



Available : <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JTST>

Vol 1, No 2, Desember 2022

E-ISSN: 29625378

---

## **Pelatihan Pembuatan Komik Untuk Pengembangan Branding Desa Wisata Kubu Gadang**

Muhammad Fadhli, S.Sn., M.Sn<sup>1</sup>, Taufik Hidayat, S.HI., M.B.A<sup>2</sup>

Program Studi Pariwisata Fakultas Seni rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang  
Jl. Bahder Johan No. 35 Padangpanjang

[sepasangpuisi@gmail.com](mailto:sepasangpuisi@gmail.com)  
[taufikhidayat@isi-padangpanjang.ac.id](mailto:taufikhidayat@isi-padangpanjang.ac.id)

### **Abstrak**

Pelatihan pembuatan komik untuk pengembangan branding desa wisata kubu gadang di Desa Wisata Kubu Gadang adalah untuk memaksimalkan potensi desa wisata Kubu Gadang. Semenjak di tetapkan sebagai desa wisata, Kubu Gadang belum memiliki posisi branding maksimal sebagai destinasi pariwisata. Kubu Gadang cukup ramai dikunjungi wisatawan baik dalam negeri atau pun manca Negara. Pada saat Covid-19 melanda, jumlah wisatawan yang datang sedikit mengalami kemerosotan. Namun setelah masa adaptasi kebiasaan baru yang dicanangkan oleh pemerintah dengan program 3M nya, maka secara berangsur-angsur Kubu Gadang mulai kembali ramai dikunjungi.

Pelatihan pembuatan komik untuk pengembangan branding desa wisata kubu gadang. Pelatihan ini di pilih karena memiliki kelebihan antara lain bisa dikerjakan secara mandiri oleh masyarakat lokal, serta menambah keahlian penduduk sekitar destinasi dalam menulis skenario dalam komik serta mendesain grafis gambar komik. Produk yang dihasilkan nantinya akan digunakan dan dimanfaatkan untuk kegiatan kepariwisatawan.

Kegiatan pelatihan ini sangat menjanjikan untuk meningkatkan keahlian atau keterampilan masyarakat. Pelatihan yang ditujukan ke Pokdarwis Kubu Gadang, diharapkan akan memotivasi anggotanya untuk berkreasi menghasilkan karya berupa komik Kubu Gadang. Kemudian juga bisa dikembangkan untuk menghasilkan beragam produk komik lainnya sesuai dengan kreativitas dari pembuatnya. Pelatihan ini diberikan kepada generasi muda Kubu Gadang agar bisa diteruskan ke kelompok masyarakat lainnya.

**Kata Kunci : Pelatihan, Komik, Branding, Pariwisata, Kubugadang**

Muhammad Fadhli, S.Sn., M.Sn & Taufik Hidayat, S.HI., M.B.A  
JTSTI-Journal of Tourism Sciences, Technology and Industry  
Vol 1, No 2, Desember 2022  
E-ISSN: 29625378

## **PENDAHULUAN**

Desa wisata Kubu Gadang diinisiasi dan lahir semenjak 2015 yang berawal dari pelatihan dan diskusi yang dilaksanakan oleh dinas pariwisata Kota Padangpanjang. (Wawancara dengan Yuliza Zen di Kubu Gadang tanggal 5 Juni 2021). Selanjutnya desa wisata Kubu Gadang mulai dikenal oleh wisatawan baik dari lokal ataupun mancanegara. Desa wisata adalah sebuah kawasan berupa lingkungan pedesaan yang memiliki daya tarik wisata berbasis kearifan lokal seperti adat istiadat, budaya serta kekayaan alam yang memiliki keunikan dan keaslian berupa ciri khas suasana pedesaan. (Hermawan, 2016: 107). Sebagai desa, wisata kubu gadang menampilkan sajian wisata kehidupan pedesaan Minangkabau dengan tradisi kegotongroyongan dan adanya atraksi silek lanyah. Sebagai bentuk eksistensinya di dunia wisata maka pada tahun 2020 yang lalu Kubu Gadang ditetapkan sebagai desa wisata terbaik se-Sumatera Barat oleh DPD Gabungan Industri pariwisata Indonesia (GIPI) Sumatera barat.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas. M.S.Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S.

