

Perancangan Komik Edukasi Apresiasi pada *Indie Artist* dengan Pendekatan Humor

Dea Angelica Koewandhono¹, Heru Dwi Waluyanto², Asnar Zacky³

1,2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: deangelica96@gmail.com

Abstrak

Perancangan komik edukasi ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai proses bekerja *indie artist* dan meningkatkan tingkat apresiasi masyarakat terhadap *indie artist* dan hasil karya mereka. Dengan memakai pendekatan humor dan implementasi jalan cerita, pembaca bisa lebih menikmati komik tersebut dan memahami permasalahan yang disajikan. Karakter yang disajikan berupa karakter yang memiliki kemiripan dengan *target audience*, dan karakter pembantu yang muncul merepresentasikan komunitas *indie artist* yang beraneka ragam dan datang dari latar belakang dan motivasi yang berbeda.

Kata kunci: *indie artist*, komik, edukasi, humor.

Abstract

Title: *Education comic design about appreciating indie artist with humor approach*

The purpose of this education comic is to educate the public about the working process of indie artists and increase public's appreciation towards indie artists and their creation. By using humour approach and storyline implementation, readers can enjoy the comic and get a better understanding of the issue within the story. The characters that are being used in the story share similarities with the target audience of the comic, and the additional characters that appear in the comic represented the diverse community of indie artists, which come from many different backgrounds and motivations.

Keywords: *indie artist*, comic, education, humor.

Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, istilah *indie artist* sudah tidak asing lagi. *Indie artist* merupakan pekerja kreatif yang menerbitkan atau menjual hasil karya mereka secara independen. Independen berarti seorang *indie artist* tidak terikat dengan perusahaan atau instansi tertentu, sehingga mereka memiliki kebebasan dalam berkarya dan menghasilkan produk kreatif. Jenis barang yang dihasilkan *indie artist* beraneka ragam, mulai dari *postcard*, *notebook*, tempat pensil, hingga *mouse pad* dan baju. Jenis barang yang dihasilkan pun selalu berkembang dan makin bervariasi tiap tahunnya.

Pada umumnya, *indie artist* memproduksi barang mereka secara independen. Walaupun ada jenis barang yang perlu bantuan pihak lain dalam proses cetak atau produksi (misalnya *postcard* yang memerlukan bantuan percetakan kertas, atau boneka yang memerlukan bantuan tukang jahit) namun proses

desain, *packaging*, dan *quality control* semuanya dilakukan sendiri oleh *indie artist*. Karena skala pembuatan yang relatif kecil daripada barang *mass production*, hal ini mempermudah *indie artist* dalam mengontrol dan mendapatkan kualitas barang yang sesuai dengan keinginan mereka.

Di sisi lain, dibutuhkan media dan teknik penjualan tertentu agar produk barang yang dihasilkan oleh *indie artist* sampai kepada konsumennya. Misalnya, melalui *exhibition event*. *Event* ini menghubungkan antara *indie artist* dengan konsumennya, juga menjadi cara penyaluran bakat dan minat *indie artists-indie artist* yang lain. Beberapa *event* yang berlangsung tiap tahun di antaranya yaitu Popcon, Comifuro (Comic Frontier), Indonesia Comic Con, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Di Surabaya sendiri ada *event* seperti Anicult dan Choco days. Namun pada kenyataannya, kemunculan *event* yang menjembatani *indie artist* ini tidak diimbangi apresiasi masyarakat Surabaya. Masih banyak ditemui masyarakat tidak menghargai hasil

karya dari para *indie artist*. Sebagai contoh, banyak yang masih menawar harga dengan tidak wajar saat membeli hasil karya *indie artist*.

