# BAB III

# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## 3.1 Strategi Perancangan

### 3.1.1 Strategi Komunikasi membuat komik

Penulis melakukan pendekatan dengan membuat visualisasi dari cerita fiktif, dimana kalangan remaja pada usia sekolah menengah cenderung kesulitan mencerna isi cerita jika hanya berupa teks tanpa adanya bantuan gambar atau visualisasi.

**Tujuan Komunikasi**

- Menarik minat membaca kalangan remaja terhadap buku-buku komik
- Mengenalkan Silat Tawo kepada para remaja dengan ciri khas gaya Silat tersendiri dimulai dari berbagai macam tekhnik bertahan dan menyerang lawan berupa pukulan dan tendangan.

**Materi Pesan**

Semangat pantang menyerah dan sikap tidak menerima keadaan begitu saja sebelum berusaha yang dapat dijadikan contoh bagi anak remaja sekaligus memperkenalkan keberadaan Seni ilmu beladiri pencak silat yang berasal dari provinsi Jawa barat tepatnya di kota Cimahi

### 3.1.2 Strategi Kreatif

Gaya visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi semi realis yang diaplikasikan ke dalam buku komik sebagai media utama serta media promosi sebagai sarana pendukung. Pemilihan karakter ini sisesuaikan dengan karakteristik pada cerita itu sendiri dimana tema yang diangkat adalah heroik atau bertema kepahlawanan. Sedangkan gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sehari-hari karena disesuaikan dengan segmentasi pembaca yakni remaja usia sekolah menengah di seluruh Indonesia sampai kalangan mahasiswa. Selain itu penggunaan bahasa Indonesia sehari-hari juga mudah dimengerti oleh anak remaja.

Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan cerita dari sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi *storyline* dan *storyboard*.

- **Kerangka narasi**

Narasi ekspositoris **:**

- Tentang Pencak silat

Deskripsi :

- Berisi gambaran mengenai suatu hal/keadaan pertarungan sehingga *public* seolah-olah melihat, atau merasakan hal tersebut

Eksposisi :

- Berisi cerita yang sangat menarik dengan tujuan memberi informasi atau pengetahuan tambahan bagi *public*

Argumentasi :

- Bertujuan untuk memberikan suatu informasi kebenaran suatu ajaran dengan data mengenai Pencak silat.

Persuasi :

- Bertujuan mempengaruhi *public* untuk berbuat sesuatu. Dalam persuasi penulis mengharapkan adanya sikap motorik berupa perbuatan yang dilakukan oleh *public* sesuai dengan yang dianjurkan dalam pesan melalui isi komik.

## a. Sinopsis

Komik ini menceritakan sebuah perjalanan seorang pesilat ketika dirinya mengalami ujian dalam hidupnya, akan tetapi tokoh utama dalam komik ini Aang tawo tidak pernah putus asa dan selalu bersikap lapang dada ketika dirinya dihadapkan dengan suatu ujian dalam hidupnya

Kisah cintanya sangat menegangkan karena berhadapan dengan tokoh antagonis yaitu Tira (seorang yang licik) yang

menginginkan wening kekasih Aang dan ingin menguasai perguruan pencak silat yang dipimpin oleh Ki Bahar ayah dari Wening,

Meskipun nyawa menjadi taruhannya, Aang tidak pernah mundur karena ia yakin bahwa Tuhan YME selalu melindunginya.

Ajal hampir menjemputnya karena Tira akan membunuh Aang dalam pertarungan, akan tetapi Jaro teman Aang menolongnya, pada saat itu Jaro memang ada tujuan pergi ke kampung Jampang, untuk bersilaturahmi dan belajar Silat serta memperkenalkankan Silat Tawo yang dirintisnya bersama Aang.

Akankah pertarungan ini diselesaikan ....
Apakah ada korban diantara mereka ....
dan
Apakah Pencak Silat hanya menjadi cerita sejarah legenda sejarah semata?

Pola Sinopsis Aang Tawo berbentuk susunan dengan urutan awal – tengah – akhir.

- *Awal* narasi berisi pengantar yaitu memperkenalkan suasana perkampungan dengan dikelilingi pohon bambu dan tokoh.
- Bagian *tengah* merupakan bagian yang memunculkan suatu konflik pertarungan. Konflik lalu diarahkan menuju klimaks cerita. Setelah konfik timbul dan mencapai klimaks, secara berangsur-angsur cerita akan mereda.
- *Akhir* cerita yang mereda menggantungkan akhir cerita dengan mempersilakan *public* untuk menebaknya sendiri mengenai isi cerita dan membuat penasaran untuk membaca edisi jilid ke dua komik Pencak Silat Aang Tawo.

