

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Audiens

Dengan adanya masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka untuk mendukung penyelesaian masalah tersebut adalah dengan membuat segmentasi pasar, yaitu:

- **Demografis**

Usia : Remaja 15-18 tahun.

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.

Tingkat ekonomi : Menengah bawah – menengah – menengah atas.

Pendidikan : Sekolah Menengah Atas.

- **Geografis**

Target yang dituju pada umumnya adalah remaja yang berada diseluruh Indonesia dan khususnya untuk remaja yang berada di daerah Surabaya, Jawa Timur karena Majapahit yang berada di Jawa Tengah dan Timur sudah melekat pada masyarakat Jawa dan banyaknya sisa peninggalan sehingga tidak akan mengalami kendala ketika membaca komik yang memiliki latar belakang majapahit.

- **Psikografis**

Target ditujukan untuk remaja yang memiliki remaja memproses informasi-informasi baru dan terus menyerapnya sehingga cenderung menerima apa yang menarik seperti cara berpakaian, teknologi, maupun musik sehingga

sebagian remaja perlahan-lahan mulai melupakan kebudayaannya sendiri karena kurang diangkat kembali kedalam bentuk yang lebih modern.

III.2 Strategi Perancangan

Di dalam sebuah perancangan, diperlukan strategi-strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Adapun strategi perancangan tersebut antara lain:

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi merupakan tahap perencanaan untuk menciptakan sebuah informasi yang tepat sasaran dan dapat diterima dengan baik. Pendekatan komunikasi pada media informasi ini adalah menyampaikan cerita rakyat Serat Damarwulan secara lengkap dan mudah dimengerti melalui visual dan verbal.

III.2.1.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam komik cerita Damarwulan ini adalah berdasarkan dari gambaran di masa akhir Majapahit. Hal ini dikarenakan cerita Damarwulan ini berdasarkan sejarah perang Paregreg yang terjadi tahun 1404-1406 merupakan cerita dan terlihat dari pakaian, aksesoris, serta lingkungan disekitarnya dimana dari sisi berpakaian Penduduk telah memakai kain dan baju. Kaum lelaki berambut panjang yang diuraikan, sedangkan perempuannya bersanggul. Setiap laki-laki, mulai dari yang berumur tiga tahun ke atas, baik orang berada atau orang kebanyakan, mengenakan keris dengan pegangannya yang diukir indah-indah dan terbuat dari emas, cula badak, atau gading dan dari gaya gambar menggunakan gaya gambar manga dimana gaya gambar ini mudah dikenali oleh remaja serta untuk tipografi menggunakan gaya tipografi yang sederhana namun dapat memberikan kesan masa Majapahit

pakaian serta aksesoris yang dipakai pada zaman itu, seperti pakaian kemben yang digunakan oleh tokoh karakter wanita.

III.2.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan media informasi cerita Damarwulan adalah membuat media-media yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi yang berhubungan dengan media informasi ini. Dalam perancangan ini, menggunakan media utama dan media pendukung yang bersifat melengkapi dan menunjang media utama.

III.2.3.1 Media Utama

Media utama yang dibuat adalah buku komik cerita Damarwulan, Hal ini dilakukan karena buku masih menjadi media utama dalam menyebarkan cerita rakyat yang ada di Indonesia. Dan komik merupakan media yang digemari oleh sebagian masyarakat karena media komik memuat tidak hanya tulisan saja, tetapi memuat gambar dari kejadian yang diceritakan.

III.2.3.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama. Media-media pendukung ini yaitu media-media yang efektif dalam menyampaikan informasi dari media utama. Media-media yang digunakan antara lain:

- Poster

Media ini berfungsi sebagai media promosi dalam memasarkan buku komik yang menjadi media utama. dibuat agar orang bisa mudah membaca informasi walaupun dalam posisi bergerak, mungkin sedang berkendara atau berjalan kaki poster akan ditempelkan di dekat sekolah dan toko buku pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan.

