BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan salah satu metode yang perlu ditetapkan agar dapat mencapai target tertentu. Metode yang diringkas dalam sebuah bentuk perancangan, yang berdasarkan kepada latar belakag dan juga permasalahan yang sudah dibahas di bab yang sebelumnya.

Berdasarkan dari permasalahan yang di bahas dari bab yang sebelumnya, mengenai menurunnya nasionalisme di kalangan remaja di Indonesia. Perancangan ini dilakukan, agar informasi mengenai naionalisme Indonesia menjadi lebih menarik dan agar *target audience* dari solusi yang dibuat tidak menjadi meluas dan tepat sasaran.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Seperti yang telah di jelaskan dalam Bab II, masa remaja memiliki 3 fase yaitu remaja awal, remaja menengah dan remaja akhir. Pada setiap fasenya, remaja tersebut mempunyai cara berfikir yang berbeda-beda. Dari hasil penelitian, remaja pada fase remaja akhir sudah dapat mengontrol emosinya dan juga sudah dapat berfikir objektif. Namun, agar khalayak sasaran menjadi lebih fokus dan tepat sasaran, dilakukan pengelompokan lagi.

Berikut pengelompokan khalayak sasaran:

1. Berdasarkan Demografis
    - Usia: 18-21 tahun (fase remaja akhir)
    - Jenis Kelamin: perempuan & laki-laki
    - Pendidikan: siswa/siswi, mahasiswa/siswi, pekerja muda
    - Belum menikah
2. Berdasarkan Geografis
    - Remaja yang tinggal di wilayah negara Indonesia, khususnya di kota-kota besar dimana banyak toko buku yang menjual komik.
3. Berdasarkan Psikografis
    - Remaja yang berfikir bahwa mereka tidak mencintai negara Indonesia.

- Remaja yang tidak mengetahui bagaimana cara mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Pancasila.

4. Berdasarkan Teknografi
    - Remaja Indonesia yang menggunakan Smartphone.
    - Remaja Indonesia yang sering berinteraksi lewat media sosial.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Agar dapat mempersuasif seseorang perlu adanya pendekatan yang dilakukan, agar orang yang akan dipersuasif mau mendengarkan ataupun memperhatikan informasi yang akan disampaikan. Strategi komunikasi yang akan dilakukan untuk informasi nasionalisme Indonesia ini adalah melalui pendekatan verbal dan pendekatan visual.

III.1.2.1 Pendekatan Verbal

Bahasa verbal merupakan salah satu bahasa yang digunakan dalam sebuah interaksi yang terjadi. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu pendekatan bahasa verbal yang dilakukan agar media yang akan dibuat dapat dekat dengan *target audience*. Pendekatan verbal yang akan digunakan untuk perancangan informasi nasionalisme Pancasila ini adalah dengan menggunakan bahasa yang tidak baku, dimana bahasa yang tidak baku ini sering digunakan oleh remaja Indonesia setiap harinya.



Gambar III.1 Contoh Pendekatan Verbal
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.1.2.2 Pendekatan Visual

Visual yang menarik dapat menjadi faktor penting dalam menyampaikan sebuah informasi melalui komik. Dengan gaya illustrasi yang sederhana dan mudah dimengerti dapat menjadikan pendekatan visual yang tepat, seperti yang telihat pada komik-komik yang diunggah ke media sosial.



Gambar III.2 Komik Grey & Jingga Karangan Sweta Kartika

Sumber: https://www.facebook.com/sweta.kartika?fref=ts (1 Juni 2016)



Gambar III.3 Komik Tahilalats

Sumber: https://www.facebook.com/tahilalats/?fref=ts (1 Juni 2016)

III.1.2.3 Materi Pesan

Pesan yang akan ditunjukan dalam perancangan ini berupa materi-materi mengenai nasionalisme Indonesia, yang berdasarkan kepada pancasila. Selain itu juga konten yang akan dimunculkan tidak jauh dari hal-hal yang dekat dengan *target audience*, yaitu menceritakan tentang kehidupan mahasiswa. Tidak lupa juga dengan materi nilai-nilai nasionalisme Indonesia, yang menggunakan bahas tidak baku agar lebih mudah dipahami beserta dengan contoh dari penerapan nilai-nilai nasionalismenya. Berikut merupakan contoh dari penerapan materi pesan.



