BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan bentuk metode yang dipilih untuk mencapai tujuan tertentu. Permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya kemudian dituangkan kedalam sebuah perancangan.

Strategi perancangan menggunakan komik sebagai media informasi, artinya komik dirancang sebagai bentuk penyampaian pesan tentang simbol-simbol yang sering muncul dalam musik *metal*.

III.1.1. Tujuan Komunikasi

Perancangan sebuah komik sebagai media informasi yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang simbol-simbol okultisme dalam musik *heavy metal* yang dimana saat ini fenomena fenomena penggunaannya kerap dilakukan oleh remaja remaja guna memberikan informasi yang diharapkan remaja-remaja pendengar musik *metal* bisa bijak menanggapi ataupun menggunakan simbol simbol yang ada.

III.1.2. Pendekatan Verbal

Latar cerita mengambil dari kebiasaan-kebiasaan sehari-hari. Cerita yang disampaikan dengan alur cerita tunggal karena dalam cerita komik yang dirancang berfokus pada kehidupan Bramz. Bramz merupakan karakter utama, diceritakan sebagai seorang *metalhead* yang ingin menerangkan simbol-simbol okultisme dalam musik *metal*.

Sebagai bentuk pendekatan kepada pembaca, fenomena fenomena tersebut digambarkan serta dijelaskan isu isu serta asal mula dari simbol-simbol yang ada.

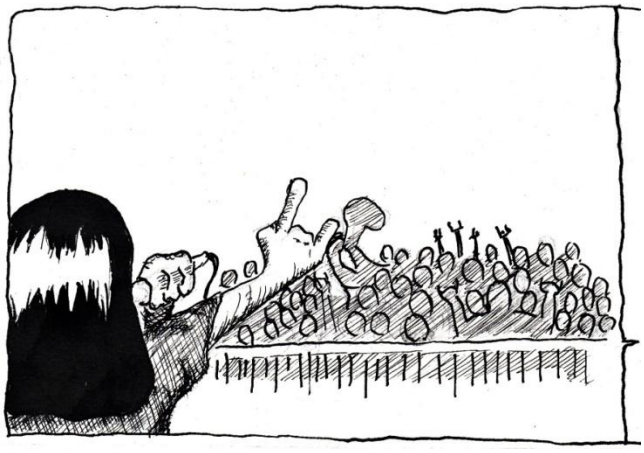
III.1.3. Pendekatan Visual

Sebagai pendekatan komunikasi, secara visual ilustrasi-ilustrasi yang digambarkan diambil dari kehidupan sehari-hari serta kebiasaan kebiasaan *metalhead*. Adapun latar tempat disesuaikan dengan waktu sekarang.



Gambar III. 1 Referensi kebiasaan *metalhead* mengunjungi event *metal*
Sumber: : http//www.labourofloveandhate.com/gallery (10 November 2015)

Berikut merupakan salah satu kebiasaan *metalhead* lokal yang sering menghadiri event *metal*. Yang menjadi salah satu referensi illustrasi.



Gambar III. 2 Illustrasi Event Musik *Metal*
Sumber: Dokumen Pribadi

III.1.4. Materi Pesan

Menanggapi fenomena-fenomena yang ada pesan yang akan disampaikan ialah mengenai bagaimana pentingnya bersikap bijak dalam menanggapi simbol-simbol

okultisme yang sering muncul dalam musik *heavy metal*. Materi tersebut diambil dari fenomena fenomena dikalangan remaja pendenganr musik *metal*. Penjelasan-penjelasan simbol tersebut diterjemahkan kedalam bentuk adegan-adegan didalam cerita komik.

III.1.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa Indonesia yang umum dan sering digunakan remaja. Dengan pola bahasa yang santai, akan mudah memberikan informasi kepada khalayak sasaran.



Gambar III. 3 Narasi berisi percakapan dari karakter

Sumber: Dokumen Pribadi

III.1.6. Khalayak Sasaran Perancangan

Berikut ini merupakan segmentasi yang menjadi target perancangan Cosmix Comix sebuah Komik Tentang Okultisme pada Musik *Metal*.

III.1.6.1. Target Primer

- Demografis

  Usia remaja : 17-21 tahun.

  Usia remaja pertengahan ini sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan.

- Psikografis

  Ialah remaja remaja yang sering mendengarkan musik *metal*, kerap menggunakan simbol-simbol okultisme yang berhubungan dengan musik *metal* dan juga memiliki niat untuk mengenal simbol-simbol yang ada.

- Geografis

  Khalayak yang dituju ialah mereka yang berdomisili diwilayah Bandung.

