BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Didalam suatu perancangan diperlukan strategi yaitu rencana yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Benjang Gulat yang tidak populer dikalangan remaja karena selain informasi tentang kesenian beladiri ini sangat sedikit dan tidak sampai dikalangan remaja, lokalitas pada pelaku Benjang Gulat, juga pagelaran Benjang Gulat yang jarang dilakukan. Maka dibuatlah perancangan dengan media buku komik Benjang Gulat yang berstrategi mengenalkan Benjang Gulat mulai dari sejarah singkat dan perkembangannya, bagaimana kehidupan pelaku Benjang Gulat di Ujungberung serta mengajarkan sportifitas kepada remaja melalui nilai sportifitas dan nilai filosofi yang terdapat dalam Benjang Gulat untuk memecahkan permasalahan-permasalahan dalam Benjang Gulat tersebut .

III.1.1 Pendekatan komunikasi

Proses penyampaian pesan yang dibuat penulis dalam komik ini adalah melalui pendekatan verbal dan pendekatan visual yang disesuaikan dengan bahasan dan disesuaikan dengan target audien yaitu sebagai berikut:

a. Pendekatan Verbal

Media ini bertujuan mengenalkan Benjang Gulat sebagai seni beladiri yang positif kepada remaja, maka isi dalam komik mengenai Benjang Gulat ini membahas tentang sejarah, pelaku, nilai-nilai filosofi, kegiatan hingga perkembangan seni beladiri Benjang Gulat. Penulis menyisipkan hal tersebut dalam penceritaan kehidupan para pelaku seni Benjang Gulat pada tokoh di komik ini. Dalam perancangan komik ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan menyisipkan bahasa sunda asli, agar masing-masing karakter memiliki ciri khas yang kuat.

b. Pendekatan Visual

Dalam perancangan komik ini akan mengadaptasi kesenian beladiri Benjang Gulat yang merupakan kesenian asli sunda, oleh sebab itu objek-objek visual yang akan dimunculkan adalah visualisasi yang dapat menggambarkan khas Indonesia khususnya adat sunda, baik itu melalui pakaian, tokoh, bangunan, dan lokasi yang digunakan. Berikut adalah pendekatan visual yang dibuat dalam komik:

- Tokoh

  Tokoh-tokoh yang terdapat dalam komik ini *stereotype* dari masyarakat yang bertempat tinggal sesuai cerita, seperti agam yang berasal dari Kota Bandung dan tokoh lainnya berasal dari Ujungberung.



Gambar III.1 Studi Karakter Agam

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.2 Studi Karakter Koko

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.3 Studi Karakter Yatma

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.4 Studi Karakter Kakek

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.93)



Gambar III.5 Studi Karakter Nenek

Sumber: Dokumen pribadi

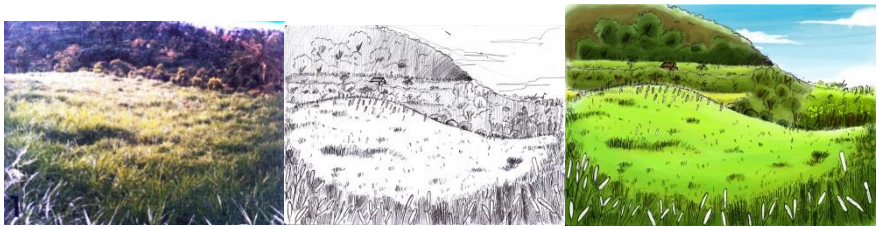
- *Setting*

  Untuk *setting* yang berada dalam penceritaan komik ini diambil dari lokasi dimana Benjang Gulat lahir dan berkembang yaitu Ujungberung Kabupaten Bandung.



