

PERANCANGAN KOMIK “TAPEL (TOPENG) SI BOGOH” SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK *INTELLECTUAL PROPERTY* BLELOZZ DI MADEBLEZ STUDIO

Fabia Aliyya Zahra Alam¹, A. A. Gde Bagus Udayana², Ida Ayu Dwita Krisna Ari³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, 80235, Indonesia.

E-mail; fabiaazahra@gmail.com

Abstrak

Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Media yang memadukan rangkaian gambar dan tulisan yang membentuk suatu rangkaian cerita yang bertujuan menyampaikan informasi atau menimbulkan reaksi estetik bagi pembacanya. Saat ini, komik hampir tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sehari-hari, menyampaikan informasi secara efektif dan efisien melalui bahasanya. Dalam perkembangannya saat ini, komik berpotensi membuat banyak pihak mulai memikirkan perannya dalam keberlangsungan industri komik di Indonesia, salah satunya adalah Blelozz, seorang ilustrator di Bali yang juga pemilik Madeblez Studio. Sebagai ilustrator yang sudah lama terjun di industri komik strip digital di media sosial, Madeblez Studio membutuhkan media promosi yang berbeda untuk mendapatkan keuntungan yang dibutuhkan agar mampu bersaing dengan ilustrator dan perusahaan di bidang komik lainnya. Oleh karena itu diperlukan media promosi yang unik, menarik, dan tepat sasaran yaitu dengan memanfaatkan media cetak buku komik. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, sehingga perlu adanya pengenalan keunggulan produk dipadukan dengan pemanfaatan ciri khas komik bergenre jenaka yang sedang trend di kalangan konsumen sasaran yang ingin dicapai. Desain ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang Madeblez Studio sekaligus meningkatkan awareness Blelozz sebagai ilustrator kepada masyarakat khususnya target konsumen yang ingin dicapai dengan menggunakan desain yang juga dapat dinikmati.

Kata Kunci: Blelozz, MadeBlez Studio, Komik Media Promosi

Abstract

Comics are illustrated stories that are generally easy to digest and funny. A media that combines a series of images and writing that forms a story sequence that has the aim of conveying information or creating an aesthetic reaction to its readers. Nowadays, comics are almost inseparable from our daily lives, conveying information effectively and efficiently through their language. In its current development, comics have the potential to make many parties start thinking about their role in the continuity of the comic industry in Indonesia, one of which is Blelozz, an illustrator in Bali who is also the owner of Madeblez Studio. As illustrators already engaged in the digital comic strip industry on social media, Blelozz and Madeblez Studio needed a different promotion to gain the profits needed to compete with other illustrators and comic supply companies. Because of that, we need promotional media that are unique, interesting, and right on target, namely by utilizing the comic media book itself. This design uses a qualitative method, with the result that it is necessary to introduce superior products combined with taking advantage of current trends among the target consumers to be achieved. This design is expected to be able to provide knowledge of Blelozz and Madeblez Studio products to the public, especially target consumers who want to be achieved by using designs that can also be enjoyed.

Keywords: Blelozz, MadeBlez Studio, Comics, Promotion Media.

PENDAHULUAN

Madeblez Studio merupakan perusahaan dibawah naungan Made Yudhi Mahardika, S.Sn yang bergerak dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang memiliki fokus pada dunia ilustrasi dan karakter desain. Madeblez Studio merupakan studio desain yang berasal dari bali berlokasi di Jl.Kerta Raharja VIII 90, Sidakarya, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. MadeBlez Studio memiliki ciri khas yang unik pada karya-karyanya, ciri khas yang menonjol dari Madeblez Studio yakni pada ilustrasinya yang dimana memiliki gaya gambar kartun dan gaya gambar pop art. Madeblez Studio memiliki karakter unik nya tersendiri yaitu desain karakter berupa ilustrasi kartun yang diberi nama Blelozz.

Saat ini perusahaan MadeBlez Studio hanya mempunyai strategi promosi dalam bidang usahanya melalui lewat media sosial saja dan sudah memiliki beberapa komik strip digital yang di unggah pada platfrom *Instagram*. Namun, Madeblez Studio membutuhkan sebuah produk baru yang belum dimiliki yaitu dengan membuat media cetak buku komik.

