

## PERANCANGAN BISNIS BUKU KOMIK SEJARAH MANGA

**Tulus Deborah**

**Pramesti Saniscara**

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

### **ABSTRAK**

Buku sejarah komik Jepang / *manga* yang sedang di rancang ini memberikan referensi mengenai teknik gaya gambar, dan memperkenalkan awal dibuatnya komik Jepang. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang konten buku sejarah Jepang yang menarik perhatian orang untuk membaca. Penelitian dilakukan dengan menggunakan *mix method*, penelitian ini mengambil data secara primer dan sekunder. Pengambilan secara primer terdiri atas pengambilan data secara kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan pengambilan data sekunder dengan menggunakan buku literatur.

Kata Kunci: buku, buku sejarah, komik Jepang, pembaca, konsep perancangan.

### **ABSTRACT**

*This Japanese / manga comic book history book gives reference to image style techniques, and introduces the early Japanese comics. The purpose of this research is to find out how to design the content of Japanese history books that interest people to read. The research was done by using mix method, this research has two ways, namely data retrieval in primary and secondary. Primary collection consists of qualitative and quantitative data collection. While taking secondary data using literature book.*

*Keyword: books, history books, Japanese comics, readers, design concepts.*

## PENDAHULUAN

Pada awal tahun 1980, industri komik di Indonesia mulai dikuasai oleh komik Jepang seperti Doraemon, Ninja Hatori, dan komik Jepang lainnya (Wijaya, 2016). Berdasarkan data penerbitan oleh M&C Terdapat 475 judul komik Jepang (manga) atau sekitar 86,4% dari total komik yang diproduksi oleh perusahaan percetakan tersebut. Sementara komik Indonesia hanya 3 judul (0,5%), komik Amerika 23 judul (4,2%), komik Mandarin 14 judul (2,5%), dan komik Korea 35 judul (6,4%) (Atus Saniyah, 2017).

Alasan sebagian besar pembaca menyukai komik Jepang karena komik Jepang memiliki gambar yang unik dan memiliki berbagai macam *genre*. Komik Jepang banyak digemari oleh pembaca Indonesia karena ceritanya yang menegangkan, seru, dan memiliki plot yang berbeda dengan komik Amerika, komik Jepang menjadi sarana belajar bahasa dan budaya bagi mereka yang tertarik dengan cara hidup orang Jepang, serta menjadi salah satu media belajar yang menyenangkan. Semenjak budaya Jepang populer di Indonesia, orang Indonesia memiliki motivasi untuk membuat sebuah komunitas perkumpulan Jepang terutama dalam bidang komik. Ahmad Adi Fitriyani merupakan salah satu contoh mahasiswa yang pernah mendirikan komunitas Jepang di Indonesia, dimulai pada bulan Agustus tahun 2013. Pada saat itu dia masih berstatus sebagai mahasiswa baru, tepatnya saat masa berlangsungnya Prabu Unpad 2013. Ia membangun komunitas tersebut untuk menyalurkan hobi dan membuat anggotanya untuk saling kenal dengan sesama *otaku* yang suka komik Jepang dari jurusan lain (CNN Indonesia, 22 Juni 2017).

Selain dari pengaruh komik Jepang di Indonesia, orang Indonesia juga suka membaca komik bertemakan sejarah Jepang, tetapi hanya ada dua atau tiga buku sejarah tentang Jepang dari jumlah total 13.000 buku. Sisanya, buku yang diterbitkan oleh M&C, Elex Media, Grasindo, dan penerbit lainnya, kebanyakan mengenai pelajaran, bahasa, *tutorial*, dan wisata. (Ratna, wawancara 2017).

Dari segi konten buku sejarah Jepang, bahwa 85 persen dari 100 orang tidak suka membaca buku yang terlalu banyak tulisan, sehingga mereka tidak paham dengan isi konten yang dimuat dalam buku sejarah, karena unsur visual didalam buku Sejarah lebih sedikit daripada unsur tulisan. (survei personal, 13 Oktober 2017)

## Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian dan paparan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. “Bagaimana cara merancang konten buku sejarah Jepang yang menarik perhatian orang untuk membaca?”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan *mix method*. Pengambilan data melalui *mix method* ini memiliki dua cara yaitu pengambilan data secara primer dan sekunder. Pengambilan secara primer terdiri atas pengambilan data secara kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data secara kuantitatif diambil dari data 100 responden, sedangkan pengambilan data secara kualitatif diambil dari para *expert*

dan *extreme user*. Target pengambilan data ini ditujukan kepada para remaja pencinta komik. Berikut ini adalah pengumpulan data yang dilakukan untuk merancang buku komik sejarah *Manga*.

### Data Primer

Digunakan untuk pengumpulan data mengenai perancangan isi buku sejarah tentang Jepang dari data penjualan, dan jumlah stok buku tentang Jepang yang tersedia di pusat penjualan buku, melalui pengumpulan data secara Kuantitatif dan Kualitatif.