Gambar III.6 Studi Visual rumah

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.187)

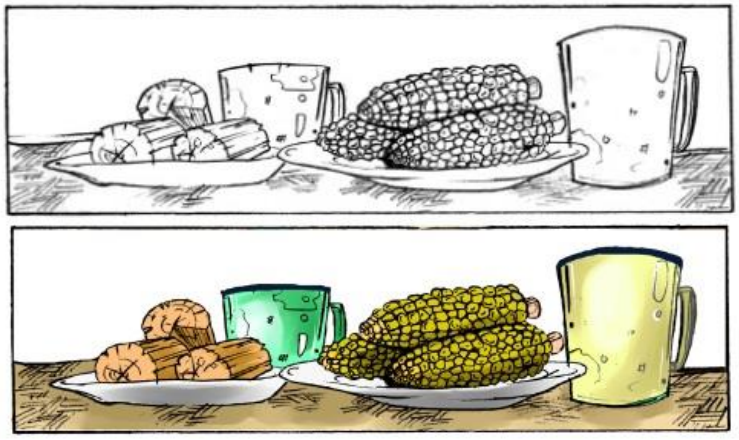


Gambar III.7 Studi Visual *landscape*

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.139)

- Properti

  Properti terdapat dalam komik ini stereotype dari properti yang digunakan masyarakat Ujungberung.



Gambar III.8 Studi Visual properti

Sumber: Dokumen pribadi

III.1.2. Strategi Kreatif

Dalam perancangan komik ini penulis membuat beberapa strategi yang membuat komik ini memiliki kelebihan dan dapat menarik minat target audien untuk membacanya, yaitu:

a. Gaya illustrasi

Illustrasi yang digunakan dalam media ini adalah ilustrasi-ilustrasi dengan gaya semi realis, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana visual yang lebih hidup. Agar remaja tidak bosan dan tertarik untuk terus membaca jalan cerita hingga selesai, maka disisipkan unsur humor melalui ekspresi dan *gesture* yang digunakan mengunakan majas hiperbola atau melebih-lebihkan.



Gambar III.9 Ekspresi yang menggunakan majas hiperbola
Sumber: Dokumen pribadi

b. Teknik Penceritaan

Dalam komik ini akan disampaikan dengan cara *storytelling* bagaimana Agam yang mempelajari Benjang Gulat mendapatkan banyak pelajaran berharga yaitu nilai-nilai filosofi, jiwa sportifitas, dan nilai estetik sebuah budaya sunda yang terdapat dalam keseian Benjang Gulat. Pelajaran yang Agam dapatkan secara tidak langsung juga dapat diterima oleh pembaca. Penceritaan menggunakan alur maju sehingga

pembaca dapat dengan santai dan mudah membaca dan mencerna pesan-pesan yang disampaikan oleh penulis.

c. Sinopsis Cerita

Meninggalnya kedua orang tua Agam yang berasal dari Kota Bandung, membuat Agam harus pindah ke desa ciporeat di wilayah kecamatan Ujung Berung, Kabupaten Bandung. Disana ia tinggal bersama Nenek dan Kakeknya yang merupakan pelatih Benjang Gulat. Ia tertarik kepada kesenian beladiri Benjang Gulat setelah Kakek menceritakan secara singkat sejarah Benjang Gulat dan menjelaskan bahwa hanya orang-orang spesial yang dapat mempelajari beladiri ini. Pada awalnya Kakek yang tidak ingin mengajarkan Benjang Gulat kepada Agam akhirnya mau mengajarkannya karena motivasi Agam yang bisa diterima. Akan tetapi tidak seperti yang Agam harapkan, ternyata latihan Benjang Gulat itu sangat berat, perlu latihan fisik yang menguras tenaga dan latihan tersebut merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh para pebenjang dan masyarakat setempat.

Ketika sedang melakukan kegiatan latihan fisik pertamanya Agam bertemu Koko yang sedang belajar Benjang Gulat bersama kakeknya. Semenjak itu Koko dan Agam selalu melakukan latihan fisik bersama mengisi waktu liburan mereka. Suatu hari Kakek beserta murid-muridnya datang dalam pagelaran Benjang Gulat dimana saleh seorang murid Kakek ikut serta dalam pertandingan itu. Pagelaran itu adalah pertandingan pertama yang Agam tonton, disana ia menangkap banyak nilai sportifitas dan nilai estetik kebudayaan sunda yang ada dalam Benjang Gulat. Kakek juga banyak menjelaskan tentang nilai-nilai filosofi yang terdapat dalam kesenian beladiri tersebut. Sejak saat itu Agam dan Koko giat melakukan latihan fisiknya tanpa mengeluh, melihat hal tersebut Kakek merasa bangga dan akan mengajarkan dua teknik dasar Benjang Gulat kepada mereka.

