## BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

### III.1.1 Khalayak Sasaran

Masa remaja awal sampai dengan remaja akhir terdiri dari berbagai macam kalangan. Dari rentang usia dua belas sampai dua puluh lima tahun, tentunya banyak remaja yang memiliki kegiatan yang berbeda setiap individunya. Yang masih berusia belasan menghabiskan waktunya dari jam tujuh sampai jam jam satu atau jam dua siang. Dan remaja akhir yang melanjutkan ke bangku perkuliahan memiliki jadwal yang berbeda-beda dan menghabiskan waktunya di sekitar universitas.

| Remaja Awal (12-16 tahun) | Remaja Akhir (17-25 tahun) |
|---|---|
| • Menghabiskan waktu di sekolah untuk belajar<br>• Jika hari libur berdiam di rumah untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau pergi keluar bersama teman ke tempat yang tidak jauh dari jangkauan orang tua<br>• Biasanya memilih tempat seperti *mall,* taman umum, toko buku atau tempat makan untuk berkumpul dengan teman, biasanya yang memiliki fasilitas *wi-fi*<br>• Remaja awal gemar menggunakan ponsel pintar dan juga senang aktif di sosial media.<br>• Remaja awal gemar mengikuti tren yang ada | • Menghabiskan waktu di sekitar lingkungan universitas<br>• Jika hari libur mengerjakan tugas di rumah atau tempat tinggal sementara, di tempat yang memiliki akses *wi-fi,* atau perpustakaan.<br>• Memilih tempat seperti *cafe, foodcourt, mall,* perpustakaan, atau toko buku untuk mencari kebutuhan kuliah atau berkumpul bersama teman.<br>• Remaja akhir menggunakan ponsel pintar untuk mencari informasi ataupun aktif di sosial media.<br>• Remaja akhir memiliki pola pikir yang sedikit lebih dewasa<br>• Remaja akhir dapat mencerna informasi dalam bentuk tulisan, |

| | |
|---|---|
| • Remaja awal lebih mudah mencerna informasi yang menggunakan bahasa ringan dan juga tidak memakai banyak penjelasan yang panjang lebar<br>• Dikatakan sebagai masa-masa paling indah, penuh dengan kisah, dan remaja awal lebih memiliki banyak waktu untuk merasakan masa-masa seperti jatuh cinta. | namun akan tertarik jika suatu informasi memiliki *headline* yang menarik perhatiannya.<br>• Masa dimana seseorang dibangun untuk menjadi lebih dewasa, memiliki banyak tugas dan tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu sebanyak anak remaja awal, dan lebih serius dalam mencari sebuah hubungan. |

Berikut pengelompokan khalayak sasaran:

1. Berdasarkan Demografis
   - Usia: 12-16 tahun & 17-25 tahun
   - Jenis Kelamin: perempuan & laki-laki
   - Pendidikan: Siswa/Siswi, Mahasiswa/siswi, pekerja muda
   - Belum menikah

2. Berdasarkan Geografis
   - Tingal di kota besar atau kota yang terjangkau oleh akses internet dan juga tersedia toko buku atau perpustakaan yang menyediakan bacaan ringan seperti novel dan komik

3. Berdasarkan Psikografis

- Beraktivitas di daerah sekolah dan universitas, dan juga tempat berkumpul dengan teman-temannya
- Pergi ke beberapa tempat yang dibutuhkan seperti toko buku, tempat membeli peralatan kuliah, dan lainnya
- Memiliki minat terhadap buku bacaan ringan seperti novel dan komik
- Menggunakan *smartphone* atau internet yang dapat mengakses *web comic*
- Menggunakan bahasa yang sederhana dan informal di sekitar teman-temannya
- Mengisi waktu luang dengan membaca

*Target Audience* untuk informasi mengenai cinta platonis dan romantis lebih memicu kepada remaja awal yang masih belum banyak mengerti akan jenis cinta (selain yang populer yaitu cinta terhadap kekasih), dan juga untuk remaja akhir agar mengerti dan memahami jenis-jenis cinta yang ada di dunia ini. Remaja awal biasanya mengalami jatuh cinta dan merasakan cinta yang menggebu-gebu kepada lawan jenisnya, membuat mereka mengenal cinta romantis terlebih dahulu, dan remaja akhir yang sudah mulai serius dalam suatu hubungan akan mencari seseorang yang dapat menjalin hubungan sampai akhir dan tidak hanya sesaat saja.

### III.1.2 Strategi Komunikasi

Dalam penyebaran suatu informasi, bahasa verbal adalah salah satu unsur yang mendukung dalam tersampaikan atau tidaknya sebuah informasi. Bahasa Indonesia yang formal ataupun informal dapat digunakan sebagai bahasa verbal untuk menyampaikan sebuah informasi. Bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan atau EYD biasanya dipakai dalam media cetak koran, untuk menyampaikan informasi secara detail dan juga memberikan kesan berita yang faktual, begitu juga dengan berita di televisi. Ada juga media majalah yang memakai bahasa formal dengan target usia pembaca dewasa sampai lanjut usia. Bahasa formal yang tidak terlalu berat biasanya digunakan untuk anak-anak yang masih dalam proses belajar atau mengenal kata-kata.

- Pendekatan dilakukan dengan memperlihatkan gaya hidup remaja kini, yang tidak jauh dari kebutuhan atau pembahasan mengenai hubungan percintaan.
- Gaya bahasa yang digunakan adalah *Comparison* atau perbandingan, dengan membandingkan dua jenis cinta yang akan dibahas dan diinformasikan.
- Bersifat santai, tidak serius.
- Informasi yang bersifat persuasi, mengajak orang-orang untuk mencintai sesama, tidak hanya cinta kepada kekasih saja, namun juga kepada keluarga, saudara, dan teman.
- Bersifat *Long Time,* dimana penyebaran informasi membutuhkan waktu untuk membaca tulisan dan juga melihat gambar yang sudah disusun menjadi sebuah komik.

