

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran ialah suatu kelompok masyarakat atau orang – orang yang ditargetkan pada penyampaian suatu pesan. Berikut adalah khalayak sasaran yang ditentukan, baik dari segi demografis, geografis, psikografis, *consumer journey*, dan juga *consumer insight*:

a. Demografis

- Usia : 12 -21 tahun (remaja awal – remaja akhir)
- Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
- Pendidikan : Pelajar – mahasiswa
- Kelas Sosial : Menengah ke atas

Usia remaja yang digunakan didasarkan pada pengelompokan usia remaja awal – hingga akhir yang dikutip dari Monks dkk dalam Desmita (2008, h.190).

b. Geografis

Mencakup wilayah seluruh kota di Indonesia, khususnya wilayah yang sudah memiliki akses untuk mendapatkan buku – buku fisik seperti toko buku dan sebagainya.

c. Psikografis

Masa remaja merupakan masa yang penting dalam kehidupan. Masa dimana seseorang mengalami masa peralihan, suatu masa perubahan, masa yang bermasalah, masa individu mencari identitas, masa yang menakutkan, masa yang tidak realistis dan masa seseorang berada di ambang kedewasaan (Hurlock, 2003, h. 240).

d. *Consumer Journey*

Consumer journey ialah rangkaian kegiatan – kegiatan yang dilakukan oleh khalayak sasaran yang dituju dalam kesehariannya. Bertujuan untuk mencari tahu tempat yang sering didatangi dan benda apa saja yang sering dijumpai dan digunakan oleh khalayak sasaran. Khalayak sasaran yang

ditargetkan ialah remaja usia 12 – 21 tahun. Berikut rangkuman *consumer journey* secara umum pada khalayak sasaran yang dituju:

Pagi hari : Bangun tidur, membuka media sosial dan menjelajah jejaring sosial, bersiap menuju sekolah.

Point of contact : media sosial, gantungan kunci (tas / motor), tas.

Siang hari : Berkegiatan belajar mengajar di sekolah / mengikuti mata kuliah (bagi mahasiswa), membuka media sosial, membaca buku.

Point of contact : konten media sosial, poster dalam buku, gantungan kunci, tas.

Sore hari : Bermain dengan teman – teman / istirahat di rumah / duduk di depan layar komputer, membuka media sosial, membaca buku.

Point of contact : kaos, jaket, konten media sosial, poster dinding.

Malam hari : Mengerjakan tugas, membuka media sosial, membaca buku, bermain *game*, istirahat.

Point of contact : konten media sosial, poster dalam buku, poster dinding.

e. *Consumer Insight*

Consumer insight bisa diartikan juga sebagai wawasan konsumen atau khalayak sasaran mengenai suatu hal atau produk. Pada perancangan ini, *consumer insight* digunakan untuk mencari tahu seberapa jauh wawasan khalayak sasaran mengenai topik pada komik perancangan ini. Dari data yang didapat melalui kuesioner pada sejumlah remaja di kota Bandung, sebagian besar sudah mengetahui tentang seni bela diri Wing Chun. Namun, sebagian besar hanya sebatas tahu saja, dan masih banyak yang belum

mengetahui lebih jauh mengenai seni bela diri Wing Chun. Seperti kelebihan, keunikan, prinsip – prinsip yang terdapat pada seni bela diri Wing Chun.

Secara keseluruhan, alasan dipilihnya khalayak sasaran di atas adalah, karena seni bela diri khususnya seni bela diri Wing Chun sangat baik dikenalkan pada khalayak sasaran remaja, baik pria ataupun wanita. Di usia remaja banyak manfaat yang didapat dalam mempelajari seni bela diri. Diantaranya seperti, dapat memiliki lingkungan yang positif, dapat mempelajari nilai – nilai kemanusiaan yang sesungguhnya, dan juga dapat saling mempengaruhi teman – temannya untuk mengikuti seni bela diri.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yaitu merupakan proses untuk merencanakan serta menyusun cara agar media informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran dengan baik. Strategi perancangan media informasi ini mencakup beberapa hal, mulai dari tujuan komunikasi, pendekatan komunikasi, *mandatory*, materi pesan, gaya bahasa, strategi kreatif, strategi media, strategi distribusi serta waktu penyebaran medianya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Adanya tujuan komunikasi adalah untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai dari perancangan media informasi seni bela diri Wing Chun yang dikomunikasikan kepada khalayak sasaran yaitu remaja. Tujuan komunikasi pada perancangan informasi seni bela diri Wing Chun melalui media komik ini ialah untuk mengenalkan seni bela diri Wing Chun lebih jauh, dan juga memberikan pengetahuan dasar mengenai seni bela diri Wing Chun seperti prinsip – prinsip utama yang digunakan kepada khalayak sasaran.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Menurut Lasswell dalam Effendy (2013, h. 10), komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada penerima / komunikan, melalui media yang dapat menghasilkan dampak tertentu. Media yang digunakan dalam pendekatan komunikasi pada perancangan informasi seni bela diri Wing