- X Banner

media X-Banner akan menjadi sangat membantu jika penempatan dan peletakkannya sangat tepat, seperti di depan sisi samping *counter* atau *outlet* dimana ruang lingkup yang memudahkan orang untuk dapat melihat baik sengaja maupun tidak.

- Gantungan Kunci

karena harga yang murah dan terjangkau, serta tahan lama. Selain itu, *merchandise* berupa gantungan kunci juga dinilai berguna bagi penerimanya karena bisa digunakan sebagai gantungan kunci, maupun gantungan tas. Gantungan kunci merupakan media yang akan menjadi *merchandise* dari komik Damarwulan sebagai koleksi.

- Pin

Pin digunakan sebagai media promosi berjalan bila pengguna menyematkan pin di tas atau di media lain selain pakaian maka media promosi tersebut akan terus berjalan. Pin merupakan media yang akan menjadi *merchandise* dari komik Damarwulan sebagai koleksi.

- T-Shirt

T-Shirt sebagai media promosi berjalan yang dipakai agar mudah diingat, karena dalam media promosi ini menggunakan penanaman karakter dari komik Damarwulan dan bisa dilihat. T-Shirt merupakan media yang akan menjadi hadiah dalam buku komik tersebut dengan syarat tertentu untuk mendapatkannya

- Web Banner

Web Banner merupakan media promosi untuk memasarkan komik secara *online* di berbagai situs dan media social serta website dimana banyak pengunjung yang sebagian besar menyukai komik dan dengan begitu promosi akan lebih cepat sampai ke target pembaca.

III.2.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku komik akan diterbitkan melalui penerbit Elex Media Komputindo. Toko-toko buku seperti Gramedia dan Bukune serta re:ON comics menjadi target utama dalam pendistribusian buku komik ini. Selain itu, buku komik ini disebar pula di even-even komik tertentu untuk melihat reaksi para pembaca mengenai komik cerita Damarwulan.

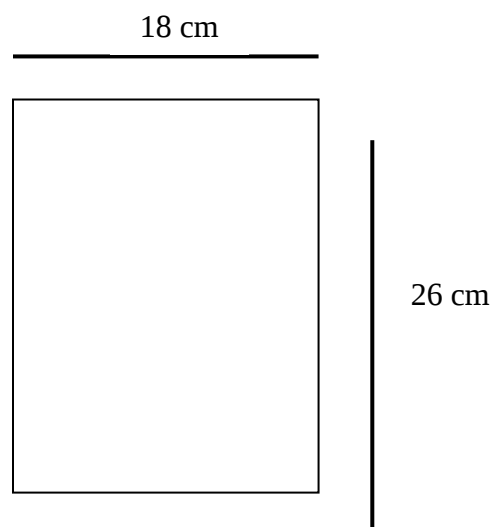
Tabel III.1. Distribusi

Toko Buku	Eksemplar
Gramedia	1000
Bukune	500
Re:ON	1000
Even-Even Komik	500
Total	3000

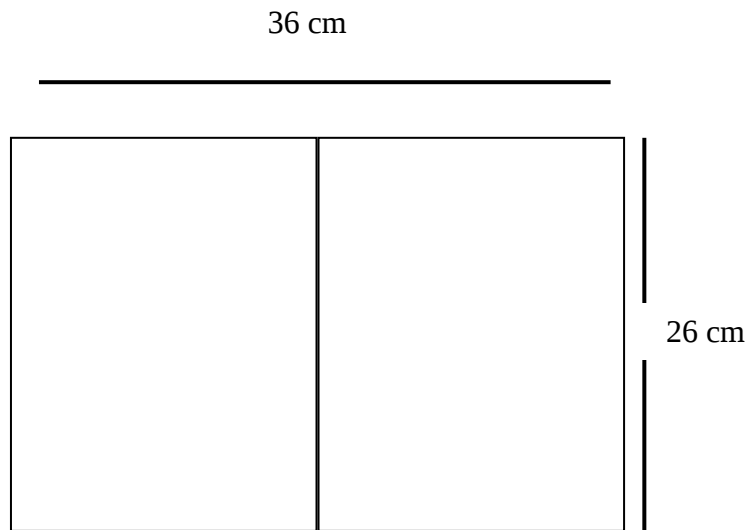
III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan komik Damarwulan adalah format 18cm x 26cm dengan menggunakan kertas *Artpaper* 120 gram untuk sampul dan *HVS* 80 gram untuk isi.



