

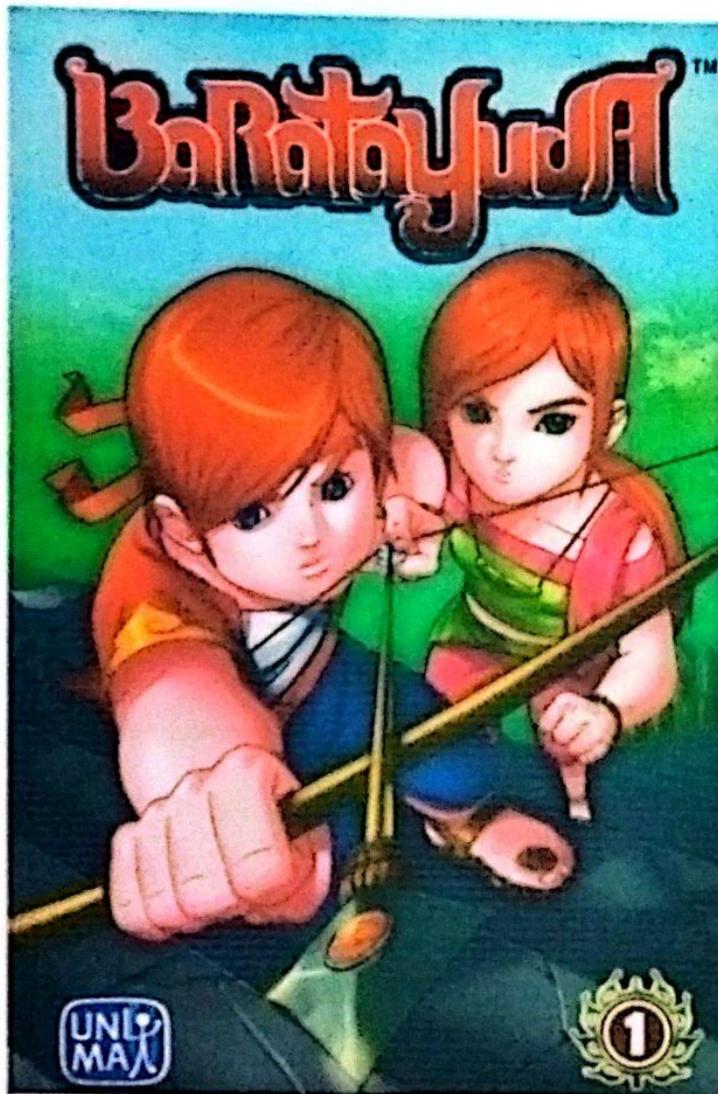
BAB III
FUNGSI KOMUNIKASI VISUAL SAMPUL
KOMIK BARATAYUDA

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya dapat dinyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Sampul komik didesain dengan mempertimbangkan elemen-elemen estetika, sehingga menarik dan mampu mengkomunikasikan identitas dan pesan.

Komik biasanya dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam komik, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Sebagai bagian dari desain komunikasi visual (DKV), komik bukanlah sekedar buku hiburan yang biasa dibaca. Secara bahasa gambar, komik dapat dimanfaatkan untuk membuat iklan yang imajinatif. Komik sangat berkaitan erat dengan ilustrasi, kartun, dan animasi. Namun demikian, setelah menemukan bentuknya sendiri, komik memiliki kekuatan tersendiri dalam menggambarkan sebuah cerita di mana pada masing-masing frame yang mewakili suatu scene dibuat keadaan yang mendukung alur cerita.

Agar sebuah komik dapat laku dipasaran, sampul komik didesain menarik dan khas yang membedakan dengan komik lainnya. Sebagai bagian dari perencanaan, sampul bagian yang mampu mengutarakan isi dari komik. Dari sisi

pemasaran, sampul mempunyai fungsi identitas yang membedakan sebuah sebuah produk dengan produk lainnya. Sementara Waluyanto (2010) menyatakan desain sampul komik berfungsi untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual sehingga pesan terterima dan atau berfungsi sebagaimana tujuannya (fungsi komunikasi).