DESKRIPSI

Berisi gambaran mengenai suatu hal/kejadian dalam isi komik Pencak silat Aang Tawo dengan judul "ketika nyawa menjadi taruhannya" sehingga *public* seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakan hal tersebut

b. Storyline

*Storyline* merupakan pengembangan dari sinopsis, *storyline* ini terdiri dari deskripsi tanpa dialog. Berikut merupakan *storyline* dari cerita :

| Halaman | Deskripsi |
|---|---|
| 1 | Aang sedang berlatih Silat di halaman rumahnya, memang itu yang selalu dilakukan oleh Aang disela kesibukannya, menyempatkan untuk berolahraga |
| 2 | Aang memutuskan untuk pergi ke kampung Jampang dengan tujuan untuk menemui wening dan bersilaturahmi ke Padepokan Pencak Silat macan langit yang didirikan oleh Ki Bahar (ayah wening) |
| 3 | Hujan membasahi seluruh perkampungan ketika Aang sudah sampai di kampung Jampang, pada saat itu ada suara yang memanggilnya dan Aang pun berfikiran bahwa itu suara wening, setelah Aang melihat siapa yang memanggilnya ternyata memang wening, |
| 4 | Tuhan telah mempertemukan mereka, mereka sangat senang sekali karena sekian lama tidak bertemu, kemudian wening memeluk Aang dengan penuh kesedihan dibalik kesenangan |

| | |
|---|---|
| | bisa bertemu |
| 5 | Hujan akhirnya reda, pada saat itu Wening bercerita kepada Aang bahwa dirinya akan dijodohkan dengan Tira Murid Silat ayahnya, secara spontan Aang merasa kaget karena wanita yang selalu diimpi- impikannya telah ada yang memiliki, tapi Aang menerima dengan lapang dada jika itu sudah takdirnya |
| 6 | Wening tidak bisa membohongi hatinya karena masih mencintai Aang dan wening berkata kepada Aang kalau dirinya tidak mau di jodohkan dengan dengan Tira (tokoh protagonis) karena Tira sangat jahat, Tira menginginkan warisan perguruan silat Macan langit yang didirikan oleh Ki bahar (ayah wening) |
| 7 | Aang sangat kaget karena wening ingin menikah dengan Aang secepatnya sebelum terlambat |
| 8 | Sore hari disaat matahari akan tenrbenam Aang dan wening berusaha berfikir untuk mencari jalan keluar dari permasalahan |

| | |
|---|---|
| 9 | Wening tidak mau kehilangan Aang begitu juga sebaliknya Aang masih mencintai Wening |
| 10 | Wening bersandar dipundak Aang dengan kesedihannya karena keadaan yang sedang dihadapinya |
| 11 | Tiba-tiba terdengar suara dari arah belakang mereka, Suara yang diam-diam mencurigakan, lalu Aang dan wening menoleh ke arah belakang ternyata orang itu adalah Tira (mereka sangat kaget) dengan keadaan Tira yang tiba-tiba saja ada di belakang mereka |
| 12 | Tira tertawa terbahak-bahak melihat Wening dan Aang berdua, Api cemburu mulai merasuk kedalam diri Tira lalu Tira menantang Aang untuk bertarung karena ia merasa dirinya paling hebat dan merasa tidak ada seorangpun yang dapat mengalahkan kesaktian ilmu silat yang ia miliki<br>Tira marah besar dan akan membunuh Aang,<br>Kemudian Tira menghampiri Aang, dan menghina Aang, saat itu wening marah karena |

| | |
|---|---|
| | tidak menerima perkataan Tira yang begitu kasar |
| 13 | Tira tidak sendiri melainkan membawa segerombolan teman-temannya untuk menyingkirkan Aang, segerombolan itu mengelilingi Aang, tangan kiri Tira menyentuh pundak Aang kemudian Tira menantang Aang untuk bertarung sampai mati, satu diantara gerombolan itu melempar batu kearah Aang, Aang dapat menghindar kemudian Aang secara spontan menyerang Tira dengan maksud memberi peringatan. |
| 14 | Pukulan Aang sangat tepat dan cepat, Tira tak mampu untuk menahannya akan tetapi Tira sempat mengeluarkan goloknya dan golok itu sedikit melukai tangan Aang, Tira sungguh licik selain membawa banyak gerombolan temannya Tira pun menggunakan dua senjata berupa golok dan pedang<br><br>Tira terjatuh karena pukulan Aang dan marah besar, kemudian Tira bangkit dan akan menyerang Aang, |

| | |
|---|---|
| 15 | Gambar efek |
| 16 | Sebenarnya Aang tidak ingin bertarung tapi karena keadaan mendesak akhirnya Aang membela dirinya dari serangan, dan Aang memberi peringatan sebelum bertarung kepada Tira agar pertarungan ini tidak terjadi dan difikirkan dengan kepala dingin |
| 17 | Tira tidak mau mendengarkan kata-kata Aang dan tetap ingin bertarung, akhirnya Aang langsung membuka kembang jurus silatnya dan memasang sikap kuda-kuda dan mempersilahkan Tira untuk memikirkannya kembali |
| 18 | Tira tetap saja dengan pendiriannya yang jahat, Tira langsung menyerang Aang dengan kedua senjatanya yaitu golok dan pedang sedangkan Aang tidak menggunakan senjata apapun. |
| 19 | Tira menyerang Aang, dan Aang langsung loncat untuk menghindari serangan dan menahan |

| | |
|---|---|
| | serangan |
| 20 | Aang menahan serangan golok dengan kaki kanannya, kemudian golok itu hampir saja melukai tubuh Aang tapi Aang sempat mengelak, dan menyerang balik dengan gaya Silat Tawonya yaitu menggunakan lutut untuk menyerang dari arah atas |
| 21 | Setelah itu Aang menggunakan tendangan kuda, tendangan kuda adalah salah satu tendangan dari tekhnik Pencak Silat secara umum |
| 22 | Saat tendangan itu mengenai Tira, Tira secara langsung menggunakan ilmu hitamnya sehingga membuat Aang terjatuh dan mengeluarkan darah dari mulutnya, wening merasa khawatir dan menghamiri Aang dengan membersihkan darah disekitar mulut Aang |
| 23 | Sorot mata Tira memancarkan kemarahan |
| 24 | Ketika nyawa menjadi taruhannya |