Berdasarkan pembahasan tersebut penulis mengangkat ilustrasi Blelozz, agar lebih dikenal masyarakat luas dengan merancang media promosi melalui media buku cetak komik untuk membantu suatu promosi yang sangat penting untuk dilakukan. Dengan perancangan desain yang baik maka akan menarik perhatian khalayak, meningkatkan eksistensial MadeBlez Studio dan dapat memaksimalkan bisnis ilustrasi Blelozz kearah yang lebih menguntungkan. Madeblez Studio juga terus mengikuti perkembangan desain yang sedang trend tanpa melupakan identitas dan ciri khas Madeblez Studio. Sehingga mampu memenuhi kebutuhan pasar nasional dan internasional. Hal ini memiliki keunggulan sebagai solusi dalam permasalahan yang dihadapi oleh MadeBlez Studio, salah satu cara yaitu dengan membuat media promosi yang komunikatif. Media promosi merupakan hal yang penting, karena promosi yang menarik dapat memikat para konsumen untuk membeli / menggunakan sebuah

produk / jasa yang ada di pasaran. Selain itu dengan dapat menarik konsumen diharapkan sehingga

dapat memenuhi target yang sudah ditentukan. Maka dari itu penulis mencoba mengulas tentang perancangan komik, mengenai permasalahan dan strategi pemecahannya serta mengambil judul “Perancangan Komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh” Sebagai Media Promosi Untuk *Intellectual Property* Blelozz di MadeBlez Studio.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu : Bagaimana proses perancangan komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh” sebagai media promosi untuk *Intellectual Property* Blelozz di MadeBlez Studio? Bagaimana visualisasi komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh” sebagai media promosi untuk *Intellectual Property* Blelozz di MadeBlez Studio?

METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan komik “Tapel (Topeng) dan Si Bogoh” , terdapat tahapan - tahapan yang harus dilakukan agar mendapat hasil produk yang tepat dan optimal. Perancangan ini dilakukan dengan menerapkan metode kualitatif melalui pengumpulan data dan analisis data yang dibutuhkan. Dimulai dengan mengumpulkan primer melalui observasi dan wawancara. Data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. (Umi Narimawati, 2008:98). Kemudian, dilanjutkan dengan metode pengumpulan data sekunder dari berbagai sumber. Penelitian ini juga didukung oleh pengumpulan data studi literatur melalui kepustakaan yang mendukung perancangan media promosi yang berhubungan dengan komik Blelozz serta beberapa data dalam bentuk visual (gambar) hasil dokumentasi terkait dengan objek yang diangakat.

LANDASAN TEORI

Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Komik

Komik sebagai media untuk penyampaian informasi dan cerita memiliki banyak arti. Arti dari komik itu sendiri juga berbeda-beda tergantung sudut pandang masing-masing orang. menurut Putrielsari (2012:8), komik merupakan kumpulan gambar-gambar yang tidak bergerak dan membentuk berbagai macam cerita. Biasanya komik berwujud kertas atau buku dan ada juga yang dimuat di dalam majalah. Karakteristik komik ini menyenangkan dan tidak membuat pembaca merasa bosan.

Promosi

Promosi merupakan suatu komunikasi antara penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat dan tujuan untuk merubah tingkah laku dan sikap calon konsumen yang tadinya tidak mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut. (Laksana, 2019 : 129).

Media Promosi

Media promosi merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam mendukung kegiatan promosi dan pengenalan produk atau jasa kepada masyarakat luas. Menurut (Jefkins, 1994 : 86) media promosi dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

Above The Line dan Bellow the Line

Above The Line (ATL) adalah aktivitas promosi yang biasanya dilakukan oleh manajemen pusat sebagai upaya membentuk citra merek yang diinginkan. *Bellow the line* (BTL) adalah segala aktivitas pemasaran atau promosi yang dilakukan di tingkat *retail*/ konsumen dengan salah satu tujuannya adalah merangkul konsumen supaya *aware* dengan produk kita.

