

**PERANCANGAN KOMIK KARTUN TU KARMA  
DI STUDIO BOG-BOG KOMUNIKARTUN**



**Oleh :  
I PUTU ALDI SAKSANA  
201806061**

**Deseminasi :  
Pameran Online Karya Mahasiswa MBKM  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
20 Januari 2022**

**Pembimbing Utama :  
I Wayan Nuriarta, S.Pd, M.Sn  
NIP. 198506242015041001**

**Pembimbing Pendamping :  
Agus Ngurah Arya Putraka, S.Sn, M.Sn  
NIP. 198610162015041002**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
TAHUN 2022**

## ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi yang ada semakin cepat perkembangannya seiring dengan globalisasi telah mengubah aspek kehidupan hingga yang terkecil dan kini banyaknya cerita dari luar negeri yang disuguhkan di sosial media. Perancangan yang berjudul "Perancangan Komik Kartun Tu Karma di Studio BOG-BOG Komunikartun" memiliki rumusan masalah bagaimana cara merancang komik Tu Karma dan bagaimana bidang manajemen BOG-BOG Komunikartun. Tujuan pembuatan karya ini adalah untuk Dapat memberikan pengalaman dan manfaat untuk diri sendiri sebagai seorang desainer dalam merancang media komunikasi visual dan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai / masyarakat luas tentang cerita cerita karmaphala melalui komik kartun

Perancangan karya ini menggunakan metode wawancara, observasi dan metode kepustakaan adapun sumber data yang digunakan adalah sejarah perkembangan BOG-BOG Komunikartun dari awal berdiri hingga saat ini. Landasan teori digunakan adalah teori konik, kartun, tipografi, dan warna.

Berdasarkan analisa data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa dalam proses magang/praktek kerja yang dilaksanakan di BOG-BOG Komunikartun selama kurang lebih 3 bulan ini penulis mendapatkan banyak manfaat baik, Penulis dapat menganalisis bahwa magang/praktek kerja ini telah memberi pengalaman dapat merasakan terjun langsung ke dunia industri kusunya industri kreatif yang bergerak di bidang kartun,. Dalam pembuatan projek penulis mendapatkan pengalaman mulai dari pembuatan karakter kartun, cover buku, dan komik kartun dikerjakan berdasarkan permintaan pemilik BOG-BOG Komunikartun yang diawali dengan pembuatan ide, tema, konsep, unsur pembentuk komik untuk mencerminkan karakter tokoh yang diinginkan.

Kata Kunci : *Kartun, Komik, Karakter*

## PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri. (Suripan Sadi Hutomo, 1991). Salah cerita yakni cerita hukum karmaphala yang bertemakan hasil perbuatan yang muncul setelah kita melakukan perbuatan baik atau buruk. Tetapi kini anak-anak atau remaja hanya sedikit yang mempercayai cerita tersebut yang dimana seharusnya kita semua sebagai generasi penerus Indonesia tetap melestarikan sastra yang telah di buat oleh nenek moyang kita.

Kini perkembangan teknologi yang ada semakin cepat perkembangannya seiring dengan globalisasi telah mengubah aspek kehidupan hingga yang terkecil dan kini banyaknya animasi atau cerita dari luar negeri yang disuguhkan di televisi maupun sosial media yang di mana menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia lebih menggemari cerita luar negeri dari pada cerita rakyat Indonesia. Punahnya suatu cerita rakyat sangat dipengaruhi minat masyarakat terhadap cerita rakyat Indonesia. Semakin sedikit minat masyarakat kepadasebuah cerita rakyat maka cerita tersebut tidak lama akan mengalami kepunahan.

Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, sertakomposisi warna dan layout (Kursrianto, 2007: 2). Proses komunikasi dapat dilakukan eksplorasi ide-ide dengan menambah gambar, foto, diagram, serta penggunaan warna dan teks sehingga menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dimaksud adalah pesan yang ingin disampaikan dan kemampuan penerima dalam menguraikan pesan. Desain Komunikasi Visual sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, maka salah satu manfaatnya adalah sebagai media untuk melestarikan suatu cerita rakyat. Salah satu upaya dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media-media komunikasi visual sebagai media untuk menarik minat dan supaya bisa dikenal masyarakat luas.