### Data Kuantitatif

Penelitian Kuantitatif bertujuan untuk mengetahui identitas target seperti mengetahui umur, jenis kelamin, pekerjaan, pendapatan perbulan, pengeluaran perbulan, minat, kebiasaan membaca dan membeli komik, jenis komik yang pernah mereka baca, buku sejarah yang pernah mereka baca, format buku sejarah, serta tingkat kesukaan mereka terhadap buku sejarah. Alasan mencari data tersebut adalah untuk mengetahui tingkat minat pembaca buku sejarah dan komik Jepang di daerah Surabaya ini.

### Data Kualitatif

Penelitian Kualitatif menggunakan metode wawancara kepada remaja yang gemar membaca komik Jepang sebagai *extreme user* atau pengguna produk, para ahli dalam dunia perkomikan dan ilustrasi (*expert user*), serta narasumber yang bertugas sebagai *supervisor* pada pusat tempat penerbitan buku (*expert user*). Berikut ini adalah profil narasumber *expert* dan *extreme user* yang diwawancarai.

#### 1. Is Yuniarto (*Expert User*)

Merupakan seorang dosen pengajar mata kuliah *drawing* di *Visual Communication Design* Universitas Ciputra dan juga sebagai seorang komikus Indonesia. Karya komik Indonesia yang pernah dibuat oleh beliau adalah *Garudayana*, *Windrider*, dan saat ini bekerja di *Re:On* komik. Beliau juga berpengalaman dalam menerbitkan buku komiknya baik melalui penerbit atau *self-published*. Informasi yang ingin digali dari Bapak Is Yuniarto adalah mengenai pembuatan komik yang baik dari segi tema, karakter, panel komik dan alur cerita, konsistensi gambar, serta hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat komik seperti hukum hak cipta.

#### 2. Dian Ratna (*Expert User*)

Merupakan seorang *supervisor* Gramedia Expo yang bekerja sebagai pemberi informasi tentang data buku yang masuk dalam daftar penjualan dan proses penerbitan buku di Gramedia. Informasi yang ingin digali dari Beliau ini adalah untuk mengetahui data buku sejarah tentang Jepang yang sudah masuk ke dalam daftar penjualan Gramedia, serta mengetahui proses menjual buku melalui penerbit.

#### 3. Poedjianti Tan (*Expert User*)

Merupakan seorang dosen pengajar mata kuliah psikologi di Universitas Ciputra dan juga sebagai penulis penelitian psikologi, perilaku manusia, *entrepreneur*, dan bisnis. Informasi yang ingin digali

dari Ibu Poedjianti adalah cara memilih karakter komik yang baik untuk cerita komik sejarah dari segi psikologi, dan cara memberikan nama tempat sesuai dengan peraturan hak cipta.

4. Paulina TJ (*Expert User*)

Merupakan seorang dosen pengajar E5 , klinik , pembimbing kelas *Advertising*, dan pembimbing kelas komik / ilustrasi di Universitas Ciputra. Informasi yang ingin digali dari Ibu Paulina adalah untuk mengetahui konsistensi dalam pembuatan karakter serta gaya gambar yang perlu diperhatikan dalam membuat komik sejarah komik Jepang.

5. Mercyella (*Extreme User*)

Merupakan seorang mahasiswi dari Universitas Ciputra dari jurusan Informasi Teknologi. Ia gemar mengumpulkan dan membaca komik Jepang, terutama komik Jepang bertemakan misteri, komedi, cerita romantis, dan cerita bermoral . Selain gemar membaca komik Jepang, ia juga gemar menggambar karakter dengan gaya gambar *Chibi* .

### Data Sekunder

Data sekunder yang akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perancangan isi buku sejarah Jepang adalah dengan menggunakan berbagai macam buku literatur yang berhubungan dengan isi sejarah Jepang, cara menggunakan hak cipta atau *copyright*, dan seputar tentang peraturan-peraturan publikasi melalui penerbit. Berikut ini adalah studi literatur didapat dari jurnal dan sumber kepustakaan yang akan digunakan untuk mendukung bisnis komik sejarah Jepang.

1. *Japanese Visual Culture* karangan Mark W. Mac Williams tahun 2014, sebagai studi kepustakaan mengenai cerita sejarah komik Jepang dari abad 12 sampai dengan jaman Osamu Tezuka.
2. *Pandai Menggambar Manga, Menjadi Mangaka* karangan Hamdan Ainul Atnam tahun 2014 , sebagai studi kepustakaan mengenai cara - cara pembuatan karakter komik Jepang dan garis besar cerita tentang sejarah komik Jepang.
3. *Dream Land Japan Writing on Modern Manga* karangan Frederik L.Schodt tahun 2012, sebagai studi kepustakaan mengenai cerita sejarah Jepang sampai dengan jaman modern komik Jepang abad 20. Selain membahas tentang sejarah Jepang, buku ini juga menceritakan tentang pengaruh komik Jepang pada seluruh dunia.
4. *How to Draw Chibi Manga* karangan Michelle Zurita tahun 2014, sebagai studi kepustakaan mengenai anatomi tubuh dalam pembuatan karakter – karakter *chibi* secara umum.
5. *Mudah Menggambar Manga Chibi dan Kawaii* karangan Taiyo Ame Koswana tahun 2015, sebagai sumber kepustakaan mengenai cara menggambar gaya *chibi* dan cara penerapan gambar bermacam – macam karakter *chibi* sesuai dengan tema cerita.
6. *Panduan Menggambar Manga Chibi dengan Pensil* karangan Taiyo Ame tahun 2017, sebagai sumber kepustakaan mengenai cara menggambar karakter *chibi* dan informasi dasar tentang *chibi*.
7. *Value Proposition Design* karangan Alex Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernarda, dan Alan Smith tahun 2016, sebagai sumber kepustakaan mengenai *Business Model Canvas* terutama pada bagian