Intellectual Property

Hak atas Kekayaan Intelektual adalah suatu hak yang timbul dari hasil olah fikir manusia, yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi manusia. Menurut Ismi Hariyani (2010) menyebutkan bahwa Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) atau *Intellectual Property*

adalah hak hukum yang bersifat eksklusif (khusus) yang dimiliki oleh para pencipta/penemu sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreativitas yang bersifat khas dan baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan komik “Tapel (topeng) si bogoh)” digunakan sebagai media promosi untuk membangun *brand awareness* sekaligus promosi ilustrasi Blelozz dengan isi cerita dan tema petualangan yang unik. Konsep kreatif pada komik “Tapel (Topeng) dan Si Bogoh” ini dirancang sesuai dengan ciri khas dan *brand philosophy* Blelozz yaitu menggunakan gaya visual kartun dengan karakter desain yang unik dan yang bergenre jenaka dan menggunakan unsur verbal yang digunakan yaitu dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku. Penggunaan bahasa Indonesia yang tidak baku pada komik membantu memberikan kesan pecapakan sehari-hari yang dilakukan. Pembaca dapat lebih mudah memahami dan tidak merasa kaku ataupun merasa kalimat menjadi terkesan “terjemahan”. Gaya bahasa yang digunakan merupakan gaya bahasa yang telah disesuaikan dengan pembaca remaja hingga dewasa, namun tetap tidak terkesan kaku. Sehingga komik ini dapat dibaca oleh semua kalangan.

a. Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012), tujuan ilustrasi adalah untuk dapat menerangkan atau juga menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun juga informasi lainnya. Tujuan dari ilustrasi secara umum di antaranya:

1. Untuk dapat memperjelas pesan atau juga informasi yang disampaikan
2. Untuk dapat memberi variasi bahan ajar sehingga akan lebih menarik, memotivasi, komunikatif serta juga memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Untuk dapat memudahkan para pembaca untuk mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui ilustrasi.

b. Layout

Layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Kemudian dalam *melayout* terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik (Rustan, 2009). Berikut prinsip dasar *layout*:

1. *Sequence*

Sequence biasa disebut juga dengan hierarki atau *flow*. Artinya di dalam suatu karya sering kali terdapat lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk itu kita perlu membuat suatu urutan atau prioritas dari yang harus dibaca pertama sampai yang boleh dibaca paling akhir. Dengan adanya *sequence* maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca.

2. *Emphasis*

Sequence dapat dicapai dengan adanya *emphasis*. *Emphasis* merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, bentuk.

3. *Balance*

Keseimbangan, pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkannya di posisi yang tepat.

4. *Unity*

Prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam *layout*. Tidak hanya dalam hal penampilan tetapi juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

c. Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi. (Sihombing, 2015). Tipografi memiliki beberapa tipe yaitu, Huruf Berkait (*Serif*), Huruf Tak Berkait (*Sans Serif*), Huruf Tulis (*Script*), dan *Miscellaneous*.



Gambar 1. Contoh Huruf Sans Serif dan Serif
(Sumber: Google.com/Images)



Gambar 2. Contoh Huruf Tulis (*Script*)
(Sumber: Pinterest.com)

d. Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat (Pujiriyanto, 2005:43). Menurut Psikiatris Swiss Carl Gustav Jung, warna adalah bahasa

ibu dari alam bawah sadar. Dengan kata lain warna mempengaruhi manusia secara fisiologis dan psikologis tanpa disadari (Sasongko dkk., 2020). Jadi, pemilihan warna pada perancangan komik ini akan memberikan makna tersendiri sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

e. *Storyline*

Storyline atau plot adalah sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Dalam merancang naskah, analis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Alur (plot) merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun bersifat kronologis (kejadian/peristiwa). Pola pengembangan cerita suatu cerpen beragam. Pola-pola pengembangan cerita harus menarik, mudah di pahami, dan logis (masuk akal), (Suherli, 2017:119-120).

f. *Desain Karakter*

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Desain karakter merupakan bagian penting dalam produksi komik, animasi dan game. Karakter merupakan entitas profil yang akan berperan dalam konteks tertentu dalam menyampaikan muatan ideologis yang menjadi representasi suatu kelompok. Desain karakter merupakan upaya menghidupkan tokoh imajiner.

