BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah bagaimana memperbaharui novel karya Bastian Tito yaitu Wiro Sableng menjadi lebih menarik dengan mengangkat cerita asli dari novel Wiro Sableng menjadi sebuah karya ilustrasi yang digemari atau populer oleh khalayak saat ini, agar para pembaca tidak bosan saat membaca novel tersebut. Maka dari itu novel Wiro Sableng akan dirubah menjadi sebuah komik. Komik yang terinspirasi dari novel Wiro Sableng tersebut bertujuan untuk mempopulerkan kembali cerita Wiro Sableng kepada remaja dan mengajak penggemar wiro sableng pada zamannya untuk bernostalgia membaca cerita Wiro Sableng kembali, kemudian menggambarkan cerita Wiro Sableng dengan lebih atraktif, memperjelas karakter-karakter didalamnya serta buku yang lebih ekslusif.

Cerita silat dalam novel Wiro Sableng akan disajikan dalam betuk media ilustrasi berupa komik, dengan demikian diharapkan dapat menarik kembali minat baca remaja terhadap cerita fiksi lokal agar cerita fiksi lokal tidak hilang ke generasi berikutnya.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan komik Wiro Sableng ini adalah sebagai berikut:

- Menggambarkan para tokoh dalam novel Wiro Sableng sesuai dengan yang ditulis oleh pengarangnya.
- Memperbaharui novel Wiro Sableng dengan ilustrasi yang lebih imajinatif berupa komik berdasarkan dengan cerita yang ada dalam novel.
- Menyampaikan pesan cerita kedalam bentuk visual agar mudah dipahami oleh pembacanya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan komik Wiro Sableng adalah melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal yang difokuskan pada minat baca remaja saat ini. Adapun pendekatan visual dan verbal sebagai berikut:

- Pendekatan Visual

  Penyajian ilustrasi dalam komik Wiro Sableng menggunakan gaya visual realis, dengan tekhnik *digital painting* tanpa menghilangkan *outline* dan arsir hal ini bertujuan untuk memperjelas dan mempertegas karakter yang sudah tertulis dalam novelnya, menonjolkan sisi kepahlawanan seperti umumnya pada komik-komik Amerika yang memiliki *gesture* tokoh yang heroik dan gagah. Dengan gaya realis ini juga bertujuan agar pesan cerita yang ditulis oleh Bastian Tito dapat ditangkap dengan baik oleh para pembacanya dan menjadi daya tarik bagi para pembacanya, serta menambahkan kesan yang dramatis atau dilebih-lebihkan dari adegan yang ada dalam novel Wiro Sableng agar para pembacanya tidak bosan saat membacanya. Agar komik Wiro Sableng ini lebih menarik perhatian para pembacanya maka penggambaran dari Wiro Sableng akan diperbaharui tanpa menghilangkan unsur kebudayaan Indonesia seperti senjata ciri khas Indosesia, pakaian khas Indonesia karena pada dasarnya cerita wiro sableng selalu membawa unsur kebudayaan Indonesia.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang digunakan dalam komik Wiro Sableng ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku, karena disesuaikan dengan novelnya sendiri tidak menggunakan gaya bahasa baku membuat para pembaca akan tetap mengenali ciri khas dari komik Wiro Sableng sendiri.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan pada komik Wiro Sableng ini adalah untuk menggambarkan cerita yang ada pada novel Wiro Sableng, karena sebelumnya cerita yang disampaikan hanya berbentuk tulisan adapun visual yang ditampilkan hanya berada dalam *cover* novel, dalam perancangan komik Wiro Sableng *cover* yang dibuat juga akan diperbaharui, selanjutnya memperjelas penokohan agar para pembaca mendapatkan gambaran yang detail dari tokoh yang ada dalam

novel sebelumnya, kemudian menceritakan adegan cerita Wiro Sableng yang penuh dengan pertarungan kedalam bentuk visual.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang diaplikasikan dalam perancangan media ilustrasi berupa komik ini menggunakan gaya bahasa non formal atau tidak baku, karena disesuaikan dengan novel Wiro Sableng yang menggunakan bahasa sehari-hari atau tidak baku, ditambah dengan mempertahankan gaya bahasa yang kasar dan humor. Dengan demikian pesan cerita dari komik Wiro Sableng ini dapat disampaikan dengan mudah oleh pembaca.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran adalah target utama dari perancangan media ilsutrasi berupa komik Wiro Sableng, karena perancangan komik Wiro sableng bertujuan untuk menyampaikan pesan cerita dari novel Wiro Sableng melalui media ilustrasi. Sasaran konsumen yang dituju adalah kepada para penggemar fiksi. Berikut adalah penjabaran dari khalayak sasaran berdasarkan demografis, psikografis, geografis:

- Demografis
  a. Jenis kelamin pria
  b. Pria dengan rentang usia antara 18 sampai 22 tahun, terget *audience* secara demografis meliputi remaja sampai dewasa. Target primer dari komik Wiro Sableng tersebut adalah remaja sebagai pembaca komik yang saat ini populer, dan target sekunder yaitu dewasa sebagai penggemar cerita Wiro Sableng yang sudah mengetahui cerita Wiro Sableng pada zamannya.
  c. Status sosial dari khalayak sasaran komik Wiro Sableng ini adalah masyarakat dari golongan menengah ke atas yang mempunyai ketertarikan dalam membaca buku serta penggemar cerita fiksi.
- Psikografis

  Pria Secara Psikografis dapat dilihat dari *life style* (gaya hidup) dan *personality* (individual), yang meliputi target tersebut adalah yang gemar

membaca komik sebagai hiburan, imajinatif, penggemar cerita kepahlawanan, kolektor komik mengingat komik ini akan dikemas dengan lebih ekslusif.

