

Perancangan Komik “Bayu Samudera” sebagai Media Promosi Potensi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Karimunjawa

Satriana Didiek Isnanta^{1*}, Afri Wita², Apip³

¹Jurusan Seni Murni, Institut Seni Indonesia Surakarta, Jl. K. H. Dewantara No. 19, Surakarta

²Jurusan Teater, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Jl. Buah Batu No. 212, Bandung

³Jurusan TV dan Film, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Jl. Buah Batu No. 212, Bandung

*Penulis korespondensi; *E-mail*: isnanta@gmail.com

Abstrak

Kepulauan Karimunjawa terdiri dari 27 pulau yang secara administratif terletak di Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Karimunjawa mempunyai potensi alam yang luar biasa, pantai pasir putih dengan ombak lautnya yang landai serta keindahan karang laut beserta habitat yang ada di dalamnya membuatnya menjadi surga bagi pecinta *snorkeling* dan *diving*. Selain alam bawah lautnya yang indah, Karimunjawa juga memiliki potensi lainnya seperti makam Sunan Nyamplungan, hutan bakau, dan kayu khas Karimunjawa, yaitu Dewandaru. Selain itu, ada juga produk UMKM yang berkembang, tetapi sayang semuanya kalah oleh potensi alam bawah lautnya. Oleh karena itu, penting kiranya membuat media promosi kreatif yang menginformasikan potensi tersebut, yaitu melalui komik bahari berjudul “Bayu Samudera”. Metode perancangan yang dilakukan menggunakan metode kualitatif yang bersifat dekriptif dalam menganalisis sebuah peristiwa, aktivitas dan objek. Analisis yang digunakan adalah sintesis analisis, yang hasilnya sebagai dasar perancangan komik “Bayu Samudera”. Hasil dari perancangan komik ini adalah komik cetak maupun digital yang bertujuan untuk mempromosikan potensi produk UMKM di Karimunjawa.

Kata kunci: Karimunjawa, komik, promosi, UMKM, MSME.

Abstract

Title: *The Design of the "Bayu Samudera" Comic as a Promotional Media for the Potentials of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Karimunjawa*

The Karimunjawa archipelago consists of 27 islands that are administratively located in the Jepara District of Central Java. Karimunjawa has extraordinary natural potential, white sand beaches with gentle sea waves and the beauty of sea corals and the habitats in them make it a paradise for snorkeling and diving lovers. In addition to the beautiful underwater world, Karimunjawa also has other potential such as the tomb of Sunan Nyamplungan, mangrove forests, and the typical wood of Karimunjawa, namely Dewandaru. In addition, there are also developing UMKM/MSME products, but unfortunately, all of them are lost by the potential of the underwater world. Therefore, it is important to create creative promotional media that informs this potential, namely through a maritime comic entitled "Bayu Samudera". The design method is carried out using qualitative methods that are descriptive in analyzing events, activities, and objects. The analysis used is analytical synthesis, the results of which are the basis for the design of the "Bayu Samudera" comic. The results of the design are printed and digital comics that aim to promote the potential of MSME products in Karimunjawa.

Keywords: *Karimunjawa, comics, promotion, MSME, UMKM.*

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara kepulauan, memiliki potensi dan peluang dalam pengembangan pariwisata bahari dibandingkan negara lainnya. Bentuk geografis berupa kepulauan

dengan 16.056 pulau kecil (Badan Pusat Statistik, 2018), membuat Indonesia memiliki garis pantai terpanjang di dunia, yaitu 108.000 km. Pariwisata bahari di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan. Hal ini sejalan dengan munculnya

trend wisata bahari yang berkembang di dunia termasuk di Indonesia, yaitu munculnya wisata-wisata bahari yang baru dan dikembangkan melalui pulau-pulau kecil, salah satunya Karimunjawa. Karimunjawa sebagai destinasi wisata sudah mulai disukai oleh wisatawan domestik maupun internasional. Ombak di Karimunjawa tergolong rendah dan jinak, dibatasi oleh pantai yang kebanyakan adalah pantai pasir putih halus membuat banyak wisatawan datang.