Gambar 1
Sampul Komik Baratayuda

A. Komunikasi Visual Komik Sebagai Identitas

Sebuah komik tentu mempunyai ciri khas, yang dapat dilihat dari desain sampul, format penulisan judul, cara pemakaian tipografi (huruf), warna, serta penempatan gambar. Ciri-ciri itu pula yang akhirnya akan membedakan suatu komik dengan komik lainnya sekaligus mencerminkan segmentasi pasar dari komik tersebut.

Sesuai dengan salah satu fungsi desain komunikasi visual sebagai sarana identifikasi. Komunikasi visual dapat menjelaskan tentang siapa, darimana asalnya, serta apa maksud dan tujuannya. Demikian juga halnya tentang suatu produk, jika mempunyai identitas maka mudah dikenali dan dapat menjelaskan siapa produsennya, kualitas produk dan segmen pasar konsumennya. Hall (1990:223) identitas adalah sebuah budaya milik bersama, semacam aneka diri yang dimiliki secara bersama-sama oleh orang-orang yang memiliki sejarah dan asal-usul yang sama.

Identitas visual adalah suatu bentuk visual dan ekspresi grafis dari *image* dan identitas sebuah objek. Sebagai bentuk visual, identitas menampilkan simbol yang mencerminkan *image* yang hendak disampaikan. Sebagai suatu ekspresi grafis, sebuah identitas dapat diciptakan dan mempengaruhi nasib dari objek tersebut. Sebuah identitas visual yang efektif harus memiliki karakter-karakter sebagai berikut:

1. Simbolisme

Bentuk paling sederhana dari identitas adalah simbol. Sebuah simbol yang ditampilkan mencerminkan identitas dan membentuk *image* suatu objek.

Desain visual menampilkan simbol yang mencerminkan *image* yang hendak disampaikan. Semakin sederhana suatu simbol, semakin jelas pula pesan yang hendak disampaikan.

Simbol tidak boleh sama atau menyerupai dengan simbol, warna dan makna pihak lain untuk menghindari *image* ganda atau bias di pikiran masyarakat. Biasanya kesederhanaan atau kompleksitas akan dapat menampilkan makna yang mendalam dan pesan yang disampaikan akan terbaca dengan jelas oleh masyarakat.

Kesederhanaan dalam desain cover komik Baratayuda terlihat dari teks, warna, tata letak, dan ilustrasi. Dari segi teks judul yang disusun secara sederhana, warna yang tegas dengan dominasi warna merah dan biru, serta desain *layout* atau tata letak yang disampaikan secara sederhana agar pembaca lebih dapat memahami, dari pencitraan tersebut diharapkan dapat merubah sikap calon pembaca untuk membeli komik Baratayuda.

Posisi suatu judul dan pola yang digunakan semuanya untuk melayani pembaca. Sehingga desain sampul disesuaikan dengan siapa pembacanya. Hal ini perlu ditekankan, karena desain sampul dan tipografi merupakan ekspresi cermin kepribadian komik tersebut. Dengan itu semua, pembaca akan dapat memberikan penilaian, jenis komik apa yang demikian itu.

Warna merah pada judul tersebut mewakili suatu isi komik yang identik dengan darah ataupun keadaan yang berbahaya. Dalam komik ini memang menceritakan terjadinya peperangan, untuk itu pemilihan warna font merah lebih menggambarkan kejadian tersebut.

Ilustrasi yang digunakan untuk cover dalam komik ini berupa ilustrasi ringan dan simple sehingga membuat pembaca nantinya dapat larut dalam pesan yang ingin disampaikan dengan mudah dan agar terkesan ringan dan tidak berat. Selain itu garis goresan dalam setiap ilustrasinya berupa brush agar terkesan alami dan simple.

