BAB III.
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Penentuan khalayak sasaran menjadi salah satu upaya agar penyampaian informasi bisa tersampaikan dengan tepat dan efektif kepada target yang dituju. Maka dari itu penentuan khalayak sasaran dirasa perlu dilakukan guna tercapainya tujuan dari perancangan ini komik La Sinrang ini. Sasaran konsumen yang dituju adalah para remaja yang tidak terlalu mengenal La sinrang. Berikut adalah penjabaran sasaran berdasarkan demografis, psikografis, geografis:

Demografis menurut M. Suyatno (2004, h.3) pasar yang dikelompokkan berdasarkan variabel pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, usia, pekerjaan dan kelas sosial.

- Demografis
    a. Jenis kelamin pria dan wanita
    b. Pria dan Wanita dengan rentang usia antara 15 sampai 18 tahun, terget *audience* secara demografis meliputi remaja sampai dewasa. Target utama dari komik La Sinrang tersebut adalah remaja sebagai pembaca komik yang saat ini populer, dan target kedua yaitu orang dewasa.
    c. Status sosial dari komik La Sinrang ini adalah masyarakat dari golongan menengah ke atas yang belum terlalu mengetahui cerita tentang sejarah La Sinrang.
- Psikografis

  Pria dan Wanita Secara Psikografis dapat dilihat dari *life style* (gaya hidup) dan *personality* (individual), yang meliputi target tersebut adalah yang gemar membaca komik, imajinatif, penggemar cerita fiksi sebagai sumber pengetahuan dan tertarik untuk manambah wawasan.
- Geografis

  Menurut M. Suyatno (2004, h.2) Segmentasi geografis adalah pembagian pasar menjadi unit geografis berbeda, misalnya wilayah, negara, negara bagian, provinsi, kota dan kepulauan.

Secara geografis ditujukan untuk seluruh masyarakat Indonesia, dan khususnya untuk suku bugis yang berada di sulawesi selatan.

III.1.1 *Consumer Insight*

Target khalayak dari perancangan komik La Sinrang adalah kelompok manusia dengan rentang usia 15-18 atau usia remaja awal menuju usia dewasa, pada saat usia ini remaja awal yang cenderung masih mencari sesuatu yang disukainya sendiri. Dengan usia remaja awal 15-18 tahun diharapkan perancangan komik La Sinrang ini dapat menarik perhatian dari remaja usia awal yang belum terlalu mengenal La Sinrang, dan juga dapat memberikan informasi kepada generasi berikutnya. Berikut adalah *insight* dari salah satu target *audience*:

Afif Maruf, 18 tahun (belum menikah), menetap di kota Bandung.

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

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

Dan adapun kesimpulan dari hasil dari wawancara tentang komik yang disukai kepada remaja akhir ini adalah lebih menyukai komik yang berwarna, karena lebih menampilkan warna sehingga dapat membayangkan aksi atau drama dari sebuah komik dan menjadi daya Tarik tersendiri.

III.1.2 *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey*

WAKTU	AKTIVITAS	TEMPAT
Malam 18.00 - 20.00 WIB 20.00 - 23.00 WIB	Malam -Mandi - Sholat– memainkan komputer -	 Kamar Mandi – Kamar – Rumah – Ruang Makan –

23.00 – 24.00 WIB	Makan –Main Gadget – Membaca komik - Istirahat – Tidur	Kamar - komik - Tempat Tidur

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Jika disimpulkan aktifitas kegiatan banyak bersinggungan dengan media digital serta barang-barang yang berkaitan dengan buku.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah bagaimana mengiformasikan sejarah La Sinrang yang sudah mulai terlupakan menjadi cerita fiksi yang diangkat dari sejarah La Sinrang menjadi sebuah karya komik, agar para pembaca dapat mengetahui dan mengenali kembali sejarah perjuangan La Sinrang. Maka dari itu cerita fiksi yang diangkat dari sejarah La Sinrang akan diadaptasi menjadi sebuah komik. Komik fiksi La Sinrang ini menginformasikan sejarah tersebut bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita sejarah La sinrang kepada masyarakat dan mengajak para remaja pada lebih mengenal La sinrang, dengan menggambarkan cerita La Sinrang dengan lebih atraktif dan memperjelas karakter-karakter didalamnya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan komik La Sinrang ini adalah sebagai berikut:

- Menggambarkan tokoh La sinrang dalam cerita La sinrang.
- Memperkenalkan dan menginformasikan tentang perjuangan La Sinrang dengan ilustrasi yang lebih imajinatif berupa komik berdasarkan dengan cerita fiksi yang diangkat dari sejarah La Sinrang.
- Menyampaikan pesan cerita kedalam bentuk visual agar mudah dipahami oleh pembacanya dan lebih mudah dalam menerima informasi.
- Menyampaikan pesan sejarah La sinrang dalam bentuk media hiburan berupa komik.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan komik La Sinrang adalah melalui pendekatan dengan cara menyampaikan pesan kepada masyarakat khusunya remeja melalui sebuah komik, serta visual dan pendekatan verbal. Adapun pendekatan visual dan verbal sebagai berikut:

- Pendekatan Visual

  Penyajian ilustrasi dalam komik La Sinrang menggunakan gaya visual realis dan teknik arsir digital hal ini bertujuan untuk memperjelas dan memperkuat goresan pada karakter, 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 La Sinrang dapat mudah dikenali dengan baik oleh para pembacanya dan menjadi daya tarik bagi para pembacanya, serta menambahkan kesan yang dramatis, fantasi serta menegankan atau dilebih-lebihkan dari adegan yang ada dalam cerita La Sinrang agar menjadi pesan ceritanya kuat saat membacanya. Agar komik La Sinrang ini lebih memperlihatkan budaya bugis maka unsur kebudayaan Indonesia seperti senjata ciri khas bugis, pakaian khas bugis.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang digunakan dalam komik La Sinrang ini adalah menyampaikan informasi mengenai La Sinrang dengan jelas dalam bentuk komik, dialog, narasi dan *backsound*.

III.2.3 Mandatory

Pada perancangan komik La Sinrang ini, sebuah perusahaan penerbit mempunyai peranan yang penting karena produksi, distribusi sampai promosi akan didukung oleh perusahaan penerbit tersebut. Komik La Sinrang ini akan dipublis oleh perusahaan Elex Media Komputindo merupakan salah satu perusahaan media penerbit komik yang berada di indonesia.



Gambar III.1 logo Elex Media Komputindo
Sumber: https://static1.comicvine.com/uploads/scale_small/6/67663/2931719-elex.jpg (diakses 15 Mei 2017).

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan pada komik La Sinrang ini adalah untuk menggambarkan cerita perjuagan La Sinrang menjadi cerita fiksi yang diangkat dari sejarah, karena sebelumnya cerita sejarah La Sinrang yang disampaikan hanya berbentuk tulisan, maka dalam perancangan komik La Sinrang tokoh yang berada dalam cerita La sinrang akan digambar ulang, selanjutnya memperjelas penokohan agar para pembaca mendapatkan gambaran yang detail dari tokoh yang ada dalam sejarah, kemudian menceritakan adegan yang menengankan dan penuh dengan pertarungan kedalam bentuk visual.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang diaplikasikan dalam perancangan media ilustrasi berupa komik ini menggunakan gaya bahasa non formal atau tidak baku, karena disesuaikan dengan remaja masa kini yang menggunakan bahasa sehari-hari atau tidak baku. Dengan demikian pesan cerita dari komik La Sinrang ini dapat disampaikan dengan mudah oleh pembaca.

III.2.6 Strategi Kreatif

Menggunakan strategi kreatif adalah salah satu cara agar pesan atau informasi yang akan disampaikan bisa diterima dan menjadi daya tarik untuk khalayak sasaran.

Dengan menyajikan cerita perjuangan La Sinrang sebagai pejuan bugis dalam bentuk komik. Seperti visualisasi realis dan teknik arsir digital. Strategi kreatif yang akan dibuat dalam perancangan media ilustrasi berupa komik ini adalah dengan menampilkan unsur-unsur ilustrasi, pemgambaran tokoh dalam komik La Sinrang. Dengan adanya ilustrasi tersebut dimaksudkan agar dapat membawa suasana yang ada dalam cerita La Sinrang. Buku komik La Sinrang ini dibuat secara ekslusif ini menggunakan *hardcover* dan kertas *Art Papper* 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 La Sinrang juga terdapat sebuah ilustrasi yang menggambarkan karakter dalam komik La Sinrang dengan pakaian yang berbeda, tanpa menghilangkan ciri dari penokohan yang sudah ada dalam komik La Sinrang tersebut dan juga sebagai pengganti halaman bab yang ada dalam komik La Sinrang.