Proses Visualisasi Desain

a. *Storyboard*

Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara

visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan ilustrator dalam menggambar. *Storyboard* secara harfiah berarti dasar cerita, *storyboard* adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan komik, maka bisa dibilang bahwa *storyboard* adalah skenario komik tersebut. Adapun *storyboard* yang ada didalam komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh” sebagai berikut.



Gambar 3. Storyline komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. *Proses Outline*

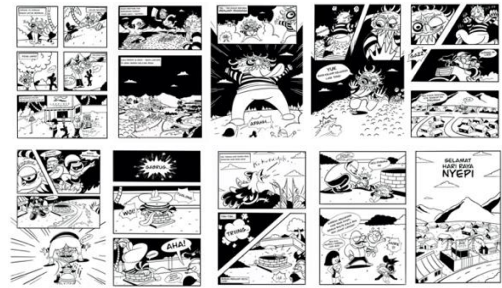
Outline merupakan sebuah kerangka, regangan, garis besar, atau gurat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2022). Pada dasarnya, outline adalah rencana yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan atau dalam hal ini *storyboard* yang akan digarap dan merupakan rangkaian ide-ide yang disusun secara sistematis, logis, jelas, terstruktur, dan teratur. Adapun outline yang sudah divisualisasi secara jelas, rapih dan terstruktur dalam perancangan komik

“Tapel (Topeng) Si Bogoh” sebagai berikut.



Gambar 4. Proses outline komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil Akhir Perancangan



Gambar 5 . Hasil akhir komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

a. Ilustrasi

Gaya komik dalam perancangan ini mengacu pada gaya ilustrasi komik kartun yang sederhana berwarna hitam putih. Tarikan garis pada gambar sederhana dan sedikit tebal. Dalam menggambarkan para tokohnya penulis menggunakan ciri khas dari karakter ilustrasi Blelozz sendiri. Karakter dalam komik ini cenderung memiliki ciri- ciri penampilan orang Indonesia, seperti berambut hitam dan berkulit sawo matang. *Background* dalam komik juga sangat sederhana tidak terlalu banyak detail.

b. Layout

Layout dalam komik “Tapel (Topeng) Si Bogoh” berupa panel-panel yang menyambung. *Layout* dalam komik ini menggunakan prinsip *sequence* karena membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai keinginan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca. Selain itu, komik ini memiliki *layout* berupa panel-panel berbentuk kotak yang berurutan atau zig-zag, tergantung jumlah panel yang ada dalam satu halaman. Biasanya dalam satu halaman buku ini memiliki tiga hingga empat panel. *Layout* dalam komik ini menggunakan prinsip *balance* karena menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkannya di posisi yang tepat.

c. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada komik ini dibuat interaktif, lucu dan tetap dapat dibaca dengan jelas dari pandangan mata. Hal itu dapat diaplikasikan dengan menyesuaikan penerapan ukuran dan jarak ukuran. Tipografi dalam komik ini menggunakan *font* bernama “Jack Armstrong BB”. *Font* “Jack Armstrong BB” termasuk dalam kategori *Sans Serif*. *Font* seperti ini merupakan *font* yang sering digunakan dalam komik karena berkesan santai.

JACK ARMSTRONG

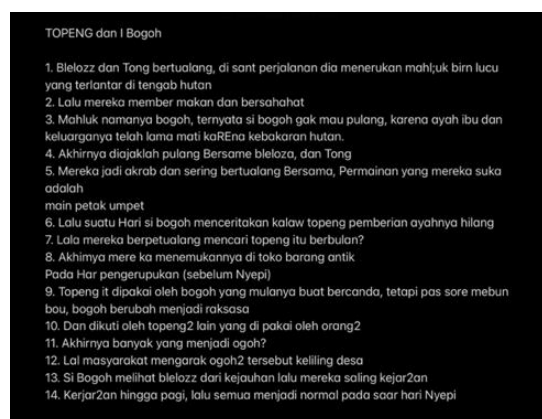
Gambar 6. Jack Armstrong BB
(Sumber: Google.com/images)

d. Warna

Warna yang digunakan dalam komik ini sangat sederhana yaitu menggunakan warna hitam dan putih. Dalam komik ini warna yang digunakan adalah hitam putih karena dalam komik ini yang ingin ditunjukkan adalah isi pesannya yang terdapat didalam balon kata. Pembaca lebih mudah mencerna isi pesan yang ada pada gambar ketika tidak terlalu banyak elemen yang harus diproses oleh mata. Salah satu kelebihan dari komik hitam putih memang ada di kemudahan mencerna isi komiknya.

e. Storyline

Adapun *storyline* yang ada didalam komik “Tapel (Topeng) Si bogoh” sebagai berikut.