Gumelar (2011: 6), “Justaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader”. McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Daryanto (2010: 27) mengatakan komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

Pelatihan pembuatan komik untuk pengembangan branding desa wisata kubu gadang di Desa Wisata Kubu Gadang adalah untuk memaksimalkan potensi desa wisata Kubu Gadang. Semenjak di tetapkan sebagai desa wisata. Kubu Gadang merupakan sebuah desa wisata unggul di Sumatera Barat yang dirintis sejak tahun 2014. Desa wisata ini menonjol karena mengangkat kearifan lokal, tradisi dan budaya sebagai konsep daya tarik wisata. Desa ini dikelola oleh kelompok sadar wisata (POKDARWIS), PORDAKWIS mengidentifikasi potensi desa yang ada menjadikan paket wisata yang terdiri dari kuliner, Homestay, atraksi seni, wisata edukasi dan pasar digital . Desa wisata kubu gadang merupakan salah satu desa wisata terbaik di sumatra barat versi Gabungan Industri Pariwisata Indonesia (GIPI) award tahun 2020 dengan salah satu ikon nya adalah atraksi silek lanyah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu diadakan suatu kegiatan Pelatihan pembuatan komik untuk pengembangan branding desa wisata kubu gadang di Desa Wisata Kubu Gadang adalah untuk memaksimalkan potensi desa wisata Kubu Gadang. Semenjak di tetapkan sebagai desa wisata .Kegiatan ini dilaksanakan untuk memaksimalkan potensi wisata yang ada disana dan juga untuk menghasilkan beragam produk komik sebagai branding promosi wisata baru. Pelatihan Pembuatan Komik Untuk Pengembangan Branding Desa Wisata Kubu Gadang tujuan kegiatan ini menjadikan para penggerak Desa Wisata Kubu Gadang agar mampu memproduksi konten digital berupa komik dalam rangka pengembangan branding Kubu Gadang itu sendiri. Selain itu permasalahan kreatifitas dalam pengembangan branding juga perlu dipacu. Sebagai sebuah sampel, Desa Wisata seperti Kubu Gadang yang sudah mengantongi sertifikasi nasional layaknya memiliki pola branding yang lebih kreatif. Lewat pelatihan ini diharapkan para penggerak Desa Wisata Kubu Gadang dapat mengembagkan pemikiran baru tentang dunia branding dari sudut pandang dan kreatifitas mereka sendiri. Pada gilirannya diharapkan hal ini akan mewarnai desa-desa wisata lainnya di Sumatera Barat.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan pembuatan komik untuk pengembangan branding desa wisata kubu gadang merupakan solusi bagi persoalan yang dihadapi oleh mitra adalah dengan pemberian keterampilan bagi para penggerak Pokdarwis Kubu Gadang untuk membuat media promosi dan branding yang kreatif berupa komik strip. Pemberian keterampilan akan dilaksanakan melalui serangkaian program pelatihan. Selain memberikan bekal keterampilan membuat komik strip, kegiatan ini juga bertujuan memberikan pemahaman

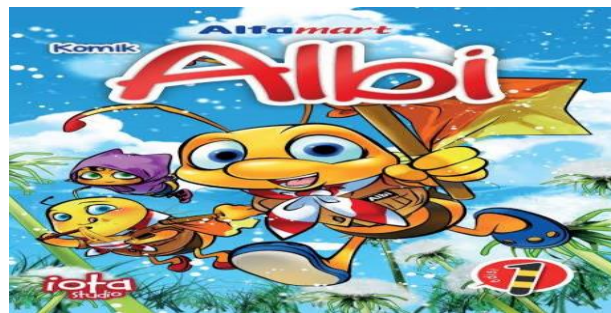
pada para pengurus dan anggota Pokdarwis akan pentingnya pembuatan bahan promosi melalui kreatifitas sendiri, masing-masing individu di tubuh organisasi Pokdarwis Kubu Gadang. Termasuk dalam pelatihan ini diadakan pendampingan sampai Pokdarwis Kubu Gadang dapat menciptakan komik yang layak untuk dtampilkan sebagai promosi kepada publik.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, metode yang diterapkan mencakup dua tahap yaitu tahap pelatihan (tatap muka) dan pendampingan (tutorial). Tahap pelatihan dilaksanakan dalam waktu satu hari selama delapan jam, sedangkan tahap pendampingan (tutorial) diberikan lima hari. Pada tahap pelatihan, peserta akan mendapatkan materi tentang branding dan komik. Nara sumber pada tahap pelatihan adalah kami sebagai tim pelaksana dan satu orang ilustrator yang kami undang untuk memberikan materi tentang komik. Pada tahap pendampingan, peserta harus membuat komik strip yang dapat digunakan dalam proses pengembangan branding Desa Wisata Kubu Gadang. Selama tahap ini, peserta juga bebas berkonsultasi dengan nara sumber untuk membantu mereka dalam menyelesaikan komik stripnya.