Chun adalah komik. Karena komik merupakan media yang sedang populer dikalangan remaja saat ini. Tidak hanya sebagai media hiburan saja, komik dapat menjadi media informasi yang mudah untuk dicerna sekaligus dapat menghibur. Berikut adalah pendekatan komunikasi secara verbal dan juga secara visual pada media komik:

- **Pendekatan Verbal**

Dalam pendekatan verbalnya, pada perancangan media informasi komik mengenai seni bela diri Wing Chun ini menggunakan bahasa Indonesia informal, atau bahasa sehari – hari yang lebih umum untuk para remaja di Indonesia. Penggunaan bahasa tersebut bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah diterima oleh remaja, dan cerita yang disajikan dalam komik dapat terasa lebih mengalir.

- **Pendekatan Visual**

Pada pendekatan visualnya, media komik pada perancangan informasi seni bela diri Wing Chun ini menggunakan gaya gambar komik Jepang (*manga*) sebagai basis. Masyarakat Indonesia khususnya remaja, sudah sangat familiar dengan komik – komik dengan gaya gambar komik Jepang (*manga*), karena komik Jepang (*manga*) sempat menjadi komik yang sangat populer di Indonesia. Gaya gambarnya yang unik dan menarik membuat komik Jepang (*manga*) lebih banyak diminati di Indonesia. Kepopuleran gaya gambar komik Jepang (*manga*), membuat sejumlah komikus di Indonesia mengadaptasi gaya gambar tersebut, untuk menyesuaikan dengan minat pembacanya (Wibisono, 2016).

Agar komik ini memiliki kedekatan dengan pembacanya, konten visual yang disajikan dalam komik memuat beberapa unsur yang memiliki ciri khas Indonesia. Seperti pada latar yang menggunakan struktur dan tata bangunan khas Indonesia, serta suasana lingkungan yang umum dijumpai di Indonesia.

III.2.3 Mandatory

Mandatory yaitu suatu lembaga yang memberikan mandat atau perintah yang memiliki wewenang untuk mendistribusikan dan juga mempublikasikan media informasi. Dalam perancangan media informasi seni bela diri Wing Chun ini bekerja sama dengan salah satu penerbit komik Indonesia yang sudah menerbitkan banyak buku komik khususnya komik dalam negeri, yaitu Koloni Komik.



Gambar III.1 Logo Koloni Komik Indonesia

Sumber : <https://web.facebook.com/komikkoloni/photos/a.462386027291/10153620498687292/?type=1&theater> (Diakses pada 28/06/2019)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan informasi seni bela diri Wing Chun pada media komik ini berisikan mengenai prinsip – prinsip dasar yang ada pada seni bela diri Wing Chun, dan bagaimana cara kerja teknik dari seni bela diri Wing Chun itu sendiri. Materi pesan yang disampaikan ingin menunjukkan seberapa efisien seni bela diri Wing Chun bila dipraktikkan untuk pertahanan diri.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut Keraf (2009, h. 113), gaya bahasa merupakan cara untuk mengungkapkan isi pikiran melalui bahasa secara khas yang menunjukkan jiwa serta kepribadian penulisnya. Pada komik ini, gaya bahasa yang digunakan adalah narasi visual. Keraf dalam Setyawan (2014) menjelaskan, bahwa narasi merupakan bentuk penulisan yang dimana suatu perbuatan dirangkai menjadi sebuah peristiwa yang terjadi pada suatu kesatuan waktu. Narasi visual ialah salah satu cara menyampaikan cerita melalui media visual seperti foto, video, dan grafis / ilustrasi (Scott, n.d).

III.2.6 Strategi Kreatif

Pada perancangan informasi seni bela diri Wing Chun melalui media komik ini, diperlukan suatu strategi kreatif pada berbagai aspek, guna menarik minat khalayak sasaran. Berikut adalah beberapa aspek dalam strategi kreatif yang dilakukan:

- **Gaya Ilustrasi**

Dalam komik yang dijadikan sebagai media informasi mengenai seni bela diri Wing Chun, gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya gambar komik Jepang (*manga*) sebagai basis. Karena dalam gaya gambar *manga*, teknik visual dan *storytelling* telah berkembang pada titik dimana seorang komikus dapat mengekspresikan dengan cepat pesan yang ingin disampaikan melalui ikon, ekspresi, dan juga peristiwa tertentu yang tertuang dalam komik (Yadao, 2009).

- **Copywriting**

Judul komik pada perancangan media informasi ini adalah “Fist of Wing Chun”. Judul ini digunakan karena dalam komik ini ingin menekankan bagai mana prinsip dan cara kerja teknik seni bela diri Wing Chun. Penggunaan kata “Fist” mewakili seni bela diri Wing Chun sebagai salah satu teknik bela diri yang sebagian besar tekniknya menggunakan tangan.