Kurangnya pengetahuan masyarakat Surabaya mengenai proses pembuatan produk *indie artist* menjadi salah satu alasan mengapa mereka tidak bisa menghargai hasil karya para *indie artist* tersebut. Masyarakat masih meyakini bahwa hasil karya kreatif tersebut sudah sepatutnya dihargai murah, dengan alasan bahwa pembuatannya yang tidak memerlukan waktu dan tidak membutuhkan proses yang panjang. Dari kurangnya apresiasi masyarakat Surabaya terhadap *indie artist* maupun hasil karya mereka, maka perlu dibuat suatu media untuk mengedukasi masyarakat Surabaya agar memahami *indie artist* dan terciptanya sikap apresiatif terhadap karya-karya *indie artist*. Setelah melakukan pencarian mengenai perancangan dengan topik apresiasi *indie artist* di sumber-sumber perpustakaan Universitas Kristen Petra dan Google pada bulan November 2017, maka dapat disimpulkan bahwa sebelumnya belum ada perancangan dengan topik serupa. Persoalan penghargaan pada karya seni *indie artist* sudah sering dibahas dalam berbagai media, khususnya apabila dikaitkan dengan wacana ekonomi kreatif. Dalam perancangan ini, komik dipilih sebagai alternatif media yang mewakili sasaran perancangan yang berusia 13-25 tahun. Selain sifatnya yang menarik karena dominan gambar dan cerita di dalamnya, komik dapat divisualkan dengan berbagai gaya penyampaian. Komik sendiri sebagai bagian dari industri kreatif mempunyai hubungan yang cukup erat dengan *indie art*, karena banyak dari ekspresi diri yang dilakukan oleh *indie artist* dituangkan dalam bentuk komik.

Media komik akan dipakai untuk mengedukasi masyarakat Surabaya, dengan menggunakan pendekatan humor, agar tidak terkesan kaku dan lebih mudah untuk dicerna.

Manfaat Perancangan

Bagi Mahasiswa

Diharapkan agar mahasiswa bisa mendapat ilmu dan menambah wawasan mengenai komik maupun mengenai *indie artist*, mulai dari proses penulisan hingga perancangannya.

Bagi Masyarakat

Dengan perancangan komik ini, diharapkan agar masyarakat bisa mengapresiasi *indie artist* ke depannya, dan memahami suka dan duka dari pekerjaan dan kegiatan *indie artist*.

Bagi Pemerintah

Dengan mengedukasi masyarakat terlebih dahulu, dapat memancing ketertarikan masyarakat terhadap sektor industri kreatif, dan meningkatkan

kesejahteraan masyarakat dengan terbukanya lebih banyak lapangan pekerjaan di bidang industri kreatif.

Bagi Dunia Perkomikan Indonesia

Menambah dan memperkaya koleksi komik di Indonesia, dan menjadi tambahan referensi untuk pembuatan komik ke depannya, khususnya efektivitas dan dampak komik sebagai media edukasi.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kualitatif, karena perancangan ini membutuhkan data mengenai proses kerja *indie artist*, barang yang biasa mereka produksi, hal-hal dan pengalaman unik yang biasa mereka hadapi selama berkecukupan di industri kreatif, dan motivasi dan yang membuat mereka memutuskan untuk menekuni kegiatan mereka. Hal-hal yang disebutkan di atas bisa didapatkan dengan lebih lengkap melalui metode kualitatif, dengan cara-cara berikut.

Wawancara

Wawancara akan dilakukan terhadap 4 orang narasumber yang berprofesi sebagai *indie artist*. Narasumber merupakan *indie artist* yang sudah berkecukupan selama kurang lebih 2 tahun di bidangnya. Pengalaman para *indie artist* tersebut diperlukan dalam membuat komik dengan karakter yang merefleksikan keadaan sesungguhnya.

Pustaka

Pengumpulan data melalui buku dan jurnal diperlukan sebagai referensi dan penunjang pembuatan komik dalam bidang teknik dan teori.

Internet

Observasi terhadap perilaku konsumen dan keseharian *indie artist* bisa dilihat dari bagaimana mereka berperilaku di media sosial. Selain itu, pencarian data melalui internet juga diperlukan untuk menggali referensi mengenai *indie artist* yang masih tergolong baru dan belum banyak dibahas dalam literatur.

