BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Di dalam sebuah perancangan diperlukan strategi yang dapat menjadi pendukung dalam memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Komik “Si Buta dari Gua Hantu” karya Ganes T.H. yang pernah terbut tahun 1967 memiliki gaya visual realis khas yang memang populer dipakai oleh komikus – komikus Indonesia pada jaman itu. Seiring dengan jaman, komik – komik luar negeri yang beredar di Indonesia, semakin meningkat dan beragam dengan inovasi – inovasi baru yang lebih menarik, yang menjadikan minat para pembaca komik pun ikut berubah. Oleh karena itu dibuatlah penyegaran visual dari komik “Si Buta dari Gua Hantu” dengan visual yang lebih baru serta buku yang lebih ekslusif sebagai strategi perancangan.

1. Target Audiens

   Target audiens dari komik Si Buta dari Gua Hantu dilihat secara demografis, geografis, dan psikografis, agar strategi perancangan dari komik Si Buta dari Gua Hantu menjadi tepat sasaran. Adapun target audiens sebagai berikut :

   a. Demografis

      Secara demografis target audiens dari komik Si Buta dari Gua Hantu meliputi :

      Usia : Remaja sampai Dewasa

      Jenis Kelamin : Laki – laki

      Pendidikan : SMA

      Strata Sosial : Menengah keatas

Target audiens secara demografis usia meliputi remaja sampai dewasa, kalangan remaja mewakili pembaca – pembaca komik saat ini, kalangan dewasa mewakili penggemar - penggemar cerita komik "Si Buta dari Gua Hantu" jaman dulu. Buku yang dikemas eksklusif diperuntukan untuk target audiens dengan strata sosial menengah keatas yang dianggap mampu membeli komik eksklusif tersebut.

b. Geografis

Secara geografis target audiens dari komik Si Buta dari Gua Hantu disesuaikan dengan strategi distribusi yaitu pembaca komik di seluruh Indonesia.

c. Psikografis

Target audiens dari komik Si Buta dari Gua Hantu secara psikografis dilihat berdasarkan gaya hidup (*life style*), nilai kehidupan yang dianut (*value*), kepribadian (*personality*) yang antara lain meliputi : Gemar membaca komik, suka berimajinasi, suka petualangan, mempunyai ketertarikan pada kepahlawanan fiksi. Ditambah dengan adanya komik eksklusif sehingga akan meningkatkan perhatian konsumen di kalangan – kalangan tertentu (kolektor komik).

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan komik ini meliputi pendekatan visual dan pendekatan verbal yang ditekankan pada Heroisme Indonesia disesuaikan dengan selera pasar di Indonesia saat ini. Adapun pendekatan visual dan verbal sebagai berikut :

1. Pendekatan Visual

   Pendekatan visual pada perancangan komik Si buta dari Gua Hantu mengambil gaya visual yang lebih ditonjolkan sisi heroisme-nya seperti pada umumnya digunakan pada komik – komik amerika

yang memiliki gestur – gestur tokoh yang heroik yang dipadukan dengan gaya – gaya bertarung silat yang tidak akan membuat ciri khas Indonesia sendiri hilang. Juga dari segi angle yang mengambil angle – angle ekstrim yang bertujuan untuk memperkuat sisi heroisme dari tokoh.

2. Pendekatan Verbal

Untuk memperkuat sisi heroisme pada cerita, dilakukan pendekatan visual dengan menggunakan nilai – nilai kepahlawanan yang disisipkan ke dalam penceritaan tokoh dari komik tersebut. Pendekatan verbal juga dilakukan dengan menggunakan strategi bahasa yang tepat yaitu bahasa Indonesia baku dengan penyampaian yang ekspresif sehingga mudah diterima oleh target audiens.

III.1.2 Strategi Kreatif

Dalam perancangan komik ini, penulis membuat strategi kreatif untuk mendukung penyegaran visual dari komik “Si Buta dari Gua Hantu”. Selain dari segi cerita dan visual yang baru, membuat kemasan buku eksklusif menjadi salah satu strategi kreatif perancangan. buku komik eksklusif dibuat dengan dengan *hardcover*yang dikemas menjadi lebih menarik dibandingkan dengan komik sebelumnya. Dibuat dengan bahan yang tak mudah rusak bertujuan membuat struktur buku menjadi lebih tahan lama, yang membuat buku eksklusif tersebut bisa digunakan untuk koleksi.