Gambar III.4 Contoh Penerapan Materi Pesan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.1.2.4 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang akan dilakukan untuk informasi nasionalisme Indonesia ini adalah dengan berinteraksi langsung dengan remaja Indonesia melalui media sosial. Dengan komik yang diunggah di media sosial menjadikan proses komunikasi dengan remaja Indonesia menjadi lebih mudah, dan menarik dimana bisa banyak mengunakan *sticker* sebagai pengganti emosi yang ingin diperlihatkan.

Berikut adalah teori strategi komunikasi yang digunakan, dengan model Laswell:

- *Who*

Kementrian hukum dan hak asasi manusia merupakan lembaga yang membantu Presiden dalam menyelenggarakan sebagian tugas pemerintahan dalam bidang

hukum dan hak asasi manusia, terutama dalam menegakkan supremasi hukum berdimensi hak asasi manusia.

- *Says What*

Memberikan Informasi mengenai nasionalisme Indonesia dan juga nilai-nilai dari nasionalisme Indonesia tersebut, serta cara mewujudkannya. Informasi ini di tunjukan umumnya untuk semua masyarakat Indonesia dan khususnya untuk remaja Indonesia. Serta mengajak untuk mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

- *To Whom*

Untuk remaja akhir yang akan menjadi generasi penerus bangsa yang akan selanjutnya menjadi penentu majunya negara Indonesia. Remaja akhir dipilih karena mereka sudah dapat membedakan hal yang baik untuk dilakukan ataupun tidak.

- *In Which Channel*

Komik Strip dipilih karena dari hasil kuisoner banyak remaja yang membuka media sosial hanya untuk membaca komik strip. Dan selain itu juga konten komik dapat beragam bisa persuasif ataupun informatif.

- *With What Effect*

Untuk tujuan akhir dari perancangan informasi nasionalisme Pancasila ini digunakan metode AIDCA, yaitu:

1. *Attention*: Menarik Perhatian Remaja Indonesia dengan menggunakan komik yang berisikan mengenai kehidupan sehari-hari remaja Indonesia.
2. *Interest*: Setelah mereka mempunyai ketertarikan terhadap komik yang diberikan, konten komik yang informatif mengenai nasionalisme Pancasila.
3. *Desire*: lalu saat sudah mengetahui bagaimana nasionalisme Pancasila maka dimunculkan konten komik yang mengajak untuk mengamalkan nilai-nilai dari nasionalisme Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

4. *Conviction*: Selanjutnya sesudah melihat dan mengetahui informasi mengenai nilai-nilai nasionalisme Pancasila *target audience* diharapkan mempunyai keyakinan dan juga keinginan untuk mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Pancasila.
5. *Action*: Tujuan akhir dari dibuatnya media informasi ini adalah mengubah prilaku para remaja Indonesia yang tadinya tidak mencintai negara Indonesia menjadi mencintai negara Indonesia, serta mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Pancasila dalam kehidupan mereka sehari-hari.

III.1.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah dengan bahasa Indonesia yang tidak baku, agar pembawaan materi yang akan disampaikan terkesan lebih santai dan tidak memaksa para target audience untuk menyerap informasi yang diberikan. Karena remaja jaman sekarang jika mereka dipaksa untuk melakukan sesuatu maka mereka akan memberontak dan marah, itulah alasan penggunaan gaya bahasa yang tidak baku dipilih sebagai gaya bahasa yang digunakan. Berikut merupakan contoh penerapan gaya bahasa dalam media yang dibuat.



Gambar III.5 Contoh 1 Penerapan Gaya Bahasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.6 Contoh 2 Penerapan Gaya Bahasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.1.3 Mandatory

Pihak yang memberi mandat atau yang terkait dengan perancangan media ini adalah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Kemenkumham RI). Kemenkumham RI adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan hukum dan hak asasi manusia. Dipilihnya Kemenkumham RI sebagai *mandatory* karena topik yang dibahas bersangkutan dengan pengetahuan tentang paham kebangsaan dan juga rasa cinta terhadap negara Republik Indonesia.



