bangsal seperti bangsal *Witana* & bangsal *Mangunturtangkal*. Adapun bangsal di tepi sebelah timur di antaranya bangsal *Angun-angun*, bangsal *Gandhek Tengen*, bangsal *Gandhek Kiwa* & bale *Bang*.

5) Daerah *Dalem Baluwarti* Karaton Surakarta

*Baluwarti* yang berarti benteng, adalah pagar batu yang kuat dan tinggi yang mengelilingi Karaton. Untuk masuk *Baluwarti* dibuat empat pintu yaitu : *Kori Brajanala Utara*, *Kori Brajanala Selatan*, *Kori Batulan Wetan* dan *Kori Batulan-Kulon*.

6) *Dhatulaya* Karaton Surakarta (Inti Karaton)

*Cepuri* atau halaman Karaton dikelilingi pagar batu agak tinggi. Untuk masuk ke dalam *Cepuri* Kadhaton harus melewati 2 buah pintu utara dan selatan serta *butulan*. Di sebelah utara ada *Kori Kamandungan* lalu

masuk ke *Kori Sri Manganti utara*. Di sebelah selatan terdapat *Kori Pamagangan* lalu masuk pintu *Gadungmlati* dan *Kori Sri Manganti Selatan*. Selain itu terdapat beberapa bangunan yang berada di *Cepuri Palataran*, yaitu :

- a) Ruang yang mengelilingi *Sasana Sewaka* disebut *Paningrat*.
- b) Ruang muka sebelah timur *Paningrat* dinamakan *Maligi*.
- c) Sebelah selatan *Sasana Sewaka* terdapat dua rangkaian gamelan: *Kyai Kadukmanis* dan *Manisrengga*.
- d) Sebelah timur halaman ada 3 bangsal yaitu bangsal *Bujana*, bangsal *Pradonggo* & bangsal *Musik*.
- e) Gedung sebelah selatan *Parasedya* adalah kantor Sunan, bernama *Sasanaprabu*.
- f) Gedung-gedung di halaman sebelah utara dan selatan adalah kantor pemerintah *Karaton*. Sebelah timur palataran *Karaton* ada gedung *Museum*.
- g) Sebelah utara pelataran terdapat menara besar bernama *Panggung Sanggabuawana*.

7) Bangunan Sebelah Selatan *Kori Brajanala Selatan*

Di sebelah kiri-kanan *Kori* terdapat bangsal *Nyutra* dan bangsal *Mangundara*. Di sebelah selatan *Kori Brajanala Selatan* terdapat *Sitihinggil Selatan*, *Lambung Silayur*, alun-alun Selatan, kandang gajah, pintu gerbang alun-alun selatan bernama *Gapurendra* & sebelah timur *Gapura Gading* adalah kandang *mahesa* (kerbau).

([www.javapalace.co.cc](http://www.javapalace.co.cc))

*commit to user*

## b. Rumah Tradisional Jawa

Pada masa dahulu ketika keraton masih berkuasa, terdapat ketentuan-ketentuan tentang penggunaan tempat tinggal. Hal tersebut sangat dipatuhi oleh semua warga masyarakat. Dalam perkembangan selanjutnya ketika keraton tidak lagi berkuasa, ketentuan tersebut sedikit demi sedikit memudar.

Berikut ini contoh ketentuan rumah tinggal untuk masing-masing kalangan selain keluarga keraton :

- 1) Rumah tinggal pejabat tinggi keraton menggunakan bentuk *Joglo* dan *Limasan klabang nyander*.
- 2) Rumah tinggal pejabat keraton di bawah bupati menggunakan bentuk *Limasan* dan *Limasan klabang nyander*.
- 3) Rumah tinggal bangsawan dan golongan kaya tidak ada ketetapan asal bukan bentuk *Joglo Pangrawait* atau bentuk *Mangkurat*. Biasanya mengambil bentuk *Joglo*.
- 4) Rumah tinggal *kawula/ wong cilik*. Bagi *wong cilik* terdapat larangan membuat rumah dengan menggunakan bentuk *Joglo* dan *Limasan* yang serupa dengan keraton. Bagi *wong cilik* hanya diperbolehkan menggunakan bentuk rumah kampung dengan segala variasinya.

Selain bentuk-bentuk rumah tinggal, juga terdapat ragam hias yang memperkaya seni tatanan bangunan tradisional Jawa. Ragam hias tersebut antara lain dapat dilihat dari susunan atap, bentuk& ragam hias pintu, ragam hias pada tiang dan sebagainya.

### 3. Busana

Surakarta sebagai salah satu pusat kerajaan di Jawa Tengah yang berpusat pada bekas pemerintahan keraton telah berkembang dengan baik berbagai cabang seni budayanya, diantaranya adalah cara berpakaian. Di Surakarta berkembang seni busana di dalam masyarakat yang didasarkan pada status sosial, yaitu di lingkungan kerabat keraton (bangsawan) dan kelompok rakyat biasa.

Pada masa itu jenis busana dan kelengkapannya yang dipakai oleh kalangan wanita Jawa khususnya di lingkungan budaya Surakarta adalah baju kebaya, *kemben* dan kain *tapih pinjung* dengan *stagen*. Baju kebaya dikenakan oleh kalangan wanita bangsawan maupun kalangan rakyat biasa baik sebagai busana sehari-hari maupun pakaian upacara. Pada busana upacara seperti yang dipakai oleh seorang *garwo dalem* misalnya, baju kebaya menggunakan *peniti renteng* dipadukan dengan kain *sinjang* atau *jarik* corak batik, bagian rambutnya digelung (*sanggul*), cincin, dan dilengkapi dengan perhiasan yang dipakai seperti *subang*, cincin, kalung dan gelang serta kipas biasanya tidak ketinggalan. Namun pada masa sekarang ini baju kebaya hanya digunakan pada saat-saat tertentu saja.

Sedangkan busana di kalangan pria, khususnya kerabat keraton dinamakan *Jawi Jangkep* yang terdiri baju beskap, blangkon, kain samping *jarik*, *stagen* untuk mengikat kain samping, keris dan alas kaki. Untuk sehari-harinya memakai baju beskap, blangkon dan alas kaki.