III.1.3 Strategi Media

a. Media Utama

Remaja mulai banyak menerima informasi dari media massa yang sudah mulai dikenal dan dekat dengan mereka. Komik merupakan media yang sangat dikenal dan dekat dengan remaja, dimana dalam komik yang berupa sedikit teks dengan dominan gambar yang statis membuat remaja sangat menyukai media ini. Maka jenis komik silat yang menceritakan tentang Benjang Gulat merupakan media utama untuk solusi permasalahan Benjang Gulat.

b. Media Pendukung

Media pendukung merupakan pelengkap yang tujuannya agar target audien mendapatkan informasi dari media utama. Media pendukung terdiri dari dua jenis, yaitu:

- Media Promosi

Media promosi adalah hal yang penting dalam menarik perhatian konsumen/target audien terhadap komik ini. Media promosi yang akan digunakan adalah poster, *mini flag*, *mini x-banner* dan *standing character*.

- Media Kreatif

Media kreatif adalah media yang dibuat untuk mengingatkan konsumen terhadap media utama. Media tersebut adalah *sticker*, pembatas buku, *mini block note*, album komik, tempat pensil, pin dan *paper bag*.

d. Strategi Distribusi Media

Penyebaran media utama dan media pendukung dilakukan ditoko-toko buku wilayah Kota Bandung. Lounching dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2013.

Media	Oktober				November				Desember			
Media Utama :												
1. Buku Komik Agam												
Media Pendukung:												
1. Poster												
2. Mini x-bannner												
3. Mini Flag												
4. Standing Character												
5. Sticker												
6. Pembatas buku												
7. *Mini Block Note*												
8. Album Komik												
9. Tempat Pensil												
10. Paper Bag												

Tabel III.1 Waktu distribusi

Sumber: Dokumen pribadi

III.2. Konsep Visual

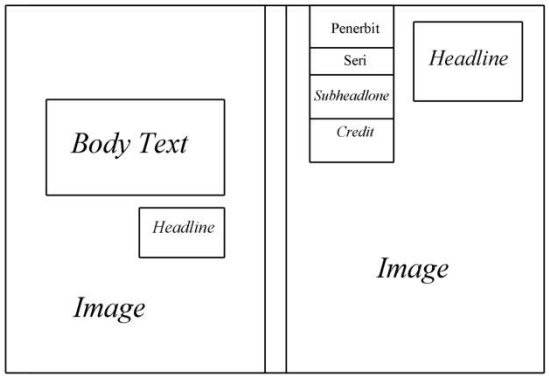
III.2.1 Format Desain

Format perancangan komik yang dibuat akan berbentuk portrait dan halaman isi dicetak pada kertas *art paper matte* 150gr berukuran A5 (14,8 x 21cm) *full color* sedangkan *cover* akan dicetak pada *art paper* 260gr. Buku akan di *softcover* dengan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.

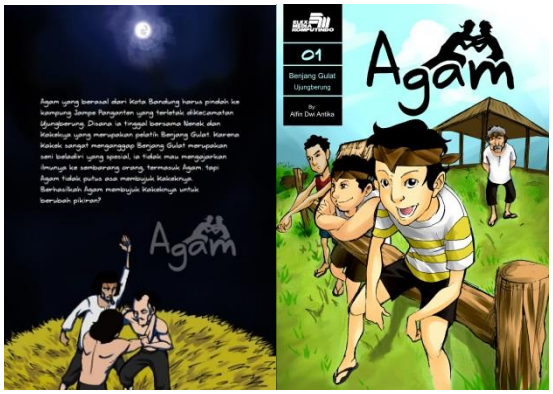
III.2.2 Tata Letak

Elemen visual dan teks pada perancangn komik ini ditata dan disusun agar lebih komunikatif dan memudahkan pembaca dalam mencerna isi cerita.

a. *Cover*



Gambar III.10 Sketsa *cover*
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.11 *Cover*
Sumber: Dokumen pribadi

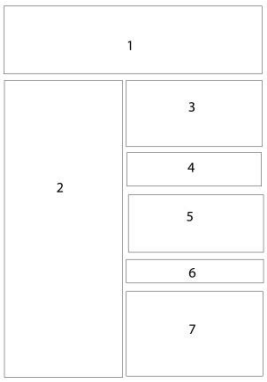
b. Panel

Panel yang digunakan dalam komik ini merupakan panel terbuka dan panel tertutup.