- **Genre**

Menurut Permana (2014), *genre* merupakan bahasa serapan untuk kata ragam, yang terbagi dalam bentuk seni atau sebuah tutur tertentu berdasarkan kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut. Ada berbagai macam *genre* yang sering digunakan dalam komik, diantaranya adalah *sci-fi*, horor, fantasi, komedi, aksi, misteri, petulangan, misteri, *slice of life*, dan masih banyak lagi.

Pada komik perancangan ini, genre yang digunakan ialah ‘aksi’ dan ‘*slice of life*’. Alasan penggunaan dua *genre* tersebut ialah, karena *genre* ‘aksi’ sangat cocok untuk suatu cerita yang mengangkat tentang bela diri. Selain itu, *genre* ‘*slice of life*’ bertujuan untuk menyajikan dunia yang relevan

dengan pembaca, sehingga pembaca memiliki kedekatan dengan cerita pada komik perancangan.

- **Alur Bercerita**

Untuk menarik ketertarikan pembaca pada komik yang dirancang, teknik bercerita yang digunakan ialah penceritaan dengan alur maju mundur. Alasan penggunaan alur penceritaan ini adalah untuk menarik ketertarikan dan meningkatkan rasa penasaran pembaca. Untuk komik *volume* pertama, alur cerita dilakukan secara maju mundur. alur pertama yaitu dimana saat sang karakter utama dihadapkan pada konflik yang sesungguhnya, lalu alur kedua yaitu saat sang karakter utama sedang berlatih seni bela diri.

Sinopsis Cerita

Cerita pada komik yang berjudul “Fist of Wing Chun” ini akan dibagi ke dalam 3 *volume*. Pada *volume* pertama, komik ini menceritakan Kinar sang karakter utama yang sangat dekat sang kakak bernama Rana. Sudah beberapa tahun mereka mempelajari seni bela diri Wing Chun yang diturunkan oleh kakek mereka. Cerita pada komik volume pertama ini dimulai saat Kinar yang baru saja sampai di kota Bandung dan hendak kembali menuju rumah kost yang ditinggalinya. Kinar yang tiba di kota Bandung tengah malam hari terpaksa untuk berjalan kaki menuju rumah kost dari tempat pemberhentian bus, dikarenakan ponsel Kinar tidak dapat digunakan dan tidak ada transportasi lain untuk menuju kos-an tempat Kinar tinggal. Kinar pun berjalan kaki dan harus melalui jalan yang amat sepi. Di jalanan sepi tersebut, Kinar dihadang oleh sekelompok orang yang memiliki niat buruk yang berjumlah 4 orang. Kinar yang merasa terancam akhirnya terpaksa harus menghadapi ke-4 orang tersebut dengan teknik bela diri yang telah Kinar pelajari.

III.2.7 Strategi Media

Dalam perancangan informasi ini terdapat 2 macam media, yaitu media utama serta media pendukung. Berikut adalah strategi perancangan pada medianya:

- **Media Utama**

Media utama yang digunakan yaitu komik cetak. Komik menurut Soedarso (2015) merupakan sebuah media komunikasi visual yang mempunyai nilai intelektualitas dalam penyampaian sebuah pesannya, menggunakan bahasa yang lebih luas, dapat dipahami dengan mudah dan juga dapat diingat oleh pembaca.

Alasan dipilihnya media komik cetak ialah karena media komik ini tidak ingin hanya menjadi media bacaan saja, tetapi bisa menjadi sebuah karya yang dapat dikoleksi dan dipajang di rak buku pembaca, berjejer dengan buku – buku lainnya. Selain itu juga, seni bela diri Wing Chun belum banyak diperkenalkan dan diinformasikan melalui komik. Komik pun saat ini sedang menjadi media hiburan yang sedang populer sejak beberapa tahun kebelakang dikalangan remaja di Indonesia saat ini.

- **Media Pendukung**

Media pendukung bertujuan untuk mendukung publikasi media pada utamanya. Ada 3 jenis media yang dijadikan sebagai media pendukung, yaitu media promosi, *merchandise* / media kreatif dan juga konten media sosial.

- **Media Promosi**

Media promosi bertujuan untuk mengenalkan media utamanya. Beberapa media yang dijadikan sebagai media promosi diantaranya seperti iklan cetak, dan iklan poster digital yang diunggah melalui media sosial penerbit maupun pada media sosial *fanpage* komik. selain itu juga, ada beberapa atribut yang dirancang yang akan digunakan saat perilisan komiknya. Diantaranya seperti *xbanner*, *standee character*, dan media display lainnya.

- **Merchandise**

Merchandise yaitu media kreatif yang digunakan untuk meningkatkan daya tarik bagi khalayak sasaran. Beberapa

merchandise yang dirancang diantaranya seperti gantungan, stiker, kaos, tote bag, poster gulung, dan lainnya.

- **Konten Media Sosial**

Media sosial menjadi suatu hal yang hampir semua orang miliki. Selain aksesnya yang mudah, di media sosial semua dapat berkomunikasi dengan orang yang jauh, selain itu juga orang – orang dapat menemukan berbagai informasi yang diinginkan. Untuk saat ini, media sosial yang digunakan adalah Facebook. Pada media sosial Facebook, komik perancangan akan dibuatkan *fanpage* sebagai ruang khusus dimana komikus dapat menyampaikan berbagai informasi mengenai komik perancangan terkait pada pembacanya.

