

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

#### **III.1. Khalayak Sasaran**

Menurut Tjiptomo dan Chandra (2012) sebuah proses pengelompokan pasar secara keseluruhan yang dijadikan kelompok-kelompok atau segmen-segmen yang dimana memiliki sebuah kesamaan terhadap sesuatu secara spesifik.

Khalayak sasaran memiliki tujuan untuk menentukan siapa saja target dari produk yang dibuat, agar pesan dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh sang target *audience* yang ingin dituju. Target *audience* untuk komik ini terdiri dari tiga *variable* sebagai berikut:

##### **a. Demografis**

Menurut Assuri (2012) demografis terbagi dari kelompok-kelompok yaitu dari segi usia, siklus kehidupan keluarga, jenis kelamin, pekerjaan, agama, ras, kewarganegaraan. Oleh karena itu dipilihlah target *audience* dengan ciri-ciri sebagai berikut:

Usia	: 15 – 24 tahun.
Pekerjaan	: pelajar dan mahasiswa
Jenis Kelamin	: Laki-Laki dan Perempuan.
Status Ekonomi	: Masyarakat dengan ekonomi menengah.
Warga Negara	: Indonesia.

Dari ciri-ciri diatas maka dipilihlah anak remaja dengan ekonomi menengah karena pada perancangan ini menggunakan media *digital* yang mengharuskan target *audience* menggunakan *smartphone* untuk mengaksesnya.

##### **b. Geografis**

Menurut Assauri (2012), geografis menentukan pasar yang terdiri dari lokasi target *audience* yang akan dituju. Yang terdiri dari negara, provinsi, kota dan lingkungannya. Oleh karena itu sasaran khalayak dari perancangan komik ini dari segi geografis sebagai berikut:

Negara	: Indonesia.
Iklim	: Tropis.
Provinsi	: Seluruh Provinsi Indonesia.
Wilayah	: Perkotaan.
Lingkungan	: Remaja kota yang senang bermain <i>gadget</i> .
Budaya	: Seluruh budaya khususnya budaya Minangkabau.

Dipilih daerah Indonesia dengan wilayah perkotaan karena didaerah perkotaan adalah tempat yang lebih maju dari pada daerah perdesaan dari segi akses transportasi, komunikasi dan didaerah perkotaan pendistribusian media utama lebih luas dan efisien.

### **c. Psikografis**

Menurut Assauri (2012), psikografis dibagi menjadi *variable-variable* yaitu cara untuk mengukur gaya hidup dari target *audience* dan kepribadian dari sang target *audience*. Psikografis biasanya jenis riset konsumen yang menggambarkan segmen konsumen dalam hal bagaimana mereka hidup, bekerja, dan bermain (mowen, 2002). Jadi khalayak sasaran yang dipilih dari segi psikografis adalah remaja yang senang bermain *smartphone* dan bersosial media bahkan tidak bisa lepas dari *smartphone* tersebut. Alasan dipilihnya remaja yang senang bermain *smartphone* karena remaja tersebut terlalu fokus dan menikmati kemajuan teknologi dan bahkan melupakan budaya Indonesia.

### **Segmentasi**

#### *Consumer Insight :*

Menurut Amalia (2009) mengatakan *insight* itu sebuah proses untuk mencari tahu sesuatu dari segi latar belakang, pemikiran dan perilaku seorang target *audience* yang saling berhubungan dengan produknya. Oleh karena itu dipilihlah remaja dengan memiliki aktivitas yang tinggi yang hidup diperkotaan. Karena remaja yang tinggal diperkotaan cenderung lebih menyukai menerima informasi lewat *smartphone* baik dalam sebuah *website*, sosial media yang digunakan dan bahkan mungkin tidak bisa lepas dari *smartphone* yang dimiliki.

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan memperkenalkan tentang *silek harimau*, memberikan wawasan dan juga pesan moral yang terdapat pada komik tersebut. Sehingga khalayak sasaran lebih tertarik untuk mengenal seni bela diri lokal khususnya *Silek Harimau*.

