

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

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

Khalayak sasaran adalah strategi yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah informasi yang dibuat sesuai dengan target yang ingin dituju. Seperti tujuan dari perancangan ini yaitu untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman tentang nilai-nilai yang ada pada Jalan Salib melalui media komik, sehingga bisa menjadi pengalaman baru dan menjadi bahan refleksi bagi pembaca.

#### **A. Demografis**

- **Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan**

Pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai pada Jalan Salib perlu diketahui oleh laki-laki dan perempuan.

- **Usia : 12-16 tahun**

Target sasaran ditujukan untuk umur 12-16 tahun, pada umur tersebut masuk kedalam kategori usia remaja awal (DEPKES RI, 2009, yhantiarita.wordpress.com). Pada tahapan ini, remaja awal merupakan tahapan seseorang sudah mulai berkembang baik secara fisik maupun psikis. Adapun pada kategori usia ini, remaja masih misinformasi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Jalan Salib.

- **Status : Pelajar**

Penetapan target khalayak pelajar ditujukan untuk pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai dalam Jalan Salib, sehingga nantinya bisa diterapkan baik itu di rumah, lingkungan sekitar maupun sekolah.

- **Status Ekonomi : Semua kalangan**

Pentingnya nilai-nilai dalam Jalan Salib perlu diketahui oleh seluruh umat Katolik, mulai dari kalangan bawah, menengah hingga atas.

#### **B. Geografis**

Penyebaran media informasi diberikan kepada penganut Agama Katolik yang ada di seluruh Indonesia.

### C. Psikografis

Remaja pada umur 12-16 tahun merupakan remaja yang memasuki tahap sekolah menengah pertama dan menengah atas. Pada tahapan ini, seseorang sudah mulai memasuki masa pubertas dimana seseorang sudah mulai berkembang, baik secara fisik maupun psikis dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi akan hal-hal baru.

### D. Consumer Journey

Kebiasaan atau perilaku yang dilakukan oleh remaja dalam keseharian serta terhadap benda atau media yang sering digunakan dan dilihat. Dengan metode ini, sangat membantu untuk menentukan media apa yang sebaiknya digunakan dalam perancangan.

Tabel III.1. Tabel Kegiatan Khalayak Sasaran

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b><i>Point of Contact</i></b>
05.00	Bangun tidur	Kasur, selimut, lemari, bantal, handphone.
06.00	Mandi	Perlengkapan mandi
06.30	Sarapan	Gelas, piring, sendok, garpu,
06.45	Berangkat Sekolah	Poster, baliho, flyer.
07.00	Belajar di Kelas	Mading, papan tulis, buku, tas, jam dinding, alat tulis, gantungan kunci.
10.00	Istirahat	Poster, brosur, x-banner, tempat makan, kaos.
14.00	Pulang sekolah	Media transportasi, poster, baliho
14.30	Makan siang	Gelas, piring, sendok, garpu.
15.00	Menonton TV	Tv, lemari, iklan televisi, kalender, kaos, handphone.
17.00	Mandi	Perlengkapan mandi
19.00	Makan	Garpu, sendok, piring, gelas.

19.30	Mengerjakan Tugas	Kalender, alat tulis, handphone, iklan media sosial, buku catatan, <i>sticky notes</i> .
20.30	Menonton TV	TV, lemari, iklan televisi, kalender, kaos.
22.00	Tidur	Kasur, selimut, bantal, lemari.

Berdasarkan tabel kegiatan yang dilakukan oleh target khalayak pada keseharian, maka dapat ditemukan benda-benda apa saja yang sering dilihat oleh target khalayak sehingga bisa menjadi bahan rujukan untuk penyampaian informasi melalui media. Media yang sering menjadi *Point of Contact* adalah perlengkapan yang sering dibawa ke sekolah, yang ada di rumah, dan media sosial.

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

Strategi perancangan dilakukan untuk memberikan informasi kepada khalayak sesuai dengan tujuan yang dicapai. Dengan solusi yang tepat maka dibutuhkan sebuah perancangan yang baik dan sesuai dengan target. Target pada perancangan ini adalah remaja. Masa remaja merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun psikis. Dengan banyaknya hal-hal baru yang diserap membuat masa remaja menjadi gampang terpengaruh, khususnya terhadap hal-hal negatif. Oleh karena itu, dipilihlah media komik sebagai strategi perancangan yang informatif sekaligus memberikan pengalaman pembaca untuk masuk kedalam cerita. Dengan nilai-nilai yang terkandung didalam cerita, diharapkan bisa dihayati serta menerapkan nilai-nilai kebaikan tersebut ke dalam kehidupan bermasyarakat.

