BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan kumpulan perancangan yang dijadikan target yang dituju untuk menyampaikan sebuah pesan. Tujuan pembuatan khalayak sasaran adalah agar tidak salah dalam menyampaikan pesan kepada target audiens selain itu seperti geografis dan psikografis sangat menentukan penyampaian informasi kepada target audiens sehingga harus ditentukan dari awal. Rancangan informasi tentang komunitas sepatu roda *quad skate* ditujukan sebagai berikut:

- **Target Demografis**
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
  - Usia : 15 - 20 Tahun.
  - Tahapan Perkembangan : Remaja.
  - Pendidikan: Pelajar SMA hingga mahasiswa.

  Target demografis yang menjadi sasaran adalah remaja berusia 15 – 20 tahun, karena komunitas *quad skate* Bandung memiliki masalah yang berkaitan dengan keanggotan dimana anggota yang dimiliki kebanyakan orang dewasa yang sudah bekerja, sementara remaja yang masih bersekolah sangat jarang sekali yang menjadi anggota dan hal ini merupakan masalah yang harus diperhatikan karena jika tidak ada yang meneruskan komunitas ini maka sepatu roda *quad skate* dapat hilang kembali dizaman sekarang yang sudah sangat modern.

- **Demografis Target Pasar**
  - Tahapan Perkembangan : Remaja.
  - Pendidikan : SMA dan Perguruan Tinggi.
  - Status Sosial : Menengah ke atas.

  Target pasar yang telah ditentukan merupakan remaja yang masih bersekolah, agar remaja sekarang dapat mengetahui dan mempelajari tentang *quad skate* dalam sebuah komik yang pada saat ini sedang berkembang di Indonesia. Pada saat seorang anak memasuki tahap remaja tentunya sedang memilih kesukaan

yang diinginkan oleh karena itu dengan menyarankan sepatu roda *quad skate* sebagai sebuah hobi baru merupakan pilihan yang tepat dan akan terjadi hubungan timbal balik dimana remaja mendapat kesenangan baru dan *quad skate* dapat dikenal kembali dikalangan masyarakat. Rancangan media untuk informasi tentang komunitas sepatu roda *quad skate* setara dengan komik yang biasa dijual di toko buku sehingga relatif sedikit mahal maka dari itu status sosial sangat penting ditentukan dari sekarang.

- **Geografis**
  - Wilayah : Indonesia.
  - Kawasan : Perkotaan.

  Geografis yang dipilih adalah wilayah Indonesia yang mengarah kearah perkotaan, kota yang dipilih adalah kota Bandung karena komunitas ini berada di kota Bandung sehingga sebaiknya kota Bandung terlebih dahulu diberikan informasi mengenai komunitas ini setelah hal tersebut tersampaikan dapat disebar kembali keluar kota dan bahasa yang digunakannya merupakan bahasa Indonesia yang bercampur dengan bahasa Sunda yang menjadi salah satu ciri khas kota Bandung.

- **Psikografis**

  Pada usia seperti remaja cenderung memiliki keingintahuan serta mencari jati diri karena ada proses pendewasaan dari anak kecil namun hal ini masih belum bisa diaggap sebagai orang dewasa, menurut Sri Rumini & Sundari (2004) Remaja merupakan tahapan seseorang untuk menuju pendewasaan dari masa anak dengan perubahan beberapa aspek dalam dirinya. Remaja yang berusia 15-20 tahun yang memiliki kecerendungan untuk mencoba hal baru yang memiliki sebuah tantangan tersendiri, serta memiliki sifat yan aktif seperti menyukai berolahraga atau menyukai kegiatan yang mengharuskan untuk banyak menggerakan tubuh.

III.2 Strategi Perancangan

Perancangan informasi komunitas sepatu roda *quad skate* merupakan informasi yang harus disampaikan kepada masyarakat khusus remaja karena hal ini