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang akan digunakan dalam perancangan komik ini memakai pendekatan 5W+1H. Data yang sudah ada akan dikumpulkan dan dianalisa untuk membentuk kesimoulan yang dapat digunakan sebagai landasan perancangan komik yang menarik dan dapat mengedukasi masyarakat, terutama *target audience* dengan efektif.

Konsep Perancangan

Konsep desain dalam perancangan ini adalah membuat sebuah buku komik yang membahas mengenai seluk beluk proses kerja *indie artist* dengan pendekatan humor di dalamnya. Komik ini ditujukan kepada masyarakat Surabaya yang kurang bisa mengapresiasi *indie artist*. Dalam komik tersebut, akan ada karakter yang memiliki kesamaan dengan

target audiens dan karakter yang berprofesi sebagai *indie artist*. Jalan cerita akan berpusat pada *indie artist* tersebut, dan di dalam komik juga akan disisipkan ilustrasi maupun fakta mengenai proses kerja dan kehidupan *indie artist*. Humor dijadikan sebagai salah satu daya tarik dari komik tersebut, juga sebagai ciri khas penyampaian jalan cerita. Selain menjadi ciri khas penyampaian cerita, humor dimasukkan ke dalam cerita agar komik nantinya tidak terasa monoton dan lebih mudah dicerna.

Strategi Kreatif

Target Audience

- Demografis
Target Audience dari perancangan ini adalah mereka yang berusia 13-25 tahun (wanita maupun pria), berada di strata sosial menengah.
- Geografis
Secara geografis, target audience merupakan mereka yang tinggal di Indonesia, terutama di daerah Jawa dan kota-kota besar di mana kegiatan yang melibatkan *indie artist* dan *exhibition event* sering diadakan.
- Psikografis
Memiliki rasa keingin tahun yang besar, dan ketertarikan terhadap komik dan dunia seni secara general, serta mau menjadi pribadi yang lebih baik dengan mempelajari hal baru.
- Behavioral
Target Audience memiliki kebiasaan atau hobi membaca komik di waktu senggangnya, serta suka membuka *social media* mereka.

Konsep

Dalam komik nantinya akan ada 5 orang karakter, 2 orang karakter utama dan 3 orang lainnya merupakan karakter pendukung. Salah satu dari karakter utama nantinya menjadi representasi dari *target audience*, yaitu seorang mahasiswi DKV yang mempunyai antusiasme terhadap seni, namun belum terlalu familiar dengan dunia *indie artist* itu sendiri. Ke-4 orang lainnya merupakan representasi dari komunitas *indie artist* yang cukup beragam dan dibangun dari berbagai orang yang memiliki motivasi dan latar belakang berbeda, serta keunikan dan antusiasme yang berbeda-beda. Nantinya, ke-4 orang inilah yang akan menggiring karakter utama untuk perlahan mengenali dunia *indie artist* lebih jauh dan menjelaskan mengenai hal-hal yang mereka ketahui. Jalan cerita diimplementasikan ke dalam komik, agar komik lebih gampang dipahami dan diikuti oleh pembaca. Walau *setting* komik bersifat fiktif, namun cerita yang dihasilkan merupakan rangkuman dari hasil wawancara dan kuesioner yang sudah disebarluaskan sebelumnya, sehingga bisa menjadi bahan landasan dan ide cerita. Humor juga disisipkan agar jalan cerita lebih menarik dan lebih mudah untuk diikuti.

Judul Komik

Judul utama dari buku komik adalah 'Gak Gitu Thok', di mana judul komik ingin menekankan proses kerja *indie artist* yang dianggap mudah dan disepelekan oleh masyarakat. Hal ini menjadi topik penting dalam keseluruhan komik, dan menjadi sumber humor dari perancangan komik ini.

Untuk tiap *chapter* nantinya akan membahas hal yang berbeda-beda, *chapter* pertama merupakan pengenalan secara umum ke dunia *indie artist*, *chapter* kedua akan membahas permasalahan yang dialami oleh *indie artist* dalam menjalani kegiatan dan pekerjaan mereka selama berkarya, dan *chapter* ketiga akan membahas mengenai idealisme *indie artist* dan hal-hal yang membuat mereka bertahan sampai sekarang.