Pada *fanpage* komik perancangan, ada beberapa konten – konten yang akan dibuat sebagai media penyampaian informasi mengenai komik perancangan terkait. Konten – konten tersebut diantaranya meliputi gambar profil *fanpage*, gambar sampul *fanpage*, konten Facebook Story dan konten halaman *fanpage* berupa poster.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Pada strategi distribusi dan waktu penyebaran medianya, komik mengenai seni bela diri Wing Chun ini akan diterbitkan dalam beberapa *volume*, yang diterbitkan secara berkala sekitar 6 bulan sekali. Komik akan diterbitkan secara masal di toko buku di seluruh kota Indonesia. Selain itu juga, komik akan diikuti pada berbagai *event* kreatif seperti Pasar Komik Bandung dan Mangafest UGM. Untuk awal perilisannya sendiri, komik ini akan pertama kali diluncurkan di *event* Mangafest, yang dimana merupakan salah satu *event* kreatif ternama di Indonesia.

Tabel III.1 Strategi Distribusi Media
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Media	2019			2020		Tempat Distribusi
	Ags	Sep	Okt	Mei	Okt	
Buku Komik Vol.1						Toko Uku, <i>Online Shop</i> , <i>Event Kreatif</i>
Buku Komik Vol.2						Toko Buku, <i>Online Shop</i> , <i>Event Kreatif</i>
Buku Komik Vol.3						Toko Buku, <i>Online Shop</i> , <i>Event Kreatif</i>
Poster Promosi (<i>Teaser</i>)						Buku Terbitan Koloni, Media Sosial
Poster Promosi (Rilis)						Buku Terbitan Koloni, Media Sosial
Poster Gulung						<i>Event Kreatif</i>
Stiker						Buku Komik Perancangan
Gantungan Kunci Pin						<i>Event Kreatif</i>
Tshirt						<i>Online Shop</i> , <i>Event Kreatif</i> ,
Jaket Karakter (Edisi Terbatas)						<i>Online Shop</i>
Tote Bag						<i>Online Shop</i> , <i>Event Kreatif</i>

III.3 Konsep Visual

Pada perancangan komik mengenai seni bela diri Wing Chun ini, tentunya konsep visual menjadi hal yang wajib. Karena pesan yang akan disampaikan, bergantung pada kematangan pada konsep visualnya itu sendiri. Visual menjadi hal yang penting dalam penyampaian pesan dalam komik.

III.3.1 Format Desain

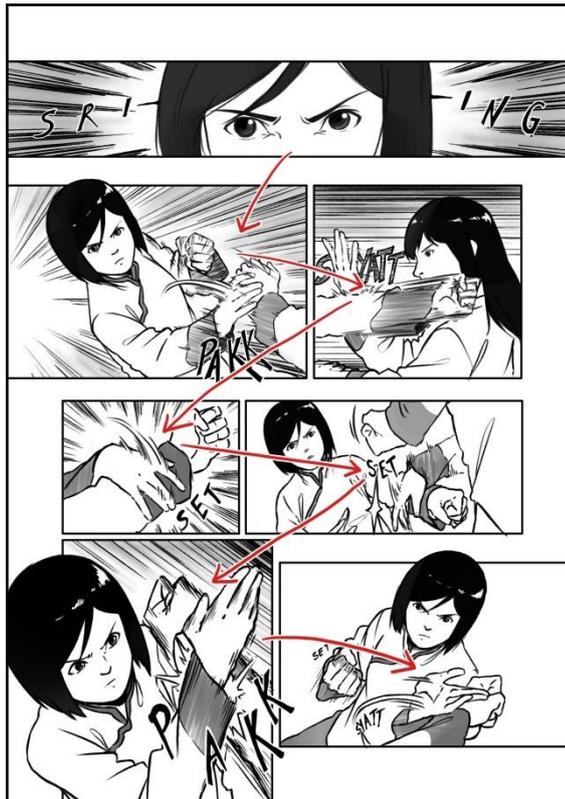
Berikut adalah format desain yang digunakan pada perancangan komik mengenai seni bela diri Wing Chun :

Tabel III.2 Format Desain Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Daftar Format	Format
1.	Jenis Media	Buku Cetak
2.	Ukuran	A5 (148 x 210mm)
3.	Jenis Cetak Sampul	Berwarna – Soft Cover
4.	Jenis Cetak Isi Halaman	Hitam Putih – Book Paper 90gr
5.	Tebal Halaman	60 Halaman
6.	Arah Baca	Kiri ke Kanan