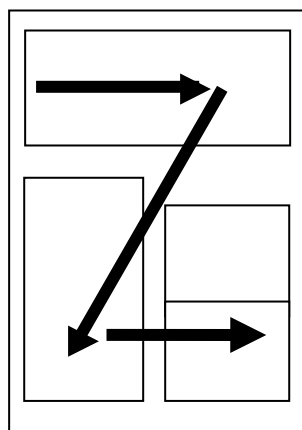
Gambar III.2. Format desain buku saat tertutup



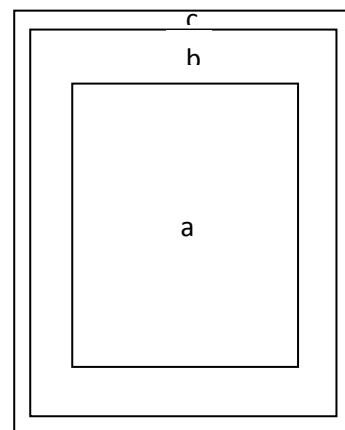
Gambar III.3. Format desain buku saat terbuka

III.3.2 Tata Letak (*layout*)

Tata letak/*layout* dalam komik ini menggunakan konsep tata letak komik pada umumnya, dengan arah baca dari kiri ke kanan. Untuk tata letak/*layout* menggunakan tiga bagian, yaitu (a) area aman, (b) garis potong, dan (c) *bleed*.



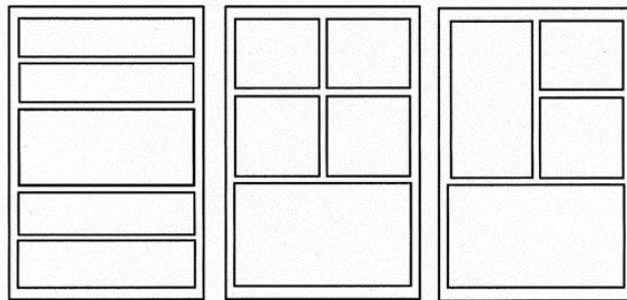
Gambar III.4. Tata Letak (*Layout*)



Gambar III.5. Desain *Layout*

III.3.2.1 Panel Komik

Untuk konsep panel mengadaptasi dari gaya paneling komik Amerika yang memiliki alur cepat dan bermain dengan grid panel sehingga memberikan kesan pergerakan setiap adegan yang dinamis serta memberikan makna di dalam setiap panel dan di dalam komik tersebut terdapat *splash page* dimana menurut Harriet Earle merupakan 1 halaman komik dijadikan 1 panel komik atau 2 halaman komik dijadikan 1 panel komik agar adegan yang digambarkan lebih dramatis serta *Time Pacing page* dimana dalam 1 halaman terdapat beberapa panel yang memiliki pergerakan yang berurutan.