cara memilih segmentasi kostumer dari segi pekerjaan, problem kostumer, dan keuntungan kostumer.

8. *Cambridge IGCSE® Bahasa Indonesia Coursebook* karangan Sofia Sinaga tahun 2016 , Basuki sebagai sumber kepustakaan mengenai sekilas informasi tentang hukum hak cipta yang berlaku di dalam Indonesia.
9. *Copyright Law for Librarians and Educators: Creative Strategies and Practical Solutions* karangan Kenneth D.Crews tahun 2012, sebagai sumber pustaka mengenai informasi tentang hukum hak cipta dalam hal edukasi.
10. *Making Comic* karangan Scott McCloud tahun 2008 yang diambil dari jurnal Sheilen Wijaya, sebagai studi kepustakaan mengenai cara membuat panel – panel komik.
11. *Bisnis Sukses, Menyusun Rencana Bisnis Lengkap – Terpadu* karangan Ignas. G Sidik tahun 2013, sebagai studi kepustakaan mengenai informasi tentang analisis S.W.O.T.
12. *Studi Tentang Kelompok Penggemar Manga Online di Kalangan Remaja Kota Surabaya dari Perspektif Cultural Studies* karangan Jurnal oleh Atus Saniyah tahun 2016, sebagai referensi presentase tingkat penjualan komik Jepang di dalam Indonesia.
13. *Perancangan Buku Komik Cerita Tradisional Indonesia Untuk Remaja Modern yang Terbiasa dengan Komik Jepang* karangan jurnal oleh Sheilen Wijaya tahun 2016, sebagai referensi presentase tren pembaca komik Jepang di dalam Surabaya dan cara membuat konten buku komik.
14. *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital* karangan jurnal oleh Melissa Ruyattman tahun 2013, sebagai panduan cara membuat karakter fiksi yang baik.
15. *Pemetaan Komik Indonesia* karangan jurnal oleh Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana tahun 2012, sebagai referensi presentase masa produktif penerbit Indonesia dalam menjual komik dari tahun 2008.
16. *Perancangan Komunikasi Visual Komik Tentang Dampak Negatif Kurang Tidur bagi Remaja Usia 15 – 20 Tahun* karangan jurnal oleh Jenifer Leo , Drs. Arief Agung S M.Sn , dan Jacky Cahyadi S.Sn tahun 2016, sebagai referensi panduan cara menggambar konten komunikasi visual komik yang baik.