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

- Who

Mandatory: 1. Asosiasi Psikologi Sekolah Indonesia

2. BKKBN Bandung

Hubungan sosial antar manusia yang berhubungan juga dengan cinta adalah suatu

bidang yang ditangani oleh psikolog. Psikolog dapat mengedukasi masyarakat mengenai jenis-jenis cinta, sementara BKKBN Bandung dapat memberi edukasi mengenai cinta dalam konteks romantis lebih jelas lagi.

- Says What

Menyampaikan pesan bahwa ada banyak jenis cinta di dunia ini. Pengetahuan akan cinta platonis dapat memberikan pengetahuan baru dan mengubah perilaku remaja, cinta platonis dapat mengajarkan bahwa cinta tidak hanya untuk kekasih saja, sehingga dapat membuat remaja saling menyayangi kepada siapapun tidak

hanya kekasih saja, dan juga mengurangi terjadinya pergaulan bebas dan pacaran sebelum waktunya.

Pengetahuan tentang cinta platonis juga dapat mencegah para remaja dan remaja akhir untuk terlalu mudah terbawa perasaan. Terlalu mudah jatuh cinta kepada seseorang adalah faktor yang menyebabkan pergaulan yang tidak baik, karena ada juga remaja yang mau melakukan apapun karena cinta kepada seseorang.

- To Whom

Pada remaja dan remaja akhir yang masih sering dan hangat-hangatnya membahas juga merasakan cinta. Karena remaja dan remaja akhir yang masih meraba-raba dan belum mengenal dekat cinta akan hanya menerka dari apa yang mereka tahu secara singkat saja, sementara cinta ternyata memiliki banyak jenis dan semuanya berbeda-beda.

- In Which Channel

Komik strip

Karena komik adalah salah satu media yang diminati oleh remaja sampai dewasa. Penyampaian informasi melalui komik dapat menjadi lebih cepat dan lebih mudah dimengerti.

Media pendukung: Bookmark, pin, stiker, sosial media, poster, X-banner

- With What Effect

Adanya perubahan dalam pergaulan dan pemahaman akan cinta itu sendiri. Agar para remaja tidak hanya fokus kepada cinta dalam bentuk romantis yang ditujukan kepada kekasih semata, tetapi juga mengenal akan adanya cinta kepada keluarga, saudara, ataupun teman. Kedekatan dan juga perhatian berlebih kepada seseorang, baik lawan jenis ataupun sesama jenis tidak berarti ketertarikan secara seksual atau romantis, namun bisa juga itu adalah bentuk dari cinta platonis—dimana terlihat mirip seperti cinta romantis, hanya saja tidak memiliki hasrat untuk berhubungan lebih jauh, atau seksual.

Bahasa informal dan bahasa gaul lebih sering digunakan untuk media yang menargetkan pembaca remaja sampai remaja akhir. Bahasa gaul rata-rata menggunakan kata-kata yang dimodifikasi dan tidak tertera di KBBI, bahasa gaul dari barat, atau kata-kata yang disingkat.



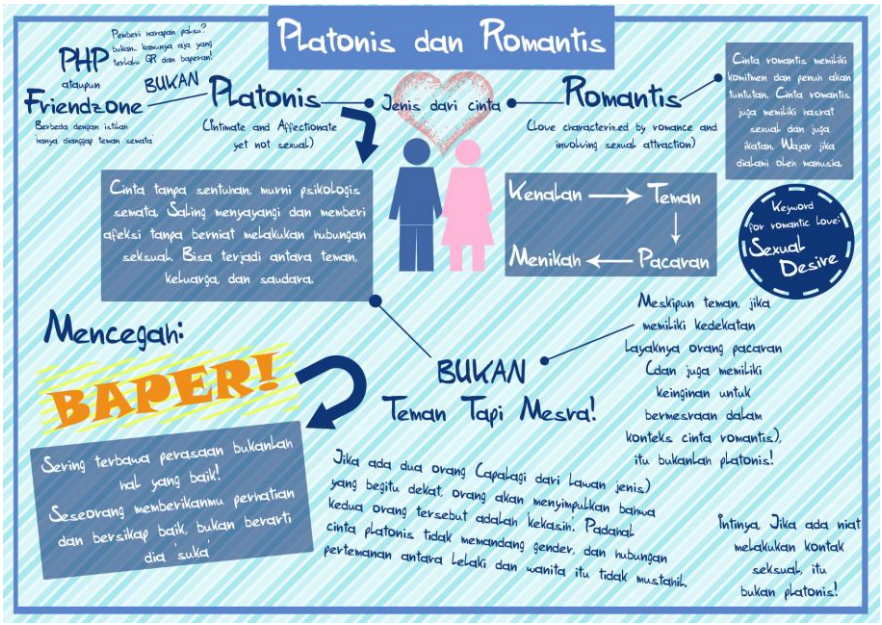

Gambar III.1 Bahasa Gaul
Sumber: *dokumentasi penulis*

Penggunaan visual juga dapat mendukung ketertarikan sebuah informasi. Tulisan dalam berita yang disertai foto nyata atau grafik akan membuat sebuah berita menjadi lebih mudah dimengerti. Banyak media informasi yang menggunakan visual, seperti majalah, media sosial, vrosu, poster, kampanye sosial, dan komik. Komik merupakan salah satu media penyampaian informasi yang menggunakan lebih banyak gambar visual dibandingkan gambar, dengan penjelasan menggunakan bahasa formal atau informal yang mendukung kejelasan informasi yang akan disampaikan.