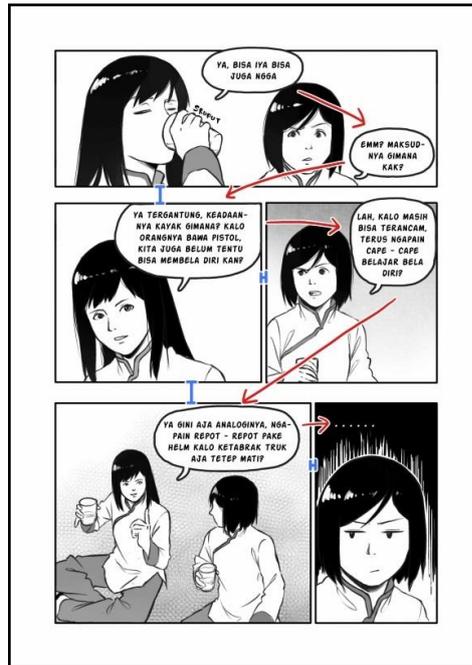
III.3.2 Tata Letak

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Rustan (2018), Tata letak atau *layout* bisa disebut sebagai tata letak elemen – elemen desain pada suatu media tertentu, guna mendukung pesan atau konsep yang disampaikan. Pada komik, tata letak digunakan untuk penyusunan panel – panel, guna memisahkan ruang dan waktu yang terjadi dalam setiap adegan dalam komik. Seperti yang utarakan oleh McCloud (1994, h.99), panel dalam komik digunakan sebagai indikator umum ruang dan waktu yang sedang terpisah.



Gambar III.2 Contoh Penerapan Tata Letak Pada Susunan Panel Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dikarenakan komik perancangan ini didistribusikan di Indonesia, maka arah baca komik mengikuti arah baca komik Indonesia pada umumnya, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Untuk membuat pembaca dapat memahami alur baca pada komik, maka penyusunan panel dan juga balon teks harus diperhatikan. Agar pembaca tidak kebingungan untuk menentukan apakah komik dibaca dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah, maka ruang antar panel dari kiri ke kanan dibuat lebih sempit dibanding ruang antar panel dari atas ke bawah. Sehingga pembaca dapat langsung memahami bahwa arah baca komik dimulai dari kiri ke kanan lalu dari atas ke bawah. Selain itu juga, susunan balon teks mengikuti formula penyusunan panel, yaitu dari kiri ke kanan, lalu dari atas ke bawah. Baik itu balon teks antar panel ataupun dalam satu panel.



Gambar III.3 Contoh Pengarahan Arah Baca
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

Menurut Wijaya (1999), tipografi merupakan salah satu sarana untuk menterjemahkan kata – kata ke dalam halaman yang dapat dibaca. Peran tipografi ialah untuk menterjemahkan gagasan atau informasi dari suatu halaman kepada pembaca. Dalam komik, penggunaan tipografi tidak dapat dipisahkan, karena merupakan salah satu unsur penting yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam komik. Berikut adalah beberapa penggunaan tipografi dalam perancangan media komik ini:



Gambar III.4 Judul Komik
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada judul komik menggunakan *font* hasil modifikasi dari *font* ‘Hong Kong Hustle Regular’ yang diciptakan oleh Iconian Fonts. Lisensi pada *font* ‘Hong Kong Hustle Regular’ ini menggunakan jenis Donationware untuk penggunaan komersilnya. Penggunaan *font* ini bertujuan untuk memberikan kesan bahwa komik ini memiliki keterkaitan atau konsep dengan sesuatu yang berasal dari Tiongkok. Karena komik ini mengangkat tentang seni bela diri Wing Chun yang dimana merupakan seni bela diri yang berasal dari Tiongkok. Selain itu juga, bentuknya yang lebih tegas memberikan kesan yang lebih kuat dan tangguh.

THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG
1234567890.,!?:@#%&'[]

Gambar III.5 *Font* Hong Kong Hustle Regular
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Untuk dialog – dialog yang terdapat dalam komik, *font* yang digunakan adalah Action Man Bold dari *font family* Action Man yang diciptakan juga oleh Iconian Fonts. Sama seperti *font* ‘Hong Kong Hustle’, lisensi pada *font* ini berjenis Donationware untuk penggunaan komersialnya. *Font* ini digunakan karena sesuai dengan *font* yang sering digunakan pada komik – komik Indonesia pada umumnya.

THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG
1234567890.,!?:@#%&^*()'

Gambar III.6 *Font* Action Man Bold
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar III.7 Penggunaan *Font Action Man Bold* pada komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Kurniawan (2019), ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari tulisan melalui teknik, lukisan, menggambar, fotografi, ataupun teknik seni rupa lain yang menekankan keterkaitan subjek dengan tulisan yang dimaksud. Dalam komik perancangan ini, gaya ilustrasi yang digunakan ialah gaya ilustrasi komik jepang (*manga*) sebagai basis. Dalam gaya gambar komik jepang (*manga*), komikus dapat mengekspresikan dengan cepat pesan yang ingin disampaikan melalui elemen – elemen dalam komik (Yadao, 2009).