- Geografis

  Secara geografis ditujukan untuk daerah perkotaan diseluruh Indonesia, sesuai dengan distribusi toko buku yang tersedia diberbagai kota di Indonesia.

III.1.5.1 *Consumer Insight*

Target khalayak dari perancangan komik Wiro Sableng adalah kelompok manusia dengan rentang usia 18-22 atau masa transisi dari usia remaja menuju usia dewasa, pada saat usia ini remaja akhir cenderung menyukai sesuatu dengan konstan atau terus menerus, berbeda dengan remaja awal yang cenderung masih mencari sesuatu yang disukainya sendiri. Dengan usia remaja akhir 18-22 tahun diharapkan perancangan komik Wiro Sableng ini dapat menarik perhatian dari remaja usia akhir yang menyukai cerita fiksi sehingga dapat menimbulkan sebuah *trend* bagi komik Wiro Sableng. Berikut adalah *insight* dari salah satu target *audience*:

Desvin Agung Prasetya, 22 tahun (belum menikah), menetap di kota Bandung, bekerja sebagai seorang editor video di sebuah studio desain yang bernama Koerang Tidoer. Pendidikan terakhir Strata Satu (S1) Desain Komunikasi Visual di UNIKOM BANDUNG.

Expectation: Menyukai sesuatu yang baru, unik, menantang, mempunyai ketertarikan terhadap cerita fiksi dan cerita kepahlawanan.

Insight: Tertarik untuk mengerjakan hal-hal baru, imajinatif, cerdas, dan suka berhayal.

III.1.5.2 *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey*

WAKTU	AKTIVITAS	TEMPAT
Pagi 05.30 - 8.00 WIB	Pagi Bangun Pagi – Mandi –	Kamar Tidur - Kamar

08.00 - 09.00 WIB	Sarapan – Main Gadget - Bersiap - Sampai di Kantor	Mandi – Ruang Makan Kendaraan pribadi - Gedung Kantor - Ruang Kantor
Siang 10.00 - 15.00 WIB	Siang Menjalani Rutinitas di Kantor - Istirahat - Sholat - Makan Siang – Cek Media Sosial – Bertemu Klien - Bekerja	Ruang Kantor – Mesjid / Mushola - *pantry* atau Kantin – Web – Tempat Yang Disesuaikan - Ruang Kantor
Sore 15.00 - 18.00 WIB	Sore Bekerja - Sholat – Membeli buku - Persiapan Pulang	Ruang Kantor – Toko buku - Jalan (Kendaraan pribadi)
Malam 18.00 - 20.00 WIB 20.00 - 23.00 WIB 23.00 – 24.00 WIB	Malam Sholat – Pulang – sampai Rumah - Makan – Mandi - Main Gadget – Membaca - Istirahat – Tidur	Mesjid / Mushola – Jalan – Rumah – Ruang Makan – Toilet – Kamar - Web - Tempat Tidur

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Dari data *consumer journey* yang telah dipaparkan, diperoleh informasi *point of contact* mengenai benda dan tempat. Seperti *gadget* antara lain, *handphone* dan laptop, buku, poster, dan lainnya. Benda dan tempat yang menjadi *point of contact* dijadikan sarana media yang akan dibuat.

III.1.6 Mandatory

Pada perancangan komik Wiro Sableng ini, sebuah perusahaan penerbit mempunyai peranan yang penting karena produksi, distribusi sampai promosi akan didukung oleh perusahaan penerbit tersebut. Komik Wiro Sableng ini akan dipublis oleh perusahaan bernama M&C (*Magazine and Comic*), penerbit ini

diambil karena daya jangkau distribusinya yang luas dan cocok dengan media yang diangkat yaitu sebuah buku komik.



Gambar III.1 logo M&C (*Magazine and Comic*)
Sumber: https://pbs.twimg.com/profile_images/577668860305772544/6NOLOhE5.jpeg (diakses 14 Januari 2017).

III.1.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dibuat dalam perancangan media ilustrasi berupa komik ini adalah dengan menampilkan unsur-unsur ilustrasi, dialog antara tokoh dalam komik Wiro Sableng. Dengan adanya ilustrasi tersebut dimaksudkan agar dapat membawa suasana yang ada dalam cerita Wiro Sableng. Selain dari segi visual yang diperbaharui, membuat sebuah tampilan buku ekslusif menjadi salah satu strategi kreatif dari perancangan komik ini. Komik Wiro Sableng ini akan dibuat 2 bagian dari cerita novelnya itu sendiri, dimaksudkan untuk menambah rasa penasaran bagi yang membacanya. kemudian buku komik yang dibuat secara ekslusif ini menggunakan *hardcover* agar terkesan berbeda dengan komik yang sudah umum beredar di pasar baca Indonesia. Dibuat dengan bahan yang tak mudah rusak bertujuan membuat konstruksi buku menjadi lebih tahan lama, karena pada akhirnya yang membuat buku ekslusif tersebut bisa digunakan untuk koleksi.

Dalam komik Wiro Sableng juga terdapat sebuah bonus ilustrasi yang menggambarkan karakter dalam komik Wiro Sableng dengan zaman yang berbeda, tanpa menghilangkan ciri dari penokohan yang sudah ada dalam komik Wiro Sableng tersebut. Bonus ilustrasi ini sebagai pengganti halaman bab yang ada dalam novel Wiro Sableng.