| | |
|---|---|
| 25 | Tira terbangun dari jatuhnya dan melemparkan salah satu senjatanya ke hadapan Aang, saat itu wening ketakutan |
| 26 | Disaat Aang terluka Tira langsung menyerang Aang secara tiba-tiba |
| 28 | Kemudian mencekik lehernya, saat itu Aang sangat tidak berdaya karena Tira menggunakan kepalan Tangan ilmu hitam sehingga energi yang Aang miliki diserap oleh Tira, Kemudian Tira melemparnya |
| 29 | Aang terjatuh dengan luka yang sangat parah, Tira merasa senang karena dipikirannya bahwa Aang akan segera berakhir, Wening merasa kaget dan berlari tergesa-gesa menuju Aang |
| 30 | Saat mendekati Aang, wening merasa ketakutan kalau Aang akan meninggalkannya, pikiran wening sangat kacau ia hanya bisa berdoa kepada Tuhan Yme supaya Aang dilindungi |
| 31 | Tira datang menghampiri Wening dan memaksa membawanya pergi dari kampung Jampang, |

| | |
|---|---|
| | Wening menangis karena tidak ingin kehilangan Aang dan Tira merasa senang karena akan memiliki Wening selamanya |
| 32 | Tapi itu hanya mimpi Tira seketika karena Aang kembali bangkit, Aang bangkit karena berdoa kepada Tuhan Yme, dan melakukan pernafasan supaya mengembalikan energinya yang hilang yang telah diserap oleh Tira, kemudian Aang berteriak memanggil Tira |
| 33 | Tira merasa kaget, kemudian Wening berteriak kepada Aang dan memberitahukan bahwa dibelakangnya ada gerombolan Tira yang membawa golok |
| 34 | Golok itu akan menebas kepala Aang dari arah belakang Aang, tapi tidak semudah itu untuk mengalahkan Aang |
| 35 | Tanpa disengaja seorang melihat pertarungan itu dan menolongnya, akhirnya Aang dapat terselamatkan dan ternyata orang yang menolongnya itu adalah Jaro teman seperguruan |

| | |
|---|---|
| | Aang yang sama sama berjuang untuk mendirikan Silat Tawo dan akan belajar Silat ke Jampang, ternyata mereka mempunyai tujuan yang sama yaitu bersilaturahmi ke padepokan Penchak Silat macan Langit yang berada di kampung Jampang.<br><br>Bersambung - |

*Tabel 3.1 Storyline*

Keterangan

Halaman Penutup : (time; 17.30-18.00-halaman 35)

- *Akhir* cerita yang mereda menggantungkan akhir cerita dengan mempersilakan *public* untuk menebaknya sendiri mengenai isi cerita dan membuat penasaran untuk membaca edisi jilid ke dua komik Pencak Silat Aang Tawo.

c. Storyboard

*Storyboard* merupakan pengembangan dari *storyline*, *storyboard* ini terdiri dari dialog dan visual, dimana visual itu sendiri menggambarkan gestur-gestur pada setiap karakter yang ditampilkan.

Berikut ini adalah salah satu *sketch storyboard* Komik Pencak Silat Aang Tawo :




Gambar 3.2 Sketsa storyboard

### 3.1.3 Strategi Media

#### a. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah visualisasi dari cerita perjalanan Silat Tawo dan sebagiannya adalah karangan penulis untuk ide cerita, yang dikemas dalam bentuk buku komik dengan kalangan remaja usia sekolah menengah sebagai segmentasinya sampai tingkat universitas.

Saat ini memang banyak buku komik indonesia beredar di masyarakat. Tetapi penulis menilai buku-buku tersebut memang kurang bisa merebut perhatian kalangan remaja terutama dari segi visual karena buku cerita dan komik dari luar memang jauh lebih menarik.




Gambar 3.3

Gambar Sebagian contoh gaya ilustrasi komik Indonesia

Sumber: (http://frezhia.blogspot.com/2011/01/komik-jaka-sembung-vs-si-buta.html)

Membuat komik yang menarik dari segi visual dirasa cara yang baik untuk menarik perhatian kalangan remaja agar beralih membaca buku komik.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan adalah sovenir dan *gimmick*.

Gimmick

*Gimmick* menurut kamus bahasa Inggris adalah tipu muslihat atau alat, tetapi menurut kamus istilah periklanan Indonesia *gimmick* adalah usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang dianggap sebagai hal baru dan luar biasa sehingga menimbulkan minat untuk membeli produk tersebut. Selain itu, *gimmick* juga dibuat atas dasar sebagai media pengingat setelah menggunakan media

utama. Adapun gimmick yang diberikan dalam setiap pembelian komik berupa Pin, sticker dan Poster edukasi

### Sovenir

*Sovenir* yang diberikan mempunyai hubungan dengan tema media utama yaitu t-shirt yang digunakan tokoh utama Aang. Konsep *merchandise* ini dibuat sebagai media pendukung yang Khusus dipakai oleh anak laki-laki. Tujuan dari *merchandise* ini ialah agar kalangan remaja dapat mengenakannya saat mereka bermain dan diharapkan tokoh utama Aang bisa menjadi idola mereka.

