PERANCANGAN KOMIK MUSEUM POS INDONESIA

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 4 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Inko Sakti Dewanto, ST., M.Ds.	**Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.**
NID/NIDK: 0401108804	NID/NIDK: 0430048701

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Komik Museum Pos Indonesia

NIKITA SHALOM ARIANNE[1], INKO SAKTI DEWANTO[2], ASEP RAMDHAN[3]

[1,2,3]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email (*Nikita Shalom Arianne*): nikitashanne2@gmail.com

ABSTRAK

Munculnya fenomena persepsi pengunjung terhadap Museum Pos Indonesia dengan keberadaanya yang tidak begitu menarik, cenderung membosankan. Berkurangnya peminat mereka dalam berkunjung dikarenakan tatanan benda koleksi yang monoton dan alur ruangan pameran di Museum yang tidak memiliki signage yang jelas. Sedangkan Museum merupakan salah satu wisata edukasi yang mempunyai potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, namun belum bisa mengoptimalkan interaksi antara benda koleksi dengan wisatawan. Maka dari itu diperlukannya suatu media yang memberikan daya tarik untuk memberikan pengetahuan secara keseluruhan dengan tujuan memberikan pengalaman pendidikan yang komprehensif dan menarik. Serta media yang dapat mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan membangkitkan minat, apresiasi terhadap warisan signifikansi sistem pos di Indonesia.

***Kata kunci**: Remaja, Komik, Museum, Wisatawan*

ABSTRACT

The emergence of visitors' perception towards the Indonesian Postal Museum, with its unappealing and rather dull existence, has led to a decline in their interest to drop in. It's connected to the monotonous arrangement of the collection items and the lack of clear signage in the museum's exhibition space. However, the museum holds great potential as an educational attraction that could improve, yet it has not fully optimized the interaction between the collection items and tourists. Therefore, there is a need for a medium that provides attraction while offering comprehensive and engaging educational experiences. This medium should also encourage active participation in the learning process and ignite interest and appreciation for the significant heritage of the postal system in Indonesia.

***Keywords**: Teenagers, Comics, Museums, Tourists*

1. PENDAHULUAN

Dikutip dalam seminar "Travel to Tomorrow" (Wahl, 2019) menyarankan, agar pariwisata berubah dalam upaya mendorong untuk bangkit kembali. Tampaknya pariwisata mungkin satu-satunya sektor dengan dampak lintas sektor lokal dan global yang signifikan untuk memicu perubahan. Menurut (Ateljevic et al., 2011) Museum tertanam sebagai representasi identitas sosial dan budaya masyarakat, selain itu Museum dapat membantu kita merasa bangga dengan asal - usul yang menginspirasi kita. Kota Bandung, sebagai kota dengan luas wilayah yang cukup besar memiliki berbagai jenis Museum sebagai alternatif wisatawan ketika ingin mengunjungi wisata edukasi. Bersamaan dengan hal itu, pesatnya perkembangan teknologi internet di era revolusi industri 4.0 ini berdampak pada beberapa Museum, salah satunya di Kota Bandung.

Muncul fenomena mengenai persepsi bahwa keberadaan Museum jadi terkesan membosankan dan berkurangnya peminat. Tidak banyak yang bisa dilakukan selain hanya melihat banyak koleksi yang hanya begitu saja, perpaduan antara koleksi yang ditampilkan seadanya tanpa membawa *storytelling* dan *signage* informasi yang jelas. (Lestari & Irwansyah, 2020) menyampaikan bahwa perkembangan sektor Museum di Indonesia masih ditemukan permasalahan yang sama selama kurang lebih 15-20 tahun akhir ini. Target utama dari wisata ini adalah generasi muda, yang sedang mengalami masa – masa produktif dan pandai dalam menggunakan jejaring sosial. Museum perlu menghadapi sejumlah tantangan dalam menarik perhatian wisatawan, antara lain alur prosedur alur yang belum berhasil dengan efektif karena kebijakan yang tidak sejalan dengan sistem yang ada, serta banyak Museum yang masih belum memperkuat interaksi wisatawan dengan benda koleksinya.