III.1.7.1 Pembuatan *Headline* dan *Tagline*

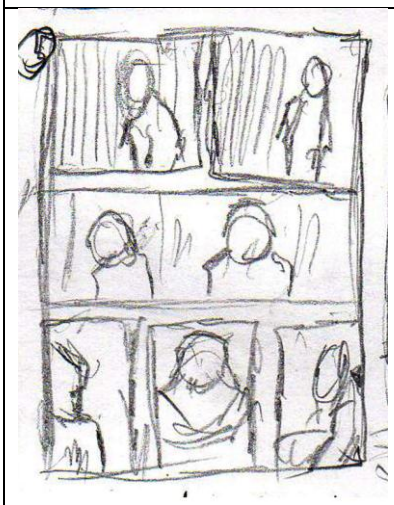
Perancangan media ilustrasi yang berupa komik ini diangkat dari cerita asli dari novel Wiro Sableng sehingga jalan cerita maupun judul yang diangkat tetap akan mempertahankan yang aslinya, perancangan media komik ini hanya menambahkan ilustrasi pada seitap ceritanya. *Headline* yang digunakan untuk media ilustrasi yang berupa komik ini adalah "Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng *Part* 1". Serta pemakaian kalimat untuk *tagline* yang dipilih adalah " Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212", yaitu *tagline* yang sudah dipakai novel maupun film dari zamannya agar komik ini tetap mempertahankan ciri khasnya.

III.1.7.2 *Storyboard*

Storyboard dibuat untuk menentukan cerita Wiro Sablang: Munculnya Sinto Gendeng menjadi sebuah visual berupa komik, *story* dibuat untuk menyusun cerita yang berasal dari novel Wiro Sableng yang akan dirubah menjadi sebuah komik.

Tabel III.2 *Storyboard* komik Wiro Sableng

Storyboard/ Sketsa awal	Panel	Keterangan
	1-2 (hal. 3)	Penggambaran keadaan hutan dimana rombongan kerajaan bersembunyi.

Storyboard/ Sketsa awal	Panel	Keterangan
	1-6 (hal. 4)	Sri Baginda sebagai Raja masih merasa khawatir walaupun berada ditempat terpencil, Turonggo Wesi dan Aryo Culo mencoba menenangkan Sri Baginda.
	1-6 (hal. 5)	Sri Baginda sebenarnya mengkhawatirkan keadaan nusantara karena pemberontak yang menguasai kerajaan Kotaraja, semua rombongan termenung.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.1.8 Strategi Media

Setelah dilihat dari permasalahan yang muncul, maka dalam pemilihan suatu media dapat diharapkan menjadi sebuah solusi dari permasalahan tersebut, agar pesan yang akan disampaikan diterima dengan baik oleh target *audience.* Strategi media yang dilakukan dalam perancangan sebuah buku komik yang diangkat dari novel karya Bastian Tito yang berjudul Wiro Sableng terbagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Media utama berbentuk sebuah buku komik Wiro Sableng yang diangkat dari novelnya sebagai perhatian pusatnya, kemudian media pendukung yang bertujuan sebagai pengingat dan promosi.

III.1.8.1 Media Utama

Media utama dari perubahan novel Wiro Sableng menjadi sebuah buku ilustrasi adalah sebuah komik yang berjudul "Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng *part* 1". Komik yang berisi tentang kisah Wiro Sableng melawan para pemberontak dan para musuhnya. Dengan demikian tujuan dibuatnya komik Wiro Sableng ini agar dapat meningkatkan minat baca cerita silat lokal yang bertemakan fiksi, karena Wiro Sableng adalah sebuah karya sastra lokal yang harus dipertahankan sekaligus komik ini membantu dalam proses penyampaian pesan cerita dari novelnya.

III.1.8.2 Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat bertujuan untuk menambah minat remaja untuk mengenal dan mengikuti cerita Wiro Sableng. Media pendukung yang bersifat, melengkapi dan mempromosikan dari media utama.

A. Tahap Informasi dalam Bentuk Cetak

- **Poster**

  Poster merupakan sebuah media yang dapat diakses dimana saja, poster sebagai media pendukung dari komik Wiro Sableng akan terbagi menjadi dua macam poster yaitu, poster yang dibuat dengan tujuan promosi dan dapat dilihat diberbagai tempat secara acak seperti tembok rumah, bangunan dan di toko-toko buku poster promosi ini akan dilakukan secara *vandal* atau secara ilegal agar menarik perhatian masyarakat. Kemudia poster bonus dari komik Wiro Sableng.

- ***X-Banner***

  X-Banner merupakan media yang bersifat promosi, *banner* dari Wiro Sableng ini dapat dijumpai pada saat komik Wiro Sableng *launching* atau rilis di *event* tertentu dan toko-toko buku agar dapat menarik perhatian para pengunjung dari *event* tersebut.

- ***Mini Banner***

  Mini banner fungsi dan tujuannya tidak terlalu jauh dengan *X-banner* yaitu sebagai media promosi bagi komik Wiro Sableng. Media ini akan dijumpai

ditoko-toko buku penyedia komik Wiro Sableng dengan tata letaknya didekat media utama agar perhatian langsung terpusat pada komik Wiro Sableng.

B. Tahap Informasi dalam bentuk Media Sosial

Dalam tahap ini informasi dalam bentuk promosi akan dibuat secara digital, media sosial akan dibuat agar khalayak sasaran dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai komik Wiro Sableng yang berupa promosi, beberapa media sosial yang akan dijadikan media promosi digital adalah:

- Facebook

  Facebook adalah media sosial yang banyak sekali digunakan oleh masyarakat Indonesia di segala kalangan. Promosi akan dilakukan melalui grup penggemar Wiro Sableng dan penggemar komik di Indonesia agar promosi digital yang disampaikan akan tersebar luas dengan mudah.

- Instagram

  Media sosial yang saat ini paling populer dikalangan anak muda adalah Instagram, media sosial ini penyedia bagi penggunanya untuk membagikan kegiatan mereka melalui foto atau visual dilengkapi dengan fitur *caption* hal ini membuat instagram lama kelamaan menjadi gaya hidup bagi penggunanya. Oleh karena itu karena khalayak sasaran dari komik Wiro Sableng ini adalah remaja Instagram menjadi salah satu media promosi digital untuk memberikan informasi kepada khalayak.