Cara berpakaian dalam lingkungan rakyat biasa umumnya adalah dengan *bebedan* dan *tapihan*. Dalam artikel yang berjudul “*Sawatara Busana*  
*commit to user*”

*Wanita Jawa*” oleh Hartosuryanto antara lain disebutkan bahwa cara berpakaian pria disebut *bebedan* yaitu melilitkan jarik dari kanan ke kiri. Sedangkan bagi wanita disebut *tapihan* (anak-anak) atau *kembenan* yaitu melilitkan jarik dari kiri ke kanan dan memakai *stagen*.

Busana Jawa juga kaya akan ragam hias yang mana memiliki makna simbolik di baliknya. Berikut beberapa contoh motif batik tradisional : Sido Mukti, Sido Mulyo Wirasat, Kawung, Slobok, Parang Barong, Parang Rusak, Parnag klithik, Parang Kesit, Parang Kesuma, Lar-laran, Alas-alasan, Kanthil, Pari Sewuli, Sri Katon, Wahyu Tumurun, Sri Kuncara, Sri Wibawa, Abimanyu, Bima Kurda, Naga Sasra, Menak Jingga dan lain-lain.

### **C. Kompetitor**

Industri komik di Indonesia saat ini sudah banyak berkembang. Banyak komik-komik impor yang beredar di pasaran. Terutama komik-komik dari Jepang. Komik-komik tersebut banyak diminati bukan hanya oleh kalangan anak-anak dan remaja melainkan juga orang dewasa dengan segmentasinya masing-masing. Sebagai contoh yaitu *Manga Shoujo* (istilah untuk komik Jepang yang umumnya dibaca oleh remaja putri) dan *Manga Shonen* (istilah untuk komik Jepang yang umumnya dibaca oleh remaja pria). Sekarang ini banyak komik impor seperti Jepang yang mengangkat latar belakang sejarah ataupun budaya daerah setempat baik dengan cerita roman, petualangan, horor, heroik dan sebagainya. Hal ini secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan dan kecintaan pada budayanya sendiri.

Berikut dibawah ini merupakan contoh beberapa komik impor yang dengan gaya gambar *manga* dan memakai latar belakang sejarah maupun budaya setempat:

1. Samurai X

Oleh Nobuhiro Watsuki

Penerbit SHUEISHA Inc.,

Cerita *action* berlatar sejarah



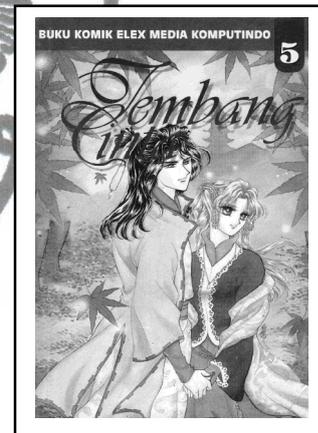
Kisah seorang samurai yang telah bertaubat dari masa lalunya sebagai seorang pembantai menjadi rakyat biasa di Jepang di Era Tokugawa. Namun ia tetap dihadapkan pada masalah yang membuatnya harus tetap menjadi samurai. Diselingi dengan kehidupan sehari-harinya bersama teman-temannya.

2. Tembang Cinta (*Cia Ching Chi*)

Oleh Lu Xiang Ru

Penerbit Sharp Point Publisng Co., Ltd

Cerita roman berlatar budaya



Kisah seorang gadis pelayan pribadi seorang panglima perang yang jatuh cinta pada

majikannya ketika ia menyamar menjadi seorang lelaki dalam rangka pergi mencari keberadaan ayahnya. *Setting* yang digunakan yaitu sekitar tahun ke-3 pemerintahan Jian An (198 M) di Kota Shu Cheng, Taiwan.

Selain komik-komik impor yang beredar di pasaran, kini komik-komik lokal pun mulai banyak beredar dengan cerita dan gaya gambar yang cukup beragam. Beberapa contohnya yaitu :

1. *Drive My Car*

Oleh Bayu Indie

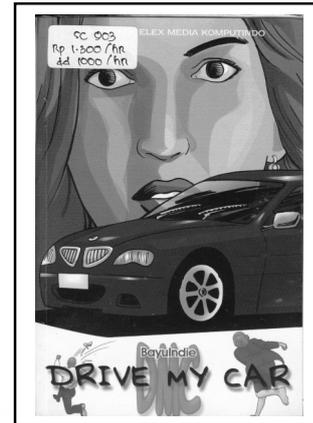
Penerbit PT Elex Media Komputindo

Cerita roman komedi

Gaya gambar semi realis

Kisah kehidupan seorang Lelaki Indonesia yang

bekerja sebagai sopir wanita janda keturunan Belanda yang cantik dan seksi tetapi galak dan sangat pelit. Namun pada akhirnya mereka justru saling suka.

2. *WAYANGYBLIZ -The Lost Akalpa*

Oleh Kiki Akbari dan Handri S H, S.Pd

Penerbit PT Elex Media Komputindo

Cerita heroik fiksi&amp; mengadaptasi latar budaya

Gaya gambar semi *manga*

Kisah tentang dua orang pemuda Indonesia

yang mendapatkan kekuatan dari sebuah gelang untuk membasmikan iblis-iblis yang berkeliaran di dunia manusia. Komik ini mengadaptasi kostum-kostum wayang namun dengan *setting* waktu masa kini.

3. *Bounty Hunter Zero-Desert Hunt*

Oleh S. Arif Budiman&amp; Jioe Bun

Penerbit PT Elex Media Komputindo

Cerita petualangan fiksi

Gaya gambar *manga*

Petualangan tiga orang remaja untuk menjadi

pemburu penjahat buronan di suatu negeri dengan bayaran yang tinggi.



Dengan melihat bahwa komik *Sekar Ing Bedhaya* ini sebagai komik lokal dengan gaya gambar *manga* dan latar belakang budaya lokal maka beberapa komik di atas merupakan kompetitor yang cukup dekat dengan komik ini.