menentukan apakah sepatu roda *quad skate* dapat bertahan atau akan tetap berkurang pengetahuan dan keberadaannya hingga akhirnya menghilang pada zaman sekarang. Permasalah seperti ini harus memiliki strategi perancangan yang baik agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada target audiens dan dapat menyebar kembali keseluruh masyarakat, selain informasi mengenai sepatu roda *quad skate* sebagai bentuk informasi yang disampaikan kepada masyarakat tentunya informasi ini dibuat sebagai hiburan berupa komik karena media yang hanya berbentuk sebuah informasi dan diberikan kepada remaja hanya akan sekedar mengetahui, namun jika diberikan sebuah panutan berupa karakter dan ditambahkan beberapa candaan dan hiburan maka informasi tentang *quad skate* akan sangat besar dampaknya dan berkesempatan untuk membuat audiens ingin melihat dan mencoba langsung tentang sepatu roda *quad skate* ini. Sehingga target audiens yang dijadikan patokan adalah remaja dengan umur 15 – 20 tahun karena ketika remaja dapat menyukai dan menyenangi sepatu roda *quad skate*, maka sepatu roda ini akan tetap bertahan dan hobi ini dapat meluas tidak hanya dalam kalangan remaja seperti anak dan orang tua dapat ikut berpartisipasi dengan bermain sepatu roda bersama karena kebanyakan sepatu roda merupakan alat olahraga bersama keluarga.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk media informasi yang dapat membangkitkan kembali keinginan audiens untuk mengetahui dan mencoba *quad skate* sebagai hobi dan kesenangan baru, sehingga sepatu roda *quad skate* dapat muncul kembali di masyarakat dan dapat menyaingi sepatu roda *inline* yang sangat banyak pada saat ini. Media informasi tentang *quad skate* tentunya didasari dengan hiburan dan informasi sehingga audiens tidak akan merasa jenuh dengan banyaknya informasi yang diberikan media ini. Komunikasi yang diberikan berupa informasi tentang komunitas yang bergerak dalam bidang sepatu roda *quad skate* sehingga pada media ini informasi tentang *quad skate* tidak akan terlalu menyeluruh diberikan, karena agar audiens dapat mencari tahu komunitas ini dan dapat mendapatkan informasi yang lebih banyak dalam komunitas ini sehingga tujuan perancangan dapat terlaksana dengan baik tanpa ada paksaan dari berbagai pihak.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi merupakan hal penting yang harus dilakukan agar perancagan informasi ini dapat berjalan lancar, hal yang harus diperhatikan dalam pendekatan komunikasi berupa visual dan verbal karena media yang digunakan berupa buku komik.

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam media informasi berupa komik hitam putih yang biasa digunakan oleh komik yang berada di toko buku, warna hitam putih lebih santai untuk dilihat dan nyaman sehingga dianggap cocok untuk dijadikan sebagai pendekatan dalam media informasi tentang sepatu roda *quad skate* yang akan menggunakan media komik. Penggambaran karakter menggunakan banyak referensi yang diambil seperti proporsi serta gaya gambar yang lebih kearah kartun, namun tidak akan terlalu jauh mengambil refensi kearah komik jepang karena pasar komik Indonesia kebanyakan menyukai gaya gambar komik jepang sehingga referensi tersebut tidak bisa terlalu jauh ditinggalkan.



Gambar III.1 Contoh halaman komik Splatoon.
Sumber: https://imgur.com/a/vzeVd
(Diakses pada 13/07/2018)

Meskipun visual menggunakan komik hitam putih, namun upaya untuk memberikan suatu elemen kejut adalah dengan menambah halaman warna sebagai

pembukaan dalam komik. Tujuan menambah halaman warna dalam komik hitam putih adalah sebagai suatu apreasiasi kepada audiens yang membeli komik tersebut sekaligus sebagai penarik perhatian audiens yang membaca karena ketika ada sebuah halaman yang berbeda sendiri dan berwarna memberi makna bahwa halaman tersebut spesial sehingga ketertarikan untuk membaca akan timbul dan penyesalan untuk membeli akan berkurang.

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal pada media menggunakan bahasa Indonesia tidak baku atau nonformal sehingga tidak terasa berat ketika membacanya. Cerita yang akan menginformasikan sepatu roda *quad skate* akan menarik jika dibawakan dengan obrolan yang santai dan terdengar akrab dengan setiap audiens, sehingga bahasa keseharian dinilai cocok digunakan dan juga bahasa daerah seperti bahasa sunda yang biasanya digunakan oleh masyarakat kota Bandung akan membantu membangkitkan suasana kota tersebut. Maka dari itu media menggunakan bahasa Indonesia tidak baku serta bahasa daerah sebagai pendukung dan bahasa inggris yang diterapkan pada judul komik agar terlihat memiliki makna yang bagus dan dalam untuk komik, lalu karena media komik memiliki unsur komedi sebagai hiburan agar terkesan ringan merupakan alasan utama penggunaan bahasa yang santai dan tidak kaku.

III.2.3 *Mandatory*

Lembaga yang akan menaungi dalam proses publikasi hingga promosi terhadap masyarakat akan dilakukan oleh penerbit Koloni, penerbit ini merupakan penerbit yang selalu mencari komik anak bangsa untuk bekerjasama dalam penerbitan baik untuk remaja maupun dewasa. Koloni merupakan bagian dari M&C yang sempat berhenti beroperasi, namun sekarang Koloni sudah mulai gencar dalam menerbitkan komik-komik baru dengan berbagai *genre* dan rating umur seperti komik Elle yang khusus untuk dewasa dan Permen yang merupakan komik kompilasi berbagai genre dari berbagai komikus, dalam kesempatan hal ini komik *Rolling Night* yang bergenre *slice of life* yang bertema sebuah hobi yaitu sepatu

roda *quad skate* yang cukup jarang diangkat kedalam sebuah komik akan memberikan kesan berbeda dibanding dengan yang lain.



