BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan diperlukan untuk memenuhi tujuan, ide atau gagasan awal yang hendak di sampaikan dengan penyusunan dan pengolahan data yang fokus untuk objek yang dirancang. Permasalahan yang ada pada analisa sebelumnya adalah penyampaian informasi seputar Lanterha tentang visi, misi dan materi yang diajarkan yang mengalami salah paham dalam proses penyebaran informasinya terhadap anggota baru dan masyarakat luas yang merupakan sasaran utama perancangan untuk memahaminya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan media mengenai berbagai hal yang dipelajari di dalam Lanterha tersebut, media yang dibuat dirancang dengan cerita yang berisi kegiatan dan penjelasan – penjelasan yang diluruskan oleh narasumber dan diolah menjadi sebuah cerita yang dimodifikasiagar lebih menarik. Nantinya dengan tercapainya tujuan dari perancangan ini mereka anggota baru dan masyarakan umum dapat melihat bahwa apa yang dipelajari didalam Lenterha ini bukan sesuatu yang salah maupun berbahaya, sehingga tidak perlu ada kekhawatiran lagi.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Adapun target dari komik yang akan dibuat ini adalah mereka masyarakat umum dan anggota yang baru masuk Lanterha, namun karena umum terlalu luas, maka dibatasi pada usia 17-25 tahun, tentunya remaja dan awal dewasa di usia seperti itu memiliki kegiatan yang berbeda, bagi remaja usia 17 tahun biasanya beberapa dari mereka ada yang menghabiskan waktunya didepan computer namun sebagiannya lagi menghabiskan waktu diluar untuk olah raga atau mengikuti kegiatan ekskul. Dan ketika masuk usia remaja akhir mau kedewasa yaitu 19 tahun ke atas, sebagian besar ada yang bekerja da nada yang kuliah.

Remaja akhir (16 – 18)	Remaja akhir mau menuju Dewasa (19 – 25)
• Menghabiskan waktu di sekolah untuk belajar, kadang nongkrong di kantin saat jam pelajaran. • Jika hari libur berdiam di rumah untuk	• Menghabiskan waktu di sekitar lingkungan universitas • Jika hari libur mengerjakan tugas di rumah atau tempat tinggal sementara, di

mengerjakan pekerjaan rumah atau jalan jalan keluar bersama teman menghilangkan rasa bosan • Biasanya memilih tempat seperti *mall*, taman umum, toko buku atau tempat makan untuk berkumpul dengan teman, biasanya yang memiliki fasilitas *wi-fi* • Remaja saat ini gemar menggunakan ponsel pintar dan juga senang aktif di sosial media, mereka juga suka mengikuti tren yang sedang beredar. • Remaja lebih mudah mencerna informasi yang menggunakan bahasa ringan dan juga tidak memakai banyak penjelasan yang panjang lebar • Dikatakan sebagai masa-masa paling indah, penuh dengan kisah, lebih memiliki banyak waktu untuk merasakan masa-masa seperti jatuh cinta, bermain, jalan – jalan, masa dimana banyak kenangan tersimpan.	tempat yang memiliki akses *wi-fi*, atau perpustakaan, biasanya sambil jalan jalan. • Memilih tempat seperti *cafe, foodcourt, mall*, perpustakaan, atau toko buku untuk mencari kebutuhan kuliah atau berkumpul bersama teman. • Remaja akhir menggunakan ponsel pintar untuk mencari informasi ataupun aktif di sosial media. • Remaja akhir memiliki pola pikir yang sedikit lebih dewasa • Remaja akhir dapat mencerna informasi dalam bentuk tulisan, namun akan tertarik jika suatu informasi memiliki gambar yang menarik perhatiannya. • Masa dimana seseorang dibangun untuk menjadi lebih dewasa, memiliki banyak tugas dan tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu sebanyak anak remaja awal, dan lebih serius dalam mencari sebuah hubungan.

Berikut adalah pengelompokan khalayak sasaran:

1. Berdasarkan Demografis.

- Usia : 16 – 25 tahun
- Jenis kelamin : Laki Laki dan Perempuan
- Pendidikan : Siswa/Siswi SMA, Mahasiswa/siswi, Pekerja muda
- Menikah dan Belum Menikah

2. Berdasarkan Geografis

- Tinggal di kota Bandung dan sekitarnya, terutama lokasi yang memiliki ranting dari Lanterha itu sendiri.

3. Berdasarkan Psikografis

- Beraktivitas di daerah sekolah dan universitas, dan juga tempat berkumpul dengan teman-temannya
- Memiliki minat terhadap olah raga atau sesuatu yang aktivitasnya menggerakan tubuh
- Menggunakan *smartphone* atau internet.
- Menggunakan bahasa yang sederhana dan informal di sekitar teman-temannya.
- Mengisi waktu luang dengan olah raga, membaca, dan bermain game.

Target Audience untuk informasi dari tujuan dan apa saja yang dipelajari di Lanterha lebih memicu kepada anggota baru yang masih belum banyak mengerti tentang Lanterha dan yang mendefinisikan bahwa Lanterha adalah perguruan yang salah, agar mereka paham bahwa di Lanterha itu tidak hanya soal bela diri saja yang di pelajari.

III.1.2 Strategi Komunikasi

- **Pendekatan Verbal**

  Komik Lanterha ini memiliki konten silat, tenaga dalam, dan juga edukasi yang ditujukan pada remaja dan dewasa. Gaya bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia yang formal dan sopan dikarenakan menyesuaikan dengan tema silat yang diangkat dan fungsi edukasinya.

- **Materi Pesan**

  Berisi magsud dan tujuan Lanterha, yang memotivasi dan menambah minat bagi mereka yang belum paham.

- **Gaya Bahasa**

  Sesuai target audience yang dituju, gaya bahasa yang digunakan didalam komik adalah gaya bahasa Indonesia yang sopan dan formal, karena komk ini digunakan untuk media

hiburan dan informasi, mengingat komik bertemakan silat yang mengandung unsur bela diri, bahasa yang terlalu kasar akan dikurangi.

- **Pendekatan Visual**

  Sebagai pendekatan komunikasi, secara visual komik disajikan dengan gaya komik aksi yang popular saat ini, adapun latar tempat dan properti menyesuaikan dengan latar waktu dan lokasi yang ada didalam cerita

  - **Karakter**

    Penggarapan karakter dibuat berdasarkan kegiatan Lanterha di sekolah menengah keatas sebagai ekskul yang mengajarkan bela diri, sehingga karakter yang di ambil adalah seorang anak SMA yang menjadi tokoh utamanya, dengan beberapa karakter lainnya sebagai karakter pendukung yang juga merupakan murid SMA.



Gambar 3.1.2.1 Latihan Lanterha di SMA 1 Soreang
Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar kegiatan di atas menjadi salah satu referensi kegiatan Lanterha yang merupakan salah satu ekskul di SMA tersebut

  - **Lokasi**

    Lokasi yang digunakan dalam latar kali ini adalah SMA 1 Soreang, yang merupakan salah satu ranting Lanterha di Bandung Selatan.



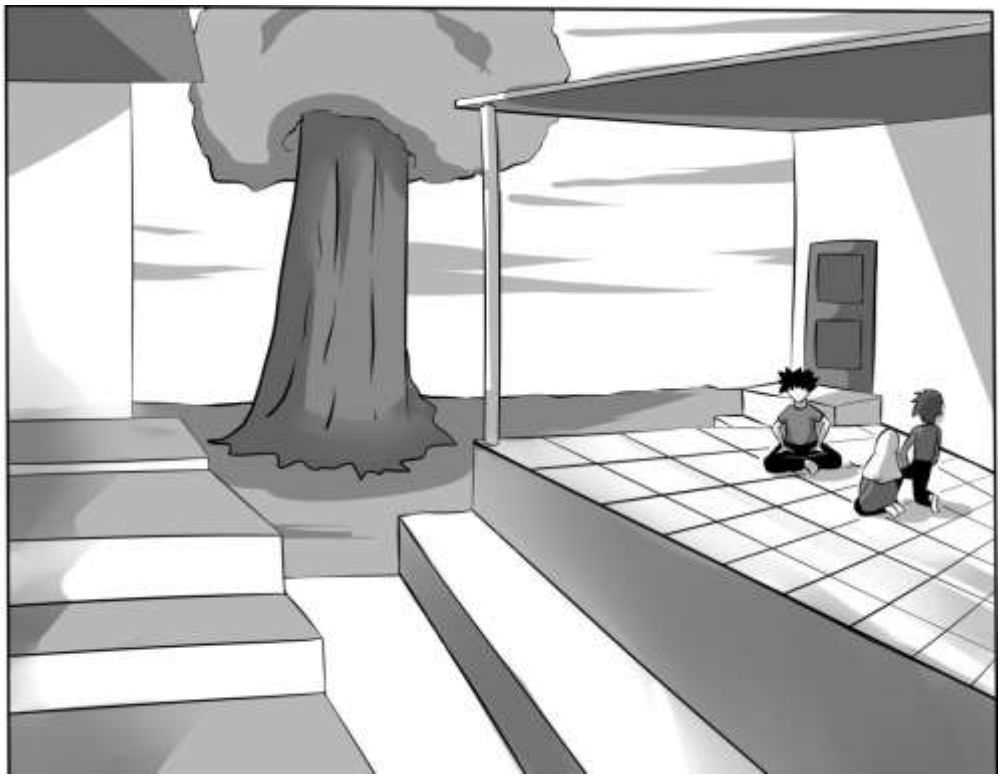
Gambar 3.1.2.3 Lapangan di SMA 1 Soreang
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3.1.2.4 Halaman Komik
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3.1.2.5 Mushala SMAN Soreang
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3.1.2.6 Panel Komik
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Properti**

  Properti yang digunakan adalah pakaian latihan yang sering digunakan saat latihan, untuk senior kaos yang digunakan berwarna biru, sedangkan untuk yang baru masuk menggunakan kaos berwarna putih, untuk celana biasa menggunakan celana pangsi atau celana olah raga, agar pergerakan tubuh bisa leluasa.



Gambar 3.1.2.7 Seragam baru Lanterha
Sumber : http://ridwansoleh.com/hikmatul-iman/lanterha-the-lemurian-meditation/

Kaos biru disebelah kiri merupakan referensi desain kaos yang akan digunakan karakter, dan untuk pelatih menggunakan desain kostum seperti laki laki dibelakang yang sedang memegang bendera, kostum itu merupakan kostum yang digunakan oleh anggota yang sudah masuk kedalam dasar 4 ke atas, warna sabuk menyesuaikan dengan tingkatan.



Gambar 3.1.2.3 Seragam Aspel (Asisten Pelatih)
Sumber : facebook Hikmatul Iman

- **Visualisasi**

  Gaya Visual yang akan digunakan pada komik ini adalah gaya ilustrasi manga, bila diamati dari komik – komik Indonesia saat ini, kebanyakan komik Indonesia mengadaptasi gaya gambar manga pada visualnya, sebut saja Kosmik dan Re:ON, hampir sebagian besar gaya visualnya mengadaptasi manga. Faktor audiens yang cenderung menggemari gaya manga juga menjadi salah satu alasan dipilihnya gaya gambar ini dalam perancangan.



Gambar 3.1.2.4 Komik Hunter X Hunter
Sumber : mangakita.com

Komik Hunter X Hunter menjadi salah satu referensi komik yang menjadi acuan gambar, menggunakan toning digital dengan shadow abu abu, komposisi warna yang sederhana membuat gambar mudah dipahami arah gerakan dan ceritanya.

- **Karakter**

Dalam komik terdapat karakter utama dan karakter pendukung uang dijadikan unsur penting dalam proses berjalannya cerita. Berikut karakter utama dan pendukung dalam penggarapan komik Lanterha:

1. Jaka

Jaka yang saat ini masuk ke kelas 3, mengalami banyak kejadian yang akhirnya membuat dia jadi pribadi yang lebih baik, masa lalunya yang cukup bermasalah sejak kelas 1 SMA, membuatnya menjadi anak yang kurang memiliki teman, bertemu dengan Lanterha, akhirnya Jaka bisa berbagi dengan juniornya yang menurutnya perlu dibimbing juga.



Gambar 3.1.2.5 Tokoh Jaka
Sumber : dokumen pribadi

2. Dharma

Dharma adalah murid baru di SMA, dia masih kelas 1, awal masuk ekskul Lanterha, dia langsung membuat masalah dengan meremehkan materi yang sedang dipraktekan, namun dia dibuat diam oleh Riky.



Gambar 3.1.2.6 Tokoh Dharma
Sumber : dokumen pribadi

3. Kang Dadan

Kang Dadan adalah aspel atau asisten pelatih yang mengajar bela diri di SMA Jaka, kang Dadan orang yang cukup bijak, tapi kadang teledor dengan keputusannya sendiri, meski begitu kang Dadan adalah orang yang baik, dan terkadang tegas saat di butuhkan.



Gambar 3.1.2.7 Tokoh Dadan
Sumber : dokumen pribadi

4. Riky

Riky yang sekarang kelas 2 telah mendapat pelajaran dari Jaka yang sebelumnya pernah bermasalah, Riky yang alasannya membenci orang yang terlalu baik, mencoba menyerang Jaka yang saat itu masih kelas 2.



Gambar 3.1.2.8 Tokoh Riky
Sumber : dokumen pribadi

5. Gina

Gina adalah gadis tomboy yang baik hati, Gina yang sudah kelas 2 merupakan wanita terkuat diangkatannya,meski begitu dia ramah terhadap semua orang, dia terlihat sering bareng bersama kawannya Wita.



Gambar 3.1.2.9 Tokoh Gina
Sumber : dokumen pribadi

6. **Wita**

Wita merupakan kawan dari gina, wita merupakan gadis yang agak pemalu, namun ramah, wita lebih menonjol pada tenaga dalam, kemampuan mengolah nafas yang lihai dan penyaluran yang tepat membuat wita sering ditunjuk untuk terapi



Gambar 3.1.2.10 Tokoh Wita
Sumber : dokumen pribadi

III.1.3 Strategi kreatif

- **Storyline**

Jaka yang sudah kelas 3 di SMA 1 Soreang masih bersemangat untuk latihan bela diri dari ekskul yang diikutinya, hari pertama latihan dari libur panjang pun dimulai, para senior yang lain juga sudah berbaris dilapangan untuk latihan, Jaka juga berada dibarisan, tiba tiba ada suara keras yang berkata untuk menghentikan agenda kegiatan karena merasa latihannya seperti main – main, namun kang Dadan mengatakan bahwa ini hanya bagian dari latihan tenaga dalam, dan tentunya memiliki manfaat, anak itu masih kelas 1, sehingga wajar baginya merasa seperti main – main, namun sifatnya yang terlalu kasar membuat Riky yang sudah kelas 2 merasa perlu memberi pelajaran, namun sejak awal memang keinginan anak itu untuk menantang senior yang ada disana, dan tantangan itu diterima Riky, pertarungan pun dimulai, namun Riky punya pengalaman lebih, sehingga Riky memenangkan pertarungan, Jaka yang melihat dharma (anak kelas 1 tersebut) merasa ingat dengan kejadian satu tahun yang lalu, jaka yang membantu Dharma berdiri

akhirnya bercerita tentang kejadian satu tahun, kejadian yang sama seperti saat ini. Dharma yang merasa bersalah karena sudah menantang dan kalah mendengarkan cerita dari Jaka, Jaka bercerita kalau dulu dharma sama seperti Riky, menantang senior dan kalah, dengan alasan yang tidak masuk akal, jaka bercerita juga bahwa dirinya juga tidak jauh seperti mereka, namun Jaka merasa hal itu tidak benar setelah masuk Lenterha, jaka mendapat bimbingan dari kang Dadan yang merupakan pelatih Lanterha di SMA nya, dari cerita tersebut dharma memutuskan untuk mencoba masuk lanterha dan mempelajari apa saja yang bisa dia dapat disana.

- **Copywriting**

Dengan menggunakan bite system, maka didapat :

- **Nature**

Lanterha adalah satu lembaga seni bela diri yang mengajarkan silat dan tenaga dalam, lanterha merupaka lembaga yang masih baru, sebelumnya lembaga ini bernama Hikmatul Iman, namun mereka merubah nama lembaganya pada tangga 25 mei 2016, sebelumnya Hikmatul Iman sudah berdiri selama 27 tahun, jadi bisa dibilang Lanterha bukan lembaga baru, namanya saja yang baru, namun sebelumnya sudah pernah berdiri selama 27 tahun dengan nama Hikmatul Iman, didalam lembaga ini terdapat banyak hal seperti adanya berbagai divisi yang telah didirikan di dalam lembaga itu, ada juga sekolah yang dikhususkan untuk anak – anak yang bernama Prodigy, sekolah yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi yang menjadi minat dari si anak yang sekolah disana.

- **Source**

Lanterha didirikan oleh Dicky Zainal Arifin, beliau yang juga mendirikan Hikmatul Iman sebelunya, dan alasan didirikan lembaga ini adalah untuk membagikan ilmu bela diri juga untuk mengembankan dan menyebarkan syiar Islam.

- **How delivered**

Penyampaiannya adalah dengan berbagi pada acara acara tertentu, pada konteks tenaga dalam dan bela dirinya ada latihan intensif, pada ilmu lainnya ada pertemuan pertemuan yang bisa diikuti.

- **Size**

Ruang yang diperlukan untuk Lanterha dari sudut pandang lanterha adalah tidak ada limit, artinya selama ada yang mau bergabung dengan Lanterha, Lanterha siap menerima, dan Lanterha tidak mengenal usia untuk anggota yang mau masuk dan belajar, karena ada sekolah yang mengajarkan materinya untuk takaran anak – anak yng masih di bawah 15 tahun.

- **Weight**

Bobot dari ilmu ini sangat bermanfaat, karena bagi mereka yang belum mepelajarinya, belajar beladiri sambil belajar agama bisa jadi salah satu cara untuk memperbaiki diri, dan dengan harapan nantinya akan bisa bermanfaat untuk orang banyak.

- **Why Given**

Belajar tidak perlu ada syarat khusus, namun yang pasti diperlukan niat dulu, setiap orang perlu mempeljari beladiri, karena kebutuh untuk menjaga diri di era sekarang hampir bisa dibilang "wajib", karena tingkat kejahatan semakin meningkat, apabila seseorang berlatih beladiri, kondisi yang dihasilkan bisa jadi *win win solution*, karena yang belajar jadi bisa yang mengajarkan nama lembaganya jadi menyebar, namun Lenterha pada dasarnya tidak terlalu memungut biaya saat latihan.

Statement: "Berlatih bersama Lanterha."

- Word Games
- Berlatih beladiri di satu lembaga
- Apa lembaga ini benar bisa mengajarkan beladiri
- Beladiri bisa dipelajari didalam Lanterha
- Phrase Games
- Jika kau tidak belajar didalam Lanterha, kau akan lemah
- Beladiri tidak bisa belajar sendiri.
- Kemampuan tidak bisa diasah jika tidak dilatih

- Fact Games
  - Memberi manfaat untuk orang lain, memberi ketenangan pada diri sendiri.
  - Tak apa gagal, selama terus mencoba.
  - Menjadi lebih baik bisa dilakukan kapan saja selama ada niat.

- **Pemilihan judul**

Pemilihan judul menjadi pertimbangan agar orang tertarik untuk membaca, dan Karen Lanterha nama yang baru, maka di pilihlah "Lanterha" itu sendiri menjadi judul dari media komik ini

III.1.4 Strategi Media

- **Media Utama**

Komik adalah bentuk seni; seni berurutan, gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. (McCloud, Scott, 2008: 9). Komik dipilih sebagai media utama karena komik memiliki tampilan visual yang mengikuti arah baca dan rangkaian visual yang menjelaskan rangkaian waktu yang bergerak. Faktor yang mendukung dalam edukasi, visual pada komik akan meberikan pengalaman visual tambahan bagi pembaca mengenai keadaan dan situasi yang terjadi pada cerita. Kemudian visual dan rangkaian cerita dapat merangsang daya imajinasi pembacanya pada saat membaca panel perpanelnya.

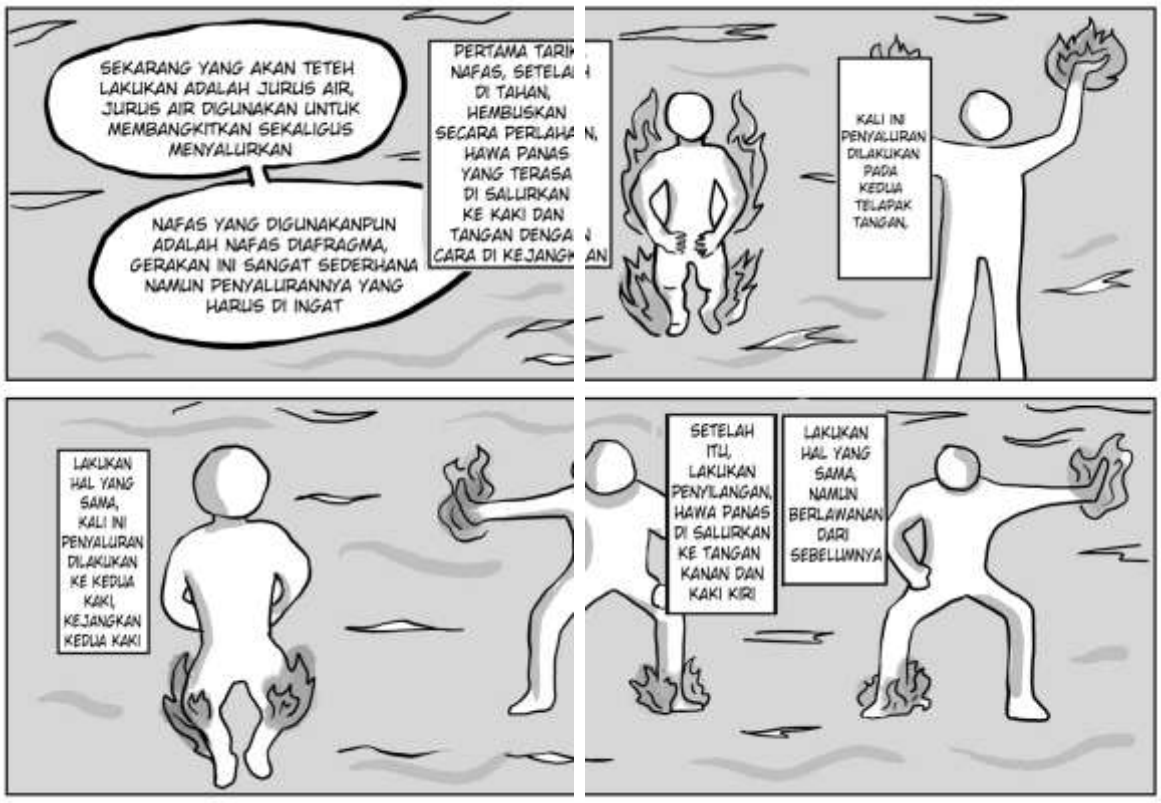





BERUNTUNG AKU DAPAT KAWAN YANG BERBEDA DARI SAAT AKU SMP DULU, SETIDAK NYA SEKARANG LEBIH POSITIF.
XII IPA 2
SAAT INI AKU BERSYUKUR MASIH ADA KESEMPATAN BERUBAH, SEPERTI KATAKU, AKU DULU ADALAH ORANG YANG BERMASALAH.
NAMAKU JAKA, SEKARANG AKU SUDAH MASUK KELAS 3 SMA, AKU BERSEKOLAH DI SMA 1 SOREANG. TAHUN INI AKU AKAN LULUS DAN KELUAR DARI SEKOLAH INI.
TERUTAMA DIDALAM EKSKUL SILAT YANG KUIKUTI SEJAK KELAS 1, DISANA AKU BISA MENDAPAT BANYAK PELAJARAN YANG BISA MEMBANGUN DIRIKU
AKU CUKUP BERMASALAH SAAT ITU, AWAL MASUK DALAM EKSKUL.
HOBIKU MEMANG SAAT ITU SUKA MENCARI KTERIBUTAN, ALASANYA. . YA KARENA ITU MENGASIKAN. .
HALLO KANG JAKA
HAI WIT. . HAI GIN. .
GINA, KELAS 2,BARU SATU TAHUN BERSAMA EKSKUL SILAT ,KEMAMPUAN FISIKNYA TERHITUNG CUKUP KUAT UNTUK SEORANG WANITA
WITA, SAMA SEPERTI GINA, DIA KELAS 2 JUGA ANAKNYA SEDIKIT PEMALU, NAMUN SANGAT RAMAH.
BUNYI BEL!!
AKHIRNYA BERES JUGA WAKTUNYA LATIHAN
OI. . KAWAN - KAWAN


YOSH!! HARI INI ANAL ANGGOTA BARU LATIHAN
TAPI BAGAIMANA JIKA MEREKA TIDAK MENYUKAIKU YA?. . . .
YOSH!!
OH YA, KALIAN SUDAH PADA SHALAT?, YANG LAIN BAGAIMANA?
KITA UDAH, YANG LAIN JUGA SUDAH KANG
KANG, BANYAK ANAK BARU TAH, BISI ADA YANG NYANGKLIT MAH SATU
WISS. . SI AKANG MAH EMANG BEDA LAH HAHA. .
HAHA. . APA SIH. . KAMU UDAH SIAP MAH, NANTI DATANG SENDIRI
HAHA. . PADA DI MAJUAN LAH, AKANG JUGA MASIH NYIAPIN DIRI
INI KAN SUDAH JAM 2 KANG, MEMANG AKANG BELUM? TELAT LOH.
WA. .?! JAM 2? WADUH. AKU KE MUSHALA DULU YA.
HARUS CEPAT. . ! PAKE ADA JAM TAMBAHAN SEGALA SIH TADI
ASSALAMU-ALLAIKUM. SELAMAT SORE KENALKAN. . NAMA AKANG DIGVAN.
TAPI PERKENALANNYA KAN SUDAH, UDAH PADA KENAL SAMA SENIOR - SENIORNYA BUKAN?.
UNTUK AWAL - AWAL KITA AKAN PERSIAPKAN LALU SETELAH ITU PEMANASAN YA.
UNTUK PEMANASANNYA KITA HARUS AKAN LARI KECIL MENGELILINGI LAPANGAN YA.
UNTUK PEMANASAN TEH GINA YANG AKAN MENGARAHKAN APA SAJA YANG AKAN DILAKUKAN, SEJAUH GINI.
HALLO SEMUA, KITA LANGSUNG MULAI SAJA YA.


AYO AYO. . SEMUANYA BARIS. BUAT BARISAN YANG PRADASAR DI KIRI
SENIOR DAN DASAR 1 KEATAS DI SEBELAH KANAN


SEKARANG YANG AKAN TETEH LAKUKAN ADALAH JURUS AIR, JURUS AIR DIGUNAKAN UNTUK MEMBANGKITKAN SEKALIGUS MENYALURKAN
NAFAS YANG DIGUNAKANPUN ADALAH NAFAS DIAFRAGMA, GERAKAN INI SANGAT SEDERHANA NAMUN PENYALURANNYA YANG HARUS DI INGAT
PERTAMA TARI NAFAS, SETELA DI TAHAN, HEMBUSKAN SECARA PERLAHA HAWA PANAS YANG TERASA DI SALURKAN KE KAKI DAN TANGAN DENGA CARA DI KEJANGK
KALI INI PENYALURAN DILAKUKAN PADA KEDUA TELAPAK TANGAN,
LAKUKAN HAL YANG SAMA, KALI INI PENYALURAN DILAKUKAN KE KEDUA KAKI, KEJANGKAN KEDUA KAKI
SETELAH ITU, LAKUKAN PENYILANGAN, HAWA PANAS DI SALURKAN KE TANGAN KANAN DAN KAKI KIRI
LAKUKAN HAL YANG SAMA, NAMUN BERLAWANAN DARI SEBELUMNYA

Media Pendukung

Meskipun media utama komik yang dibuat gratis penyebarannya bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, bagi kalangan hobi komik Perang Bubat ini tetap membutuhkan promosi dalam penyebarannya. Beberapa jenis media pendukung yang digunakan diantaranya:

- **Media Promosi**

Media promosi yang digunakan ditujukan untuk memberi informasi dalam penyebaran.
Contoh media pendukung yang digunakan diantaranya: *x banner*, poster, stiker.

- **Media Kreatif**

Media kreatif atau gimmick digunakan sebagai media yang dijadikan pengingat serta dapat digunakan sebagai aksesoris dan koleksi. Beberapa contoh media pendukung yang akan digunakan adalah kaos, stiker, mini banner, poster dan stand character.

III.1.5 Strategi Distribusi

Distribusi dilakukan ketika pendaftaran Lanterha, atau ketika akan ada yang mendaftar, jadi di khusus kan untuk calon-calon anggota baru yang akan masuk, ada momen momen yang cukup tepat, yaitu saat penerimaan anggota baru, awal – awal penerimaan siswa baru, biasanya akan ada demo dari ekskul yang bersangkutan, di meja Lanterha komik ini dipajang untuk mereka yang mau membaca ini, dan untuk anggota baru yang mau masuk, ini bisa diberikan setelah anggota telah membayar biaya administrasi, selain komik juga anggota bisa mendapatkan kaos Lanterha.

Dan untuk komik, selain diberi saat mendaftar, komik juga akan dijual di took – took buku seperti rumah buku atau togamas, ini ditujukan untuk target sekundernya, agar mereka bisa menilai Lanterha agar lebih positif sehingga kabar negative yang sebelumnya tersebar bisa diluruskan melalui komik ini.

III.2 Konsep Desain

III.2.1 Format Desain

- Ukuran

Komik akan dicetak ke dalam kertas berukuran A5, dan dibuat ke dalam bentuk softcover.

- Jenis kertas

Komik akan dicetak ke dalam jenisk kertas *bookpaper/*storenso. *Bookpaper* lazim digunakan untuk mencetak novel, cerita bergambar, komik, dan sering ditemukan di toko buku. Ketebalan standar *Bookpaper* adalah 55 gsm sampai 57.5 gsm.

- Cover

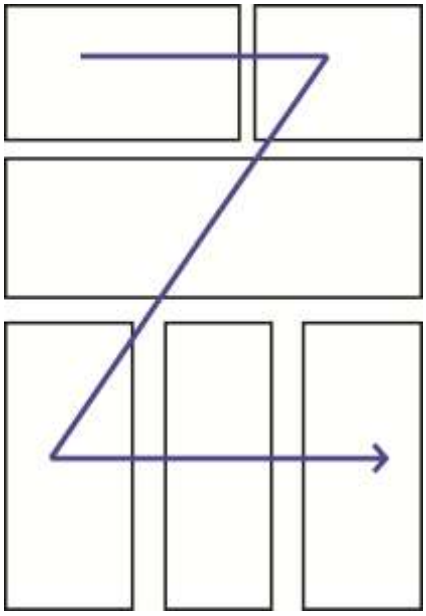
Cover akan dicetak ukuran A5

- Font

Font yang digunakan komik adalah Anime Ace

III.2.2 Tata Letak

Tata letak paneling komik disesuaikan dengan alur baca komik Indonesia pada umumnya dari kiri ke kanan, jenis panel yang digunakan sama seperti komik pada umumnya, menggunakan panel terbuka dan tertutup.



Gambar 3.2.2.1 alur baca komik
Sumber : dokumen pribadi

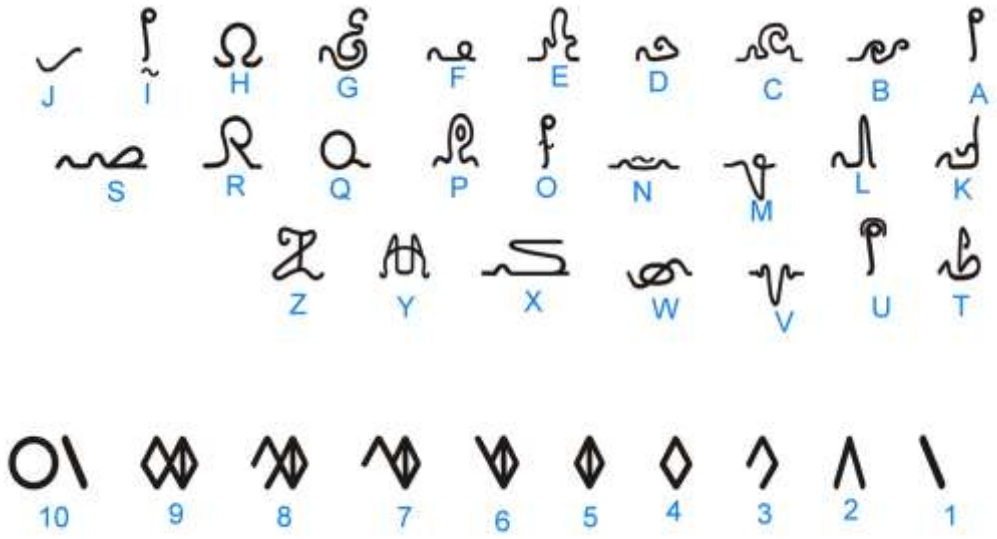
III.2.3 Huruf

Huruf yang digunakan untuk tulisan di dalam komik adalah huruf jenis san serif bernama CC Wild Words. Font ini banyak digunakan oleh *Author* komik. Keterbacaan huruf yang bagus menjadi salah satu alasan kenapa menggunakan huruf ini

SAMPLE

Gambar III.2.3.1 Font Anime Ace
Sumber : Dokumentasi pribadi

Sementara untuk judul komik, huruf yang digunakan adalah transformasi yang dibuat dari adaptasi huruf lemurian, huruf lemurian sendiri digunakan oleh Lanterha untuk motif kaos yang sekarang, namun untuk judul tidak murni huruf lemurian, namun huruf lemurian yang di kombinasi dengan huruf abjad.



Gambar III.2.3.2 Huruf Lemurian
Sumber : http://allinnagha.blogspot.co.id/2011/09/huruf-lemurian-dan-tips-menjadi-manusia.html



Gambar III.2.3.3 Judul Komik
Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.4 Warna

- Warna background cover yang digunakan adalah sama dari logo Lanterha saat ini, biru dan kuning.



Gambar III.2.4.1 Logo Lanterha
Sumber : http://ridwansoleh.com/hikmatul-iman/lanterha-the-lemurian-meditation/

III.2.5 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam penggambaran komik menggunakan gaya ilustrasi manga, referensi dalam penggarapan pakaian dan gerakan berasal dari perguruan Lanterha itu sendiri.

Karakter

Berikut contoh penggambaran karakter yang digarap dengan gaya ilustrasi manga. Karakter dibawah ini bernama Jaka, desain karakter jaka terinspirasi dari salah satu anggota Lanterha yang bernama Dwi Prasidhi, salah satu senior di SMA 1 Soreang, namun ada modifisaki dibagian rambutnya yang terlihat lebih panjang dari yang aslinya.



Gambar III.2.5.1 Karakter Jaka
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.2.5.2 Dwi Prasidhi demo tenaga dalam
Sumber : Facebook DwiPrasidhi



Gambar III.2.5.3 Dwi Prasidhi bersama Pelatih
Sumber: Facebook DwiPrasidhi