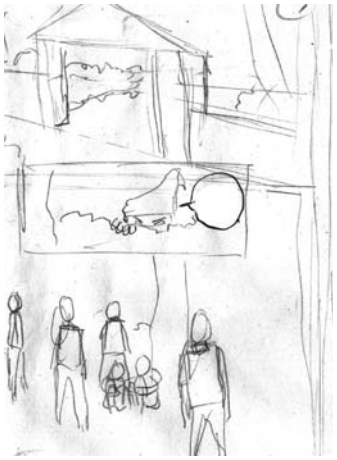
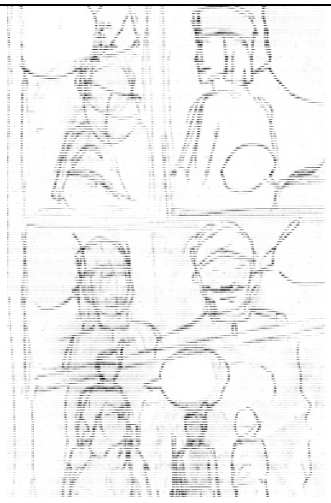
III.2.6.1 Pembuatan *Headline* dan *Tagline*

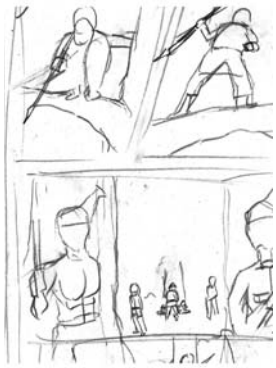
Perancangan media ilustrasi yang berupa komik ini diangkat dari cerita fiksi yang diambil dari sejarah La Sinrang sehingga jalan cerita yang diangkat tetap akan mirip dengan sejarah aslinya, perancangan media komik ini hanya menambahkan ilustrasi pada seitap ceritanya. *Headline* yang digunakan untuk media ilustrasi yang berupa komik ini adalah “La Sinrang: penyelamatkan *Part* 1”. Serta pemakaian kalimat untuk *tagline* yang dipilih adalah “Ayam Jantan dari Sawitto”, yaitu sebuah gelar sebutan dari masyarakat bugis untuk La Sinrang yang artinya Ayam Jantan dari Sawitto.

III.2.6.2 *Storyboard*

Storyboard dibuat untuk menentukan cerita La Sinrang: penyelamatan menjadi sebuah visual berupa komik, *story* dibuat untuk menyusun cerita yang berasal dari cerita fiksi yang diambil dari sejarah La Sinrang yang akan dirubah menjadi sebuah komik.

Tabel III.2 *Storyboard* komik La Sinrang

Storyboard/ Sketsa awal	Panel	Keterangan
	1-5 (hal. 1)	Perkenalan karakter (La Sinrang bersama pasukannya kembali dari medang perang.
	1-4 (hal. 2)	Informasi tentang warga kerjaan yang telah di tangkap oleh pasukan belanda.

Storyboard/ Sketsa awal	Panel	Keterangan
	1-3 (hal. 4)	Persiapan untuk menyelamatkan warga kerjaan dari pasukan belanda

	1-4 (hal. 4)	Pasukan belanda sedang mengintrogasi warga kerajaan untuk mengetahui keberadaan La Sinrang.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.2.7 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 cerita fiksi yang diambil dari sejarah La Sinrang yang berjudul La Sinrang terbagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Media utama berbentuk sebuah buku komik La Sinrang yang diangkat dari cerita fiksi yang diangkat dari Sejarahnya sebagai perhatian pusatnya, kemudian media pendukung yang bertujuan sebagai pengingat dan promosi.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama dari perubahan cerita fiksi yang diangkat dari sejarah La Sinrang menjadi sebuah komik yang berjudul "La Sinrang: Penyelamatan *part* 1". Komik yang berisi tentang kisah La Sinrang melawan para Penjajah dari tanah bugis. Dengan demikian tujuan dibuatnya komik La Sinrang ini agar dapat menyampaikan informasi dan membawa cerita La Sinrang menjadi populer seperti media komik yang dekat kepada remaja, sehingga meningkatkan informasi masyarakat indonesia khususnya remaja bugis, karena La Sinrang merupakan pahlawan dari Sulawesi-Selatan tepatnya di kab. Pinrang.

III.1.7.2 Media Pendukung

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

A. Tahap Informasi dalam Bentuk Cetak dan Digital

- **Poster**

  Poster merupakan sebuah media yang dapat diakses dimana saja, poster sebagai media pendukung dari komik La Sinrang 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 La Sinrang.