Gambar III.2 Logo Penerbit Koloni
Sumber: https://www.facebook.com/komikkoloni/
(Diakses pada 01/07/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Komik *Rolling Night* merupakan komik yang bertujuan untuk memberikan sebuah informasi sekaligus media penghibur untuk remaja, memiliki pesan kepada target audiens bahwa sepatu roda jenis *quad skate* masih ada yang memainkannya dan ada sebuah komunitas yang mempertahankan sepatu roda ini, dari cerita yang berada dalam komik ini memberikan pelajaran bahwa memaafkan merupakan suatu hal yang berat namun hal tersebut harus bisa dilakukan, karena jika seorang bisa memaafkan suatu hal baik hal tersebut terjadi dimasa lalu ataupun yang sedang terjadi akan melepaskan beban yang dimiliki serta mendapatkan pelajaran berharga yang bisa didapatkan dari sebuah kejadian yang teralami. Tidak lupa untuk memberikan informasi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dari sepatu roda *quad skate* kepada audiens agar mengetahui perbedaan antara sepatu roda biasa dengan sepatu roda *quad skate*.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan judul komik ini menggunakan majas alegori dimana judul tersebut menjelaskan suatu hal secara tidak langsung serta menggunakan kata kiasan yang sebenarnya merujuk kepada suatu hal untuk dijelaskan lebih luas lagi agar membuat audiens penasaran apa yang dimaksud. Penyampaian bahasa dalam

dialog komik ini menggunakan bahasa tidak baku dengan campuran bahasa daerah yaitu bahasa sunda, karena tempat yang digunakan dalam komik ini bertempatan di Bandung dimana banyak yang menggunakan bahasa sunda sebagai bahasa selingan dengan bahasa Indonesia, tujuan penggunaan bahasa ini agar audiens dapat merasakan nuansa kota Bandung yang disampaikan dalam komik ini.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah tahapan beberapa rencana yang akan digunakan kedalam konsep yang telah ditentukan kedalam perancangan komik serta media pendukung yang akan mendukung komik untuk lebih dapat menarik audiens. Cerita dikemas melalui media komik hitam putih yang merupakan sebuah standar komik cetak pada umumnya. Komik cetak memiliki kesan berbeda yaitu rasa memiliki yang berbentuk fisik seperti kolektor yang mempunyai sifat mengoleksi barang yang semakin hari semakin langka sehingga menjadi nilai tambah untuk komik ini dijadikan komik cetak yang akan dijual di toko buku dan dibeberapa acara yang diselenggarakan di kota Bandung ,dan dibantu dengan strategi kreatif yang menarik dan dianggap cocok akan sangat membantu membuat komik cetak ini menjadi lebih dipilih oleh masyarakat sebagai media baca yang memiliki kesan berbeda yang tidak dapat dinikmati jika membaca secara *online*.

- ***Copywriting***

  Judul komik merupakan majas yang menunjukan inti cerita dari komik yang bertema sepatu roda ini, dimana komik ini menjelaskan komunitas sepatu roda empat sisi atau *quad skate* sehingga judul tersebut harus bisa mewakili makna dari komunitas yang akan dibahas. Dengan pergabungan bahasa inggris melahirkan judul baru yang dapat mewakili komunitas ini dimana komunitas *quad skate* menggunakan hanya menggunakan sepatu roda jenis *quad skate,* setiap hari selalu berkumpul dimulai dari jam 6 malam, hari minggu merupakan kumpul santai di GOR Saparua, dari keseluruhan data yang didapat inilah judul berhasil tercipta.



Gambar III.3 Judul *final* komik.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Font yang digunakan adalah Heavitas karya dari Deepak Dogra, karena memiliki ketebalan yang cocok untuk judul komik yang membahas tentang sebuah hobi yang mengharuskan penikmatnya merasakan tantangan yang keras namun jika telah terbiasa akan sangat menyenangkan, *font* ini menjelaskan semuanya dan *font* ini memiliki huruf "O" yang cukup menyerupai roda *quad skate* sehingga dinilai cocok untuk mewakili judul komik.

- ***Storyline***

  Sebelum komik ini terjadi, ada proses tahapan yang harus dilalui dan langkah awal yang dilalui ini merupakan penentu cerita yang akan dibawakan akan mengarah kemana dan apa yang akan terjadi berikutnya hingga akhir. Sehingga *storyline* sangat penting dalam setiap prosesnya dan harus dipikirkan sangat matang. Berikut *storyline* yang telah dibuat.

  - Halaman 1

  Bertempat dijalan Dago atas pada malam hari, dimana jalan tersebut sangat menurun dengan Galih yang ketakutan karena dia harus meluncur dari jalan itu untuk kebawah menggunakan sepatu roda *Quad Skate*.

  - Halaman 2

  Pembukaan chapter 1 dengan Galih sebagai ilustrasinya.

  - Halaman 3

  Lulu yang juga anggota baru di komunitas ini menyemangatinya dengan gemeteran karena sama-sama takut. Pak Iwan selaku pelatih di komunitas ini

menjelaskan apa saja yang harus dilakukan namun tidak terlalu membantu kepada mereka berdua.

- Halaman 4

Karena susah dijelaskan kepada Galih & Lulu akhirnya salah satu anggota dari komunitas *Quad Skate* mendorong mereka kedepan agar meluncur dan dapat merasakan langsung sensasinya.