III.1.3 Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan komik Si Buta dari Gua Hantu meliputi media utama komik dan beberapa media pendukung dengan tujuan promosi agar meningkatkan konsumen. Adapun media utama dan media pendukung sebagai berikut:

1. Media Utama

   Informasi pada media cetak sudah dikenal dan dekat dengan masyarakat sejak lama termasuk pembaca – pembaca komik. Oleh karena itu komik dalam bentuk cetak adalah salah satu media utama perancangan komik ini, yang bertujuan untuk memudahkan pemasaran pada konsumen. Dengan varian komik ekslusif yaitu, komik yang dikemas lebih atraktif dengan desain yg tahan lama untuk menarik target audiens.

2. Media Pendukung

   Media pendukung pada perancangan komik ini adalah sebagai pelengkap media utama dan sebagai media promosi untuk menarik perhatian konsumen. Media pendukung dalam komik ini meliputi :

   a. Media Promosi

      Media Promosi merupakan hal yang penting untuk menarik perhatian konsumen. Media promosi yang digunakan antara lain : poster, *x banner,* iklan Majalah.

   b. Media Kreatif (*Gimmick*)

      Media kreatif merupakan media yang lebih berbentuk aksesoris bertujuan untuk menambah koleksi media utama. Media kreatif yang akan digunakan antara lain : stiker, pembatas buku, pin, gantungan kunci, mug, dan kaos.

III.1.4 Strategi Distribusi

Strategi dalam pendistribusian media utama dan media pendukung dilakukan dengan *Launching* di toko buku Gramedia di kota – kota di Indonesia dengan stand khusus untuk media utama yang didukung beberapa media pendukung. Adapun tabel Jadwal Pendistibusian Komik Si Buta Dari Gua Hantu sebagai berikut:

Media	Agustus				September				Oktober			
Komik												
poster												
x-banner												
iklan majalah												
stiker												
pembatas buku												
pin												
gantungan kunci												
mug												
kaos												

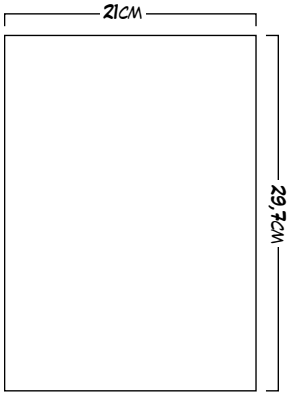
Tabel III.1 Jadwal Pendistibusian Komik Si Buta Dari Gua Hantu

III.2 Konsep Visual

Konsep visual pada perancanga komik ini ditampilkan dengan illustrasi menggunakan penggayaan komik superhero amerika pada umunya yang memiliki gestur yang memunculkan sisi heroik dari karakter. Gaya penggambaran tersebut semakin memperkuat konsep cerita superhero, serta memunculkan banyak aksi pertarungan silat membuat gaya penggambaran tersebut sesuai untuk dijadikan acuan bahan studi visual.

III.2.1 Format Desain

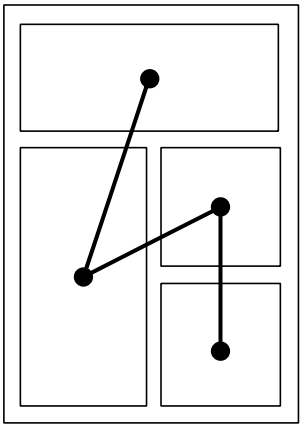
Format desain dari komik Si Buta dari Gua Hantu adalah portrait dengan ukuran 29,7 cm x 21 cm seperti format komik-komik amerika pada umumnya yang dipublikasi mingguan. Format ukuran 29,7 cm x 21 cm digunakan untuk mengimbangi dengan halaman yang tidak terlalu banyak



GambarIII.1 Ukuran Halaman Komik

III.2.2 Tata Letak

Seperti pada umumnya komik, dalam perancangan komik ini berisi beberapa panel yang disusun berdasarkan komik yang dibuat pada umunya. Panel yang digunakan yaitu panel terbuka dan tertutup agar terlihat dinamis.



GambarIII.2 Tata Letak Panel dan cara membacanya

Adapun cara membaca komik disesuaikan dengan kecenderungan orang Indonesia. dalam membaca pada umumnya yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

III.2.3 Panel

Panel yang digunakandalam komik, bervariatif meliputi panel terbuka dan tertutup, adapun panel – panel yang miring untuk lebih menguatkan sisi aksi dan silat pada tokoh.