Sinopsis

Cerita akan mengikuti seorang mahasiswi DKV bernama Nana, yang baru saja memasuki perkuliahan. Di kampus barunya, Nana berkenalan dengan seorang mahasiswi DKV lain, yang bernama Jessica (Seringkali dipanggil Jez oleh teman-temannya). Jez mengajak Nana untuk mendatangi salah satu *exhibition event* di dekat kampus mereka, karena Jez akan berjualan di sana. Nana tertarik untuk datang, namun ia sangat kaget saat menghampiri *event* tersebut, karena banyak barang yang dianggap berharga terlalu mahal oleh Nana, termasuk barang milik Jez. Jez yang menyadari bahwa Nana masih tidak memahami soal harga dunia *indie artist*, akhirnya mengajak Nana untuk berkenalan dengan teman-temannya satu kosnya, yang juga berprofesi sebagai *indie artist* dan mengikuti seluk beluk kegiatan dan proses berkarya mereka, dan kesulitan yang mereka jalani sebagai *indie artist*, mulai dari proses produksi hingga pemasaran dan menghadiri *event*.

Storyline

Seperti yang dibahas sebelumnya, jumlah *chapter* dalam buku dibagi menjadi 3 bagian. Berikut ringkasan alur cerita dalam *tiap* *chapter* tersebut.

• Chapter 1

Chapter pertama akan dibuka dengan pengenalan singkat mengenai latar belakang Nana dan bagaimana ia bertemu dengan Jez. Di *chapter* ini, Nana akan berkunjung ke salah satu *exhibition event* yang diadakan di dekat kampus mereka. Namun, alangkah kagetnya Nana karena ia melihat banyak barang yang menurutnya mahal dan tidak berharga sepadan dengan produk/hasil barang yang dijual. Di perjalanan pulang, Nana pun menceritakan hal tersebut kepada Jez, dan mengapa ia tidak setuju dengan harga yang sangat mahal tersebut. Jez pun hanya tertawa menanggapi reaksi Nana, lalu ia mengajak Nana untuk mengunjungi kosnya sepulang dari *event*. Ternyata, di kos Nana, ada beberapa orang lainnya yang juga menekuni pekerjaan sebagai *indie artist*, atau memiliki ketertarikan dengan hal serupa. Ada

3 orang lainnya yang memiliki minat yang sama, walau memfokuskan diri pada hal yang berbeda-beda. Ke-3 orang ini yaitu Eka, Indri, dan Niko. Walau dari latar belakang dan usia serta pendidikan yang berbeda-beda, ke-3 orang ini bisa akrab satu sama lain karena minat dan hobi yang mereka miliki. Jez lalu memperlihatkan sebagian dari pekerjaan yang ditekuni oleh ke-3 temannya tersebut. Di situ, Nana baru memahami bahwa barang-barang yang diproduksi oleh *indie artist* ternyata diproduksi secara independen, dan bukanlah barang atau karya yang bisa diselesaikan dalam waktu sekejap, seperti hasil barang produksi massal/produksi pabrik. Nana baru menyadari bahwa hal tersebut yang membedakan antara produk massal dengan barang produksi indie, yaitu sentuhnya personal di barang buatan *indie artist*. Chapter ini ditutup dengan Nana yang semakin berminat untuk melihat proses kerja *indie artist*, dan menanyakan kepada teman-teman barunya, bila ia boleh melihat proses kerja mereka lebih dalam dan menghampiri kos mereka bila ia sedang senggang. Kedatangan Nana tentunya disambut baik oleh teman-teman Jez

- *Chapter 2*

Di *chapter* ini, Nana menghampiri kos Jez karena ia mendapatkan pesan singkat dengan tulisan 'SOS' dari Jez, namun betapa kagetnya Nana karena keadaan kamar kos teman-temannya sangatlah berantakan, termasuk kamar milik Jez. Setelah diusut, ternyata Jez, Eka dan Indri sedang mempersiapkan diri mereka untuk mendatangi salah satu *exhibition event* terbesar yang akan diadakan tahun itu. Sebenarnya, persiapan Jez sudah selesai sejak beberapa hari lalu, namun mengingat Eka dan Indri yang cukup kesulitan, maka Jez pun memanggil Nana untuk membantu mereka menyiapkan barang-barang milik Eka dan Indri.