- Halaman 5

Galih & Lulu sangat ketakutan sambil mengeluarkan air mata karena angin yang berhembus cepat dan dipadukan dengan rasa takut akan celaka. Dari sini Galih bertanya mengapa semua ini bisa terjadi dan langsung masuk ke *Flashback* dimana Galih menemukan komunitas ini.

- Halaman 6

Galih berada dalam angkot dan duduk di bangku paling belakang karena isi angkot masih sepi sambil termenung, memikirkan masa lalunya yang kelam.

- Halaman 7

Menampilkan *flashback* orang tuanya yang menemaninya bermain sepatu roda ketika masih kecil lalu bertengkar.

- Halaman 8

Masuk ke *scene* Galih dalam angkot dimana mulai kesal karena orang tuanya tidak memberikan kasih sayang orang tua dan hanya memikirkannya sendiri.

- Halaman 9

Galih melihat kearah lapangan yang dilalui oleh angkot yang ditumpangi dan melihat suatu hal yang membuatnya kaget, penumpang sebelahnya ikut kaget dan penasaran yang dilihat oleh Galih sebagai bentuk bahwa suasananya memang bisa terjadi.

- Halaman 10

Dilapangan terlihat banyak orang yang bermain sepatu roda, mengingatkannya kembali kepada orang tuanya sehingga Galih tambah kesal dan memalingkan pandangannya.

- Halaman 11

Terlihat sebuah kampus dan masuk ke *scene* kelas dimana para gadis saling berbincang, salah satu gadis tersebut adalah lulu.

- Halaman 12

Galih baru datang dan dosen juga ikut datang, kelas pun dimulai.

- Halaman 13

Ketika kelas selesai sekitar jam 4 sore memperlihatkan Lulu jalan sempoyongan karena pusing dan tidak enak badan namun ingin pergi ke suatu tempat, waktu yang sama Galih melihat Lulu.

- Halaman 14

Saling bertanya jawab antara Galih dan Lulu. Galih menyarankan utuk dibawa ke puskesmas atau langsung pulang dipesankan ojek *online* namun Lulu menolak dan ingin pergi kesuatu tempat tanpa memberitahu tempat yang dimaksud, dan Galih dipaksa ikut dengannya sehingga Galih terpaka untuk mengikuti Lulu karena khawatir.

- Halaman 15

Galih terkejut, ternyata tempat yang dimaksud adalah lapangan sepatu roda yang tadi siang Galih liat, bersamaan dengan hal itu Lulu langsung masuk kelapangan.

- Halaman 16

Galih mengejar Lulu yang lansung pergi, dan terkaget akan yang dia lihat, Lulu meminta maaf akan keterlambatannya.

- Halaman 17

Memperlihatkan suasana dimana anggota *quad skate* Bandung yang bertampang dan berpakaian cukup menyeramkan. Pak Iwan menyapa sambil menunjukan sepatu roda *quad skate* pesanan Lulu sudah siap diambil.

- Halaman 18

Lulupun terpana akan sepatu roda *quad skate* barunya, namun dibelakang Galih sangat kesal terhadap Lulu yang mempertemukannya dengan sepatu roda lagi. Galih membentak Lulu karena tidak memberitahunya terlebih dulu tujuannya.

- Halaman 19

Galih kesal karena lagi-lagi dia bertemu dengan sepatu roda meskipun tipenya yang berbeda namun tetap saja membuat Galih tidak merasa nyaman, Lulu merasa bersalah atas tindakannya dan mencoba meminta maaf dengan menahan air matanya, Pak Iwan merelaikannya dan mengajak Galih untuk ikut bermain sepatu roda Quad Skate ini namun Galih tetap keras kepala dan merasa tidak ingin kalah.

- Halaman 20

Galih menolak namun Lulu memohon padanya dan meyakinkannya kalau ini hobi yang menyenangkan untuk dilakukan, melihat Lulu seperti itu Galih akhirnya menurut. Sambil menggunakan sepatu roda Quad Skate.

- Halaman 21

Ketika Galih berdiri setelah selesai menggunakan sepatu rodanya, dia langsung terjatuh karena sepatu roda ini berbeda dengan sepatu roda pada umumnya, dijelaskan oleh Pak iwan. Galih berusaha untuk memainkannya namun tetap susah.

- Halaman 22

Pa Iwan menjelaskan bahwa sepatu roda ini lebih sulit namun ketika bisa benar-benar sangat menyenangkan sambil memperlihatkan anggotanya yang

memainkannya, Pak Iwan bertanya apakah Galih akan menyerah karena masa lalunya atau akan bergerak maju.

- Halaman 23

Tentu saja Galih tidak akan menyerah begitu saja dan melanjutkan berlatihnya, Lulu dan Galih berlatih bersama sampai 3 Minggu dan menyambung pada saat berseluncur kebawah di halaman pertama.

- Halaman 24

Mereka ketakukan karena semakin cepat, salah satu anggota *quad skate* mencoba untuk membantu memberi pengarahan namun tidak menolong sama sekali, namun Lulu benar-benar tertawa lepas pada saat itu yang menyadarkan Galih bahwa hobi ini benar-benar menyenangkan.