*Consumer Journey:*

Remaja yang dipilih untuk dilihat aktivitasnya sesuai yang terdapat pada *consumer insight* sebagai dasar dari pembuatan media yaitu adalah remaja pertengahan dengan memiliki kategori aktivitasnya tinggi dan hidup dipertanian. Berikut jadwal kegiatan sebagai dasar dari pembuatan ide, dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel III.1 Kegiatan *Audience*  
Sumber: Pribadi

NO	Waktu	Kegiatan	<i>Point of contact</i>
1	4:30-6:00	Bangun tidur, cek <i>smartphone</i> , mandi	Kamar tidur, <i>smartphone</i> , peralatan tidur, peralatan mandi.
2	6:00-6:15	Pakai baju, sholat.	Kamar tidur, pakaian, peralatan sholat.
3	6:15-7:00	Makan, bersiap berangkat sekolah, kuliah, kerja	ruang makan, tas, <i>mug</i> , <i>smartphone</i> .
4	7:00-7:45	Perjalanan	Angkot, motor, jalan, stiker, poseter, spanduk, pin, gantungan kunci. Main <i>smartphone</i> , poster.
5	7:45-11:00	melakukan kegiatan	ruang kerja, kelas. Cek <i>smartphone</i>
6	11:00:12:00	istirahat	kantin, <i>cafe</i> , <i>mug</i>
7	12:00-13:00	kembali ke ruangan	ruang kerja, kelas. Cek <i>smartphone</i>
8	13:00-16:00	melakukan kegiatan	ruang kerja, kelas. Cek <i>smartphone</i>
9	16:00-16:45	Perjalanan	Angkot, motor, jalan
10	16:45-17:00	pulang ke rumah	pintu, <i>smartphone</i> ,
11	17:00-19:30	istirahat, sholat, makan	Tv, makanan, <i>smartphone</i> , peralatan sholat
12	19:30-21:00	belajar, berkerja	meja, buku
13	21:00-4:30	tidur	peralatan tidur

### **III.2. Strategi Perancangan**

Strategi perancangan yang digunakan pada komik ini adalah memberikat pesan dan memperkenalkan kepada khalayak sasaran atau target *audience* tentang *Silek* Harimau. Agar diharapkan khalayak sasaran dapat mengenal *Silek* Harimau yang terdapat pada komik ini. Tahap yang dilakukan pada perancangan ini adalah mencari masalah yang ditemukan, mencari data, melihat jurnal, dan *website* yang berkaitan.

#### **III.2.1. Tujuan Komunikasi**

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang seni beladiri *Silek* Harimau Sumatera Barat. Yang meliputi bentuk pakaian, senjata yang terkandung dalam cerita komik.

#### **III.2.2. Pendekatan Komunikasi**

Pendekatan komunikasi untuk mencapai khalayak sasaran yaitu dengan cara pendekatan yang berisi informasi-informasi *Silek* Harimau Sumatera Barat. Komunikasi menggunakan dua cara yaitu visual dan juga verbal yang diharapkan agar informasi yang terdapat pada komik dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran.

##### **III.2.2.1. Pendekatan Visual**

Dalam perancangan komik ini menggunakan gaya visual *cartoon style* yaitu menggunakan gambar yang lucu, *simple* dan mengikuti *trend* atau masa kini. Gaya gambar ini diambil karena target *audience* adalah anak remaja yang menyukai komik strip. Gaya gambar tersebut terinspirasi dari beberapa komik strip populer dikalangan anak muda seperti *Tahilalats*, *Si Juki*, *Dracko diary*. *Mangfire* yang memiliki gambar yang khas dan menarik akan tetapi memiliki alur cerita yang mendalam. Dengan gaya gambar yang *cartoon style* tersebut diharapkan dapat menarik minat anak muda.



Gambar III.1 Referensi Visual Dracko  
Sumber: [https:// www.webtoons.com/id/slice-of-life](https://www.webtoons.com/id/slice-of-life)  
(Diakses pada 12/08/2019)



Gambar III.2 Referensi Visual Dracko Ekspresi  
Sumber: [https:// www.webtoons.com/id/slice-of-life](https://www.webtoons.com/id/slice-of-life)  
(Diakses pada 12/08/2019)

### III.2.2.2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan pada komik ini adalah dengan menggunakan gaya bahasa formal yaitu bahasa Indonesia namun tidak baku atau bahasa yang biasa digunakan sehari-hari. Digunakannya bahasa Indonesia agar cerita dapat tersampaikan dengan baik pada khalayak sasaran yang berada diseluruh Indonesia.

