BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP

III.1 Strategi Perancangan

Di dalam merancang suatu karya desain, harus disertai dengan perencanaan konsep yang akan digunakan. Tentunya konsep yang akan digunakan yaitu membangun kembali karakter Gundala melalui sebuah buku biografi tokoh komik Gundala yang di dalamnya terdapat semua informasi mengenai awal kemunculan Gundala. Sebelum memvisualisasikan konsep diperlukan suatu strategi perancangan.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Visual

Dalam perancangan buku biografi ini akan mengangkat tokoh Gundala sebagai seorang superhero Indonesia, objek-objek visual yang akan dimunculkan adalah visualisasi melalui komik yang menggambarkan bagaimana awal mula kemunculan dari seorang manusia biasa dapat berubah menjadi sosok seorang superhero.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan biografi Gundala ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku namun tetap sopan, dengan penyampaian yang tidak terlalu serius agar mudah di terima oleh remaja.

III.1.2 Strategi Kreatif

a. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam media ini adalah ilustrasi dengan gaya ilustrasi realis. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana visual yang lebih nyata.

b. Teknik Penceritaan

Teknik penceritaan yang diusung adalah berupa sebuah informasi mengenai komik Gundala yang sempat mengalami masa emas pada tahun 1970-1980 yang terdapat pada halaman depan, dilanjutkan dengan informasi mengenai karakter yang diciptakan oleh Hasmi sebelum ia membuat karakter Gundala. Kemudian selanjutnya menceritakan tentang bagaimana perjalanan awal mula kemunculan seorang Gundala. Di awali dengan penjelasan mengenai perjalanan hidup seorang Sancaka dari sejak kecil hingga beranjak dewasa, lalu dilanjutkan pada bagian selanjutnya terdapat komik yang menjelaskan bagaimana awal mula Sancaka dapat berubah menjadi seorang Gundala. Teknik penceritaan ini ditujukan untuk menginformasikan kembali kepada para pembaca mengenai tokoh Gundala dengan menceritakan kembali awal kemunculan Gundala yang tentunya disesuaikan dengan situasi pada masa sekarang, baik dalam cara penulisan maupun tampilan gambar sehingga dapat menarik minat para pembaca untuk lebih mengetahui tentang tokoh Gundala di masa sekarang, selain itu di dalam buku biografi ini setting tempat maupun unsur-unsur yang berada dalam cerita adalah suasana kota Yogyakarta dan tempat-tempat yang merupakan cirri khas kota Yoyakarta .

Story line

- Sancaka beruji coba di laboratorium.

- Telpon bordering yang ternyata berasal dari kekasih Sancaka (Minarti) yang ingin mengajak Sancaka ikut mempersiapkan acara ulang tahunnya pada sore harinya.
- Sancaka menyetujui dan mencoba mengatur waktu yang pas.
- Sancaka pun melanjutkan penelitiannya hingga ia lupa akan janjinya pada Minarti.
- Pada hari berikutnya pukul 05.00 Minarti datang ke rumah Sancaka, Sancaka mengira pada hari itu jam masih menunjukan pukul 18.00 (diakibatkan Sancaka tidak melihat jam).
- Minarti marah karena Sancaka sebagai kekasihnya tidak menghadiri acara ulang tahunnya.
- Terjadi pertengkaran antara keduanya yang berakibat putusnya hubungan mereka berdua.
- Minarti dengan wajah yang sedih dan menangis berlari menuju mobilnya dan meninggalkan Sancaka, sedangkan dibelakangnya Sancaka mengejar Minarti.
- Karena tidak dapat mengejar mobil yang dikendarai Minarti Sancaka akhirnya menyesali kesalahannya sambil menangisi kekasihnya yang telah pergi.
- Di saat yang bersamaan tiba-tiba datang sebuah benda luar angkasa seperti UFO menghampiri Sancaka dan langsung menyambarkan petir ke arah Sancaka hingga ia tak sadarkan diri.
- Sancaka pun dibawa oleh UFO tersebut ke sebuah kerajaan petir di planet Covox.
- Sancaka terbangun dari pingsannya dan terkejut dengan keadaan sekitar.
- Sang raja kerajaan petir kaisar Cronz meminta maaf atas kejadian pesawat milik anak buahnya yang menyambarkan petir ke arah Sancaka hingga pingsan.
- Kaisar Cronz menjelaskan alasan mengapa ia mengutus anak buahnya agar menyambarkan petir kearah Sancaka dan membawanya ke planet covox.