C. Tahap Pengingat

Merchandise menjadi salah satu pendukung media utama yang penting, karena mempunyai tujuan sebagai pengingat komik Wiro Sableng kepada target *audience*. Berikut adalah *merchandise* yang akan digunakan sebagai pengingat diantaranya adalah:

1.*T Shirt*	5. Stiker
2. Pin	6. topi
3. mug	7. Gantungan kunci
4. *case handphone*	8. *Tote bag*

Merchandise ini dapat diperoleh oleh khalayak dalam bentuk paket pada *launching event* komik Wiro Sableng.

III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan rencana atau tahapan yang akan ditempuh dalam menyebarkan atau mendistribusikan media utama kepada target *audience*. Dalam perancangan ini, media utama adalah berupa sebuah komik Wiro Sableng. Pada awalnya media poster promosi akan disebarkan secara acak (*vandal*) dijalanan ibukota diseluruh Indonesia dan juga di toko buku, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian khalayak umum sehingga menimbulkan rasa penasaran bagi khalayak. Setelah itu media utama akan dipublikasikan ke toko buku di seluruh Indonesia dilengkapi dengan media pendukungnya.

Jadwal distribusi pertama kali akan dilakukan pada akhir bulan Oktober lebih tepatnya pada tanggal 28 Oktober, pada saat *event comic con* di Indonesia diselenggarakan selama dua hari yaitu 28-29 Oktober 2017 dan berakhir pada bulan Desember. Untuk media utama yaitu komik Wiro Sableng akan dilakukan dalam rentang waktu selama 3 bulan dan bulan selanjutnya akan dikeluarkan seri terbaru atau part lanjutan dari komik Wiro Sableng. Sedangkan untuk penyebaran media pendukung atau *merchandise* akan dilakukan bersamaan ketika *event* berlangsung, kemudian pada saat awal bulan atau minggu pertama setiap bulannya sampai Desember.

Tabel III.3 Jadwal Distribusi Media

Media		Oktober 2017				November 2017				Desember 2017			
Minggu ke		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Komik WS	Bandung				x	x	x	x	x	x	x	x	x
Poster					x	x	x	x	x	x			
flyer		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
X-Banner					x	x				x			

Mini banner					x	x	x	x	x	x	x	x	x
Stiker		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Gantungan Kunci Pin					x x	x x				x x			
T-Shirt					x	x				x			
Gelas					x	x				x			
Totebag					x	x				x			
Case handphone					x	x				x			

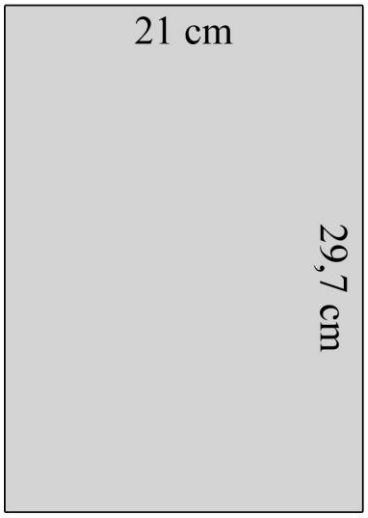
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

III.2 Konsep Visual

Pada visual pada perancangan komik Wiro Sableng ini akan menggunakan ilustrasi dengan penggayaan komik *superhero* Amerika pada umumnya yang menampilkan *gesture* dari sisi heroik dan gagah pada setiap karakternya. Dengan teknik ilustrasi *digital painting* pada warnanya, *outline* dan arsir akan mempertegas karakter dan adegan cerita. Teknik ilustrasi ini digemari oleh kebanyakan remaja yang suka dengan cerita fiksi karena memberi kesan realis pada gambarnya. Teknik ini juga bertujuan agar pembaca tidak bosan saat membacanya dan dapat menarik perhatian bagi target *audience*.

III.2.1 Format Desain

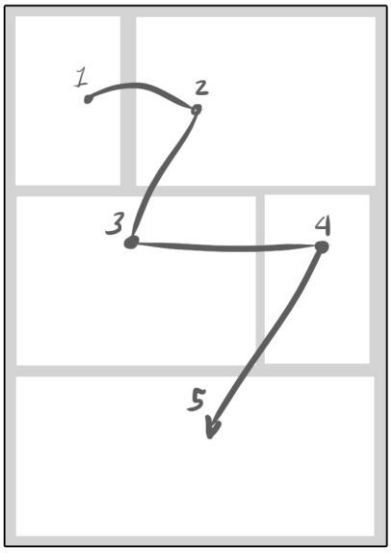
Format desain dari komik Wiro Sableng ini menggunakan ukuran a4 atau 29,7 cm x 21 cm dan dalam bentuk *portrait*, format ukuran ini bertujuan agar pembaca dapat leluasa membaca dan menikmati ilustrasi dari cerita Wiro Sableng, dan juga tidak terlalu besar untuk dibawa oleh pembacanya. Ukuran a4 disesuaikan dengan pasar baca remaja yang menyukai komik asing asal Amerika, karena sebelumnya ukuran komik paling kecil yang digemari oleh khalayak sasaran adalah komik asal jepang (*manga*), kemudian komik Amerika memiliki keunggulan dari pewarnaan dan juga ukurannya lebih besar dari pada komik asal Jepang, dengan perbandingan ukuran tersebut, komik Wiro Sableng ini akan dibuat lebih besar dari pada kedua komik tersebut. Hal ini menjadi pembeda antara komik Jepang, Amerika dan juga komik Indonesia.



Gambar III.2 ukuran halaman komik Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.2.2 Tata Letak

Lay out yang digunakan pada perancangan komik Wiro Sableng ini adalah seperti komik pada umumnya yaitu berisi beberapa panel yang disusun berdasarkan adegan cerita. Adapun cara membaca komik disesuaikan dengan kebiasaan masyarakat Indonesia. Dalam membaca pada umumnya yaitu dimulai dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.