#### D. Analisa SWOT

Komik buku dengan judul *Sekar Ing Bedhaya* ini merupakan komik dengan kisah roman yang mengambil latar belakang budaya Jawa terutama dalam kehidupan keraton Surakarta dengan tokoh-tokoh yang fiksi. Namun ada juga yang benar-benar ada yang merupakan tokoh tritagonis yang cukup penting untuk ditampilkan.

Untuk mengetahui kondisi komik buku *Sekar Ing Bedhaya*, melalui observasi terhadap kompetitornya maka diambil dua contoh buku yang cukup dekat karakteristik serta keberadaannya di pasaran sebagai kompetitor. Yaitu *Tembang Cinta (Cia Ching Chi)* dengan cerita roman berlatar budaya sebagai kompetitor yang berasal dari luar (komik impor). Sedangkan dari komik lokal yaitu *WAYANGYBLIZ-The Lost Akalpa* yang merupakan cerita heroik fiksi yang mengadaptasi latar belakang budaya. Keduanya pun memiliki gaya gambar yang mendekati *manga*.

	Sekar Ing Bedhaya	Tembang Cinta ( <i>Cia Ching Chi</i> )	Wayangbliz-The Lost
<p><i>Strenght</i> (kekuatan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita roman lebih diminati oleh kalangan remaja dan dewasa</li> <li>• Mempunyai latar belakang budaya sehingga menambah pengetahuan &amp; kecintaan pada budaya lokal</li> <li>• Dengan <i>setting</i> lokasi dan desain properti yang diusahakan mengikuti hasil riset, menjadikannya bukan sekedar komik fiktif biasa yang tanpa riset.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita roman lebih diminati oleh kalangan remaja dan dewasa</li> <li>• <i>Setting</i> &amp; latar belakang budayanya sangat terasa pada karakter maupun <i>background</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengadaptasi unsur budaya lokal dengan <i>setting</i> waktu masa kini</li> </ul>
<p><i>Weakness</i> (kelemahan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya karakter yang ada dalam sejarah (Sinuhun Paku Buwana X) di khawatirkan akan adanya persepsi bahwa komik ini merupakan komik yang mengambil kejadian nyata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada 1 tokoh yang juga ada dalam sejarah tetapi digambarkan dengan karakter yang berbeda sehingga mengundang polemik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambarnya kurang rapi sehingga terkesan ruwet</li> <li>• Unsur budayanya hanya pada segi peristilahan dan kostum tokoh utama ketika menjadi <i>superhero</i></li> </ul>
<p><i>Opportunity</i> (kesempatan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan <i>setting</i> budaya lokal, memberi kesempatan untuk lebih dihargai sebagai komik yang punya sisi positif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbagi dalam beberapa edisi/jilid sehingga alurnya terasa lebih halus dan mampu menarik konsumen atau pembaca secara bertahap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita dan gambarnya berlaku untuk semua umur</li> </ul>
<p><i>Threats</i> (ancaman)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak komik sejenis sehingga mempunyai banyak saingan yang sudah lebih dulu terbit</li> <li>• Adanya anggapan dari para orang tua bahwa komik merupakan bacaan yang tidak ada manfaatnya (pandangan negatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memungkinkan adanya kontroversi karena perbedaan penggambaran karakter tokoh yang cukup penting</li> <li>• Persaingan dengan komik roman ber-<i>setting</i> masa kini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memungkinkan adanya kontroversi karena mengadaptasi unsur budaya lokal</li> <li>• Banyak komik bertema heroik dengan cerita &amp; gambar yang lebih menarik</li> </ul>

### ***E. Positioning***

Dalam perancangannya, komik buku *Sekar Ing Bedhaya* ini berusaha untuk menjadi sebuah komik buku yang menarik minat konsumen melalui tema dan *settingnya* yang masih kental dengan budaya lokal. Dalam hal ini yaitu berusaha untuk memperkenalkan salah satu budaya yang ada di Keraton Kasunanan Surakarta yaitu tentang Tari Bedaya Ketawang yang menjadi latar cerita dan bagian penting dari komik ini. Oleh karena itu diharapkan komik ini selain menjadi sumbangsih bagi industri komik lokal juga dapat menjadi media yang menarik untuk memperkenalkan salah satu seni dan budaya yang ada di Surakarta sehingga mampu menjadi “komik remaja dan dewasa dengan cerita roman yang menarik dan memiliki unsur pengetahuan budaya lokal”.

### ***F. Unique Selling Proposition***

Besarnya persaingan dalam industri komik karena banyaknya komik yang beredar dengan tema yang hampir sama dan gaya gambar yang juga mirip membuat konsumen memilih dengan lebih seksama untuk mendapatkan sesuatu yang lebih menarik dari sekedar komik yang menghibur. Yaitu keistimewaan yang membuat sebuah komik memiliki nilai lebih dibanding yang lain. Nilai lebih tersebut diharapkan dapat mempengaruhi pertimbangan konsumen untuk membeli dan membaca sebuah komik. Dalam komik *Sekar Ing Bedhaya* ini keistimewaannya adalah pada adanya unsur budaya lokal yang menjadi latar belakang atau *setting* tetapi dengan cerita yang dapat diterima dan masih menarik untuk kalangan remaja dan dewasa pada masa sekarang.

*commit to user*

## BAB IV

### KONSEP KREATIF PERANCANGAN KOMIK DAN MEDIA PROMOSI

#### A. Konsep Dasar Komik *Sekar Ing Bedhaya*

##### 1. Ide Dasar

Belakangan ini banyak komikus Indonesia yang mulai menghasilkan karya sesuai dengan tuntutan atau keinginan konsumen yang mana banyak mengarah pada cerita & konflik sosial dengan *setting* dan *background* pada masa kini dan tak jarang mereka memakai *setting* dari daerah atau negara lain. Komik seperti ini sudah banyak di pasaran sehingga pesaingnya sangat banyak. Namun belum begitu banyak komikus lokal yang mengangkat unsur budaya lokal sebagai tema cerita ataupun *setting*-nya. Padahal sangat mungkin budaya lokal ini akan mampu menjadi nilai lebih bagi komik lokal. Selain itu juga dapat menjadi sarana untuk memberikan pengetahuan tentang budaya daerah yang ada di Indonesia sekaligus menumbuhkan rasa cinta pada budaya daerah tersebut yang merupakan kebudayaan nasional. .