Beragam upaya dalam meningkatkan perhatian wisatawan untuk dapat berkunjung ke Museum telah dilakukan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Mulai dari redesain *signage* yang kurang baik, mendesain ulang interior yang modern agar pengunjung dapat lebih bisa berinteraksi dengan objek atau koleksi yang ditampilkan dan sebagainya. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan dan membantu pengunjung Museum Pos Indonesia dari kalangan generasi muda terutama remaja, agar mendapatkan pengetahuan sejarah Museum Pos Indonesia dan peran komunikasi pada masa itu melalui media edukasi yang sesuai bagi remaja pada rentang usia 13-15 tahun. Solusi yang ditawarkan berupa edukasi berkelanjutan dalam bentuk komik, dengan menyesuaikan ketertarikan dan psikologis remaja dalam menyerap informasi atau ilmu pengetahuan. Dengan tujuan agar keseluruhan informasi dapat tersampaikan dengan sederhana dan menarik.

2. METODOLOGI

Dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Adapun pengumpulan data tersebut meliputi Studi Literatur, Observasi dan Wawancara. Serta menggunakan metode Design Thinking sebagai metode perancangan. Yang terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan final *Test*.

2.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan terhadap buku-buku yang berkaitan dengan sejarah Museum Pos Indonesia, komik edukasi atau pendidikan, terkait perkembangan cara belajar anak dan remaja, serta dilengkapi penelitian pada jurnal publikasi mengenai komik sebagai salah satu media penunjang untuk membantu remaja belajar dengan lebih menarik dan mudah.

2.2 Observasi

Menggunakan metode observasi dengan mengamati cara pemanduan atau edukator menjelaskan materi yang disampaikan kepada rombongan pengunjung. Mulai dari TK, SD, SMP, SMA dan Mahasiswa. Selain itu, mengamati dan mencatat perubahan beberapa struktur penataan benda-benda di Museum, perbaikan beberapa properti serta interior.

2.3 Wawancara

Adapun metode lain yaitu metode wawancara / survei. Dalam survei ini mengambil beberapa sampel dari kalangan siswa SMP di salah satu SMP Negeri 50 Bandung dengan rentang umur 13-15 tahun. Menyebarkan angket yang berisikan beberapa pertanyaan terkait informasi umum Museum Pos Indonesia, ketertarikan terhadap beberapa jenis ruang yang ada di dalam Museum beserta benda-benda di dalamnya, juga pertanyaan mengenai benda apa yang lebih diminati jikalau mereka diberikan bonus oleh Museum jika telah melakukan sebuah kunjungan ke Museum Pos Indonesia. Wawancara ini tidak hanya dilakukan kepada para siswa, namun juga dilakukan secara dua arah bersama pemandu atau edukator Museum Pos Indonesia itu sendiri. Hal ini berguna agar dapat menggali mengenai kondisi saat ini tentang pengalaman mereka ketika berkunjung ke suatu kawasan wisata edukasi. Terakhir dilakukan wawancara juga bersama Dosen terkait untuk mendapatkan informasi sejarah masa lalu Kota Bandung yang berhubungan dengan perkembangan Museum Pos Indonesia.

2.4 Batasan Perancangan

Penelitian ini berfokus pada berfokus pada eksplorasi dan implementasi desain komik di Museum Pos Indonesia. Perancangan ini difokuskan mengenai keadaan saat ini dari pameran di dalam museum dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam menggunakan seni komik sebagai media komunikasi dan pendidikan yang efektif. Cakupan ini meliputi berbagai aspek, mulai dari menggunakan metode yang terbagi dalam beberapa tahapan berupa pengumpulan data, identifikasi masalah, segmentasi target audien, *message planning*, pendekatan kreatif dan *prototyping*. Meskipun terdapat batasan perancangan, perancangan ini bertujuan untuk menyajikan wawasan untuk meningkatkan desain komik di Museum Pos Indonesia, mendorong keterlibatan pengunjung yang lebih aktif, dan mempromosikan terhadap benda koleksi/ warisan pos melalui narasi visual yang efektif.