Gambar III.12 Panel terbuka dan tertutup

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.13 Arah baca

Sumber: Dokumen pribadi

c. Balon Kata

Balon kata disini terbagi dua yaitu balon dialog dan balon pikiran. Bentuk balon dan ruang balon kata disesuaikan dengan kalimat atau kata yang akan disampaikan.



Gambar III.14 Balon dialog

Sumber: Dokumen pribadi

Gambar tersebut merupakan contoh balon dialog, pada keterangan “a” merupakan contoh dialog bersambung dan keterangan “b” menunjukkan dialog biasa. Pada balon dialog terdiri dari beberapa jenis yang dapat mewakilkan ekspresi seperti marah, sedih, kaget dll.



Gambar III.15 Balon dialog ekspresi menangis

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.16 Balon dialog ekspresi malas

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.17 Balon dialog ekspresi kaget

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.18 Balon pikiran

Sumber: Dokumen pribadi

d. Narasi

Untuk narasi akan diletakkan dalam background kotak dengan *opacity* rendah agar gambar dalam cerita masih dapat terlihat.

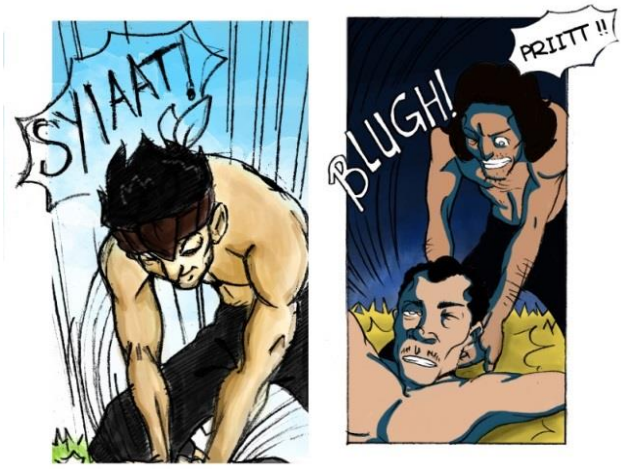


Gambar III.19 Narasi

Sumber: Dokumen pribadi

e. Efek Suara

Efek suara disini tidak menggunakan *font* yang sama dengan *font* yang ada dalam balon kata maupun narasi, jadi dalam menimbulkan efek suara akan berbentuk tulisan tangan yang bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan efek suara yang ditimbulkan, agar efek suara lebih hidup.



Gambar III.20 Efek suara

Sumber: Dokumen pribadi

III.2.3 Tipografi

Tipografi adalah elemen penting dalam komik karena kecocokan dan keterbacaan jenis huruf yang dipilih sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam membaca pesan yang disampaikan.

a. Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan dalam judul komik ini terdiri dari siluet dua pebenjang yang sedang melakukan gerakan Benjang Gulat *tangkepan* , dimana kaki dua pebenjang tersebut membentuk huruf "A" diurutan huruf pertama dan huruf ketiga dari "Agam pebenjang cilik". Untuk huruf kedua, keempat dan seterusnya menggunakan huruf jenis Erwin. Perpaduan antara illustrasi pebenjang yang sedang bertarung dan huruf Erwin sebagai judul adalah mewakilkan isi dari komik yang berceritakan pebenjang gulat yang bernama Agam dan font yang dipilh tersebut menimbulkan kesan yang klasik.



Gambar III.21 Font judul
Sumber: Dokumen pribadi

b. Tipografi Dialog, Narasi dan *Credit*

Untuk pemilihan font dialog, narasi dan *credit* pun menggunakan jenis huruf Erwin karena selain cocok dengan tema gambar, huruf ini juga memiliki keterbacaan yang jelas untuk pengisi balon kata maupun kotak narasi. Untuk tebal, tipis tipografi dan besar,

kecil ukuran huruf pada dialog disesuaikan dengan intonasi yang ingin disampaikan. Makin tebal dan besar ukuran huruf, maka makin keras/besar intonasi yang diucapkan.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG,
the quick brown fox jumps over the lazy dog,
1234567890