Rencana kerja yang ditawarkan dibuat berdasarkan metode pendekatan dan prosedur kerja yang ada. Untuk itu penulis mencoba merancang suatu rencana kerja yang efektif berdasarkan uraian di atas sehingga apa yang direncanakan sebelumnya dapat tercapai. Dalam hal ini penulis mencoba merancang rencana kerja sebagai berikut

Tahap 1 Perencanaan	Tim PKM mempersiapkan materi pelatihan dan pembinaan yang akan dilaksanakan terhadap mitra. Sekaligus persiapan workshop yang akan dilaksanakan di lokasi pengabdian yang akan diikuti seluruh peserta dan pihak terkait untuk membicarakan langkah-langkah yang akan dilakukan terkait pelatihan tersebut, mulai dari tahap desain hingga pemasaran
Tahap 2 Pelaksanaan	Metode pendidikan dan latihan dilakukan pada saat peserta pelatihan memasuki tahapan proses (praktek). Metode ini untuk menguasai keterampilan secara teknis, peserta di berikan pelatihan dan pengetahuan tentang “Urgensi Branding Bagi Kepariwisataaan”, Kemudian dilanjutkan dengan Materi Pelatihan “Teknik Penyusunan Cerita Komik” untuk branding desa wisata, mulai dari awal sampai akhir, berurutan secara teknis, sehingga peserta pelatihan benar-benar menguasai keterampilan mendesain cerita Komik Branding. Kemudian dilanjutkan dengan workshop “Teknik Pembuatan Karakter. Latar dan efek pada komik”.
Tahap 3 Evaluasi	Monitoring Praktek Materi

Berikut contoh produk yang akan dibuat nanti antara lain seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Komik Branding Produk Alfamart

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah dengan menyediakan lokasi di balai pemuda sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Selain itu mitra juga menyediakan daya listrik karena selama pelaksanaan kegiatan ada peralatan listrik seperti lem tembak dan sebagainya yang membutuhkan daya listrik. Untuk efektivitas kegiatan maka jumlah

peserta dibatasi hanya delapan peserta sehingga ada seleksi ditingkat pengelola pokdarwis untuk menentukan siapa saja yang benar-benar ingin ikut. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pelatihan agar tercipta rasio ideal antara instruktur dan peserta. Apalagi kegiatan pelatihan rajut ini membutuhkan pendampingan yang intensif. Jika peserta terlalu banyak dikhawatirkan tidak akan maksimal dalam pendampingannya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Persiapan pelatihan**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan di desa wisata Kubu Gadang membutuhkan persiapan dengan melakukan koordinasi dengan peserta terkait jadwal kegiatan yang dilaksanakan. Tahap persiapan kegiatan ini meliputi persiapan jadwal kegiatan dan peralatan serta bahan yang dibutuhkan. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan agar lebih efektif bagi masyarakat. Untuk efektifitas kegiatan pelatihan ini maka perlu disiapkan beberapa model produk masker sehingga akan menjadi contoh bagi peserta ketika kegiatan pelatihan di mulai.

### **B. Tahapan di lapangan**

Setelah persiapan selesai, maka dilanjutkan dengan kegiatan di lapangan. Proses koordinasi di lapangan dilakukan dengan menghubungi pimpinan Pokdarwis Kubu Gadang. Setelah berdiskusi maka kegiatan pelatihan ini akan diikuti oleh sepuluh orang anggota Pokdarwis. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan menjelaskan proses tujuan kegiatan Pelatihan Komik Branding dan manfaatnya bagi masyarakat desa wisata Kubu Gadang.