Belum cukup sampai di sana, ternyata ada salah satu barang milik Indri yang tidak kunjung datang dari produsen gantungan kunci, padahal sudah dikirim sejak berhari-hari lalu. Saat mereka masih kebingungan mempersiapkan barang, tiba-tiba terdengar bel rumah kos, yang menandakan bahwa kurir dari paket gantungan kunci tersebut telah datang. Namun alangkah kagetnya Indri, karena saat dibuka, barang yang datang bukanlah miliknya. Saat Indri panik dan teman-temannya berusaha menenangkan Indri, Nana pun mendapatkan ide untuk mencari paket yang tertukar ini dengan mem-*posting* gambar dari gantungan kunci tersebut ke *social media*, dan berusaha mencari pemilik aslinya. Nana berspekulasi bahwa gantungan kunci milik Indri mungkin tertukar dengan pemilik gantungan kunci yang berada di tangan Indri.

Ternyata dugaan Nana benar, pemilik dari gantungan kunci tersebut muncul dan ia

mengatakan bahwa gantungan kunci milik Indri berada padanya. Mereka pun setuju untuk bertemu, dan ternyata pemilik gantungan kunci tersebut tinggal di gang sebelah tempat kos mereka berada. Ternyata paket tersebut tertukar karena perbedaan satu huruf saja pada alamat yang dicantumkan di paket tersebut. Pemilik paket tersebut juga sangat berterima-kasih, karena ternyata ia juga berpartisipasi dalam *exhibition event* yang akan diadakan besok. Nana yang melihat kekacauan yang dialami hanya dalam jeda waktu 1 hari, jadi semakin memahami kesulitan yang harus dihadapi oleh *indie artist*.

- *Chapter 3*

Di *chapter* ini, Nana membantu Jez untuk berjualan di *exhibition event* tersebut. Saat sudah sampai di lokasi *exhibition event*, Nana cukup takjub dengan jumlah partisipan dan banyaknya *indie artist* yang berpartisipasi. *Event* yang mereka datang kali ini adalah salah satu *event* yang paling besar di Indonesia, karena itulah jumlahnya pun jauh lebih banyak daripada yang pernah Nana datang sebelumnya. Setelah selesai menyiapkan *display*, Nana pun membantu Jez dalam berjualan dan bertemu dengan fans maupun pelanggan Jez.

Namun alangkah kagetnya Nana, karena *event* tersebut menjadi sangat ramai dalam waktu singkat, sehingga Nana cukup kewalahan dengan pengunjung yang ada. Jez pun menenangkan Nana, lalu dengan cekatan ia meladeni satu persatu pelanggan yang datang. Nana pun takjub, karena sepertinya Jez sudah berpengalaman dalam hal ini.

Setelah pengunjung mulai berkurang (dikarenakan jam makan siang), Nana pun pergi berkeliling untuk melihat-lihat *booth* yang ada. Alangkah senangnya Nana saat ia melihat salah satu *merchandise* yang ia lihat di *chapter 1* ternyata juga ada di situ. Nana pun segera membelinya. Sesuai membeli barang tersebut, Nana bertemu dengan Eka di tengah keramaian. Eka sedang dalam perjalanan untuk mengantarkan pesanan milik pelanggannya, sebuah boneka kelinci.