Komik memang telah menjadi sebuah media yang populer dan diminati banyak orang, khususnya bagi remaja dan remaja akhir, atau bagi orang-orang yang berkarir di bidang kreatif. Komik kini tidak hanya menjadi media hiburan saja,

namun juga menjadi media yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan lebih mudah dimengerti. Banyak komik yang digunakan untuk menyampaikan berita politik dalam bentuk karikatur, atau komik yang memberikan pengetahuan untuk anak-anak. Ada juga komik yang berisi penyuluhan yang diperuntukkan bagi masyarakat. Gaya visual yang dipakai biasanya mengikuti target dari *audience* yang akan menerima pesan tersebut. Karikatur lebih sering ditujukan kepada pembaca yang berada di usia dewasa. Gaya visual sederhana seperti coretan anak-anak dipakai untuk buku yang memang ditujukan untuk anak-anak juga. Dan gaya gambar komik barat, jepang dan korea, lebih ditujukan kepada remaja dan remaja akhir sampai dewasa, untuk penikmat kisah romantis atau aksi.

Penggunaan visual yang sederhana dan familiar di kalangan remaja dapat menjadi pendekatan visual yang efektif untuk penyampaian informasi mengenai cinta platonis dan romantis. bahasa yang digunakan menjurus kepada bahasa informal dan bahasa gaul, namun masih terdengar sopan dan mudah dimengerti. Berikut adalah contoh gaya visual yang sederhana namun menarik, dan juga bahasa yang digunakan.




Gambar III.2 Infografis singkat mengenai cinta platonis dan romantis
*Sumber: dokumentasi penulis*




Gambar III.3 Komik dengan bahasa gaul
Sumber: *maghfirare*




Gambar III.4 Komik dengan penggunaan bahasa informal
Sumber: *Coretan Harian*

### III.1.2 Strategi Kreatif

- Storyline

Kisah dimulai dengan menggambarkan tokoh utama bernama Olivia Gianisa, yang memiliki teman sepermainan bernama Josh Adinata. Olivia dan Josh sudah bersama semenjak berumur lima tahun, dikarenakan rumah mereka yang jaraknya dekat, dan juga orangtua keduanya yang memang memiliki hubungan persahabatan. Kedekatan Olivia dan Josh sebagai teman terus berlanjut hingga mereka dewasa, dan ketika Josh mengajak Olivia untuk berpacaran dengannya, Olivia menerimanya. Karena Olivia berpikir, hal ini sudah wajar untuk terjadi, mengingat mereka berdua memang selalu bersama sejak kecil, cepat atau lambat, pasti mereka memang akan dijodohkan juga oleh kedua orangtuanya.

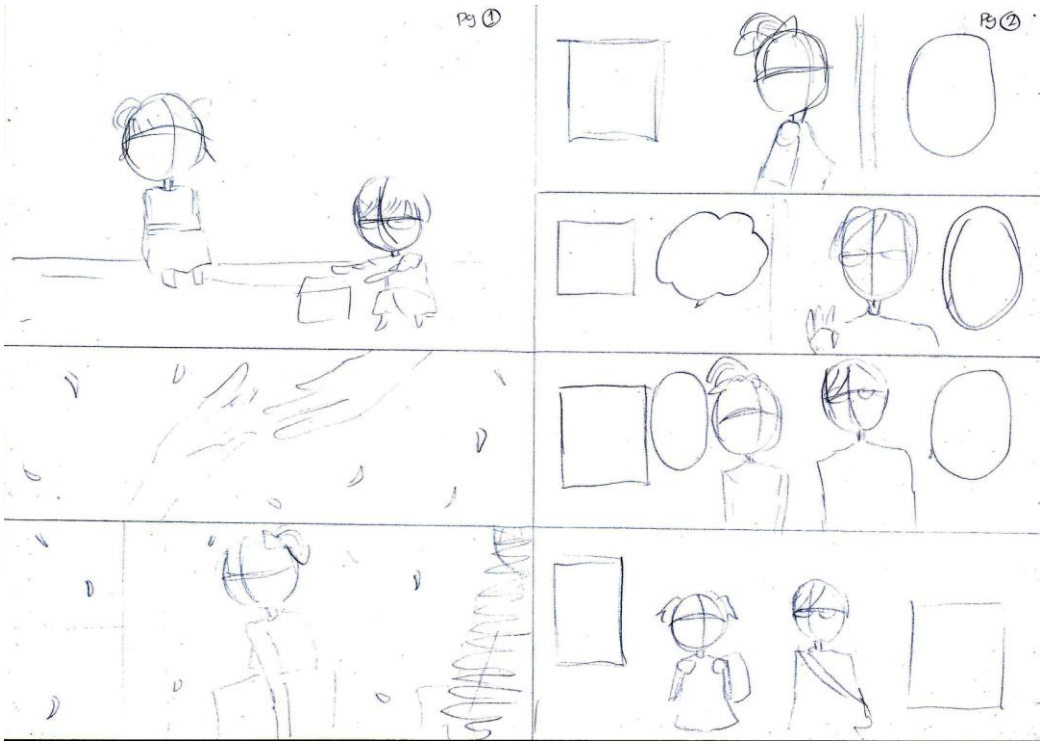
Namun perasaan Olivia diuji ketika ia bertemu dengan Adrian Purnama, teman sekelasnya di fakultas desain. Adrian adalah lelaki yang bertolak belakang sifatnya dengan Josh. Josh adalah orang sang sangat lembut dan ramah, sementara Adrian mulutnya tajam, jika bicara terlalu blak-blakan, dan kadang suka menjahili orang. Namun, Adrian diam-diam perhatian kepada Olivia. Meski diluar terlihat jutek, Adrian beberapa kali membantu Olivia, menghiburnya ketika Olivia sedang *galau,* atau bahkan menunjukkan kebaikannya meski orang-orang tidak melihat. Dari sifat Adrian dan juga kedekatan mereka, Olivia merasakan satu perasaan yang asing di hatinya; ia berdebar-debar dan rasanya ingin selalu ada di samping Adrian. Olivia memang berpacaran dengan Josh dan ia menyayangi teman masa kecilnya itu, tetapi apakah iya, perasaan cinta Olivia adalah cinta yang romantis? mungkingkah cinta romantis sesungguhnya ia rasakan pada Adrian, dan cintanya pada Josh hanyalah platonis semata?