GambarIII.3 Panel dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

Adapun panel yang menujukan waktu, disesuaikan dengan alur cerita yang meliputi alur maju dan mundur. Panel tersebut menunjukan masa sekarang yang ditandai dengan luar panel yang berwarna abu – abu, sedangkan panel yang menunjukan masa lalu ditandai dengan warna putih.



GambarIII.4 Panel dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

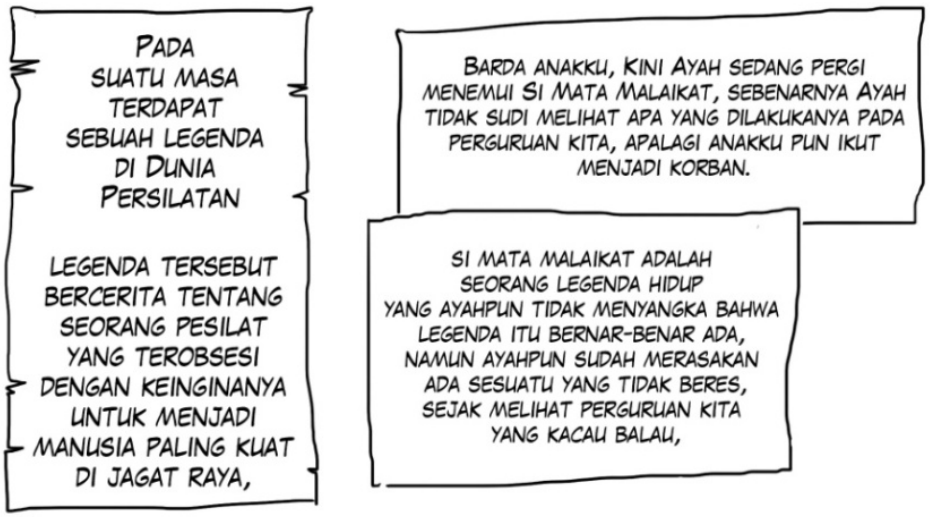
III.2.4 Balon Kata

Balon Kata yang digunakan tidak terpaku dalam satu bentuk bulat, tetapi variatif disesuaikan dengan ekspresi atau nada bicara pada tokoh yang bertujuan agar pembaca lebih mendalami isi dari setiap adegan dalam komik.



GambarIII.5 Balon kata untuk teks dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

Adapun Balon kata untuk narasi yang dibuat sesuai dengan isi cerita. Balon kata dibuat seperti kertas yang robek untuk menunjukan narasi masa lalu, dan balon kata yang berbentuk kertas yang tidak lurus untuk menunjukan isi dari sebuah surat



GambarIII.6 Balon kata untuk narasi dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

III.2.5 Tipografi

a. Judul

Kesan yang ditampilkan dalam komik ini adalah heroik yang ditandai dengan banyak aksi-aksi pertarungan didalamnya. oleh karena itu font-font pada komik ini harus mencerminkan kesan tersebut. Untuk judul dibagi menjadi 2 bagian yaitu kata ”Si Buta” untuk pemisah karakter, dan kata”dari gua hantu” sebagai pelengkap. Huruf “Si Buta” menggunakan jenis huruf dengan efek seperti goresan kuas untuk memkuat kesan pertarungandan aksi, sedangkan huruf “dari gua hantu” menggunakan font “High Tower Text” yang berjenis font sans-sherif untuk memberi kesan bahwa komik ini berseting waktu di jaman dulu.



GambarIII.7 Huruf pada Judul Komik Si Buta dari Gua Hantu

b. Teks

Font yang digunakan pada bagian isi teks pada halaman adalah font “Laffayete comic”. Font ini dipilih karena merupakan font standar yang sering digunakan pada media-media komik amerika pada umunya yang telah dipublikasi.



GambarIII.8 Font “Laffayete Comic”

c. *Soundletter*/ Efek Suara

Adapun *soundletter*/ efek suara yang digunakanmenggunakan efek coretan – coretan kuas untuk lebih menguatkan aksi yang dilakukan tokoh. Efek suara disesuaikan dengan suara yang ditimbulkan sehingga efek suara yang ditimbulkan menjadi lebih hidup.