Solo merupakan salah satu daerah di Indonesia yang masih memiliki kesenian serta budaya daerah yang menarik untuk menjadi tema maupun *setting* dalam sebuah komik. Unsur kesenian yang dipakai dalam komik *Sekar Ing Bedhaya* ini adalah kesenian Tari Bedhaya Ketawang yang mana di dalamnya juga memiliki unsur kisah roman yang biasanya juga diminati oleh kalangan remaja.

*commit to user*

Dengan mengambil tema cerita tentang kisah seorang penari Bedhaya ini diharapkan dapat menyuguhkan kisah roman sekaligus pengetahuan tentang kesenian dan budaya daerah dalam satu media yang menarik.

## 2. Konsep Cerita

Tari Bedhaya Ketawang merupakan salah satu tarian sakral yang ada di Keraton Kasunanan Surakarta. Bagi para penari keraton, menjadi penari Bedhaya Ketawang merupakan suatu kebanggaan tersendiri. Tak jarang pula Raja mengangkat selir dari kalangan penari Bedhaya. Maka tak heran jika banyak penari yang bersaing untuk bisa menjadi penari Bedhaya Ketawang dengan berbagai alasan bahkan dengan menghalalkan segala cara.

Komik ini menceritakan tentang kisah cinta dan perjuangan seorang gadis yang notabene adalah seorang *abdi dalem* tingkat rendah untuk menjadi penari Bedhaya Ketawang dengan memakai latar belakang budaya dan *setting* dalam lingkungan Keraton Kasunanan Surakarta. Sedangkan *setting* waktunya berkisar pada masa pemerintahan Pakubuwana X atau sekitar tahun 1893-1939. Dalam usahanya tersebut, selain mengalami konflik untuk menjadi penari Bedhaya Ketawang dia juga mengalami konflik cinta dengan salah satu putra bangsawan sehingga membuat perjuangannya makin berliku-liku.

## 3. Nilai-Nilai Positif Yang Ingin Disampaikan

Secara tersirat maupun tersurat, nilai positif atau pesan yang ingin disampaikan dalam komik ini antara lain:

- a. Pengetahuan tentang salah satu kesenian daerah yang ada di Keraton Kasunanan Surakarta yaitu Tari Bedhaya Ketawang.
- b. Menyisipkan beberapa istilah disertai dengan artinya.

- c. Menyampaikan pesan bahwa jika berusaha dengan ikhlas dan maksimal untuk melakukan sesuatu maka apapun hasilnya tidak akan sia-sia.

## B. Sinopsis

Sekitar tahun 1893-1939, kondisi Keraton Kasunanan Surakarta mengalami masa yang dapat dikatakan mengalami banyak kemajuan. Hal ini ditandai dengan kemegahan tradisi dan suasana politik kerajaan yang cenderung stabil meskipun berada dalam tekanan politik kolonial Hindia Belanda.

Sekar merupakan salah seorang murid sanggar tari di Keraton Kasunanan Surakarta. Dia menjadi salah satu calon penari Bedhaya Ketawang yang akan menggantikan seorang pendahulunya yang baru saja menikah yang bernama R.Ay Kinanthi. Namun dia kurang disukai oleh teman-temannya karena dia bisa menjadi calon penari Bedhaya karena rekomendasi almarhumah ibunya yang merupakan teman baik pelatih di sanggar tari tersebut. R.A Anjani dan R.A Andini merupakan dua bersaudara yang sangat tidak menyukai Sekar. Mereka juga menjadi calon penari Bedhaya Ketawang yang mana mereka merupakan golongan *priyayi* (bangsawan) kerabat jauh keluarga keraton. Mereka selalu mencibir dan menghina Sekar yang notabene dari golongan *abdi dalem* dan menjadi calon penari Bedhaya karena sebuah rekomendasi.

Suatu ketika salah seorang penari Bedhaya Ketawang yang bernama R.Ay Kinanthi telah menikah sehingga untuk menggantikan posisinya dalam Jumenangan yang akan datang akan diadakan pemilihan penari Bedhaya Ketawang. R.A Andini dan R.A Anjani sering mencibir Sekar dan mengatakan bahwa Sekar menginginkan posisi penari Bedhaya Ketawang agar bisa menjadi

selir raja serta menyangkut pautkan masalah Sekar yang bisa menjadi calon penari Bedhaya karena rekomendasi ibunya. Meskipun demikian, Sekar tetap ikhlas dan semangat berlatih.

Saat Sekar hendak pulang, Raden Arya menemuinya untuk mengutarakan isi hatinya dan mengajaknya menemui ibunya Raden Arya. Namun saat itu ternyata pembicaraan mereka terdengar oleh R.A Anjani yang kebetulan melihat mereka berdua. Kemudian Anjani mengadu pada ibunya Raden Arya dan menghasutnya sehingga hubungan Raden Arya dengan Sekar tidak direstui. Bahkan memberikan syarat jika ingin mendapatkan restu maka Sekar harus bisa menjadi penari Bedhaya Ketawang untuk Jumenengan kali ini. Jika Sekar gagal, maka mereka tidak akan pernah mendapat restu sampai kapanpun.

Sekar pun menerima persyaratan tersebut karena dia juga ingin berusaha demi cintanya pada Raden Arya. Hal itu membuat Sekar semakin bersemangat untuk berlatih. Sehingga dia mengalami kemajuan yang sangat pesat dan membuat R.Ay Kinanthi dan GR.Ay Asih terpesona dan mengharapkan Sekar akan bisa menggantikan posisi R.Ay Kinanthi. R.A Andini yang mendengar hal itu merasa bahwa Sekar akan menjadi saingan yang berat untuk menjadi penari Bedhaya sehingga sebelum latihan bulan berikutnya, dia berusaha membuat kaki Sekar terluka. Akhirnya pada saat pemilihan, penampilan Sekar menjadi tidak maksimal sehingga R.A Andini yang kemudian terpilih.