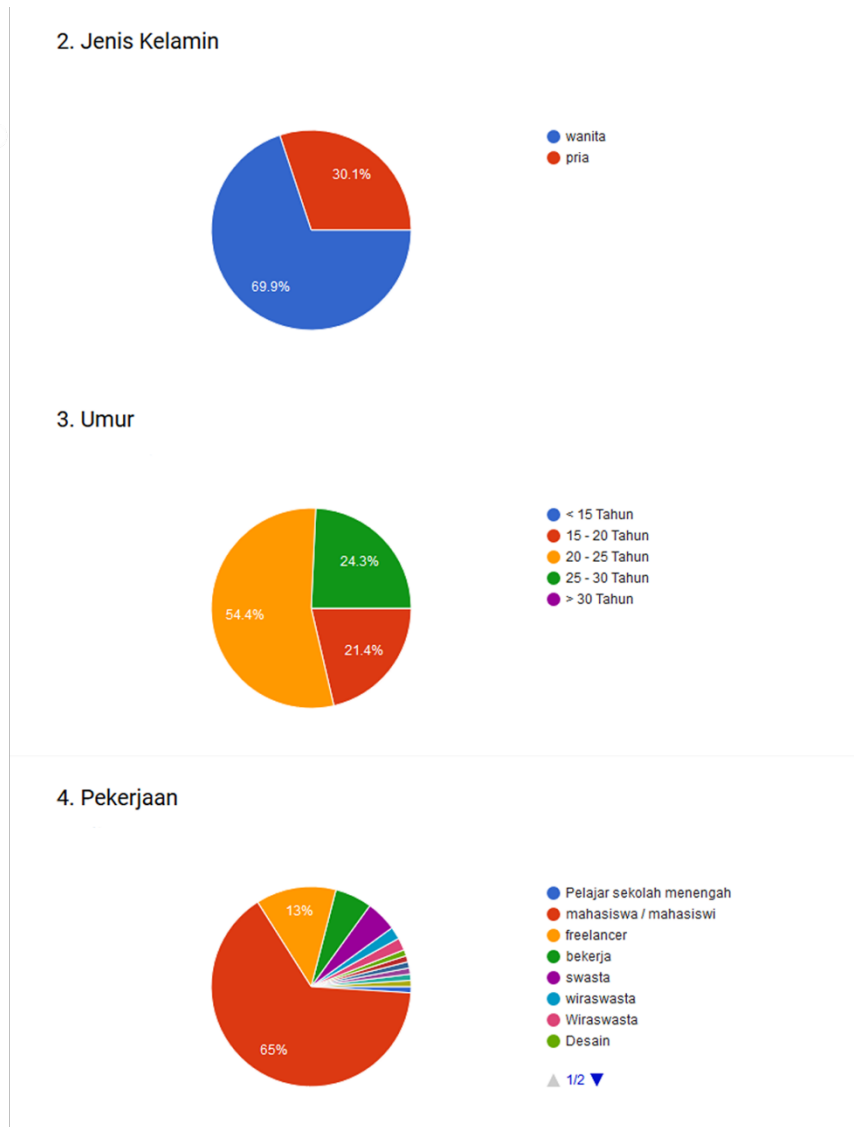
## PEMBAHASAN

Buku cerita sejarah komik Jepang merupakan sebuah buku yang menceritakan sejarah awal mula komik Jepang (*manga*) dibentuk pada abad 12 sampai dengan jaman komik modern pada masa kini. Berikut ini adalah teori – teori pembahasan yang akan mendukung berjalannya perencanaan bisnis ini.

## Kuesioner

Dalam menentukan media yang akan di buat untuk menceritakan sejarah komik Jepang yaitu dengan menyebarkan survei.Target pasar adalah para remaja pencinta komik Jepang, sebab pemahaman mereka dalam sebuah komik Jepang lebih di mengerti, sehingga memungkinkan mereka dapat memilih

jenis cerita komik, dan cara mereka memilih komik yang mereka sukai sebagai peluang untuk menyesuaikan konten komik pada kebutuhan pasar pada umumnya.



Gambar 1. Hasil Survei Peminat komik Jepang

Sumber. Sendiri (2017)

Berdasarkan dari data survei di atas, telah diketahui sebagian besar peminat komik Jepang adalah mahasiswi sekitar umur 20 – 25 Tahun. Pengeluaran perbulan adalah sekitar Rp.1.000.000 sampai dengan Rp.2.500.000 (kalangan menengah).



Gambar 2. Hasil Survei Peminat komik Jepang 2

Sumber. Sendiri (2017)

Berikutnya adalah data survei mengenai kebiasaan, dan minat mereka dalam membeli komik Jepang. Sebagian besar, para remaja sering membeli komik di toko buku atau membeli secara *online*. Mereka membaca komik hanya 1 – 2 kali saja dalam seminggu, karena berdasarkan pengalaman mereka, komik berseri muncul setiap satu bulan sekali. Jenis komik yang mereka sukai yaitu bertemakan petualangan, romantis, sejarah, komedi, dan misteri. Cara mereka memilih komik yang paling utama

adalah dengan melihat dari segi sipnosis cerita. Karena dari segi cerita, para pembaca komik dapat menangkap cerita tersebut sesuai dengan jenis cerita yang mereka gemari.

Berikut ini adalah hasil survei pengalaman mereka dalam membaca buku, dan tingkat kegemaran mereka membaca buku sejarah pada umumnya.



Gambar 3. Hasil Survei Peminat Komik Jepang 3

Sumber. Sendiri (2017)

Pertanyaan survei di atas adalah pertanyaan berdasarkan minat dan pengalaman mereka dalam membaca buku sejarah yang mereka pernah baca. Dari hasil survei di atas, dapat di simpulkan bahwa mereka sering membaca buku sejarah melalui buku pelajaran. Dari segi konten buku sejarah yang mereka baca adalah mengandung unsur campuran gambar dengan tulisan. Setelah melakukan wawancara tentang unsur konten sejarah kepada *extreme user*, bahwa kebanyakan buku sejarah lebih banyak unsur tulisan dibandingkan dengan unsur visualnya (Marcyella, Wawancara 2017). Dari 86 persen



dari 100 responden, mereka bukannya terlalu senang atau tidak senang dalam membaca buku sejarah, karena konten bukunya teralu banyak tulisan dan susah dipahami.

### Teori *Costumer Segmentation Canvas*

Setelah mengetahui jawaban – jawaban dari hasil survei tersebut, maka teori *Costumer Segmentation Canvas* dapat membantu memberikan peluang, dalam membuat konten buku sesuai dengan kemauan pasar. Alexander Ostewalder (2016), mendefinisikan *Costumer Segmentation Canvas* adalah sebagai berikut, *“the group of people, users, or organizations you are creating value for, whose problems you are helping solve or needs you are helping satisfy”*. Yang artinya, mereka (individu / kelompok) yang memiliki masalah tertentu, dimana anda akan memberikan solusi agar masalah tersebut dapat terselesaikan.

