BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi yang dilakukan adalah sebuah perancangan komik "Gugurnya Gatotkaca" yang diangkat dari karya sastra *Mahabharata* asal India karya Vyasa dengan pendekatan visual wayang golek. Sebagai strategi komunikasi komik ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan istilah yang mudah dimengerti, dan juga menggunakan istilah-istilah dari bahasa Sansakerta karena beberapa nama dan istilah apabila diubah menjadi bahasa Indonesia akan kurang mewakili dari maksud sebenarnya. Sehingga diharapkan perancangan ini dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat khususnya para generasi muda tentang salah satu penggalan cerita epik *Mahabharata* "Gugurnya Gatotkaca" dalam sudut pandang yang berbeda karena di dalamnya akan memperlihatkan sisi manusia dari Gatotkaca sebagai lahan kreativitas yang menjadi diferensiasi dengan karya lain yang telah ada sebelumnya. Dengan adanya komunikasi ini diharapkan agar masyarakat dapat memahami dan meresapi cerita yang disampaikan, sehingga kelestarian wayang golek di masyarakat tetap terjaga.

Tujuan Komunikasi

- Memberikan informasi kepada masyarakat khususnya generasi muda mengenai cerita "Gugurnya Gatotkaca" dalam cerita *Mahabharata* dengan perspektif yang berbeda karena dalam perancangan ini akan memperlihatkan sisi manusia dari Gatotkaca yang memiliki rasa takut, memiliki kelemahan, dan bahkan dapat gugur di medan perang layaknya prajurit biasa.

Materi Pesan

- Sekuat apapun manusia pasti memiliki kelemahan, rasa takut, dan kesedihan.
- Rela berkorban untuk kepentingan yang lebih besar.
- Strategi dalam perangan melindungi prajurit yang penting dan mengorbankan prajurit yang lebih rendah.

III.1.2 Strategi Kreatif

Dalam strategi kreatif akan menjelaskan beberapa aspek yang terdapat dalam komik digital "Gugurnya Gatotkaca".

III.1.2.1 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik ini adalah gaya ilustrasi realis agar memunculkan kesan yang lebih hidup, dan agar emosi yang terdapat dalam ceritanya lebih terasa oleh pembaca. Gaya ilustrasi yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari beberapa referensi seperti wayang golek, dan komik wayang karya R.A Kosasih dan Oerip.

III.1.2.2 Teknik Penceritaan

Cerita "Gugurnya Gatotkaca" pada benang merahnya adalah menyampaikan bagaimana Gatotkaca gugur dalam perang Bharatayuda di tangan Adipati Karna akibat hujaman senjata sakti Konta Wijaya. Cerita ini akan dibagi menjadi 3 bagian, yang pertama berjudul "Konta Wijaya" mengisahkan tentang sejarah senjata tersebut, dalam bagian ini ceritanya akan mundur pada saat Gatotkaca lahir. Bagian kedua berjudul "Tugas Perlaya" yaitu saat Gatotkaca ditugaskan oleh Sri Kresna untuk mencegah Karna bertemu Arjuna. Dan bagian yang terakhir adalah puncak dari cerita, berjudul "Gatotkaca Gugur" menceritakan hari ke-15 perang Bharatayuda, dimana Gatotkaca mengorbankan diri dan gugur sebagai pahlawan Pandawa.

III.1.2.3 Sinopsis

Gatotkaca menghadapi Adipati Karna dalam perang Mahabharata, Sri Kresna yang melihat teringat kembali ke kejadian di mana Gatotkaca masih bayi dan takdirnya akan mati di tangan kesatria pemegang senjata Konta Wijaya. Di malam sebelumnya Gatotkaca ditugasi untuk membendung Adipati Karna untuk bertemu Arjuna. Awalnya Gatotkaca merasa takut namun akhirnya menerima "Tugas Perlaya" tersebut. Kemudian Gatotkaca menemui keluarga kecilnya untuk terakhir kali. Di hari ke-15 Gatotkaca maju sebagai pemimpin balatentara Pandawa. Gatotkaca dapat membunuh Alambusa sebelum kemudian berhasil memancing Adipati Karna menggunakan Konta Wijaya dan gugur di atas ribuan prajurit Korawa.