Gambar III.22 Intonasi keras

Sumber: Dokumen pribadi

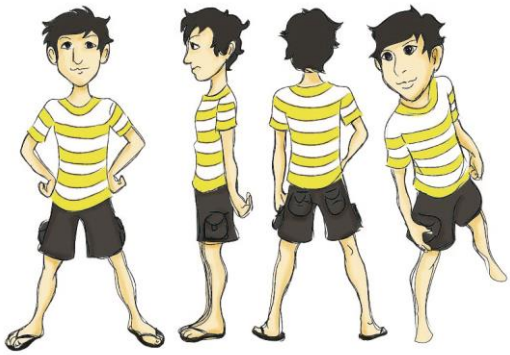


Gambar III.23 Intonasi lembut

Sumber: Dokumen pribadi

III.2.4 Ilustrasi

III.2.4.1 Studi Karakter

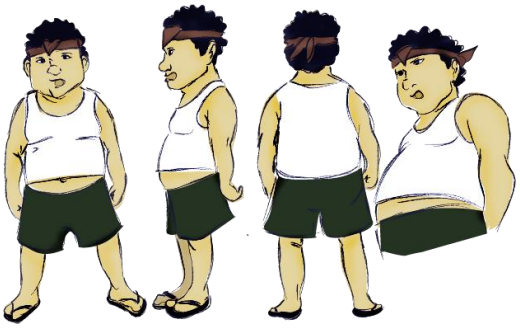


Gambar III.24 Karakter Agam
Sumber: Dokumen pribadi

Nama : Muhammad Agam (Agam)
Arti nama : Terpuji, dirahmati, kuat
Deskripsi : Tokoh Utama
Jenis kelamin : Laki-laki
Umur : 10 Tahun

Sifat : Agam merupakan anak yang baik hati, jujur, berkemauan tinggi untuk mencapai sesuatu dan suka menolong, akan tetapi dengan umurnya yang masih 10 tahun kadang ia suka mengeluh, tidak sabaran, malas dan senang bermain.

Karakteristik : Matanya yang besar mencerminkan ia polos dan jujur. Agam yang berasal dari kota digambarkan dengan kulit yang putih serta pakaiannya yang modern. Warna kuning pada baju Agam menggambarkan sifat agam yang hangat dan ceria.



Gambar III.25 Karakter Koko

Sumber: Dokumen pribadi

Nama : Ahmad Kosasih (Koko)

Arti nama : Terpuji dan pengasih

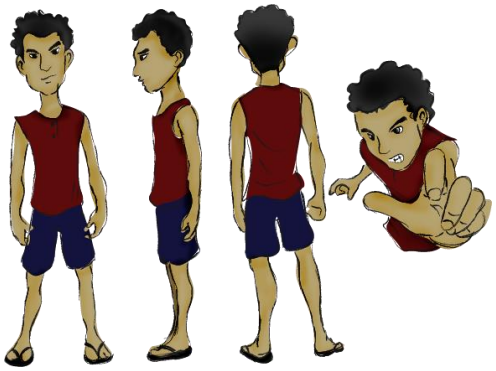
Jenis kelamin : Laki-laki

Umur : 10 Tahun

Sifat : Koko sangat suka makan, ia penakut dan pemalu. Disisi lain koko memiliki sifat yang setia, rajin dan suka m

Deskripsi : Teman Agam

Karakteristik : Badan koko yang gemuk mencerminkan ia rakus dalam hal makanan. Hal tersebut membuat ia gampang capek dan kegerahan, maka dari itu ia sering hanya menggunakan kaos dalam dan celana pendek saja kemana-mana.



Gambar III.26 Karakter Yatma

Sumber: Dokumen pribadi

Nama : Adiyatma (Yatma)
Arti nama : Hidupnya unggul
Deskripsi : Musuh Agam
Jenis kelamin : Laki-laki
Umur : 12 Tahun

Sifat : Yatma memiliki sifat yang usil, angkuh pemarah, dan tidak mau kalah akan segala hal. Umurnya yang lebih tua dari Koko dan Agam membuat Yatma sering menindas mereka.