Kegagalannya itu begitu membuat Sekar terpuruk. Berkat nasehat R.Ay Kinanthi, Sekar kembali bersemangat dan ikhlas menerima apa yang terjadi dan mulai berkonsentrasi untuk mensukseskan Jumenengan. Namun pada hari keempat latihan intensif, R.A Andini mendapatkan halangan yaitu datang bulan

dan membicarakan hal itu pada R.A Anjani. Pembicaraan itu terdengar oleh Sekar. Namun Sekar diancam bila memberitahukan hal ini pada orang lain, mereka akan menyebarkan isu bahwa Sekar tidak lagi perawan karena mengandung janin Raden Arya. Sekar menjadi dilema. Pembicaraan mereka ternyata juga didengar oleh R.Ay Kinanthi.

Akhirnya Sekar memberanikan diri menceritakan kejadian sesungguhnya pada semua orang di sanggar. Pada hari itu juga Sekar dites dan akhirnya dia mampu menggantikan posisi R.A Anjani karena penampilannya yang sangat baik dan memenuhi persyaratan sebagai penari Bedhaya.

Akhirnya pada saat Jumenengan, Sekar mampu menari dengan sangat baik. Seusai acara Jumenengan, Raden Arya menemui Sekar dan mengatakan bahwa ia akan menunggu Sekar dan meminangnya sekali lagi dan kembali memohon restu ibunya.

### **C. Konsep Kreatif Komik *Sekar Ing Bedhaya***

#### **1. Konsep Visual**

##### **a. Judul**

Judul komik *Sekar ing Bedhaya* terdiri dari *logotype* dan logogram. Untuk *logotype* pada kata “*Sekar Ing Bedhaya*” menggunakan jenis *font* dekoratif yang memberikan kesan luwes untuk menggambarkan karakter lembut seorang wanita. Sedangkan *logotype* untuk huruf Jawaanya dibuat dengan teknik *tracing*. Penambahan huruf Jawa dimaksudkan untuk memperkenalkan huruf Jawa pada *audience*. Logogram pada judul berbentuk seperti bunga yang dibuat seperti motif batik.

b. Format Komik

Format komik merupakan salah satu unsur yang dapat mempengaruhi biaya produksi. Sehingga dalam perencanaannya harus mempertimbangkan segi ekonomisnya. Namun demikian, juga harus diperhatikan segi artistiknya agar dapat menarik konsumen. Komik *Sekar Ing Bedhaya* menggunakan format komik buku membujur, ukuran 19,5 cm x 14 cm dan tampilan warna *full color*. Sedangkan halamannya berjumlah 56 halaman dengan komposisi 50 halaman utama & 6 halaman tambahan.

c. Gaya Gambar

Gaya gambar yang dipakai dalam komik ini menggunakan pendekatan gaya gambar *manga*. Yang mana berdasarkan data yang diperoleh melalui angket yang disebar pada para responden, gaya gambar inilah yang saat ini banyak diminati oleh pembaca komik di Indonesia terutama kalangan remaja.

d. Tehnik

Dalam pembuatannya, tehnik yang digunakan yaitu secara manual dan digital. Tehnik manual digunakan selama pembuatan sketsa ilustrasi maupun penintaan. Juga untuk pembuatan huruf atau aksara Jawa dari judulnya yaitu *Sekar Ing Bedhaya*. Sedangkan tehnik digital digunakan untuk pewarnaan, pemberian teks, dan *editing*.

e. Desain Karakter

Desain karakter yang ditampilkan dalam komik ini adalah orang-orang di lingkungan Keraton Kasunanan Surakarta sekitar tahun 1893-1939. Beberapa karakter yang dimunculkan antara lain sebagai berikut:

*commit to user*

- 1) Protagonis: Sekar (tokoh utama), Raden Arya (putra bangsawan),
- 2) Antagonis: R.A Andini& R.A Anjani (kakak beradik penari keraton).
- 3) Tritagonis: GRAY Wulansari (ibunda Raden Arya), R.Ay Kinanthi (penari senior), GRAY Asih (pelatih sanggar), Sinuhun Paku Buwana X, penari-penari keraton, para *abdi dalem* dan beberapa karakter pendukung lainnya.

f. Desain Properti

Berdasarkan *setting* tempat dan waktunya, yaitu di lingkungan Keraton Kasunanan Surakarta sekitar tahun 1893-1939 maka desain properti yang dipakai juga diusahakan mengikuti properti maupun bangunan yang ada pada masa itu.

Beberapa desain properti& *background* yang dipakai yaitu:

1) Properti

Terdiri dari kostum dan peralatan yang dipakai oleh penghuni keraton dan penduduk baik *priyayi*/ bangsawan maupun *kawula*/ rakyat biasa. Kostum yang dipakai antara lain pakaian harian pria (*kajawen*)& wanita (*kebaya*& *kemben*) baik *abdi dalem* maupun pejabat, kostum penari Bedhaya Ketawang dan lain-lain.

2) *Background*

*Background* yang dimaksudkan adalah latar atau *setting* tempat yang dipakai dalam komik ini. *Background* tersebut yaitu lingkungan Keraton Kasunanan Surakarta (termasuk bagian luar& dalam) dan sekitarnya.

g. *Layout*

1) *Layout* Halaman

Sebagaimana arah halaman yang lazim digunakan di Indonesia, maka halaman dalam komik ini juga dimulai dari kiri ke kanan. Penomoran halaman akan ditempatkan pada pojok kanan ataupun kiri bawah pada beberapa halaman komik. Agar menarik, pada nomor halaman diberi *icon* berupa siluet berbentuk lambang Keraton Kasunanan Surakarta. Untuk beberapa halaman tertentu ditambahkan border dengan motif batik parangrusak yang dimaksudkan untuk mewakili kesan keraton.

2) *Layout* Panel

Bentuk panel yang dipakai bervariasi, tidak terikat bentuk kotak saja. Ada gambar yang dibuat keluar dari panel, bahkan ada juga yang tanpa pembatas atau yang disebut dengan panel terbuka. Hal ini dilakukan agar lebih menarik dan tidak membosankan. Urutan atau arah membaca panel ini yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Untuk pembagian antar panelnya kurang lebih diatur dalam naskah cerita.