### III.2.3. *Mandatory*

Perancangan komik strip yang berisi informasi *Silek* Harimau Sumatera Barat bekerja sama dengan situs web komik yaitu dengan Line Webtoon. Line Webtoon adalah sebuah platform penerbitan *digital* yang tersedia di *website* dan *mobile* gratis bagi para pembuat komik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik diseluruh dunia. Seperti yang dilansir oleh [tribunnews.com](http://tribunnews.com) (2019). Pembuatan komik strip ini untuk memperkenalkan seni beladiri lokal asli Indonesia yang sudah tergantikan dengan seni beladiri luar yang lebih populer. Dan diharapkan lewat komik ini remaja-remaja yang membaca komik ini bisa lebih memperdulikan budaya-budaya lokal dan bangga akan keragaman Indonesia.



Gambar II.3 Logo Line Webtoon

Sumber: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Naver\\_Line\\_Webtoon\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Naver_Line_Webtoon_logo.png)  
(9/07/2019)

### III.2.4. Materi Pesan

Diharapkan *audience* mengerti dan memahami dan mengenali informasi yang terdapat pada komik strip ini, materi pesan yang terdapat pada komik ini antara lain:

- *Silek* Harimau adalah budaya asli Indonesia yang harus dibanggakan.
- Sebagai media pengenalan *Silek* Harimau kepada masyarakat.
- Remaja lebih peduli dengan budaya lokal.
- Mengenalkan senjata tradisional *Silek* Harimau

- Agar remaja lebih memperhatikan budaya lokal.

### **III.2.5. Gaya Bahasa**

Menurut Guntur Taringan (2009) adalah bentuk retorik yaitu penggunaan kata-kata yang bisa mempengaruhi pembaca dan memiliki fungsi puitis yang membuat kata-kata tersebut menjadi lebih berbobot.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, agar lebih dipahami dan dimengerti oleh target *audience* dan menggunakan majas ironi yaitu menggunakan kata-kata yang halus dalam sindirannya. Gaya percakapan menggunakan kata-kata yang sederhana yaitu menggunakan bahasa sehari-hari. Percakapan digambarkan dan ditulis didalam balon-balon kata dan dengan *font* yang sudah ditentukan sehingga *audience* dapat dengan mudah membaca dan mengerti isi komik.

### **III.2.6. Strategi Kreatif**

Dalam perancangan komik ini diharapkan dapat memiliki strategi visual, strategi penokohan, serta alur cerita. Dalam komik ini, memiliki tujuan untuk memberikan gambaran tentang *Silek* Harimau dari Sumatera Barat yang digambarkan pada baju, *cawek* (ikat pinggang), *destar* (penutup kepala) yang khas Sumatera Barat. Dalam cerita mengambi kondisi anak muda saat ini agar mereka mengerti pesan yang terdapat pada komik, serta ditambahkan komedi agar pembaca tidak merasa bosan dan jenuh saat membacanya.

#### **III.2.6.1. Copywriting**

Menurut Frank Jefkins (2003) bahwa *copywring* adalah seni menulis sebuah pesan yang kuat dan persuasif. jadi *copywrint* adalah kata-kata penghubung antara produk dengan sang target *audience*, yang memiliki tujuan dasar untuk menarik perhatian, keinginan, keyakinan, dan tindakan.

*Copywriting* yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan *headline* “*Jiko Mamancak digalanggar joko basilek dimungko musuh*” ditujukan untuk mempengaruhi target *audience* agar tertarik untuk mempelajari *Silek*. Memberikan informasi mengenai *Silek* Harimau Sumatera Barat meliputi pengenalan baju adat, senjata tradisional, dan kondisi remaja saat ini. Komik strip ini akan dibuat

dengan cerita yang sederhana yang mengangkat kondisi remaja saat ini yang tidak terlalu peduli dengan seni beladiri lokal dan lebih memilih seni beladiri luar yang dianggap lebih diminati.