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

Tujuan dari komunikasi dalam perancangan ini yaitu untuk memberikan informasi tentang nilai-nilai yang ada pada Jalan Salib. Dengan memberikan perumpamaan tentang penderitaan yang dialami Yesus jauh lebih berat dibanding dengan penderitaan yang dialami oleh manusia. sehingga ini bisa menjadi bahan refleksi diri bagi masyarakat khususnya remaja untuk lebih menghayati tentang

pengorbanan Yesus yang rela wafat di Kayu Salib untuk menebus dosa manusia dan menerapkan nilai-nilai kebaikan tersebut kedalam masyarakat.

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

Dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang baik maka pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak akan sesuai dengan tujuan. pendekatan dalam perancangan ini berupa komik yang menceritakan tentang perumpaan yang hampir sama tentang penderitaan yang dialami oleh Yesus dengan penderitaan yang dialami oleh manusia.

#### **A. Strategi Komunikasi Verbal**

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh khalayak yaitu bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia dipilih karena sesuai dengan target khalayak yaitu di Indonesia. Bahasa Indonesia yang dipilih juga bahasa yang sering digunakan dalam berkomunikasi untuk berdoa atau dalam keseharian baik kepada orang tua maupun teman.

#### **B. Strategi Komunikasi Visual**

Pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi semi realis dua dimensi serta dengan menggunakan karakter berwajah stereotip Indonesia agar masyarakat lebih familiar dengan visual yang disampaikan. Dengan menggunakan warna hitam putih bertujuan untuk memberikan kesan dramatis dan emosional dalam cerita yang secara tidak langsung menggambarkan tentang perumpaan penderitaan yang dialami oleh Yesus. Gaya ilustrasi mengacu pada gambar dari Cyril Pedrosa, seorang komikus yang berasal dari Politiers, Perancis.



Gambar III.1. Referensi Komik karya Cyril Pedrosa

Sumber: <https://www.cbr.com/the-scariest-comic-books-of-all-time-three-shadows/>

### III.2.3. Mandatory

Pada perancangan komik tentang nilai-nilai dalam peristiwa Jalan Salib ini akan bekerja sama dengan beberapa pihak. Sesuai dengan tema perancangan ini yaitu tentang keagamaan. Pihak-pihak yang bekerja sama adalah pihak yang mendukung perancangan ini yaitu Kementerian Agama Republik Indonesia dan PT.Kanisius dipercayakan sebagai penerbit.

### III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan dalam perancangan ini secara tidak langsung memberikan pemahaman tentang perumpaan penderitaan yang dialami oleh Yesus juga dialami oleh manusia, meskipun penderitaan yang dialami oleh Yesus jauh lebih berat. Dengan memberikan pengalaman langsung kepada khalayak untuk masuk ke dalam cerita yang mengandung tentang nilai-nilai yang ada pada Jalan Salib sehingga nantinya bisa dihayati dan juga diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

### III.2.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa menggunakan gaya bahasa naratif. Gaya bahasa ini digunakan bertujuan untuk menceritakan tentang pengalaman atau kisah seseorang secara berurutan dengan menggunakan kalimat dan gambar. Serta juga menggunakan majas alegori yang bertujuan untuk membangun kesan dan pesan dengan mengambil nilai-nilai moral yang ada dalam peristiwa Jalan Salib. juga menggunakan kata-kata yang diambil dari beberapa ayat di Alkitab. Sehingga informasi mengenai cerita yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik.

### III.2.6. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan dalam perancangan ini adalah untuk memberikan pembelajaran tentang pemahaman baru dari segi lain tentang kegiatan Jalan Salib yang menarik dan berbeda, yang terinspirasi dari kisah penderitaan Yesus kristus, bukan hanya sekedar menceritakan kembali kisah penderitaan Yesus, melainkan mengembangkan kembali cerita Jalan Salib ke dalam kehidupan manusia saat ini. Dengan menceritakan tentang persoalan dan penderitaan yang dialami oleh manusia yang digambarkan ke dalam bentuk komik. Genre yang diberikan berupa drama spiritual sesuai dengan tema perancangan ini yaitu keagamaan dan lebih menyorot tentang ekspresi dan sisi emosional dari latar dan tokohnya.

#### A. *Copywriting*

Judul dalam perancangan komik ini adalah “ Sampai Akhir Hidupku “. Judul ini diambil karena sesuai dengan cerita yang ada pada perancangan ini, yaitu tentang penderitaan manusia yang melawan penyakit dan mengalami sebuah pengalaman spiritual hingga akhirnya meninggal.