Gambar 2. Diskusi Pokdarwis



Gambar 3. Materi Branding Komik



Gambar 4. Penyusunan Cerita Komik



Gambar 5 Materi Teknik Pembuatan Karakter

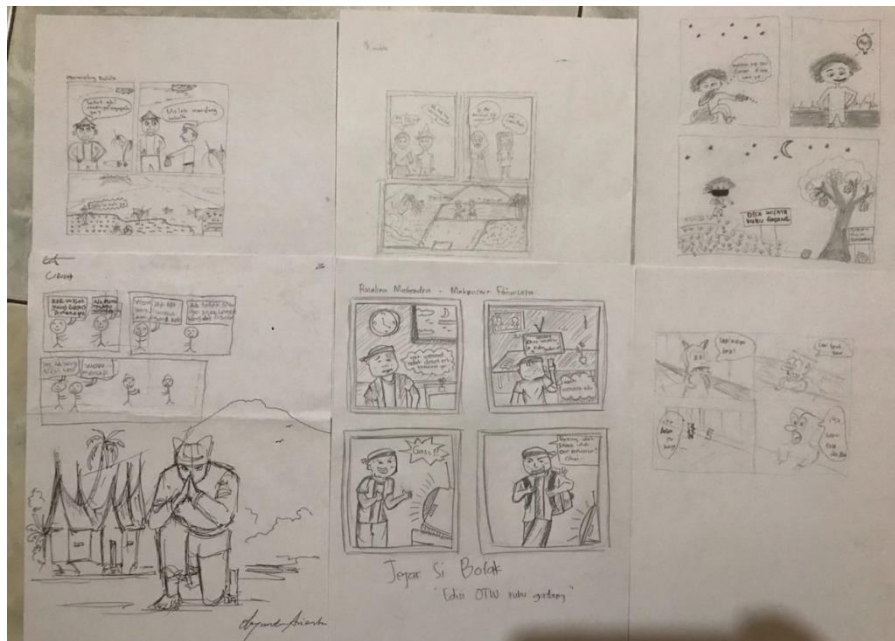




Gambar 6. Peserta dan Tokoh Masyarakat Kubugadang



Gambar 7. Praktek dan Diskusi Pembuatan Komik



Gambar 8. Komik Desain Peserta

## SIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian “Pelatihan Pembuatan Komik Untuk Pengembangan Branding Desa Wisata Kubu Gadang” permasalahan yang dihadapi mitra antara lain Meningkatkan motivasi Pokdarwis Kubu gadang dalam memanfaatkan media digital secara lebih luas dan kreatif bagi kepentingan pengembangan branding Desa Wisata Kubu Gadang. Membangun optimisme Pokdarwis Kubu Gadang, bahwa pembuatan komik sebenarnya dapat dilakukan siapa saja, sesuai dengan selera dan kemampuan yang mereka memiliki dalam menjalankan tahap-tahap kerja penciptaannya.

Melalui kegiatan ini dapat memaparkan runutan proses pembuatan komik., Menggali lebih banyak kekuatan storynomic Kubu Gadang yang sekaligus akan menjadi bahan dasar dalam penciptaan komik, Menciptakan komik promosi yang lebih variatif mengingat kegiatan ini melibatkan semua pengurus dan anggota Pokdarwis., Mengajak para peserta untuk membangun narasi yang lebih utuh tentang kekhasan Desa Wisata Kubu Gaang melalui cerita yang dibangun pada komik

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media : Yogyakarta.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making – Cara Membuat Komik*. Indeks : Jakarta.
- Landa, Robin. (2006). *Designing Brand Experiences*. Thomson Delmar Learning.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar. Baru Algensindo.
- Santoso Haryano (2009). *Workshop Membuat Komik Bagi Siswa SMA/Sederajat*. Jurnal Abdi Seni. Vol 01.
- Yusuf A Hilman dkk, (2018). *Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengembangan Pariwisata*. Karangasem