BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Sesuai dengan pilihan media sebelumnya yaitu komik maka pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan secara visual. Pendekatan visual ini akan meliputi ilustrasi dalam setiap panel yang disertai dengan teks perbincangan maupun efek suara. Bahasa yang digunakan tidak akan terlalu baku atau resmi sesuai dengan kebutuhan masing-masing panel dalam menceritakan kisahnya. Selain untuk tetap menjaga suasana yang hendak dibangun, bahasa yang tidak terlalu resmi juga diharapkan dapat memancing keterkaitan antara pembaca dengan cerita dari komik.

III.1.2 Strategi Kreatif

Komik sebagai sebuah media massa komersial tentunya harus dapat menarik sebanyak-banyaknya pembaca dan mempertahankannya selama mungkin untuk tetap membaca hingga selesai. Langkah-langkah yang tepat dalam mewujudkannya sangatlah diperlukan.

Pembaca yang penasaran dan selalu ingin lebih tau banyak adalah pembaca yang akan membuat sebuah komik akan bertahan dan sukses. Untuk itu perlu sekali untuk selalu memancing rasa keingin tahuan dari pembaca, dan disesuai kan dengan tujuan komik ini yang membahas tentang sejarah majapahit, maka diusahakan untuk selalu memberikan fakta-fakta sejarah yang berkaitan dengan majapahit namun masih jarang diketahui umum. Salah satunya yaitu tentang pengetahuan majapahit tentang teknologi meriam dan roket.

Tetapi tentu saja tidak cukup dengan menyuguhkan fakta semata untuk tetap memikat pembaca, diperlukan juga suguhan cerita lain yang

walaupun belum terbukti benar namun dapat secara masuk akal diterima oleh pembaca. Contohnya seperti dugaan-dugaan bahwa Majapahit telah mengenal teknologi baju zirah sedangkan selama ini dalam penggambarannya sering sekali prajurit-prajurit pribumi nusantara berlaga dengan telanjang dada.

Kemudian agar komik ini tidak hanya menjadi sarana hiburan belaka akan tetapi juga mendidik maka perlu diberi batasan-batasan atau penjelasan tentang bagian apa saja yang termasuk fakta dan bagian mana saja yang hanya berupa dugaan semata. Untuk mewujudkan hal ini maka akan disediakan halaman-halaman khusus yang diletakan diantara peralihan babak didalam komik yang akan menjelaskannya. Penjelasan tersebut akan disertai data sebenarnya jika memang sebuah fakta, dan akan berisi cara penarikan kesimpulan jika sebuah dugaan serta dasar dari dugaan tersebut.

Dari segi visualisasi penokohan tidak akan diusahakan untuk akurat sejarah. Akan terdapat beberapa usaha untuk melebih-lebihkan pada bagian tertentu namun tetap akan tepat secara garis besarnya saja. Usaha ini dilakukan selain untuk menarik pembaca dengan suguhan ilustrasi yang menarik tetapi juga untuk memancing fantasi dari para pembaca juga.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain buku komik yang dibuat adalah berukuran A4 21x30 cm dengan kertas pada posisi *lancscape.*

III.2.2 Tata Letak

Layout atau tata letak adalah menggabungkan unsur-unsur grafis menjadi suatu kesatuan baru yang ditampikan pada halaman cerita bergambar secara utuh dan terpadu atau penggabungan dari unsure-unsur grafis teks dan ilustrasi menjadi suatu kesatuan baru yang akan ditampilkan pada halam cerita bergambar. Penyusunan unsur-unsur visual yang digunakan didalam media adalah non formal antara lain peletakan (porsi dan proporsi) teks tidak selalu berada pada satu tempat tertentu (misalnya posisi teks tidak selalu ada di kiri bawah halaman) dan peletakan gambar juga tidak monoton.

Dengan melihat definisi yang telah diutarakan oleh Scott McCloud, *"juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the viewer."* Yang artinya gambar-gambar yang disusun, ditujukan untuk menyampaikan informasi dan/atau menimbulkan kesan keindahan bagi pemirsa/pembacanya, maka dapat ditarik beberapa unsur yang terdapat dalam komik, yaitu :

- ilustrasi

  Gambar (foto atau lukisan) yang digunakan unuk menyampaikan pesan/informasi
- Ruang

  Juxtaposed memiliki arti yaitu disejajarkan secara bersebelahan, dan *pictorial* memiliki arti yang serupa dengan *images* yang berarti gambar. Dengan demikian maka arti dari *Juxtaposed pictorial* yaitu gambar-gambar yang disusun secara berdekatan/bersebelahan. Hal ini untuk membedakan komik dengan film animasi. Penyusunan gambar secara bersebelahan ini tentunya membutuhkan ruang untuk meletakkan

masing-masing gambar dalam komik agar nyaman dibaca.