Tabel III.2. Tabel Storyline

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### B. *Storyline*

<i>Scene</i>	Deskripsi
Suasana minggu pagi disebuah gereja,	Dialog: Sandy dan Gloria

<p>Terlihat umat yang siap masuk kedalam gereja. Selesai ibadat, terlihat sandy dan gloria yang sedang berbicara. Gloria mempertanyakan apakah sandy sedang sakit atau tidak. Karena terlihat dari raut mukanya yang pucat dan juga membicarakan tentang kerja bakti digereja yang akan dilaksanakan hari sabtu.</p>	
<p>Sabtu pagi, terlihat rumah Sandy dari luar dan juga Sandy yang baru bangun tidur. Sandy kaget ketika mendapati tangannya berdarah sewaktu batuk. Sandy pun teringat bahwa hari itu adalah kegiatan bersih-bersih digereja</p>	<p>Adegan Sandy bangun dari tidur dan bersiap-siap.</p>
<p>Sandy pun bersiap-siap untuk makan dan bersiap untuk berangkat. Ibu pun juga menanyakan apakah sandy baik-baik saja, karena wajahnya terlihat pucat.</p>	<p>Dialog: Sandy dan Ibu</p>
<p>Sesampainya digereja. Gloria yang sudah lebih awal datang menanyakan kembali kenapa sandy masih pucat. Lalu Sandy pun menghiraukannya dan mengajaknya untuk membersihkan gereja bagian dalam.</p>	<p>Dialog: Sandy dan Gloria</p>
<p>Ketika sedang membersihkan gereja Gloria tampak curiga apakah Sandy baik-baik saja. Hingga akhirnya ketika sedang membersihkan kursi Sandy jatuh pingsan dan dilarikan ke rumah sakit.</p>	<p>Adegan sandy dan Gloria membersihkan gereja lalu Sandy jatuh pingsan.</p>
<p>Sesampainya dirumah sakit sandy pun diperiksa dokter, sandy bingung kenapa ia ada di rumah sakit. Gloria pun menjelaskan. Dan juga ibu Sandy yang terlihat sedih karena anaknya sakit.</p>	<p>Dialog: Sandy, Gloria, Dokter, dan Ibu.</p>
<p>Keesokan harinya dokter kembali memeriksa Sandy dan menjelaskan kepada Ibu bahwa</p>	<p>Dialog: Dokter, Ibu dan Sandy.</p>

<p>anaknyanya terkena kanker otak dan didiagnosis hidupnya tinggal beberapa hari lagi. Sandy yang mendengar itu pun merasa sangat sedih dan terpukul.</p>	
<p>Beberapa saat kemudian akhirnya Sandy menjalani pengobatan Kemoteraphy.</p>	<p>Adegan Sandy keluar dari ruang kemoteraphy.</p>
<p>Sandy pun mengalami sebuah pukulan dan merasa sangat sedih namun ada Ibu yang selalu menemani dan menenangkan Sandy.</p>	<p>Dialog: Sandy dan Ibu</p>
<p>Setelah beberapa hari akhirnya Gloria datang, dan berniat untuk menginap karena hari besok ia libur.</p>	<p>Dialog: Sandy dan Ibu.</p>
<p>Pada sore hari Sandy berniat untuk keluar jalan-jalan menuju gereja yang ada didekat rumah sakit tersebut. Gloria pun menemani.</p>	<p>Dialog: Gloria dan Sandy</p>
<p>Pada saat setelah jalan-jalan sandy kembali merasakan batuk-batuk, Gloria pun panik dan membawanya kembali ke kamar.</p>	
<p>Setelah dokter memberikan pengobatan. menjelang malam, Sandy berniat untuk tidur, tetapi disitu ia seperti jatuh ke dalam ruangan hitam. Hingga akhirnya ada sebuah cahaya kecil, dan terlihat bayangan Yesus. Ketika Sandy menghampiri bayangan itu pun pudar.</p>	<p>Adegan Sandy jatuh kedalam ruangan gelap.</p>
<p>Ditengah malam sandy kembali merasakan batuk-batuk dan mengeluarkan darah. Ibu dan Gloria pun panik dan memanggil dokter.</p>	<p>Dialog: Ibu, Gloria dan Dokter.</p>
<p>dokter yang masih memeriksa Sandy dan Ibu yang menenangkan Sandy, Ibu teringat akan masa lalu.</p>	<p>Dialog: Ibu, Dokter dan Sandy</p>
<p>Hingga pada akhirnya sandy mulai menutup mata dan akhirnya meninggal. Ibu yang melihat pun merasa sangat sedih.</p>	<p>Adegan Sandy meninggal dan Ibu yang sangat sedih.</p>



Setelah menutup mata sandy kembali masuk kedalam ruangan, ia pun kembali mencari jalan keluar, hingga akhirnya ia kembali melihat cahaya kecil ia pun menghampiri dan terlihat bayangan ibu yang sedang menangis ketika sandy ingin menghampiri bayangan itu kembali pudar, sandy kembali kedalam ruangan gelap, hingga akhirnya ada sebuah cahaya lagi, sandy pun menghampiri dan terlihat Yesus yang sedang disalib. Sandy pun menghampiri namun cahaya semakin besar.	Adegan Sandy kembali masuk kedalam ruangan gelap dan merasakan pengalaman spiritual.
Terlihat sebuah tangan yang seolah ingin mengajak masuk, cahaya pada tangan tersebut semakin besar, hingga akhirnya Yesus datang menghampiri sandy dan memeluknya.	Adegan sandy memeluk Yesus.
Hingga akhirnya Yesus pun mengajak Sandy masuk dan menuju surga bersamanya.	Adegan Sandy dan Yesus berjalan kesurga.