III.1.6.2. Target Sekunder

Pembaca komik remaja dan dewasa yang berminat dengan komik-komik *underground*.

III.1.7. Strategi Kreatif

Dalam perancangan komik ini ditentukan beberapa strategi kreatif guna memberikan hal yang berbeda dengan komik-komik lainnya.

- Gaya illustrasi

Gaya illustrasi ini menggunakan gaya gambar dengan referensi-referensi komik *underground*, dengan karakter yang distorsi serta tarikan garis yang kasar.



Gambar III. 4 Contoh referensi visual komik

Sumber: *Minha Vida Robert Crumb* (2016)

- Teknik Bercerita

  Berdasarkan keingintahuan Bramz seorang yang penasaran terhadap simbol-simbol yang ada dalam musik *heavy metal* yang marak digunakan oleh pendengarnya serta banyak remaja diantaranya menggunakan simbol-simbol tersebut mengerti simbol tersebut. Dalam komik ini tidak dijelaskan rentetan waktu secara detail sehingga secara keseluruhan cerita komik hanya menceritakan Bramz sebagai *metalhead*, plot yang digunakan juga bisa dirumuskan sebagai alur tunggal.

III.1.8. Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan Cosmix Comix meliputi media utama komik dan beberapa media pendukung dengan tujuan promosi guna meningkatkan konsumen.

Adapun media utama dan pendukung sebagai berikut uraiannya

III.1.8.1. Media Utama

Media cetak sampai saat ini sudah dikenal dekat pada seluruh lapisan masyarakat, termasuk komik didalamnya. Oleh karena itu, komik dalam bentuk cetak adalah salah satu media utama dalam perancangan komik tersebut yang bertujuan untuk memudahkan pemasaran pada konsumen.

III.1.8.2. Media Pendukung

- Media Promosi

  Media promosi merupakan hal yang penting untuk menggugah perhatian konsumen. Media promosi yang digunakan diantaranya ialah, poster, iklan pada media sosial.

- Media Kreatif

  Media kreatif merupakan media yang lebih berbentuk aksesoris yang bertujuan menambah koleksi media utama. Media kreatif yang digunakan antara lain seperti, pembatas buku, sticker, pin, gantungan kunci dan t-shirt.

III.1.9. Strategi Distribusi

Strategi dalam pendistribusian Cosmix Comix sebagai media utama dibantu oleh penerbit independen yaitu Indie Book Corner, serta dalam penyebaran komik ini bisa melalui penjualan online serta sosialisasi dengan komunitas-komunitas *metal* di Bandung.

III.2. Konsep Visual

Konsep visual Cosmix Comix ditampilkan dengan penggayaan illustrasi dengan karakter-karakter yang distorsi, tarikan garis yang kasar menambah kesan *rebel* untuk memunculkan sisi ke*metal*an yang identik dengan kasar.

III.2.1. Format Desain

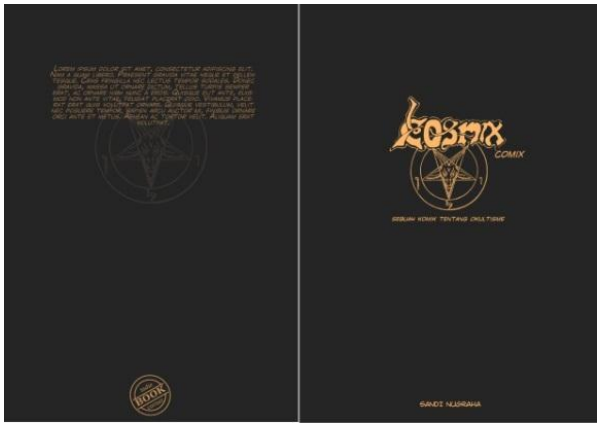
Format desain komik ini yaitu dalam bentuk portrait dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm, menggunakan warna hitam putih dan dicetak bolak-balik dengan menggunakan material bookpaper untuk isinya serta bagian cover dicetak menggunakan artpaper 260gr dengan laminasi dove panas dan untuk penjilidan menggunakan *soft cover.*

III.2.2. Tata Letak

Seperti pada umumnya perancangan sebuah komik tentu saja harus memerlukan pengaturan tataletak, karena tata letak yang baik dapat dengan mudah memberikan informasi kepada pembaca.

- *Cover*

  Sampul komik dibuat sesimple mungkin karena bertujuan ingin membuat tema okultisme pada komik semakin kental, sampul terdiri dari simbol pentagram sebagai ilustrasi, judul komik, subjudul, serta nama pengarang dibawahnya.