Gambar III.7 Logo Kementrian Hukum dan HAM
Sumber:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/13/Logo_Kemenkumham.svg/456px-Logo_Kemenkumham.svg.png (1 Juni 2016)

III.1.4 Strategi Kreatif

Dalam perancangan komik strip ini, ditentukan beberapa strategi kreatif yang bertujuan untuk menarik minat dari *target audience*.

- Gaya Ilustrasi

Gaya illustrasi dengan gaya gambar kartun komedi yang terlihat lebih sederhana, yang sedang sangat diminati oleh para pembaca dimedia sosial yaitu facebook dan instagram. Dengan anatomi yang tidak sesuai dengan ukuran tubuh manusia asli tetapi tetap nyaman untuk dilihat.



Gambar III.8 Referensi Visual Animasi Gravity Falls
Sumber:
http://vignette4.wikia.nocookie.net/gravityfalls/images/0/08/Opening_Main_characters_of_Gravity_Falls.png/revision/latest?cb=20160119145809 (1 Juni 2016)



Gambar III.9 Referensi Visual Animasi Fairy Odd Parents!
Sumber: http://nick.mtvnimages.com/nick/promos-thumbs/games/fop/who-your-fairy/fairly-oddparents-who-your-fairy-game-promo-4x3.jpg?quality=0.51&maxdimension=600 (1 Juni 2016)

- Teknik Bercerita

Penceritaan dimulai dengan pertanyaan, yang menanyakai mengenai hal-hal yang berhubungan dengan nasionalisme. Lalu stelah pertanyaan tersebut dijawab dengan fakta dan penjelasan mengenai materi nasionalisme, tetapi tetap mengikuti alur dari cerita yang dibuat. Sehingga dari halaman satu sampai halaman akhir setiap cerita dan informasi, saling berkesinambungan satu dengan yang lainnya.

- Sinopsis Cerita

Menceritakan tentang kehidupan mahasiswa yang kuliah di kampus yang terletak di daerah Bandung, yang berawal dari tokoh Agus yang menceritakan sebuah kasus yang berhubungan dengan nasionalisme. Tokoh Arif yang tidak perduli dengan hal yang berbau nasionalisme, awalnya hanya menanggapi obrolan dari tokoh Agus saja, hingga akhirnya tokoh Arif terpengaruh dan malah berusaha mempelajadi mengenai bagaimana nasionalisme Indonesia itu, meskipun awalnya tokoh Arif tertarik dengan materi nasionalisme karena dia ingin dekat dengan tokoh perempuan yang dia sukai, yaitu tokoh Raisa.

III.1.5 Strategi Media

- Media Utama

Media utama (Komik Strip) definisi dan alasan memilih komik strip, karena dari hasil kuisoner yang di sebar komik strip merupakan bacaan yang selalu dibaca oleh remaja Indonesia sekarang. Selain itu juga dengan menggunakan komik strip konten yang akan ditunjukan juga bisa beragam, seperti informasi dan juga persuasif.

- Media Pendukung

Berikut merupakan media yang akan mendukung agar konsumen menjadi lebih mengenal dan lebih dekat dengan media utama.

- Media Promosi

  Komik yang akan Agus & Arif versi cetak akan diterbitkan pertama kali pada saat *event* Pasar Komik Bandung yang diadakang satu tahun sekali di kota Bandung di minggu kedua bulan Mei. Oleh sebab itu media promosi

yang akan dibuat meliputi hal-hal yang akan menarik konsumen untuk datang ke stand, yaitu:

X-Banner, Poster, Stand Karakter, *Chain Flag, dan Flyer*

- *Merchandise*

  Merchandise merupakan mdedia yang digunakan untuk mendekatkan dengan konsumen, media yang dipilih yaitu:

  Kaos, Gelas (Mug), Bookmark, *Keychain* dan Pin

III.1.6 Strategi Distribusi

Komik strip versi media sosial dan versi cetak mempunyai waktu rilis yang berbeda maka dibuatlah strategi distribusi dan waktu penyebaran. Berikut merupakan strategi distribusi dan waktu penyebaran media yang akan dilakukan:

Tabel III.1 Perencanaan Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Komik Media Sosial					
Komik Cetak					
Poster					
X-Banner					
Chain Flag					
Pin					
Kaos					
Gelas (Mug)					
Bookmark					
Keychain					
Flyer					
Stand Karakter					

III.2 Konsep Desain

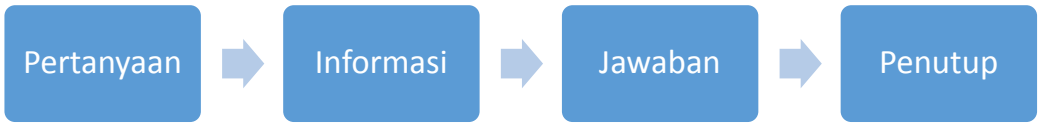
Dalam merancang media yang menjadi solusi dari permasalahan yang diangkat, maka dirancang lah konsep visual yang meliputi hal-hal sebagai berikut.

III.2.1 Format Desain

Format komik akan dibuat menjadi dua versi yaitu versi cetak dan juga versi media sosial. Karena tujuan akhir dari dibuatnya media ini adalah agar *target audience* dapat mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu komik melalui media sosial harus di sebar setiap hari agar berfungsi sebagai pengingat *target audience*.

III.2.2 Tata Letak

Dalam komik strip tata letak juga harus di perhatikan, karena konsep yang dibuat adalah satu halaman satu informasi. Jadi setiap halaman haruslah memuat satu informasi mengenai nasionalisme, oleh sebab itu dibuat susunan seperti gambar dibawah ini:



Gambar III.10 Susunan Konsep Perhalaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Diawali dengan pertanyaan yang mengarah ke pertanyan yang berkaitan dengan nasionalisme yang ada di Indonesia, dan di jawab dengan jawaban yang bersumber dari buku. Setelah itu ditutup dengan kalimat penutup yang dapat menjadi awalan cerita untuk halaman selanjutnya.

- Cover

  Sampul depan berisi judul, sub judul, edisi, pembuat, pendistribusi dan juga mandatory.



Gambar III.11 Sampul Depan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

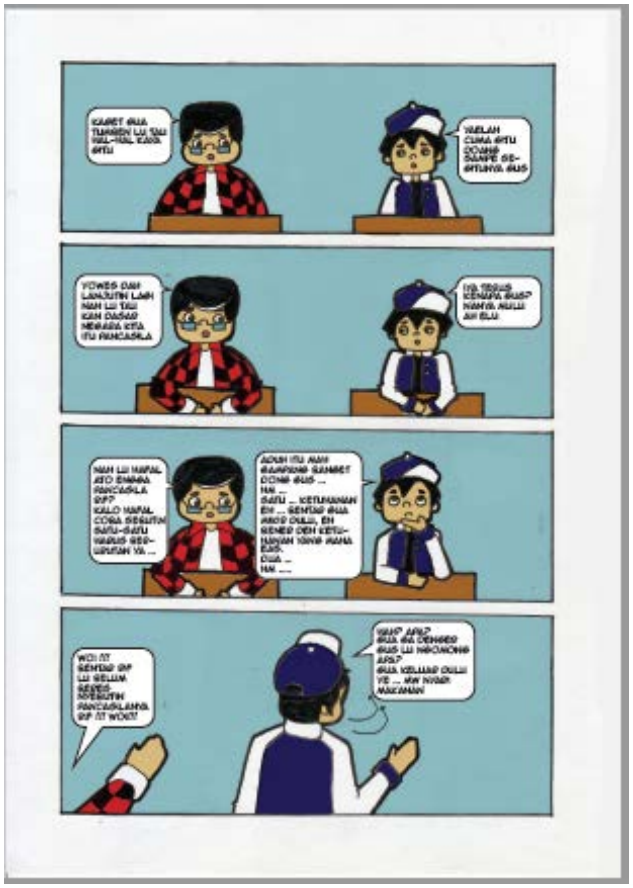
Dan sampul belakang berisi judul komik, subjudul, contoh komik, sinopsis, alamat penerbit, mandatory dan juga alamat penerbit.



Gambar III.12 Sampul Belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Panel

  Komik strip yang dibuat adalah komik strip 4 panel yang setiap ukuran panelnya sama. Yang mengikuti dari konsep desain yang akan dibuat, yaitu dari pertanyaan, informasi, jawaban dan penutup di akhir panel pada komik ini.