### C. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan dengan menggunakan teknik manual yaitu dengan menggunakan pensil jenis hb untuk sketsa kasar lalu kemudian sedikit diberi ketebalan dengan menggunakan pensil 2b, dan tahap akhir dalam sketsa menggunakan *drawing pen* ukuran 0,05, 0,3 dan 0,5. Setelah melalui tahapan sketsa kemudian masuk kedalam tahapan pemberian bayangan atau *shading*, dalam tahapan ini pensil *charcoal* digunakan untuk mengarsir baik itu ekspresi tokoh, maupun latar tempat. Dan tahapan selanjutnya adalah melakukan proses *scanning* hasil dari sketsa yang sudah jadi lalu kemudian masuk kedalam tahapan terahir yaitu proses penyempurnaan sketsa kedalam aplikasi Adobe Photoshop untuk diberikan sentuhan akhir seperti, pemberian nomor halaman, balon kata, penyempurnaan *shading* atau bayangan, dan penyempurnaan *layout*.



Gambar III.2. Storyboard cerita  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### **D. Plot**

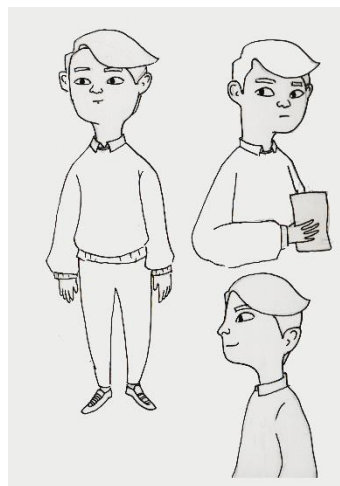
Plot dalam cerita ini menggunakan plot maju, dimulai dari pengenalan tokoh, munculnya suatu permasalahan hingga akhirnya pada puncak permasalahan atau klimaks dan akhir dari cerita.

#### **E. Penokohan**

Penokohan digunakan untuk memberikan karakteristik atau sifat individu dari setiap tokoh sehingga bisa diketahui baik secara fisik maupun kelakuan yang muncul dari karakter tersebut.

##### **a. Sandy**

Nama panggilan : Sandy  
Umur : 15 tahun  
Status : Pelajar  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Sifat : baik, rajin, ramah.



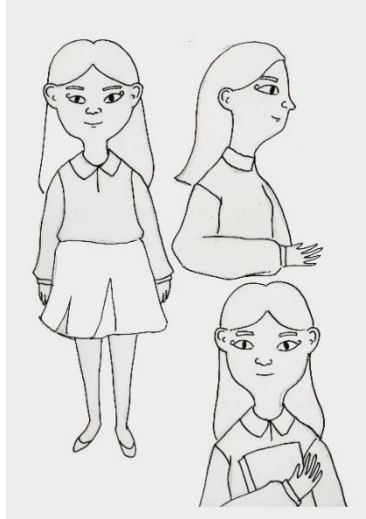
Gambar III.3. Sandy

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

##### **b. Gloria**

Nama panggilan : Oi  
Umur : 15 tahun

Status : Pelajar  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Sifat : baik, bawel, perhatian



Gambar III.4. Gloria

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

c. Ibu Sandy  
Nama panggilan : Ibu  
Umur : 50 tahun  
Status : Ibu Rumah Tangga  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Sifat : baik, penyayang, ramah.

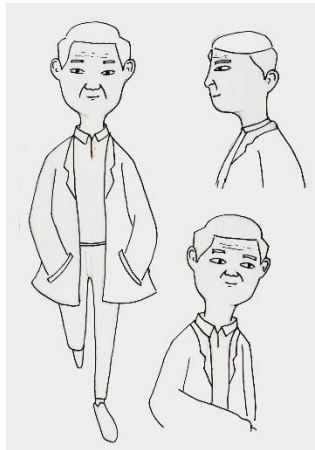


Gambar III.5. Ibu Sandy

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

d. Dokter

Nama panggilan : Dokter  
Umur : 55 tahun  
Status : Dokter  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Sifat : baik, ramah.