2. Pemicu visual yang kuat

Sebuah simbol yang efektif harus mampu memicu respon terhadap suatu produk atau perusahaan. Desain visual yang baik harus mampu membuat masyarakat atau orang yang melihatnya untuk memberi respon terhadap objek tersebut. Simbol yang digunakan harus indah dan nyaman dilihat mata, sesuai dengan fungsi dari simbol tersebut untuk membungkus identitas dan kepribadian. Sehingga dengan melihat sepintas khalayak mengagumi objek yang diwakilinya. Sehingga bila konsumen atau masyarakat mempunyai kebutuhan, maka produk perusahaan tersebut diingat oleh konsumennya dan dengan sendirinya nama perusahaan tersebut akan melekat erat di benak konsumennya.

Sampul komik Baratayuda yang diterbitkan oleh UNIMA memiliki ciri yang berbeda dengan komik-komik Baratayuda edisi sebelumnya. Sampul didesain agar dapat menyesuaikan dengan gerak mata para pembaca. Desain gambar dibuat dengan animasi komputer, sehingga lebih mudah dikerjakan dan waktunya lebih singkat. Melalui desain grafis yang banyak memanfaatkan daya dukung gambar sebagai simbol visual pesan guna mengaktifkan komunikasi. Upaya mendayagunakan simbol-simbol visual berangkat dari

kenyataan bahwa bahasa visual memiliki karakteristik yang bersifat khas, bahkan istimewa, untuk menimbulkan efek tertentu pada pengamatnya. Hal demikian ada kalanya sulit dicapai bila diungkapkan dengan bahasa verbal.

3. Identitas sebagai alat promosi dan pemasaran

Sebuah identitas harus bekerja sepanjang waktu tanpa kenal lelah untuk memberikan image yang diinginkan ke benak konsumen. Walaupun masa kampanye suatu produk telah berakhir tetapi identitas tetap dipergunakan bertahun-tahun bahkan puluhan tahun dan diingat selalu oleh konsumen. Identitas adalah alat promosi yang sangat efektif dan aktif.

Kesan identitas sebagai alat promosi dan pemasaran dalam sampul komik Baratayuda terletak pada logo Unimax sebagai penerbit. Tanda pengenal atau identitas yang tetap dari penerbit dibuat secara singkat, sederhana dan komunikatif dengan menggunakan huruf yang lebih mudah diingat. Dari sisi pemasaran, logo mempunyai fungsi identitas yang membedakan sebuah produk dengan produk lainnya.

4. Identitas sebagai pembeda/diferensiasi

Suatu identitas visual yang baik mempunyai dua sifat: mengusulkan dan mengingatkan. Bila konsumen ingin membeli suatu produk, maka ia akan teringat nama suatu perusahaan, ini disebut mengusulkan. Bila konsumen ini kemudian datang lagi dan membeli produk yang sama dan ia menghubungkan kembali dengan produsennya, maka ini disebut mengingatkan.

Sebuah identitas haruslah mudah untuk diingat karena ada dua hal yang harus dimiliki oleh suatu identitas produk atau perusahaan. Pertama

harus mampu membuat konsumen mengingat perusahaan tersebut ketika ingin membeli suatu produk, dengan kata lain bahwa corporate identity harus punya sifat yang mengusulkan atau mempengaruhi. Kedua, corporate identity harus mampu membuat konsumen mengingat kembali perusahaan tersebut ketika ingin membeli produk yang sama untuk kedua kalinya atau ketika akan melakukan *repeat order*.

B. Komunikasi Visual Sampul Komik Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi visual komik berfungsi sebagai komunikasi yang menurut Cangara (2013: 76-79) memiliki fungsi antara lain:

1. Memberi informasi

Komik merupakan media yang memiliki nilai, jalinan cerita dan menarik untuk dibaca, jadi tidak sembarangan cerita dapat dijadikan komik. Fungsi dari sampul komik sendiri yaitu memiliki fungsi menyiarkan informasi (to inform) yaitu berperan sebagai media penyampai informasi yang dibutuhkan khalayak.. Khalayak pembaca membaca atau membeli komik karena memerlukan informasi mengenai berbagai hal dalam suatu cerita. Dengan membaca komik maka akan mengetahui informasi- informasi yang belum dimengerti sebelumnya. Sebagai misal orang selama ini dapat mengetahui jalannya cerita Baratayuda, siapa sajo tokoh yang terlibat, dan pihak mana yang baik dan jahat. Ini dapat diketahui setelah membaca komiknya.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai sebuah media, pesan

yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Tujuan desain grafis merupakan cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Secara umum, orang akan lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibandingkan dalam bentuk teks. Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh manusia dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Tidak dapat dipungkiri dalam kehidupan ini bahwa desain grafis banyak dimanfaatkan dalam desain komunikasi visual (Pranata, 2003: 9).