### **III.2.6.2. Storyline**

- scene 1 : Tokoh utama sedang melakukan latihan *Silek* .
- scene 2 : sang adik (af) datang dalam keadaan baru bangun tidur sambil memegang *handphone* dan menanyakan *charger* kepada sang kakak (zul).
- scene 3 : sang kaka (zuk) menegur sang adik (af) yang baru bangun karena langsung bermain *handphone*.
- Scene 4 : sang adik membalas teguran sang kaka
- Scene 5 : sang kaka lalu memberikan *charger* sambil menyindir sang adik

### **III.2.6.3. Storyboard**

Dalam perancangan komik ini diharapkan dapat memiliki strategi visual, strategi penokohan, serta alur cerita. Dalam komik ini, memiliki potensi untuk memberikan gambaran tentang *Silek* Harimau dari Sumatera Barat yang digambarkan pada baju, *cawek* (ikat pinggang), *destar* (penutup kepala) yang khas Sumatera Barat. Cerita mengambil kondisi anak muda saat ini agar mereka mengerti pesan yang terdapat pada komik, serta ditambahkan sedikit komedi agar pembaca tidak merasa bosan dan jenuh saat membacannya.

### **III.2.7. Strategi media**

Strategi media cara agar terhubung dengan target *audience* dengan tujuan agar pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target *audience*. Media yang akan dibuat terbagi menjadi dua jenis yaitu Media Utama dan Media Pendukung. Konsep mengenai media tersebut adalah sebagai berikut:



### **III.2.7.1. Media Utama**

Menurut Scott McCloud (2002), komik adalah sebuah kumpulan-kumpulan gambar yang mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi siapapun yang melihatnya. Media utama yang dibuat adalah komik dengan menggunakan dasar komik strip yang menceritakan tentang *Silek Harimau*. Komik ini dibuat dengan menggunakan gaya gambar kartun agar dapat dinikmati oleh target *audience* yaitu umur 15 tahun keatas. Dipilih gaya komik strip sebagai media utama karena komik strip memiliki cerita yang terdiri dari 3 sampai 6 panel yang membuat target *audience* tidak bosan dan cepat jenuh, didalam komik juga disisipkan pesan moral dan sindiran kepada keadaan anak remaja saat ini yang diharapkan dapat tersampaikan pada target *audience*.

### **III.2.7.2. Media Pendukung**

Media Pendukung yang digunakan, adalah:

#### **Poster**

Adalah suatu media yang terdapat teks dan gambar dan memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan pesan kepada target *audience*. Dipilih karena poster dapat dipasang ditembok kamar target *audience*, oleh karena itu poster dapat menjadi media untuk mengingatkan target *audience* yang melihat agar teringat dengan komik dan *Silek Harimau* ini.

#### **T-Shirt**

Jenis pakaian yang tidak memiliki kerah, kancing, dan saku. Dipilih karena *t-shirt* selalu digunakan oleh remaja. Dan pada *t-shirt* dibuatkan gambar tokoh komik untuk menambah ketertarikan target *audience* lain yang melihatnya.

#### **X-Banner**

Media untuk menyampaikan informasi dengan penyangga berbentuk X. Dipilih karena ukurannya yang cukup besar sehingga mudah dilihat orang-orang yang melewatinya.

### **Pin**

Dipilih karena pin masih populer dikalangan remaja. Karena memiliki gambar-gambar dan tulisan yang unik. karena mudah untuk dibawa dan bisa dipasang pada tas, topi.

### **Stiker**

Jenis *label* atau selebaran kertas yang memiliki perekat disalah satu sisinya dan memiliki gambar-gambar yang unik. Stiker dapat ditempel dimana saja.

### **Gantungan kunci**

Gantungan untuk mengaitkan sesuatu benda ke lubang kunci. Dipilih karena dapat digunakan sebagai aksesoris pada kunci yang digunakan target *audience*.

### **Sosial media**

Adalah sebuah media yang digunakan untuk bersosialisasi antara satu orang dengan orang lain yang dilakukan secara *online*. Untuk menarik minat target *audience*, dipilih karena media sosial sangat *fleksibel* dan sangat banyak digunakan oleh remaja-remaja saat ini seperti *Instagram, Facebook, Whatsapp, Line*. Media sosial juga dipilih sebagai sarana distribusi untuk media-media pendukung lainnya.