Gambar III.6. Dokter

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### III.2.7. Strategi Media

#### A. Media Utama

Media yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan media komik. Yang didalamnya terdapat sebuah cerita yang menggambarkan tentang perumpaan penderitaan Yesus yang dialami juga oleh manusia, walaupun penderitaan yang dialami Yesus jauh lebih berat. Komik adalah salah satu cara yang dilakukan manusia untuk menunjukkan ekspresi dan perasaan serta untuk menciptakan sebuah pesan dan makna didalamnya beserta dunia yang melingkupi komikus itu sendiri melalui gambar dan tulisan (Kasmana, 2014, h.70). Pemilihan media komik ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi khalayak yang pada masa-masa remaja masih tumbuh dan berkembang baik secara fisik maupun psikis. Bukan hanya menceritakan kisah penderitaan Yesus, melainkan mengembangkan kembali, cerita Jalan Salib ke dalam kehidupan di masa sekarang. Diharapkan dengan

mengetahui nilai-nilai yang ada, bisa menjadi bahan refleksi diri dan lebih menghayati tentang nilai-nilai kebaikan yang ada pada Jalan Salib.

## **B. Media Pendukung**

### 1. Tahap Informasi

- *X-banner*

*X-banner* digunakan untuk menginformasikan gambaran tentang isi komik dan juga acara yang diadakan. Media ini bisa dilihat dari jarak yang cukup jauh karena ukurannya yang besar.

- *Flyer*

Flyer digunakan untuk menginformasikan gambaran tentang isi komik dan juga acara. Media ini dirasa cukup efektif karena diberikan langsung kepada khalayak. Penyebaran media ini akan dilakukan disekitar gereja, sekolah dan gramedia.

- Poster

Media Poster cukup efektif bila dilakukan penyebaran sesuai dengan target khalayak seperti gereja, sekolah dan juga gramedia. Media ini cukup efektif karena bisa diletakkan dimana saja. Poster akan menginformasikan gambaran tentang isi komik dan juga acara.

- Media Sosial

Media sosial dipilih karena cukup efektif untuk memberikan informasi seputar acara dan isi komik dan juga Media ini sering digunakan oleh khalayak hampir setiap hari.

### 2. Tahap pengingat

- Totebag

Totebag digunakan untuk membawa media utama dan juga membawa barang-barang yang lain, dan digunakan juga sebagai *doorprize* dalam acara yang diadakan.

- Notebook

Notebook dipilih karena sesuai dengan target khalayak yang masih remaja dan masih sekolah. Media ini bisa digunakan untuk mencatat hal-hal penting sewaktu disekolah ataupun diluar sekolah serta juga bisa menjadi media promosi untuk

teman-teman disekitarnya. Media ini juga termasuk *doorprize* dalam acara diadakan.

- Pembatas buku

Pembatas buku dipilih karena efektif untuk remaja dalam kegiatan belajar disekolah maupun ketika sedang membaca buku diluar sekolah. Media ini sudah termasuk dalam paket komik.

- Rosario

Rosario dipilih karena efektif digunakan untuk berdoa dan digunakan sebagai simbolisasi dalam agama Kristiani. Media ini juga digunakan sebagai *doorprize* dalam acara.

- Gantungan Kunci

Media ini bisa digunakan dimana saja, serta bisa digunakan sebagai media promosi secara tidak langsung. Media ini akan diberikan secara gratis kepada sepuluh orang pertama yang datang pada saat acara.

- Kalender

Kalender dipilih karena efektif dan sering digunakan untuk melihat hari, tanggal dan bulan serta bisa menjadi media promosi. Adapun kalender yang dibuat akan memuat tentang beberapa ayat Alkitab serta visual yang bertema Agama Katolik dan beberapa *scene* dalam media utama. Media ini juga digunakan sebagai *doorprize* pada saat acara.

- CD

CD yang berisi instrumen lagu digunakan untuk didengarkan ketika sedang membaca komik, sehingga bisa lebih menghayati dan menambah sisi emosional pembaca.

- Media sosial Instagram

Media sosial Instagram berfungsi pada tahapan *search*. digunakan sebagai tahapan informasi yang memuat tentang buku, quote dan acara yang akan diadakan.

- Hanging Banner

Media ini digunakan untuk memuat informasi tentang terbitnya buku dan digunakan juga sebagai dekorasi *bothstand* pada saat acara.

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

Dalam pendistribusian media akan dilakukan penyebaran sesuai dengan target khalayak yaitu di gereja, sekolah dan gramedia. Penyebaran media diawali dengan penyebaran informasi di media sosial secara berkala dan dilakukan juga di gereja, sekolah dan gramedia. Jika, penyebaran media ini berhasil, maka akan dilakukan penyebaran ke berbagai kota di Indonesia.