- ***X-Banner***

  X-Banner merupakan media yang bersifat promosi, *banner* dari La Sinrang ini dapat dijumpai pada saat komik La Sinrang *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 La Sinrang. Media ini akan dijumpai ditoko-toko buku penyedia komik La Sinrang dengan tata letaknya didekat media utama agar perhatian langsung terpusat pada komik La Sinrang.

- ***Flayer***

  Flyer adalah selembar kertas berukuran kecil yang bertujuan untuk mempromosikan sesuatu. Hal yang dipromosikan pun beraneka ragam, mulai dari produk dan jasa hingga event. *Flayer* digunakan untuk menyebarkan informasi tentang komik La Sinrang.

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 La Sinrang 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 daerah pinrang 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 La Sinrang ini adalah remaja Instagram menjadi salah satu media promosi digital untuk memberikan informasi kepada khalayak.

- *Webtoons*

  Webtoons adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di web dan mobile: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Webtoon juga menjadi tempat untuk mengaplikasikan komik La Sinrang, agar remaja dapat membaca komik La Sinrang dengan gratis.

C. Merchandise

Merchandise menjadi salah satu pendukung media utama yang penting, karena mempunyai tujuan sebagai pengingat komik La Sinrang kepada target *audience*.

Berikut adalah *merchandise* yang akan digunakan sebagai pengingat diantaranya adalah:

1.*T Shirt*
2. Pin
3. Gantungan kunci
4. Stiker
5. Topi
6. *Tote bag*
7. Kalender

Merchandise ini dapat diperoleh oleh khalayak dalam bentuk paket pada *launching event* komik La Sinrang.

III.2.8 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 La Sinrang. Pada awalnya media poster promosi akan disebarkan secara acak (*vandal*) dijalanan ibu kota 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 2017, 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 La Sinrang akan dilakukan dalam rentang waktu selama 3 bulan dan bulan selanjutnya akan dikeluarkan seri terbaru atau part lanjutan dari komik La Sinrang. 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 LS	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			
Kalender					x	x				x			
Totebag					x	x				x			

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

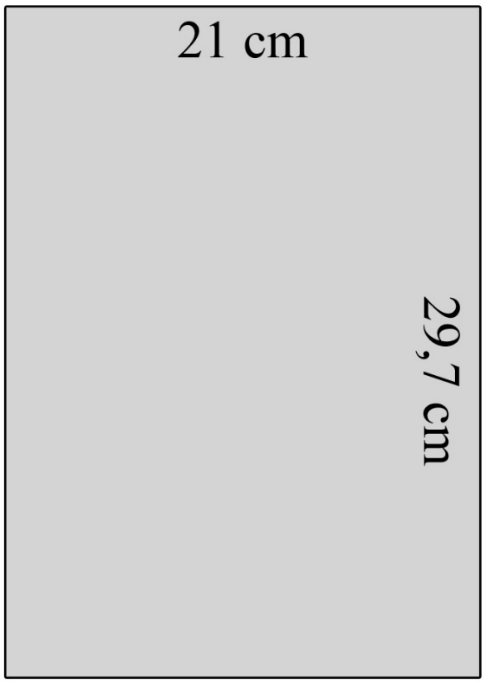
III.3 Konsep Visual

Pada visual pada perancangan komik La Sinrang 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 karena memberi kesan realis pada gambarnya. Teknik ini juga bertujuan agar pembaca tidak bosan saat membacanya dan dapat menarik perhatian bagi target *audience*.

III.3.1 Format Desain

Format desain dari komik La Sinrang ini menggunakan ukuran a4 atau 29,7 cm x 21 cm dan dalam bentuk *portrait*, format ukuran ini bertujuan agar pembaca dapat leluasa

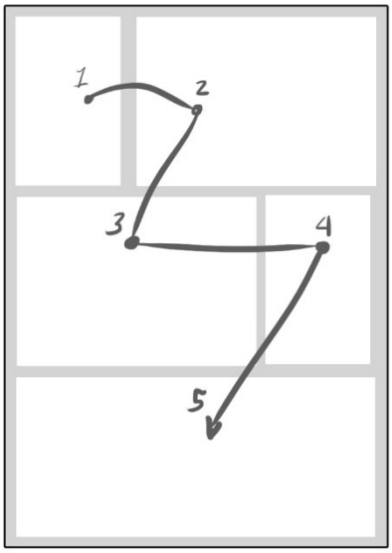
membaca dan menikmati ilustrasi dari cerita La Sinrang, dan juga tidak terlalu besar untuk dibawa oleh pembacanya. Ukuran a4 disesuaikan dengan pasar baca remaja yang menyukai komik asing asal Amerika, karena sebelumnya ukuran komik paling kecil yang digemari oleh khalayak sasaran adalah komik asal jepang (*manga*), kemudian komik Amerika memiliki keunggulan dari pewarnaan dan juga ukurannya lebih besar dari pada komik asal Jepang, dengan perbandingan ukuran tersebut, komik La Sinrang 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 La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