Karimunjawa adalah kepulauan di Laut Jawa yang terletak 45 mil laut atau sekitar 83 kilometer di barat laut kota Jepara. Secara administratif wilayah ini merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Kepulauan ini, merupakan gugusan pulau yang berjumlah 27 pulau dengan teritorial seluas 107.225 ha. Kekayaan alam Karimunjawa sungguh luar biasa, terumbu karang yang indah, hutan bakau, hutan pantai, serta hampir 400 spesies fauna laut, di antaranya 242 jenis ikan hias (Yenny, 2018:1).

Selain itu, Karimunjawa juga kaya akan situs peninggalan budaya bawah air, berupa kapal yang karam. Hal tersebut disebabkan oleh posisi strategis kawasan Karimunjawa yang berada di tengah-tengah jalur pelayaran dan perdagangan Laut Jawa. Karimunjawa selalu menjadi pelabuhan transit pada 3 masa penting dalam sejarah Indonesia, yaitu (1) pada masa kerajaan-kerajaan kuno dengan pelabuhan utama Tuban, (2) masa Kesultanan Islam dengan pelabuhan utama Jepara, dan (3) masa Kolonialisme Eropa dengan pelabuhan utama Semarang (Balai Arkeologi Yogyakarta, 2009).

Potensi Karimunjawa lainnya yang belum tersentuh atau kurang dikenal adalah adanya makam Sunan Nyamplungan. Di makam ini ada tanaman khas Karimunjawa, yaitu tanaman dewadaru, kalimasada dan setigi. Ketiga kayu khas Karimunjawa inilah yang kemudian dijadikan bahan dasar pembuatan kerajinan khas Karimunjawa dalam bentuk pipa, gelang, tasbeih berbagai ukuran, tongkat dan lain sebagainya. Selain produk souvenir berbahan kayu, di Karimunjawa juga berkembang usaha kecil olahan makanan dari ikan hasil tangkapan di laut, budidaya rumput laut dan kelapa. Tetapi sayang, potensi di Karimunjawa daratan ini masih kalah pesona dan promosinya dengan alam bawah lautnya. Oleh karena itu penting kiranya merancang promosi menggunakan media yang mudah

dipahami masyarakat, salah satunya menggunakan media cerita bergambar atau komik.

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi yang mengandung sebuah kekuatan dalam meringkas sebuah informasi secara modern dan mudah dimengerti. Biasanya komik diaplikasikan melalui media kertas, buku maupun digital (Komik Online). Komik memiliki berbagai jenis dibagi menurut bentuk dan susunannya (Waluyanto, 2005). Meskipun awalnya komik dianggap bacaan ringan dan diperuntukkan bagi anak-anak, saat ini komik sudah diakui sebagai salah satu bentuk seni dan literatur yang dapat dipilih sebagai media penyampai pesan untuk segala usia di berbagai bidang, termasuk pendidikan (Rachminingsih dan Hanif, 2020:112).

Oleh karena itu, komik bukanlah sekedar cerita bergambar yang hanya layak dikonsumsi oleh anak-anak, tetapi sebuah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Pinasti, Fianto, Hidayat, 2015:2). Salah satunya menginformasikan potensi pariwisata pada satu kawasan, misalnya potensi alam dan budaya pulau Karimunjawa. Berdasarkan hal tersebut, maka perancangan komik "Bayu Samudera" ini diciptakan, yaitu sebagai media promosi yang menformasikan potensi wisata pulau Karimunjawa, terutama produk UMKM yang ada di sana.

Metode

Metode yang digunakan dalam melakukan perancangan ini yaitu Kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu metode yang bersifat deskriptif dan menganalisis sebuah peristiwa, aktivitas dan objek (Bachtiar S. Bachri, 2010: 46-62). Ruang lingkup penelitian dalam perancangan komik Bayu Samudera ini adalah potensi wisata di pulau Karimunjawa.