2.5 *Prototyping*

Pada tahap ini, pemilihan konten sejarah yang relevan untuk komik menjadi bagian dari tahapan dalam prototyping. Mulai dari integrasi desain komik dengan kondisi pameran di Museum Pos Indonesia, pertimbangan preferensi target audien, dan evaluasi terhadap dampak keseluruhan yang melibatkan pengunjung dan ilmu pengetahuan. Selain itu, penelitian akan menggali potensi kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan sifat interaktif dari pengalaman komik dan memperluas daya tariknya untuk demografi yang beragam. Meskipun penelitian ini bertujuan untuk menyajikan wawasan berharga mengenai desain komik di Museum Pos Indonesia, namun hal ini berkaitan bahwa ada beberapa batasan yang mungkin timbul karena keterbatasan waktu, faktor anggaran, dan akses terhadap sumber daya tertentu. Namun demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan rekomendasi yang praktis dan kreatif untuk memperbarui pengalaman pameran di museum melalui strategi desain komik yang relevan secara kontekstual.

Pada tahap metode prototyping di perancangan ini terbagi dalam 3 bagian. Mulai dari Pra produksi yang terdiri dari menentukan mekanisme atau struktur panel komik, karakter desain, premis dan pembuatan naskah alur cerita. Selanjutnya tahap kedua yaitu produksi dengan meliputi aset visual, dan tahap – tahap pengerjaan komik mulai dari sketsa, pewarnaan sampai kepada penambahan teks dan layout. Terakhir di tahap ketiga dilaksanakannya finalisasi komik

dan diaplikasikan pada media *mockup* untuk melihat pratinjau dari karya utama dan pendukung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Kreatif

Storyline

Memberikan informasi dengan mengenalkan kembali Sejarah perjalanan oleh Museum Pos serta peran dan kontribusinya dalam melayani masyarakat melalui media buku komik konvensional dengan premis, Time Traveling at The Museum Pos Indonesia antara tahun 1800 - 1900an. Dengan tujuan agar target audiens dapat lebih mudah paham dan dapat merasa terlibat dalam perjalanan perkembangan Museum Pos yang diceritakan berupa perpaduan narasi dan dialog antara tokoh utama dan tokoh sejarah yang tentunya berkontribusi. Walaupun terdapat unsur fiksi dalam penceritaan, komik ini juga dibarengi dengan fakta asli yang didapatkan dari observasi lapangan serta studi literatur. Ketentuan ini mengikuti setting alur cerita yang kombinasi (Maju-mundur), yaitu dimana dimulai dengan alur cerita dari masa kini, kemudian masa lalu, lalu kembali lagi ke masa kini. (Ramdhan, 2023)Hal ini tentu dilengkapi dengan ciri khas atribut pakaian yang dikenakan, kendaraan yang ditumpangi, desain bentuk bangunan dan atmosfir yang mengitari lingkungan diganti dengan warna yang berbeda, serta detail – detail lainnya yang bisa menonjolkan kesan tempo dulu dan relevan dengan masa kini.

Time Traveling to The Past (1800-1900)

Cerita dengan paparan yang disajikan dalam media buku komik konvensional menggunakan tema kilas balik. Yang dimana salah satu tokoh utama mendapatkan surat aneh secara tidak terduga, dan seketika terbawa ke beberapa puluh tahun yang lalu ke belakang, bertemu dengan seseorang dimasa lalu untuk melihat peristiwa dan momen - momen penting dalam perkembangan Museum Pos Indonesia.

Sinopsis Komik

Ketika membuka mata, mereka tersadar bahwa Kirana dan Aji telah berada di sebuah tempat asing. Rupanya mereka sampai di zaman dahulu sekitar tahun 1900 an. Setelah berkeliling karena penasaran, bertemulah mereka dengan seseorang yang berasal dari zaman tersebut. Kira- kira apa yang terjadi dengan mereka dan apa yang membuat mereka bisa terbawa sampai ke zaman tersebut?