Gambar III.13 Komik Strip 4 Panel
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Balon Kata

  Balon kata digunakan untuk menunjukan dialog karakter, baik itu dialog standar, diaglog didalam hati, dialog berteriak, dan lain sebagainya.



Gambar III.14 Contoh Balon Kata Untuk Dialog Standar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Balon kata putih yang pinggirannya melengkung digunakan untuk percakapan langsung antara karakter yang satu dan karakter yang lainnya.



Gambar III.15 Contoh Balon Kata Untuk Narasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Balon kata yang semua sudutnya tajam merupakan balon kata yang berperan sebagai narasi dari cerita.



Gambar III.16 Contoh Balon Suara Teriakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Berbeda dengan narasi dan juga dialog standar, dialog suara teriakan tidak mempunyai balon kata melainkan hanya text yang sangat tebal dan jelas saja.



Gambar III.17 Contoh Balon Suara Di Dalam Hati
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Balon kata untuk suara didalam hati mempunyai warna teks dan warna balon yang berbeda dengan balon kata yang standar.

III.2.3 Huruf

Huruf merupakan elemen yang sangat penting dalam pembuatan sebuah komik karena huruf berfungsi sebagai penjelas informasi agar gambar tidak menjadi mempunyai banyak arti.

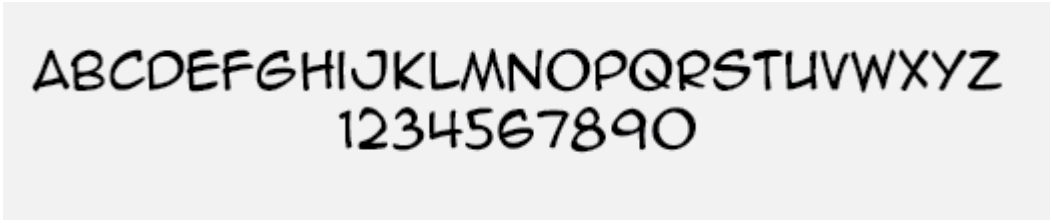


Gambar III.18 Huruf Judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Huruf untuk judul menggunakan huruf yang disetiap ujungnya mempunya ujung yang tajam, agar terkesan serius, namun dengan ukuran yang tidak sama yang agar memberikan kesan humor dan menghibur.

Pada sub-judul “Kenali Nasionalisme Indonesia” menggunakan huruf yang lebih tebal agar menegaskan bahawa komik ini berisi mengenai informasi nasionalisme Indonesia.

Huruf pada dialog dan juga narasi menggunakan font “*Anime Ace 2.0 BB*” font ini dipilih karena setiap ujungnya yang tidak tajam sehingga memunculkan kesan santai. Dan selain itu juga tingkat keterbacaan hurufnya juga jelas, karena itu font ini dipilih sebagai jenis font yang digunakan sebagai dialog.



III.2.4 Ilustrasi

Dalam pembuatan komik karakter merupakan salah satu aspek penting, selain cerita. Karena dengan desain karakter yang menarik, dapat menarik perhatian dan minta dari target audience. Untuk desain karakter yang akan dibuat, adalah berdasarkan hasil dari riset dengan menggunakan remaja akhir di daerah Bandung sebagai referensinya. Berikut merupakan illustrasi-illustrasi yang termasuk kedalam perancangan komik Agus & Arif.

III.2.4.1 Desain Karakter

- Karakter Utama

Karakter utama merupakan karakter yang menjadi pusat dari cerita komik strip Agus & Arif ini. Karakter utama yang dibuat adalah berdasarkan hasil dari riset mengenai penampilan dari remaja fase remaja akhir di Indonesia.