Gambar III.3 tata letak panel dan alur membacanya
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.2.3 Huruf

Kesan huruf yang ditampilkan dalam komik Wiro Sableng ini adalah kepahlawanan atau heroik dengan ditambah aksi-aksi pertarungan didalamnya. Dengan demikian huruf-huruf pada komik Wiro Sableng ini mencerminkan kesan tersebut.

a. Judul

Untuk pengambilan huruf yang digunakan dalam judul komik Wiro Sableng ini dipisahkan menjadi 2 bagian yaitu dengan kata "Wiro Sableng", kemudian kata "Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212" sebagai ciri khas yang melekat pada Wiro Sableng. Kata "Wiro Sableng" menggunakan huruf *custom* dengan memberikan kesan tegas dan tebal karena karakter Wiro Sableng yang gagah, tapi menambahkan tekstur dinamis pada hurufnya untuk memberi kesan tangguh dan bertarung. Sedangkan kata "Kapak Maut Naga Geni 212" menggunakan huruf "Times New Roman" yang berjenis font sans-sherif untuk memberi kesan elegan dan sederhana.



Gambar III.4 huruf pada judul komik Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

b. Teks

Huruf yang digunakan pada bagian isi teks pada halaman adalah huruf "Canted Comic". Huruf ini digunakan karena merupakan jenis huruf yang sering digunakan pada komik-komik amerika pada umumnya.



Gambar III.5 huruf teks “Canted Comic”
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

c. Efek Suara/ *Soundletter*

Adapun efek suara yang diambil menggunakan teks yang mempunyai kesan tebal dan tegas hal tersebut bertujuan untuk lebih menguatkan berbagai aksi yang dilakukan oleh karakternya. Efek suara menggunakan 2 jenis huruf dengan tujuan untuk memperjelas dan mendramatisasi adegan cerita dengan tingkatan berbeda.



Gambar III.6 huruf efek suara 1 “Badaboom”
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



Gambar III.7 huruf efek suara 2 “Fighting Spirit Turbo”
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.2.4 Illustrasi

Dalam komik Wiro Sableng ini pemilihan gaya ilustrasi menggunakan gaya komik Amerika, yang bertujuan untuk memperkuat aksi heroik pada setiap

tokohnya dipadukan dengan teknik *digital painting* agar terkesan realis. Gaya ilustrasi ini digunakan karena dianggap dapat menggambarkan para tokoh dalam kisah Wiro Sableng dan juga setiap adegan cerita yang ada dalam novel dengan jelas. Dengan demikian dapat memperjelas bagi pembacanya untuk mengikuti setiap adegannya dan membuat pembaca lebih tertarik dan tidak cepat bosan.



Gambar III.8 contoh referensi gaya visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

III.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan komik Wiro Sableng, karena adanya warna, komik Wiro Sableng ini menjadi lebih menarik dan dramatik yang dapat memberi pusat perhatian dan memberi kesan hidup. Penggunaan warna pada komik ini lebih dominan pada penggunaan warna hijau yang tergradasi karena adegan cerita lebih dominan bertempat di dalam hutan. Tingkatan warna digunakan untuk tujuan memberi kesan bervolume. Tingkatan warna dibagi menjadi 3 bagian yaitu *highlight* (warna terang), *midtones* (warna dasar), *shadow* (warna gelap), atau bahkan bisa lebih gelap dan juga bisa lebih terang disesuaikan dengan keadaan dalam cerita.



Gambar III.9 gradasi warna
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.2.6 Panel

Panel yang digunakan dalam perancangan komik Wiro Sableng ini bervariatif, dimulai dari panel normal seperti komik yang lainnya, panel-panel miring yang digunakan dengan tujuan untuk lebih menguatkan kesan dramtis dalam komik, kemudian panel dengan warna sesuai dengan kekuatan para karakternya.



Gambar III.10 contoh panel dalam komik
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.2.7 *Bubble Text* (balon kata)

Selain ilustrasi yang ditampilkan, tulisan adalah salah satu bagian paling penting karena tulisan dalam komik dapat menceritakan dialog para tokoh dan juga narasinya, dalam komik Wiro Sableng terdapat balon kata yang tidak terpaku dalam satu bentuk bulat atau elips saja, tetapi variatif disesuaikan dengan nada bicara atau ekspresi pada tokoh yang bertujuan agar pembaca dapat mengerti isi dalam cerita Wiro Sableng tersebut.



Gambar III.11 contoh balon kata komik Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Selain balon kata untuk isi dari dialog antar karakter ada juga balon kata untuk narasi cerita, balon kata tersebut menerangkan latar waktu, tempat, pengenalan tokoh dan untuk menjelaskan lebih detail cerita Wiro Sableng.

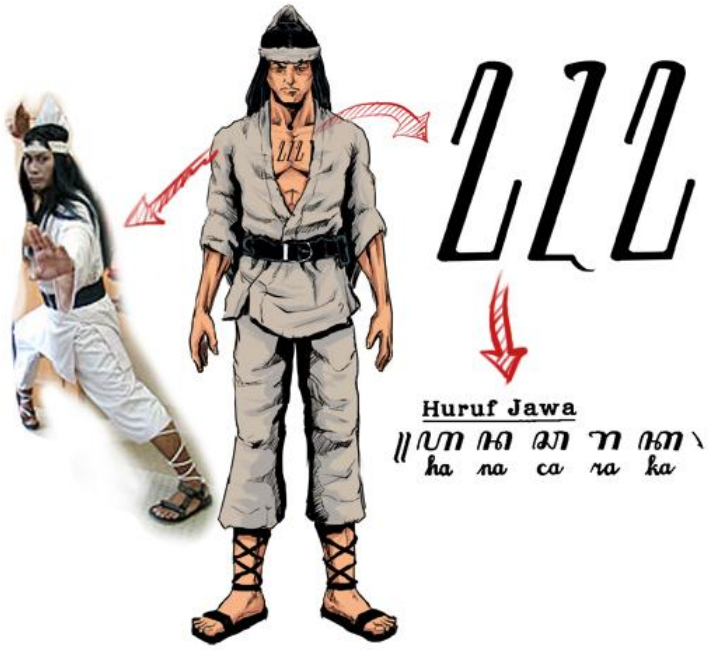


Gambar III.12 contoh balon kata untuk narasi Wiro Sableng
Sumber Dokumentasi pribadi (2017).

