

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Kerja Praktek**

Komik merupakan suatu media yang digunakan sebagai sarana untuk mengimplementasikan atau mengekspresikan ide sebagai gambar yang seringkali dipadukan dengan teks, efek-efek tertentu, dan informasi visual yang lain. Sebagian besar komik memiliki struktur bentuk berupa panel yang berurutan dan sistematis. Komik mempunyai perangkat tekstual yang digunakan untuk menunjukkan informasi kepada pembacanya seperti balon kata, onomatope, efek suara, dan narasi.

Pada sekitar tahun 1884, komik yang berjudul "*Half Holiday*" yang merupakan karya dari *Ally Sloper* mulai dipublikasikan dan juga dianggap sebagai komik strip pada majalah yang pertama di dunia. Lalu pada tahun 1895, Buku komik berjudul "*The Yellow Kid*" yang merupakan karya dari *R. F. Outcault* dianggap sebagai pelopor buku komik yang pertama di dunia.

Menurut *Scott McCloud (1993)* "komik merupakan sekumpulan gambar-gambar atau lambang yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam suatu urutan tertentu, yang mempunyai tujuan untuk memberikan informasi atau tanggapan estetis dari para pembacanya."

Di Indonesia sendiri, komik sudah bisa dibilang ada sejak zaman pra sejarah. Bukti ini diperkuat dengan adanya temuan lukisan-lukisan kuno pada dinding gua Leang-leang di Sulawesi Selatan yang menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari pada masa itu seperti ilustrasi lukisan perburuan, gambar binatang, dan ilustrasi gambaran kehidupan sederhana masyarakat purba pada saat itu. Pada era kerajaan di Nusantara, jejak komik dapat dilihat seperti pada relief Candi Borobudur dan Prambanan. Salah satunya relief Karmawibhangga yang ada di Candi Borobudur yang menceritakan tentang hukum karma yang berlaku di dunia, relief ini menceritakan bahwa jika manusia melakukan kejahatan di masa sekarang, maka ia akan mendapatkan balasan yang sama dengan kejahatan yang telah ia lakukan di kehidupan selanjutnya, dan juga

sebaliknya, jika manusia yang berbuat kebaikan dimasa sekarang, maka akan mendapat balasan kebaikan di kehidupan selanjutnya.

Papillon Studio merupakan sebuah rumah produksi komik dan ilustrasi di Indonesia yang sudah ada semenjak tahun 2002. Studio ini banyak menelurkan karya-karya dan sebagian besar dari klien yang bekerja sama dengan Papillon Studio berasal dari luar negeri seperti dengan *Viz Media San Francisco* yang menggarap komik berjudul *Voltron Force Volume 4 Raise of The Beast King*.



Gambar I.1. *Voltron Force Volume 4 Raise of The Beast King*  
Sumber: <https://www.papillonstudios.org/p/portofolio.html>  
(Diakses pada 15/07/2020)

Papillon Studio sukses membuat anggapan bahwa karya anak bangsa memiliki kualitas dan disukai di luar negeri. Papillon Studio dalam proses pembuatan sebuah komik, ada

sekitar lima sampai dengan enam komikus dalam satu tim, kemudian masing-masing dari komikus tersebut akan mengerjakan bagian sesuai spesialisasi yang mereka miliki, seperti, penulis yang bertugas untuk menulis sebuah ide dan jalan cerita suatu komik, lalu ada ilustrator yang bertugas mengimplementasikan sebuah tulisan, ide atau gagasan menjadi sebuah gambar atau visual yang diinginkan, kemudian *Inker* yang bertugas untuk memberikan tinta pada garis pensil atau sketsa pensil, dan juga *Colorist* yang bertugas sebagai pemberi warna kepada gambar dan halaman yang telah selesai melalui proses sebelumnya.

Meski terlihat dan terdengar mudah, tetapi dalam prosesnya dibutuhkan sebuah keahlian, keterampilan, disiplin, ketelitian dan juga tepat waktu. Meski karyanya sukses di luar negeri, tetapi di Indonesia sendiri Papillon Studio kurang dikenal bahkan tidak mengetahui bahwa Papillon Studio adalah karya anak bangsa.