Tabel III.3 Tabel Penyebaran Media

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Media	Bulan								Waktu & Lokasi	
	Maret				April					
	1	2	3	4	1	2	3	4		
<i>Attention</i>										
Poster										Sekolah, Gereja, Toko buku (dimulai pada minggu ke-1 pada masa Pra Paskah)
<i>Interest</i>										
Kalender										Media Sosial (Instagram) dimulai pada minggu ke-1.
Flyer										Sekolah, Gereja, Toko buku, Media Sosial. (dimulai pada minggu ke-1 pada masa Pra Paskah)
Buku catatan										Media Sosial (Instagram)



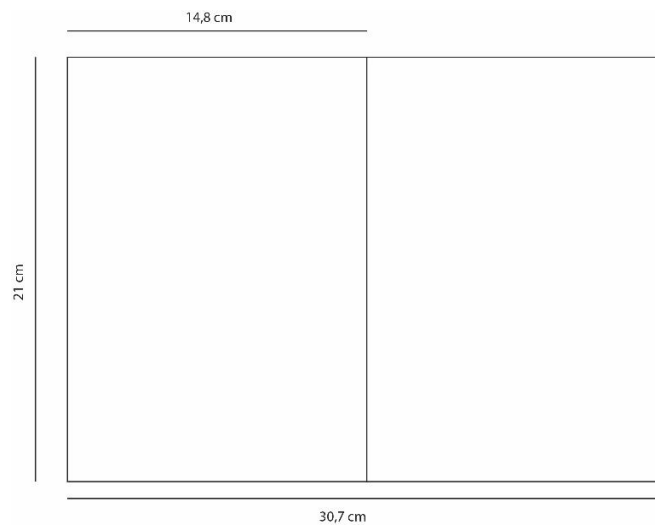
									dimulai pada minggu ke-1.
Gantungan kunci									Media Sosial (Instagram) dimulai pada minggu ke-1.
Rosario									Media Sosial (Instagram) dimulai pada minggu ke-1.
CD									Media Sosial (Instagram) dimulai pada minggu ke-1.
<b>Search</b>									
Media Sosial									Media Sosial (Instagram) dimulai pada minggu ke-1.
<b>Action</b>									
Flyer									Dimulai
Poster									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
X-banner									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
Gantungan kunci									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)

Buku catatan									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
Rosario									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
Kalender									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
CD									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
Hanging Banner									Acara <i>Launching Comic</i> (Minggu Pertama)
<b>Share</b>									
Instagram									Media Sosial (Instagram) dimulai pada minggu ke-2.

### III.3. Konsep Visual

#### III.3.1. Format Desain

Format desain yang digunakan akan dibuat *potrait* dengan ukuran 14,8 X 21,0 cm yaitu kertas A5. Pemilihan ukuran ini dikarenakan dengan ukurannya yang kecil sehingga bisa fleksibel diletakan dimana saja dan dibawa kemana saja. Jenis kertas yang digunakan adalah *bookpaper* untuk isi dan cover menggunakan *artpaper* tebal 260 gr dan laminasi *doff* panas.

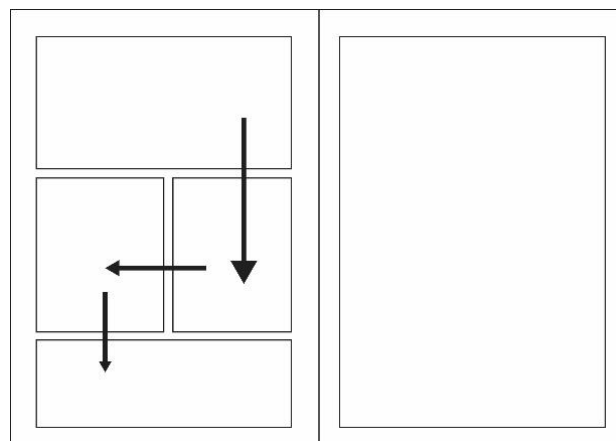


Gambar III.7. Ukuran Komik

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### III.3.2 Tata Letak

Tata letak yang akan digunakan menggunakan tata letak komik yang berawal dari kiri ke kanan. Pemilihan tata letak ini untuk memudahkan pembaca dalam membaca komik tersebut. Menurut Surianto (2010) tata letak berfungsi sebagai salah satu cara untuk memberikan pesan dan makna atau konsep yang ada melalui elemen desain yang ada pada suatu bidang.



Gambar III.8. Tata Letak

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### III.3.3.1 Panel Komik

Konsep panel yang digunakan terinspirasi dari gaya panel komik jepang yang dinamis dan lebih menunjukkan ekspresi dari setiap tokoh, sehingga kesan dramatis akan lebih tersampaikan.