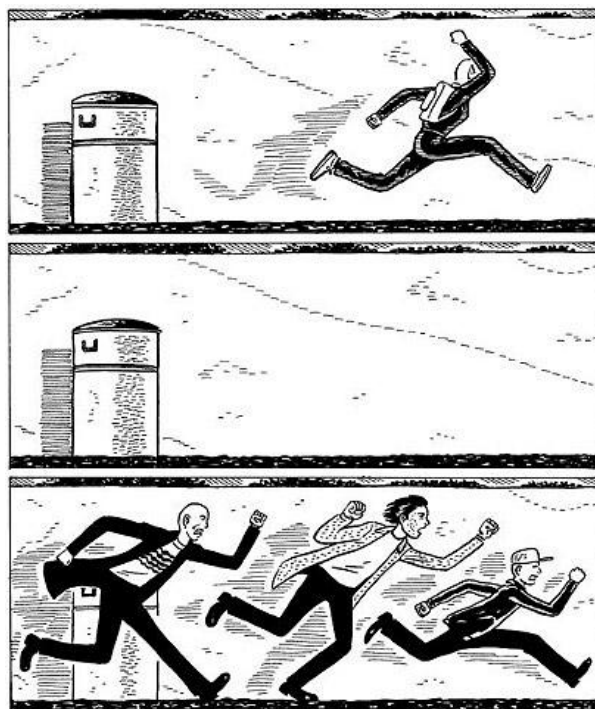
Gambar III.6. Konsep Paneling



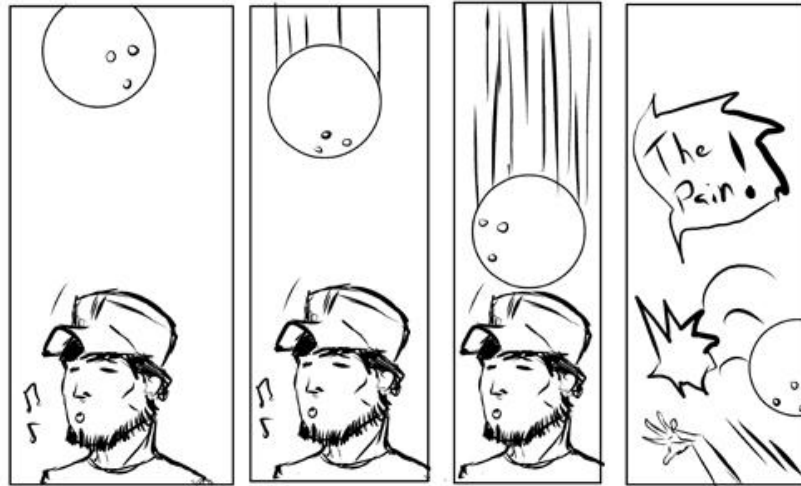
Gambar III.7. *Splash Page* 1 halaman



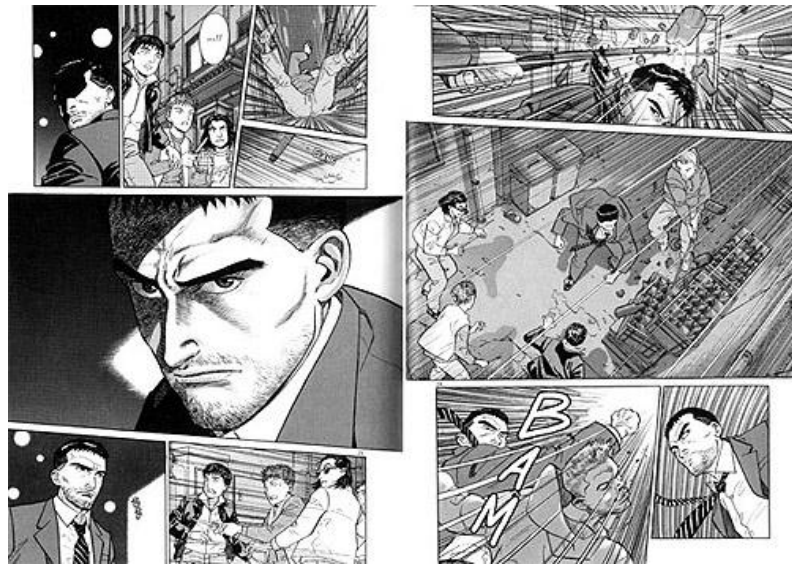
Gambar III.8. *Splash Page 2* halaman



Gambar III.9. *Time Pacing Page 1*



Gambar III.10. *Time Pacing Page 2*



Gambar III.11. Referensi Paneling 1



Gambar III.12. Referensi Paneling 2

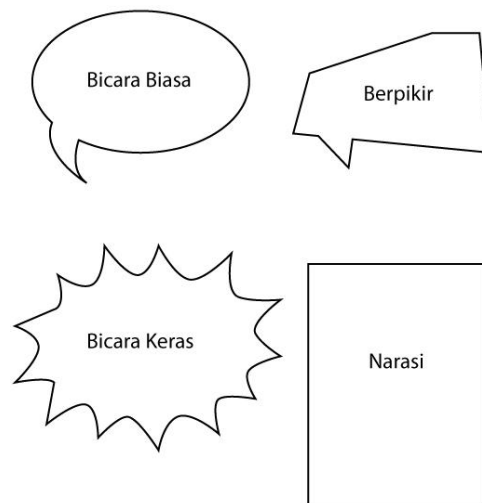
III.3.2.2 Balon Kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut.

Secara garis besar Balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu :

- a) Balon ucapan: Dalam komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah yang disebut ekor yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut.
- b) Balon Pikiran: Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik. Pemikiran berarti sebatas hanya kata-kata dalam batin saja. Visualisasi balon pikiran ini bentuknya seperti rantai yang saling menyambung.
- c) *Captions*: Secara umum dipakai untuk pengisahaan atau penjelasan naratif non dialog. Bias juga berupa penjelasan situasi, adegan ataupun setting lokasinya.

Dalam komik Damarwulan balon kata yang digunakan untuk ucapan menggunakan balon kata yang bulat dan yang tajam untuk berteriak sedangkan untuk balon pikiran menggunakan balon kata yang cenderung berbentuk tidak beraturan dan tidak simetris dan untuk narasi menggunakan bentuk kotak.



Gambar III.13. Konsep Balon Kata

III.3.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan harus mengarah pada tingkat keterbacaan dan menarik. Sehingga saat membaca tidak terjadi kesalahan makna. Oleh karena itu, huruf yang digunakan untuk judul komik adalah *Byzantine* dan *Bobacious* yang memiliki kesan tulisan masa lampau dan untuk isi komik adalah *888_MANGA* yang digunakan oleh kebanyakan komik.

Untuk judul komik menggunakan *font Byzantine* dan untuk subjudul menggunakan *font Bodacious*