Cerita akan berpusat kepada perkembangan hubungan Olivia dengan orang-orang di sekitarnya. Tidak hanya kepada Adrian dan Josh, namun juga kepada teman baiknya Sarah, juga kepada adiknya dan juga orangtuanya. Penjelasan mengenai cinta platonis dan romantis akan mengalir dengan jalan cerita, dimana Olivia perlahan mengerti perbedaan akan perasaan cintanya kepada Josh, yang mirip

dengan rasa cinta dia kepada sahabat atau saudaranya sendiri, dan juga cintanya kepada Adrian, yang berbeda karena penuh debaran dan juga kebimbangan yang tak kunjung henti.

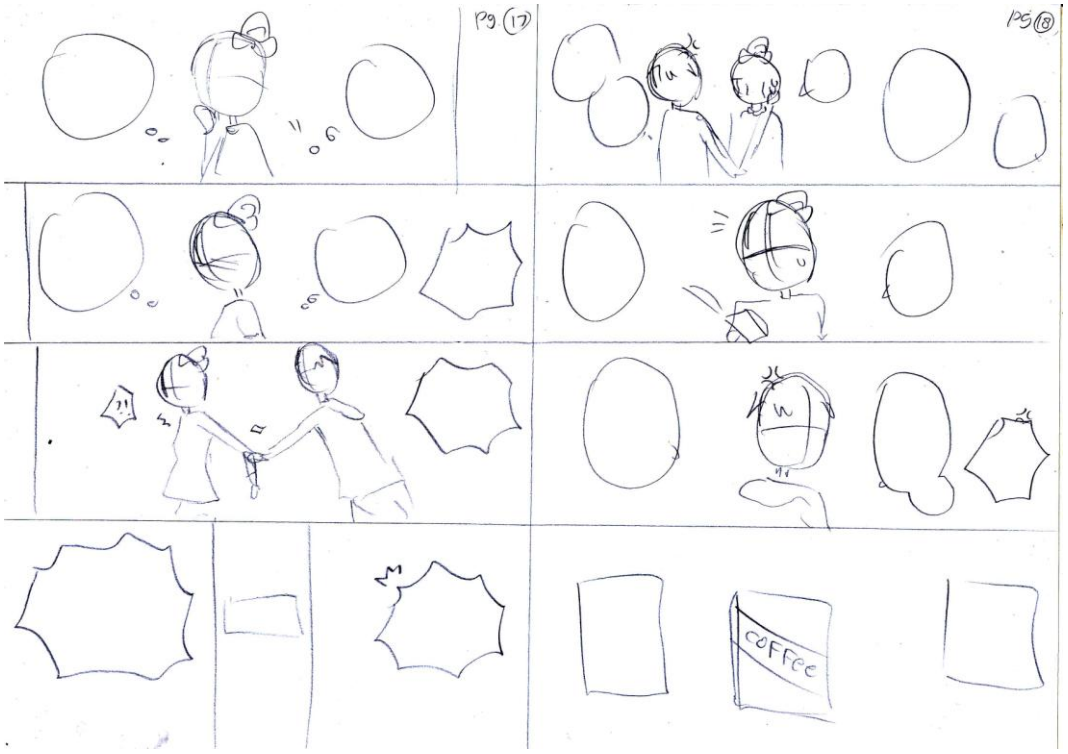
- Storyboard

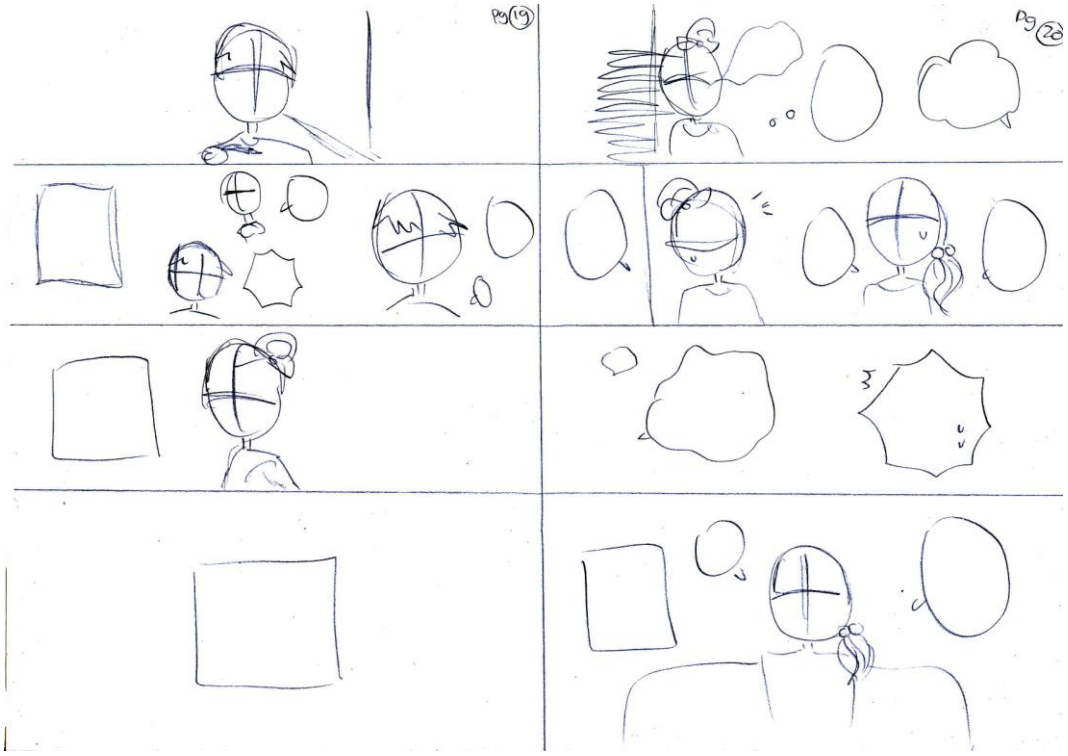
Storyboard adalah hasil kasar dari sebuah komik yang dibuat setelah menyelesaikan naskah atau *storyline.* Storyboard merupakan gambaran awal untuk sebuah komik sebelum melanjutkan ke tahap *finishing.*

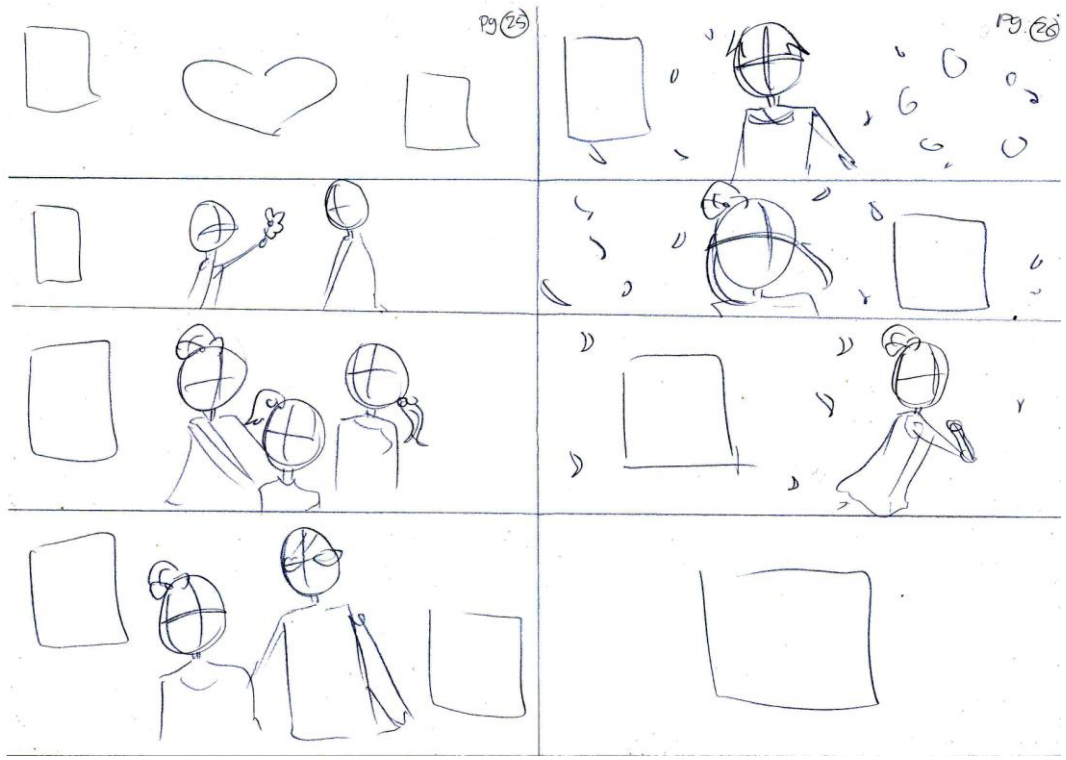



Pg 11
Pg 12


Pg 15
Pg 16
Google


Pg (17)
Pg (18)
COFFEE


Pg (19)
Pg (20)


Pg 25
Pg 26


Pg 29
Pg 30

- Copywriting

1. Nature

Cinta adalah perasaan penuh kasih yang wajar dirasakan oleh manusia. Kasih sayang dan afeksi adalah ciri dari cinta yang umum terlihat. Cinta tidak hanya kepada kekasih saja, tetpi cinta juga bisa kepada orangtua, sahabat, teman, atau saudara. Cinta platonis memiliki ciri yang mirip dengan cinta romantis. penuh kasih sayang, saling memberi perhatian dan afeksi. Namun yang membedakan, cinta platonis tidak memiliki hasrat seksual.

2. Source

Cinta adalah topik yang populer baik di dalam dunia fiksi dan atau juga musik. Di masyarakat sendiri, cinta adalah tooik yang digemari banyak orang untuk dibahas. Subyek muncul dari bagaimana masyarakat memandang ‘cinta’ dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

3. How delivered

Cara menyampaikan apa itu cinta bisa dengan berbagai cara, namun cara yang dapat menarik perhatian orang akan membuat cinta tersampaikan lebih mudah. Bagaimana informasi mengenai jenis-jenis cinta disampaikan dengan media yang disukai oleh mayoritas remaja dan remaja dewasa.