### **III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media**

target distribusi komik ini mencakup seluruh wilayah Indonesia, penyebaran komik ini menggunakan aplikasi Line Webtoon. Selain melalui aplikasi ini penyebaran secara manual dilakukan juga dengan menggunakan media pendukung sebagai pengingat. Penyebaran media pendukung disebarakan dengan menggunakan media sosial yang menjadi sasaran utama untuk pendistribusian, media pendukung bisa didapatkan dengan 2 cara, pertama target *audience* dapat membeli media-media pendukung tersebut dengan harga tertentu. Kedua *audience* bisa mendapatkan media pendukung dengan cara cuma-cuma (gratis) dengan mengikuti *event-event* yang terdapat pada sosial media. Berikut pendistribusian media.

Tabel III.2 Strategi Distribusi  
Sumber: Pribadi

Media	2019												Cara Mendapatkan
	September				Oktober				November				
Media Utama													Online
Webtoon													Online
Media Pendukung													
Sosial Media													Online
Stiker													Event
Banner													
Poster													Event
Pin													Event
Gantungan Kunci													Event
Kalender													Event
T-Shirt													Event

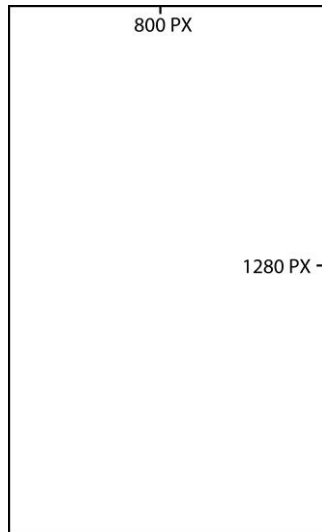
Untuk pendistribusian media pendukung dilakukan dalam 2 bentuk yaitu pertama target *audience* bisa mendapatkan secara percuma dengan cara mengikuti *event* di media sosial dan yang digunakan adalah *Instagram* sebagai media sosial pendukungnya salah satu event yang dapat digunakan adalah dengan menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan lewat *Instagram* dan jika jawabannya benar maka *audience* yang menjawab dengan benar berhak mendapatkan hadiah dari *event* tersebut dan kedua *audience* dapat memesannya secara langsung di media sosial dari komik tersebut.

### III.3. Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan pada komik ini adalah dengan menampilkan nuansa hangat, dengan penggambaran dan cerita yang menarik.

#### III.3.1. Format Desain

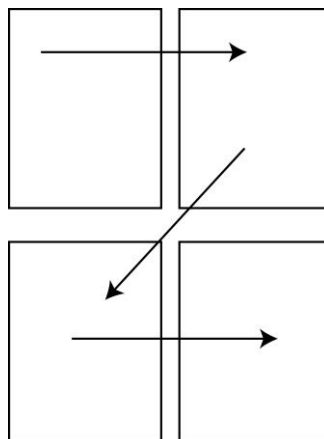
Format yang digunakan dalam pembuatan komik adalah format ukuran standar yang telah ditentukan oleh pihak Webtoon yaitu format portrait dengan ukuran 800px X 1280px. Ukuran ini adalah ukuran yang biasa digunakan dalam Webtoon karena diakses dalam aplikasi yang terdapat pada *smartphone*. Didalam Webtoon komik ini dibaca kebawah untuk melihat kelanjutan dari chapter-chapter sebelumnya hal ini yang membuatnya menggunakan format portrait.



Gambar II.4 Format Komik  
Sumber: Pribadi  
(11/01/2019)

### III.3.2. Tata Letak

Tata letak atau *layout* memakai *layout* yang biasa terdapat pada komik strip pada umumnya yaitu dari kiri ke kanan. Dari sketsa gambar dibuat kembali dan di *layout* ulang dengan *software* Manga Studio 5. Dan ditambah balon yang berisikan dialog-dialog antar karakter.