Fungsi komunikasi dari sebuah sampul merujuk pada desain grafis yang digunakan untuk membuat sampul. Desain grafis ini mempunyai fungsi penyempurnaan pesan untuk dipublikasikan. Hal ini sesuai dengan tujuan komunikasi dari desain grafis yaitu (Pranata, 2003: 11):

- 1) Berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada pembaca, dalam hal ini adalah masyarakat luas.
- 2) Berfungsi untuk menciptakan desain yang bersifat memaksa kehendak pengirim pesan atau bersifat menyenangkan yang akan menyempurnakan pesan yang disampaikan

Sampul berperan sebagai bagian dari efektivitas keterbacaan media dalam penyampaian pesan dari si pembuat pesan (komunikator) kepada sasarannya (komunikan) dalam kegiatan komunikasi. Pada taraf berikutnya, dijabarkan secara lebih mendalam bahwa sampul merupakan sarana untuk menghasilkan suatu tanggapan baik dari khalayak (pembaca)

terhadap sebuah komik. Bentuk sampul berkonsekuensi logis dengan kemengertian, simpati dan bujukan terhadap pembaca untuk menerima pesan sekaligus menggunakan (membeli) komik.

Fungsi komunikasi dari sampul komik ini mengacu pada teori komunikasi yang dalam pertumbuhan dan perkembangannya sebagai sebuah disiplin ilmu sekaligus seni, mengharapkan adanya *mutual understanding* atau makna bersama antara partisipan komunikasi secara efektif dan efisien. Artinya komunikasi pada prinsipnya meliputi pengiriman dan penerimaan pesan-pesan di antara dua orang, kelompok kecil masyarakat, atau dalam satu lingkungan atau lebih dengan tujuan untuk mempengaruhi perilaku dalam suatu masyarakat. Komunikasi dapat diartikan sebagai "transfer informasi" atau pesan-pesan (*messages*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima pesan sebagai komunikan, dalam proses komunikasi tersebut bertujuan (*feedback*) untuk mencapai saling pengertian antara kedua belah pihak.

Komunikasi berjalan apabila aktivitas si pengirim dan si penerima berbaur dan memberikan hasil yang dapat diperkirakan berdasarkan struktur makna yang dipahami bersama yang merupakan syarat yang harus ada dalam usaha komunikasi. Komunikasi sendiri didefinisikan sebagai "proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak

langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku" (Effendy, 1989: 60).

2. Menghibur

Fungsi menghibur komik yaitu isi cerita yang dimuat dalam komik ditujukan untuk melepas ketegangan pikiran pembaca. Fungsi hiburan untuk media komik menduduki posisi yang paling tinggi dibandingkan dengan fungsi-fungsi yang lain. Masyarakat masih menjadikan komik sebagai media hiburan. Hal ini mendudukkan komik sebagai alat utama hiburan (untuk melepas lelah). Oleh karena itu, jangan heran jika jam-jam pembaca akan menghabiskan waktu untuk membaca komik.

Sampul menjadi kunci utama untuk menarik minat pembaca dan tentunya isi komik sesuai dengan apa yang diinginkan pembaca. Judul dalam komik juga harus diperhatikan karena judul harus mewakili isi komik keseluruhan, dengan judul komik yang menarik sehingga membuat pembaca tertarik untuk melanjutkan membaca komik tersebut lebih dalam lagi.