Gambar III.9. Referensi Panel

Sumber: <http://readgraphicnovel.online/oldrgno/>



Gambar III.10. Referensi Panel

Sumber: <http://picalla.tumblr.com>

### III.3.3.2 Balon Kata

Balon kata digunakan untuk merepresentasi apa yang dikatakan oleh tokoh yang ada dicerita. Sekaligus juga untuk mempertegas tentang keadaan dan peristiwa dalam setiap cerita. ada 3 jenis bentuk balon kata yang digunakan dalam perancangan ini:

- a. Balon Ucapan: balon kata ini digunakan untuk dialog antar tokoh, sehingga lebih memudahkan pembaca dalam mengikuti alur cerita. balon kata ini berbentuk gelembung dengan tambahan ekor didalam gelembung sebagai penunjuk tokoh yang berbicara.
- b. Balon Pikiran: balon kata ini digunakan untuk menunjukan pikiran dan perasaan didalam batin tokoh. Dengan bentuk gelembung yang terpisah.
- c. *Captions*: digunakan untuk menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian secara naratif. Bisa juga untuk menunjukan latar tempat dan waktu.



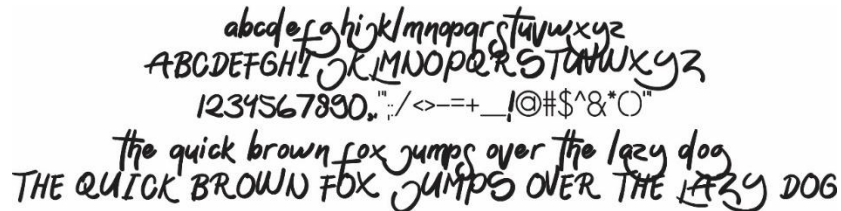
Gambar III.11 Balon Kata

Sumber: Dokumen Pribadi

### III.3. Tipografi

Huruf merupakan salah satu elemen penting dalam suatu perancangan yang berguna untuk menjelaskan dan mempertegas serta merepresentasikan suatu desain sehingga bisa dimengerti oleh khalayak luas. (Wantoro, Kasmana, 2017, h.82). Tipografi menggunakan jenis huruf yang mudah dalam keterbacaan dan sesuai dengan gaya komik. Sehingga tidak terjadi salah pemaknaan ketika membaca.

Huruf yang digunakan untuk judul menggunakan huruf *Santoloyo* dan the second choice yang memiliki kesan dramatis dan sederhana sedangkan untuk isi menggunakan huruf the Second Choice dan Glacial Indifference yang memiliki kesan sederhana dan memiliki keterbacaan yang jelas.



Gambar III.12 Huruf Santoloyo  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Huruf ini digunakan sebagai huruf untuk judul dari komik ini, pemilihan huruf ini dikarenakan huruf ini memiliki kesan dramatis serta dinamis. Huruf ini diciptakan oleh Agung Rohmat dan gratis digunakan untuk segala keperluan.



Gambar III.13 Huruf Glacial Indifference  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Huruf ini digunakan dalam isi komik. Penggunaan huruf ini ditujukan sebagai penjabar suatu peristiwa. Huruf ini diciptakan oleh Hanken Design.Co dan gratis digunakan untuk segala keperluan.



Gambar III.14 Huruf The Second Choice  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Huruf ini digunakan sebagai isi percakapan dalam cerita. Pemilihan huruf ini sebagai dialog dalam cerita karena memiliki kesan sederhana dan memiliki keterbacaan yang jelas. Huruf ini diciptakan oleh Julia Holdnack dan bebas digunakan untuk segala keperluan.

### III.3.4. Ilustrasi

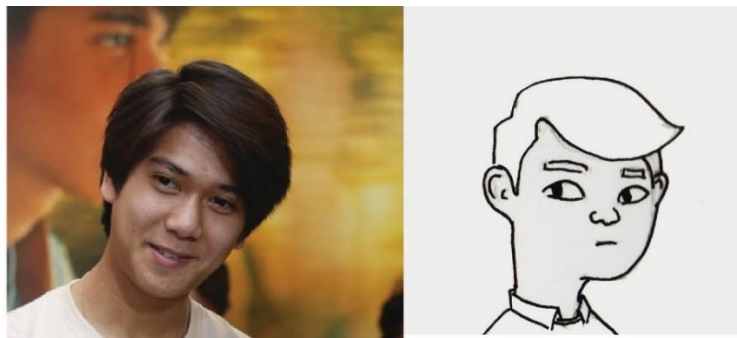
Ilustrasi adalah sebuah elemen dalam gambar yang berperan penting untuk memberikan kesan estetika dan untuk memperjelas suatu teks. Sehingga pembaca dapat merasakan pengalaman secara langsung yang ditampilkan lewat ilustrasi yang dilihat. (Kustrianto, 2007, h. 110-111).