### c. Media Promosi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, secara harfiah kegiatan promosi adalah kegiatan komunikasi untuk meningkatkan volume penjualan dengan melakukan pameran, periklanan, demonstrasi serta usaha-usaha lain yang bersifat persuasif.

Media promosi disini adalah sebagai alat bantu untuk memperkenalkan dan mempublikasikan bahwa buku komik ini telah terbit dipasaran.

### Poster

Poster ini ditempel di toko-toko buku besar dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku besar dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku komik "Aang Tawo" telah terbit dan dijual dipasaran. Poster ini ditempel pada saat buku komik telah diterbitkan dan dipasarkan.

### *Stand* Karakter

Stand karakter dibuat sebagai media promosi dengan maksud agar lebih dapat menarik perhatian *target audiens.* Dengan ukuran 170 cm (setinggi orang dewasa) *Stand* karakter ini ditempatkan di depan pintu toko buku. Konsep stand karakter sengaja hanya menampilkan karakter Aang dan Judul Aang Tawo untuk membuat pengunjung mencari tahu sebenarnya Aang Tawo itu apa.

### Flag Chain

*Flag Chain* menurut kamus bahasa inggris adalah rantai bendera. *Flag Chain* disini berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian *target audience* pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko buku mengingat banyaknya *sign* yang biasa digantung untuk menununjukkan

pemberitahuan adanya diskon atau buku baru yang telah terbit.

### 3.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku komik ini pada awalnya akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku cerita fiksi untuk kalangan remaja . toko-toko buku besar seperti Gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku komik ini. Sedangkan waktu yang tepat untuk mendistribusikan buku ini adalah pada saat anak sekolah sedang liburan sekolah, karena aktivitas belajarnya bisa diganti dengan kegiatan membaca buku komik.

## 3.2 Konsep Visual

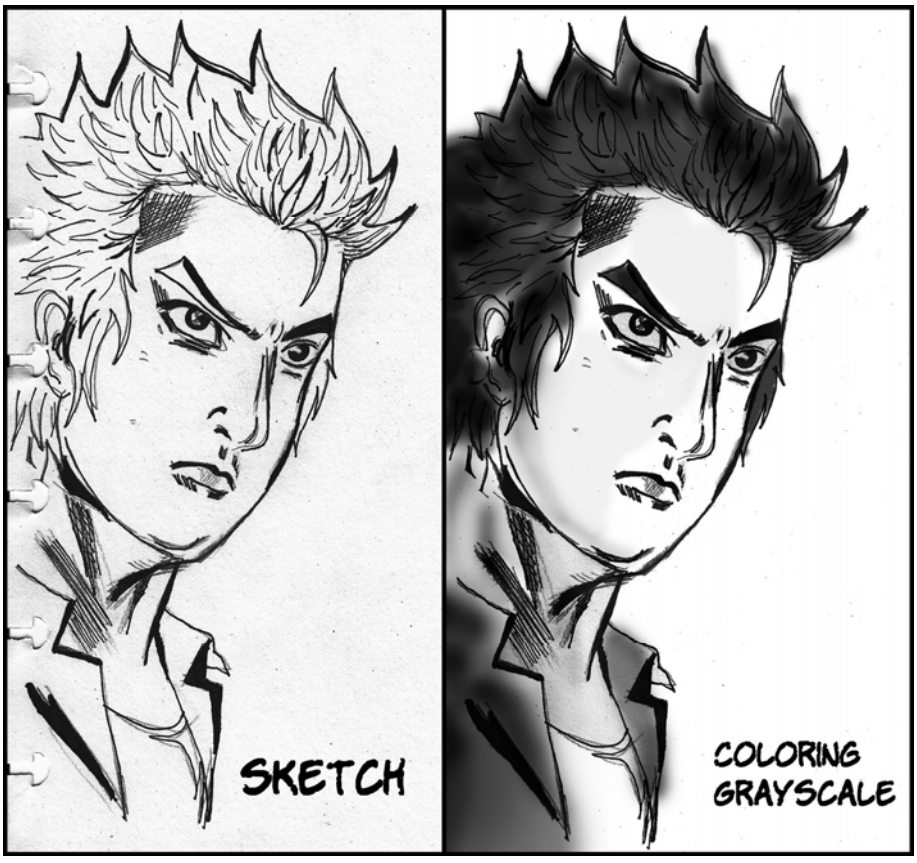
### 3.2.1 Format Desain

Format desain buku adalah Potrait dengan ukuran 148 mm x 210 mm. pemilihan format potrait memudahkan para pembaca untuk mencerna gambar karena disusaikan dengan kebiasaan cara membaca yang dari kanan kekiri bukan atas ke bawah. Selain itu format desain buku juga berkesan menarik.

### 3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi dibuat dengan teknik *sketch* dengan *coloring digital* dan gaya yang semi realis menirukan karakter kartun-

kartun yang bertema heroik seperti *Final fantasi*, Tapak Budha*, the return of the condor heroes, Dragon & Tiger*, Si buta dari gua hantu.  tetapi dalam aplikasinya karakter tersebut tidak begitu terlihat karena penggayaan ilustrasi ini di gabungkan antara penggayaan manga untuk vector , penggayaan china untuk detail, penggayaan manga pada efek suara dan visual sedangkan arsiran menggunakan penggayaan marvel.