Fungsi sampul itu sendiri yaitu sebagai penarik perhatian bagi calon pembaca ketika dipajang di toko maupun di pengecer, membuat keingintahuan pembaca untuk melihat lebih lanjut isi komik, dan secara singkat menunjukkan produk yang dijual. Perhatian khusus yang diberikan oleh penerbit terhadap sampul komik memiliki maksud agar komiknya sukses atau laku di pasaran, komiknya dikenal oleh masyarakat luas dan berguna bagi pembacanya komiknya. Isi komik tentunya tak kalah penting,

namun untuk mencerna isi memerlukan waktu yang lebih lama sehingga pembuatan judul dan sampul komik harus dibuat semenarik dan sesingkat mungkin agar lebih cepat dicerna dan tertarik membaca isi cerita. Sampul komik merupakan elemen terpenting untuk kesan keseluruhan pada komik.

Sampul bukan hanya sebagai pembungkus sebuah produk tetapi juga sebagai produk itu sendiri. Sebuah Sampul komik menunjukkan karakter, gaya, ciri khas, dan kesan tersendiri komik tersebut. Pada sampul terdapat gambar *manga* dari wayang yang menjadi identitas para tokoh dalam komik Baratayuda. Sampul didesain dengan menampilkan wajah dari beberapa orang tokoh dalam perang Baratayuda. Hal ini bermaksud menunjukkan bahwa sampul merupakan identitas yang mewakili dari beberapa karakter yang ada di dalam komik Baratayuda.

Dalam hal ini tim kreatif salah satunya bertugas mendesain sampul komik sedemikian rupa sehingga mampu menarik pembaca. Untuk mendesain sampul komik yang menarik tentunya tak semudah yang kita bayangkan, perlu ide kreatif dan trik sehingga dapat menarik simpati setiap pembacanya. Seperti halnya manusia, daya tarik penampilan media massa, terutama

3. Mendidik

Fungsi mendidik komik yaitu tulisan- tulisan yang dimuat dalam komik mengandung pengetahuan. Pengetahuan ini dapat berupa pengetahuan yang dapat menjadi tauladan, sebagai misal pengetahuan mengenai kejahatan yang dilakukan oleh Kurawa dalam perang Baratayuda sehingga menjadi tauladan pembaca untuk berhati- hati dalam

menjalani hidup dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan pengetahuan tersebut maka khalayak pembaca menjadi bertambah pengetahuan, yang belum pernah sekali mendapat pengetahuan tertentu menjadi mengerti tentang suatu hal.

Komik tergantung pada make-up wajahnya. Bagi komik, make-up yang dimaksud difokuskan pada riasan wajah sampul. Namun tidak berarti halaman-halaman berikutnya tidak penting untuk dirias, justru untuk menimbulkan kesan dan kenyamanan membaca dan memperhatikannya, semua halaman perlu untuk dirias. Maksud riasan ini tidak lain merupakan penataan letak gambar dan teks sedemikian rupa sehingga khalayak pembaca maupun pemerhati tertarik perhatiannya. Dengan demikian mereka tidak akan segan-segan membeli dan membaca komik tersebut.

Agar desain visual dari komik terlihat menarik dan memiliki karakter tersendiri, maka dalam proses visualisasi penulis harus memperhatikan hal-hal yang akan mempengaruhi kegunaan dan nilai artistik sebuah media. Dalam menentukan unsur-unsur warna yang dipilih, jenis huruf yang dipakai, tata letak atau *layout* yang diterapkan, gaya penampilan grafis yang sesuai serta model yang dipilih untuk ditampilkan di setiap rancangan media.

4. Membentuk opini publik

Fungsi membentuk opini berkaitan dengan fungsi mempengaruhi komik yaitu secara implisit fungsi ini terdapat pada cerita dan secara eksplisit terdapat pada desain sampul komik. Fungsi mempengaruhi ini

sebagai misal cerita kejahatan yang dilakukan Kurawa, maka dengan adanya cerita tersebut akan mempengaruhi khalayak menjadi kehati-hatian sehingga kejahatan sebisa mungkin tidak menyimpannya. Secara eksplisit sebagai misal yaitu sampul yang memuat gambar tangan seseorang berada di kanan dan kiri memegang sebuah teks perjanjian maka akan mempengaruhi khalayak untuk berhati-hati terhadap orang yang suka menghasut dan mengadu domba.

