BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Didalam suatu perancangan diperlukan strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Dalam perancangan komik matematika tentang pembelajaran angka romawi ini, strategi yang digunakan adalah Strategi komunikasi dan strategi kreatif.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

III.1.1.1 Pendekatan Verbal

Pendekatan komunikasi dilakukan dengan membuat sebuah komik matematika yang lebih membahas tentang pengenalan dan penulisan angka romawi, dengan pertimbangan cerita yang mengambil dari keseharian siswa belajar dan bermain.

Komunikasi yang dilakukan dalam pembuatan komik ini adalah untuk memberikan informasi kepada anak khususnya siswa SD, tentang pentingnya mengenal angka romawi dalam kehidupan sehari-hari. Dari komunikasi tersebut, diharapkan siswa akan lebih mengerti, memahami, dan bisa menulis tentang angka romawi tersebut, sehingga siswa dapat mengerti dan mengetahui bilangan angka romawi dalam kehidupan sehari - hari.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, agar lebih mudah dimengerti oleh target audiens yaitu siswa SD. Pesan dalam komik disampaikan dengan gaya bahasa yang sederhana. Penyampainnya melalui percakapan antar tokoh dengan menggunakan dialog bahasa Indonesia sehari-hari.

Pesan juga digambarkan melalui karakter tokoh, gaya berpakaian, dan sikap para tokoh. Selain itu, dalam penulisan percakapan dalam balon-balon kata serta pemilihan huruf melalui cara ini, diharapkan pesan yang disampaikan dapat dicerna dengan mudah oleh siswa SD.

III.1.1.2 Pendekatan Visual

Dalam pembuatan komik ini, didalam cerita dihadapkan pada gaya komik seperti pada umumnya dengan ukuran yang dibesarkan menjadi ukuran A4 , namun masih dalamkonteks yang wajar. Dengan latarbelakang kehidupan masakini dan tidak memperlihatkan adegan kekerasan didalam komiknya, Tujuannya adalah membedakan dengan karakter komik lain, serta penambahan unsur humor dalam cerita sehingga menarik bagi siswa.

III.1.2 Strategi Kreatif

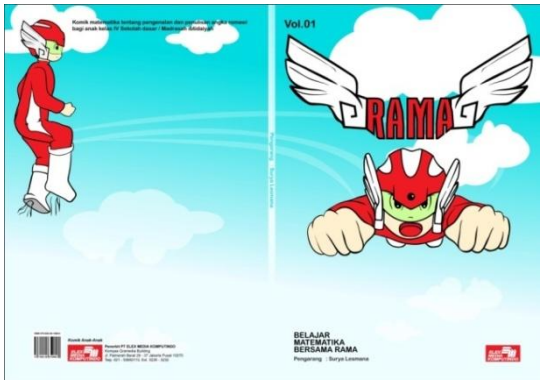
Dalam suatu perancangan diharapkan dapat memiliki strategi visual, strategi seperti penokohan dan strategi alur cerita. Dalam perancangan komik ini, gambaran dalam komik ini berisi tentang kehidupan pada zaman sekarang yang digambarkan pada pakaian dan aksesoris yang dikalangan siswa SD, yaitu seperti seragam, tas dan lainnya, seperti pada tokoh karakter “Roma, Tika, Toni, Ibu Anisa, dan Gian”. Dan pada tampilan visual setiap halamanya ditampilkan dengan gambar yang dipenuhi dengan adegan-adegan seperti sedikit humor dari mimik muka karakternya, agar memiliki kesan Kekanakan.

III.1.3 Strategi Media

III.1.3.1 Media Utama

Media yang dibuat adalah buku komik tentang hal yang berkaitan dengan matematika tentang pengenalan dan penulisan angka romawi bagi siswa kelas empat sekolah dasar. Komik ini

dibuat dengan menggunakan gaya ilustrasi yang lebih menekankan pada gaya ilustrasi pribadi, agar telihat cirri khas dengan komik matematika lainnya. Yang khusus ditujukan untuk anak-anak. Berikut adalah contohnya :