Tabel III.2. *Font* Judul Komik

<i>Font Byzantine</i>	ΑΒΓΔΕΦΓΗΙJKLMNOPQRSTUVWXYZ ΑΒΓΔΕΦΓΗΙJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789..? !:; " - & ()
<i>Font Bodacious</i>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 012456789..? !:; " - & ()

Jenis font yang digunakan untuk judul dan subjudul menggunakan Byzantine dan Bodacious karena kedua font tersebut memiliki karakteristik yang indah walaupun sederhana dan memberi kesan masa lampau.

Dan untuk isi dalam komik menggunakan font *888_MANGA* dan *Comic Sans*

Tabel III.3. Font isi komik

<i>Font 888_MANGA</i>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 012456789,.,?!:; -&()
<i>Font Comic Sans</i>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789.,?!:;/()-&

Dan untuk efek dalam komik menggunakan font *Brushcut*, dan *BrushArt*

Tabel III.4. Font efek komik

<i>Font Brushcut</i>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789,.,?!:; / () -&
<i>Font BrushArt</i>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789,.,?!:;/()-&

III.3.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik ini adalah Manga. Gaya ini dipilih karena ilustrasi yang simpel dan tidak terlalu mendetail tetapi tetap mengikuti proporsi tubuh manusia.



Gambar III.14. Contoh gambar manga

Sumber: http://komikoo.com/sites/default/files/bursa/malya/step_forward_by_malya.jpg
(26 Desember 2014)

Teknis pengerjaan ilustrasi dimulai dari pembuatan sketsa secara digital melalui *software* Adobe Photoshop. Dari sketsa kemudian dilanjutkan pada proses *inking* dan kemudian diedit untuk ditambahkan teks.

Studi karakter pun dilihat dari beberapa referensi

Tabel III.5. Referensi

	
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/_RtiAMiD6SCw/TPRumdZr0yI/AAAAAAAAAB80/ZrnXn1Gc93A/s400/4m1hv.jpg	Sumber: http://negeritimur.com/wp-content/uploads/2013/02/jawa.jpg.
	