4. Size

Ruang yang dibutuhkan untuk subyek ini cukup luas, berkisar antara remaja sampai remaja dewasa, dari kalangan menengah dan menengah ke atas, dengan gender baik lelaki ataupun perempuan.

5. Weight

Jika pesan dari informasi yang disampaikan tercapai, maka dampak dari perubahan sikap masyarakat akan menjadi manfaat yang cukup besar.

6. Why Given

Untuk mencintai seseorang tidak ada syarat khusus, dan cinta tidak khusus diberikan kepada kekasih saja. Beberapa remaja dan remaja dewasa masih belum memahami apa itu cinta terhadap orang lain yang bukanlah seorang kekasih.

**Statement:** “Cinta tidaklah hanya kepada kekasih saja.”

Word Games

1. Cintailah siapapun, tanpa memandang siapa dirinya
2. Apakah benar cinta hanya satu jenis saja?
3. Pahami perasaanmu kepada orang lain juga
4. Tidak hanya kekasih yang bisa kau cintai.

7. Phrase Games

1. Ada dia, dan juga dia. Benarkah cintamu untuk keduanya sama?
2. Bagai hati terbagi dua
3. Cinta datang tiba-tiba, tanpa mengerti apa bedanya

8. Fact Games

1. Mencintai teman, saudara, dan keluarga, juga sama pentingnya dengan cinta untuk si dia
2. Tak apa saling menyayangi tanpa harus memiliki
3. Cinta tidak selalu memerlukan ikatan dan hubungan

- Pemilihan judul

Judul adalah salah satu pertimbangan bagi pembaca untuk berminat membaca suatu buku. Judul yang menarik atau membuat penasaran pembaca akan menambah minat baca seseorang pada suatu buku bacaan.




Gambar III.6 Judul yang ditetapkan

*Sumber: dokumentasi penulis*

### III.1.3 Strategi Media

- Media Utama

*Komik adalah bentuk seni; seni berurutan, gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.* (McCloud, Scott, 2008:9). Komik adalah salah satu bentuk dari sastra gambar. Komik beredar hampir di berbagai bagian negara, ada di Amerika dan Eropa, Jepang (yang biasa menyebut komiknya dengan *manga),* Korea (disebut dengan *manhwa),* dan atau Cina (disebut dengan *manhua).* Komik sendiri menjadi salah satu media untuk industri kreatif yang peminatnya cukup tinggi, terbukti dari banyaknya permintaan pasar terhadap komik-komik terbitan luar negeri ataupun

komik lokal. Bahkan di era digital kini, komik bisa didapatkan secara gratis melalui sebuah aplikasi bernama *Webtoon* yang dikeluarkan oleh LINE NAVER.




Gambar III.7 Sekilas tentang komik
*Sumber: Membuat Komik, Scott McCloud*




Gambar III.8 Sekilas tentang komik
*Sumber: Membuat Komik, Scott McCloud*

Komik sendiri tidak hanya menjadi media hiburan saja di masa kini, ada beberapa buku bersifat edukasi yang memberikan ilmu melalui media komik. Komik edukasi memudahkan anak-anak dalam usia sekolah dasar untuk bisa memahami lebih baik dengan penjelasan sederhana yang dilengkapi oleh gambar. Begitu juga dalam penyebaran informasi, komik biasanya digunakan baik dicetak di dalam buku, atau diselipkan di majalah atau media surat kabar. Komik yang bersifat sindiran politik juga tak jarang ditemukan di halaman surat kabar.

Komik yang baik tidak hanya menyajikan gambar yang menarik, tetapi juga penggunaan warna yang tepat, pemilihan judul yang sesuai, juga alur cerita yang

sudah disusun secara rapi. Tidak lupa juga penempatan panel yang tepat agar pembaca tidak pusing saat mengikuti alur cerita, efek dengan menggunakan *screentone* atau menggunakan *full-colour* juga dapat menambah daya tarik sebuah komik.




Gambar III.9 Contoh komik jepang atau *manga*
*Sumber: mangahere.com*




Gambar III.10 Komik Indonesia yang dijual di toko buku
*Sumber: dokumentasi penulis*




Gambar III.11 Komik Indonesia yang dijual di toko buku
*Sumber: dokumentasi penulis*

Begitu juga dalam pengaplikasian informasi mengenai cinta platonis dan romantis dalam bentuk komik. Pengetahuan mengenai cinta akan dijelaskan melalui alur cerita dan juga dialog antar tokoh, yang akan memberikan informasi dan juga ilmu mengenai jenis-jenis cinta yang belum diketahui oleh banyak orang. Berbeda dengan komik edukasi untuk anak usia sekolah dasar yang masih menjelaskan dengan bahasa buku pelajaran, komik mengenai hubungan platonis dan romantis akan menjelaskan melalui cerita dan tidak seperti buku pelajaran yang dibentuk ke dalam sebuah komik.




Gambar III.12 Cover dari komik
*Sumber: dokumentasi penulis*




Gambar III.13 Contoh pengaplikasian ke dalam komik
*Sumber: dokumentasi penulis*

- Media Pendukung

Untuk mendukung media utama dalam penyebarannya dan untuk menambah minat orang terhadap informasi yang disajikan, media pendukung adalah salah satu media yang dapat menambah ketertarikan dan juga minat target audiens dalam mencari tahu lebih dalam mengenai informasi yang disajikan.