*Costumer Segmentation Canvas* terdiri dari 3 bagian yaitu dilihat dari segi permasalahan (*Pain*), segi keuntungan (*Gain*), dan dari pekerjaan kostumer (*Costumer Job*).

#### a. Pekerjaan Kostumer (*costumer job*)

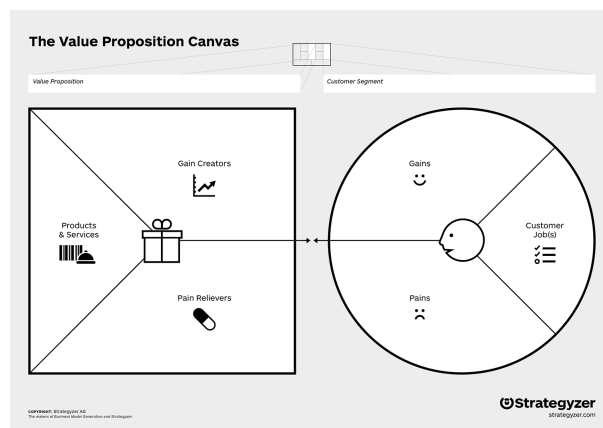
Pekerjaan kostumer yang berhubungan dengan Buku sejarah komik Jepang sementara ini adalah publisher buku, dan mahasiswa / mahasiswi penggemar komik Jepang. Dengan tujuan untuk mencari dan belajar ilmu tentang sejarah komik Jepang.

#### b. Segi Keuntungan (*gain*)

Dari buku sejarah Jepang dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan hiburan, dalam hal teknik dan gaya gambar komik Jepang terutama bagi mahasiswa / mahasiswi, serta penggemar komik Jepang. Dengan tujuan untuk memberikan para kostumer dapat di jadikan sebuah referensi, mudah di pahami, dan sebagai ilmu dasar kesastraan Jepang.

#### c. Segi Permasalahan (*pain*)

Dari segi ini diketahui bahwa sebagian besar pembaca buku pada umumnya tidak terlalu suka dengan buku sejarah, karena susah di pahami, dan terlalu banyak tulisan.



Gambar 4. *Value Proposition* dan *Costumer Segment Canvas*

Sumber. Strategyzer (2017)

Dari ketiga bagian tersebut akan dihubungkan dengan *value* pada *Business Model Canvas*. Untuk menentukan penawaran yang cocok dengan permasalahan di atas, ketika *Costumer Segmentation Canvas* sudah terisi. Dalam *Value Map* terdiri dari 3 elemen yaitu *Pain Relievers*, *Gain Creator*, dan *Product and Services*.

**a. Pain Relievers**

Di sisi *Value Map* berhubungan erat dengan segi permasalahan *costumer value*. Di dalam sisi ini berguna sebagai menghapus dan mengurangi permasalahan atau hal – hal negatif yang di alami kostumer. Dari hasil permasalahan dari *costumer segmentation* di ketahui bahwa pembaca buku sejarah tidak suka dengan buku yang mengandung banyak tulisan. Oleh karena itu , *Pain Relievers* nya adalah sesuatu yang memberikan unsur visual lebih banyak di bandingkan dengan tulisan, cerita, dan gambar menarik sesuai dengan selera pasar.

**b. Gain Creator**

Di sisi *Value map* ini berhubungan erat dengan segi keuntungan *costumer value*. Gain Creator meningkatkan keuntungan yang sudah didapat oleh kostumer. Sebagai contoh, tujuan membuat buku ini untuk membantu para kostumer untuk dapat mencari referensi gaya gambar, membantu kostumer memahami konten sejarah komik Jepang, dan dapat di gunakan sebagai studi dasar kesastraan Jepang.

**c. Product and Services**

Di sisi *Value map* ini berhubungan erat dengan segi keuntungan dan permasalahan di *costumer value*. Di dalam sisi ini akan membahas tentang produk atau media apa yang cocok di gunakan untuk membantu kostumer dalam membaca buku sejarah komik Jepang tersebut. Penulis akan menggunakan media dalam bentuk buku fisik atau komik, dan buku *online* (masih di rencanakan).

### **Hal – Hal yang Harus di Perhatikan dalam Membuat Buku Komik**

Setelah menentukan media dari teori *Costumer Segmentation Canvas*, bahwa komik adalah media yang dapat memberikan kebutuhan pasar untuk membaca buku sejarah komik Jepang. Berikut ini adalah hal – hal yang harus di perhatikan dalam membuat buku komik sejarah komik Jepang.

**a. Tema Cerita**

Karena konten buku bertemakan sejarah, maka hal yang harus di perhatikan adalah akurasi tahun peristiwa. Setiap tahun peristiwa akan di sesuaikan dengan cerita pada jaman itu. Selain bertemakan sejarah, tema yang akan digunakan untuk mendukung cerita ini adalah tema fantasi, petualangan, misteri, komedi, dan romantis. Tema petualang ini yang menjadi tema utama dalam cerita fiksi ini.