Gambar III.8 Salah Satu Komik Gaya Ilustrasi *Manga* Yang Dijadikan Referensi
 Sumber : <https://mangarock.com/manga/mrs-serie-224165/chapter/mrs-chapter-224209>
 (Diakses pada 14/07/2019)

III.3.4.1 Studi Karater

Karakter merupakan tokoh – tokoh yang memiliki peran dalam suatu cerita. Dalam komik perancangan ini, terdapat dua karakter utama yaitu Kinar dan Rana dan beberapa karakter pendukung / antagonis.

Kinar merupakan adik dari Rana, gadis remaja umur 19 tahun yang memiliki sifat tomboi. Karakter Kinar digambarkan dengan rambut pendek lurus, dan sering mengenakan jaket hitam.



Gambar III.9 Referensi Karakter Kinar

Sumber : (a) https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Colleen_Wing?file=Colleen_Wing_Prof.jpg (b) <https://avatar.fandom.com/wiki/Korra?file=Korra.png> (c) <https://web.facebook.com/MikasaAckerman4/photos/pcb.1207006542786863/1207006449453539/?type=3&theater> (Diakses pada 14/07/2019)



Gambar III.10 Desain Karakter Utama, Kinar

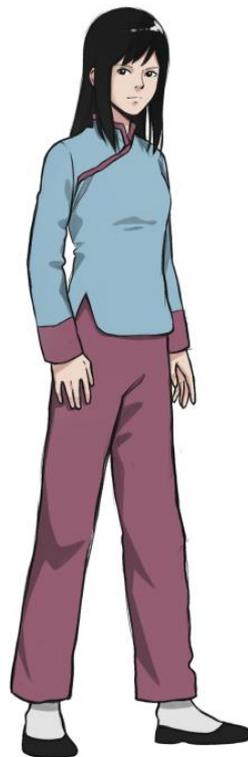
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain Kinar, adapun karakter utama lainnya yang merupakan kakak dari Kinar, yaitu Rana. Berbeda dengan adiknya, Rana memiliki sifat yang lebih tenang dan kalem. Karakter Rana digambarkan dengan wanita berambut panjang lurus dan terlihat sedikit lebih dewasa dari Kinar.



Gambar III.11 Referensi Karakter, Rana

Sumber : (a) <http://www.koran-jakarta.com/maudy-ayunda-akhirnya-pilih-stanford/>
(b) https://naruto.fandom.com/wiki/Kushina_Uzumaki?file=Kushina_2.png (Diakses pada 14/07/2019)



Gambar III.12 Desain Karakter Utama, Rana
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Adapun 4 karakter pendukung pada komik perancangan ini. Para karakter ini ialah antagonis yang menjadi pengganggu sang karakter utama, Kinar.



Gambar III.13 Desain Karakter Pendukung / Antagonis
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.4.2 Studi Properti

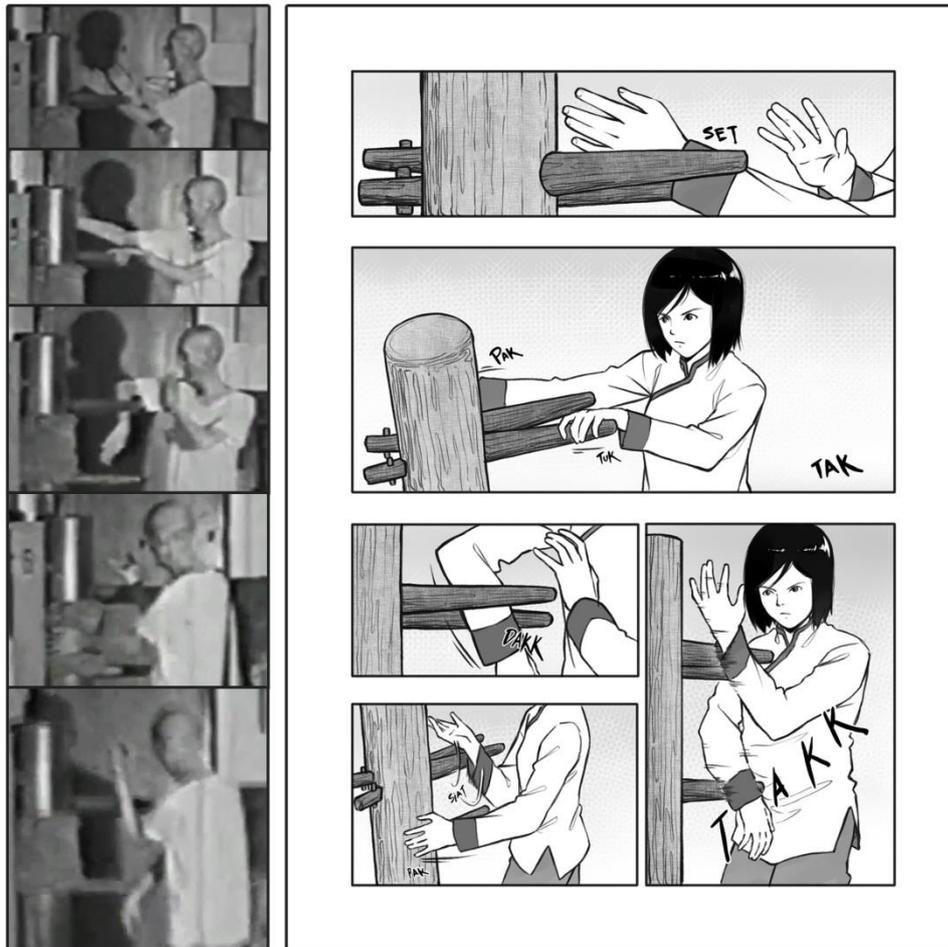
Studi properti yang dilakukan dalam komik perancangan ini mencakup peralatan dan pakaian yang biasa digunakan dan identik dengan seni bela diri Wing Chun. Studi properti ini bertujuan agar komik perancangan ini bisa lebih merepresentasikan seni bela diri Wing Chun itu sendiri.