- Kaisar Cronz menjanjikan persatuan antara keduanya dan mengangkat Sancaka menjadi anaknya.

III.1.3 Strategi Media

Media Utama

Menurut Gunarsa (1989) salah satu karakteristik remaja adalah “mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan”. Untuk menyampaikan informasi kepada remaja diperlukan sebuah media yang member mereka kebebasan mengimajinasikan informasi yang disampaikan. Komik merupakan media yang tepat sebagai perantaranya, karena dengan formasi brupa “text” serta gambar yang “statis”, remaja dirangsang daya imajinasinya dan seolah diberi ruang untuk menginterpretasikan sendiri gerak, detail, dan lainnya. Selain itu disisipkan pula dibagian awal halaman mengenai perjalanan Sancaka dari ia kecil hingga beranjak dewasa.

III.2 Konsep Visual

Setelah dirasa telah cukup matang dalam segi strategi komunikasi dan juga strategi kreatif kemudian dilanjutkan pada tahap proses konsep visual.

A.2.1 Format Desain

Format desain buku adalah dengan posisi portrait dan berukuran A5 (14,8cm x 21cm) hitam putih, softcover. Buku dibuka dari sebelah kanan ke kiri seperti buku – buku cerita pada umumnya, format ini dibuat agar para pembaca dapat lebih mudah membaca karena disesuaikan dengan kebiasaan cara membaca dari kiri ke kanan.

B.2.2 Layout

Tata letak dalam biografi komik ini adalah dengan menempatkan ilustrasi komik pada bagian akhir beserta sketsanya dan untuk bagian awal diisi dengan informasi mengenai perjalanan hidup Sancaka dari semenjak kecil hingga dewasa. Tata letak ini disusun agar pembaca lebih mengetahui sejarah perjalanan seorang Gundala dari awal.

a. Panel

Panel digunakan dalam perancangan komik biografi ini adalah panel terbuka dan panel tertutup serta penggambungan antara panel terbuka dan tertutup.

b. Balon Kata

Balon kata berbentuk sederhana, hanya lingkaran elips.



Gambar III.24 Balon kata biasa

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.25 Balon kata bersambung

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Narasi

Untuk narasi diletakkan tepat diujung panel komik, tujuannya agar tidak memakan banyak ruang dalam panel.



Gambar III.26 Narasi

Sumber: Dokumen Pribadi

C.2.3 Warna

Konsep warna yang hanya menampilkan 2 warna saja yaitu hitam dan putih bertujuan agar komik terlihat lebih sederhana namun tetap dapat dinikmati oleh semua kalangan.

a. Putih

Putih adalah warna yang murni, bersih dan juga netral, warna yang dapat dipadukan dengan warna apapun.

b. Hitam



Hitam adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, elegan, misterius, berwibawa. Dapat mengandung makna rahasia selain itu pula dapat menunjukan hal yang tegas.

D.2.4 Tipografi

Tipografi merupakan hal yang penting dalam setiap penyampaian informasi, baik sebagai pelengkap suatu komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama. Huruf mempunyai peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komumikasi grafis.

a. Tipografi Judul

Untuk judul dari komik sendiri menggunakan huruf Parselto dikarenakan karakter dari Gundala yang mempunyai kekuatan petir dirasa sangat cocok dengan bentuk dari huruf Parselto yang mempunyai lekukan-lekukan seperti petir.



THE QUICK BROWN FOX

JUMPS OVER THE LAZY DOG

1234567890

:;”.*&#@!?}{][+-)(\/%$

b. Tipografi narasi dan dialog

Huruf Segoe Print digunakan pada balon kata, jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang tingkat keterbacaanya jelas jika digunakan sebagai balon kata.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS

OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

1234567890

:;''.*&#@!?}{][+-)(\/%$



Gambar III.27 tipografi dalam balon kata

Sumber : Dokumen Pribadi

c. Tipografi sinopsis Sancaka

Untuk tipografi sinopsis cerita perjalanan hidup Sancaka menggunakan huruf AvantGarde Bk BT karena merupakan jenis teks sederhana dan mudah untuk dibaca.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