Gambar III. 5 Sampul komik

Sumber: Dokumen Pribadi

- Panel

  Bentuk-bentuk panel berbeda-beda ini sengaja dilakukan karena disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan. Arah baca Cosmix Comix dari kiri ke kanan dan dibaca dari atas kebawah, ini disamakan seperti membaca buku pada umumnya guna mempermudah pembacaan.



Gambar III. 6 Layout isi komik

Sumber: Dokumen Pribadi

- Balon Kata

  Balon kata digunakan untuk menunjukan dialog karakter, baik dialog percakapan maupun dialog penjelasan.



Gambar III. 7 Arah balon kata

Sumber: Dokumen Pribadi

Balon kata yang digunakan untuk menyampaikan dialog karakter, tidak semua menggunakan bentuk sama persis, tetapi bentukan balon kata untuk dialog karakter secara garis besar seperti itu.



Gambar III. 8 Contoh balon kata yang digunakan sebagai penjelasan

Sumber: Dokumen Pribadi

Balon kata ini digunakan untuk penjelasan informasi dan juga digunakan untuk menerangkan sesuatu.

III.2.3. Huruf

Judul yang digunakan dalam komik yang dirancang ialah Cosmix Comix, terdiri dari dua kata yang pertama ialah Cosmix yang merupakan akronim dari *Comics Symbol Mix* serta *Comix* yang biasa digunakan sebagai ejaan alternatif dari komik. Dalam *Cosmix Comix* huruf yang digunakan diantaranya sebagai berikut.

III.2.3.1. Huruf Pada Judul

Huruf pada judul “Cosmix” dibuat secara manual dengan mengikuti logo band Venom, Venom sendiri merupakan band bergenre *heavy metal*. Alasan dalam pembuatan judul yang mengikuti logo venom ialah agar citra musik *metal* bisa dilihat dalam sampul komik ini.

Sedangkan untuk “Comix”serta subjudul menggunakan jenis huruf Dave Gibbons karena bentuknya cukup memperlihatkan style komik.



Gambar III. 9 Logo band Venom
Sumber: en.wikipedia.org/wiki/Venom
(30 Desember 2015)



Gambar III. 10 Judul serta illustrasi sampul komik yang mengikuti logo Venom Band
Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.3.2. Huruf pada Dialog serta Penjelasan

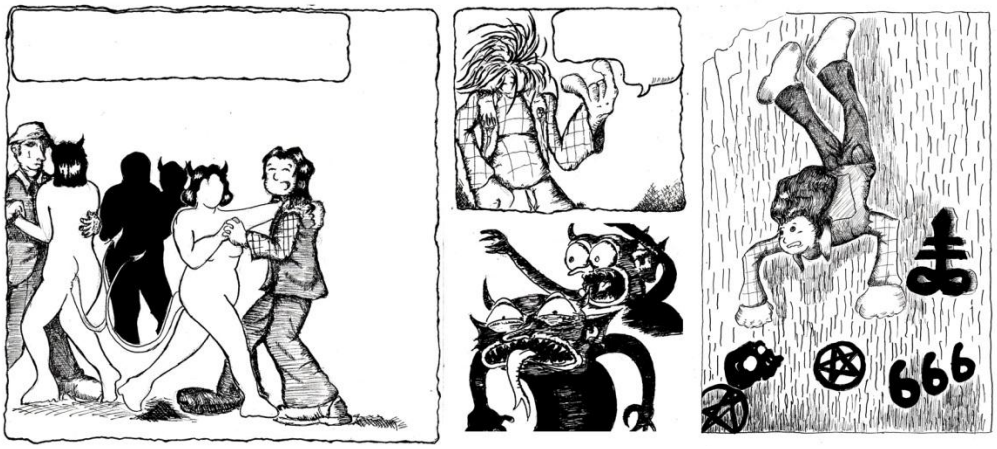
Pada keseluruhan komik ini baik dari dialog percakapan, penjelasan mengunakan jenis huruf Dave Gibbons, tingkat keterbacaan jenis huruf ini baik dan jelas terbaca, mengingat ukuran pada komik sendiri cukup kecil, serta jenis huruf ini sangat cocok mewakili komik.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
1234567890
!@#$%^&*

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen yang penting dalam membangun karakter suatu komik, ilustrasi Cosmix Comix mengambil dari beberapa referensi komik yang kemudian disesuaikan dengan karakter perancang. Ilustrasi yang digambarkan

dengan tarikan garis yang kasar, ini berdasarkan konten yang dibahas yaitu musik metal yang identik dengan hal-hal kasar, dan juga karakter-karakter distorsi.