III.2.8 Karakter

Dalam novel episode Munculnya Sinto Gendeng terdapat karakter-karakter yang dijelaskan maupun tidak dijelaskan cirinya oleh tulisan Bastian Tito. Karakter-karakter yang ada pada komik Wiro Sableng episode Munculnya Sinto Gendeng *part* 1 adalah sebagai berikut:

1. Wiro Sableng (Wira Saksana) - Protagonis



Gambar III.13 Wiro Sableng karakter

Wiro Sableng adalah karakter utama dari novel karya Bastian Tito, di komik Wiro Sableng, karakter utama tersebut tetap mempertahankan penggambaran yang dijelaskan dalam novel yaitu laki-laki berusia 22 tahun perawakan tegap dan memiliki kulit orang Indonesia pada umumnya, baju serba putih yang mencerminkan bahwa Wiro Sableng menganut ajaran ilmu putih, rambut panjang dan memiliki tanda 212 di dadanya. Angka 212 ini memiliki makna tentang ketuhanan, di komik Wiro Sableng angka 212 dipadukan dengan huruf jawa agar terlihat seperti jaman dahulu dan terkesan tradisional. Untuk pakaiannya Wiro Sableng warna yang digunakan tidak putih bersih, melainkan agak kotor untuk menggambarkan Wiro Sableng yang suka bertualang dan bertarung untuk membasmi kejahatan.

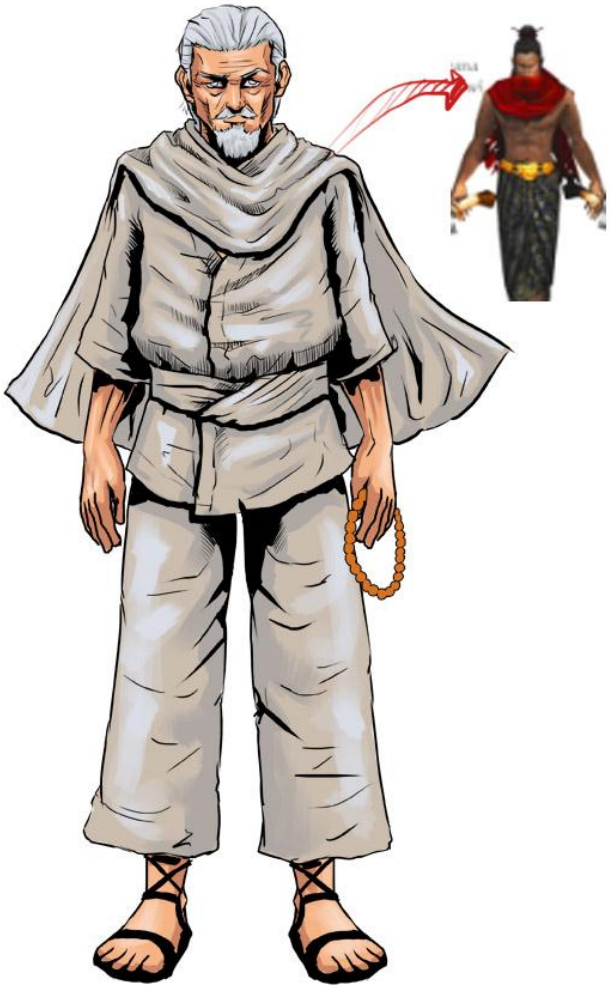
2. Sinto Gendeng (Sinto Geni) - Protagonis



Gambar III.14 Sinto Gendeng karakter

Sinto Gendeng adalah guru utama dari Wiro Sableng yang mengajarkan berbagai ilmu kepada Wiro Sableng. Sinto Gendeng dijelaskan dalam novel sebagai nenek tua yang sangat kurus dan tinggi dan juga memakai kain hitam, mempunyai tusuk kundai sebanyak 5 buah yang menancap langsung ke kulit kepalanya, selain itu Sinto Gendeng mempunyai warna kulit hitam, dalam komik Wiro Sableng, Sinto Gendeng memakai *skin tone* warna kulit orang timur atau warna orang kulit hitam. Untuk mencirikan Sinto Gendeng penganut ilmu putih, karakter Sinto Gendeng diberi kain putih yang dipasang di pinggangnya yang sama dengan warna pakaian yang dipakai Wiro Sableng.