GambarIII.9 *Soundletter* dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

III.2.6 Garis

Garis – garis yang ada pada komik Si Buta dari Gua Hantu menggunakan garis – garis yang kasar mengikuti alur dari sebuah adegan. pada karakter garis digunakan untuk memperjelas sebuah gerakan yang bertujuan membuat gerakan tersebut menjadi lebih hidup, sedangkan pada background garis – garis digunakan untuk mendramatisasi sebuah adegan dalam cerita. Adapun *shading* yang menggunakan garis – garis yang bertumpukan sehingga membentuk sebuah warna.



GambarIII.10 Garis dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

III.2.7 Ilustrasi

Gaya illustrasi yang digunakan pada komik Si Buta dari Gua Hantu adalah gaya komik amerika, untuk memperkuat unsur heroik pada tokoh, serta dipadukan dengan gaya-gaya silat yang khas.

a. Tokoh

1. Si Buta - Barda Madrawata



GambarIII.11 Si Buta – Barda Madrawata

Nama Asli	: Barda Madrawata
Deskripsi	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Umur	: 19=25 Tahun .
Karakteristik	:Matanya yang terpejam karena buta, memakai pakaian dari siluman ular setelah berhasil mengalahkanya, memiliki banyak ilmu silat salah satunya ilmu Si Mata Malaikat

2. Si Mata Malaikat



GambarIII.12 Si Mata Malaikat

Nama Asli	: Tidak diketahui
Deskripsi	: Antagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Umur	: Tidak diketahui
Karakteristik	:Misterius, karena ia seorang pengembara ia memakai topi petani untuk menutupi kepalanya dari sinar matahari, memakai tongkat karena buta, memiliki Ilmu Si Mata Malaikat

3. Paksi Sakti Indrawata



GambarIII.13Paksi Sakti Indrawata

Nama Asli	: Paksi Sakti Indrawata
Deskripsi	: Ayah Barda
Jenis kelamin	: Laki-laki
Umur	: 50 Tahun
Karakteristik	:sosok wajah dengan kumis yang tebal membuatnya terlihat bijaksana, pemimpin dari perguruan silat elang putih, memiliki jurus elang putih yang turun temurun telah diwariskan

b. Setting

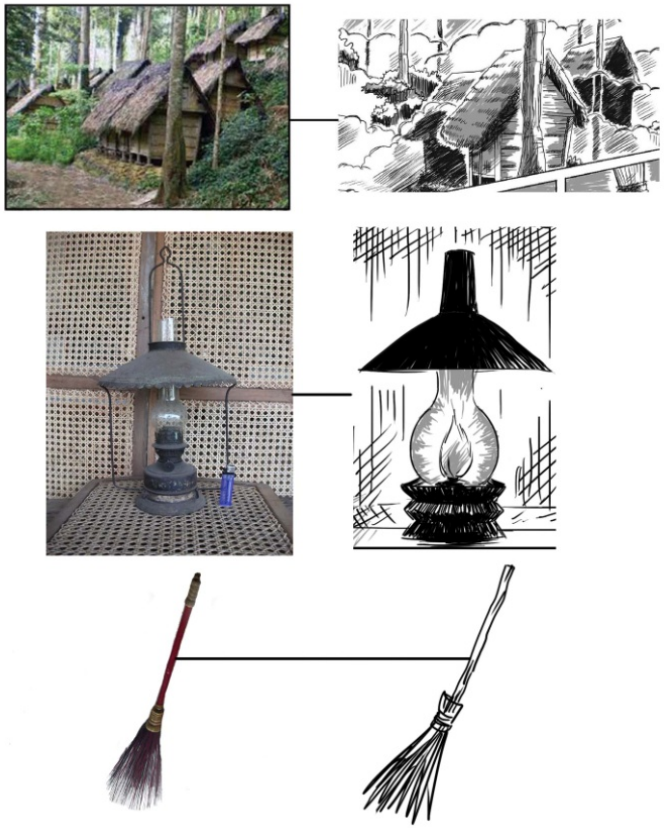
Untuk setting/latar cerita di Banten jaman kolonial hindia-belandayang berada dalam penceritaan komik ini diambil dari lokasi sekitar baduy



GambarIII.14 Setting Desa

c. Properti

Properti yang terdapat dari komik ini merupaka stereotype dari properti yang digunakan masyarakat baduy, dan masyarakat tempo dulu disesuaikan dengan setting cerita.