Peralihan panel yang digunakan juga bervariasi. Ada yang dari tempat ke tempat, aksi ke aksi, subjek ke subjek dan sebagainya. Jenis jarak pandang dan sudut pandang yang digunakan juga bermacam-macam seperti *close shot*, *long shot*, *close up*, *high angle*, *eye level*, *fish eye* dan sebagainya.

h. Warna

Dalam visualisasinya, komik ini menggunakan tampilan warna *full color* dengan nuansa warna-warna coklat. Yang mana warna ini merupakan warna natural dan banyak dipakai untuk warna kulit, pakaian, kayu dan tanah.

*Sample* warna yang digunakan diantaranya:

	<i>Sample</i> warna kayu	C=40% M=78% Y=95% K=58%
	<i>Sample</i> warna kulit	C=18% M=42% Y=50% K=0%
	<i>Sample</i> warna jarik	C=32% M=68% Y=99% K=26%
	<i>Sample</i> warna tanah	C=55% M=60% Y=70% K=46%

Dan masih banyak lagi variasi warna coklat yang digunakan dalam komik ini. Begitu pula dengan warna-warna natural lainnya.

i. Tipografi

Jenis *font* yang digunakan merupakan *font-font* dekoratif kecuali Arial& Courier. Berikut ini adalah *font-font* yang digunakan dalam komik *Sekar Ing Bedhaya* :

1) Amazone Bt

Dipakai untuk judul.

A B C D E f g h I J K L M N O P Q R S T U V  
W X Y Z  
A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
., / ; : ' " ? ! *commit to user*

## 2) Arial

Dipakai untuk teks pada *cover*& halaman tambahan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 . , / ; : ' " ? !

## 3) Comic Sans MS

Dipakai untuk teks pada halaman pengenalan tokoh& tambahan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 . , / ; : ' " ? !

## 4) Cosmic

Dipakai untuk dialog utama dalam komik.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 . , / ; : ' " ? !

## 5) Courier

Dipakai untuk teks pada *cover* dan halaman tambahan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 . , / ; : ` " ? !

## 6) Manga Temple

Dipakai untuk *sound effect*& dialog yang mempunyai tekanan keras seperti marah, kaget, berteriak dan sebagainya.

*commit to user*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 . , / ; : ' " ? !

## 2. Konsep Verbal

Pesan verbal disampaikan secara tersirat maupun tersurat melalui sifat-sifat karakter yang ada di dalamnya dan dalam dialog antar karakter. Selain itu ada juga istilah-istilah dalam bahasa Jawa yang disertai artinya dalam bahasa Indonesia pada halaman tambahan.

## 3. Konsep Cover

*Cover* atau sampul merupakan salah satu elemen dalam komik yang mempunyai peran penting untuk menarik perhatian konsumen pada pandangan pertama. Berikut merupakan konsep *cover* depan maupun *cover* belakang :

### a. Cover Depan

#### 1) Teks

Terdiri dari judul komik yaitu *Sekar Ing Bedhaya*, yang menggunakan *font* Amazone BT yang disertai dengan bentuk aksara Jawa-nya yang dibuat secara manual. Selain judul, juga dicantumkan nama pengarangnya dengan *font* Courier.

#### 2) Ilustrasi

Ilustrasinya berupa gambar tokoh utama yaitu Sekar yang sedang menari dan *backgroud* Kori Kamandungan yang mewakili Keraton Kasunanan Surakarta sebagai *setting* lokasinya. Yang kemudian disertai *ornament* pendukung lainnya seperti bunga.

### 3) Warna

Pewarnaan untuk *background cover* depan didominasi warna putih yang mewakili bangunan keraton yang juga didominasi oleh warna putih disamping warna biru. Sedangkan warna untuk ilustrasinya adalah warna-warna natural.

### b. Cover Belakang

#### 1) Teks

Memuat kata hati Sekar yang mewakili keadaan yang tengah terjadi padanya. Hal ini adalah untuk menarik rasa keingintahuan pembaca terhadap jalan cerita secara keseluruhan. Teks ini merupakan bagian penting dalam *cover* belakang ini. Selain itu juga dicantumkan nomor seri buku dan umur target *audience*.

#### 2) Ilustrasi

Ilustrasinya berupa gambar Sekar dengan *view* dari arah atas. Pada bagian bawah & atas halaman terdapat gambar bunga sebagai *ornament* pembingkai.

#### 3) Warna

Sebagaimana pewarnaan untuk *cover* depan, pewarnaan *background* untuk *cover* belakang ini juga masih didominasi warna putih. Dan warna-warna natural untuk ilustrasinya.

## 4. Pengerjaan

### a. Naskah/ *Storyline*

Naskah atau *storyline* merupakan bagian yang penting untuk membantu menyusun alur cerita dalam komik dan menentukan adegan

*commit to user*

yang akan digambar. Beberapa bagian yang dicantumkan dalam *storyline* antara lain adegan, dialog, teks, efek suara, *angle*, panel dan sebagainya.

#### b. Ilustrasi

Sketsa awal atau ilustrasi dibuat secara manual dalam bentuk *storyboard* sesuai dengan naskah. Setelah sketsa dengan pensil dibuat, dilakukan penintaan dengan menggunakan drawing pen dengan ukuran yang bervariasi sesuai kebutuhan.

Sketsa dibuat dengan ukuran 200% dari ukuran halaman jadi. Namun untuk beberapa panel yang membutuhkan kedetailan gambar, maka dibuat di tempat lain yang ukurannya lebih besar sehingga gambarnya bisa lebih detail dan kemudian digabungkan menjadi satu halaman secara digital.

#### c. Pengolahan

Tahap ini merupakan pengerjaan yang dilakukan dengan bantuan komputer. Beberapa tahapan yang dilakukan tersebut antara lain *scanning*, *layout*, pewarnaan, pemberian teks dan *editing*. Dalam *layout* tiap panel, ada yang telah ditata secara manual saat pembuatan ilustrasi dan ada yang baru ditempel saat di komputer.