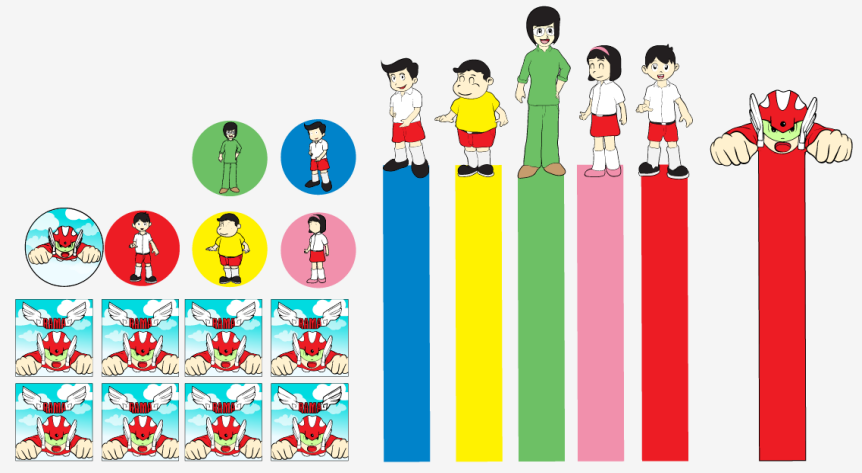


Gambar III. 1 Halaman depan dan belakang komik Rama

III.1.3.2 Media Pendukung

Media Pendukung yang digunakan, antara lain :

1. Stiker
2. Pembatas Buku
3. Pin



Gambar III.2 Gambar Media Pendukung

Media pendukung seperti pada gambar III.2 , dipilih karena ketiga media tersebut sangat sering dijumpa oleh siswa baik dilingkungan sekolah atau diluar sekolah pada saat belajar atau bermain.

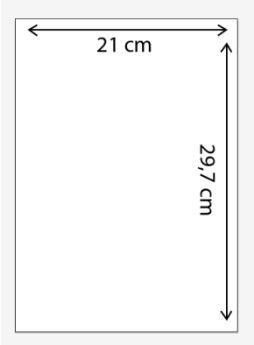
III.1.4 Strategi Distribusi

Komik ini diterbitkan melalui penerbit PT Elex Media Komputindo. Sebagai pendistribusian langkah awal, karena target sasaranya adalah kelas menengah, jadi komik ini akan masuk toko - toko buku Pusat lalu setelah itu baru masuk ke toko - toko buku khusus buku bacaan dan komik. Pendistribusian komik ini untuk pertama akan dilakukan di kota Bandung khususnya wilayah Bandung Barat, sebelum dicoba kekota besar lainya. Juga sebagai strategi media distribusi yang efektif, komik ini akan disebar melalui pameran – pameran pendidikan di Sekolah tertentu, karena muatan dalam komik ini merupakan pendidikan.

III.2. Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan Komik Rama adalah format komik ukuran A4 dengan menggunakan kertas *Glossy* 180 gram untuk halaman depan dan art paper 120 gram untuk isi komik.

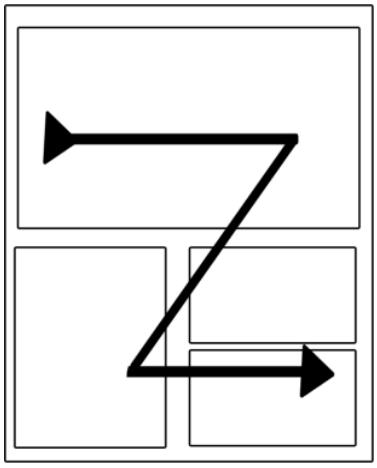


Gambar III.3 Format Desain

Sumber : Milik Pribadi

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

Untuk layout, menggunakan layout komik pada umumnya dengan arah baca dari kiri ke kanan mengikuti arah baca dari Negara Indonesia. Ilustrasi yang di buat kemudian dilayout ulang per adegan menggunakan software Adobe Illustrator CS5. Setelah di layout ulang, kemudian diberi balon kata yang berisikan dialog dan narasi sesuai dengan skenario untuk memperkuat cerita.



Gambar III.4 Tata letak (*Layout)*

Sumber : Milik Pribadi

III.2.3 Tipografi

Cerita yang ditampilkan dalam komik ini adalah cerita jenaka yang tetap mengutamakan pendidikan matematikanya. Untuk memperkuat karakter yang dimunculkan, *font* yang dipilih untuk judul (*headline*) adalah *font* “Arial rounded MT Bold” yang mempunyai karakter tidak terlalu tegas dan keras, yang dapat terbaca jelas oleh siswa. Dipilih karena karakternya yang sederhana dan disukai anak-anak.