- Agus Rahmat



Gambar III.19 Karakter Agus Rahmat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Deskripsi singkat:

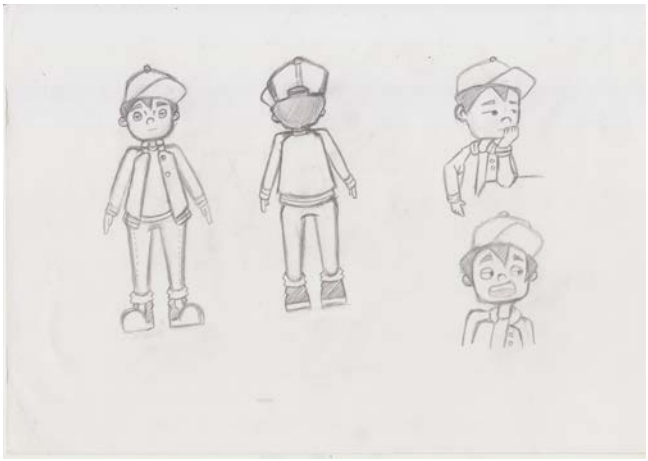
Karakter Agus Rahmat merupakan karakter utama yang menjadi sumber informasi di komik ini. Karakter Agus Rahmat ini mempunyai sifat yang baik dan juga perhatian terhadap temannya, selain itu juga karakter Agus Rahmat ini merupakan karakter yang paling pintar diantara karakter-karakter lainya.

Jenis kelamin: Laki-laki

Umur: 20 Tahun

Hobi: Melihat berita dimedia sosial, membaca buku dan juga belajar.

- Arif Ridwansyah



Gambar III.20 Karakter Arif Ridwansyah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Deskripsi singkat:

Karakter Arif Ridwansyah ini merupakan teman baik dari karakter Agus Rahmat. Karakter Arif ini mempunyai sifat yang malas, tetapi dibalik sifatnya yang malas karakter Arif ini mempunyai pemikiran yang sangat logis dan tidak mudah untuk merubah pemikirannya. Selain itu juga karakter ini mudah memahami informasi yang diberikan.

Jenis kelamin: Laki-laki

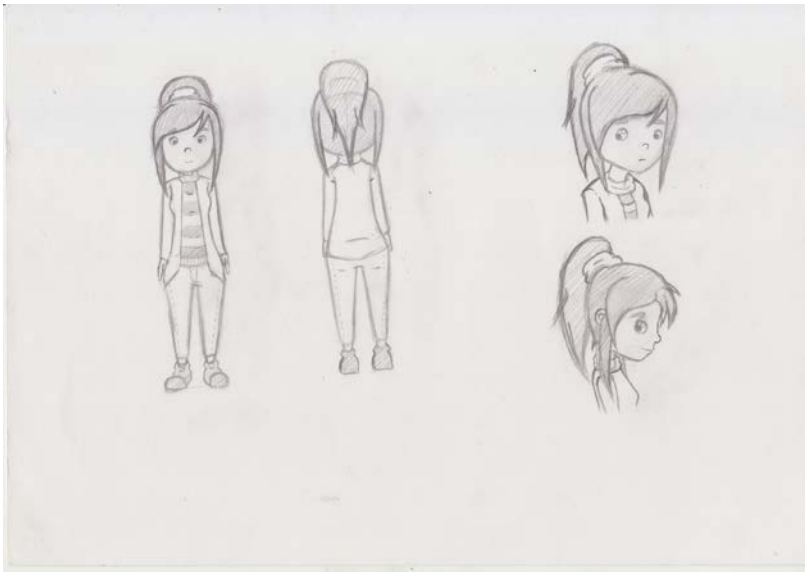
Umur: 19 tahun

Hobi: Bermain game, tidur, dan olahraga

- Karakter Pendukung

Karakter pendukung merupakan karakter yang berfungsi sebagai pendukung berlangsungnya suatu kejadian dalam sebuat certia.

- Karakter Raisa Indrawasih



Gambar III.21 Karakter Raisa Indrawasih

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Deskripsi singkat:

Karakter Raisa Indrawasih ini merupakan karakter wanita yang disukai oleh karakter Arif, karakter ini mempunyai sifat yang ramah dan juga baik. Karena hal

tersebut karakter Arif menjadi suka terhadap karakter Raisa ini. Karakter Raisa ini juga tergolong karakter yang pintar meskipun kepintaranny dibawah karakter Agus.

Jenis kelamin: Perempuan

Umur: 19 Tahun

Hobi: Minum teh, membaca novel dan juga ngobrol bersama temannya.