Gambar 7. Storyline Komik “Tapel

(Topeng) Si Bogoh”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Desain Karakter

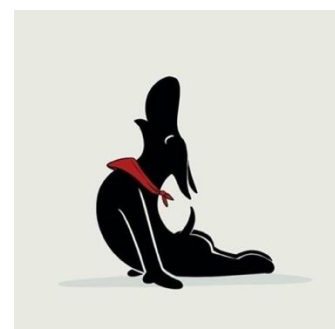
Adapun karakter desain yang ada didalam komik “Tapel (Topeng) Si bogoh” sebagai berikut.

Karakter Blelozz



Gambar 8. Karakter Blelozz
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter Ton



Gambar 9. Karakter Tong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter Bogoh



Gambar 10. Karakter Bogoh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter Luh Anggun



Gambar 11. Karakter Luh Anggun
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter Pembantu



Gambar 12. Karakter Pembantu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN

Blelozz adalah salah satu sebuah ilustrasi yang sudah lama terjun dalam bidang komik. Dari hasil analisis yang didapatkan, dapat dilihat bahwa MadeBlez Studio membutuhkan sebuah media promosi yang baru dan menarik untuk meningkatkan eksistensi ilustrasi Blelozz, Buku komik menjadi peluang media promosi yang menguntungkan. Komik merupakan kumpulan gambar-gambar yang tidak bergerak dan membentuk berbagai macam cerita. Biasanya komik berwujud kertas atau buku dan ada juga yang dimuat di dalam majalah. Karakteristik komik ini menyenangkan dan tidak membuat pembaca merasa bosan. Hal ini menjadi sebuah keuntungan untuk promosi Blelozz. Perancangan ini dibuat untuk menjawab kebutuhan promosi yang ada pada Blelozz.

Keseluruhan kesimpulan dari perancangan kali ini adalah untuk membuat media promosi yang baru dan menarik khalayak namun tetap memberikan citra desain yang sesuai dengan *brand philosophy* perusahaan mulai dari pembuatan gaya ilustrasi komik, layout, tipografi, warna, *storyline* dan desain karakter. Sehingga, Blelozz memiliki pembeda dari kompetitor yang lain dan membuat perusahaan memiliki peluang promosi yang menarik pada pemasarannya dalam bidang komik ini.

DAFTAR RUJUKAN

Putra, I Gusti. (2020). Perancangan komik webtoon topeng tugek di desa Carangsari, Petang, Badung, Bali. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2),118-133.

Farisakta, Brilliant Tegar. (2022). Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter “Nagabonbon” Sebagai Maskot Studio Bonbin. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 143-151.

Surianto Rustan. 2020. Layout 2020. Nulis buku Jendela Dunia, Jakarta.

(Husandi dkk., t.t.). 2018. Perancangan Komik Edukasi “Rachel’s Guitar Adventure” Sebagai Media Motivasi Pentingnya Memiliki Cita-Cita untuk Remaja.

Janottama, Putraka. 2017. Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. Jurnal Segara Widya. 5: 25-41.

Ulfa, S., Putri, V., Budiardjo, H., & Prayitno, S. (2016). *Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan Kembali Kesenian Tradisional kepada Remaja*. 5(2). Dameria, Anne. (2007). *Basic Printing Panduan Dasar Cetak untuk Designer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link Match Grafik.

Eiseman, Leatrice. (2006). *Color Message and Meaning*. Gloucester: Hand Books Press.

Amstrong, dan Kothler. Dasar - Dasar Pemasaran, Jilid 1, Edisi Kesembilan. Jakarta: PT. Indeks Gramedia. 2003.

Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia, Jakarta.