- Halaman 25

Galih juga bersemangat lalu berusaha untuk melupakan masa lalunya dan bersenang-senang ketika bermain sepatu roda ini.

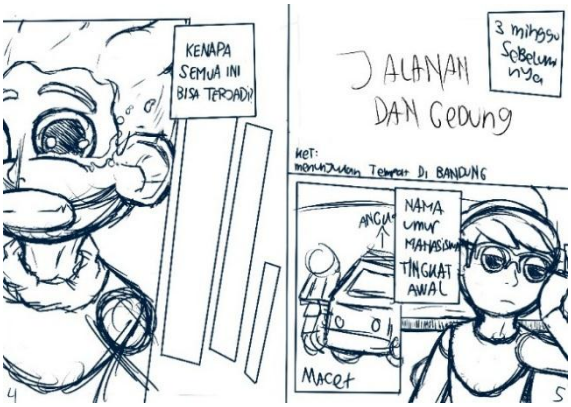
- ***Storyboard***

  Storyboard adalah langkah kedua setelah dijelaskan cerita yang berasal dari *storyline*. Berbeda dengan *storyline* yang hanya menjelaskan cerita melalui kata-kata, *storyboard* merupakan gambaran kasar dari cerita *storyline*, sehingga visual membuat perwakilan dari cerita yang akan diikuti untuk diselesaikan. Meskipun gambaran kasar namun sudah jelas letak panel, karakter, latar tempat, dan beberapa obrolan agar terbayang adegan apa yang sedang dibicarakan dalam adegan tersebut.



Gambar III.4 *Storyboard* halaman 2 dan 3.

Sumber: Data Pribadi (2018)



Gambar III.5 *Storyboard* halaman 4 dan 5.

Sumber: Data Pribadi (2018)

III.2.7 Strategi Media

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang dipilih adalah buku komik. Komik dinilai sangat cocok untuk menginformasikan sepatu roda keranah public yang lebih luas lagi, dari hasil observasi kebeberapa acara yang bertema komik bahwa komik Indonesia sedang mengalami kemajuan yang pesat ditambah dengan kemajuan teknologi sangat mudah untuk menemukan komik. Selain alasan tersebut komik dapat menggambarkan secara langsung bagaimana bentuk dari *quad skate*, bagaimana tampilan komunitas *quad skate* Bandung, dan apa saja kegiatan yang dilakukan sehingga audiens dapat membayangkan bentuk asli dari gambaran visual yang diberikan dalam komik.

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk mendukung media utama yang ditampilkan agar lebih berkesan hidup dan dapat dilihat banyak orang, media pendukung dalam hal ini digunakan pada saat acara *launching* terbitan buku baru yang diadakan pada saat acara bertema komik yang memiliki lahan yang besar sehingga sangat cocok untuk menerbitkan komik pada acara ini. Media yang akan ditampilkan diantaranya gantungan kunci akrilik setiap karakter utama sebagai media yang dijual bersamaan saat acara, *standing* karakter akrilik berukuran A5 digunakan sebagai pendukung promosi dan perwakilan dari komik yang akan dibahas, *bookmark* sebagai hadiah pembelian pertama komik, *x-banner* yang menampilkan *launching* buku komik ini agar masyarakat mengetahui bahwa ada komik terbitan baru yang sudah *launching* pada saat acara, media sosial seperti *Facebook* sangat cocok sebagai media pendukung karena jangkauannya lebih luas dan *fanpage* dapat didukung oleh penerbit Koloni yang sudah memiliki banyak pengikutnya ataupun dapat juga memiliki *fanpage* sendiri dan memulai promosi dari awal, poster sebagai media promosi buku yang dapat dipasang diberbagai tempat, pin yang berlogo komunitas sehingga identitas komunitas tetap dapat dikenal, serta *T-shirt* yang bergambar salah satu karakter yang akan dijual pada saat *launching*.

III.2.8 Strategi Distribusi

Semua media akan ditampilkan secara bersamaan pada saat acara berlangsung, namun seperti poster dan media sosial di *Facebook* akan ditampilkan lebih dulu untuk mempromosikan lebih dulu agar audiens mengetahui bahwa akan diadakan acara *launching* buku komik *Rolling Night*. Seluruh media akan bersamaan dijual kepada audiens namun setelah acara selesai media utama dan media pendukung akan dijual terpisah seperti gantungan kunci, pin, *T-shirt*, termasuk komiknya. Media *Facebook* juga berperan sebagai promosi media pendukung untuk dijual, tujuan dari perencanaan ini adalah agar audiens lebih memilih mendatangi acara karena dapat bertemu langsung dengan pembuat komik dan mendapatkan beberapa hadiah yang bisa langsung didapatkan pada hari itu juga sehingga muncul rasa spesial tersendiri dan ditambah ada paket yang menguntungkan pembeli, dalam rencana ini penerbit dan pembuat komik akan sama-sama diuntungkan.