Judul Komik

"Letter from Yesterday" adalah judul komik dari perancangan ini, menceritakan perjalanan yang mengasyikkan melintasi waktu ke masa lalu. Komik dengan narasi yang menciptakan nuansa nostalgia dan fantasi, menarik pembaca ke dalam dunia di mana masa lalu menjadi hidup melalui keajaiban bercerita. Dengan mulus menyatukan sejarah dan fiksi, komik ini mengajak pembaca untuk memulai petualangan tak terlupakan, menemukan kisah yang terlupakan dan menghidupkan momen yang sudah lama berlalu. Saat tokoh utama menemukan atau melewati beberapa momen tertentu, pembaca diangkut melintasi zaman, bertemu dengan tokoh-tokoh bersejarah, dan menyaksikan peristiwa bersejarah. Komik ini menyuguhkan kombinasi menarik antara seni dan edukasi. Meninggalkan pembaca kerinduan akan lebih banyak petualangan ketika mereka terbenam dalam daya tarik menarik dari perjalanan waktu.

3.2 Plot Cerita

Plot 1 Opening

Ketika mereka membuka mata, tersadarlah mereka bahwa keduanya telah sampai dimasa lalu, warna disekitarnya tampak berubah seperti yang ada di foto - foto jadul. Sambil berjalan menyusuri jalan, mereka tetap merasa asing dengan tempat tersebut. Banyak sekali orang sibuk berlalu - lalang. Sampai ketika ada seorang yang memanggil mereka. Lantas keduanya sontak kaget mendengar hal tersebut. Beberapa saat sebelum mereka pergi ke masa lalu, mereka sedang berusaha membaca isi surat tersebut, terdapat beberapa aturan untuk pergi ke masa lalu yang tertera dalam surat. Singkat cerita mereka memutuskan untuk berani mencoba hal tersebut. Saling bertatapan, mereka bersiap untuk mencoba petualangan tersebut. Beberapa saat sebelum mereka pergi ke masa lalu, mereka sedang berusaha membaca isi surat tersebut, terdapat beberapa aturan untuk pergi ke masa lalu yang tertera dalam surat. Singkat cerita mereka memutuskan untuk berani mencoba hal tersebut. Saling bertatapan, mereka bersiap untuk mencoba melakukan petualangan tersebut. Sebenarnya Aji merasa ragu akan hal tersebut dan menahan Kirana untuk melakukan hal yang beresiko. Tetapi Kirana meyakinnya untuk berani dalam melakukan sesuatu yang baru, ditambah surat ini sudah terlanjur sampai kepada mereka. Sambil mengikuti aturan yang tertera, atmosfer di sekitarnya pun mulai berubah. Disudut lain Kirana dan Aji akhirnya berbincang dengan orang tersebut. Didapati seorang paman dengan perawakan tinggi dan terlihat rapi memakai pakaian kemeja dengan cardigan. Singkatnya ternyata paman tersebut adalah orang lokal, namun karena pakaian Kirana dan Aji yang terlihat berbeda, paman tersebut mengira kalau mereka bukan anak pribumi.

Plot 2 Step-up

Setelah berbincang sebentar, akhirnya paman tersebut mengerti. Ternyata mereka adalah yang ia tunggu, namun tak menyangka kalau yang mendapatkan suratnya tersebut adalah anak - anak. Paman tersebut mengungkapkan alasan bahwa ia yang mengirimkan surat tersebut kemasa depan. Disinilah perjalanan mereka ke masa lalu telah dimulai. Aryo mengajak keduanya ke sebuah kantor pos utama yang besar di kota. Sambil berjalan melewati hal, Kirana bertanya apa fungsi dari gedung tersebut. Aryo Pun menjelaskan sejarah dari gedung tersebut sambil mengajak mereka untuk menggunakan karpet penjelajah waktu. Kirana Pun mengerti bahwa zaman dulu ternyata Indonesia masih dibawah kekuasaan penjajah, namun Aryo menjelaskan bahwa Indonesia juga akhirnya masuk ke organisasi UNI Pos yang dimana mereka mulai membuat peraturan dan prosedur mandiri. Berlanjut dengan penggabungan antara Dinas Pos dan Telegraf dalam satu perusahaan. Diperlihatkan keduanya ke sebuah Museum Pos yang tadinya ditujukan untuk menyimpan seluruh perangko dari berbagai negara dan momen tertentu pada tahun 1931. Bertemulah dengan Mas Soeharto yang saat itu tahun 1938 ke kantor pusat PPT ketika H.B menyerah kepada Jepang. Disinilah konflik mulai terjadi di masa kekosongan.