Dalam melakukan penelitian akan dilakukan pengumpulan data yang berkaitan tentang kehidupan sosial masyarakat, potensi alam, mitos, dan produk UMKM. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Observasi lapangan dilakukan di area wisata pantai, makam Sunan Nyamplungan dan etalase pelaku UMKM seperti pengrajin souvenir berbahan kayu khas Karimunjawa dan pengrajin berbahan kelapa yang memiliki produk

minyak goreng, vco, dan blondo.

Wawancara ditujukan kepada pemandu wisata, bapak Yadi (39 th) untuk mengetahui kondisi sosial masyarakat di Karimunjawa dan mitos yang berkembang di masyarakat. Wawancara kepada pengrajin souvenir dari kayu, bapak Biki (53 th) dan pengrajin olahan kelapa bapak Sofii (41 th) untuk mengetahui produk unggulan yang dimiliki oleh Karimunjawa. Wawancara lainnya dilakukan kepada bapak Bobby (57 th), pengelola pantai Bobby untuk mengetahui tata kelola wisata pantai.

Dokumentasi dilakukan untuk membuat ilustrasi setting latar komik. Dokumentasi dilakukan di lokasi pantai dan makam Sunan Nyampungan serta berbagai produk UMKM. Sedangkan studi literatur dilakukan untuk memperkaya referensi terkait dengan teknik analisis dan metode perancangan komik dan media promosi.

Analisis perancangan ini menggunakan sintesis analisis, yaitu mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesis. Kemudian yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian (Moleong, 2007:248). Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data tersebut maka dibuat rancangan komik Bayu Samudera yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan komik Bayu Samudera secara visual berdasarkan kondisi masyarakat Indonesia saat ini khususnya para remaja agar informasi yang dibawa oleh komik Bayu Samudera tersampaikan. Selain itu juga ditetapkan segmen pembacanya, agar tujuan perancangan komik ini berhasil dan berdampak bagi wisata pulau Karimunjawa khususnya UMKM yang ada di sana. Target audiens primer yang ditetapkan sebagai berikut.

1. Demografi Target Audiens

Remaja berusia 15-20 tahun. Berpendidikan SMP-SMA dengan status ekonomi sosial menengah keatas dan penghasilan orang tua rata-rata 3 - 5 juta rupiah, ukuran keluarga tiga orang.

2. Geografis Target Audiens

Bertempat tinggal di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Malang, Makassar, Denpasar, Medan. Selain itu mereka juga tinggal di daerah perkotaan.

3. Psikografi Target Audiens

Memiliki wawasan berfikir yang semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri). dengan minat yang tinggi dengan buku bacaan khususnya komik, mengikuti trend gaya hidup, menyukai hal yang membuat terobosan baru, dan selalu mencari sesuatu yang baru.

4. Behavior Target audiens

Target audiens yang suka dan hobi akan membaca. Penggemar komik dan cerita petualangan. Selain itu target audiens adalah para pemuda yang aktif dalam mencari hiburan, informasi dan hal baru melalui media cetak maupun online.

Konsep perancangan komik Bayu Samudera ini didasarkan pada hasil sintesis data yang didapatkan selama penelitian lapangan. Pemilihan judul “Bayu Samudera” didekatkan dengan latar cerita dan tujuan penelitian yaitu mempromosikan wisata pulau Karimunjawa secara geografis berbentuk kepulauan. Bayu Samudera juga dimaksudkan sebagai prototipe komik bahari yang nantinya bisa juga mengenalkan potensi wisata bahari di tempat wisata bahari lainnya di Indonesia. Hal tersebut dikuatkan dengan tokoh utama yang bernama “Bayu Samudera” seorang petualang *backpaker* yang bisa saja berpindah-pindah lokasi karena tidak terikat pada satu wilayah tertentu.