Tabel III.1 Tabel distribusi *Launching* media utama dan media pendukung

Sumber: Data pribadi (2018)

Media	April	Mei		Juni	Juli	Agustus dst.
Komik						
Fanpage						
Poster						
T-Shirt						
Gantungan kunci						
Bookmark						

Warna merah merupakan acara PAKOBAN yang diadakan selama 2 hari dalam bulan Mei setelah hari tersebut berubah menjadi warna kuning dimana komik dapat ditemukan di toko buku, untuk *fanpage* menggunakan warna *orange* karena akan terus tetap jalan sebelum dan sesudah acara *launching* sebagai media untuk mempromosikan komik. Poster warna biru karena hanya digunakan sementara sebelum acara dan setelah acara namun hanya berlangsung dalam bulan April dan Mei setelah lewat bulan tersebut poster tidak akan digunakan kembali, namun dapat dipajang di *fanpage*.

III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

Format komik berukuran A5, isi halaman komik menggunakan kertas *paper book* 70 gsm agar menyerupai dengan komik cetak pada umumnya yang telah diterbitkan di toko buku dan halaman awal diberikan halaman warna sebagai pembuka yang menarik menggunakan kertas *artpaper* tebal yang akan memberikan kesan spesial dalam komik, sementara kover komik menggunakan *art paper* tebal dengan laminasi doff hangat agar nyaman selama memegang komik dan tidak menjadi lengket. Urutan baca mengikuti standar arah baca komik Indonesia yaitu dari kiri ke kanan sehingga tidak akan kebingungan saat dibaca oleh masyarakat Indonesia.

III.3.2 Tata Letak

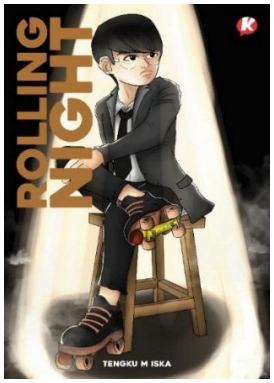
Tata letak dalam komik mengarah pada standar baca Indonesia dimana mulai dari pojok kiri atas lalu kekanan sehingga menimbulkan pola zigzag, dialog yang ditempatkan dalam balon katapun dapat dijadikan sebagai urutan baca yang harus dilalui pembaca agar dapat mengetahui dimana yang harus dibaca pertama lalu kedua dan seterusnya, *paneling* yang digunakan tidak terlalu rumit sehingga bisa dibaca dengan santai bagi berbagai kalangan. Terkadang *panel* harus dibuat lebih unik dan tidak dibatasi dengan kotak namun hal tersebut masih dianggap sebuah scene dalam *panel* sehingga meski tidak terlalu rumit tetap ada beberapa *panel* yang akan menyesuaikan dengan latar yang digunakan.



Gambar III.6 Arah baca komik.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Dalam halaman ini terlihat banyak *close up* dimana menampilkan banyak muka karakter utama agar dapat jelas terlihat oleh audiens siapa saja karakter yang harus diperhatikan dan siapa karakter pendukung yang sebenarnya tidak terlalu penting, pose yang digunakan juga menjelaskan bahwa karakter tersebut sedang menjelaskan sesuatu. Tata letak juga berlaku untuk judul yang terdapat dikover depan komik, dimana judul ditempatkan secara vertikal dikiri atas halaman kover. Hal ini dilakukan untuk membuat kesan yang berbeda ketika melihat komik ini dimana pada umumnya komik menempatkan judul pada tengah atas atau tengah bawah. Selain untuk membuat kesan yang berbeda dari komik lain, penggunaan judul yang vertikal mengikuti makna lain dari judul komik ini yaitu *Rolling Night*

dimana ada kata *Rolling* pada judul tersebut yang berarti berguling atau menggulingkan sehingga memberikan sebuah gagasan untuk membuat judul yang bisa dibaca jelas jika menggulingkan komiknya, namun sebenarnya tetap dapat dibaca jika tidak digulingkan juga.



Gambar III.7 Kover komik.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Dialog yang terdapat dalam balon kata menggunakan *font* Anime Ace 2.0. BB karya Blambot.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
1234567890,./;'[]

Gambar III.8 *Font* Anime Ace 2.0

Sumber: https://www.dafont.com/anime-ace-bb.font (2018)

Sedangkan untuk judul menggunakan *font* Heavitas karya dari Deepak Dogra yang memiliki ketebalan yang dinilai cocok untuk digunakan pada judul komik.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
1234567890./;'[]

Gambar III.9 *Font* Heavitas.

Sumber: http://www.dafont.com/heavitas.font (2018)

Jenis *font* ini ditentukan karena mendukung dengan ilustrasi yang ditampilkan dalam komik, seperti *font* untuk dialog menggunakan Anime Ace 2.0. BB karena bentuk dan ketebalannya dinilai cocok untuk dibaca sebagai dialog dalam komik.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi dalam komik *Rolling Night* ini menggunakan gaya yang bercampur dari gaya kartun barat dan gaya komik jepang, karena komik ini bertema tentang sebuah hobi yang berjenis olahraga sehingga sangat datar jika digunakan gaya gambar Jepang walaupun pasar komik Indonesia kebanyakan menggunakan gaya gambar Jepang. Sehingga dari hal tersebut mendorong komik ini untuk memiliki gaya gambar yang berbeda dengan komik lain agar dapat terlirik oleh audiens dan membuat penasaran dengan gaya gambar yang diberikan dan tentunya agar tidak tidak terlalu kaget akan pengenalan gaya gambar baru maka gaya gambar Jepang tetap diterapkan kedalam komik ini.