Sumber: http://farm4.static.flickr.com/3056/2632713437_ab97987c98.jpg	Sumber: https://tutinonka.files.wordpress.com/2008/05/img_0380.jpg

	
Sumber: https://purimajapahit.files.wordpress.com/2013/03/apawwahan-apahidwan.png	Sumber: http://tembi.net/selft/2011/dulu/20110927.jpg

Karakter Utama dalam Komik Damarwulan

Tabel III.6. Karakter

Karakter	Deskripsi
	Damarwulan Hanya seorang kepala keamanan Istana tetapi keahliannya tidak bisa dianggap remeh sehingga Wikramawardhana menjadikanya kepala keamanan istana di Majapahit serta sangat dipercaya Oleh Dyah Kusumawardhani



Dyah Suhita Kencanawungu

Merupakan anak dari Wikramawardhana dan Kusumawardhani yang kelak akan menerima tahta Majapahit.



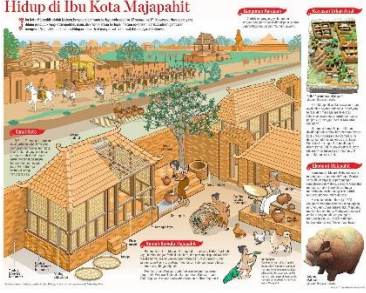
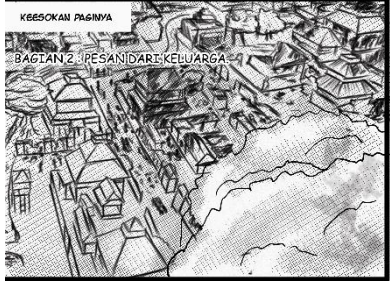
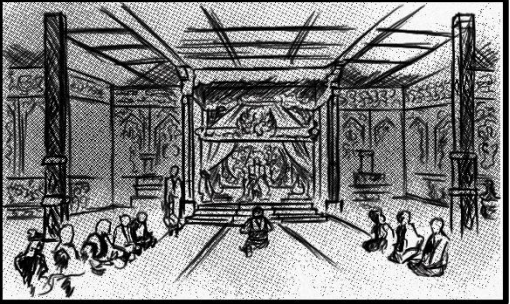
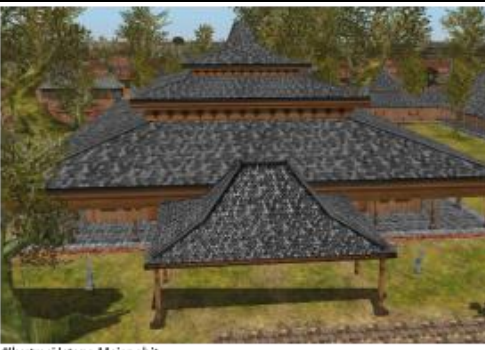
Dyah Kusumawardhani

Kusumawardhanilah yang menerima tahta Majapahit setelah mangkatnya Hayam Wuruk tetapi karena kesedihannya atas Hayam Wuruk secara tidak sadar tahtanya dia berikan kepada suaminya, Wikramawardhana

	Bhre Wirabhumi Masyarakat Blambangan menyebutnya Menakjingga, merupakan putra Hayamwuruk dari seorang selir. Dia berusaha menyerang Majapahit karena tidak terima jika keputusan dari Wikramawardhana yang menunjuk Kencanawungu yang kelak memegang Majapahit, Mempunyai pendirian kuat atas keputusannya.
	Sri Wikramawardhana Merupakan Suami dari Kusumawardhani yang memegang tahta Majapahit atas istrinya.

Studi lokasi dalam komik Damarwulan sendiri mengambil dari beberapa tempat di Majapahit sesuai dengan latar tempat dalam komik tersebut.

Tabel III.7. Studi Lokasi

Referensi	Komik
	
	
 *Ilustrasi Istana Majapahit	