Gambar 3.4 Aang Tawo (Tokoh utama)

### 3.2.3 Studi Karakter

Sebelumnya penulis melakukan studi sebagai acuan dalam pembuatan karakter. Dari hasil studi kemudian penulis melakukan proses pembuatan karakter mulai dari foto kemudian menjadi ilustrasi karakter yang semi realis.

Berikut ini adalah studi setiap karakter pada buku komik Aang Tawo :

#### a. Aang



Gambar 3.5 Aang

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.6 Sketsa Tampak depan Aang

Aang adalah seorang pemuda yang gagah berani. Dia merupakan tokoh utama dalam cerita yang menjalankan ajaran Pencak Silat. Aang mempunyai perawakan yang sedang tetapi cukup kekar. Properti yang digunakan tidak terlalu banyak untuk mengesankan kesederhanaan.

b. Jaro Feri




Gambar 3.7 Jaro Feri

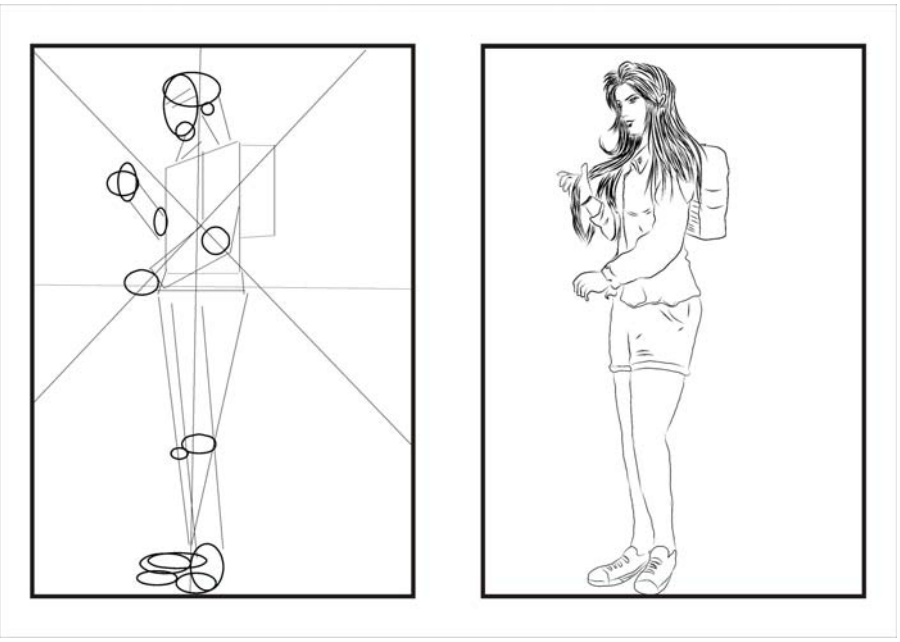
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.8 Sketsa Tampak depan Jaro Feri

Jaro Feri adalah teman dari Aang yang berjuang bersama-sama untuk mendirikan suatu perguruan Pencak Silat. Mempunyai perawakan yang tinggi kurus. Properti yang digunakan cukup lengkap yang menandakan bahwa karakter ini punya kedudukan lebih tinggi di kelompoknya karena Jaro Feri merupakan Guru dari perguruan Silat Tawo.