## D. Konsep Kreatif, Media Promosi dan *Media Placement*-nya

### 1. Konsep Kreatif

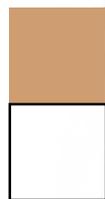
#### a. Konsep Visual

Pada dasarnya ilustrasi yang dipakai dalam berbagai media promosi ini merupakan gambar tokoh yang ada dalam komik bahkan ada

yang merupakan *editing* dari gambar-gambar yang telah ada di dalam komik *Sekar Ing Bedhaya* dan ditambah dengan beberapa gambar penunjang yang sekiranya dapat menjadikannya lebih menarik. Sedangkan elemen yang selalu ada adalah judul komik yang sekaligus menjadi *keyvisual*. Beberapa *keyvisual* lainnya yang dipakai yaitu motif batik parang rusak dan logogram bagian dari judul.

Sedangkan nuansa warna yang dipakai dalam media promosi ini adalah warna coklat yang memberikan kesan usang atau lampau dan putih disamping warna-warna natural dari ilustrasinya.

Berikut adalah *sample* warna yang dipakai dalam media promosi :



coklat C = 15% M = 35% Y = 55% K = 0%

putih C = 0% M = 0% Y = 0% K = 0%

Beberapa *font* yang dipakai dalam media promosi yaitu Amazone BT untuk judul, Courier untuk *bodycopy* & Arial untuk keterangan lainnya seperti *credit title* dan informasi lain yang ingin disampaikan.

#### b. Konsep Verbal

Dalam media promosi ini, *headline* yang digunakan untuk semua media promosi adalah judul dari komik. Sedangkan *bodycopy* yang dicantumkan merupakan ringkasan sebagian isi komik. Ada juga beberapa informasi lainnya seperti *credit title*, tanggal terbit & tempat pembelian.

## 2. Media Promosi dan *Media Placement*-nya

Komik buku *Sekar Ing Bedhaya* merupakan komik yang bersifat komersil, oleh karena itu untuk menunjang penjualannya di pasaran

*commit to user*

diperlukan media promosi yang sekiranya cukup efektif dan tepat sasaran.

Beberapa media promosi tersebut antara lain:

a. Iklan Komik

Ilustrasi utamanya yaitu karakter Sekar dengan *background* pendukungnya berupa *Kori Kamandungan* yang mewakili Keraton Kasunanan Surakarta dan gambar produk. *Headline* dan *bodycopy* menjadi bagian yang sangat penting untuk memancing rasa ingin tahu pembaca pada komik ini. Iklan ini dicetak *full color* dan berukuran 13 cm x 19 cm. Iklan ini merupakan media yang sangat efektif untuk menginformasikan tentang terbitnya komik baru kepada para penggemar komik karena langsung mengenai sasaran yaitu para penggemar komik melalui referensi buku yang termuat dalam komik yang dibacanya.

*Media placement:* dipasang pada komik lain yang berasal dari penerbit yang sama dan letaknya di halaman belakang komik. Karena dipasang pada komik dengan penerbit yang sama, maka bisa saja diterbitkan beberapa kali pada beberapa komik yang berbeda karena tidak dipungut biaya pemasangan.

b. *Flyer*

Ilustrasi utamanya yaitu Sekar dan Raden Arya dengan *background* Keraton Kasunanan Surakarta dan gambar produk. Karena akan diedarkan sebelum komik ini terbit, maka dicantumkan tanggal terbit perdana komik ini disamping adanya *headline* dan *bodycopy*. Media ini dicetak *full color* dengan ukuran 14 cm X 20 cm. Jangkauan media ini lebih luas bukan

hanya para penggemar komik saja tetapi juga masyarakat umum dari berbagai kalangan.

*Media placement:* media ini diedarkan atau disebarakan pada masyarakat umum melalui toko buku maupun agen. Disebarakan sebulan sebelum komiknya terbit selama kurang lebih 2 bulan.

c. Poster

Ilustrasinya berupa cuplikan salah satu adegan dalam komik. Mengingat jarak baca media ini lebih jauh daripada *flyer* dan iklan komik, maka ilustrasi dan pesan verbal yang disampaikan dibuat lebih sederhana. Iklan ini akan dicetak *full color*, ukuran A3. Media ini sangat efisien karena hanya dengan satu buah saja di setiap lokasi dapat dilihat oleh banyak *audience* secara bergantian.

*Media placement:* dipasang di tempat-tempat strategis di toko-toko buku dan agen sebulan sebelum komik ini terbit. Dengan jangka waktu pemasangan kurang lebih 2 bulan.

d. X Banner

Media ini memuat gambar karakter Sekar, *background Kori Kamandungan*, dan gambar produk. Dicitak *full color* dan ukurannya 160 cm x 60 cm. Dengan media yang cukup besar dan mudah terlihat di dalam ruangan ini diharapkan bisa lebih mudah untuk menarik perhatian *audience* yang melihatnya.

*Media placement:* dipasang di tempat strategis di toko-toko buku dengan jangka waktu kurang lebih 2 bulan.

e. *Merchandise*

*Merchandise* merupakan media penunjang promosi yang akan diberikan kepada para konsumen untuk menarik perhatian mereka. Yang juga bisa berfungsi sebagai bonus dan souvenir. N

1) Pembatas Buku

Pada media ini ilustrasinya berupa karakter Sekar yang sedang menari dengan ilustrasi tambahan berupa bunga. Media ini tidak bersifat informatif sehingga tidak ada *bodycopy* yang dipakai untuk memberikan informasi. Ukurannya 12 cm x 4 cm. Dicitak *full color*. Media ini dapat dipakai sebagai pembatas buku apa saja bagi konsumen sehingga membuatnya terus ingat dengan komik *Sekar Ing Bedhaya* saat mereka membaca buku.

*Media placement*: diselipkan di dalam setiap komik *Sekar Ing Bedhaya* sebagai bonus.