3. Ki Rana Wulung – Protagonis

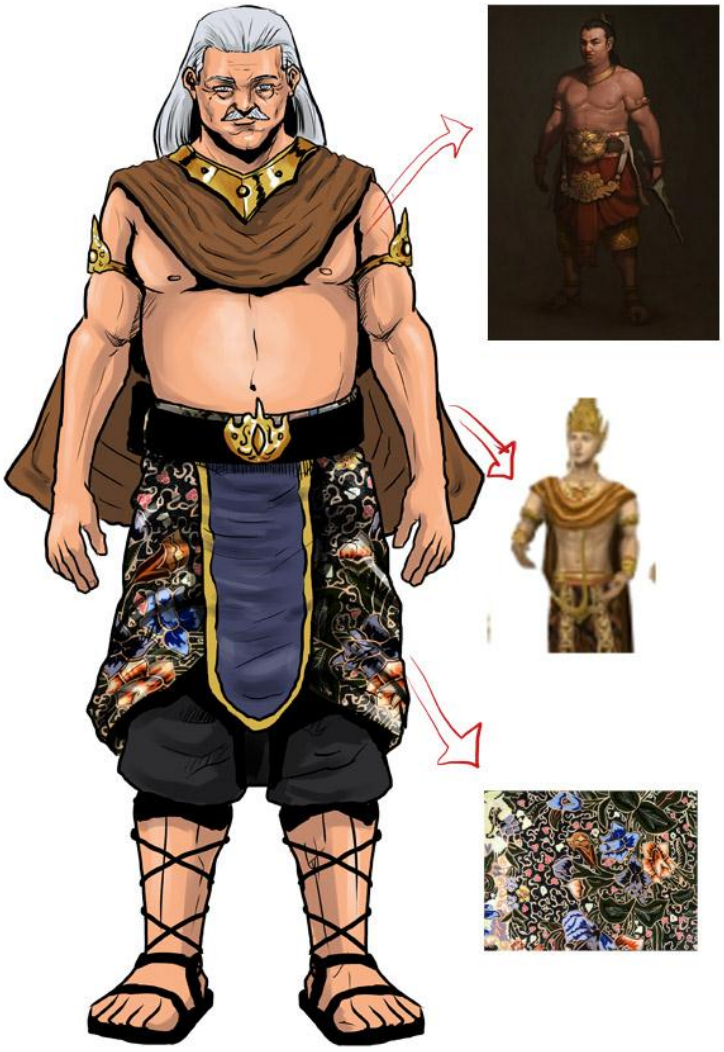


Gambar III.15 Ki Rana Wulung karakter

Dalam komik Wiro Sableng salah satu karakter protagonis adalah Ki Rana Wulung sebagai teman dari Sinto gendeng. Ki Rana Wulung dalam novel

dijelaskan sebagai seorang kakek yang masih segar dan gagah, berambut putih dan klimis, pakaian yang digunakan Ki Rana Wulung sama dengan Wiro Sableng yaitu pakaian serba putih, ditangan kirinya Ki Rana Wulung selalu membawa tasbihnya. Dalam komik Wiro Sableng Ki Rana Wulung ditambahkan kain putih pada pundaknya agar terlihat lebih bijaksana dan gagah serta kumis dan janggut agar terlihat seperti orang tua.

4. Sri Baginda – Protagonis



Gambar III.16 Sri Baginda karakter

Dalam cerita Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng, terdapat seorang raja yang melarikan diri karena kerajaannya yang bernama Kotaraja telah diambil alih oleh para pemberontak. Dalam novel Wiro, Sableng Sri Baginda digambarkan seorang orang tua berusia sekitar 45 tahunan, mempunyai postur

tubuh gempal dan tinggi. Untuk postur tubuh, Sri baginda menggunakan postur tubuh Gajah Mada yang gempal dan gagah, menambahkan juga kain yang diletakan dipundaknya agar terkesan bijaksana dan memakai batik agar mencirikan seorang bangsawan.



Gambar III.17 senjata pusaka Sri Baginda

Sebagai seorang raja Sri Baginda juga mempunya senjata pusaka Kotaraja yang dalam ceritanya diperebutkan Sri Baginda sebagai pemilik sah dari senjata pusaka tersebut dengan para pemberontak.

5. Patih Aryo Culo



Gambar III.18 Patih Aryo Culo Karakter

Patih Aryo Culo adalah tangan kanan Sri Baginda yang siap melindungi Sri Baginda berwatak keras. Dalam ceritanya Patih Aryo Culo Digambarkan sebagai seorang kakek yang tegas dan loyal terhadap Sri Baginda. Senjatanya adalah sebuah golok bali yang digunakan ketika Aryo Culo bertarung melawan para pemberontak.





Gambar III.19 Barong Iblis Karakter

Patih Aryo Culo mempunyai kekuatan yang bisa merubah dirinya menjadi sesosok raksasa yang bernama Barong Iblis, jurus pamungkas Patih Aryo Culo ini dikisahkan berasal dari Bali. Jurus ini digunakan ketika Patih Aryo Culo terdesak melawan para pemberontak salah satunya adalah Bergola Ijo, dalam kisahnya jurus Barong Iblis digunakan karena patih Aryo Culo terdesak.

6. Kelabang Merah – Antagonis



Gambar III.20 Kelabang Merah karakter

Kelabang merah adalah seorang nenek sakti yang bergabung dengan kelompok pemberontak, kelabang merah adalah penganut ajaran ilmu hitam dan saingannya adalah eyang Sinto Gendeng. Kelabang Merah diceritakan hampir membunuh Wiro Sableng pada pertarungan memperebutkan Kotaraja, namun Sinto Gendeng datang membantu dan bertarung melawan Kelabang Merah. Kelabang Merah digambarkan sebagai seorang nenek yang memakai bedak tebal dimukanya sehingga seperti topeng, gincu merah tebal di bibirnya dan bermata juling.

7. Suto Abang - Antagonis



Gambar III.21 Suto Abang

Pendekar lainnya yang bergabung dengan pemberontak adalah Suto Abang. Suto Abang adalah salah satu pendekar yang ditakuti sehingga Sri Baginda pun kaget melihat Suto Abang bergabung dengan para Pemberontak untuk meruntuhkan kerajaan Kotaraja. Dalam ceritanya Suto Abang adalah seorang kakek yang mempunyai postur tubuh tegap dan juga memiliki rambut merah yang panjang. Rambutnya yang panjang adalah senjata bagi Suto Abang karena rambutnya bisa seperti sebuah pedang yang tajam.