Plot 3 Closing

Pada saat ini terjadilah pengambilalihan gedung PTT atau Museum Pos (Sekarang: Museum pos) ditambah dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia terjadi secara berurutan di tahun yang sama. Kepala Jawatan PTT, Mas Soeharto menjadi pimpinan pertama pada masa itu mengurus segala hal dalam masa kepemimpinannya. Peristiwa yang terjadi disambung dengan Bandung Lautan Api (BLA) dengan Museum Pos menjadi salah satu sasaran untuk dibumi hanguskan. Dari sini pun dimulainya masa produktif yang dimana *Posten Telegraf* berubah menjadi PTT dalam bahasa Indonesia.

Keadaan kembali surut, Indonesia telah merdeka dan berlangsungnya revolusi kemerdekaan. Petualangan tersebut memberikan kesan berarti bagi Kirana dan Aji. Pada akhirnya mereka

kembali serta berterima kasih pada Aryo dan segera berpamitan, walau sebenarnya mereka masih ingin berpetualang. Aryo yakin mereka pasti akan bertemu kembali di waktu yang lain, namun mereka meragukan hal tersebut. Terdapat timeskip, tidak sengaja Kirana menyenggol figuran tersebut dan tersentak. Menyadari dan sedikit mengingat kenangan yang terasa seperti baru kemarin terjadi.

3.3 Proses Karya

Proses pembuatan komik melibatkan cara untuk mengkomunikasikan narasi sejarah dan budaya yang signifikan. Meliputi merangkai peristiwa sejarah, tokoh, dan kisah terkait pos yang relevan dengan tujuan museum. Penelitian ini menjadi dasar untuk menciptakan alur cerita yang menarik dan akurat secara kontekstual. Selanjutnya, tahap penulisan skrip menggambarkan esensi dari narasi-narasi tersebut, mencatat urutan panel, dialog, dan *layout*. Hal ini berfungsi agar dapat mencapai keseimbangan antara daya tarik estetika dan akurasi sejarah.

Typeface

Meskipun terdapat batasan desain ini, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan wawasan berharga dan rekomendasi praktis untuk meningkatkan desain komik di Museum Pos Indonesia, mendorong keterlibatan pengunjung yang lebih besar, dan mempromosikan penghargaan terhadap warisan pos bangsa melalui narasi visual yang kreatif.

Gambar 1. Typeface yang digunakan dalam perancangan komik ini sebagai Headline, Bogota dan Bodyline, Nunito Sans

Rancangan Visual Judul

Ketika membuka mata, mereka tersadar bahwa Kirana dan Aji telah berada di sebuah tempat asing. Rupanya mereka sampai di zaman dahulu sekitar tahun 1900 an. Setelah berkeliling karena penasaran, bertemulah mereka dengan seseorang yang berasal dari zaman tersebut. Kira- kira apa yang terjadi dengan mereka dan apa yang membuat mereka bisa terbawa sampai ke zaman tersebut?

Skema Warna, Moodboard dan Referensi Visual

Dalam perancangan komik ini, terdapat pemilihan warna yang ditujukan agar *Letter from Yesterday* ini lebih dapat dipahami dengan mudah, memberikan kesan fantasi, serta karena adanya unsur edukasi, struktur font yang tegas serta tekstur yang memberikan kesan barang dari masa lalu.

Skema Warna

Gambar 2. Skema warna pada rancangan komik Letter from Yesterday

Mute Color
Menggunakan warna dingin dengan saturasi rendah dapat memberikan kesan kilas balik atau masa lalu (Jadul) dalam hal ini suasana cerita tahun 1800 - masuk 1900an

Warm Color
Warna hangat ala musim panas, mewakili suasana masa kini tahun 2000an agar dapat memancing perhatian target terlebih dahulu di awal cerita.

Moodboard
Moodboard dibuat dengan membedakan alur kilas balik dan alur masa kini, dengan membedakan dua skema warna yang berbeda agar pembaca dapat merasakan atmosfer perbedaan antara masa lalu dan masa kini.