- **Studi Karakter**

  Karakter utama dalam komik ini menggunakan studi karakter terlebih dahulu agar karakter berkesan hidup dan tidak melenceng jika membahas sifat, bentuk muka, dan postur tubuh walaupun gaya gambar akan tetap mempengaruhinya.

- **Galih Ginanjar**

  Karakter Galih merupakan hasil dari studi karakter yang telah dilakukan, karena postur tubuh dipengaruhi oleh gaya gambar sehingga referensi diambil dari wajah dan bentuk kepala yang cocok, dari wajah dapat menimbulkan sifat baru yang dapat diterapkan kedalam karakter yang baru. Karakter asli menggunakan kaca mata dengan rambut kearah samping dan sedikit kumis, dari sana dapat dibuat karakter dengan gaya gambar yang telah ditentukan dan dapat diubah sifat sesuai dengan bentuk wajah dan muka karena tentunya sangat sulit jika harus mencari orang yang memiliki sifat sesuai dengan yang diinginkan sehingga teknik ini sangat membantu kelancaran pembuatan karakter. Nama Galih Ginanjar memiliki makna yang mewakili karakter

tersebut yaitu nama Galih memiliki arti hati serta Ginanjar memiliki arti pemberian sehingga Galih Ginanjar merupakan pemberian sebuah hati atau bisa disebut buah hati kepada orang tuanya, namun agar memiliki kesan yang ironi dan tidak sesuai harapan dalam cerita maka karakter Galih dibuatkan cerita yang tidak mencerminkan namanya yaitu orang tuanya yang tidak menginginkan Galih sebagai anaknya sehingga mereka meninggalkannya, hal ini merupakan bentuk ironi agar dapat membuat memberikan pemaknaan lain dalam cerita.



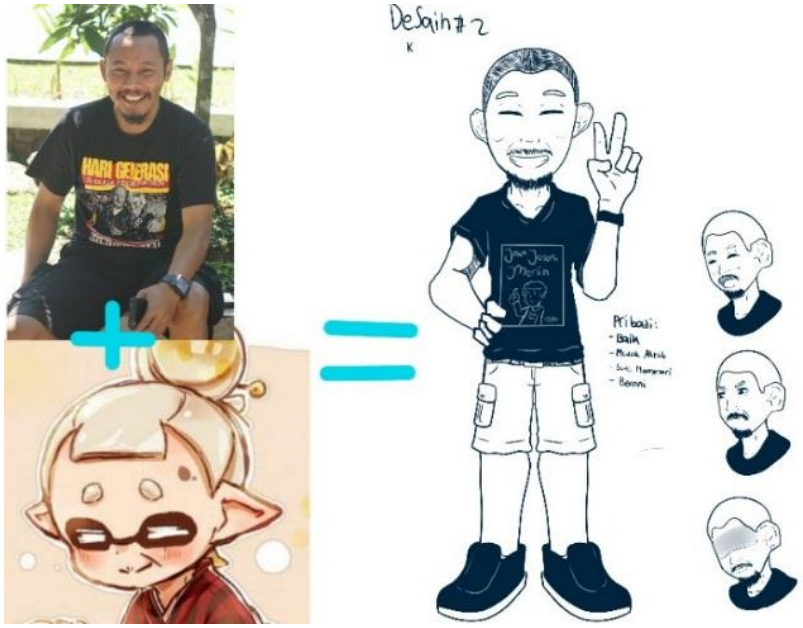
Gambar III.10 Desain karakter Galih.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

https://id.pinterest.com/pin/460000549436545501/

- **Iwan**

  Karakter Iwan merupakan hasil dari studi karakter dalam komunitas *quad skate* Bandung. Iwan memang memiliki sifat yang tertera dan memiliki jabatan sebagai pelatih dalam komunitas *quad skate* Bandung, sehingga karakter tersebut tidak perlu dimodifikasi kembali sifatnya karena memang karakter aslinya sudah mewakili karakter yang diinginkan.



Gambar III.11 Desain karakter Iwan.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

https://id.pinterest.com/pin/682365781013542858/

- **Lulu Arsanta**

  Termasuk karakter Lulu tercipta dari studi karakter, dimana karakter tersebut memiliki tubuh yang lemah, punya penyakit asma, namun tetap ceria menjalani hari. Karakter tersebut diambil dari orang aslinya, sehingga dapat dikatakan bahwa karakter ini lebih kuat dalam karakteristik yang diambil dibandingkan dengan karakter lainnya, dan gaya berpakaiannya mengikuti orang aslinya karena yang mengetahui kondisi tubuh dan solusi dari permasalahannya adalah karakter aslinya sendiri, serta gaya yang disukai membuat karakter ini lebih kuat sehingga karakter Lulu digambarkan menyerupai karakter aslinya. Nama Lulu Arsanta memiliki makna yang mencerminkan karakternya namun konsep ironi akan tetap digunakan sebagai pendukung cerita, Lulu memiliki arti mutiara dalam bahasa Arab dan lincah dalam bahasa Indonesia yang dapat digabung menjadi makna wanita yang cantik dan lincah serta Arsanta memiliki arti kebahagiaan atau kegembiraan sehingga dapat disimpulkan nama Lulu Arsanta memiliki arti wanita cantik dan lincah yang gembira, namun tubuhnya memiliki kondisi yang lemah dan

membuat karakter Lulu tidak dapat terlalu lincah yang akan mendukung cerita.