## PEMBAHASAN KARYA

### 1. Karya Karakter TU KARMA



**Gambar : Karakter Tu Karma**  
(sumber: Dokumen Penulis)

Selama kegiatan magang/praktek kerja MBKM di BOG-BOG Komunikartun penulis membuat karakter tokoh Tu Karma, Karma diambil dari kata “Karmaphala” salah satu dari 5 keyakinan (Panca Sradha) umat Agama Hindu, “Karma” yang berarti “perbuatan” sedangkan “Phala” berarti “hasil” . Karakter Tu Karma adalah seorang anak kecil dari Bali yang sangat amat nakal, tema dari kartun Tu Karma sendiri berasal dari cerita rakyat Bali yang dimana toko menjadi peran utama dari perbuatan-perbuatan yang sang tokoh perbuat. Karakter Tu Karma didesain sebagai berikut :

- a. Mengambil wujud seorang anak kecil yang menggambarkan bawah katakter tersebut sangatlah baik untuk semua kalangan usia dari usia uda atau pun dewasa, selaim itu juga karakter anak kecil terbaksuk memiliki sifat yang sulit diatur.
- b. Memakai Pakaian Bali dipilih untuk memperkuat bahwa katakter tersebut adalah anak Bali dan melestarikan budaya chas Bali.
- c. Pemakaian Udeng yang tidak benar dikarenakan dari pengamatan penulis bahwa

pemakaian udeng yang tidak benar/sedikit keatas menggambarkan karakter yang sedang lelah,bosan,nakal.

- d. Memiliki Tindik di telinga,pemberian tindik di bagian telinga memberi nilai tambah bahwa karakter tersebut memiliki kebebasan untuk berbuat apa saja yan diinginkannya.
- e. Rambut yang berantakan yang meliliki kesan yang tidak rapi.

## 2. Karya Kartun Tu Karma



**Gambar : Karya Kartun Tu Karma**  
(sumber: Dokumen Penulis)

Selama kegiatan magang/praktek kerja MBKM di BOG-BOG Komunikartun penulis membuat karya kartun yang bertema “hari raya nyepi” . Hari Raya Nyepi adalah hari raya keagamaan umat Hindu yang dirayakan pada tahun baru Saka di Bali. Cerita kartun ini diambil dari pengalaman penulis sewaktu kecil dimana saat itu sang tokoh utama sedang asik memposting foto selfie di jalan yang dimana pada hari raya nyepi memiliki larangan tidak boleh keluar rumah. Setelah sang tokoh utama memposting foto di media sosial,sang pecalang banjar tersebut mulai mencari tokoh utama untuk memberi hukuman karena melanggar peraturan yang diberikan. Kejadian ini sangat sering dialami oleh anak2 yang nakal pada saat nyepi, hikumannya seperti memberi himbauan dan bersih-bersih lingkungan saja.

## 3. Pembuatan Cover Buku



**Gambar : Cover Buku**

(sumber: Dokumen Penulis)

Pembuatan cover buku Tu Karma yang digambarkan tokoh sedang berlari kedepan membuat tokoh sedang memulai kisah yang baru lagi , terlihat di bagian baground tokoh yang menggambarkan sketsa cerita tokoh/biografi dari seotang Tu Karma sebelum seperti sekarang ini. Penulis membuat karakter lebih mendominasi desain karena untuk membuat audien lebih cepat untuk menangkap point dari cover ini.

Warna yang digunakan ialah warna monokrom coklat karena menggambarkan masa lali yang di alami oleh seorang tokoh yang menjadi point di cover Tu Karma tersebut, Tipografi dalam cover ini menggunakan huruf berjenis kaligrafi untuk membuat menarik audiens dan karakter sang Tu Karma. Cover ini memiliki ukuran a4 dengan resolusi 300dpi dengan resolusi tersebut cover bisa dicetak dengan baik dalam bentuk fisik.

## PENUTUP

Dalam proses magang/praktek kerja yang dilaksanakan di BOG-BOG Komunikartun selama kurang lebih 3 bulan ini penulis mendapatkan banyak manfaat baik, Penulis dapat menganalisis bahwa magang/praktek kerja ini telah memberi pengalaman dapat merasakan terjun langsung kedunia industri kusunya industri kreatif yang bergerak di bidang kartun seperti BOG-BOG Komunikartun ini, pengalaman ini dapat menjadi gambaran bagi penulis mempersiapkan diri saat telah selesai menempuh jenjang perguruan tinggi untuk benar-benar terjun ke industri kreatif.

Dalam pembuatan projek penulis mendapatkan pengalaman di magang/praktek kerja di BOG-BOG Komunikartun mulai dari pembuatan karakter kartun, cover buku, dan komik kartun dikerjakan berdasarkan permintaan pemilik BOG-BOG Komunikartun yang diawali dengan pembuatan ide, tema, konsep, unsur pembentuk komik untuk mencerminkan karakter tokoh yang diinginkan.

## LAMPIRAN PAMERAN ONLINE MBKM