Karakteristik : Alis mata yang tebal dan tatapan mata yang tajam mewakilkan sifat Yatma yang angkuh dan keras kepala. Bajunya yang berwarna merah membuat kesan panas dan menggambarkan Yatma yang pemarah.



Gambar III.27 Karakter Kakek
Sumber: Dokumen pribadi

Nama : H. Mulyana Kusumah (Mulyana)
Arti nama : Pelindung dan kehormatan
Deskripsi : Kakek Agam
Jenis kelamin : Laki-laki
Umur : 82 tahun

Sifat : Kakek Mulyana memiliki sifat yang tegas, memiliki jiwa yang sportif, pengajar yang baik, suka melindungi yang lemah, bijaksana dan humoris. Walaupun ia dihormati oleh penduduk kampungnya karena jawara gulat, tetapi ia tidak sembong.

Karakteristik : Kakek yang sudah sangat tua ditunjukkan dengan rambutnya yang putih beruban dan kerutan-kerutan pada wajahnya, akan tetapi kakek yang aktif berolahraga membuat badannya tetap sehat dan lincah.



Gambar III.28 Karakter Nenek
Sumber: Dokumen pribadi

Nama : Hj.Aisyah
Arti nama : Kemakmuran
Jenis kelamin : Perempuan
Deskripsi : Nenek Agam
Umur : 78 Tahun

Sifat : Nenek Aisyah adalah istri yang penurut, ramah, baik hati, penyayang tapi agak pendiam.

Karakteristik : Kulit nenek Aisyah yang putih menggambarkan ia jarang keluar rumah karena pendiam, bajunya yang berwarna merah muda menggambarkan ia memiliki sifat wanita yang keibuan, penyayang dan lembut.

III.2.4. Studi Properti

- Pakaian tradisional sunda

  Celana *pangsi* dan iket kepala yamg terbuat dari kain batik merupakan perlengkapan yang sering digunakan pelaku Benjang Gulat dalam keseharian ataupun saat pertandingan.



Gambar III.29 Iket kepala dan celana *pangsi*

Sumber: Dokumen pribadi

- Alat-alat musik Tradisional Sunda

  Seperti kesenian sunda lainnya, Benjang Gulat selalu diiringi oleh musik atau lagu tradisional. Setiap alat musik yang mengiringi seni Benjang memiliki makna tersendiri. Berikut makna yang terkandung dalam alat musik tradisional tersebut:

1. *Terebang*

Terebang adalah sejenis alat musik pukul dengan menggunakan tangan kosong atau tanpa alat bantu. *Terebang* fungsinya sebagai pengiring yang terdiri dari *kemprang, gembrung, kempul, kempring.*



Gambar III.30 *Terebangan*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.79)

2. *Kendang*

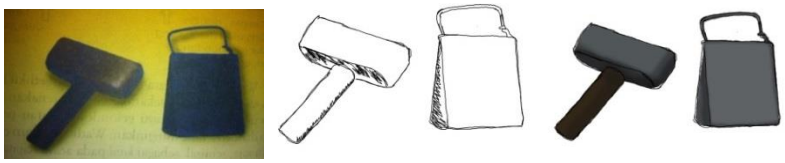
Kendang adalah alat musik pukul dengan menggunakan tangan kosong atau tanpa alat bantu**.** *Kendang* fungsinya sebagai pengatur irama, pendukung gerak, terutama gerak-gerak bantingan.



Gambar III.31 *Kendang*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.78)

3. *Kecrek*

Kecrek adalah alat musik pukul menggunakan palu berkepala persegi panjang, terbuat dari plat besi yang berjumlah 3 sampai 4 buah. *Kecrek* fungsinya pendukung getaran jiwa.

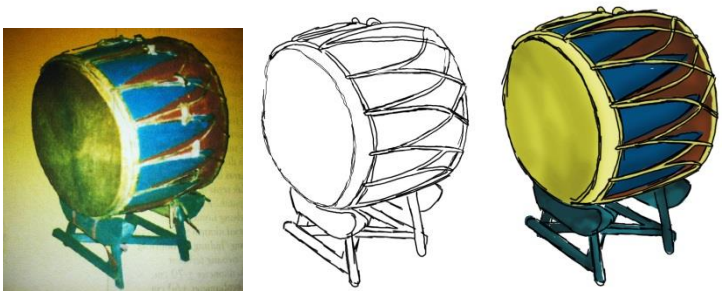


Gambar III.32 Kecrek

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.78)

4. *Bedug*

Bedug adalah sejenis alat pukul dengan menggunakan tangan kosong atau tanpa alat bantu. *Bedug* fungsinya sebagai pemangku irama.