Gambar III.12 Desain karakter Lulu.

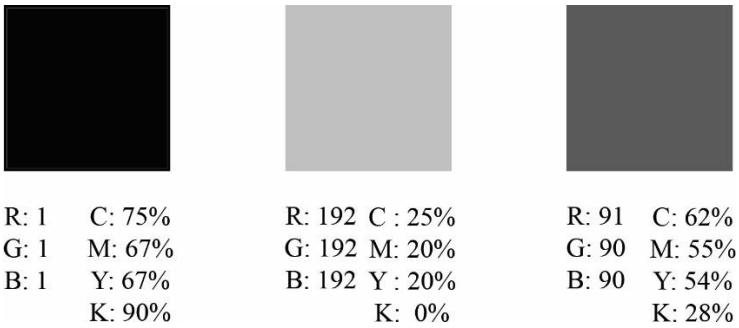
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

https://id.pinterest.com/pin/725712927430194569/

III.4 Warna

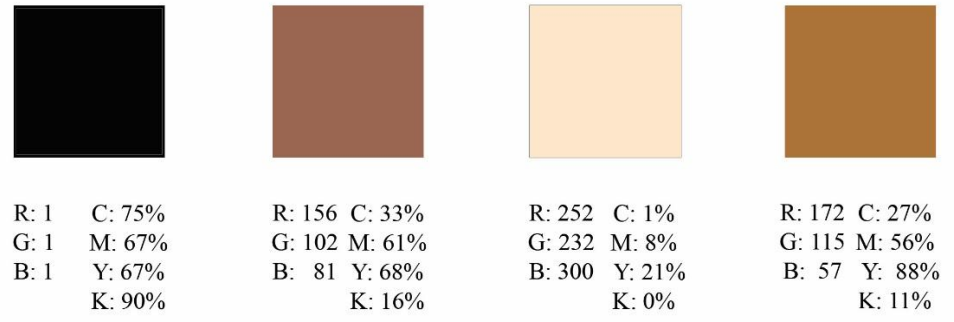
Warna dapat mempengaruhi emosi pada setiap orang yang melihatnya sesuai dengan pengalaman dan kesukaannya masing-masing yang dimiliki oleh orang tersebut. Dalam permasalahan ini pemilihan warna harus bisa mempengaruhi calon pembeli yang berpotensi untuk membeli komik *Rolling Night.* Warna juga memiliki sifatnya sendiri, Marian L. David (seperti dikutip Sulasmi, 2002) warna cokelat merupakan warna yang mewakili sifat bersahabat dan hitam merupakan perwakilan dari kata keahlian. Sehingga warna yang digunakan adalah warna hitam putih dan cokelat sebagai warna dasar, karena komik cetak yang selalu terbit di toko buku merupakan komik yang selalu menggunakan warna hitam putih. Terkadang ada komik yang menyempatkan untuk memberikan 1 halaman warna pada pembukaan sehingga komik ini juga menggunakan format halaman awal berwarna sebagai pembuka komik agar terkesan lebih istimewa bila dibeli oleh pembeli. Warna dalam

komik *Rolling Night* lebih dominan warna hitam karena anggota komunitas ini menggunakan baju dominan hitam sehingga warna hitam menjadi ikon untuk komik ini.



Gambar III.13 Warna halaman komik.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar III.14 Warna kover komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.5 Referensi Karakter

Referensi digunakan sebagai pemberi sebuah ide baru yang dapat dilahirkan kembali. Referensi penggambaran dalam komik *Rolling Night* berasal dari komik dan ilustrasi Splatoon yang dinilai memiliki gaya gambar yang unik serta tidak terlalu mengarah kearah gaya gambar jepang, oleh karena itu gaya gambar ini dijadikan sebagai referensi dalam komik *Rolling Night.* Meskipun referensi berpacu kepada gaya gambar Splatoon, namun referensi tetap akan bertambah agar menemukan gaya gambar yang orisinil.



Gambar III.15 Salah satu ilustrasi Splatoon.

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/608056387160373893/

(Diakses pada 17/07/2018)



Gambar III.16 Wanda dari *Fairly Odd Parent.*

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/526991593869521163/

(Diakses pada 17/07/2018)



Gambar III.17 Referensi karakter laki-laki.

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/460000549436545501/

(08/08/2018)



Gambar III.18 Referensi karakter orang tua.

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/682365781013542858/

(08/08/2018)



Gambar III.19 Referensi karakter perempuan.

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/725712927430194569/

(08/08/2018)