Gambar 3. Referensi Moodboard dan Skema Warna

Gambar 4. Referensi Gaya Gambar dan Struktur Panel Komik, *Goligo*, Gobi Baptiste Gaubert

Bahasa
Dalam perancangan komik ini menggunakan gaya bahasa Indonesia formal yang digabungkan dengan bahasa informal, menciptakan pengalaman membaca yang akrab dan menarik bagi remaja. Penggunaan Bahasa Indonesia formal memberikan sentuhan elegan dan autentik, terutama ketika menggambarkan peristiwa sejarah dan interaksi antar karakter. Namun, untuk membuat narasi lebih mudah dipahami dan relevan bagi audiens muda, bahasa informal diselipkan secara strategis dalam dialog dan monolog para karakter. Gabungan bahasa ini menggambarkan kepribadian dan emosi para karakter, membuat perjalanan mereka melintasi waktu dapat dirasakan oleh pembaca. Pembaca akan mudah terhanyut dalam cerita ini, menggabungkan hal-hal yang akrab dengan yang sejarah, dan menghargai keselarasan antara gaya bahasa yang memenuhi intelektualitas dan ikatan emosional dengan narasi.

3.4 Karakter Desain

Penggambaran tokoh pada sebuah cerita memiliki peranan yang sangat penting, karakter tokoh juga mampu mempengaruhi dan menghidupkan isi cerita, maka dengan hal ini dalam pembuatan ensiklopedia mini yang dibalut dengan cerita narasi, penulis menghadirkan dua tokoh yang cocok dengan isi cerita, tampilan yang unik dan dapat diingat. Adapun dalam perancangan komik ini terdapat 3 karakter yang telah dirancang ke dalam alur cerita ini yaitu,

Gambar 5. Visualisasi Desain Karakter Atmaya Kirana Aji Pramudya, Aryo

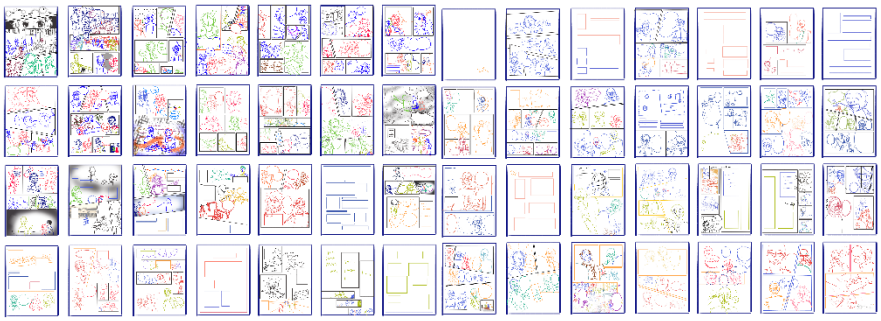
Atmaya Kirana
Kirana adalah seorang anak yang ceria dan ramah, penuh dengan energi seorang ekstrovert. Dengan antusiasme terhadap kehidupan, dia selalu aktif, bersemangat untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Kirana selalu mencari jawaban atas banyak pertanyaan yang muncul dalam pikirannya. Namun mudah bosan, dan terkadang menjadi hambatan dalam urusan akademis. Sehingga terkadang menginginkan petualangan baru. Meskipun demikian, energi dan ketekunan yang tak terbatas sering membawanya untuk menemukan solusi kreatif dan tidak konvensional atas setiap hambatan yang dihadapinya.

Aji Pramudya
Aji digambarkan sebagai seorang anak khas yang gemar membaca. Selain senang dengan membaca, dia seorang yang gemar bermain gim dengan bersemangat, menemukan kebahagiaan dalam menjelajahi dunia-dunia virtual dan menikmati tantangan yang ditawarkannya. Aji terlihat dengan rambut pendek, yang mencerminkan kepribadiannya yang bersemangat. Ketertarikannya pada camilan juga menjadi ciri khas, sering terlihat dengan camilan di tangan saat dia menikmati hidangan favoritnya.