III.1.3 Strategi Media

Dalam strategi media akan menjelaskan berbagai media yang akan dibuat, ada dua macam jenis media yang akan digunakan yaitu media utama, dan media pendukung.

III.1.3.1 Media Utama

Media yang dirancang adalah komik digital "Gugurnya Gatotkaca" dalam kisah *Mahabharata* yang dapat diakses secara *online*. Komik adalah cerita yang disampaikan menggunakan ilustrasi gambar yang berfungsi untuk mendeskripsikan cerita tersebut. Alasan dipilihnya komik karena pembaca lebih mudah melibatkan emosi ketika membacanya, kesan yang disampaikan melalui komik belum tentu dapat dirasakan pada media informasi lain seperti novel, atau cergam, dan saat ini komik dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dan usia. Komik ini akan dibuat dengan meggunakan gaya ilustrasi realistis melalui pendekatan visual wayang golek dan komik wayang karya R.A Kosasih, dan Oerip dengan dilakukannya modifikasi berdasarkan gaya visual yang disesuaikan dengan komik-komik saat ini agar lebih

menarik. Dengan pendekatan visual tersebut bertujuan dapat memunculkan kembali komik wayang.

Alasan dilakukannya perancangan komik digital adalah menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Dengan adanya komik digital maka dapat memudahkan agar komik dapat sampai ke tangan *target audience* dan dapat diakses di mana saja. Selain itu strategi ini merupakan bentuk pendekatan dengan kebiasaan *target audience* yang terbiasa mengakses internet melalui media-media digital yang mereka punya. Selain itu dengan komik digital dapat mempermudah para pembaca untuk membawa dan menikmati komik di mana saja.

III.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung bersifat sekunder dengan tujuan dapat memperkenalkan dan mempublikasikan media utama. Media pendukung yang digunakan antara lain:

a. Poster
b. Banner Web
c. Mouse Pad
d. T-Shirt
e. Stiker

III.1.4 Strategi Distribusi

Setelah komik selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan secara *online* melalui situs www.ngomik.com. Setelah komik berhasil diunggah dan ditampilkan maka setiap pemilik akun ngomik.com yang ingin membaca komik ini akan membayar royalti kepada komikus dengan cara mentransfer sejumlah uang yang ditentukan via rekening ngomik.com, ataupun menggunakan pulsa. Setiap orang dapat membuat akunnya secara gratis.

Alasan dipilihnya distribusi ini karena banyak keuntungan yang didapatkan. Selain komik akan tersebar dengan luas secara nasional sehingga dibaca banyak orang dan terus menghasilkan royali, salah satu

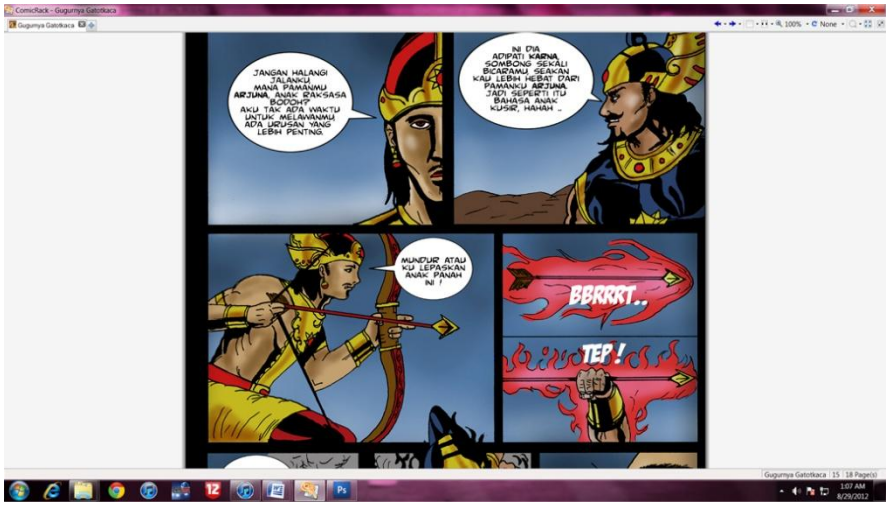
keuntungan lainnya yaitu situs ini telah tersambung dengan penerbit yang ada di Indonesia. Sehingga komik ini akan berkesempatan untuk diproduksi secara masal bahkan untuk beberapa *chapter* kelanjutannya. Ngomik.com ini juga telah tersedia untuk aplikasi *android* dan aplikasi *mobile*-nya sehingga dapat diakses dimana saja menggunakan *handphone*.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual merupakan penjelasan dari semua bentuk yang dapat dilihat tentang komik yang akan dirancang.