### c. Wening



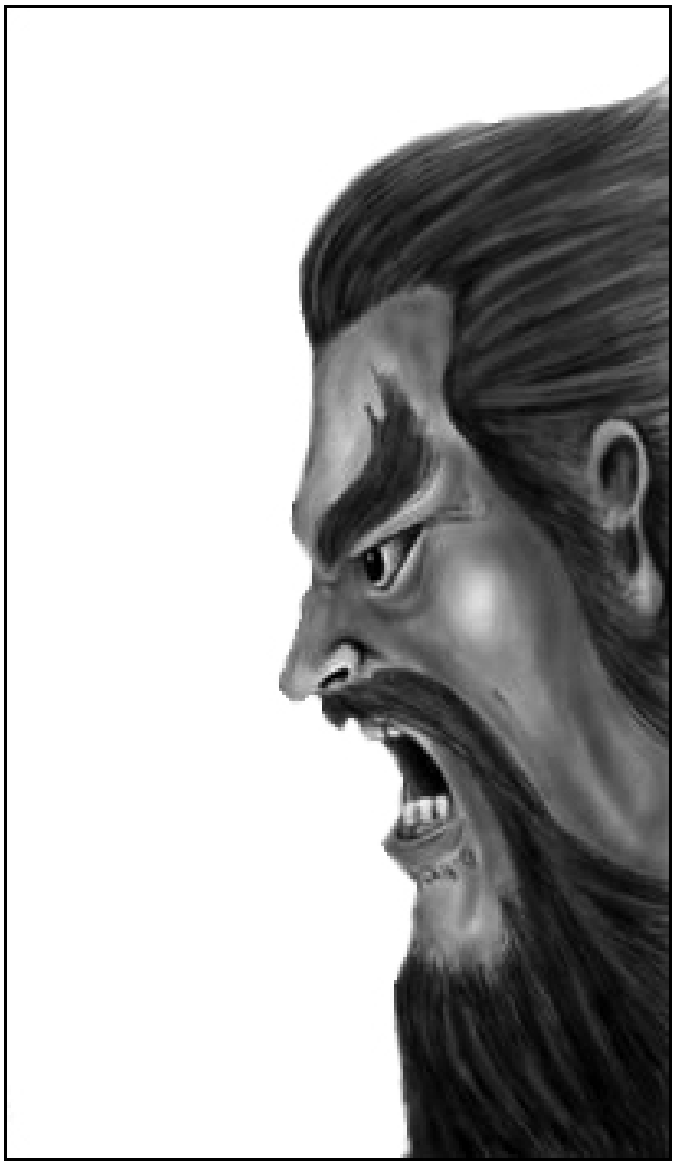
Gambar 3.9 Sketsa wening



Gambar 3.10 Wening

Wening adalah kekasih dari Aang yang berjuang bersama-sama untuk menjalankan kisah cintanya. Mempunyai perawakan yang tegap, dan tidak terlalu tinggi. Properti yang dikenakan mengesankan karakter ini terlihat cantik dan menarik.

d. Ki Bahar



Gambar 3.11 Ki Bahar

Ki Bahar adalah Ayah dari Wening kekasih Aang. Properti yang digunakan menggunakan pakaian pangsi ciri khas masyarakat sunda. Seperti iket batik yang di kenakan dikepalanya dengan properti berupa golok.

e. Tira



Gambar 3.12 Sketsa Tira (tokoh Antagonis)

Tira berperan sebagai tokoh antagonis, Tira mempunyai sifat licik dan angkuh selain ingin mendapatkan cinta dari wening Tira pun ingin menguasai perguruan Silat Macan Langit yang kuasai oleh Ki Bahar pendiri dari perguruan Pencak Silat Macan langit.

### 3.2.4 Studi Properti

Di dalam buku komik ini karakter membutuhkan properti tambahan agar memperkuat identitas dari karakter tersebut, acuan properti diambil dari foto dari internet yang kemudian

mengalami proses penyederhanaan bentuk dan warna. Berikut studi properti yang digunakan dalam buku komik Aang Tawo :

a. Iket baduy




Gambar 3.13 Iket baduy

Sumber: Foto pribadi

b. Pakaian Pangsi




Gambar 3.14 Pakaian pangsi

c. Golok




Gambar 3.15 Sketsa Golok

d. Koja




Gambar 3.16 Sketsa Tas Koja

Properti yang diambil juga adalah properti asli yang difoto yang kemudian disederhanakan menjadi bentuk sketsa.

e. Gelang akar bahar




Gambar 3.17 properti Gelang akar bahar

### 3.2.5 Studi Lokasi

Lokasi diambil dari daerah perkampungan dan hutan di provinsi Jawa barat cerita ini berasal.




Gambar  3.18 Sketsa lokasi  Perkampungan



Gambar 3.19 lokasi Perkampungan

### 3.2.6 Studi Warna

Warna pada buku komik ini mengacu kepada warna-warna *black & white* yang menggunakan warna dengan karakter menyerupai asli atau semi realis. Alasannya adalah untuk memunculkan karakter dari cerita itu sendiri yang sama-sama bertemakan pendekar. Kesuksesan kartun manga dan marvel dalam memunculkan karakter khusunya dalam segi warna di aplikasikan ke dalam karakter buku komik ini yang diharapkan dapat mengikuti kesuksesannya dalam menarik perhatian target *audiens*




Gambar 3.20 halaman 2




Gambar 3.21 Proses Warna

### 3.2.7 Studi Tipografi

**Komika bogie**

Tipografi ini mempunyai karakter yang lugas, berkesan petualang dan tidak statis. Font ini digunakan untuk judul buku

Konsep pada judul, font menggunakan warna merah diberi tambahan berupa efek *outerglow* yang dimaksudkan untuk memperjelas warna huruf supaya lebih terlihat mencolok. Judul "Aang Tawo" ini disesuaikan dengan Silat Tawo itu sendiri. Kata Tawo pada judul sengaja dibuat lebih besar dan menggunakan huruf kapital yang dimaksudkan untuk memperjelas penekanan intonasi agar terkesan berteriak. Penambahan Tipografi kreatif

dengan menambahkan aksara atau huruf sunda yang artinya Pencak Silat,




Gambar 3.22 Aplikasi Tifografi




Gambar 3.23 Tipografi untuk bodytext

### Komika text

Tipografi berikutnya mempunyai karakter berkomunikasi mewakili gambar tetapi mudah dibaca yang terlihat cocok jika dipadukan dengan karakter pada gambar.

Font ini digunakan untuk *bodytext* didalam halaman buku dengan menggunakan yang disesuaikan dengan *layout*.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

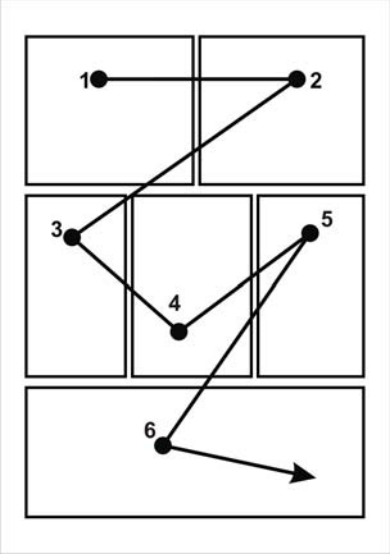
1234567890

!@#$% ^&*()_+=-?/

Gambar 3.24 Tipografi untuk isi buku

### 3.2.8 Studi Layout

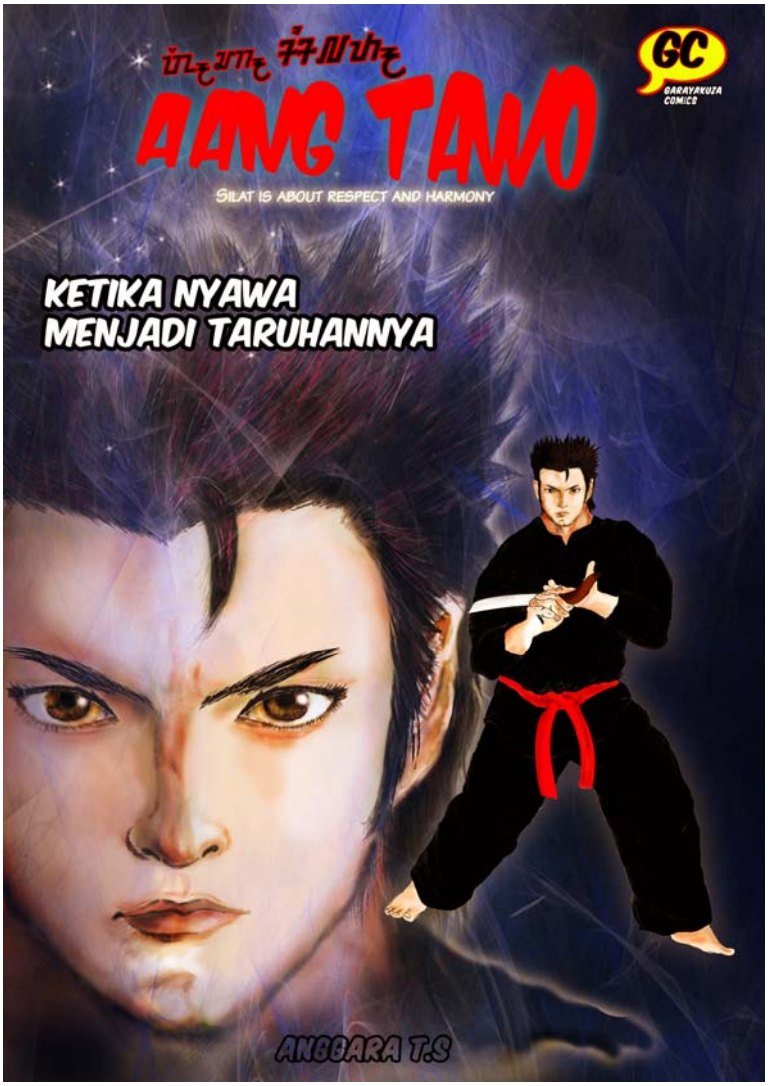
Didalam buku komik ini terdapat garis pinggir pada setiap halamannya atau panel yang di baca dari kiri ke kanan, dari atas kebawah



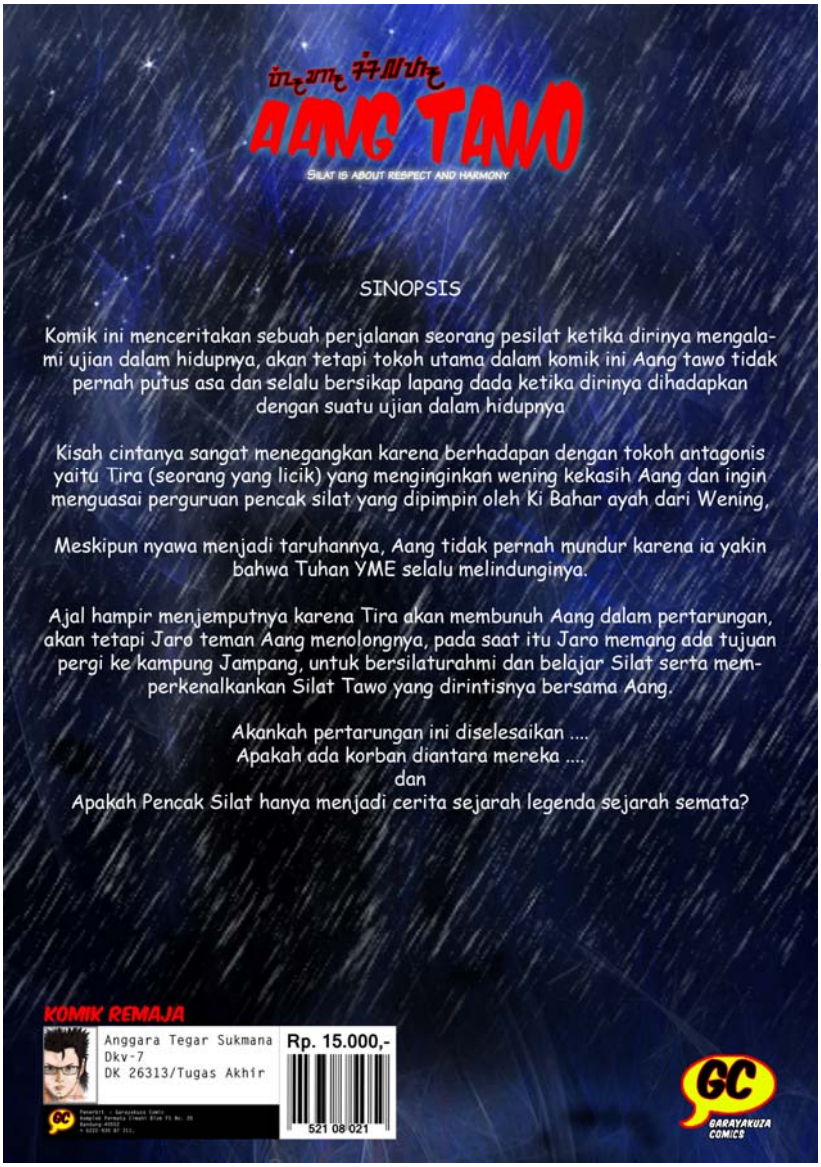

Gambar 3.25 panel alur

Layout pada buku ini hanya menampilkan gambar dan teks atau balon kata pada setiap halaman dengan *border* sebagai

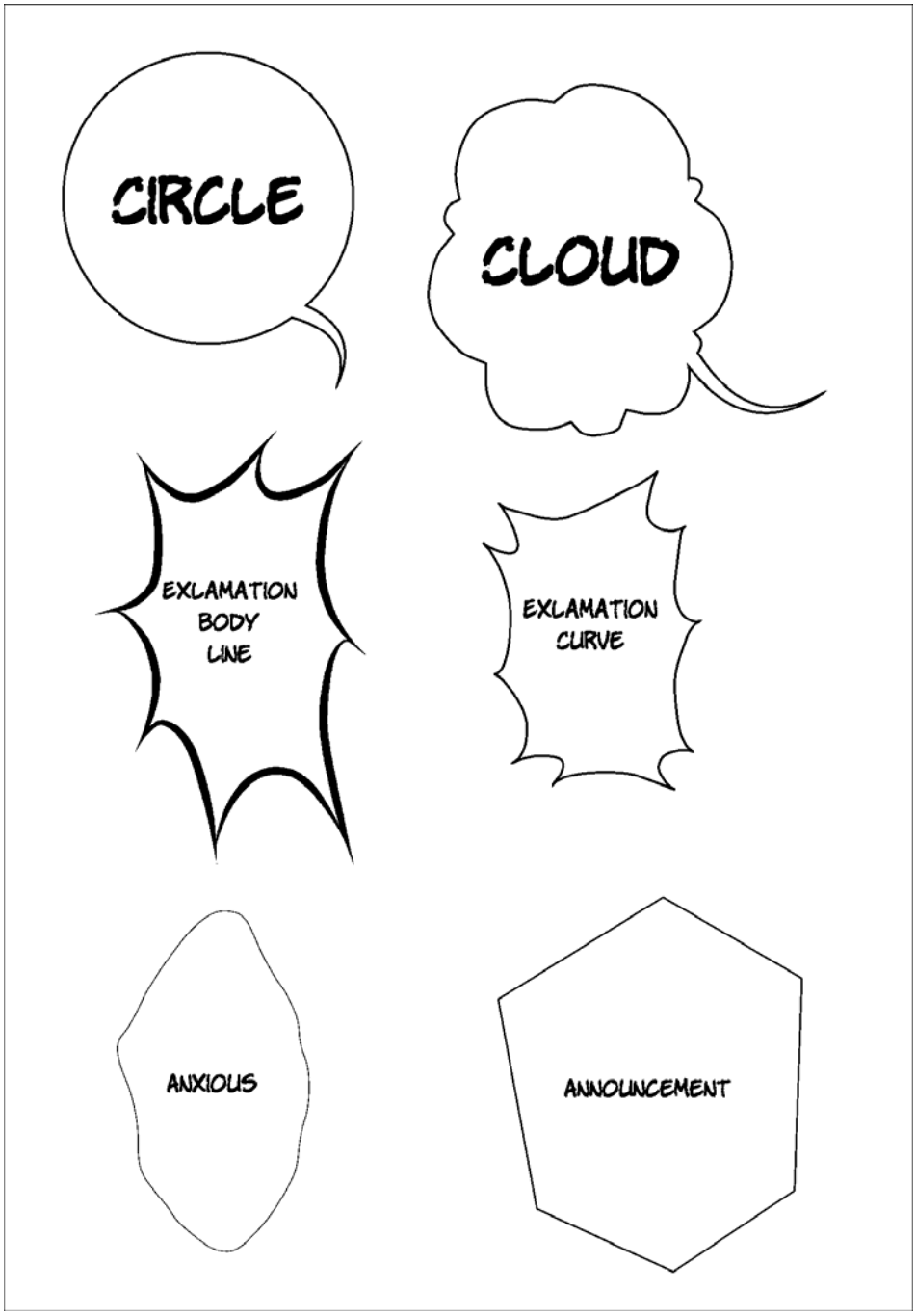
pembatas. Sedangkan untuk cover dibuat dengan menampilkan gambar yang bisa mewakili judul cerita.




Gambar 3.26 *layout* pada *cover* depan.




Gambar 3.27 *layout* pada *cover* belakang




Gambar 3.28 Balon kata