Rancang desain sampul adalah suatu bentuk pengolahan pesan yang menggunakan simbol visual. Meskipun sampul memberi kesempatan berekspresi secara non verbal, sebagai alat katalisator penerimaan pesan dari sebuah media cetak, sampul harus tetap berada dalam koridor dan batas-batas komunikasi, dimana pesan haruslah menimbulkan pengaruh. Seperti dikemukakan Lasswell dalam Effendy (1989), komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media sehingga menimbulkan efek tertentu. Seperti diketahui pengalihan pesan dapat berlangsung melalui beberapa saluran penginderaan. Tetapi menurut penyelidikan para ahli, dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80 persen adalah secara kasat mata (visual).

C. Komunikasi Visual Sampul Komik Baratayuda sebagai Media Pencitraan

Citra didefinisikan sebagai seperangkat keyakinan yang diperoleh tentang sebuah brand tertentu (Kotler, 1988) atau seperangkat asosiasi, biasanya diorganisasi ke dalam beberapa cara yang bermakna (Aaker, 1992:). Secara esensial identitas berarti jumlah segala cara sebuah perusahaan

memilih untuk mengidentifikasi dirinya kepada seluruh publiknya. Citra pada sisi lain, merupakan persepsi dari perusahaan oleh publiknya (Margulies, 1977).

Citra brand adalah persepsi yang ada dalam pikiran konsumen. Termasuk dalam hal ini adalah asosiasi, memori, ekspektasi, dan perasaan lain yang melekat pada produk, layanan, atau perusahaan. Hal ini merupakan dorongan penting dari perilaku orang. Citra brand merupakan konteks dimana pesan-pesan diterima, bukan pesan itu sendiri. Citra brand bertanggungjawab terhadap penciptaan magnetik seperti aura manusia yang mengitari produk aktual (Meenaghan, 1995).

Berkaitan dengan teori di atas, desain sampul komik Baratayuda juga ditujukan sebagai media pencitraan yang dapat membantu proses pemasaran. Klimchuk & Krasovev (2007:38) menyatakan: image secara keseluruhan memiliki fungsi antara lain:

1. Memperlihatkan isi cerita

Desain visual adalah suatu gatra dan usaha-usaha untuk menentukan sejenis produk yang sesuai dengan keinginan para konsumen. Desain atau gatra adalah merupakan wujud lahiriah yang tampak mengenai garis, bentuk, dan warna sedemikian rupa, sehingga akan diperoleh keindahan dan kesesuaian, serta keserasian daripada suatu produk. Adapun tujuan perusahaan menciptakan desain visual, adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan cerita yang sesuai dengan selera konsumen
- b. Menciptakan cerita yang berfaedah dan disenangi konsumen
- c. Menciptakan cerita yang mudah diterima.

Fungsi visual pada sampul komik Baratayuda adalah sebagai identitas dan penyampaian pesan kepada khalayak tentang ciri khas, cerita yang menarik, jalannya peperangan, dan intrik yang mewarnai dalam perang Baratayuda. Fungsi identitas dari visual tercermin dari rancangan ilustrasi gambar yang menggunakan teknologi brush pada program Adobe CX, sehingga menampilkan kesan komik modern. Ini berbeda dengan komik-komik Baratayuda sebelumnya yang menggunakan teknik menggambar sederhana.

2. Menggambarkan target konsumen

Hal yang paling penting dalam desain visual adalah menarik minat konsumen baru, sambil tetap mempertahankan dan memperhatikan konsumen lama. Untuk itu, satu proses yang krusial dalam tahap pradesain adalah identifikasi pasar, siapa dan bagaimana konsumen itu sebenarnya. tujuannya agar desain tetap *up to date*, tepat, sesuai target konsumen. Pengetahuan desainer tentang branding, serta strategi marketing yang diprogramkan menjadi keharusan yang lain. harapannya, imej produk terkomunikasikan secara efektif lewat desain visual sampul komik Baratayuda. Desain diciptakan dengan elemen estetika yang serasi dengan nilai dan karakter cerita di dalamnya.