Gambar III.14 Studi Properti
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.4.3 Studi Gerakan Seni Bela Diri Wing Chun

Pada perancangan komik seni bela diri Wing Chun ini, tentunya memerlukan studi pada berbagai gerakan atau teknik khusus dalam seni bela diri Wing Chun. Studi gerakan ini bertujuan agar teknik – teknik seni bela diri Wing Chun dapat tergambar dengan baik dan tidak asal – asalan. Berikut adalah beberapa gerakan yang dijadikan referensi pada perancangan komik seni bela diri Wing Chun ini:



Gambar III.15 Gerakan Mok Yan Jong

Sumber : (a) <https://www.youtube.com/watch?v=3xiCEUKvNi4>
 (b)Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)



Gambar III.16 Jurus Lap Sao

Sumber : (a) <http://kungfushaolins.com/wing-chun#images-17-1>
 (b)Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)



Gambar III.17 Jurus Pak Sao

Sumber : (a) https://www.youtube.com/watch?v=L6z7xrr_Ews
 (b) Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)



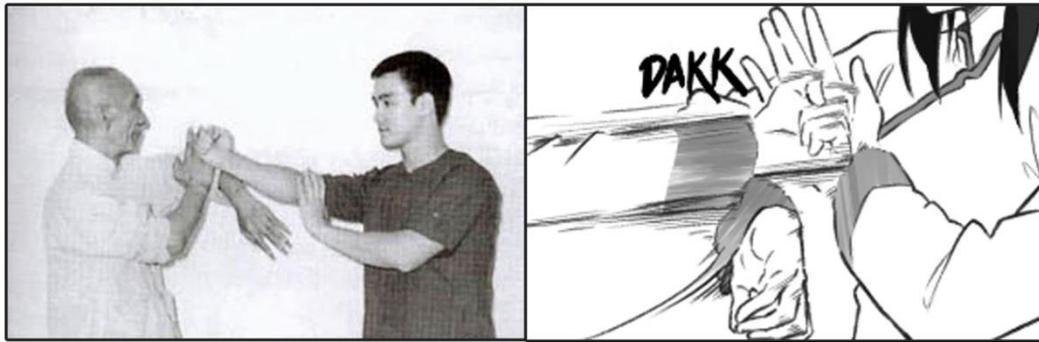
Gambar III.18 Jurus Fook Sao

Sumber : (a) <https://www.youtube.com/watch?v=GALC0dpiim8>
 (b) Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)



Gambar III.19 Jurus Tan Sao

Sumber : (a) <https://www.youtube.com/watch?v=l-jpEHsP97w&list=PLi9HJH3yuxuz8OH0Sd1LflmJTUHQgmPGs>
 (b) Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)



Gambar III.20 Jurus Bong Sao

Sumber : (a) <https://www.abcallenamento.it/dizionario/bong-sao.html>
(b) Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)



Gambar III.21 Jurus Jum Sao

Sumber : (a) <https://thewoodendummy.weebly.com/jum-sau.html>
(b) Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 01/08/2019)

III.3.4.4 Studi Latar

Latar dalam komik perancangan ini menggunakan latar fiktif yang berlokasi di kota Bandung dan suatu tempat di luar kota yang tidak disebutkan. Ada 3 latar utama dalam komik perancangan ini. Diantaranya adalah jalanan sepi, rumah, dan rumah kost.

- Latar 1 (gang sepi)



Gambar III.22 (Kiri) Latar 1 (Kanan) Referensi

Sumber : (Kiri) Dokumentasi Pribadi (Kanan)

<https://news.detik.com/berita/3034855/mayat-bocah-di-kardus-ditemukan-di-gang-di-kalideres-yang-sepi-dan-gelap/komentar> (Diakses pada 14/07/2019)

- Latar 2 (rumah)