2) *Paperbag*

Dalam media ini dibuat sangat sederhana. Yang dicantumkan hanya judul dan logogram saja karena pertimbangan keterbacaan media ini yang hanya sekilas oleh *audience* ketika barang ini dibawa oleh konsumen yang telah mendapatkannya. Ukurannya 20 cm x 23 cm dan dicetak sablon dengan warna hitam. Merupakan media promosi yang efisien karena dapat dipakai untuk membawa beberapa barang konsumen sehingga saat dibawa-bawa oleh pemiliknya, bisa sekaligus menjadi promosi pada konsumen lainnya yang melihatnya disamping harga bahannya yang cukup murah. Bahan kertas yang

*commit to user*

dipakai adalah kertas daur ulang untuk mewakili kesan usang. Selain itu bahan ini lebih ramah lingkungan daripada plastik.

*Media placement:* diberikan pada 100 pembeli pertama.

### 3) Pin

Pada media ini hanya dimuat gambar wajah tokoh utama dan judul. Dicitak *full color* dengan diameter 4,4 cm. Media ini banyak dipakai oleh remaja sebagai hiasan pada tas, baju atau yang lainnya, sehingga jika pemiliknya memakainya kemudian dilihat oleh orang lain, maka hal ini bisa menjadi promosi yang cukup efisien.

*Media placement:* diberikan pada 200 pembeli pertama.

### 4) Sticker

Ilustrasinya diambil dari gambar-gambar yang ada dalam komik yang dirangkai kembali dengan disertai judul komik. Dicitak *full color*. Ukuran 5,5 cm x 7 cm. Sticker merupakan media yang cukup banyak disukai karena bisa ditempel di tempat-tempat yang disukai oleh pemiliknya. Penempatan sticker oleh pemiliknya memungkinkan dilihatnya oleh konsumen lainnya.

*Media placement:* bagi yang beruntung akan mendapatkannya diselipkan di dalam komik sebagai bonus.

### 5) Post Card

Ilustrasinya berupa gambar adegan dalam komik disertai pengenalan tentang Bedhaya Ketawang. Selain itu juga dicantumkan judul & *credit title*. Dicitak *full color*, ukuran 15 cm x 10 cm. Media ini diharapkan dapat untuk menarik perhatian dari target *audience* yang *commit to user*

mendapatkan komik ini dengan memesan. Biasanya adalah mereka yang berada agak jauh dari tempat distribusi komik ini.

*Media placement*: diberikan sebagai bonus pada pembeli yang membeli lewat pesanan.

6) *Notes*

Terdiri dari *cover* & isi. Untuk *cover*, tidak ada ilustrasi yang berupa gambar. *Keyvisual* yang dipakai dalam media ini berupa judul, logogram, dan batik. Desain yang sederhana ini diterapkan karena pertimbangan keeksklusifannya yang diberikan hanya pada konsumen tertentu. Selain itu juga agar orang lebih fokus pada judul komik daripada ilustrasinya. Media ini dicetak *full color* untuk *cover* dan sparsi satu warna untuk isinya. Hal ini dikarenakan isinya memakai kertas daur ulang untuk memberi kesan usang. Ukuran media ini 14 cm x 8 cm. Dengan jumlah halaman yaitu 20 lembar. Media ini selain untuk promosi, diharapkan juga dapat dimanfaatkan oleh konsumen.

*Media placement*: diberikan pada konsumen yang membeli dalam jumlah tertentu.

### E. Prediksi Biaya

No	Media	Ukuran	Jumlah	Harga @	Sub total
1	Komik Buku	20 x 14 cm	1000 buah	12.000	12.000.000
2	Iklan Komik	19 x 13 cm	1 x terbit	-	800.000
3	<i>Flyer</i>	14 x 20 cm	2000 lembar	400	800.000
4	Poster	A3 (42 x 29,7 cm)	1000 lembar	1500	1.500.000
5	<i>X Banner</i>	160 x 60 cm	50 buah	90.000	4.500.000
6	Pembatas Buku	12 x 4 cm	5000 lembar	80	400.000
7	<i>Paperbag</i>	20 x 23 cm	100 buah	2500	250.000
8	Pin	d = 4,4 cm	200 buah	2000	400.000
9	<i>Sticker</i>	7 x 5,5 cm	6000 lembar	65	400.000
10	<i>Post Card</i>	15 x 10 cm	1500 lembar	275	400.000
11	<i>Notes</i>	14 x 8 cm	100 buah	2000	200.000
<b>Total</b>					<b>21.650.000</b>

Komik buku *Sekar Ing Bedhaya* dijual dengan harga Rp 22.000,-

Sumber : Jari Production Sukoharjo per 15 Februari 2009

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melalui beberapa proses dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengerjaan sebuah karya, khususnya komik, yang diperlukan bukan hanya keahlian dalam menggambar (secara teknis) saja, tapi juga kemampuan dalam menulis cerita yang menarik, karena komik yang baik harus mampu menyeimbangkan antara gambar & cerita sehingga tidak berat sebelah. Selain hal tersebut masih banyak faktor yang harus direncanakan dan diterapkan dalam pembuatan komik di antaranya yaitu riset, produksi, strategi promosi, perencanaan alat bantu penjualan dan lain sebagainya, agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan.

Selain itu yang paling utama adalah mencoba untuk menggali kebudayaan nasional yang bila kita renungkan kembali, kebudayaan Indonesia sangatlah kaya dan beragam, tidak akan habis dieksplorasi.

#### **B. Saran**

1. Sebuah komik hendaknya mampu menyeimbangkan cerita dan visualisasi gambar sehingga menjadi komik yang menarik.
2. Kita hendaknya bangga dengan kebudayaan negeri sendiri dan kita dapat mengeksplorasinya sebagai sumber inspirasi dalam berkarya sehingga tidak perlu mengambil kebudayaan luar sebagai sumbernya.

3. Komik bukan hanya sebagai media hiburan tapi juga mampu menjadi media informasi dan penyampai pesan moral yang positif, olehkarena itu perlu dikembangkan komik-komik lokal yang bernuansa pendidikan maupun budaya lokal.
4. Kegiatan periklanan dan promosi penjualan hendaknya disesuaikan dengan target yang dituju untuk mengefektifkan kegiatan promosi, sehingga tujuan dari promosi yang dilakukan akan tercapai.