Gambar II.5 Tata Letak Komik  
Sumber: Pribadi  
(11/01/2019)

### III.3.3. Tipografi

Media ini adalah komik strip yang berisi pengenalan tentang seni beladiri dan sedikit komedi didalamnya oleh karena itu dipilihlah *font Comic Sans MS* untuk memperkuat cerita yang terdapat dalam komik karena *font* ini tidak terlalu tebal maupun tipis sehingga nyaman untuk dibaca.

Nama font : *Comic Sans MS*

Pencipta : Vincent Connare

Publisher : Microsoft

Hak Cipta : Copyright (c) 1995 Microsoft Corporation. All rights reserved

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

Gambar II.6 Font Pada Komik  
Sumber: Pribadi  
(11/01/2019)

### III.3.4. Ilustrasi

Pembuatan komik ini pertama dibuat sketsa karakter dengan menggunakan *sketchbook* ukuran A4 dan digambar menggunakan pensil mekanik, pensil 2B, pensil HB, *drawing pen* 0.1 dan discan dalam bentuk file.jpg untuk diedit kembali menggunakan aplikasi Manga Studio 5 didalam komputer. Gambar-gambar yang sudah di *scan* dan dimasukkan ke aplikasi Manga Studio 5 dibersihkan dan digambar kembali agar lebih rapih. Setelah melalui proses tersebut gambar lalu diwarnai agar lebih menarik.

Karakter didapatkan dari referensi sebagai berikut:

Nama karakter : Mas ind

Komik : Dracko *diary*

Penulis : Indra AD

Nama karakter mas ind diambil dari nama asli pembuatnya yaitu Indra Ad , komik ini menceritakan kehidupan komikus yang juga profesinya sebagai seorang penjaga warnet.



Gambar II.7 Referensi Gambar  
Sumber: [www.webtoons.com/id/slice-of-life/dracko-diary](http://www.webtoons.com/id/slice-of-life/dracko-diary)  
(11/01/2019)

Studi karakter didapat dari referensi sebagai berikut:

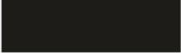

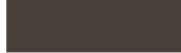



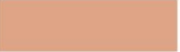



Tabel III.3 Referensi Gambar  
Sumber: Pribadi



Karakter berbentuk kartun dengan menggunakan baju adat *Silek Harimau* dengan menggunakan warna hitam untuk baju dan kain dibagian pinggang berwarna merah dengan garis-garis berwarna emas.

### III.3.5. Warna

Menurut Wantoro (2013) Warna merupakan elemen penting bagi sebuah desain. Selain sebagai bagian dari elemen estetis, warna memegang peranan penting. Warna yang digunakan dalam komik adalah kombinasi warna gelap dan cerah yang menguatkan latar dan karakter sehingga *audience* tidak merasa jenuh saat melihat dan membaca komik. Warna yang digunakan adalah emas yang sering digunakan disumatera barat.

				
#060809	#25201E	#3E3D3E	#E25E25	#F8C116
C 75% R 6 M 67% G 8 Y 66% B 9 K 87%	C 68% R 37 M 66% G 32 Y 67% B 30 K 73%	C 68% R 62 M 62% G 61 Y 59% B 62 K 49%	C 6% R 226 M 77% G 94 Y 100% B 37 K 0%	C 2% R 248 M 24% G 193 Y 99% B 22 K 0%
				
#F6D7C5	#DEA98C	#9DDBF0	#DAEAB9	#908081
C 2% R 246 M 16% G 215 Y 20% B 197 K 0%	C 12% R 222 M 36% G 169 Y 44% B 140 K 0%	C 35% R 157 M 0% G 219 Y 3% B 240 K 0%	C 15% R 218 M 0% G 234 Y 34% B 185 K 0%	C 45% R 144 M 46% G 128 Y 42% B 129 K 6%

Gambar II.8 Warna Yang Digunakan Pada Komik

Sumber: pribadi  
(11/01/2019)

Warna-warna yang digunakan dalam komik menggunakan warna cerah untuk bagian latar dan warna pada kulit karakter, dipilih warna yang cerah agar gambar tidak terlihat kaku. Warna yang terdapat pada media utama komik Webtoon menggunakan format warna RGB dan untuk warna yang digunakan pada media cetak seperti poster, kalender, stiker, *x-banner* menggunakan format warna CMYK.