## b. Isi Cerita

Di dalam komik ini menceritakan tentang seorang remaja bernama Stella dengan hobi membaca komik Jepang tertarik dengan sejarahnya. Diawali dengan bukunya Tempat koleksi Komik Jepang (museum) di dekat kos putri. Kemudian Stella dan kedua temannya berangkat bersama menuju museum itu. Setelah masuk ke dalam museum itu, Stella dan kedua temannya berpencair melihat isi museum itu. Stella pada bagian sejarah komik, tanpa sadar ia tertidur dan bertemu dengan penjaga museum misterius yang memulai petualangan Stella dari abad 20 sampai dengan jaman komik modern ini. Dimana Stella dan pria ini harus mencari tahu bagaimana cara mereka dapat kembali ke masa sekarang melalui pengetahuan dan pengalaman mereka.

Dari bab ini akan menjelaskan garis besar cerita sejarah komik Jepang yang di tampilkan dalam buku cerita ini. Cerita utama sejarah komik Jepang ini bermula pada karikatur populer yang pernah dianggap oleh para sarjana sebagai *prototype Manga* pada abad 12 yang dikenal sebagai *Chojugiga (Animal Scroll)* oleh Uskup Toba. Gambar *Chojugiga* merupakan 4 karya gambar monokrom bergulir dari gambar humor burung dan binatang dengan menggunakan kuas dan tinta.

Kedua, pada pertengahan abad 17 (1603 – 1867), dimana teknologi percetakan *woodblock* sudah mulai populer. Percetakan *Woodblock* di izinkan untuk memproduksi berbagai karikatur dan cerita bergambar kepada masyarakat umum di jalan utama kota Otsu dekat Kyoto. Di cetak menggunakan proses mentah dan primitif yang tersedia untuk orang umum, Gambar tersebut dibeli orang - orang sebagai buah tangan (Kawasaki,1996 : 10 ; Shinmura, 1991 : 329).

Ketiga, pada tahun 1780 – 1849, saat itu muncullah seorang pemahat kayu dan pelukis bernama Katsushika Hokusai. Ia menciptakan istilah *Hokusai Manga* pada serial sketsanya yang berjumlah 15 seri dan diterbitkan antara pada tahun 1814 dan 1878. Di akhir abad 18, Kibyoushi sebagai buku komik pertama berisi cerita dengan tatanan gambar yang di kelilingi tulisan sebagai narasinya.

Keempat, pada tahun 1876 – 1955 , Rakuten Kitazawa menciptakan *comic strip* yang terinspirasi dari kartun Amerika, komik tersebut sudah mulai terlihat seperti komik modern tetapi masih belum ada balon kata. Selain Rakuten Kitazawa, Osamu Tezuka (1928 – 1989 ) sebagai seorang *mangaka* yang membawa sejarah baru di dunia komik Jepang juga di pengaruhi gaya kartun Amerika. Beberapa contoh karyanya seperti : *Astro Boy*, *Kimba the Lion*, *Black Jack*, dan karya lainnya.

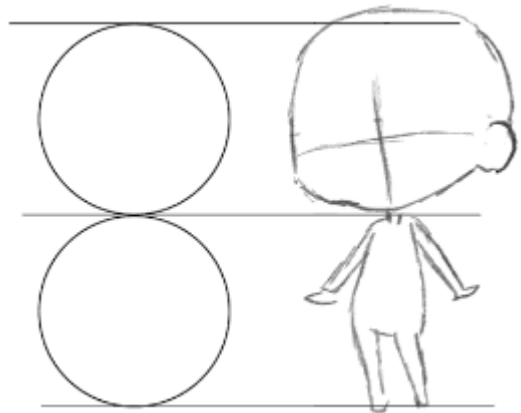
Dan yang terakhir pada masa modern ini, jenis komik Jepang yang populer sampai dengan jaman ini adalah *Shounen* (komik untuk para remaja laki –laki), *Shoujo* (komik untuk para remaja perempuan), dan *Kodomo* (komik untuk anak – anak).

Isi cerita ini bertujuan untuk memberikan informasi – informasi penting sejarah komik Jepang pada abad 20 sampai dengan jaman komik modern, di mulai dari segi gaya gambar, cara membuat gambar, dan perkembangan gambar pada setiap abad. Dari cerita tersebut di buat sebuah elemen petualangan sambil belajar dengan karakter yang terdampar di sebuah dunia misterius dalam bentuk museum.

### c. Gaya Visual / Grafis

Jenis Grafis yang penulis pakai adalah gaya yang menyerupai *manga* Jepang. Grafis yang dipakai terinspirasi dari beberapa karakteristik *manga*, yaitu dengan gaya *chibi* sebagai gaya utama pada cerita komik sejarah ini, dan teknik penyusunan panel yang bervariasi. Chibi yang berarti *Body Chara*, memiliki variasi bentuk anatomi tubuh seperti kepala besar berbadan kecil, model anak kecil, kata ini populer di kalangan penggemar komik Jepang dan *Anime*. Tubuh karakter *Manga* adalah 6 – 9 kali ukuran kepala, sedangkan *chibi* di gambar dengan 2 – 4 kali ukuran kepala dengan teknik penggambaran sederhana, serta muka karakter di buat temben agar terlihat imut (Taiyo Ame, 2017) . Penulis menggunakan bentuk chibi karena target pasar dalam bentuk chibi ini bisa dibuat bagi para pembaca yang memasuki usia remaja umur 18 - 22 sekaligus anak – anak. Selain dari segi para pembaca, penggunaan karakter *chibi* dapat membantu menyampaikan konten cerita agar lebih mudah dipahami (Yuniarto, wawancara 2017).