Contoh dari media pendukung bisa berupa poster, brosur, flyer, atau iklan di sosial media seperti facebook, instagram, atau twitter. Atau media pendukung berupa iklan di majalah atau koran, tergantung target audiensnya.

### III.1.4 Strategi Distribusi

Penyebaran komik dilakukan secara membagikan komik tanpa pungutan biaya, dan membuat *booth portable* di lokasi-lokasi atau titik strategis yang sesuai dengan target audiens. Komik bertujuan untuk menyampaikan informasi dan merupakan sebuah program untuk pra-kampanye yang dilaksanakan oleh HIMPSI dan BKKBN Bandung. Program tidak bertujuan komersil. Komik akan dicetak ke dalam ukuran A5 dan dibagikan kepada remaja yang melewati atau mengunjungi *booth* yang tersedia. Pembagian komik disertakan juga media pendukung berupa *gimmick* yang dapat dibeli di *booth*, atau bisa didapatkan secara gratis/tanpa biaya jika mengikuti *event* yang diadakan melalui *fanpage* facebook atau Instagram (*Event* yang dilaksanakan seperti melakukan share komik di *timeline* atau rekomendasikan komik dalam bentuk *Webtoon* ke lima orang teman).

Target Audiens juga akan diberikan link yang menghubungan mereka kepada situs atau aplikasi LINE Webtoon agar bisa mengikuti cerita komik dimana saja, di dalam genggaman *smartphone* masing-masing. Fungsi dari program ini adalah untuk memberikan informasi sebelum kampanye dilaksanakan, agar terjadi ketertarikan dan membuat *target audience* ingin tahu lebih banyak mengenai apa cinta platonis itu.

## III.2 KONSEP DESAIN

### III.2.1 Format Desain

- Ukuran

Komik akan dicetak ke dalam kertas berukuran A5, dan dibuat ke dalam bentuk softcover.

- Jenis kertas

Komik akan dicetak ke dalam jenisk ertas *bookpaper/*storenso. *Bookpaper* lazim digunakan untuk mencetak novel, cerita bergambar, komik, dan sering ditemukan di toko buku. Ketebalan standar *Bookpaper* adalah 55 gsm sampai 57.5 gsm.

- Isi komik

Komik memiliki format empat pnel atau biasa disebut dengan komik strip. Komik *full colour* diwarnai dengan media cet air. Komik berisi 30 halaman. Jarak antar panel adalah 0.5cm, dan setiap kotak berukuran 6.2 cm. Untuk judul di paling atas, disediakan *space* berukuran 2 cm.

- Cover

Cover akan dicetak ukuran A5 dan dilapis oleh c*oating doff.*

- Font

Font yang digunakan untuk tulisan di dalam komik adalah CC Astro City

- Warna

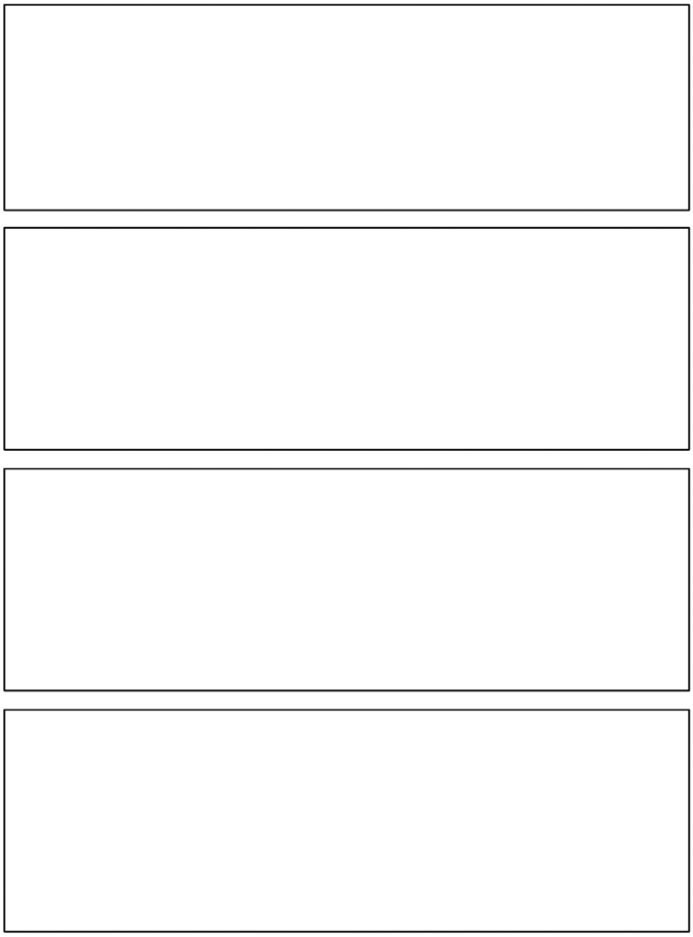
Warna yang digunakan adalah kelompok wanra-warna cerah seperti merah muda, biru muda, hijau kekuningan, ungu pudar

### III.2.2 Tata Letak

- Layout

Komik strip adalah komik yang berisi empat panel yang bisa berjejer ke bawah, atau berbentuk segi empat yang dibaca dari kiri ke kanan. Komik strip umumnya berisi cerita-cerita ringan yang tidak berhubungan satu dan lainnya, namun ada

juga komik strip yang memiliki kesinambungan cerita antara satu dan yang lainnya. Komik strip lebih sederhana dan mudah dibaca.