III.3.2 Tata Letak

Lay out yang digunakan pada perancangan komik La Sinrang 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.3.3 Huruf

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

a. Judul

   Untuk pengambilan huruf yang digunakan dalam judul komik La Sinrang ini dipisahkan menjadi 2 bagian yaitu dengan kata “La Sinrang”, kemudian kata “Ayam Jantan dari Sawitto” sebagai ciri khas yang melekat pada La Sinrang. Kata “La Sinrang” menggunakan font “Full-House20” dengan memberikan kesan tegas dan tebal karena karakter La Sinrang yang beribawah. Juga menambahkan icon badik di untuk menampakkan seni budaya dan senjata dari bugis. Sedangkan kata “Ayam Jantan dari Sawitto” menggunakan huruf “Lontara” untuk memberi kesan aksara lontara budaya bugis.



Gambar III.4 huruf pada judul komik La Sinrang
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.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
.,;:"!?$#@*&()/\

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.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
.,;:!?$#@*&()/\

Gambar III.6 huruf efek suara 1 "Adventure"
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



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

III.3.4 Illustrasi

Dalam komik La Sinrang 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 La Sinrang dan juga setiap adegan cerita yang ada dalam cerita fiksi yang diambil dari sejarah 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.3.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan komik La Sinrang, karena adanya warna, komik La Sinrang 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.3.6 Panel

Panel yang digunakan dalam perancangan komik La Sinrang 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.3.7 *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 La Sinrang 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 La Sinrang tersebut.



Gambar III.11 contoh balon kata komik La Sinrang
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 La Sinrang.



Gambar III.12 contoh balon kata untuk narasi La Sinrang
Sumber Dokumentasi pribadi (2017).

III.3.8 Karakter

Dalam cerita fiksi yang diambil dari sejarah La Sinrang terdapat banyak karakter-karakter yang dijelaskan maupun tidak dijelaskan cirinya oleh sejarah. Karakter-karakter yang ada pada komik La Sinrang penyelamatan *part* 1 adalah sebagai berikut:

1. La Sinrang - Protagonis



Gambar III.13 La Sinrang karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

La Sinrang adalah karakter utama dari kerjaan Sawitto di pinrang, karakter utama tersebut tetap mempertahankan penggambaran yang dijelaskan dalam sejarah yaitu laki-laki perawakan tegap dan memiliki kulit orang Indonesia pada umumnya, memakai sorban, baju hitam dan celana hitam, serta pembawa pedang bugis dan tombak.

2. Wa’ Dadi - Protagonis



Gambar III.14 Wa Dadi karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Wa’ Dadi merupakan sahabat La Sinrang dari kecil yang sangat menjujung kerjaan sawitto dan juga merupakan ajudan La Sinrang. Dalam komik ini Wa’ Dadi memiliki kulit sedikit coklat dan memakai baju adat sulawesi selatan yaitu baju lengan panjang hitam, celana hitam dan songko (peci) khas bugis serta membawa keris (Badik), pedang (bangkung), dan pistol yang dia dapat dari pasukan belanda.