1234567890

:;''.*&#@!?}{][+-)(\/%$

PERJALANAN HIDUP SEORANG GUNDALA



Sancaka terlahir dalam sebuah keluarga pejuang. ketika Sancaka lahir ayahnya telah meninggal dunia dalam suatu peristiwa yang terjadi di Yogyakarta. Sancaka akhirnya hanya tinggal dengan ibunya yang bekerja melanjutkan usaha yang dirintis sebelumnya oleh sang ayah. Suatu ketika Ibu Sancaka diajak untuk bekerja sama oleh temannya untuk meningkatkan usahanya agar lebih berkembang, ibu Sancaka tertarik dan akhirnya menerima tawaran temannya itu. Namun belum sempat menikmati hasil yang di harapkan tiba-tiba teman bisnisnya menghilang tidak diketahui keberadaannya. Ternyata Ibu Sancaka telah tertipu kini mereka telah kehilangan semua hasil usaha yang telah dijalani selama bertahun-tahun dan akhirnya usaha meraka pun bangkrut karena tidak adanya modal. Sancaka yang ketika itu masih berusia 5 tahun ditinggalkan seorang diri oleh ibunya yang pergi entah kemana karena stress harta bendanya habis terjual untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Gambar III.28 tipografi dalam sinopsis Sancaka

Sumber : Dokumen Pribadi

E.2.5 Ilustrasi

E.2.5.a Studi Karakter

1. Gundala



Gambar III.29 Karakter Gundala

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-ZK1EkGYVa6I/TdYwNpwFYDI/AAAAAAAAAt4/BktYSBMRat8/s1600/gundala-putra-petir.jpg

Nama : Gundala

Jenis Kelamin : Laki-laki

Karakteristik : Berbadan tegap, kuat, umur 25-35 tahun

Sifat : Tegas, Pemberani

Properti

- Topeng bersayap
- Kostum Gundala

2. Sancaka





Gambar III.30 Karakter Sancaka

Sumber : Komik Gundala "Dokumen Candi Hantu"

Nama : Sancaka

Jenis Kelamin : Laki-laki

Karakteristik : Berbadan tegap, umur 25-35 tahun

Sifat : Baik, Pekerja keras, Sombong

Properti

- Jas
- Celana Jeans
- Sepatu Pantofel

3. Minarti





Gambar III.31 Karakter Minarti

Sumber : Komik Gundala “Dokumen Candi Hantu”

Nama : Minarti

Jenis Kelamin : Perempuan

Karakteristik : Berparas cantik, umur 23-27 tahun

Sifat : Pencemburu, Baik, Manja, Sensitif

Properti

- Kemeja
- Rok

- Sendal Berhak

4. Kaisar Kronz





Gambar III.32 Karakter Kaisar Kronz

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-ZK1EkGYVa6I/TdYwNpwFYDI/AAAAAAAAAt4/BktYSBMRat8/s1600/gundala-putra-petir.jpg

Nama : Kaisar Kronz

Jenis Kelamin : Laki-laki

Karakteristik : Tua, Bertubuh tinggi besar, umur 55-65 tahun

Sifat : Bijak, baik

Properti

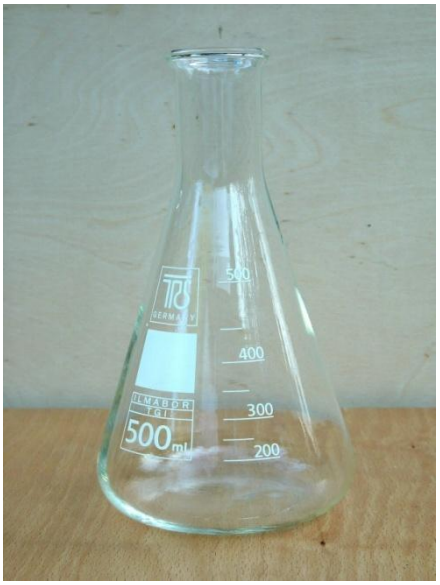
- Mahkota
- Sendal
- Jubah

E.2.5.b Studi Properti

Penggunaan properti atau aksesoris didalam sebuah komik berguna untuk memperkuat identitas dari karakter.

Gelas Ukur

Gelas ukur merupakan sebuah alat untuk memanaskan serta menyimpan sebuah larutan selain itu pula dapat digunakan untuk menampung hasil penyaringan. Gelas ukur sangat berperan dalam proses pengujian suatu zat dimana gelas ukur dipergunakan oleh para ilmuwan untuk mencampurkan cairan satu dengan lainnya.