- Urutan/kesinambungan

  Keterkaitan antara gambar-gambar yang telah disusun secara bersebelahan dalam sebuah komik
- Informasi/text

  Dapat berupa narasi, dialog, maupun efek suara. Narasi adalah cerita atau deskripsi suatu kejadian atau peristiwa; kisahan. Dialog adalah percakapan yang terjadi diantara para tokoh dalam komik. Sedangkan yang dimaksud dengan efek suara adalah tulisan-tulisan yang digunakan untuk mewakili bentuk suara yang tidak dapat digambarkan dalam sebuah komik, misalnya seperti *bak*, *buk*, *wuss*, *dor*, *duar*, dan lain-lain.



Gambar III.1 Contoh layout komik

III.2.3 Tipografi

Pada komik Majapahit, jenis tipe huruf yang digunakan adalah tipe huruf yang tidak asing bagi para pembaca komik. Meski terdapat tipe-tipe huruf lain yang digunakan dalam kesempatan-kesempatan tertentu untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan, misalnya untuk judul komik dan efek-efek suara.

1. **Jenis huruf *Comic Sans* MS**

   Font huruf ini digunakan dalam penulisan dialog dalam komik dan penggunaan *font* ini sebagai *font* utama dalam penulisan dialog adalah karena bentuknya yang tidak terlalu rumit dan mudah dibaca. Dalam dunia penerbitan komik umumnya masing-masing penerbit memiliki *font* pilihan yang akan digunakan saat menerbitkan komik. Informasi yang didapat dari situs milik Koloni, sebuah perusahaan penerbitan yang bernaung di bawah Kompas grup, bahwa *font* yang telah digunakan pada naskah dari komikus umumnya akan diganti dengan font dari penerbit.

   Contoh huruf :

   A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

   A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

   1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2. **Jenis huruf Jawa Palsu**

   font ini digunakan dalam penulisan judul komik

   Contoh huruf :

   𝔄 𝔅 ℌ ℐ 𝔍 𝔎 𝔏 𝔐 𝔑 𝔒 𝔓 𝔔 ℜ 𝔖 𝔗 𝔘 𝔙 𝔚 𝔛 𝔜 ℨ

   𝔄 𝔟 𝔠 𝔡 𝔢 𝔣 𝔤 𝔥 𝔦 𝔧 𝔨 𝔩 𝔪 𝔫 𝔬 𝔭 𝔮 𝔯 𝔰 𝔱 𝔲 𝔳 𝔴 𝔵 𝔶 𝔷

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3. **Jenis huruf *DeathRattle BB***

Font ini digunakan untuk menggambarkan efek dari suara

Contoh huruf :

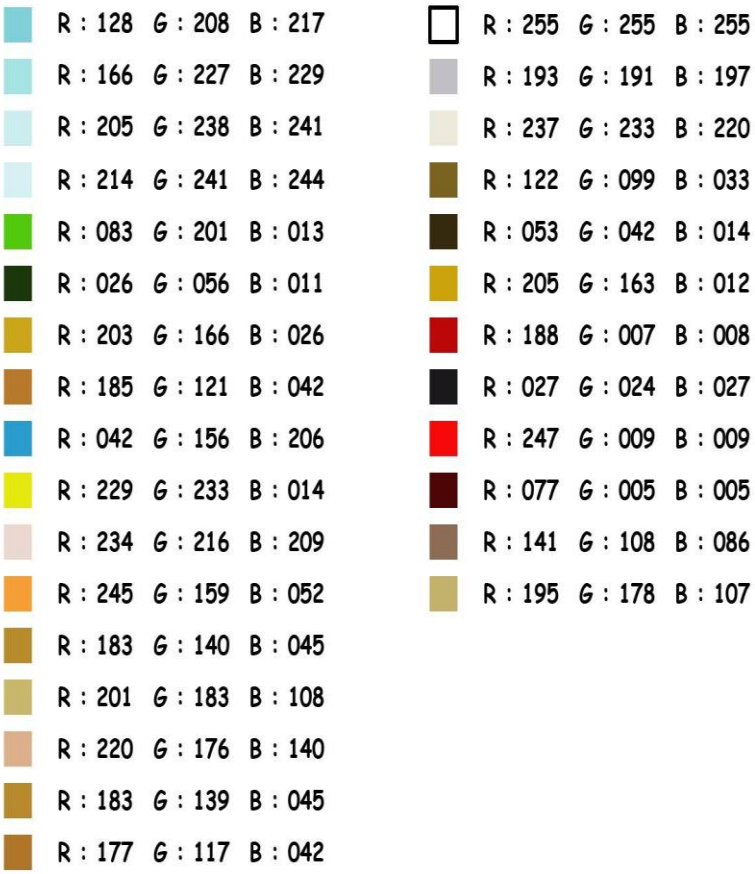
A G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi sebagai salah satu unsur dari komik memiliki fungsi yang penting dalam menyampaikan pesan. Hal ini sesuai dengan definisi ilustrasi itu sendiri didalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.

Demikian pula dengan komik Majapahit yang juga memiliki unsure ilustrasi, yang dikerjakan dengan manual disertai dengan proses digitalisasi untuk pengembangan berikutnya. Proses digitalisasi ini dilakukan dengan menggunakan program *Adobe Photoshop* CS2.