Aryo
Seorang penulis yang menyukai dan mengagumi sastra. Menulis surat ke masa depan dengan misi menceritakan kembali cerita dari masa – masa yang berharga dari peristiwa penting. Kecintaannya pada sastra dan misinya untuk menyampaikan peristiwa berharga menunjukkan ketulusan dan empati yang mendalam terhadap sejarah dan budaya, serta tekad untuk memastikan bahwa peristiwa tersebut tidak akan dilupakan dan terus diingat di masa depan.

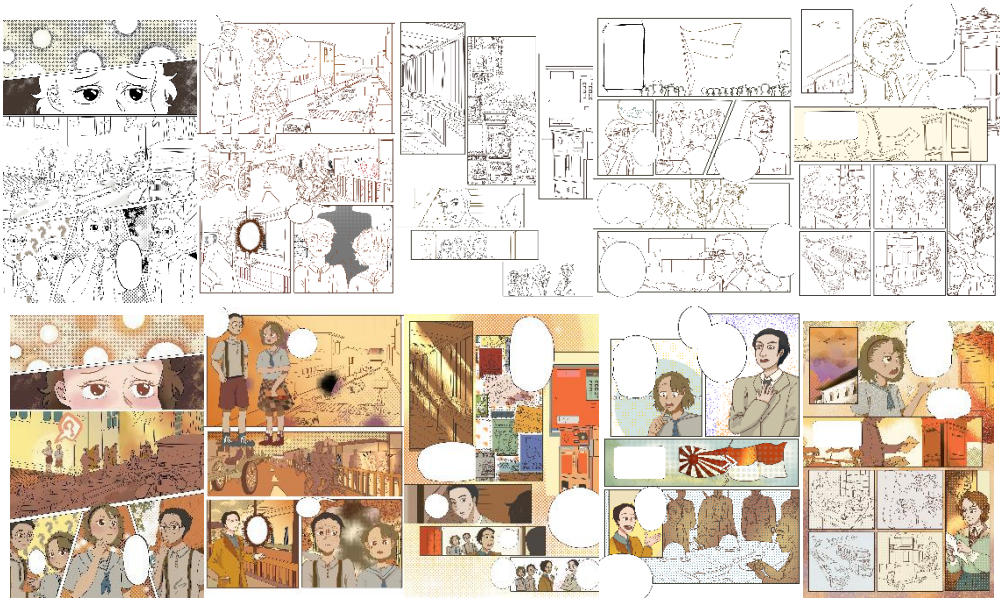
3.5 Proses Komik

Dalam proses pembuatan komik, melibatkan proses yang dimulai dengan pembuatan storyboard, dimana narasi mengambil bentuk melalui sketsa dan tata letak panel. Di sinilah, tahap merangkai urutan peristiwa dan alur cerita, memastikan pengalaman visual penceritaan yang lancar.



Gambar 6. Pratinjau Isi Komik Letter from Yesterday Part 1

Setelah storyboard selesai, langkah berikutnya adalah lineart, karena medianya menggunakan media digital maa pekerjaan dalam *lineart* menjadi cukup lebih cepat. Memberi kesan garis yang bersih dan tepat, adapun dapat memberikan beberapa kesan garis yang berbeda sesuai dengan pilihan *brush* yang digunakan.



Gambar 7. Pratinjau Isi Komik Letter from Yesterday Part 1

Setelah *lineart* selesai, tahap selanjutnya yakni pewarnaan dengan menggunakan teknik *cell shading*. Proses pewarnaan menambah kedalaman, suasana, dan emosi pada adegan, memperkuat dampak cerita pada para pembaca. Pada tahap terakhir, ditambahkan tata letak latar belakang perhalaman serta teks dialog.