Gambar III.33 *Bedug*

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.80)

5. *Tarompet*

Tarompet atau terompet adalah alat musik tiup terbuat dari kayu dan batok tempurung kelapa pada bagian ujungnya. *Terompet* berfungsi sebagai melodi pengiring gerakan.

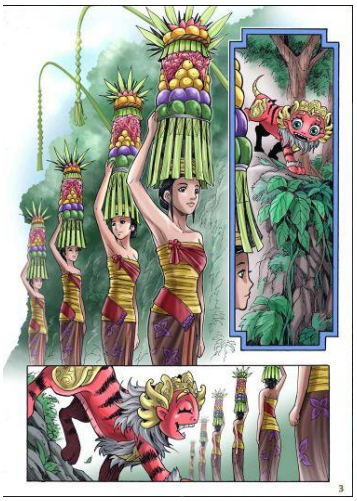


Gambar III.34 *Tarompet*

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.80)

III.2.5 Warna

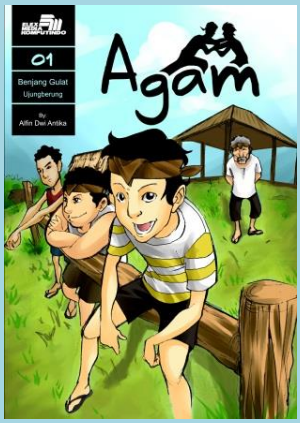
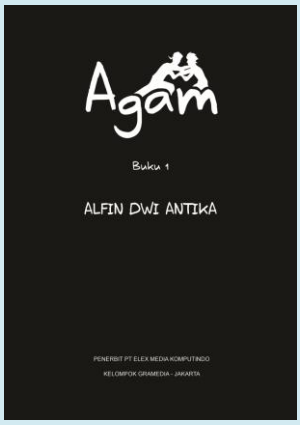
Warna merupakan unsur yang dapat membuat sebuah gambar menjadi lebih hidup, karena masing masing warna mampu memunculkan respon secara psikologis, menurut Kusrianto (2009, h.47). Pewarnaan pada komik ini menggunakan gaya pewarnaan komik Indonesia "Barong dan Putri Bunga" yaitu perpaduan warna-warna cerah yang disesuaikan *setting*, objek, suasana, musim dan pencahayaan yang alami.



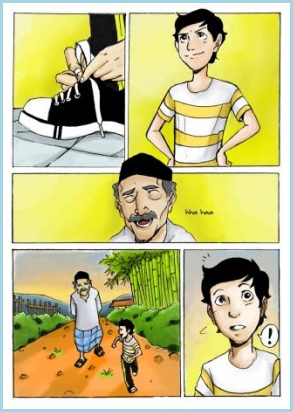
Gambar III.35 Pewarnaan pada komik "Barong dan Putri Bunga"
Sumber: http://www.makko.co/read/Barong-dan-Putri-Bunga/33/NEW-YEAR-S-EVE-COMIC/473?p=4

III.2.6 Penjabaran Halaman Komik Agam

Setiap halaman yang terdapat dalam komik Benjang Gulat menggunakan konsep dan alur yang tersusun secara sistematis. Berikut merupakan penjabaran isi dari setiap halaman komik Benjang Gulat, mulai dari alur dan konsep penggambaran.

No	Halaman Komik	Keterangan
1	 	Illustrasi yang terdapat pada *Cover* depan dan *cover* belakang menggambarkan rangkuman dari isi cerita.
2	 	Halaman 1 merupakan judul, pengarang dan penerbit sebagai pembuka halaman. Sedangkan halaman 2 merupakan undang-undang hak cipta.
3	 	Halaman 3 merupakan hak cipta komik. Halaman 4 merupakan pengenalan tokoh.