III.2.1 Format Desain

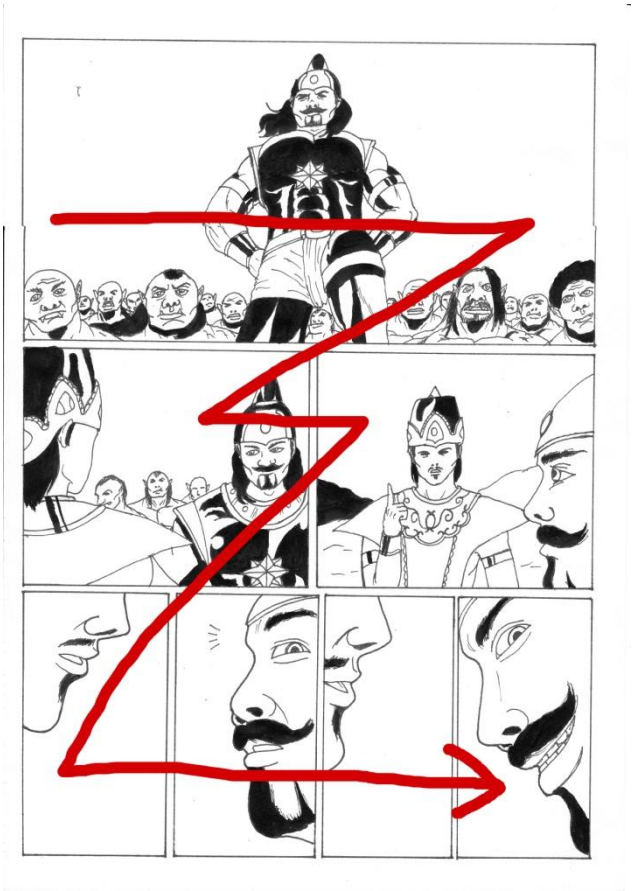
Format komik ini adalah *file* bertipe *.cbr* yang dapat dibuka menggunakan *software Comic rack* yang dapat diunduh secara gratis di *website* resminya. Bentuk dan format pembacaannya dibuat layaknya komik dalam bentuk buku biasa dan menggunakan sistem panel seperti komik pada umumnya. Alasan dipilihnya komik digital yaitu agar bisa lebih mudah diakses karena tidak harus membawa komik dalam bentuk fisik.



Gambar III.1 Tampilan format komik

III.2.2 Tata Letak (Layout)

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan serta dapat lebih melibatkan emosi yang akan ditampilkan di setiap adegannya ketika membacanya. Seperti komik pada umumnya komik ini menggunakan panel yang dibaca dari kiri atas ke kanan bawah agar lebih nyaman untuk dibaca.