3.6 Preview Isi Komik

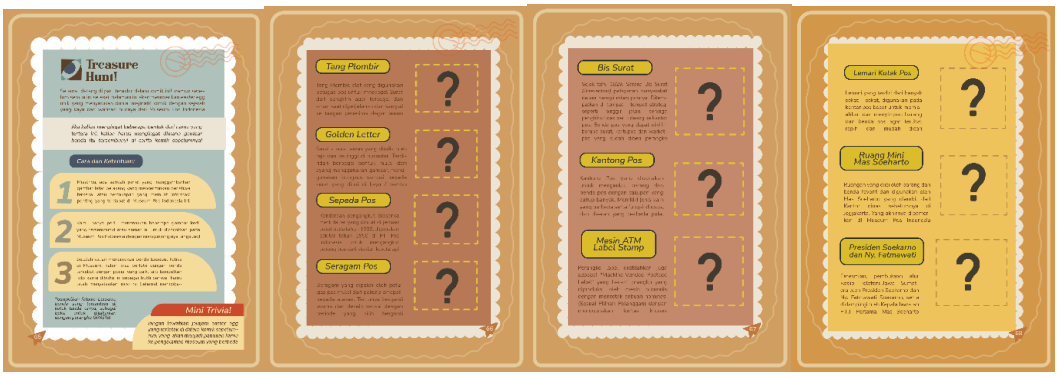
Berikut ini merupakan bagian pratinjau komik dalam perancangan ini. Pratinjau ini merupakan pratinjau keseluruhan satu volume buku komik yang berisi 77 halaman. Cuplikan yang dipilih ini menampilkan peristiwa atau momen penting dengan memunculkan beberapa interaksi antar karakter dari part 1 sampai 3, beserta bonus komik dengan beberapa trivia.

Gambar 9. Pratinjau Isi Komik Letter from Yesterday Part 1

Gambar 10. Pratinjau Isi Komik Letter from Yesterday Part 2

Gambar 11. Pratinjau Isi Komik Letter from Yesterday Part 3

Gambar 12. Fasilitas Museum dan Trivia Komik



Gambar 13. Pratinjau Treasure Hunt dalam Komik Letter from Yesterday

3.7 Test

Test berikut ini merupakan bagian dari metode yang digunakan dalam perancangan, maka dari itu setelah tahap akhir pembuatan *prototype* buku komik konvensional, dilakukanlah *test* ini kepada sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan keterangan target audien belum pernah mengunjungi sebuah Museum, berusia 15 tahun, dan termasuk kedalam kategori gemar membaca komik.

Gambar 14. Test/ Simulasi (Dokumentasi Pribadi)

Dalam proses perancangan sampai kepada saat test dilakukan, terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari versi sebelumnya. Sebelumnya juga terdapat beberapa alternatif yang diberikan untuk menentukan cover dan visualisasi untuk judul. Setelah melakukan beberapa modifikasi, diskusi bersama, adapun ditentukan pilihan yang terbaik untuk dijadikan karya final.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan komik ini, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dapat memberikan kemudahan dalam menyerap pengalaman edukasi komprehensif yang efektif bagi pelajar remaja yang akan berkunjung ke Museum Pos Indonesia. Diharapkan perancangan ini, selain dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan, komik ini juga menawarkan sebuah latihan yang praktis untuk mendorong andil dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Ditambah dengan beberapa cakupan fakta menarik yang diberikan di dalam komik, sesuai dengan preferensi pembaca yang menyukai sejarah dan teka-teki.

Secara keseluruhan, desain komik pada Museum Pos Indonesia ini menawarkan perpaduan unik antara pendidikan, praktek interaktif, serta menjadikannya pengalaman yang menyenangkan dan informatif bagi semua kalangan pembaca. Selain itu, diharapkan rancangan komik ini bisa menjadi sebuah inspirasi bagi penelitian komunikasi visual yang lain. Adapun dapat dikembangkan ke dalam berbagai bentuk media yang lebih luas dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ateljevic, I., Pritchard, A., & Morgan, N. (2011). Hopeful tourism. A New Transformative Perspective. *Annals of Tourism Research*, *38*(3), 941–963. https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.01.004

Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon sebagai industri komik digital. *Ilmu Komunikasi*, *6*(2). http://jurnal.utu.ac.id/jsource

Ramdhan, A. (2023). Merancang Narasi dan Visual untuk Komik Fiksi. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, *3*(1), 19–33. https://doi.org/https://doi.org/10.59997/vide.v3i1.2283

Wahl, D. C. (2019, September). *Tourism as a catalyst for regional regeneration & climate resilience*. https://medium.com/activate-the-future/tourism-as-a-catalyst-for-regional-regeneration-climate-resilience-a51223098247