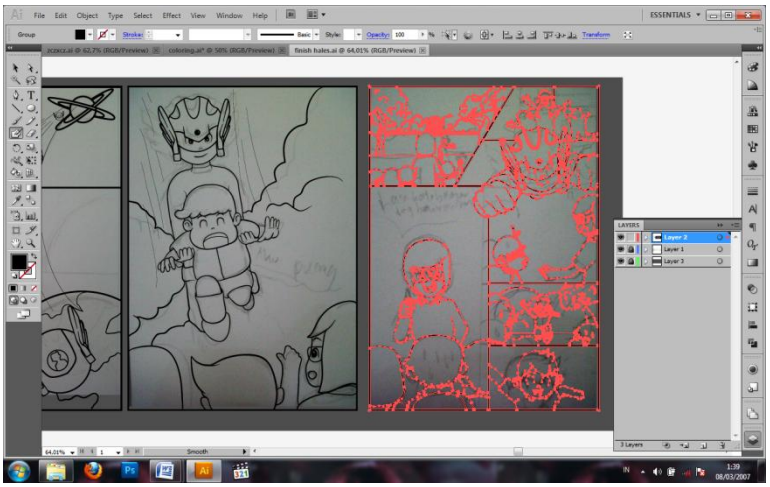
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER TO THELAZY DOG
the quick brown fox jump over to the lazy dog
1234567890
?><":/.';}{][&*%$#@!_-+=

Gambar III.5 Font Arial Bounded MT Bold

Sumber : Milik Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

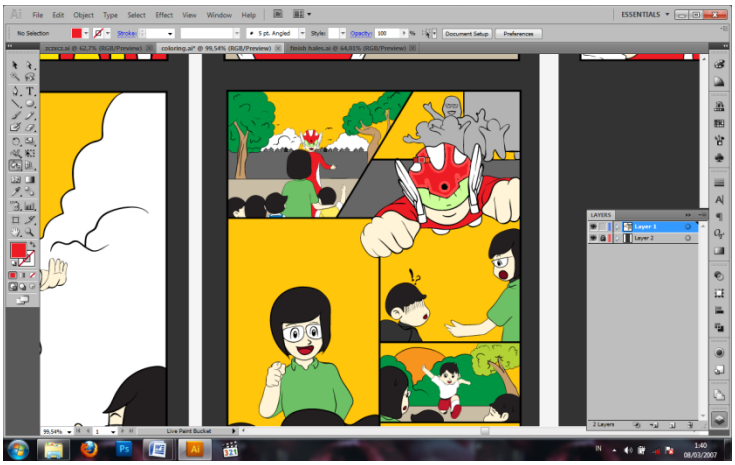
Awal dari pembuatan komik adalah membuat sketsa dengan menggunakan pensil pada buku gambar. Dari sketsa manual kemudian dipindai menggunakan alat pemindai. Setelah melalui proses pindai, hasil dari proses pindai berupa bentuk jpeg (*Join Picture Exspert Group*), lalu digambar ulang dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CS5. Kemudian hasil sketsa dipertegas dengan menaikkan kontras agar hasil sketsa lebih jelas, tanpa menghilangkan sketsa dasar yang dibuat.



Gambar III.6 Sketsa karakter

Sumber : Milik Pribadi

Setelah melalui proses tersebut, kemudian hasil sketsa tersebut, tehnik pewarnaan dilakukan, pewarnaan karakter dibuat dari beberapa referensi, seperti gambar dibawah :

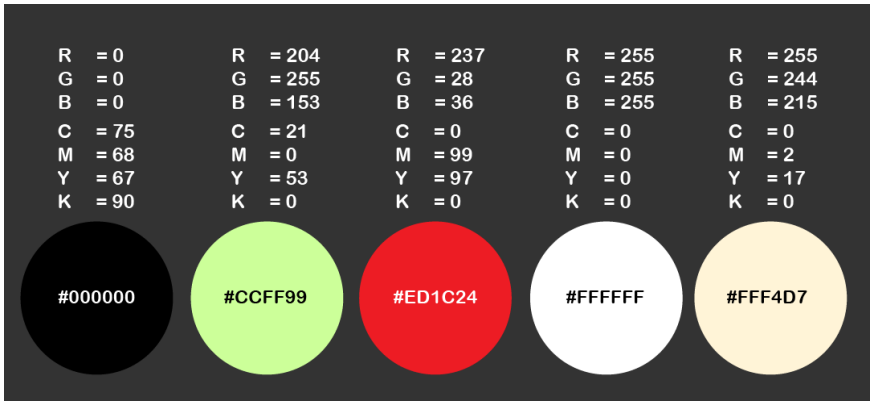


Gambar III.7 Pewarnaan karakter

Sumber : Milik Pribadi

III.2.5 Warna

Warna utama yang digunakan untuk mewarnai tokoh Rama digunakan warna yang diambil dari warna pakaian sekolah dasar yaitu warna putih dan warna merah, berikut adalah warna-warna yang digunakan :



Gambar III.8 Keterangan warna

Sumber : Milik Pribadi