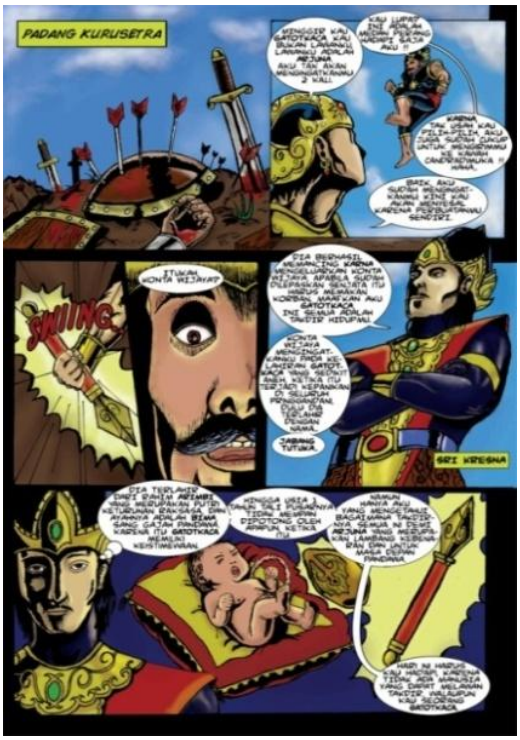


Gambar III.2 Sketsa *layout* dalam komik

III.2.2.1 Panel

Seperti layaknya komik berbentuk buku, *layout* dari komik digital ini menggunakan sitem panel yang arah membacanya dari kiri ke kanan, kemudian dilanjutkan ke bawah hingga panel terakhir yang

berada di kanan paling bawah. Panel dalam komik ini bukanlah sebuah batas yang harus selalu ditaati, guna menambah kesan maka beberapa objek yang dimunculkan akan sedikit keluar dari panel. Bentuk, ukuran, dan tata letak panel dalam komik ini tidak akan ada yang sama dari setiap lembarnya, karena bersifat dinamis tergantung dengan adegan yang akan dimunculkan dalam setiap panelnya.



Gambar III.3 Contoh panel dalam komik

III.2.2.2 Balon Kata

Balon kata akan berbentuk sederhana yaitu berbentuk elips dengan penunjuk untuk menentukan siapa yang sedang berbicara. Untuk kesan emosi atau kemarahan menggunakan balon kata yang berbentuk tajam atau berduri. Untuk kesan berbicara dalam hati, bentuknya tetap elips tapi penunjuknya berbentuk bulat-bulat kecil.



Gambar III.4 Contoh balon kata

III.2.3 Tipografi

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

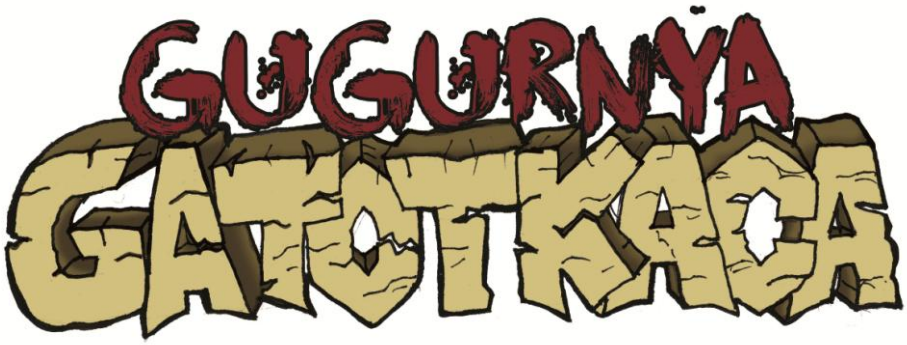
III.2.3.1 Tipografi Judul

Pada judul "Gugurnya Gatotkaca" ada dua jenis huruf yang digunakan. Yang pertama untuk kata "Gugurnya" menggunakan huruf *Face Your Fear* untuk mewakili kesan kematian, dengan perpaduan warna yang menyerupai warna darah dan sesuai dengan namanya jenis huruf ini juga mewakili kesan untuk berani menghadapi ketakutan yang ada pada diri Gatotkaca karena bagaimanapun dia juga hanya seorang manusia yang memiliki rasa takut.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789

Jenis huruf yang yang kedua untuk kata "Gatotkaca" digunakan huruf manual atau tulis tangan. Huruf tersebut menganalogikan karakter Gatotkaca yang kuat dan gagah kedalam bentuk batu tebing dengan bentuk yang tebal sehingga berkesan kuat dan juga warna yang digunakan disesuaikan dengan batu tebing. Ditambahkan efek retakan

di beberapa bagian adalah sebuah analogi bahwa sekuat apapun segala sesuatu tidak ada yang kekal.