Gaya penataan layout komik dalam perancangan, disusun ke kanan dan ke bawah, hal ini dapat mempermudah pembaca dalam membaca komik. Dengan layout yang disusun ke kanan dan ke bawah, pembaca sudah terbiasa dengan alur seperti itu. Terdapat ruang kosong agar ilustrasi atau informasi yang ditampilkan tidak terlalu sesak, dan ruang kosong tersebut juga berfungsi sebagai tempat teks narasi atau balon kata. Sedangkan konsep kreatif pada komik Bayu Samudera, gaya gambar yang digunakan dalam komik menggunakan gaya campuran yang terdiri dari gaya Western (Barat) yang cenderung memiliki gambar karakter dengan mata yang proposional, atau memang sesuai dengan ukuran mata manusia pada umumnya dan Manga (Jepang) yang cenderung memiliki mata besar dalam penggambarannya. Hal tersebut dimaksudkan

agar lebih familiar bagi pembaca anak muda sekarang yang sangat akrab dengan bahasa visual tersebut.

Jenis huruf yang digunakan dalam pembuatan komik Bayu Samudera adalah Comic Sans. Font memiliki sifat tegas dengan semua huruf kapital dan tipe face script sehingga mudah dibaca oleh pembaca.

Comic Sans abcdefghijklmnopqrstuvwxxz 1234567890

Konsep warna pada komik Bayu Samudera adalah hitam putih. Hal tersebut dimasukkan untuk mendramatisir suasana. Dengan hitam putih, maka kekuatan karakter visualnya akan semakin menonjol. Selain itu untuk mengurangi ongkos produksi kalau akan dicetak.

Media yang digunakan dalam perancangan komik Bayu Samudera adalah komik cetak dan komik digital. Komik cetak untuk mengakomodir para pembaca yang memang lebih terbiasa dengan media cetak, sedangkan komik digital diharapkan mempermudah masyarakat mengakses komik, lalu komik akan dipublikasikan melalui Webtoon. Media pendukung yang digunakan antara lain digital poster, Facebook promosi dan sticker Whatsapp.

Komik Bayu Samudera berbentuk buku ukuran A5 (20 cm x 15 cm). Ukuran ini standar buku referensi, tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa dan tidak terlalu kecil kalau dibaca. Sedangkan komik versi digitalnya mengikuti kaidah komik digital.

Desain Karakter Komik

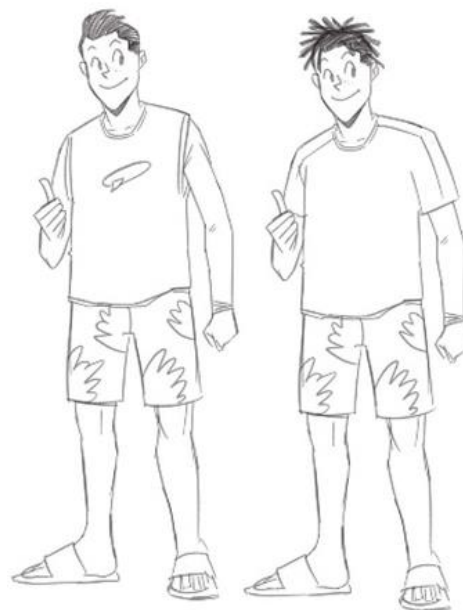
Karakter utama komik “Bayu Samudera” ini adalah seorang *backpacker* berusia 25 tahun. Telah lulus sarjana antropologi di Jakarta. Dia lahir dari keluarga campuran, ayahnya Jawa dan ibunya dari Makassar. Orangny baik, suka humor dan ramah. Digambarkan sebagai pemuda kelas menengah, seorang pecinta alam.

Selain tokoh utama, komik “Bayu Samudera” juga menampilkan tokoh pembantu, yaitu Jamil, Galih dan Pandu. Jamil adalah pemuda lokal tamatan SMA yang menjadi pemandu wisata. Dia dari keluarga Madura yang tinggal

di Karimun Jawa. Orangny rajin, tekun dan mudah bergaul. Galih adalah pengrajin cinderamata dari bahan kayu. Usia sekitar 50 tahun, bertubuh tambun dan pekerja keras. Ayahnya berasal dari Mandar Makassar tetapi sudah lama mentap di [pulau Karimun Jawa. Sejak SMP dia sudah belajar membuat pipa dan kerajinan lainnya. Pemilihan nama “Galih” diambil dari istilah jawa yang artinya inti dari kayu, biasanya ada di tengah batang kayu yang usianya puluhan atau ratusan tahun sehingga kerasnya seperti batu.