Gambar III.33 Gelas Ukur

Sumber :
http://1.bp.blogspot.com/_wfOMGfOA5sQ/TIM86nv1EPI/AAAAAAAAAFg/LYmhzGVdNQA/s1600/Erlenmeyer_flask_hg.jpg

UFO

UFO adalah singkatan dari *Unidentified Flying Object*, yang artinya benda terbang tak dikenal, UFO tidak harus merupakan sebuah pesawat luar angkasa, namun termasuk segala sesuatu yang terlihat di angkasa dan tak dapat dijelaskan.. Ilmu yang menyelidiki fenomena tentang UFO dinamakan Ufologi, sementara orang yang melakukan penyelidikan mengenai UFO disebut Ufolog. Makhluk yang membawa UFO disebut sebagai Ufonaut, dan umumnya lebih sering disebut dengan istilah: E.T. atau ALF (Alien Life Form). E.T. merupakan singkatan dari Extra Terrestrial yang mempunyai arti berasal dari luar bumi.



Gambar III.34 UFO

Sumber :

http://paranormalstation.com/blog/2011/12/31/ufos/&docid=AJTG_8eG1_vXFM&imgurl=http://paranormalstation.com/wp-content/uploads/2011/12/UFO.jpg

Telepon Genggam

Telepon Genggam atau yang sering dikenal dengan nama Ponsel merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional mempunyai saluran yang tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.



Gambar III.35 Telepon Genggam

Sumber :

http://www.terbesar.com/sonyericssonk810i-p-13236.html%3FosCsid%3Dac9f0ef7460cdd39d2ff1722007c893a&docid=EG283RmCKqCekM&imgurl

Mobil

Mobil adalah kendaraan darat yang digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih dan biasanya menggunakan bahan bakar minyak untuk menghidupkan mesinnya. Mobil sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakan pada masa sekarang.



Gambar III.36 Mobil

Sumber :

http://3.bp.blogspot.com/-2bLDiilkEGs/T6GAQ7AzE-I/AAAAAAAABtY/Wo2FfvbGINw/s1600/suzuki%252Bswift.jpg

Liontin Kalung

Liontin kalung merupakan sebuah perhiasan seperti berlian atau batu permata yang di tempelkan pada sebuah kalung atau digantungkan pada rantai sebuah kalung.



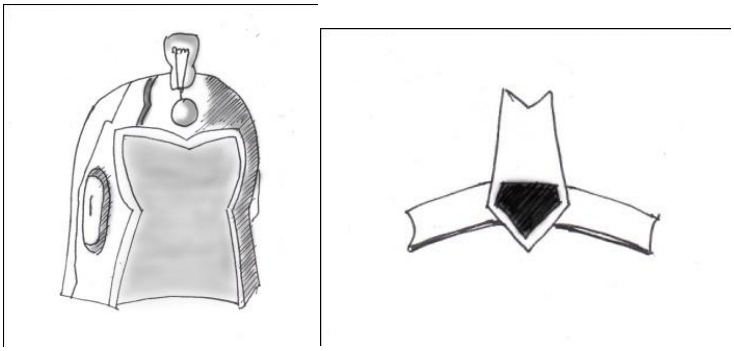
Gambar III. 37 Liontin Kalung

Sumber :

http://fjb.co/perhiasan/32302-gelang-perak-925-a.html&docid=C6-jkRb1omQdrM&imgurl=http://fjb.co/attachments/perhiasan/6094d1328365833-gelang-perak-925-4.7gr-kl-liontin.jpg

Mahkota

Mahkota adalah sebuah hiasan di kepala dan merupakan sebuah kebesaran bagi raja atau ratu yang bertahtakan emas atau pun berlian. Mahkota juga dapat diartikan sebagai suatu simbol identitas diri dari sebuah kebangsawanan pada individu tertentu. Terdapat sedikit perubahan pada bentuk mahkota dalam buku biografi komik Gundala dimana pada mahkota dalam komik Gundala sebelumnya terlihat seperti ada sebuah lampu diatasnya dalam buku biografi Gundala lampu tersebut dihilangkan dan dirubah menjadi lebih sederhana dengan bentuk runcing diatasnya seperti ujung mahkota yang terbelah menjadi 2 karena petir.



Gambar III.38 Mahkota

Sumber : Dokumen pribadi

E.2.5.c Studi Setting

Setting tempat dalam perancangan media ini adalah tempat-tempat yang pasti pernah ditemui diantaranya jalan raya, ruang tamu dan laboratorium.



Gambar III.39 Studi Lokasi

Sumber : http://jalankemanagitu.files.wordpress.com/2009/06/jalan1.jpg



Gambar III.40 Studi Lokasi

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-0vKFnsa8xgA/T9LowOz3mRI/AAAAAAAAABY/RGRfMeEuSHg/s1600/Ruang-Tamu-2.jpg



Gambar III.41 Studi Lokasi

Sumber : http://disnak.sumbarprov.go.id/agribisnis/foto/fasilitas/laboratorium.jpg