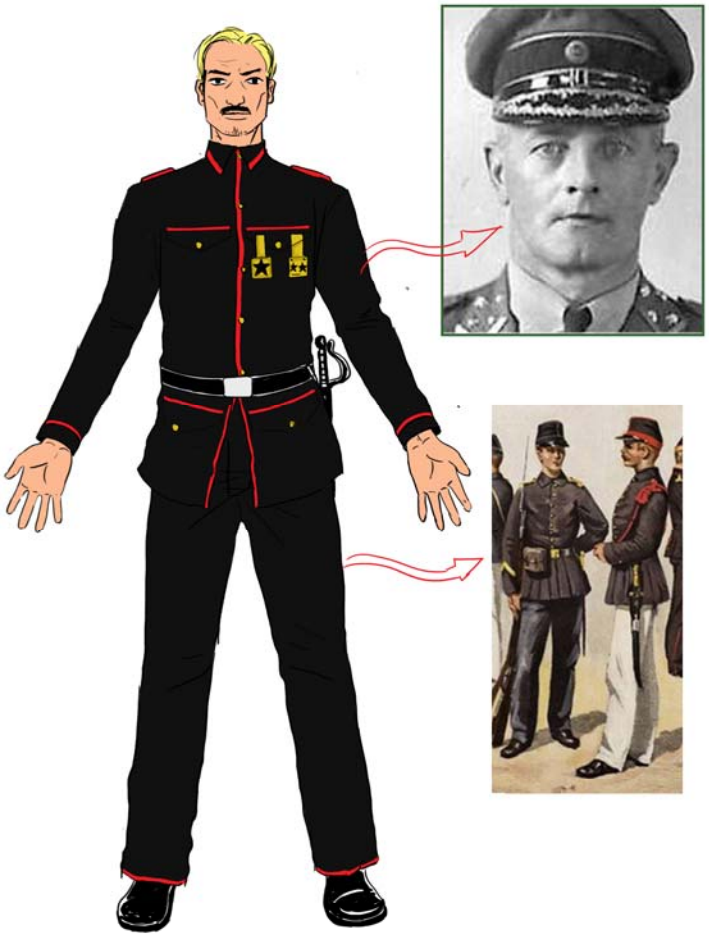
3. La Salatang - Protagonis



Gambar III.15 La Salatang karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

La Salatang atau biasa di panggil latang merupakan juga ajudan La Sinrang. Dalam komik ini latang memiliki kumis melenkung keatas. Seperti halnya Wa' Dadi, latang juga memakai baju adat sulawesi selatan yaitu baju lengan panjang hitam, celana hitam dan songko (peci) khas bugis serta membawa keris (Badik), pedang (bangkung)

4. Van Petoro - Antagonis



Gambar III.16 Van Petoro karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Van Petoro adalah seorang jendral dari pasukan belanda, van petoro ditugaskan untuk menaklukkan kerjaan-kerajaan yang berada di sulawesi selatan tempatnya di pinrang. Selama masa penjajahan satu kerjaan yang sangat susah petoro taklukkan yaitu kerjaan sawitto yang dipimpin oleh La Sinrang. Sehingga petoro melakukan taktik yaitu menangkap raja sawitto dan Istri La Sinrang, agar bisa menangkap La Sinrang dan menaklukkan kerajaan Sawitto.

5. Pasukan Belanda - Antagonis



Gambar III.17 Pasukan Belanda karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Pasukan belanda memiliki baju perang yang berwarna hitam serta topi dan membawa pedang disebalah kiri pinggang mereka.

6. Indo intang (Istri La Sinrang) - Protagonis



Gambar III.18 Indo Intang karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Indo intang adalah istri La Sinrang yang telah tertangkap oleh pasukan belanda. Dalam komik La Sinrang ini indo intang menggunakan baju adat sulwesi selatang yaitu “baju bodo” dan menggunakan sarung tenung dari bugis.

7. La Tamma (Raja Kerajaan Sawitto) - Protagonis



Gambar III.19 La Tamma karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

La tamma adalah seorang raja dikerjaan sawitto juga seorang ayah dari La sinrang. Di komik La sinrang ini La Tamma tertangkap oleh pasukan belanda bersama istri La Sinrang. Untuk dijadikan sandera agar La Sinrang menyerah melawan pasukan

belanda. Di komik ini La Tamma memakai pakaian adat bugis yaitu Jas Tutu dengan tambahan motif berwarna emas dan juga memakai Songko Bugis (peci).

8. La Mattoliang – Protagonis



Gambar III.20 La Mattoliang karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

La Mattoliang adalah seorang pemimpin pasukan kerjaan sawitto. Pada masa penjajahan keluarga La Mattoliang dibantai oleh pasukan belanda, dan hidup yatim piatu sebelum La Sinrang mengasuhnya dan mendidik sehingga menjadi pemimpin pasukan kerajaan sawitto. Dikomik ini La Mattoliang menggunakan sarung bugis,

tombak, badik (keris), parang bugis (pedang) serta memakai passappu (ikat kepala khas bugis).

9. Pasukan kerjaan sawitto – Protagonis



Gambar III.21 Pasukan kerajaan karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Sawitto memiliki pasukan kerajaan yang dipimpin oleh La Mattoliang, Pasukan kerajaan dalam komik La Sinrang ini digambarkan dengan sama persis dengan pakaian La Mattoliang.