Gambar 1. Tokoh Bayu Samudera
Sumber: Satriana Didiek, 2021



Gambar 2. Tokoh Jamil
Sumber: Satriana Didiek, 2021



Gambar 3. Tokoh Galih
 Sumber: Satriana Didiek, 2021

Sedangkan tokoh Pandu adalah seorang pengrajin makanan olahan dari kelapa yang mempunyai produk minyak kelapa, vco dan blondo. Bersuku Jawa, berusia sekitar 47 tahun. Nama “Pandu” diambil dari logo pramuka yaitu bibit kelapa.

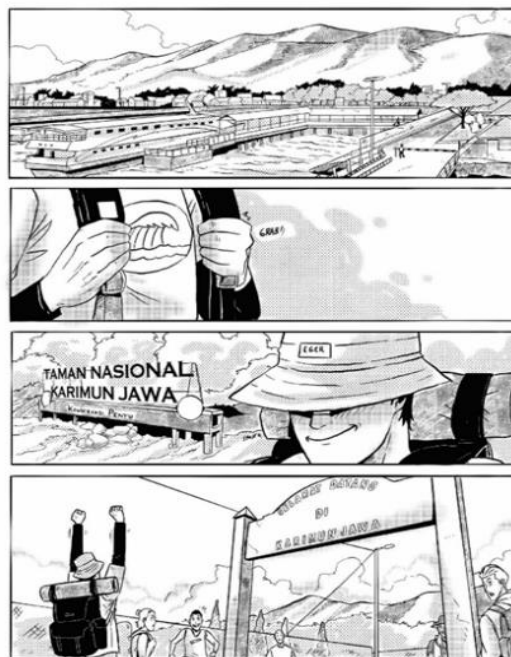
Sinopsis Cerita

Isi dan tema perancangan komik “Bayu Samudera” ini menceritakan petualangan Bayu Samudera di Karimunjawa. Dia bertemu dengan seorang pemuda lokal yang bekerja sebagai pemandu wisata, dari sana dia mengenal kondisi sosial masyarakat Karimunjawa, mitos yang berkembang dan potensi alam maupun potensi produk lokal khas Karimunjawa. Konsep cerita komik “Bayu Samudera” dibagi menjadi tiga cerita.

Mandiri di Kampung Sendiri

Cerita bagian satu ini menceritakan kedatangan pertama kali Bayu Samudera di Karimunjawa yang bertemu dengan Jamil (pemandu wisata). Dari obrolan mereka akhirnya Bayu Samudera mengetahui dibalik kemolekan alam di Karimunjawa ternyata mempunyai persoalan sosial di masyarakat yaitu sumber daya manusia yang lemah. Pemuda atau pemudi di Karimunjawa sebagian besar setelah lulus kuliah tidak mau kembali ke Karimunjawa atau yang tidak mampu hanya mempunyai cita-cita sebagai pemandu wisata. Bahkan ada yang hanya berharap menikah dengan orang asing. Banyak unit usaha, hotel maupun kafe yang dikelola atau milik orang dari luar pulau Karimunjawa bahkan ada yang dimiliki oleh orang asing yang menikah dengan penduduk

lokal. Sedangkan penduduk lokal hanya sebagai pegawainya (lihat Gambar 4).



(a)



(b)

Gambar 4. (a) Suasana lanskap pelabuhan Karimunjawa, dan (b) Pembicaraan Bayu dengan Jamil tentang persoalan sosial masyarakat di Karimunjawa
 Sumber: Satriana Didiek, 2021

Dari Nyamplung Sampai Stigi

Cerita kedua ini mengisahkan Bayu Samudera yang mengenal kisah Sunan Nyamplungan dan mitos di sekitarnya. Selain itu, juga mengenal pohon khas Karimunjawa yaitu Stigi, Dewandaru,

dan Kalimasada yang banyak dijadikan souvenir seperti pipa rokok, gelang, tasbeih.

pak Pandu pengusaha produk lokal Karimunjawa dari bahan utama kelapa yang berbentuk minyak kelapa, vco dan blondo.