Berikut ini adalah contoh gambar sketsa anatomi *chibi* sebagai dasar karakter di dalam komik sejarah komik Jepang.



Gambar 5. Contoh Referensi Gambar Anatomi *Chibi*

Sumber. Taiyo Ame (2017).

### d. Teknik Visualisasi

Teknik pembuatan komik menggunakan teknik manual dan digital. Sketsa, dan kerangka cerita komik terlebih dahulu dibuat dengan kertas dan pensil. Setelah sketsa dan kerangka cerita sudah merasa bagus, maka akan dibuat dalam bentuk digital dengan menggunakan *software Photoshop*, dan *Clip Studio Paint*. Teknik pewarnaan menggunakan *cell – shading*.

### e. Tipografi

Penggunaan dialog komik pada umumnya menggunakan font *Anime Ace 2.0*. Font Sans Serif di pilih agar tidak membuat mata lelah ketika membaca. Berikut ini adalah contoh font *Anime Ace 2.0*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.

#### f. Karakter

Pada dasarnya dalam pembuatan design karakter fiksi di butuhkan dari berbagai segmen terutama pada industri animasi, hiburan, dan buku cerita pada saat ini (Melissa Ruyattman, 2013). Pada segmen edukatif terbukti memberikan manfaat karena dari media bacaan pada umumnya disenangi oleh anak – anak dan para remaja, karena gambar animasi (gaya Jepang) yang menarik. Hal ini dapat merangsang minat mereka untuk belajar dan bersemangat membaca cerita yang di tunjukkan pada buku bacaan.

Berikut ini adalah deskriptif singkat karakter tokoh utama dan tokoh pendukung yang ada di dalam cerita sejarah komik Jepang.

1. Stella, merupakan tokoh utama di dalam cerita sejarah komik Jepang. Dia adalah seorang remaja putri yang hobinya membaca komik Jepang. Memiliki emosi yang berlebihan apabila dia merasa senang, maupun sedih, dan Dia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan sejarah komik Jepang.
2. Penny dan Sunny merupakan tokoh pendukung di dalam cerita ini. Mereka adalah teman dekat Stella sejak 3 tahun yang lalu, sebelum museum di bangun dan di buka.
3. Petugas misterius merupakan tokoh pendukung di dalam cerita sejarah komik Jepang. Ia adalah seorang petugas museum yang muncul di dalam alam sadar Stella untuk memberikan panduan di dalam museum misterius. Walaupun orangnya agak ceroboh, Ia senang memandu orang lain dengan sikap ramah tamahnya.

Hal yang harus di perhatikan apabila membuat karakter di dalam cerita adalah kekonsistenan perilaku karakter, dan gaya gambar karakter. Gaya gambar karakter boleh berubah – ubah, asalkan karakter tersebut masih bisa dikenal.

#### g. Copyright atau Hak Cipta

Ketika membuat konten buku sejarah komik Jepang, hal yang harus diperhatikan adalah ketika menggunakan gaya gambar, menyebut nama pengarang, menyebut nama tempat, dan menggunakan gambar material asli dalam bentuk *screenshot*. Karena dari hal tersebut adalah hak cipta dari perorangan atau perusahaan dari sisi hukum internasional yang memiliki lingkup perlindungan dalam bidang penciptaan, seperti lukisan, komik, fotografi, dan karya – karya lainnya. Jadi orang yang mempunyai karya ciptaanya bisa mendapatkan perlindungan hak cipta. Bentuk perlindungannya adalah bahwa yang melakukan penjiplakan atau pembajakan dianggap sebagai tindakan criminal. Negara memberikan hak tersebut kepada pencipta, dengan memberikan proteksi berupa kriminalitas pelanggaran (Sofia Sinaga, 2016).

Pembatasan yang sangat signifikan dalam hak eksklusif dari pemegang suatu hak cipta terletak pada wacana pengecualian yang biasa dikenal dengan istilah “*fair dealing*” atau “*fair use*”.

Menurut Kennet D.Crew (2013), faktor – faktor pengecualian hak cipta atau *fair use* memiliki 4 kunci utama yaitu.

1. *Purpose*: Kongres memberi syarat bahwa penggunaan *fair use* dengan tujuan edukasi tanpa profit secara umum lebih baik di bandingkan dengan penggunaan secara komersial. Untuk

tujuan penggunaan secara transformasi, dapat mencakup dalam bentuk kutipan yang dimasukkan ke dalam makalah atau mungkin potongan karya digabungkan dengan proyek multimedia untuk tujuan pengajaran.