8. Bergola Ijo - Antagonis



Gambar III.22 Bergola Ijo Karakter

Bergola Ijo adalah salah satu kawanan pemberontak yang menyerang rombongan kerajaan di hutan, Bergola Ijo bertarung seimbang dengan Patih Aryo Culo, karakternya sangat kasar dan arogan. Dalam ceritanya Bergola Ijo adalah seorang laki-laki yang bertelanjang dada dan memakai celana hitam, ciri khasnya adalah kepalanya yang berwarna hijau yang mempunyai kesan mengerikan.

9. Raden Jingga



Gambar III.23 Raden Jingga

Raden Jingga adalah dalang dari pemberontakan yang ada di Kotaraja dan merupakan keponakan dari Sri Baginda. Pemberontakan yang dilakukan karena dilatar belakangi rasa dendam Raden Jingga kepada Sri Baginda karena Sri Baginda dituduh membunuh ayah dari Raden Jingga yang tidak lain adalah adik kandung dari Sri baginda. Karena kesalah pahaman itu Raden jingga merasa mempunyai hak untuk menjadi seorang raja dan melakukan pemberontakan di kotaraja. Dalam kisahnya Raden Jingga memakai pakaian yang bagus dan rapi dan juga memakai topi tinggi. Batik yang digunakan sama persis dengan yang digunakan oleh Sri Baginda karena Raden Jingga masih keturunan bangsawan. Jubah yang digunakan juga memakai warna kerajaan yaitu biru dan warna emas.

10. Malaikat Serba Biru (kakek segala biru) – Antagonis



Gambar III.24 Malaikat Serba Biru karakter

Kakek Segala Biru alias Malaikat Serba Biru merupakan tokoh pendamping Kelabang Merah, yang artinya mempunyai kesaktian yang tinggi dan juga pendekar sakti yang bergabung dengan para pemberontak. Dalam ceritanya Malaikat Serba Biru digambarkan sebagai seorang kakek yang menggunakan pakaian serba biru, berambut biru sampai matanya berwarna biru. Di komik Wiro Sableng ini, Malaikat Serba Biru menggunakan pakaian yang hanya dipakai dipundak saja agar memberi kesan misterius layaknya seorang malaikat dan juga menambahkan topi jerami agar terlihat lebih sakti.

11. Tangan Besi (kumis melintang) – Antagonis



Gambar III.25 Tangan Besi Karakter

Tagan besi adalah pendamping terakhir yang berkelompok bersama Kelabang Merah dan Malaikat Serba Biru, yang artinya Tangan Besi juga memiliki kesaktian yang tinggi. Dalam ceritanya Tangan Besi digambarkan memiliki kumis panjang dan melintang dan juga tangan hitam yang sekuat besi. Dalam komik Wiro Sableng ini Tangan besi yang mempunyai tangan sekuat besi digambarkan dengan corak tato dari mentawai agar terlihat lebih logis dan lebih tradisional.

12. Raden Turonggo Wesi - Antagonis



Gambar III.26 Raden Turonggo Wesi Karakter

Raden Turonggo Wesi adalah salah satu perwira tertinggi di kerajaan Kotaraja. Turonggo Wesi adalah pemeran Antagonis yang menyamar melindungi Sri Baginda dari para pemberontak, namun nantinya Raden Turonggo Wesi mempunyai siasat untuk membunuh Sri Baginda. Raden Turonggo Wesi digambarkan sebagai seorang laki-laki tegap dan gagah layaknya seorang pemimpin pasukan kerajaan, pakaian yang digunakan juga berwarna biru dan emas lambang kerajaan Kotaraja.

13. Permaisuri - Protagonis



Gambar III.27 Permaisuri karakter

Permaisuri adalah ratu dari kerajaan Kotaraja dan istri dari Sri Baginda, permaisuri tidak banyak diceritakan dalam kisah Wiro Sableng: Munculnya Sinto gendeng. Dalam komik Wiro Sableng ini Permaisuri menggunakan pakaian wanija zaman kerajaan dahulu, dengan menambah elemen emas yang menyimbolkan Permaisuri bukan rakyat biasa melainkan berkasta tinggi dan memakai batik mencirikan Permaisuri termasuk keluarga kerajaan namun berbeda dengan batik yang digunakan oleh Sri Baginda dan Raden jingga. Karena zaman dahulu belum ada emansipasi wanita dimana wanita lebih rendah kedudukannya dari pada laki-laki.

14. Rumini (selir) – Antagonis



Gambar III.28 Rumini karakter

Rumini dalam novel Wiro Sableng: Munculnya Sinto gendeng sebenarnya bukan merupakan pemeran antagonis, alasan Rumini menjadi antagonis adalah Rumini jatuh cinta kepada Turonggo Wesi dan akan melakukan apapun demi bersatu bersama Turonggo Wesi. Bersama Turonggo Wesi Rumini yang dikisahkan sebagai selir dari Sri Baginda diperintahkan oleh Turonggo Wesi untuk menaruh racun dan membunuh Sri Baginda. Dalam penggambaran karakter rumini sebagai selir pakaian yang digunakan tidak berbeda jauh dengan Permaisuri yaitu pakaian wanita zaman dahulu namun tidak memakai elemen emas karena kedudukannya hanya sebagai selir kerajaan, tetapi batik dipertahankan dan disamakan dengan Permaisuri karena bagian dari keluarga kerajaan Kotaraja.

15. Pasukan Kerajaan – Protagonis



Gambar III.29 Pasukan kerajaan

Kotaraja memiliki pasukan kerajaan yang dipimpin oleh Turonggo Wesi, walaupun Turonggo Wesi seorang pengkhianat, pasukan kerajaan adalah orang-orang yang mengabdi pada Sri baginda dan akan melindungi kedaulatan Sri Baginda. Pasukan kerajaan dalam komik Wiro Sableng digambarkan dengan pakaian biru sesuai dengan warna kerajaan namun tidak memiliki warna emas karena berbeda kedudukannya.