III.2.5 Warna



III.2.6 Studi Karakter

Dalam kisah Majapahit terdapat beberapa tokoh penting yang muncul, antara lain:

- **Raden Wijaya**

  Raden Wijaya adalah seorang keturunan bangsawan yang juga menantu dari raja Singasari terakhir, yaitu Kertanegara. Merupakan seorang jenderal yang memiliki kemampuan yang ditandai dengan diberi kepercayaan untuk memimpin pasukan ke utara, meski ternyata gangguan di utara hanyalah akal-akalan Jayakatwang untuk menyerang istana dari arah yang lain. Oleh karena itu Raden Wijaya digambarkan berbadan

tegap, atletis, dengan atribut lebih banyak dan detil untuk menunjukan statusnya yang tinggi.



Gambar III.2 Karakter Raden Wijaya

- **Ranggalawe**

Ranggalawe adalah anak dari Arya Wiraraja, seorang petinggi Singasari yang dikucilkan ke Madura dan menjadi bupati disana. Ranggalawe ikut serta dalam penyerbuan ke benteng timur Daha, dalam serangan serentak yang dibantu tentara mongol dan berhasil menewaskan pemimpin benteng timur yaitu Segara Winotan. Oleh karena itu Ranggalawe juga digambarkan berbadan tegap meski dengan atribut lebih sedikit dan tidak sedetil yang

dimiliki Raden Wijaya. Ranggalawe juga menggunakan ikat kepala dari kain untuk semakin menguatkan asalnya yang dari Madura.



Gambar III.3 Karakter Ranggalawe

- **Arya Wiraraja**

Adalah seorang pejabat tinggi Singasari yang dikucilkan ke Madura oleh Kertanegara akibat pandangannya yang berseberangan dengan politik raja. Arya Wiraraja adalah sosok yang pintar dan mahir berstrategi. Dia lah sosok dibelakang terjadinya pemberontakan Jayakatwang untuk menjatuhkan Kertanegara dan dia pula lah yang kemudian membantu Raden Wijaya untuk menyerang Jayakatwang. Bahkan dalam beberapa

kidung, Arya Wiraraja dinyatakan sebagai sosok yang mengundang tentara mongol untuk datang ke jawa untuk membantu RadengWijaya menjatuhkan Jayakatwang. Maka itu Arya Wiraraja digambarkan sebagai sosok bijak dengan janggut panjang dengan atribut berwarna emas lebih banyak untuk menunjukan kedudukannya yang juga tinggi.



Gambar III.4 Karakter Arya Wiraraja

- **Nambi**

Nambi, seperti hal nya Ranggalawe juga turut membantu usaha Raden Wijaya untuk menaklukan Jayakatwang. Nambi merupakan abdi setia Raden Wijaya yang ikut menemani pelariannya hingga ke Madura untuk meminta bantuan dari Arya Wiraraja. Dikemudian hari Nambi akan menjadi maha patih pertama dari kerajaan Majapahit setelah jatuhnya Jayakatwang. Sesuai jabatannya sebagai patih, Nambi juga membawahi dinas telik sandi Majapahit sehingga ia digambarkan sebagai sosok misterius yang wajahnya ditutupi topeng.



Gambar III.5 Karakter Nambi

- **Ike Mese**

Ike Mese adalah salah satu dari tiga panglima yang dikirim oleh Kublai Khan untuk memimpin ekspedisi balas dendam terhadap Kertanegara. Sebagai seorang mongol, dia digambarkan dengan kumis yang mirip dengan kumis ikan lele, bertopi bulu khas mongol, sepatu boot tebal serta rambut yang dikepang. Ike Mese juga digambarkan mengenakan baju pelindung terbuat dari kulit dengan kepingan-kepingan logam.



Gambar III.6 Karakter Ike Mese

- **Shi Pi**

Shi Pi dan Ike Mese adalah dua orang mongol yang ditugasi untuk memimpin armada balas dendam oleh Kublai Khan. Shi pi adalah seorang jenderal veteran dari perang mongol melawan dinasti Song Cina, oleh karena itu ia diberi wewenang untuk membawahi seluruh armada ekspedisi mongol ke Jawa. Sebagai seorang veteran perang melawan Cina, Shi Pi digambarkan masih menggunakan pakaian khas mongol berwarna kuning yang memberikan pasukan mongol julukan *' The Golden Horde '*.



Gambar III.7 Karakter Shi Pi

- **Kao Xing**

Kao Xing adalah satu-satunya komandan ekspedisi balas dendam Kublai Khan yang tidak asli berdarah mongol. Kao Xing adalah mantan jenderal dari pasukan dinasti Song Cina sebelum dikalahkan oleh pasukan mongol. Dalam ekspedisi ini Kao Xing dipercaya untuk membawahi pasukan darat, sedang pasukan laut dipegang ole Ike Mese. Sebagai komandan pasukan darat Mongol, maka Kao Xing digambarkan mengenakan baju zirah kavaleri berat mongol dengan ditambah topi bulu.



Gambar III.8 Karakter Kao Xing