BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Pendekatan Komunikasi

Komik KOTEKA ini dibagi 3 bagian dalam setiap ceritanya, yaitu di bagian atas berupa judul, di bagian tengah berupa komik itu sendiri, dan di bagian bawah berupa penegasan atau juga nasehat.

Untuk pendekatan komunikasi yang digunakan dalam dialog pada komik KOTEKA ini menggunakan bahasa pergaulan yang digunakan sehari-hari di masyarakat. Pemilihan komunikasi seperti ini karena komik sarkasme ini mengangkat kejadian-kejadian yang biasadijumpai sehari-hari. Bahasa komunikasi yang digunakan pun menggunakan bahasa yang pergaulan masyarakat sehari-hari dan tidak formal, dengan sudut pandang sebagai masyarakat biasa sehingga akan mewakili perasaan masyarakat tersebut dengan tujuan akhirnya yaitu penyampaian pesan. Selain itu bumbu humor dan sindiran juga dimasukan ke dalam cerita komik yang diangkat.

Sedangkan untuk bagian judul dan penegasan atau nasehat, menggunakan pendekatan komunikasi yang formal dan baku, hal ini dilakukan agar nasehat atau penegasan tersebut menjadi indah dan teratur sehingga akan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

III.2Strategi Media dan Distribusi

Distribusi komik sarkasme sendiri akan menggunakan media *online* yang akan diunggah ke media sosial *Facebook* dan membuat akun *Fan Page* khusus untuk komik KOTEKA, Selain menyajikan komik-komik tersebut juga menyediakan tautan untuk mengunduh komik dalam bentuk *PDF*, *wallpaper*, stiker, poster dan lain-lain secara gratis.

Komik KOTEKA sendiri berbentuk komik strip yang artinya gambar yang disusun atau dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek, yang terdiri dari 3 panel.

Komik KOTEKA di *Facebook* sudah bisa diakses di alamat *www.facebook.com/KOmikTEntangKitA*, di *page* KOTEKA tersebut sudah ada koleksi keduabelas komik KOTEKA yang bisa diunduh secara gratis.

III.3 Strategi Kreatif

Judul yang dipilih untuk karya komik ini adalah KOTEKA yang merupakan singkatan dari KOmik TEntang KitA,

Isu-isu yang diangkat dibuat menjadi komik pendek yang terdiri dari 3*panel*, hal ini dilakukan agar cerita tidak terlalu panjang dan tidak membuat pembaca jenuh karena dibuat langsung ke tujuan sehingga pesan dapan langsung tersampaikan tanpa harus menunggu lebih lama karena terlalu panjang cerita dan terlalu banyak *panel*.

Komik KOTEKA ini berbentuk komik strip horizontal dengan tiga panel, dalam panel pertama itu merupakan panel pembukaan cerita, kemudian di panel kedua dan ketiga merupakan pengembangan cerita dari panel yang pertama. Selain itu di atas ketiga panel tersebut terdapat judul cerita, dan di bagian bawah keseluruhan panel terdapat kata-kata untuk mendukung dan menguatkan inti cerita komik yang diangkat.

III.4 Konsep Visual

Untuk pendekatan *visual*, komik sarkasme akan menggunakan karakter kartun menyerupai manusia biasa untuk mewakili keadaan yang sesungguhnya, namun tetap tidak meninggalkan ciri khas kartun, meskipun menyerupai manusia asli namun tidak terlalu mendetail dalam penggambarannya.

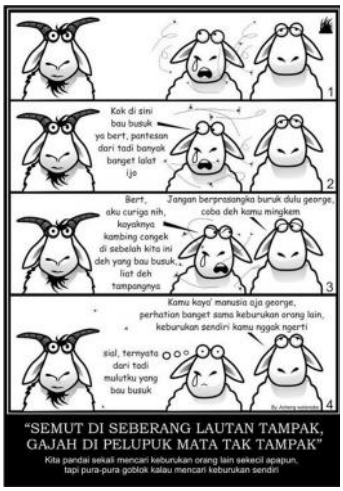
Untuk ilustrasi dan karakter yang menjadi referensi dari pembuatan komik ini diambil dari komik karya mice *cartoon*, komik KOSTUM karya Haryadi, dan Suara Rumput Liar karya Acheng Watanabe, Namun untuk referensi warna hanya mengambil referensi dari komik karya Haryadi, yaitu KOSTUM karena dari 3 referensi ini hanya komik KOSTUM lah yang merupakan komik yang berwarna, begitupun dalam hal jumlah panel yang hanya terdapat tiga buah.

Referensi untuk *background* didapat dari komik karya Acheng Watanabe dan Benny & Mice yang tidak terlalu detail dalam menggambarkan latar belakang, namun bedanya di komik KOTEKA ini, latar belakang dibuat berwarna karena mengacu pada karakter sendiri yang dibuat berwarna, sederhana dan menarik.



Gambar III.1. Salah satu komik karya Mice *Cartoon*

Sumber:
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=425066290860020&set=a.372978199402163.92302.371885012844815&type=3(1 Juni 2012)



Gambar III.2. Salah satu komik karya Acheng Watanabe

Sumber:
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2285711747032&set=a.2134820814853.2104565.1376054225&type=3 (1 Juni 2012)



Gambar III.3. Salah satu komik KOSTUM karya Haryadi

Sumber:
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150252927062654&set=a.406507987653.179666.247574682653&type=3 (1 Juni 2012)

Penggunaan gambar berwarna ditujukan agar lebih menarik perhatian banyak orang sehingga orang akan mudah tertarik dan kemudian membaca komik tersebut.

Pemilihan tipografi menggunakan 2 jenis tipe *font* yaitu *font* tipe *Tekton Pro* yang digunakan dalam percakapan atau dialog antara 1 karakter dan karakter lainnya, dan 1 lagi jenis *font* yang digunakan adalah font dengan jenis *Tempus Sans ITC*, yang digunakan untuk bagian judul dan bagian penegasan cerita yang berada di bagian bawah komik.

Tekton Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Tempus Sans ITC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Ukuran *font* sendiri tentunya berbeda, *fontTekton Pro* yang digunakan dalam percakapan menggunakan ukuran 14 *pt*, dan untuk *font* jenis *Tempus Sans ITC*

yang digunakan sebagai judul maupun penegasan cerita sama-sama menggunakan *font* dengan ukuran 18 *pt*.

Pemilihan kedua jenis huruf diatas dilakukan karena kedua jenis huruf tersebut jarang digunakan dalam karya komik, selain itu kedua jenis huruf ini masih bisa terbaca dengan jelas.