4	  	Pada halaman 5 hingga halaman 7 merupakan halaman eksposisi dimana pengenalan tokoh utama Agam. Pada halaman pertama terdapat narasi dan illustrasi yang menggambarkan Agam baru saja pindah dan sampai ditempat tinggal barunya seperti gambar rumah, tas dan Agam yang baru saja rebahan. Halaman kedua dan ketiga merupakan adaptasi Agam pada lingkungan sekitar tempat tinggal barunya.
5	 	Halaman 8 dan 9 merupakan penjelasan tentang sejarah Benjang Gulat. Hal tersebut dikemas secara santai seperti ditampilkannya kegiatan makan semangka. Lokasinya pun terdapat di tempat latihan Benjang Gulat agar mendukung keterangan yang di sampaikan.
6	 	Halaman 10 dan 11 merupakan halaman yang menerangkan motifasi Agam mempelajari Benjang Gulat. Waktu yang digunakan merupakan sehabis sholat magrib agar mendukung keterangan kakek yang memotifasi Agam.

7	     	Halaman 12 hingga 17 merupakan halaman dimana perjuangan pertama Agam mempelajari latihan fisik Benjang Gulat. Penggambaran lokasi yang di ambil merupakan lokasi yang sering dipakai oleh para pebenjang yang bertempat tinggal di desa panganten, Ujungberung pada kehidupan nyata tempat narasumber yaitu bapak ade .
8	 	Halaman 18 dan 19 merupakan halaman yang menggambarkan kekaguman Agam terhadap pemandangan yang terdapat di tempat nara sumber tinggal dan Agam merasa puas atas perjuangannya yang tidak sia-sia.

9	      	Halaman 20 hingga 26 merupakan penceritaan tentang kegiatan latihan fisik Agam yang tidak sesuai dengan dugaannya. Disana ia juga bertemu dan berkenalan dengan Koko yang melakukan kegiatan yang sama. Penggambaran lokasi yang digunakan mengadaptasi dari pemandangan asli yang terdapat di tempat tinggal narasumber. Dan properti yang digunakan juga merupakan *stereotype* dari properti yang digunakan oleh masyarakat yang bertempat tinggal di Ujungberung, seperti karung, dan alat pembawa kayu.

10		Halaman 27 dan 28 merupakan kegiatan yang merupakan inti dari kegiatan fisik yang dilakukan Agam dan koko. Penggambaran kandang sapi yang terdapat pada halaman 28 merupakan gambaran kandang sapi yang terdapat di dekat tempat tinggal nara sumber.
11		Halaman 29 merupakan kegiatan Nenek yang memberi keterangan kepada Agam sambil memasak. Setting dan properti yang digunakan merupakan stereotype dari narasumber dan masyarakat yang tinggal ditempat yang sama.
12		Halaman 30 dan 31 menggambarkan Agam dan koko yang sudah mulai terbiasa melakukan latihan fisik, didambarkan melalui ekspresi mereka, dan disini Koko memberikan filosofinya tentang kehidupan.
13		Halaman 32 menampilkan Benjang Heleran yang memunculkan dialog tentang jenis-jenis Benjang. Sedangkan halaman 33 menampilkan tokoh Yatma yang ditakuti Koko.

14	   	Halaman 34 hingga 37 menampilkan kegiatan di rumah Koko dimana digambarkan rumah bilik adat sunda yang menampilkan properti dan makanan khas di tempat narasumber tinggal. Disana Koko menjelaskan ilmu yang ia ketahui tentang ibingan.
15	   	Halaman 38 hingga 41 merupakan gambaran suasana pertandingan Benjang Gulat dari setting hingga peraturan yang sesungguhnya.

16		Halaman 42 hingga 45 menginformasikan beberapa teknik Benjang Gulat.
17		Halaman 46 dan 47 menceritakan Kakek yang mengajarkan kebaikan melalui makna filosofi yang terdapat di Benjang Gulat.
18		Halaman 48 menceritakan Kakek yang mengajarkan kebaikan melalui makna filosofi yang terdapat di Benjang Gulat. Sedangkan halaman 49 yaitu penggambaran kesenangan Agam dan Koko yang baru saja menonton pertandingan dan akan diajarkan Benjang Gulat yang sesunghuhnya.

Tabel III.2 Penjabaran halaman komik Agam

Sumber: Dokumen pribadi