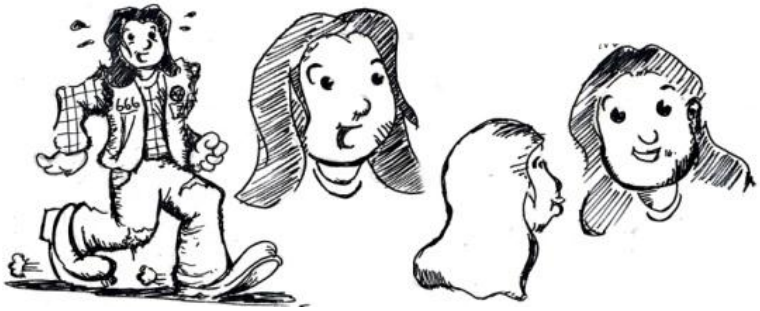
Gambar III. 11 Karakter Cosmix Comix dengan penggayaan garis yang kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikut ini merupakan elemen-elemen yang ada dalam Cosmix Comix

- **Karakter Utama**

  Karakter utama merupakan karakter yang menjadi pusat cerita yang mempunyai pengaruh vital pada jalan cerita dan menjadi focus utama

- **Bramz**



Gambar III. 12 Karakter Bramz
Sumber: Dokumen Pribadi

Deskripsi singkat

Bramz seorang *metal* maniak yang mencari tau hal-hal yang ada didalam musik *metal* apapun itu. Hal yang membuat ia penasaran sampai saat ini ialah mengapa musik *metal* berkaitan dengan simbol-simbol okultisme dan

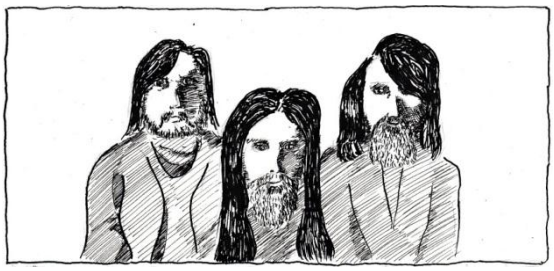
itu marak digunakan dan sering terlihat disekitarnya, untuk memuaskan batinnya Bramz mulai mencari tahu rasa penasarannya dengan melakukan studi, baik membaca artikel di internet, membaca buku-buku berkaitan dengan simbol.

Jenis kelamin : Pria

Usia : 26 tahun

Kesukaan : mendengarkan musik *heavy metal* tahun 80-an

- **Kadavar**



Gambar III. 13 Karakter band Kadavar

Sumber: Dokumen Pribadi

Deskripsi singkat

Kadavar merupakan band power trio asal Jerman, band ini memainkan jenis musik *heavy metal, pshychedelic rock, stoner metal*. Dalam beberapa tournya Kadavar sering menggunakan simbol-simbol okultisme seperti salib terbalik dan *sigil of lucifer* dalam konsernya. Band yang digawangi dengan sebutan Lupus, Tiger serta Dragon. *Frontman* Kadavar ialah Lupus yang ternyata sangat tertarik kepada ajaran okultisme, dibagian dadanya ia mentattoo simbol *sigil of lucifer* sebagai bentuk kesukaannya.

III.2.5. Studi Latar

- **Rumah**

Latar rumah bertempatkan dirumah Bramz sendiri, disini ia banyak menjelaskan tentang musik-musik *metal*.

- **Neraka**

Latar neraka merupakan imaji bramz pada saat ia tertidur dan bermimpi.

- **Toko Cd Musik**

Disini merupan latar warung Cd musik yang sering Bramz kunjungi.

III.2.6. Studi Properti

Busana

Berikut merupakan referensi busana yang digunakan dalam menetapkan busana yang digunakan karakter.



Gambar III. 14 Penggunaan *Battle Vest* pada *metalhead*

Sumber: 1http://*metal*-battle-jacket.tumblr.com/post/62052749934/nicbezzina-while-i-was-shooting-wacken-festival (30 Desember 2015)



Gambar III. 15 Karakter Bramz yang menggunakan Battle Vest

Sumber: Dokumen Pribadi

Busana yang digunakan karakter Bramz ini merupakan pakaian yang kerap digunakan sebagian *metalhead*. Battle vest, merupakan sebutan untuk rompi yang berbahan kulit ataupun denim dihiasi dengan emblem-emblem yang berhubungan dengan musik *metal*. Pada awalnya rompi jenis ini berasal pada subkultur biker, tetapi sekarang telah popular pada subkultur *heavy metal* atau *punk.*