Gambar III.5 Judul pada komik

III.2.3.2 Tipografi Teks Dialog dan Narasi

Pada bagian teks dialog dan narasi pada isi komik digunakan jenis huruf *Comic Book Comando*. Jenis huruf ini digunakan karena berkesan seperti huruf manual yang sering muncul pada komik-komik klasik Indonesia yang dikerjakan menggunakan tulisan tangan. Digunakan juga versi tebal atau *bold* pada teks dialog dan narasi untuk nama tokoh yang ada dalam komik agar pembaca dapat membedakan istilah-istilah bahasa Sangsakerta dan nama dari tokoh.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789



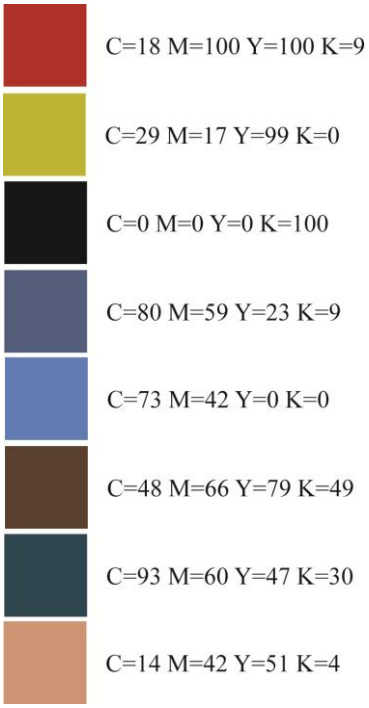
Gambar III.6 Teks Dialog dalam komik



Gambar III.7 Narasi dalam komik

III.2.4 Warna

Untuk garis pada gambar dalam komik ini didominasi bayangan hitam secara manual dengan tujuan memunculkan emosi pada tokoh, dan memunculkan gaya gambar komik klasik Indonesia. Sedangkan untuk pewarnaan pada karakter sendiri banyak memakai warna-warna kontras untuk menguatkan kesan klasik dengan gradasi yang minimalis. Untuk karakter Gatotkaca dipilih 3 warna dominan yaitu merah yang menggambarkan sifat optimis, bersemangat, dan berani menghadapi masalah. Warna hitam menggambarkan kesan kuat, dan percaya diri. kuning yang menggambarkan warna emas yang menggambarkan kesan bertanggung jawab, kharismatik, dan pekerja keras.



Gambar III.8 Warna yang digunakan dalam komik

III.2.5 Ilustrasi

Gaya visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi realistis yang diaplikasikan ke dalam komik digital sebagai media utama dan media promosi sebagai media pendukung. Tokoh-tokoh dalam komik ini adalah merupakan adaptasi dan modifikasi dari bentuk wayang golek Sunda dan beberapa referensi visual dari komik Wayang karya R.A Kosasih dan Oerip. Alasannya dipilih wayang golek sebagai referensi visual karena bentuk wayang golek yang 3 dimensi dapat mempermudah proses studi visualnya dan apabila ada bagian yang tidak terlihat pada wayang golek seperti kaki maka dapat dilakukan penyesuaian dengan komik karya R.A Kosasih dan Oerip. Dengan pendekatan visual tersebut memiliki tujuan untuk memunculkan kembali komik wayang yang sempat mengalami kejayaan pada masanya, sedangkan dalam pewarnaannya mengadaptasi gaya komik Amerika Marvel. Dalam pengaplikasiannya Cerita "Gugurnya Gatotkaca" dimunculkan dengan tidak menghilangkan identitas aslinya dalam pewayangan guna tetap melestarikan kesenian wayang golek.



Gambar III.9 Referensi dan ilustrasi
pada *cover*

III.2.5.1 Studi Karakter

Pada awalnya telah dilakukan wawancara mengenai visual yang mewakili karakter Gatotkaca agar dapat menyamakan persepsi dalam pandangan responden. Kebanyakan responden membayangkan bahwa Gatotkaca itu berkumis tebal, memiliki tubuh yang tinggi besar, memiliki simbol yang menyerupai bintang pada dadanya, dan memiliki sayap. Proses berikutnya adalah mencari gambar sebanyak-banyaknya mengenai wayang golek, dan mengumpulkan beberapa komik wayang yang merupakan karya dari R.A Kosasih dan Oerip sebagai sumber referensi. Dan terakhir adalah menggabungkan referensi visual yang ada dengan melakukan modifikasi.



Gambar III.10 Gatotkaca dalam wayang golek dan komik



Gambar III.11 Sketsa Gatotkaca