Selain menggarap komik dan ilustrasi bernuansa luar negeri Papillon Studio juga menggarap komik yang mempunyai elemen-elemen budaya lokal Indonesia yang kental, seperti salah satu komik digital buatan Papillon Studio sendiri berjudul “Sing Bahu Rekso”. Judul komik ini diambil dari bahasa Jawa yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu “Yang Berkuasa”.

Komik Sing Bahu Rekso ini bergenre *Thriller* dan menjadikan kota Semarang sebagai latar belakang lokasi utamanya, juga memasukan budaya lokal Jawa dan *Landmark* yang ada di kota Semarang.



Gambar I.2. Komik Sing Bahu Rekso

Sumber: <https://www.papillonstudios.org/2017/12/komik-bergenre-thriller-terbaru-garapan.html>

(Diakses pada 15/07/2020)

Sing Bahu Rekso bercerita tentang teror dari buaya ganas yang diberi nama Rekso yang meneror warga kota Lama Semarang, buaya ini akan muncul disaat hujan deras dan banjir lalu menghilang setelah memakan korbannya. Seorang *Zoologist* yang bernama Rodiah pulang ke kota kelahirannya yaitu Semarang, ia pun berniat menemui ayahnya yang telah lama tidak ia temui, namun semua itu berubah dan menjadi mengerikan, Rodiah terjebak dalam situasi mengerikan dimana buaya ganas muncul dan mencoba memakannya hidup-hidup, tetapi kemudian muncul seorang pemburu hewan buas bernama Parlan yang kemudian menyelamatkan Rodiah dari buaya ganas tersebut, dan kemudian keduanya mencari cara untuk menaklukan buaya ganas itu.



Gambar I.3. Cover Komik Sing Bahu Rekso

Sumber: <https://www.papillonstudios.org/2017/12/komik-bergenre-thriller-terbaru-garapan.html>

(Diakses pada 15/07/2020)

Komik sudah ada sejak zaman purba kala di Indonesia. Tetapi dengan adanya serbuan budaya komik modern dari luar negeri, tidak banyak orang yang mengetahui tahu bahwa komik itu bukan sekedar gambar diatas kertas saja. Karya komik lokal pun kurang diminati karena kurangnya dukungan dan antusias dari pembaca di Indonesia sendiri, Papillon Studio terus berusaha untuk mengangkat status dan eksistensi komik lokal seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pasar juga keadaan sosial pada masyarakat, dengan menghadirkan komik ke dalam beberapa platform seperti komik web, komik digital dan buku komik tentunya.

## **I.2. Tujuan Kerja Praktek**

Kerja praktek yang dilakukan pada CV. Papillon Studio yang dimulai pada 1 April 2020 sampai dengan 1 Juli 2020, selama 6 hari dalam satu minggu dengan jam kerja mulai pukul 09.00 - 17.00 dari hari Senin sampai dengan Sabtu. Kerja praktek ini bertujuan untuk mengasah kemampuan dan memperkenalkan juga mempersiapkan untuk menghadapi pekerjaan pada dunia kerja profesional.

Dengan adanya kerja praktek ini, maka diharapkan para lulusan mempunyai keterampilan dan mengembangkan bakat dan kemampuan, juga meningkatkan kedisiplinan, ketelitian, kerjasama tim, juga tepat waktu. Juga dapat menjadi bekal untuk kedepan jika sudah masuk kedalam dunia kerja profesional sehingga tidak akan kesulitan untuk beradaptasi dan menyesuaikan.

### **I.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek**

Nama Perusahaan : CV. Papillon Studio

Tempat Pelaksanaan : Jl. Klipang Raya, Ruko Klipang Golf view, blok b no.3B,  
Tembalang Selatan, Sendangmulyo Semarang, Jawa  
Tengah, Indonesia

Waktu Pelaksanaan : 1 April 2020 s/d 1 Juli 2020

Jam Kerja : 09.00 – 17.00

Hari Kerja : Senin s/d Sabtu

Pembimbing/Mentor : Dika Budi N, S.Ds.