GambarIII.15 Properti

III.2.8 Warna

Warna merupakan salah satu unsur dalam gambar yang dapat memberi pusat perhatian dan memberi kesan volume. Penggunaan warna pada komik ini akan mengikuti penggunaan warna pada abu-abu untuk toning, yaitu perpaduan range warna hitam ke putih yang disesuaikan dengan setting latar , suasana, dan pencahayaan yang akan memperkuat tokoh atau objek pada ilustrasinya.



GambarIII.16 Pewarnaan pada komik

Sumber: Dharmaputra Winehsuka (2010)

III.2.9 *Closure*

Closure yang menghubungkan tiap – tiap panel pada komik ini menggunakan beberapa golongan yang sebagian besar panel aksi ke aksi dan subyek ke subyek. Hal tersebut bertujuan untuk memperkuat adegan – adegan tokoh yang banyak dengan aksi – aksi pertarungan disesuaikan dengan tema dari cerita pada komik tersebut.

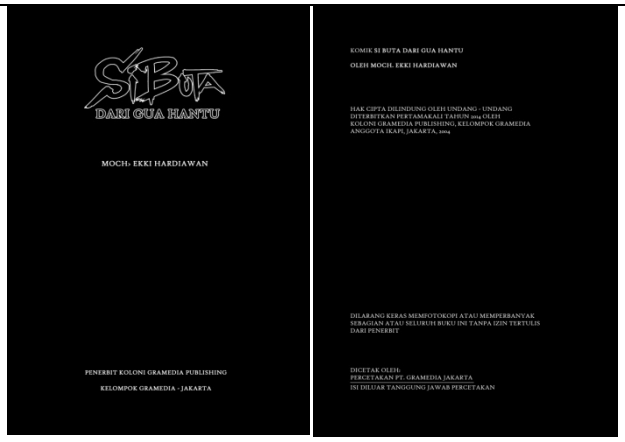


GambarIII.17 *Closure* dalam komik Si Buta dari Gua Hantu

III.2.10 Penjabaran Komik Si Buta dari Gua Hantu

Setiap halaman yang terdapat dalam komik Si Buta dari Gua Hantu menggunakan alur mundur.Berikut merupakan penjabaran isi dari setiap halaman komik Si Buta dari Gua Hantu, mulai dari alur dan konsep penggambaran.

No.	Halaman	Keterangan
1		Ilustrasi pada *cover* depan dan synopsis pada *cover* belakang menggambarkan rangkuman dari isi cerita

2		Pada halaman selanjutnya merupakan judul, pengarang dan penerbit sebagai pembuka halaman, selanjutnya ada pula hak cipta penerbit
3		Bagian pertama pada Halaman 1 diawali dengan legenda Si Mata Malaikat
4		Cerita berlanjut pada Barda yang tengah terkapar di dalam sebuah Gua
5		Bagian Kedua pada Halaman 3 - 8, Alur menjadi mundur, bercerita Dimulai dari Si Mata Malaikat yang datang dan berbuat onar di Perguruan Elang Putih. Ia bertujuan

		untuk membunuh Paksi Sakti. Cerita tersebut adalah awal dimulainya sebuah konflik dalam cerita
6		Bagian ketiga terdapat pada halaman 9 – 16 Akibat dari kejadian tersebut murid – murid pun marah dan berniat balas dendam tetapi di cegah oleh Paksi Sakti yang ternyata memiliki tujuan tersendiri

		
7		Pada Halaman 17 Alur kembali pada Si Buta saat terkapar di Gua dan mengingat kejadian yang lalu hingga transisi pada Bagian Berikutnya

7		Bagian Ketiga adalah Bagian Klimaks dari cerita ini terdapat pada halaman 18 – 29, Alur kembali mundur, bercerita tentang pertarungan antara Barda melawan Si Mata Malaikat. Banyak memperlihatkan aksi – aksi silat.

		
8		Bagian Keempat 30 – 36 dimana Si Mata Malaikat telah kalah dan membongkar semua tujuanya, hingga memberikan Ilmunya pada Barda. Cerita terus berlanjut sampai seseorang yang misterius menyerang Barda dan jatuh kedalam sebuah Gua Hantu

		
9		Bagian terakhir terdapat di halaman 37 – 43 Bercerita tentang kejadian setelah jatuh kedalam gua dimana Barda menemukan ajian langka untuk keluar dari gua tersebut. Cerita

		diakhiri dengan Barda yang keluar dari gua tersebut sebagai "Si Buta dari Gua Hantu"

TabelIII.2 Penjabaran Komik Si Buta Dari Gua Hantu