Gambar III.14 Contoh panel komik strip yang dibaca ke bawah
*Sumber: dokumentasi penulis*




Gambar III.15 Contoh komik strip yang dibaca dari kiri ke kanan
*Sumber: KOMIK LIEUR by SAGUS*




Gambar III.16 Contoh komik strip yang dibawa ke bawah
*Sumber: http://nuritiahikage.blogspot.co.id/2013/01/grey-jingga.html*

### III.2.3 Huruf

Huruf yang digunakan untuk tulisan di dalam komik adalah huruf jenis san serif bernama CC Astro City. Font ini banyak digunakan oleh *Author* komik di LINE Webtoon. Keterbacan huruf bagus bahkan untuk di layar *smartphone* yang ukurannya lebih kecil dibandingkan layar monitor PC.




Gambar III.17 Font CC Astro City
*Sumber: dokumentasi penulis*

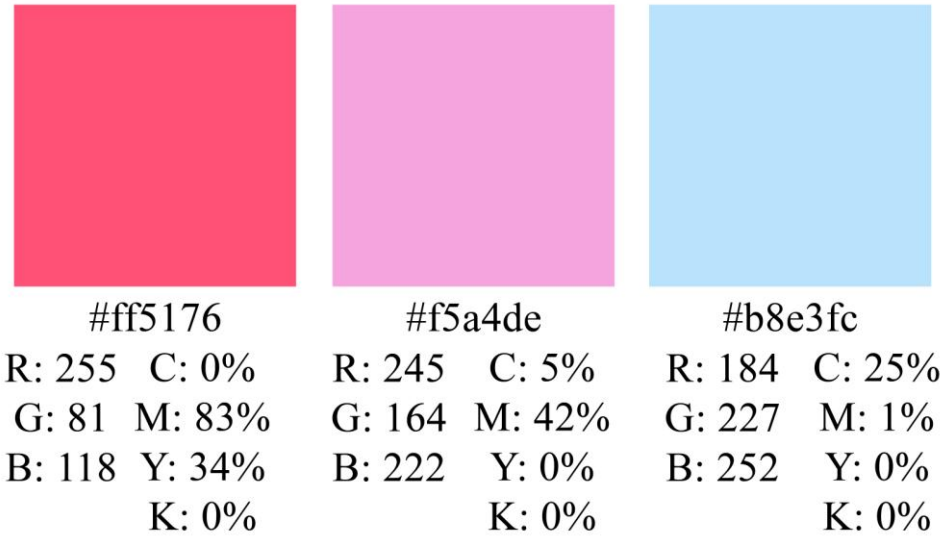
Sementara itu, huruf yang digunakan untuk judul dan logo judul adalah huruf jenis *script* bernama Rechtman. Huruf jenis *script* memberikan kesan manis.




Gambar III.18 Huruf Rechtman
*Sumber: dokumentasi penulis*

### III.2.4 Warna

Warna yang digunakan adalah kelompok warna cerah dan pastel yang menyesuaikan dengan tema. Tiga warna utama di dalam visual adalah sebagai berikut:




Gambar III.19 Warna yang menjadi visual utama
*Sumber: dokumentasi penulis*

### III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan adalah *style* yang umum dilihat di komik yang berasal dari asia atau jepang, disebut dengan *manga*. *Style* ini diminati oleh banyak remaja semenjak *manga* diterbitkan di Indonesia. Baik di majalah komik Indoensia terkenal bernama *RE:On* ataupun di komik LINE Webtoon, style *manga* banyak dipakai oleh *author* komik asal Indonesia.



Gambar III.20 Tokoh utama komik, Olivia
*Sumber: dokumentasi penulis*

Olivia digambarkan sebagai gadis remaja yang baru memasuki universitas. Penampilannya memiliki rambut dengan warna coklat, dan mata berwarna merah muda. Secara visual, karakter olivia terinspirasi dari karakter Sakura Kinomoto dari *Cardcaptor Sakura* dan juga Natsuki Enomoto dari serial lagu ciptaan komposer *Honeyworks* yang berjudul *Confession Rehearsal.*



Gambar III.21 Sakura Kinomoto dari Cardcaptor Sakura
*Sumber: http://myanimelist.net/character/2671/Sakura_Kinomoto/pictures*



Gambar III.22 Natsuki Enomoto
*Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=KVatf_fKq1w*




Gambar III.23 Tokoh utama, Adrian
*Sumber: dokumentasi penulis*

Tokoh Adrian adalah tokoh yang menjadi sasaran cinta Olivia dalam konteks romantis, memiliki visual rambut berwarna pirang dan mata berwarna coklat. Secara visual, Adrian terinspirasi dari tokoh Syaoran Li dari *Cardcaptor Sakura.*



Gambar III.24 Syaoran Li dari Cardcaptor Sakura
*Sumber: http://cardcaptorsakura.wikia.com/wiki/Syaoran_Li*



Gambar III.25 Joshua, tokoh utama
*Sumber: dokumentasi penulis*

Joshua adalah tokoh utama yang merupakan teman masa kecil Olivia. Joshua adalah tokoh yang pada akhirnya digambarkan memiliki cinta yang platonis dengan tokoh utama, Olivia. Secara visual, tokoh Joshua terinspirasi dari Yukito Tsukishiro dan juga Eriol Hiiragizawa dari Cardcaptor Sakura.



Gambar III.26 Yukito Tsukishiro dari Cardcaptor Sakura
*Sumber: http://cardcaptorsakura.wikia.com/wiki/Yukito_Tsukishiro*



Gambar III.27 Eriol Hiiragizawa dari Cardcaptor Sakura
*Sumber: http://cardcaptorsakura.wikia.com/wiki/Eriol_Hiiragizawa*