Bentuk karakter yang digunakan dalam komik Baratayuda adalah karakter *manga*, yaitu memiliki ciri khas mata yang besar (mata wanita lebih besar dari laki-laki), hidung dan mulut yang kecil, serta wajah yang datar. Pada mata seringkali digambarkan kesan pupil yang transparan, sorotan, atau pantulan kecil di sudut mata, di mana hal ini hanya ada pada

karakter yang hidup. Sedangkan pada karakter yang telah mati, mata digambarkan gelap

Karakteristik *manga* yang dapat diidentifikasi dari komik Baratayuda adalah adanya gelembung dialog yang ekspresif, garis kecepatan (*speed lines*), kilas balik kecil (*mini flashback*), latar belakang abstrak, dan simbol-simbol tertentu.

- a. Gelembung dialog yang ekspresif adalah garis batas pada gelembung pembicaraan atau pemikiran yang berubah menurut pola atau gaya nada suara dan *mood* dialog.
- b. Garis kecepatan (*speed lines*) banyak ditunjukkan pada urutan kejadian, dimana latar belakang akan digambar dengan garis berlapis yang rapi untuk menunjukkan arah gerakan
- c. Latar belakang abstrak, latar belakang ini berbentuk pola atau motif tertentu yang digunakan untuk menguatkan *mood* dari alur cerita atau menggambarkan keadaan pemikiran tokoh.
- d. Terdapat berbagai simbol dalam manga yang telah dikembangkan dan menjadi metode umum untuk menggambarkan emosi, kondisi fisik, dan *mood*. Misalnya adalah tetesan keringat dalam ukuran besar di daerah kepala untuk mengindikasikan kebingungan, kegelisahan, dan kelelahan mental

Komik jenis *manga* saat ini lebih banyak beredar di Indonesia. Komik jenis *Manga* mampu lebih mendekati hati para pembaca dengan alur cerita maupun penokohan yang sangat akrab dengan kehidupan

sehari-hari, dan juga selalu mampu menampilkan ide-ide yang fresh yang belum dimiliki karya komik Indonesia.

3. Menetapkan mood (suasana)

Selain itu dalam penyusunan sampul komik Baratayuda, diperlukan adanya pengetahuan tentang jenis dan warna huruf, juga harus memiliki jiwa seni. Sebab dari ukuran huruf untuk headline, panjang teks, besar dan warna gambar atau tulisan sangat berpengaruh terhadap mata pembaca. Posisi suatu gambar, teks dan pola yang digunakan semuanya dibuat untuk melayani pembaca. Sehingga desain sampul itu disesuaikan dengan siapa pembacanya. Berdasarkan desain, sampul dan tipografi dapat menjadi sebuah ekspresi pencerminan kepribadian komik itu sendiri, sehingga pembaca dapat memberikan penilaian akan jenis komik yang dibacanya.

4. Menyediakan kredibilitas

Kredibilitas terdapat dua bentuk yaitu: 1. Kredibilitas Ekstrinsik, yaitu kredibilitas yang dianggap memiliki sumber sebelum penyampaian pesan. 2. Kredibilitas intrinsik, yaitu citra yang diciptakan oleh produsen komik sebagai hasil langsung sajian visualnya. Kredibilitas menyatakan tingkat kemampuan dari suatu image dalam melaksanakan fungsinya. Kredibilitas menunjukkan ukuran tahan lamanya produk yang bersangkutan, dan dapat dipercayainya produk tersebut. Dalam menciptakan image, setiap perusahaan harus melaksanakan strategi, yaitu:

- a. Penyempurnaan kualitas, ditujukan untuk meningkatkan faedah fungsional produk dan termasuk masalah keawetan produk, kecepatan distribusi
 - b. Penyempurnaan ciri khas, ditujukan untuk menambah ciri khas produk tertentu yang dapat meningkatkan keserbagunaan, pendayagunaan, keamanan dan kenyamanan pembaca.
 - c. Perteknikan, digunakan untuk meningkatkan kualitas produk. Strategi ini dapat meningkatkan ciri modernitas produk yang bersangkutan.
 - d. Keanekaragaman, strategi ini dapat digunakan untuk keanekaragaman produk, pendayagunaan produk untuk kepentingan konsumen
 - e. Penyempurnaan corak, strategi ini ditujukan untuk perbaikan corak produk, agar mempunyai daya tarik estetika yang menarik bagi kepentingan konsumen.
5. Menggugah selera

Desain sampul komik adalah karya yang menarik bagi penggemar komik. Isi komik dapat dilihat dari sampul yang merupakan hal yang menarik, menyenangkan, mengesankan atau sebaliknya membosankan atau menjenuhkan bagi pembaca. Faktor desain sampul mempengaruhi sikap dan selera orang terhadap komik dan menimbulkan berbagai reaksi emotif bagi masing-masing orang berbeda. Aspek desain sampul dalam sebuah karya cetak merupakan suatu hal yang amat esensial.

Desain komik Baratayuda menunjukkan sebuah cerita yang tak lekang oleh zaman. Karya agung yang mengisahkan tragedi keluarga yang berujung pada satu perang besar di padang Kurusetra, menghadapkan dua

kubu: Pandawa dan Kurawa. Dua keluarga ini menjadi sentral cerita dengan kisah yang begitu kompleks. Mulai lahir sampai meninggalnya Pandawa dan juga Kurawa. Babakan cerita yang dalam komik wayang terbagi dalam Mahabharata, Barata Yuda, Pandawa Seda, ini memuat beragam karakter tokoh yang mewakili karakter manusia di dunia. Tidak mengherankan bila orang menyebut cerita ini menjadi semacam cermin kehidupan manusia.

Dari segi cerita dan pengemasan, komik Indonesia saat ini berbeda jauh dengan komik Indonesia pada masa dulu. Selain karena perkembangan teknologi yang semakin maju, pola pikir yang semakin luas serta fasilitas dan alat gambar yang lebih memadai, tentu memberikan efektivitas berkarya terhadap komikus Indonesia pada masa kini. Komik Indonesia di era modern lebih cenderung variatif dari segi kisah, visualisasi, dan alur cerita. Komik Indonesia pada masa kini lebih kontemporer dan fleksibel terkait masalah yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

Alur cerita, teknis, dan karakteristik gambar sangat kentara dengan komik *manga*. Komik Indonesia saat ini tidak menampilkan karakteristiknya seperti komik-komik zaman dulu. Seni lokal yang tercermin nyata pada komik-komik klasik Indonesia mulai luntur. Pengaruh komik dari luar, terutama komik dari Jepang atau biasa disebut *manga* sampai saat ini memberikan kontribusi terbesar dalam perkembangan komik di Indonesia.

Komik Baratayuda mencerminkan kepribadian dan jati diri bangsa Indonesia. Karena sudah selayaknya bangsa ini melestarikan sifat dan nilai kelokalan yang ada. Modernisasi dilakukan terhadap penyajian komik yang berlatar belakang legenda, hikayat, dan pewayangan. Tapi modernisasi ini tidak untuk menggeser sifat kelokalan yang mencerminkan bangsa ini. Penggunaan karakter *manga* adalah untuk kembali membangun komik Indonesia dengan teknik modern. Meskipun disajikan dengan teknik *manga*, komik Baratayuda tetap mengandung nilai kepribadian bangsa Indonesia di dalamnya yang mewujudkan eksistensi nilai kelokalan yang perlu dipertahankan. Perwujudan karakter pahlawan maupun pendekar terinspirasi dari cerita daerah, tradisi, dan budaya yang berkembang di masyarakat. Teknis dan visualisasi gambar yang disajikan komik-komik *manga* Indonesia memiliki ciri khas yang kuat dan dapat menyatakan bahwa komik-komik tersebut memang berasal dari Indonesia.