(a)



(b)

Gambar 5. (a) Mengenalkan sejarah Karimunjawa berawal dari Sunan Nyamplungan, dan (b) Mengenalkan produk souvenir berbahan kayu khas Karimunjawa
Sumber: Satriana Didiek, 2021

Antara Kelapa dan Kepala

Kisah bagian tiga ini menceritakan tentang Bayu Samudera yang dikenalkan Jamil dengan



(a)



(b)

Gambar 6. (a), (b) Mengenalkan produk olahan dari kelapa yang ada di Karimunjawa
Sumber: Satriana Didiek, 2021

Ketiga cerita tersebut menginformasikan tentang potensi alam dan produk UMKM yang ada di Karimunjawa yang selama ini masih kalah terkenal dengan potensi bawah lautnya.

Diharapkan dengan perancangan komik ini, Karimunjawa tidak hanya dikenal karena keindahan bawah lautnya tetapi juga produk UMKM yang berkembang di sana.

Validasi

Validasi dilakukan sebelum melakukan proses publikasi, validasi yang dilakukan dengan cara uji terbatas dengan melakukan Focus Group Discussion (FGD) untuk meminta saran dan masukan untuk mengembangkan hasil perancangan. Setelah itu dilakukan uji prototipe di lapangan sebenarnya dengan cara diikutsertakan dalam pameran. Untuk memperluas jangkauan, penelitian ini juga membuat bumper komik “Bayu Samudera” yang disebarluaskan melalui media sosial dan terakhir menyebarkan komik digital “Bayu Samudera” melalui akun media sosial.

Simpulan

Perancangan komik Bayu Samudera ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja, terutama bagi masyarakat yang belum tahu tentang Potensi wisata Karimunjawa dan produk hasil UMKM yang ada di sana. Diharapkan dengan adanya komik ini, masyarakat lebih mengenal Karimunjawa tidak hanya karena potensi alam bawah lautnya. Perancangan komik “Bayu Samudera di Karimunjawa” juga didesain sebagai prototipe komik bahari yang bisa mengenalkan potensi alam, seni dan budaya bahari lainnya di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Direktorat Sumber Daya Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Teknologi yang

telah mendanai penelitian ini sesuai Kontrak Pelaksanaan Program Flagship Prioritas Riset Nasional untuk Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2021.

Daftar Pustaka

- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi*, 10(1):46–62
- Moleong, L. J. (2006). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pinasti, R. D., Fianto, A. Y. A., & Hidayat, W. (2015). Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja. *Jurnal Art Nouveau*, 4(1).
- Putri, A. A., Prayitno, B., & Wihardyanto, D. (2018). Analisis Produk Wisata Situs Bawah Air Sebagai Salah Satu Wisata Minat Khusus di Taman Nasional Karimunjawa. *Jurnal Langkau Betang*, 5(1).
- Rachminingsih, I., & Hanif, W. (2020). Komik sebagai Media Pembelajaran *Konsep English Tenses dan Aspect*. *Jurnal Panggung V* 30/N1/01/2020.
- Sudarmin, Mastur, Z., & Parmin. (2017). Pengetahuan Ilmiah Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal di Karimunjawa untuk Menumbuhkan Soft Skill Konservasi. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 6(2).
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7(1), 45-55.
- Wungo, G. L., Mussadun, Ma'rif, S. (2020). Edukasi Penerapan Konsep Ecotourism di Kepulauan Karimunjawa. *Jurnal Pasopati*, 2(3).
- Yenny. (2018). *Pesona Pulau Karimunjawa sebagai Daya Tarik Wisata Bahari di Jepara*. Domestic Case Study Paper. Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta.