BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Untuk mendapatkan sebuah solusi yang sesuai dengan kebutuhan audience, maka dilakukan perencanaan untuk mencapai tujuan sebagai upaya memecahkan permasalahan dalam bentuk rancangan.

Dari pembahasan sebelumnya, maka media komik strip akan digunakan sebagai solusi rancangan dalam menyampaikan larangan tersebut. Adapun definisi komik strip secara umum merupakan rentetan kartun baris atau rentetan kartun yang biasanya bertema humor, bergambar ilustrasi sederhana, dan dengan teks sedikit (Masdiono, 2014, h. xi-xii).

Komik jenis ini biasanya dipublikasikan dalam bentuk cetak di majalah ataupun koran. Seiring berkembangnya industri komik, publikasi komik semakin menyebar dan dapat ditemukan pada media lainnya, seperti media sosial Facebook dan juga dicetak dalam bentuk buku. Untuk menjelaskan larangan pada masyarakat Karo akan dibuat komik strip dengan sistem 4 panel, temanya humor, teksnya sedikit, ilustrasi-nya sederhana, dan ceritanya langsung selesai dalam satu halaman.

Berdasarkan hal tersebut, maka di buatlah buku komik strip humor yang sekaligus informatif sebagai salah satu strategi dalam memperkenalkan dan menegaskan kembali larangan di dalam masyarakat Karo. Pembaca diharapkan dapat lebih mengenal masyarakat Karo melalui larangan dan juga mendapatkan hiburan melaui buku komik strip tersebut.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan Komik strip ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menegaskan kembali larangan yang ada pada masyarakat Karo, melalui sebuah rancangan dalam bentuk komik strip. Dalam komik strip tersebut akan diceritakan dan di digambarkan bagaimana proses berjalannya larangan tersebut dan pelanggaran-

pelanggarannya berdasarkan kehidupan masyarakat Karo saat ini. Diharapkan pembaca akan mendapatkan pesan moral yang positif dan juga menghibur bagi pembacanya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi (KBBI: Daring, 2015) merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Pendekatan komunikasi dapat diartikan sebagai proses mendekati dengan memberikan pesan agar dapat dipahami. Adapun dalam perancangan, pendekatan komunikasi dibagi sebagai berikut:

1. **Pendekatan Verbal**

   Pendekatan verbal atau pendekatan secara lisan akan disampaikan melalui ciri khas masyarakat Karo pada bahasanya. Akan di sisipkan bahasa Karo dan juga Bahasa Indonesia yang khas pada masyarakat Karo untuk memperkuat bahwa komik ini dibuat berdasarkan kebudayaan masyarakat Karo. Hal ini dilakukan untuk mendekatkan pembaca yang belum pernah berhubungan langsung dengan masyarakat Karo dan mengingatkan pengalaman atau kehidupan di kampung halamannya bagi masyarakat Karo yang sedang tidak berada di tanah Karo.

2. **Pendekatan Visual**

   Komik akan disajikan dengan menekankan pada elemen visual garis. Garis akan digunakan pada setiap elemen pada komik mulai dari karakter, latar tempat, dan elemen tambahan lainnya di dalam komik. Tujuannya adalah untuk memunculkan kesan sederhana pada komik tersebut, sehingga pembaca dapat dengan cepat memahami kejadian atau adegan yang ada di dalam komik. Kejadian dan tempat pada komik dibuat berdasarkan keadaan kehidupan saat ini, seperti aktivitas sehari-hari, tempat-tempat umum, di dalam transportasi umum, pakaian pada umumnya, agar suasananya terasa dekat bagi pembacanya.

III.1.3 Materi Pesan

Pesan yang ingin disampaikan adalah bagaimana cara yang benar dalam mengikuti 12 larangan pada masyarakat Karo dan juga menjalani sopan santun dalam masyarakat Karo yang melarang suatu perbuatan dan kelakuan. Selain itu, pesan lain yang ingin disampaikan adalah menjalani larangan akan membuat hidup menjadi lebih baik terutama di era modern saat ini dimana teknologi dan ilmu pengetahuan telah banyak mengarahkan masyarakat untuk meninggalkan kebudayaan tradisional.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia baku, bahasa Indonesia yang biasa digunakan masyarakat Karo, dan bahasa daerah Karo dengan tambahan terjemahan agar memperkuat kebudayaan Karo yang ada di dalam komik tersebut.

III.1.5 Khalayak Sasaran perancangan

Berikut merupakan khalayak sasaran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan juga peminat komik strip yang ada di Indonesia saat ini.

- **Demografis**

  Usia yang menjadi sasaran utama adalah 15-19 tahun. Hal ini dibuat berdasarkan responden yang digunakan sebagai sumber data melalui kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini berhubungan juga dengan sopan menikah yang ada pada masyarakat Karo dan undang-undan batas umur minimal untuk menikah di Indonesia. Selain itu, pada usia 15 tahun, seseorang biasanya baru memasuki pendidikan menengah atas dan mulai mencari jati diri. Sama halnya pada usia 19 tahun, biasanya seseorang berada pada tahun pertama di perguruan tinggi dan masih dalam proses pembentukan karakter juga. Hal ini dapat dijadikan sebagai target karena mempelajari larangan dapat digunakan juga sebagai acuan. Tidak ada pembatasan pada jenis kelamin pada pembaca komik ini, sehingga dapat dibaca oleh laki-laki maupun perempuan.

- **Psikografis**

  Perancangan ditujukan kepada pembaca muda, yaitu pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) dan juga mahasiswa yang sedang dalam masa pembentukan karakter atau menemukan jati diri. Komik ini dibuat dengan penyampaian sederhana, tetapi dengan pesan yang tersirat. Oleh karena itu, lebih cocok ditujukan kepada pembaca muda yang menyukai cerita humor.

- **Geografis**

  Untuk tahap pertama, pembaca yang menjadi sasaran adalah konsumen yang ada di kota Bandung dan juga masyarakat Karo yang ada di Kota Bandung, setelah itu baru difokuskan pada konsumen yang ada di tanah Karo. Hal ini dilakukan karena, masyarakat Karo tersebar di seluruh Indonesia dan salah satunya di Kota Bandung. Selain itu, toko buku pada umumnya tidak membatasi jenis buku yang ingin di distribusikan.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan perencanaan yang digunakan pada perancangan komik ini dengan melakukan pengolahan berbagai informasi yang kemudian digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu menarik minat audients. Adapun beberapa strategi kreatif yang digunakan, sebagai berikut:

1. **Tema**

   Penentuan tema dari komik merupakan tahap yang penting dalam pembuatan komik. Agar lebih menarik bagi pembaca, maka ditentukan tema humor sebagai dasar dari komik larangan ini karena pada umumnya komik strip menggunakan tema ini. Selain itu, komik ini juga digunakan untuk memberikan informasi (informatif) mengenai kebudayaan masyarakat Karo dan juga cerita yang ada di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Karo melalui komik larangan tersebut.

2. Gaya Ilustrasi

Komik ini di buat dengan gaya ilustrasi kartun, dengan menekankan pada penggunaan garis sebagai elemen visual utamanya.



Gambar III.1 Contoh referensi visual komik strip
Sumber: https://komikangkot.wordpress.com/2012/03/19/rambut-palsu/comic-strip-wig/ (19 maret 2012)

Garisnya dibuat tidak terlalu tebal dan tidak terlalu rapi agar memunculkan kesan seperti sketsa dan coretan pulpen. Hal ini dilakukan karena, pembuatan garis seperti ini dapat memunculkan kesan sederhana pada komik ini. Selain itu, anatomi pada karakternya dibuat dengan menyederhanakan anatomi manusia agar lebih menunjukkan kesan humor dan juga dapat mengambarkan bentuk tubuh manusia dengan baik.

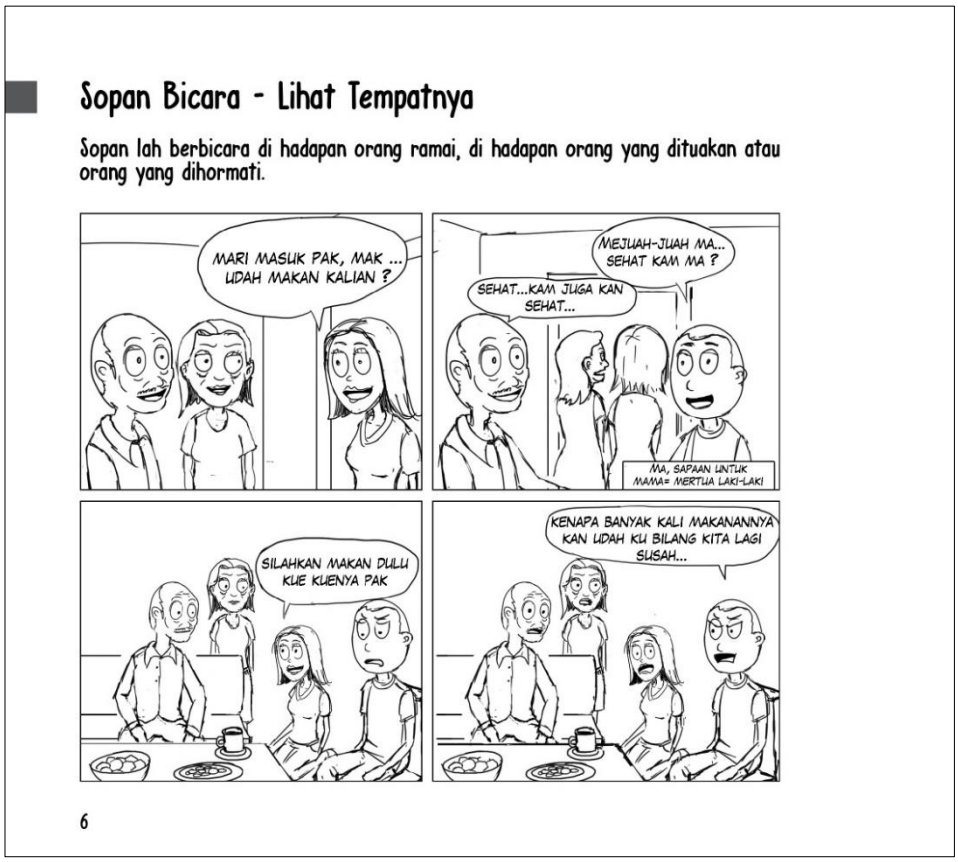


Gambar III.2 Contoh halaman dan penerapan gaya ilustrasi
Sumber: Dokumen pribadi

3. Bahasa

Bahasa akan digunakan sebagai salah satu strategi utama untuk memperkuat kesan kebudayaan Karo di dalam komik strip larangan ini. Adapun bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia khas orang Karo sehari-hari dimana susunan katanya berbeda dengan Bahasa Indonesia Baku. Di dalam Bahasa Indonesia Khas orang Karo terdapat penyisipan Bahasa Daerah Karo kedalam Bahasa Indonesia dan juga kata ganti yang berbeda.

Hal ini dilakukan karena identitas suatu suku akan diperkuat oleh bahasa. Oleh karena itu, dengan menggunakan bahasa yang menjadi ciri khas masyarakat Karo, maka pembaca dapat lebih merasakan kebudayaan Karo yang ada di dalam komik strip larangan adat masyarakat Karo ini.



Gambar III.3 Penggunaan bahasa
Sumber: Dokumen pribadi

4. Storyline

Untuk cerita, komik ini akan menggunakan alur maju. Ceritanya akan dimulai dari awal hingga akhir secara berurutan. Ceritanya akan disusun berurut seperti berikut:

1. Perkenalan,
2. Permasalahan,
3. Solusi, dan
4. Tamat (Osa, 2007, h.16).

Karena ceritanya akan dibuat singkat dan selesai sekali baca, maka pada tahap perkenalan tidak terlalu di tekankan pada siapa tokoh atau karakter dalam komik tersebut melainkan langsung menggambarkan suatu adegan beserta karakter yang terlibat di dalam suatu cerita. Ceritanya singkat sehingga langsung difokuskan pada inti ceritanya. Hal ini dilakukan karena cerita mengenai 12 larangan tersebut dapat di alami oleh siapa saja, sehingga pembaca dapat melihat bahwa larangan tersebut dapat diikuti dan dilanggar oleh setiap orang, tidak hanya masyarakat Karo saja.

Cerita pada komik ini tidak semua berakhir dengan suatu solusi permasalahan karena ceritanya menuntut pembaca untuk belajar menilai baik atau buruknya suatu hal melalui ilustrasi atau adegan yang ada di dalamnya. Hal ini berkaitan dengan larangan yang sebenarnya hanya mencegah suatu permasalahan dan tidak harus diikuti setiap saat, tetapi pada suatu keadaan atau tempat tertentu saja.

Ceritanya akan dimulai berurutan dari sopan bicara sampai sopan tidur. Poin penting pada setiap larangan akan digunakan sebagai gagasan cerita yang kemudian dikembangkan menjadi cerita. Karena tidak ada karakter utama dalam komik ini, maka ceritanya dibuat berupa potongan cerita kehidupan masyarakat Karo berdasarkan dinamika sosialnya dan kehidupan masyarakat pada umumnya.

Larangan tersebut disampaikan dengan kategori sebagai berikut:

- **Humor:** Cerita dalam bentuk humor akan digunakan untuk menyindir, mengingatkan, dan mengkritik pelanggaran yang umumnya dilakukan pada 12 larangan tersebut.
- **Informatif:** Selain mengangkat tema humor, ceritanya dapat memberikan informasi untuk menyampaikan suatu cara dan hal tertentu yang perlu diketahui pada larangan tersebut.

Penggabungan kedua kategori tersebut pada cerita juga dapat dilakukan. Hal ini dilakukan agar informasi mengenai larangan tersebut dapat disampaikan dengan lebih baik. Dengan kata lain selama ceritanya masih berkaitan dengan larangan tersebut dan mampu memberikan informasi yang positif dan menghibur, maka akan dicoba untuk dikembangkan.

Setiap larangan memiliki beberapa inti yang perlu diketahui. Oleh karena itu, setiap larangan akan dibagi menjadi beberapa judul agar larangan tersebut dapat dipahami terlebih dahulu melalui deskripsi singkat pada setiap larangannya. Dengan cara tersebut pembaca dapat mengetahui maksud dan tujuan dari komik ini pada setiap halamannya. Setelah membaca keterangan tersebut, maka pembaca diharapkan akan semakin paham melalui ilustrasi yang ada pada komik. Adapun storyline komik strip ini sebagai berikut:

- Sopan Berbicara – Hati-hati berbicara

  Maksudnya adalah larangan berbicara tidak sopan. Berbicara sebaiknya hati-hati, jangan asal bicara karena dapat menyinggung perasaan orang lain.
- Sopan Bicara - Materi Pembicaraan

  Materi pembicaraan juga perlu diperhatikan terutama ketika berada di tempat umum karena tidak semua hal dapat dibicarakan.
- Sopan Bicara - Suara Tidak Terlalu Keras

  Saat berbicara suara tidak perlu terlalu keras atau kuat karena dapat mengganggu terutama ketika berada di tempat umum.

- Sopan Bicara - Lihat Tempatnya

  Sopan lah berbicara di hadapan orang ramai, di hadapan orang yang dituakan atau orang yang dihormati.

- Sopan Bicara - Berbicara di Depan Anak Kecil

  Berbicara didepan anak kecil perlu diperhatikan, karena anak kecil memiliki kebiasaan meniru ucapan orang dewasa atau yang lebih tua daripada dirinya.

- Sopan Bicara - Berbicara di Depan Anak Kecil Bg. II

  Apabila sejak kecil tidak diajari cara berbicara yang benar, maka lama-kelamaan akan menjadi kebiasaan buruk bagi anak kecil tersebut.

- Sopan Bicara - Membangun Komunikasi

  Berbicara dengan sopan dapat membangun komunikasi dengan orang yang belum dikenal.

- Sopan Bicara - Menghargai Orang Lain

  Berbicara sembarangan dapat menyakiti perasaan seseorang karena tidak setiap orang suka menunjukkan perasaannya ketika tersinggung ataupun ingin marah.

- Sopan Memandang - tidak pantas untuk dilihat

  Maksudnya adalah larangan melihat hal-hal yang tidak baik atau dilarang dan mengintip bagian tubuh tertentu yang tidak pantas untuk dilihat.

- Sopan Memandang - Menghargai Mertua atau Menantu

  Orang Karo tidak memperbolehkan kontak mata secara langsung antara menantu dengan mertuanya karena tidak sopan, seolah-olah mertuanya tidak dihargai.

- Sopan Memandang - Menghargai Mertua atau Menantu Bg. II
- Sopan Memandang - Salah Paham

  Saling menatap terus menerus *(sitatapen)* dapat menyebabkan salah paham. Hal ini sering terjadi antara pemuda orang Karo. Jadi, sopan lah memandang.

- Sopan Duduk - kebiasaan buruk

  Cara duduk jangan sembarangan, seperti mengangkat kaki ke atas kursi atau ke atas meja karena dapat menjadi kebiasaan buruk.

- Sopan Duduk - Suatu Acara

  Pada saat berkumpul atau dalam suatu acara, orang Karo memiliki kebiasaan duduk di tikar *(amak)* yang lebar. Cara duduknya adalah duduk bersila.

- Sopan Duduk - Kebiasaan Buruk
- Sopan Cara Makan - Berhamburan

  Cara makan yang sopan adalah mulut tidak mengeluarkan suara saat mengunyah makanan *(ngulcap)*, nasi tidak berhamburan *(merimah)* di piring atau di meja.

- Sopan Makan - Tidak Bersuara

  Cara makan yang sopan perlu dipelajari agar tidak menjadi kebiasaan buruk.

- Sopan Makan - Mengambil Makanan

  Jangan biasakan mengambil jumlah makanan yang berlebihan apalagi ketika berada di suatu acara atau makan di rumah orang lain.

- Sopan Makan – Menunduk

  Makan tidak terlalu tergesa-gesa, duduk tidak terlalu tegak atau terlalu menunduk.

- Sopan Makan - Pantangan *Merga*

  Pantang makan daging anjing pada *merga* Sembiring Brahmana, daging kerbau Putih pada *merga* Sebayang, dan daging burung balam (tekukur) pada *merga* Tarigan.

- Sopan Mandi di Sungai

  Di masa lalu, masyarakat Karo masih mandi di sungai atau pancuran *(tapin)* secara bergantian. Untuk menghindari hal yang tidak baik, maka dibuat tata krama-nya.

- Sopan Mandi di Sungai - Orang yang Dihormati

  Orang Karo tidak boleh mandi bersama antara mertua dengan menantu dan yang beripar meskipun jenis kelaminnya sama karena tidak sopan.

- Sopan Mandi di Sungai – Humor

- Sopan Berpakaian - pakaian yang wajar

  Berpakaian lah dengan rapi, gunakanlah pakaian yang wajar, dan tidak perlu berlebihan *(melalasa jile-jile).*

- Sopan Berpakaian – Perhiasan

  Berpakaiannya yang wajar, tidak perlu menggunakan perhiasan berlebihan demi mendapatkan pujian karena justru dapat jadi pemicu kejahatan.

- Sopan Berjalan - tidak tergesa-gesa

  Berjalanlah dengan tidak tergesa-gesa (*metumbur* atau ceroboh) karena dapat mengagetkan orang lain ketika berpapasan.

- Sopan Berjalan - Tidak Petentengan

  Saat berjalan buatlah ayunan tangan yang sewajarnya (tidak petentengan) agar tidak mengganggu orang lain.

- Sopan Berjalan - Tidak Menghentakkan Kaki

  Saat berjalan Saat berjalan sebaiknya tidak menghentakkan kaki karena mengganggu dan dapat menciptakan kesan sedang marah.

- Sopan Berjalan - Daya Tarik

  Berjalan dengan sopan terutama kepada perempuan memiliki keindahan tersendiri dan dapat membuat orang lain yang melihatnya menjadi simpatik ataupun tertarik.

- Sopan Menari - menari dengan sopan

  Di dalam suatu acara, menarilah dengan sopan, mengikuti cara menari yang benar, dan tidak mabuk alkohol karena dapat dicela oleh penonton.

- Sopan Menari – Berpasangan

  Menari dilakukan berpasangan antara pria dan wanita dan dimanfaatkan muda-mudi Karo untuk merayu atau berkenalan. Jangan sampai berpasangan dengan *semerga.*

- Sopan Menikah - saudara

  Jangan menikah dengan orang yang menurut adat dilarang untuk menikah, seperti *erturang* (bersaudara satu ayah satu ibu).

- Sopan Menikah - Tidak *Semerga*

  Menikahlah dengan orang yang tidak memiliki *merga* yang sama (*semerga*), kecuali untuk *merga* Peranginangin dan Sembiring.

- Sopan Menikah - Sudah Dewasa

  Sudah mampu bertanggung jawab memenuhi kebutuhan keluarga dan dewasa menurut Hukum (UU No.1/1974 perempuan minimal 16 tahun dan laki-laki 19 tahun).

- Sopan Bekerja – hukum

  Jangan mengerjakan pekerjaan yang tidak baik dan tidak dibenarkan oleh hukum.

- Sopan Bekerja - Tidak Mengganggu Ketentraman

  Jangan mengerjakan pekerjaan yang mengganggu ketentraman masyarakat dan pekerjaan yang meresahkan masyarakat.

- Sopan Berpikir – egois

  Berpikirlah yang baik, jangan suka berpikir egois karena pemikiran egois merupakan awal dari suatu permasalahan.

- Sopan Berpikir – Berdebat

  Jangan hanya merasa hebat dalam berdebat saja, buktikanlah melalui tindakan kalau yang dikatakan itu benar dan bukan sekadar omongan saja.

- Sopan Berpikir - Sadar Dengan Tindakan

  Berpikirlah sebelum bertindak, jangan sampai hanya mementingkan diri sendiri dan menyusahkan orang lain.

- Sopan Tidur – kaki di kepala

  Ketika sedang berkumpul dengan keluarga dan tidur bersama, biasakan untuk tidak menempatkan kaki ke arah kepala orang lain karena tidak sopan.

- Sopan Tidur – Remaja

  Di masa lalu, remaja laki-laki tidur di *jambur* (pondok remaja) karena tidur bersama keluarga di rumah adat tidak sopan. Remaja perempuan tidur di rumah adat.

5. **Copywriting**

Headline: **12 Larangan Orang Karo**

Headline ini di pilih agar pembaca dapat secara langsung mendapatkan gambaran isi dari komik. Selain itu, langsung diselipkan angka "12" agar pembaca dapat memperkirakan bahwa buku komik ini nantinya akan membahas hal-hal mengenai 12 larangan. "Orang Karo" digunakan karena pada umumnya masyarakat lebih sering menyebut suatu "suku" dengan sebutan "orang", misalnya suku betawi disebut orang betawi, suku batak disebut orang batak dan seterusnya.

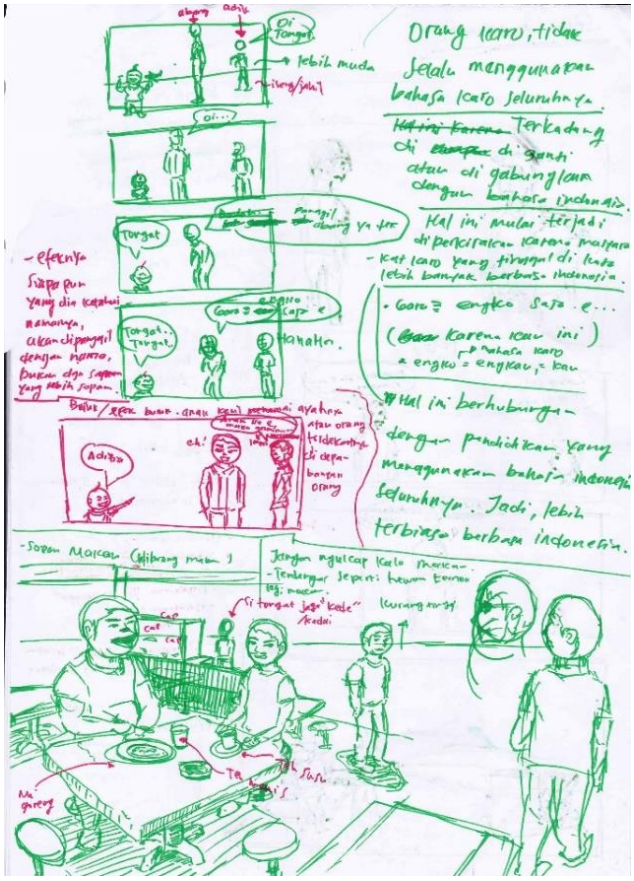
Tagline: **Komik Strip Kuta Kemulihen**

Arti "*Kuta Kemulihen*" adalah kampung halaman. Pada tagline ini, maksud yang ingin disampaikan adalah komik ini berdasarkan kejadian atau mengambil tampat di kampung halaman orang karo yaitu, tanah karo.Tagline ini diambil agar kesan suku Karonya semakin jelas dan dapat memperkuat hedaline yang sudah disispkan kata Karo.

Headline dan tagline ini nantinya akan digunakan sebagai judul pada cover buku komik dan juga digunakan sebagai identitas visual utama komik. Hal ini dilakukan agar berbagai media yang digunakan untuk mendukung komik ini nantinya dapat diketahui dengan jelas identitasnya melalui headline tersebut.

6. **Storyboard**

Storyboard akan dimulai dengan menyusun gagasan cerita dengan panel-panel kecil dengan sketsa kasar. Pada tahap ini, gagasannya dibuat beserta dengan balon kata, isi percakapan beserta revisi-revisi yang ada pada setiap panel-nya. Setelah selesai, tahap selanjutnya adalah menggambar ulang gagasan yang ada di storyboard dalam bentuk digital disesuaikan dengan tata letak (layout) pada buku yang sudah ditentukan.



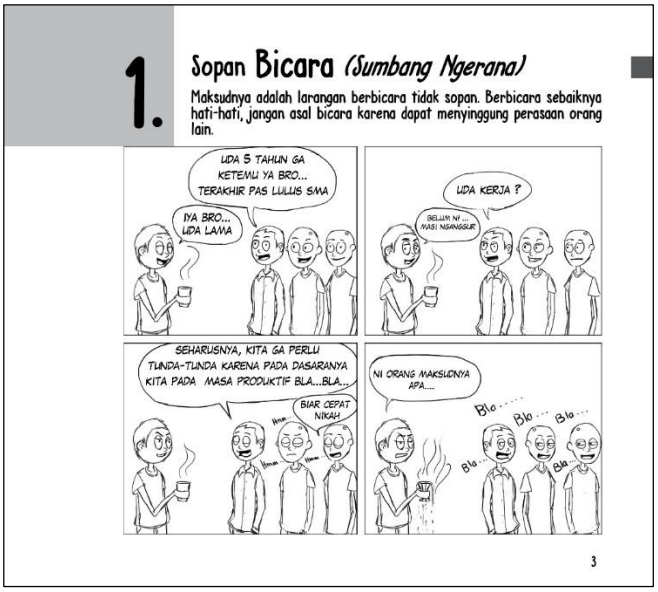
Gambar III.4 Contoh s*toryboard* dengan sketsa kasar di kertas beserta keterangan mengenai gambar
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.5 Contoh s*toryboard* secara digital
Sumber: Dokumen pribadi

7. Visualisasi

Visualisasi atau perkiraan komik ini, dibuat dengan bentuk komik strip dengan jumlah 4 panel, diisi dengan elemen visual lainnya yang umumnya ada di dalam komik, seperti balon kata, teks percakapan, efek suara, dan seterusnya. Visualnya dibuat berdasarkan 12 larangan masyarakat Karo, kemudian disusun dalam bentuk storyboard, dan diselesaikan dengan merapikan isi panel-nya secara digital.



Gambar III.6 Contoh visualisasi isi komik
Sumber: Dokumen pribadi

III.1.7 Strategi Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah komik strip yang dicetak dalam bentuk buku yang mengangkat tema humor sebagai salah satu strategi dalam memperkenalkan dan menegaskan kembali larangan di dalam masyarakat Karo dan masyarakat pada umumya. Pembaca diharapkan dapat lebih mengenal masyarakat Karo melalui larangan dan juga mendapatkan hiburan melaui buku komik strip ini.

2. Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang digunakan untuk lebih mendekatkan pembaca dengan buku komik strip ini nantinya dan juga media yang akan diberikan sebagai tambahan kepada konsumen. Adapun media pendukung tersebut sebagai berikut:

- **Poster**

  Poster merupakan media pendukung yang akan digunakan sebagai media tambahan. Poster akan diberikan sebagai bonus tambahan yang langsung di dapatkan di dalam media utama dan poster edisi terbatas yang akan diberikan hanya pada saat buku ini pertama kali diterbitkan. Selain sebagai tambahan, poster juga akan digunakan sebagai media promosi pada sosial media.

- **X-Banner**

  X-Banner digunakan sebagai media promosi saat buku komik ini akan di terbitkan untuk pertama kalinya dan diletakkan di tempat terbuka di toko buku, seperti di depan pintu toko buku. Tujuannya agar pengunjung mendapatkan informasi mengenai terbitnya buku ini ketika berkunjung ke toko buku.

- ***Small Notebook***

  Buku catatan ini nantinya akan diberikan kepada pembeli ketika diterbitkannya buku komik ini. Buku ini dirancang agar mudah dibawa. Jadi, buku ini akan di desain dengan ukuran yang pas ketika digenggam.

- ***Sticker* Bonus**

  Sticker ini akan dicetak dan nantinya akan diselipkan di dalam media utama bersama dengan poster sebagai tambahan. *Sticker* ini akan didapatkan pada setiap buku yang akan dibeli.

- ***Sticker* Line**

  Sticker line digunakan untuk mengakrabkan pembaca melalui aplikasi line. *Sticker* ini akan dibagikan dua minggu setelah buku pertama kali diterbitkan. *Sticker* ini akan dibagikan secara gratis agar membuat pembaca lebih akrab dengan buku ini dan konsumen lainnya semakin tertarik untuk membeli buku ini.

- **Media Sosial**

  Salah satu media promosi komik ini adalah melalui media sosial facebook dan Twitter. Media sosial ini digunakan sebagai media promosi karena dapat memberikan berbagai informasi mengani buku ini dengan cepat kepada pembeli secara online.

III.1.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Komik ini akan dibuat dalam bentuk cetak dan akan didistribusian secara masal di toko buku. Untuk tempat pendistribusian pertama akan dilakukan di toko-toko buku di kota Bandung dan setelah beberapa minggu akan dilanjutkan di toko-toko buku yang ada di kota Medan sebagai tahap lanjutan dan keseluruhan Indonesia tergantung kesepakatan dengan penerbit. Buku ini pertama kali diterbitkan pada bulan April berhubungan dengan dimulainya libur pelajar dan juga libur bagi beberapa kampus di Kota Bandung. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai waktu yang tepat dalam mendistribusikan komik ini karena sebagian besar target penjualan tidak terlalu sibuk dan mulai mencari hiburan pada waktu ini. Strategi distribusi dan waktu penyebaran media yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.1 Rencana distribusi media
Sumber: Dokumen pribadi

Media	April				Mei				Juni			
Komik												
Poster Bonus												
Poster Terbatas												
Poster Promosi												
Small Notebook												
X - Banner												
Sticker Bonus												
Sticker Line												
Media sosial												

III.2 Konsep Visual

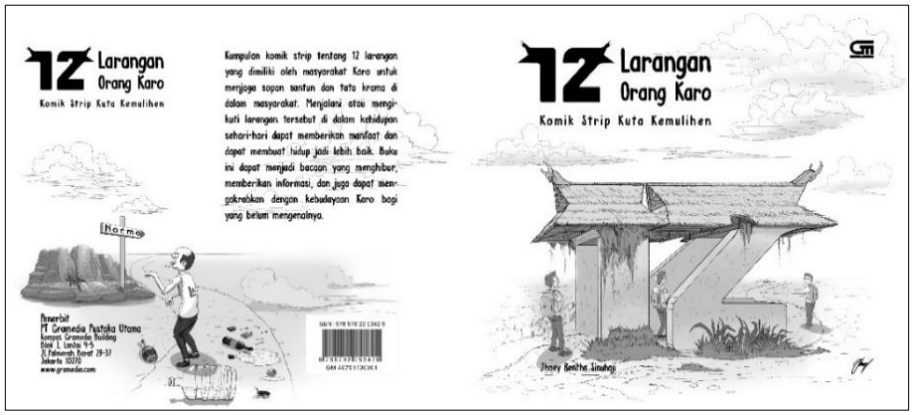
III.2.1 Format Desain

Format desain dibuat dengan format landscape dengan ukuran 19 x 17 cm dan dicetak dengan kertas *art paper*, menggunakan warna hitam putih dengan format bolak balik. Bagian sampul akan dicetak dengan art paper 260gr dengan laminasi *doff* panas, sehingga sampul tidak mudah rusak dan memiliki permukaan yang lembut. Bagian isi akan dicetak dengan *art paper* 150gr Ilustrasi cover berwarna hitam dan putih dan buku akan di softcover dengan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.

III.2.2 Tata Letak

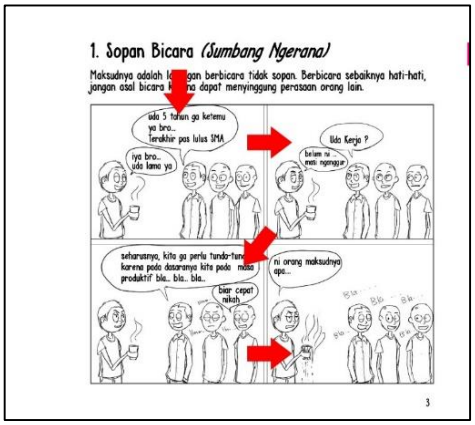
- **Cover**

  Cover depan dan belakang akan dibuat dengan berwarna hitam putih. Bagian depan di isi dengan judul komik, subjudul, penerbit, nama pembuat komik, tanda tangan pembuat komik, dan ilustrasi cover depan. Pada Bagian belakang akan diisi dengan judul berukuran kecil, sinopsis singkat, alamat penerbit, barcode penjualan, dan ilustrasi cover belakang.



Gambar III.7 Sampul Komik depan (kanan) dan belakang (kiri)
Sumber: Dokumen pribadi

- **Panel**



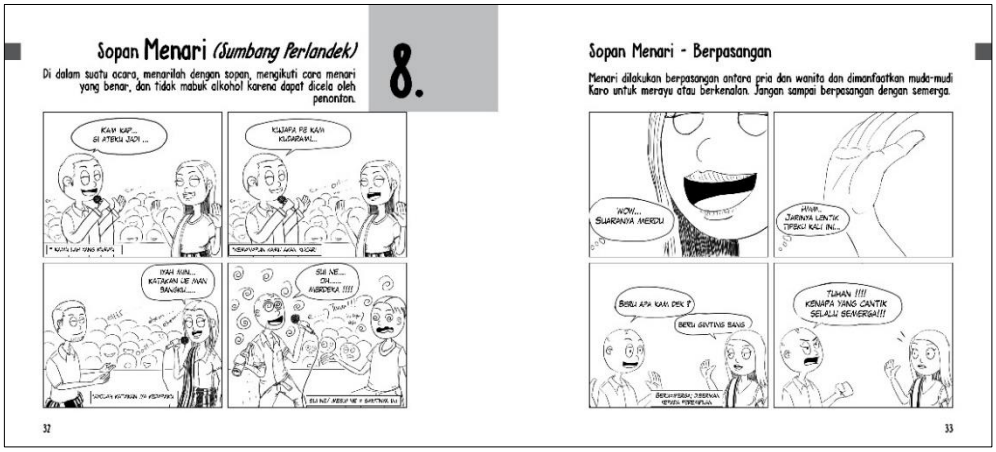
Gambar III.8 Alur baca panel
Sumber: Dokumen pribadi

Panel merupakan bagian yang akan di isi dengan peristiwa atau suatu adegan di dalam komik. Panel pada komik ini akan di baca dari kiri kenan dan dari atas kebawah seperti membaca buku. Panel yang sebelah kiri dibaca terlebih dahulu, kemudian ke panel sebelah kanannya, lalu dilanjutkan ke panel kiri bawah panel pertama, dan berakhir pada panel disebelah kanannya.

Panel yang digunakan adalah panel tertutup dimana suatu adegan memiliki garis pembatas berupa bingkai yang membatasi adegan yang ada di dalam komik. Bentuk panel yang digunakan pada komik adalah panel standar berbentuk kotak karena komik strip umumnya menggunakan panel tersebut. Selain itu jumlah panelnya adalah 4 (komik 4 panel).



Gambar III.9 Bentuk panel kotak (standar)
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.10 Layout komik
Sumber: Dokumen pribadi

- **Balon kata**

Balon Kata digunakan untuk menyampaikan pesan yang akan dilihat langsung oleh karakter atau dialog karakter. Dalam Komik strip ini hanya digunakan 2 jenis balon kata, yaitu balon kata saat berbicara dan balon kata saat berdialog di dalam hati. Balon kata standar ini akan digunakan untuk menyampaikan percakapan antar karakter yang ada di dalam setiap panel-nya.



Gambar III.11 Balon kata standar
Sumber: Dokumen pribadi

Balon kata di saat berbicara di dalam hati berbentuk standar dan dibuat dengan ciri-ciri, yaitu selalu memiliki 3 bentuk lingkaran yang ada di bawah balon kata utamanya.



Gambar III.12 Balon Kata saat berdialog dalam hati
Sumber: Dokumen Pribadi

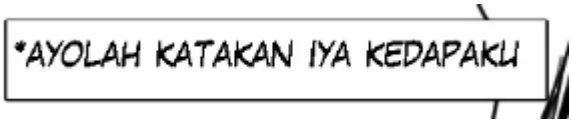
- **Terjemahan**

  Terjemahan berfugsi untuk menempatkan bahasa karo yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia yang disusun dalam kotak. Terjemahan digunakan untuk mempermudah pembaca dalam mencari arti kata dari bahasa Karo.

  Ada 2 jenis terjemahan yang digunakan di dalam komik, yaitu menuliskan langsung terjemahannya dan menggunakan tanda (*) untuk terjemahan dalam bentuk kalimat.



Gambar III.13 Kotak terjemahan
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.14 Terjemahan satu kalimat
Sumber: Dokumen pribadi

- **Narasi**

  Narasi merupakan kotak yang menjelaskan suatu situasi atau keadaan di dalam sebuah panel.



Gambar III.15 Narasi keadaan
Sumber: Dokumen pribadi

- **Efek Suara**

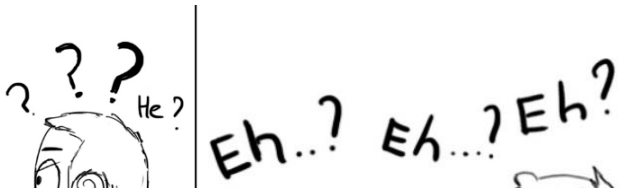
  Efek suara digunakan untuk menggambarkan suara-suara di luar dialog di dalam panel komik. Efek suara dibuat dengan huruf-huruf yang disesuaikan dengan situasi atau kesan yang ingin di munculkan. Efek suara ini tidak menggunakan font atau huruf tertentu melainkan dibuat sendiri dan digambar secara digital.

Efek suara pembicaraan digunakan untuk menjelaskan situasi dimana ada beberapa orang yang sedang membicarakan sesuatu. Efek ini terdiri dari kata "bla" atau "bla…" yang di ulang. Selain itu, kata yang digunakan dapat juga dikombinasikan dengan efek lain. Misalnya, efek tertawa "hahaha…", "heheheh…",dan seterusnya.



Gambar III.16 Efek suara membicarakan sesuatu
Sumber: Dokumen Pribadi

Efek suara ini digunakan untuk seseorang yang bertanya-tanya ketika melihat sesuatu. Efek ini akan selalu terdiri dari tanda tanya (?) atau ditambahi dengan huruf, seperti "eh…?", "he?", "hmm?" dan seterusnya.



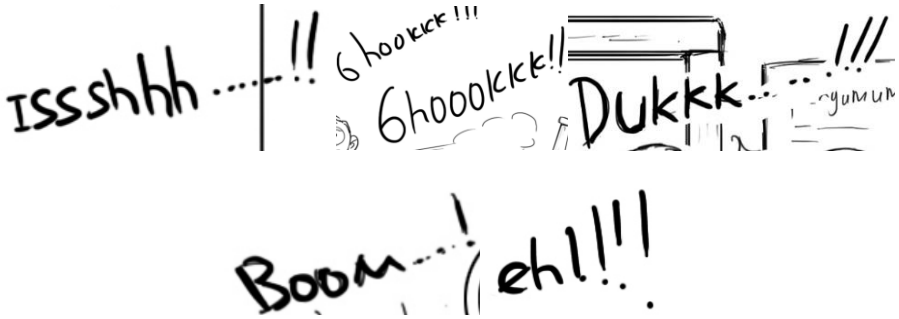
Gambar III.17 Efek suara ketika heran melihat sesuatu
Sumber: Dokumen Pribadi

Efek suara ini digunakan untuk menampilkan suara yang pelan, misalnya orang yang sedang bersiul atau sedang tidur. Huruf yang digunakan adalah "dhu… dhu…", "zzzz…" yang diulang.



Gambar III.18 Efek suara bersiul
Sumber: Dokumen Pribadi

Efek suara ini digunakan untuk menampilkan suatu teriakan, efek tabrakan, dan menyatakan suatu efek suara yang keras. Efek ini di tambah dengan tanda seru (!) untuk memberikan efek peringatan atau tegas pada efek tersebut.



Gambar III.19 Efek suara yang keras
Sumber: Dokumen pribadi

III.2.3 Huruf

- **Huruf Pada Judul**

  Huruf pada judul menggunakan headline “12 Larangan Orang Karo” dan sub judul dari tagline “Komik Strip Kuta Kemulihen”. Angka 12 merupakan angka yang mewakili 12 larangan yang menjadi pembahasan utama di dalam komik ini. Angka 12 pada judul di rancang terlebih dahulu agar lebih memunculkan kesan budaya Karo dan juga 12 larangan. Angka 12 tersebut digabungkan dengan atap rumah adat Karo yang lebih ditegaskan pada kepala kerbau dan bentuk atapnya.



Gambar III.20 Kepala Kerbau
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.21 Penerapan bentuk atap
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.22 Referensi bagian rumah adat Karo
Sumber: http://jamburmergasilima.blogspot.co.id/2015/01/rumah-adat-siwaluh-jabu.html (Januari 2015)

Ginting (2010) menjelaskan, "Kepala kerbau yang terdapat pada Rumah Adat Karo berada dalam posisi tanduk dengan tanduk menghadap ke muka, menggambarkan bahwa orang Karo menghormati setiap pendatang ke daerahnya" (h.15). Berdasarkan hal tersebut, maka rancangan angka 12 tersebut menjadi semakin tepat dan dapat memberikan pesan bahwa 12 larangan ini dapat dipelajari oleh siapa saja.

Pada bagian kata "larangan Orang Karo" hingga tagline digunakan huruf "*Austie Bost Chunky Description*" agar lebih menampilkan kesan komik pada judul tersebut. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat melihat bahwa ada kebudayaan dan juga kesan komik yang dimunculkan dari judul tersebut.



Gambar III.23 Judul Buku
Sumber: Dokumen Pribadi

- **Huruf pada Judul, Deskripsi Isi Buku, Narasi, dan Dialog**

  Huruf yang digunakan dalam bagian judul, dan deskripsi pada komik dan media pendukung lainnya adalah "*Austie Bost Chunky Description*". Huruf ini dipilih karena memiliki variasi pada huruf besar dan huruf kecil. Hal ini akan mempermudah saat membaca keterangan atau deskripsi yang ada pada buku.

Austie Bost Chunky Description
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 !@#$%^&*()_+
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Huruf yang digunakan pada bagian dialog komik adalah "*Laffayette Comic Pro*". Huruf ini dipilih karena sesuai dengan huruf yang digunakan pada dialog komik pada umumnya. Huruf ini hanya memiliki huruf besar, sehingga setiap kata pada dialog komik akan menjadi jelas.

LAFFAYETTE COMIC PRO
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 !@#$%^&*()_+
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

III.2.4 Ilustrasi

1. **Ilustrasi Cover**

   Cover merupakan elemen penting dari sebuah buku. Sebuah cover buku yang baik dapat menampilkan gambaran isi buku beserta jenis bukunya. Selain membaca teks judul, identitas buku juga dapat ditampilkan melalui ilustrasi yang dibuat pada cover buku. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah gagasan yang dapat menampilkan isi buku komik dan juga larangan masyarakat Karo yang menjadi pembahasan yang ada di dalamnya.



Gambar III.24 Ilustrasi cover depan buku
Sumber: Dokumen pribadi

Pada cover depan ada pesan tersirat yang ingin disampaikan. Bangunan yang membentuk angka 12 dan memiliki atap rumah adat suku Karo menggambarkan 12 larangan yang ada pada masyarakat Karo. Bentuknya yang seperti bangunan yang dapat dilalui menggambarkan 12 larangan yang dapat dilalui dan juga dipelajari oleh siapa saja.

Rerumputan dan lumut yang ada pada bangunan 12 tersebut menyampaikan bahwa larangan tersebut tidak lagi berperan seperti dulu dan sudah di tinggalkan. Bentuknya yang mengambil konsep bangunan rumah menggambarkan larangan ini dapat digunakan sebagai tempat untuk berteduh, dengan kata lain tempat untuk mendapatkan ketenangan dan kedamaian. Hal ini berhubungan dengan fungsi larangan yang dapat membuat kehidupan menjadi lebih baik apabila di ikuti.

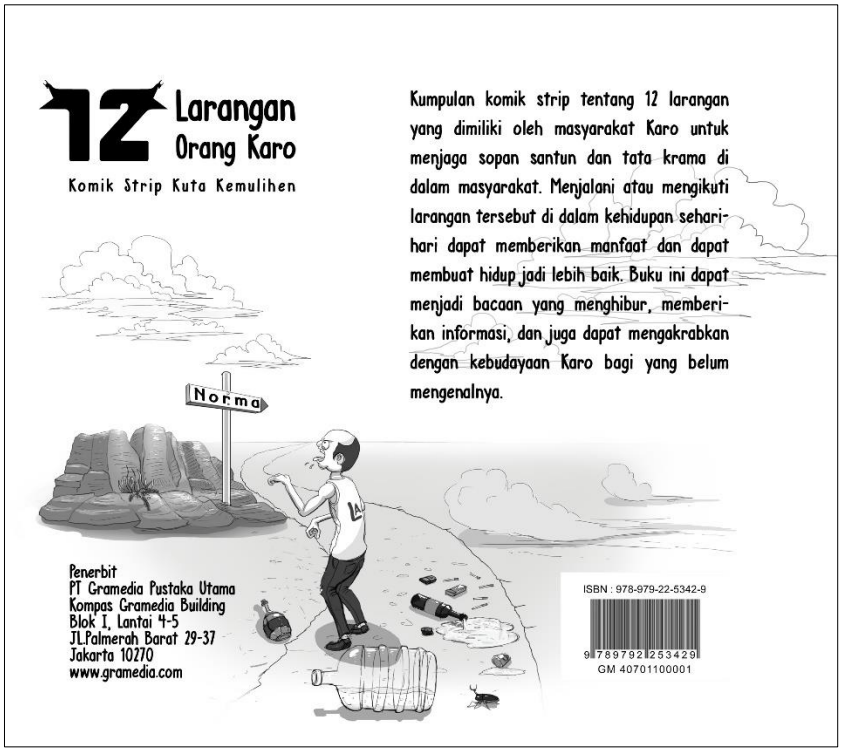
Pada cover ada 3 orang pemuda yang berada pada posisi yang berbeda. Ketiga pemuda tersebut adalah orang yang sama. Karakter tersebut menggambarkan orang yang akan membaca buku komik ini. Pada gambar pertama ditunjukkan bahwa orang tersebut adalah pembaca yang pertama kali melihat 12 larangan yang merasa takut dan beranggapan bahwa 12 larangan tersebut rumit dan sulit di jalani.

Pada gambar karakter kedua yang berada di tengah, digambarkan bahwa pemuda tersebut (pembaca) mulai bingung apakah larangan tersebut untuk diikuti setelah mengetahui beberapa larangan tersebut. Pada bagian akhir, pemuda tersebut akhirnya melihat kembali ke belakang yang menggambarkan bahwa pemuda tersebut menyadari bahwa menjalani 12 larangan tersebut ternyata tidak sesulit yang dibayangkan.

Tibanya si pemuda di akhir dari bangunan tersebut, maka pemuda tersebut telah mendapatkan kedamaian. Hal ini digambarkan dengan padang rumput yang luas dan pemandangan awan yang menggambarkan kedamaian. Hal ini merupakan hal yang diharapkan dapat dirasakan oleh pembaca komik ini. Setelah memberanikan diri untuk melihat dan mempelajari 12 larangan tersebut, maka pembaca akan mendapatkan kebaikan dengan menjalani dan mengikuti 12 larangan tersebut.

Pada cover belakang digambarkan seorang laki-laki yang sudah berusia tua yang sedang kehausan sampai menjulurkan lidahnya keluar. Ilustrasi mengambarkan banyak orang yang haus akan sesuatu dan air tidak lagi mampu memenuhi rasa haus-nya. Ilustrasi ini menyinggung kehidupan saat ini dimana banyak sekali orang yang mencari hal-hal yang sebenarnya tidak dibutuhkan dan tidak memiliki tujuan yang jelas di dalam hidup.

Tulisan norma pada ilustrasi ini menunjukkan bahwa mengikuti norma merupakan salah satu solusi dalam mengurangi kekhawatiran karena mengikuti norma merupakan hal baik dan membuat kehidupan menjadi lebih baik juga. Pada baju orang tersebut ada inisial "LA" singkatan dari "larangan". Kata ini diselipkan memberikan identitas karakter tersebut berhubungan dengan komik larangan ini.



Gambar III.25 Ilustrasi cover belakang
Sumber: Dokumen pribadi

III.2.5 Studi Karakter

Karakter merupakan elemen penting di dalam sebuah komik. Karakter digunakan untuk menampilkan suatu adegan atau peristiwa. Seperti pembahasan sebelumnya larangan adat masyarakat Karo ditujukan kepada pembaca muda. Oleh karena itu, karakter yang digunakan akan di dominasi oleh pemuda yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Untuk menjelaskan larangan yang berhubungan dengan orang tua, maka akan ditambahkan karakter orang tua agar maksud dan tujuan larangan tersebut menjadi lebih jelas.

Setiap larangan memiliki keadaan dan kondisi yang berbeda-beda. Untuk menyampaikan pesan larangan tersebut dapat diikuti oleh siapa pun, maka karakter yang digunakan tidak dibatasi menjadi karakter utama dan karakter pendukung. Hal ini dilakukan karena komik ini akan lebih ditekankan pada cerita dan juga humor yang ada pada larangan tersebut.

Pembaca komik ini nantinya tidak perlu fokus pada siapa karakter utama dalam komik ini, tidak perlu mencari tahu latar belakang karakternya, karena yang ingin disampaikan pada komik ini adalah bagaimana menjalani 12 larangan, pelanggarannya, dan dampaknya apabila di langgar. Jadi, pembaca hanya perlu fokus pada cerita humor yang disampaikan pada komik strip ini dan pesan yang positif pada larangan tersebut.

Tujuan utama penyampaian cerita komik dengan cara ini adalah agar pembaca merasa dekat, merasa pernah mengalami, dan pernah melihat langsung kejadian yang ada di dalam komik. Agar kesan budaya Karo yang ada di dalam komik ini tetap terasa, maka akan ditekankan pada dialog dengan bahasa daerah Karo, bahasa Indonesia khas masyarakat Karo, cara berpakaian pada acara, dan juga benda-benda yang akrab dengan kebudayaan masyarakat Karo.

Karakter-karakter yang digunakan pada komik ini merupakan hasil pengembangan sendiri yang disesuaikan dengan situasi pada cerita komik. Yang menjadi acuan dalam menggambar karakternya adalah ciri khas laki-laki dan perempuan pada

umumnya yang dikembangkan sendiri agar menciptakan kesan lucu. Kelebihan pembuatan karakter dengan cara ini adalah karakter yang dimunculkan di dalam komik dapat dibuat beragam dan dapat dikembangkan dengan mudah.

Agar karakter-karakternya terlihat tetap berasal dari komik yang sama, maka akan diberikan ciri-ciri khusus pada setiap karakternya. Adapun ciri-ciri tersebut sebagai berikut:

1. **Bentuk Mata**

   Bentuk mata yang digunakan adalah bulat dengan alis dan kelopak mata yang terlihat jelas tergantung pada ekspresi yang ingin dimunculkan. Bentuk dasar mata ini akan digunakan pada semua karakter laki-laki agar menjadi ciri–ciri khusus.

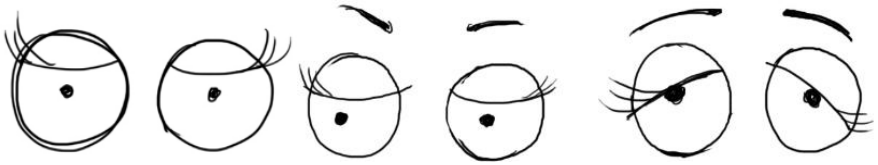


Gambar III.26 Bentuk dasar mata
Sumber: Dokumen Pribadi

Bentuk mata yang digunakan pada perempuan akan memiliki bentuk dasar yang sama. Agar ciri-ciri mata perempuan dapat diketahui dengan cepat, maka ditambahkan bulu mata yang selalu berjumlah 3 sebagai ciri khas, bentuk alis yang sedikit lancip, dan disesuaikan dengan ekspresi nya.



Gambar III.27 Referensi mata perempuan
Sumber: https://lintvwotv.files.wordpress.com/2015/08/womens-eyes.jpg?w=650
(21 Agustus 2015)



Gambar III.28 Bentuk mata perempuan
Sumber: Dokumen pribadi

2. Bentuk Mulut

Pada pembuatan mulut karakter, bagian dalam mulut akan di beri warna hitam agar menambah dimensi pada bentuk mulut dan juga memunculkan kesan adanya lidah di dalam mulut untuk memperkuat ekspresi yang ditampilkan pada mulut. Ciri-ciri pada mulut karakter terdapat pada bentuknya. Bentuk mulut karakter pria akan disesuaikan dengan ekspresi yang ingin dimunculkan.



Gambar III.29 Bentuk mulut laki-laki
Sumber: Dokumen pribadi

Pada karakter perempuan, ciri khas pada mulut dibuat pada bentuknya. Mulut perempuan selalu dibuat terlihat jelas bentuk bibir bagian atas dan bibir bagian bawah agar memunculkan kesan sedang memakai lipstik. Ciri khas ini akan disesuaikan dengan ekspresi yang ingin ditampilkan.

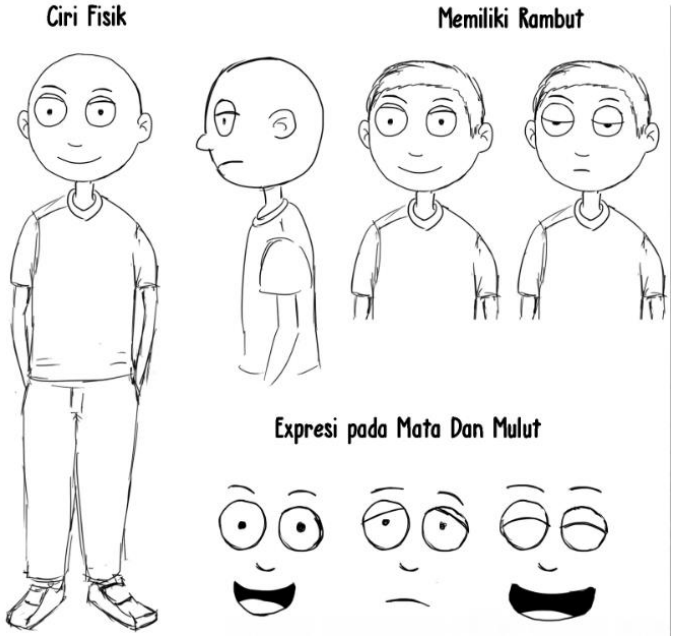


Gambar III.30 Bentuk mulut perempuan
Sumber: Dokumen pribadi

3. Karakter Laki-laki

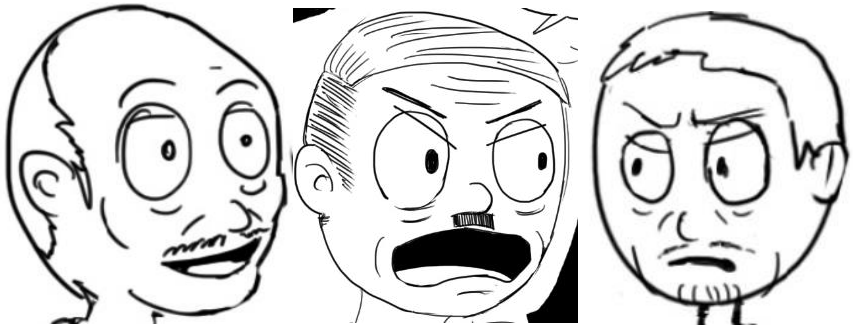
Pada karakter pemuda laki-laki dikategorikan menjadi 2, yaitu karakter botak tanpa rambut dan karakter berambut. Hal ini dilakukan untuk memunculkan kesan lucu pada karakternya.

Bentuk tubuh karakternya akan disesuaikan dengan cerita atau kesan yang ingin disampaikan. Karakter laki-laki akan memiliki ciri-ciri pada bentuk tubuh, bentuk wajah, dan ekspresi sebagai berikut:



Gambar III.31 Ciri-ciri karakter laki-laki
Sumber: Dokumen pribadi

Pada karakter pria paruh baya atau yang sudah tua akan diberikan ciri khas dengan kepala yang botak atas, kantung mata yang jelas terlihat, keriput di dahi, dan juga kumis atau berjanggut. Hal ini dilakukan agar terlihat kesan tua yang pada karakter.



Gambar III.32 Karakter laki-laki yang sudah tua
Sumber: Dokumen pribadi

Karakter anak kecil yang dimunculkan pada komik dibuat dengan ukuran badan yang lebih kecil dari karakter lain yang ada di sekitarnya, sehingga terlihat dengan jelas perbedaan dengan karakter lainnya.

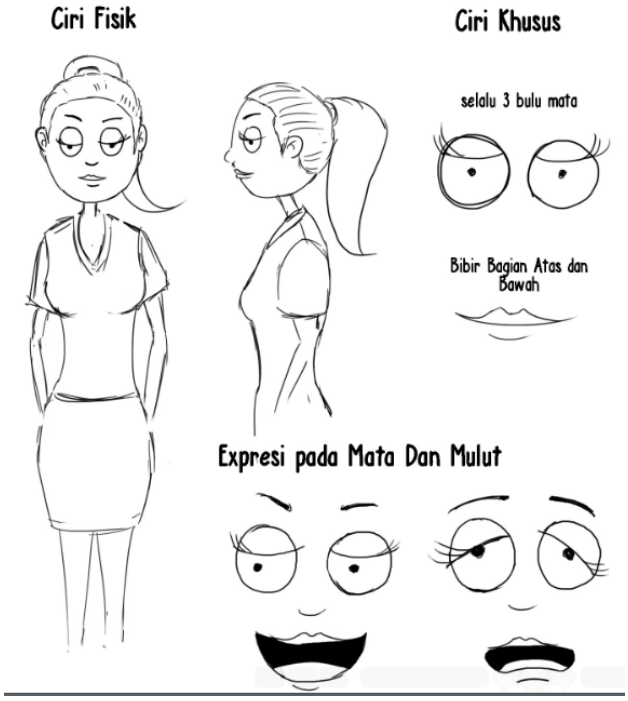


Gambar III.33 Perbandingan ukuran tubuh anak kecil dengan orang dewasa
Sumber: Dokumen pribadi

4. Karakter Perempuan

Karakter perempuan dibuat dengan ciri yang khas pada mata, rambut yang panjang, bentuk wajah, bentuk badan dan juga aksesoris yang digunakan. Ciri-ciri pada mata disesuaikan dengan penjelasan sebelumnya. Rambut pada karakter perempuan dibuat berbeda-beda agar tidak membuat kesamaan pada setiap karakternya.

Bentuk wajah perempuan dibuat lebih lonjong dari karakter laki-laki agar kesan wajah wanita semakin jelas terlihat. Badan perempuan disesuaikan dengan bentuk pada umumnya terutama pada bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri-ciri perempuan. Selain ciri-ciri pada badan, perbedaan pada karakter perempuan juga dimunculkan pada aksesoris-aksesoris yang digunakan, seperti tas, anting, dan kalung. Ciri-ciri umum karakter wanita dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar III.34 Ciri-ciri karakter perempuan
Sumber: Dokumen pribadi

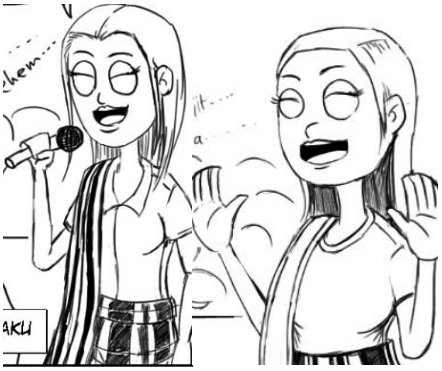


Gambar III.35 Rambut karakter perempuan
Sumber: Dokumen pribadi



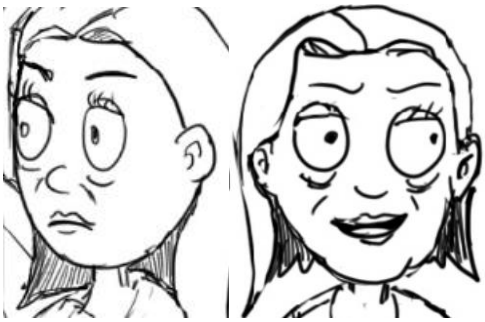
Gambar III.36 Aksesoris karakter perempuan
Sumber: Dokumen pribadi

Ciri khas perempuan Karo juga diperlihatkan pada karakter di saat menari. Ciri khas yang terlihat jelas pada karakter ini adalah digunakannya *uis nipes* khas suku Karo yang digunakan oleh wanita pada saat menari. *Uis* ini diletakkan pada bahu kanan. Selain itu digunakan juga sarung yang selalu digunakan saat menari.



Gambar III.37 Penggunaan *uis nipes* pada karakter perempuan
Sumber: Dokumen pribadi

Wanita yang sudah tua, seperti mertua wanita diberikan ciri khas pada wajah. Ciri-cirinya terdapat pada kantung mata yang terlihat dengan jelas dan kerutan yang di buat pada wajah karakternya.



Gambar III.38 Karakter wanita tua
Sumber: Dokumen pribadi

III.2.6 Studi latar

Latar atau setting merupakan tempat, waktu, suasana atau keadaan yang ada di dalam cerita komik. Latar yang digunakan adalah tempat-tempat yang identik dengan masyarakat Karo, seperti kedai kopi, yang biasa disebut *kede*.

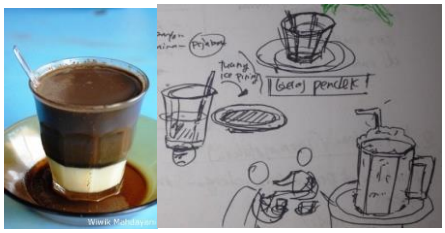


Gambar III.39 Referensi *kede* kopi
Sumber: http://www.mytravelnotes.web.id/2011/12/17/kedai-kopi-paling-keren/
(17 Desember 2011)

Kede merupakan tempat berkumpul bagi laki-laki dari segala usia dan status untuk menikmati minuman yang khas kedai kopi tanah Karo, seperti teh susu pendek (gelas pendek), teh manis pendek, teh telur, dan berbagai minuman dan makanan lainnya. *Kede* akan buka dari pagi sekitar pukul 06.30 Wib sampai malam hari.



Gambar III.40 Referensi suasana *kede*
Sumber: http://tigabinanga.net/asiknya-nongkrong-di-kedai-kopi-tiga-binanga/
(11 Januari 2015)



Gambar III.41 Referensi gelas minuman (kiri), Studi visual (kanan)
Sumber: http://www.mytravelnotes.web.id/2011/12/17/kedai-kopi-paling-keren/
(17 Desember 2011), Dokumen pribadi (kanan)



Gambar III.42 Minuman gelas pendek
Sumber: Dokumen pribadi

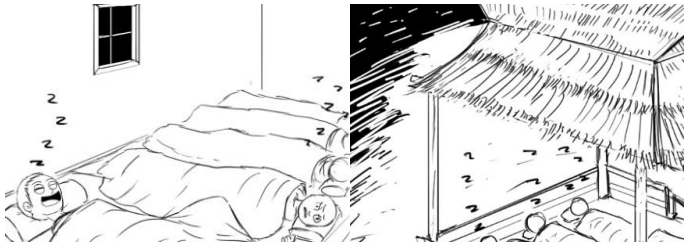


Gambar III.43 *Kede* pada komik 12 larangan
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.44 Jalan umum dan di dalam angkutan umum
Sumber: Dokumen pribadi

Latar tempat lainnya yang digunakan adalah di dalam rumah, di jalan, pentas saat menari, *jambur*, di dalam angkutan umum dan tempat umum lainnya. Untuk menjelaskan latar waktu, suasana dan tempat pada komik di manfaatkan untuk menjelaskannya. Contohnya, untuk menjelaskan malam hari di buat keadaan di luar jendela yang gelap, malam hari dengan ilustrasi orang yang sedang tidur, pagi hari di tandai dengan karakter yang sedang lari pagi, menyatakan suasana sepi ditandai dengan sedikitnya pergerakan karakter atau karakter yang diam, dan seterusnya. Latar tempat, waktu, dan suasana biasanya disampaikan bersamaan di dalam satu cerita dan saling mendukung dengan karakter yang ada di dalam cerita tersebut.



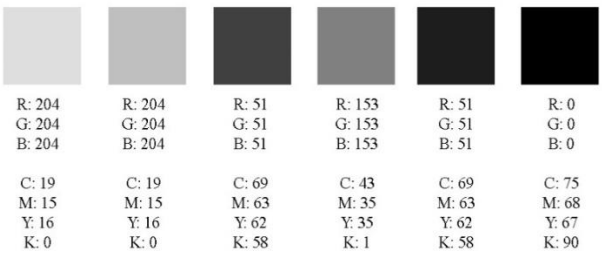
Gambar III.45 Latar waktu malam hari
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.46 Latar waktu pagi hari (olahraga lari), pergi ke gereja di pagi hari
Sumber: Dokumen pribadi

III.2.7 Warna

Warna yang digunakan adalah hitam dan putih, agar memperkuat kesan komik yang ada pada buku. Pada bagian cover digunakan warna monochromatic dengan gradasi hitam ke putih sebagai acuannya. Agar warna pada cover tidak terlalu gelap maka dipilih warna berikut:



Gambar III.47 Studi Warna
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada bagian isi hanya digunakan warna hitam saja untuk memberikan ciri khas sebuah komik. Karena komik lebih menekankan pada garis, maka warna utama yang digunakan pada komik ini adalah warna hitam. Warna ini digunakan untuk

memunculkan kesan coretan pulpen yang kasar seperti gaya ilustrasi Kim Jung Gi, tetapi tidak terlalu realis agar memunculkan kesan lucu pada gambar.



Gambar III.48 Gaya ilustrasi garis oleh Kim Jung Gi
Sumber: http://www.writeca.com/2014/08/09/art-cartoonist-kim-jung-gi/
(9 Agustus 2014)