Saat tengah mengobrol, Nana dan Eka mendengar suara orbolan yang cukup keras dari dua orang pengunjung lain. Mereka menggerutu dengan suara yang cukup keras mengenai barang-barang yang mahal dalam *exhibition event* tersebut, dan betapa tidak sepadannya harga dan hasil barang mereka. Nana memahami mengapa mereka bereaksi demikian, namun ia tetap agak kesal karena mereka menggerutu dengan suara yang sangat keras. Saat Nana mau memberi tahu Eka untuk tidak menghiraukan mereka, ternyata Eka sudah memasang muka marah dan kesal, dan hal ini membuat Nana kaget.

Namun Eka memberi tahu Nana, bahwa ia tidak akan memarahi mereka, karena menurutnya, walau

hal ini membuatnya kesal, namun ia sudah biasa melihat dan mengalaminya.

Nana pun teringat bahwa ia harus kembali ke tempat Jez. Ia pun berpamitan dengan Eka. Saat sudah kembali ke tempat Jez, Nana pun bertanya kepada Jez, mengapa ia masih mau menekuni kegiatannya sebagai *indie artist*, padahal setelah menemani Jez selama beberapa waktu, Nana merasa bahwa kegiatannya sebagai *indie artist* cukup melelahkan. Jez pun terdiam sejenak, namun ia lalu mengatakan, bahwa untuknya, tidak masalah bila ia harus banyak mengalami tantangan, namun ada kesenangan tersendiri saat ia melihat orang lain mengapresiasi karyanya. Untuk Jez, karyanya adalah bagian dari dirinya, dan saat orang-orang bisa memahaminya, ia merasa bahwa ia sudah berhubungan dengan banyak orang melalui karyanya tersebut.

Setelah mendengar jawaban Jez, Nana pun jadi semakin memahami bila *indie artist* memang memiliki keunikannya tersendiri, bukan hanya dari segi karya mereka saja, namun juga ideologi dan cara berpikir mereka.

Desain Karakter

- Nana



Gambar 1. Desain karakter dari nana, tokoh utama dalam komik

Nana merupakan seorang mahasiswi baru di jurusan DKV. Saat cerita berlangsung, Nana baru saja memasuki semester pertama di jurusan DKV. Ia bertemu dengan Jez saat sedang menjalani masa orientasi, dan sejak itu mereka pun menjalin pertemanan. Nana memiliki ketertarikan dengan bidang seni, karena itulah ia memutuskan untuk masuk ke jurusan DKV, walaupun ia masih belum tahu ingin mendalami bidang apa di jurusan DKV ke depannya. Nana memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar, sehingga ia sering mencoba hal-hal baru di sekitarnya. Cukup vokal dalam mengutarakan pikirannya, namun hal ini juga menjadi pedang bermata dua, karena terkadang ia menyinggung orang lain secara tidak disadarinya.

- Jessica (Jez)



Gambar 2. Desain karakter jez, tokoh utama dalam komik

Jez bertemu dengan Nana di masa orientasi. Jez merupakan seorang anak perantauan, sehari-harinya ia tinggal di kos ayam jago di dekat kampusnya. Jez merupakan seorang *indie artist*, dan ia sudah menjalani kegiatannya sebagai *indie artist* sejak duduk di bangku SMA. Karena ketertarikannya yang besar dalam bidang seni, ia pun memutuskan untuk masuk ke jurusan DKV untuk mempelajari lebih banyak hal yang bisa membantunya ke depannya. Jez lebih sering memproduksi buku cerita bergambar untuk dijual di *event* maupun secara *online*. Jez memiliki kepribadian yang supel dan ramah, namun juga tegas bila dibutuhkan. Namun, bila sudah diajak bicara soal hal yang ia sukai, bisa menjadi sangat cerewet dan tidak akan berhenti bicara sampai ia selesai.