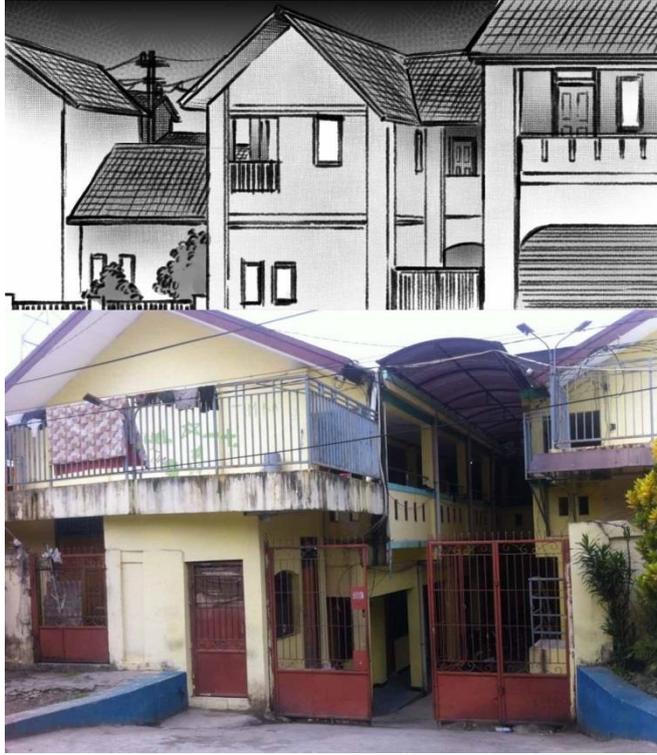


Gambar III.23 (Kiri) Latar 2 (Kanan) Referensi

Sumber : (Kiri) Dokumentasi Pribadi (Kanan) [http://cc-](http://cc-chronicles.blogspot.com/2013/11/rumah-dijual-di-cibubur-jakarta-timur.html)

[chronicles.blogspot.com/2013/11/rumah-dijual-di-cibubur-jakarta-timur.html](http://cc-chronicles.blogspot.com/2013/11/rumah-dijual-di-cibubur-jakarta-timur.html) (Diakses pada 14/07/2019)

- Latar 3 (rumah kost)

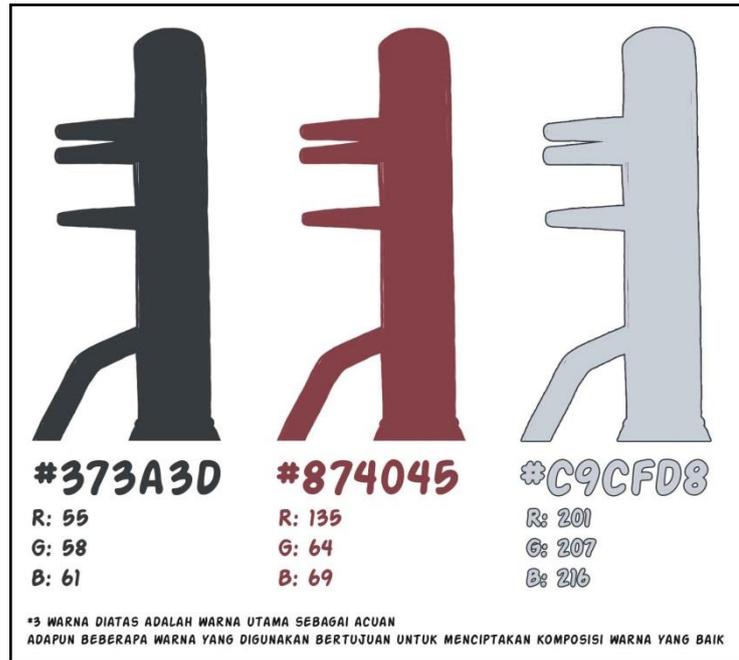


Gambar III.24 (Atas) Latar 3 (Bawah) Referensi
 Sumber : (Atas) Dokumentasi Pribadi (Bawah)
<https://www.quipper.com/id/blog/quipper-campus/campus-life/yuk-cermat-memilih-hunian-di-sekitar-kampus-universitas-cenderawasih/> (Diakses pada 14/07/2019)

III.3.5 Warna

Warna yang digunakan pada sampul komik dan beberapa media pendukung lain, menggunakan warna dominan abu gelap ke hitam, putih dan warna merah. Warna – warna tersebut merepresentasikan karakteristik dari sang karakter utama pada komik perancangan ini. Berikut adalah arti – arti warna yang dijadikan acuan yang dikutip dari Byrde (2015):

- Warna hitam : dapat memiliki makna kekuatan, berani, dan agresif.
- Warna Putih : bermakna tenang dan perlindungan
- Warna Merah : memiliki makna energik.



Gambar III.25 Palet Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada bagian isi komik, warna yang digunakan hanya warna monokrom saja. warna monokrom ini sudah sangat umum untuk komik Indonesia. Penggunaan warna monokrom pada komik dapat memberikan dimensi pada gambar dalam komik. Pembaca dapat lebih mudah membedakan mana objek, latar depan, ataupun latar belakang yang dibedakan dengan perpaduan warna hitam, abu – abu, dan juga putih. Selain itu juga, warna monokrom secara teknis dapat menghemat biaya pencetakan buku komik, dan tentunya harga komik dapat menjadi lebih murah dan bisa dijangkau oleh lebih banyak pembaca.