2. *Nature*: Penggunaan secara adil mungkin berlaku secara umum untuk menerbitkan karya non fiksi. Seperti artikel buku dan karya non fiksi lainnya, sebagai contoh non fiksi tentang matematika, sosiologi, atau bidang lainnya adalah jenis karya yang biasa. Karena tujuan utama hak cipta adalah untuk menumbuhkan edukasi. Namun karya non fiksi lebih cenderung diterapkan secara adil, sementara *fair use* berlaku lebih sempit untuk karya kreatif.
3. *Amount*: Pengadilan telah menemukan beberapa fleksibilitas dengan alasan bahwa Salinan gambar penuh adalah ukuran *thumbnail* atau gambar resolusi rendah merupakan *fair use* untuk hal edukasi.
4. *Effect*: merupakan faktor penting dalam memeriksa pasar. Dari faktor ini mencakup berapa banyak pesaing penggunaan hak cipta dalam pasar. Yang artinya menggunakan karya untuk tidak bersaing dengan pasar karya hak cipta bisa dianggap seperti *fair use*.

## PENUTUP

Dari hasil data penjualan di Gramedia, buku tentang Jepang kebanyakan mengenai pelajaran, bahasa, tutorial, dan wisata. Namun tentang sejarah hanyalah sebagian kecil dari penjualan tersebut. Hal tersebut bisa di jadikan sebuah peluang untuk memperkenalkan buku sejarah komik Jepang.

Sebagian besar pembaca sejarah di Indonesia ini, tidak suka dengan konten buku sejarah yang banyak tulisan daripada unsur visualnya sehingga mereka susah memahami konten di dalamnya. Dari menghubungkan hasil kuesioner dengan teori *Costumer Segmentation Canvas* akhirnya mengetahui *value* yang sesuai dengan selera pasar yaitu melalui media komik. Alasan di bentuk komik ini adalah konten yang memiliki banyak unsur visual di bandingkan dengan tulisan, memiliki tema cerita sesuai dengan kemauan pasar, serta gaya gambar karakter *chibi* yang dapat mendukung konten cerita.

Sebelum membuat konten buku bertemakan sejarah ini, ada hal – hal yang harus di perhatikan seperti dari segi konsistensi tahun peristiwa, menyebut nama, dan menggunakan gambar original sesuai dengan aturan hak cipta.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ainul, Atnam H. 2014. *Pandai Menggambar Manga, Menjadi Mangaka*. Bisakimia, Jawa Timur.
2. Ame, Taiyo. 2017. *Panduan Menggambar Manga Chibi dengan Pensil*. Transmedia, Ciganjur.
3. Ame, Taiyo. 2016. *Panduan Menggambar Manga Chibi dan Kawaii*. Transmedia, Ciganjur.
4. CNN Indonesia , di akses pada tanggal 22 Juni 2017
5. D.Crews, Kenneth. 2012. *Copyright Law for Librarians and Educators: Creative Strategies and Practical Solutions* . America Library Association, United State.

6. Ignas G, Sidik. 2013. *Bisnis Sukses, Menyusun Rencana Bisnis Lengkap – Terpadu*. Gramedia, Jakarta.
7. L. Schodt, Frederick. 2012. *Dream Land Japan Writing on Modern Manga*. Stone Bridge Press, California.
8. Leo Jennifer, Agung Arief, dan Jacky Cahyadi. 2016. “Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra”. *Perancangan Komunikasi Visual Komik Tentang Dampak Negatif Kurang Tidur bagi Remaja Usia 15 – 20 Tahun*. Volume 1, no 8. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
9. Mac Williams, Mark W. 2014. *Japanese Visual Culture*. M.E Sharpe, New York.
10. Mc Cloud, Scott. 2008. *Making Comic : Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. Happercollins , United State.
11. Osterwalder Alex; Pigneur Yves; Bernarda Greg; dan Smith Alan. 2016. *Value Proposition Design*. Wiley & Sons , Canada.
12. Ruyattman, Melissa. 2013.”Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra”. *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*. Volume 1, no 2. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
13. Saniyah, Atus. 2017. “Kelompok Penggemar Manga Online (Manga Fandom)”.*Studi Tentang Kelompok Penggemar Manga Online di Kalangan Remaja Kota Surabaya dari Perspektif Cultural Studies*. Unair, Surabaya.
14. Sinaga, Sofia. 2016. *Cambridge IGCSE® Bahasa Indonesia Coursebook*. Cambrige University Press, United Kingdom.
15. Tirtaamadja Irawati, dan Nurviana Nina. 2013. *Pemetaan Komik Indonesia*. Universitas Kristen Maranatha, Bandung.
16. Wijaya , Sheilen. 2016. “VICIDI”. *Perancangan Buku Komik Cerita Tradisional Indonesia Untuk Remaja Modern yang Terbiasa dengan Komik Jepang*. Volume 6, no 1. Universitas Ciputra, Surabaya.
17. Zurita, Michelle. 2014. *How to Draw Chibi Manga*. CSIPP.