- Eka
Eka merupakan seorang pekerja kantoran yang menjalani kegiatannya sebagai *indie artist* sebagai pekerjaan sampingan dan sebagai penyalur hobinya. Eka memiliki hobi untuk menjahit, seperti menjahit boneka, *pouch*, bahkan baju sekalipun. Ia tidak terlalu memusingkan keuntungan yang didapatkan dari berjualan, karena tujuan utamanya mengikuti *event* adalah untuk bertemu dengan teman sehoobi dan menyalurkan hobinya.
- Indri
Indri merupakan anak jurusan ekonomi yang sudah berada di semester 6. Indri juga merupakan seorang *indie artis*, selama ini ia membayar kuliah dengan menjual hasil karyanya. Ia memiliki ketertarikan besar dalam membuat pernak-pernik kecil, seperti gantungan kunci, *accessories*, maupun barang-barang *craft* lainnya. Indri memiliki kebiasaan buruk untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugasnya di H-1, lalu menjadi panik sendiri.



Gambar 3. Desain karakter indri dan eka

- Niko



Gambar 4. Desain karakter dari niko

Niko merupakan seorang *freelancer* sekaligus *indie artist*. Ia memfokuskan dirinya dalam membuat komik indie dan menjualnya, serta menerima pekerjaan sampingan dari *client* dan perusahaan-perusahaan. Niko cukup rajin mengikuti *exhibition event*, dan memiliki *fanbase* yang cukup besar karena popularitas dari komik yang ia buat. Seringkali lupa waktu bila sudah mengerjakan komik miliknya.

Tone Warna

Komik dibuat dengan warna monokrom, untuk mempercepat waktu pengerjaan. Untuk ilustrasi seperti media tambahan/*merchandise*/kover, akan memakai warna pastel berwarna-warni.

Kover Buku



Gambar 5. Kover depan dari komik 'gak gitu thok', dengan ilustrasi karakter utama dalam komik



Gambar 6. Kover belakang dari komik 'gak gitu thok', dengan ilustrasi karakter sampingan yang muncul dalam komik



Gambar 12. Salah satu contoh isi halaman komik (6)



Gambar 15. Halaman pembukaan *chapter 2*



Gambar 13. Salah satu contoh isi halaman komik (7)



Gambar 15. Halaman pembukaan *chapter 3*



Gambar 14. Halaman pembukaan *chapter 1*

Kesimpulan

Keberadaan dan kemunculan *indie artist* yang tidak diikuti dengan apresiasi masyarakat memicu munculnya perancangan komik ini. Perancangan komik edukasi 'Gak Gitu Thok!' dengan pendekatan humor diharapkan bisa membuat masyarakat memahami mengenai kegiatan dan perjuangan *indie artist* lebih jauh, tidak hanya melihat hasil jadinya saja. Dengan mencerminkan kegiatan dan kesulitan yang biasa dialami atau pernah dialami oleh *indie artist* dalam setting komik yang berlokasi di Indonesia, membuat pembaca bisa merasa lebih dekat dan menangkap maksud dan pesan dari cerita. Jalan cerita yang dibumbui dengan humor juga membuat pembaca lebih tertarik untuk membaca sampai akhir, selain itu jalan cerita yang tidak terlalu kompleks juga memudahkan pembaca untuk menyerap pesan yang ada.

Beberapa bagian juga menampilkan realita bekerja para *indie artist* secara terbuka, disertai dengan penjelasan proses bekerja yang dijelaskan dengan lebih sederhana. Walaupun setting cerita berupa fiktif, namun pengalaman dan cerita yang dimasukkan ke dalam komik merupakan hasil riset dan akumulasi pengalaman dari berbagai *indie artist* yang telah diwawancarai sebelumnya, sehingga keadaan dalam cerita merefleksikan keadaan yang sebenarnya.

Daftar Pustaka

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). In *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Retrieved March 12, 2018, from <https://kbbi.web.id/komik>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). In *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Retrieved March 15, 2018, from <https://kbbi.web.id/humor>

Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Kepustakaan Populer Gramedia

Bradley, D. (2015, February 2). *An Introduction to Small Press Month*. Retrieved March 15, 2018, from <http://www.multiversitycomics.com/news-columns/an-introduction-to-small-press-month/>

Charest, D. (n.d.). *What is an indie artist?*. Retrieved November 20, 2017, from <http://davecharest.com/indie-artist/>

Wijana, I.D. (2004). *Kartun*. Jogjakarta, Indonesia: Penerbit Ombak