#### a. Studi Karakter

Dalam perancangan ini ada beberapa karakter yang ditampilkan yaitu Sandy, Gloria, Ibu, dan dokter.

- Sandy

Sandy adalah tokoh utama dalam perancangan ini dan digambarkan dengan seorang remaja yang baik, ramah serta selalu aktif dalam kegiatan menggereja. Memiliki rambut dan penampilan yang rapi, dan berbadan agak tinggi.



Gambar III.15 Referensi Karakter

Sumber: <https://www.thejakartapost.com/life/2019/02/26/iqbaal-ramadhan-positivity-the-key-to-happines.html>

- Gloria

Gloria adalah seorang remaja perempuan yang baik hati namun sedikit banyak bicara. Dengan nama panggilan Oi yang memiliki rambut panjang dan pakaian rapi. Gloria adalah sahabat dari kecil Sandy yang selalu ada dan menemani Sandy.



Gambar III.16 Referensi Karakter

Sumber: <https://www.msn.com/id-id/hiburan/celebrity/prilly-latuconsina-mulai-rajin-datangi-pengajian-ini-alasannya/ar-BBPL8mY>

- Ibu

Ibu mempunyai hobi memasak dan sering ikut dalam kegiatan keagamaan di gereja. Memiliki rambut sebahu. Ibu memiliki karakteristik baik hati, penyayang, sabar dan ramah. Dan selalu memberikan dukungan ke Sandy.



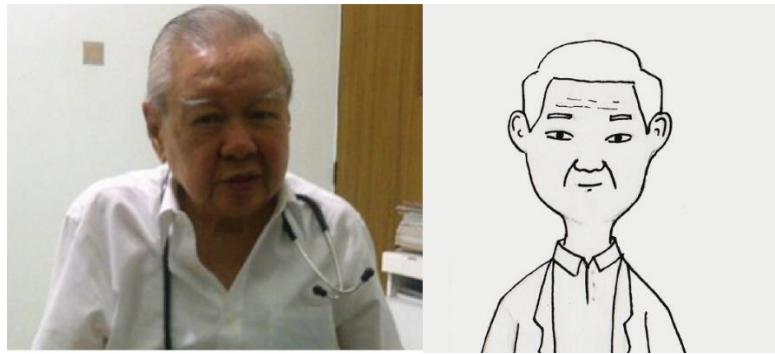
Gambar III.17 Referensi Karakter

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Dokter

Dokter mempunyai postur tubuh yang tinggi dan berambut pendek. Memiliki karakteristik yang baik dan ramah yang selalu siaga untuk mengobati meskipun sudah tua.





Gambar III.18 Referensi Karakter

Sumber: <https://www.merdeka.com/peristiwa/dokter-lo-yang-sering-gratiskan-pasien-terbaring-sakit-sejak-3-hari-lalu.html>

### b. Studi Latar

Latar yang diambil merupakan daerah pinggiran perkotaan yang tidak terlalu ramai penduduk dan difokuskan ke daerah sekitar gereja dan rumah sakit.



Gambar III.19 Referensi Latar

Sumber: <https://jadwal-misa.info/index.php/view/detil/124>



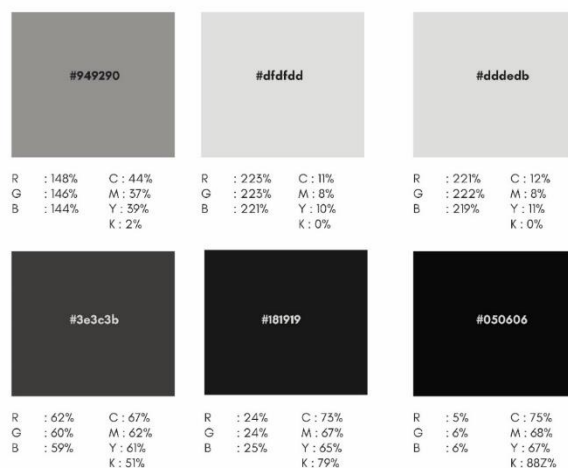
Gambar III.20 Referensi Latar

Sumber: <http://www.alodokter.com/fungsi-ruang-isolasi-di-rumah-sakit-dan-kondisi-yang-memerlukannya>

### III.3.6. Warna

Penggunaan warna yang pas dalam pengaplikasiannya dapat mempengaruhi pembaca mulai dari segi estetika dan ketepatan dengan cerita. Oleh karena itu harus mempertimbangkan pemilihan warna yang pas agar sesuai dengan target dan desainer atau seniman tersebut (Kustrianto, 2007, h.46-49).

Warna yang digunakan dalam perancangan ini hanya berfokus pada warna gelap dan terang, pemilihan warna ini bertujuan untuk lebih menguatkan sisi emosional dan dramatisasi dari cerita.



Gambar III.21 Studi Warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)