BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

- Demografis

  Demografis yang dituju meliputi usia, jenis kelamin dan pekerjaan. Ketiga hal tersebut tentunya dapat menjadi faktor kematangan media yang dirancang, mengingat semua pencapaian dapat tepat sasaran.

  Usia: antara usia 20-25 tahun, usia tersebut sudah bisa dikatakan dewasa, dalam usia dewasa tentunya sudah bisa berpikir secara matang, dan juga sudah mampu membedakan, mana bacaan yang benar dan yang salah. Adapun mereka oarang dewasa dalam melakukan tindakan, tentunya sudah mampu mempertanggungjawabkan tindakan yang dilakukannya.

  Jenis Kelamin: Laki-Laki, namun tidak menutup kemungkinan perancangan yang dilakukan juga terbuka bagi wanita.

  Pekerjaan: Mahasiswa dan pelajar smp-sma, hal ini ditentukan mengingat kalangan pelajar masih bisa meluangkan waktu untuk membaca, demi menambah pengetahuan mereka. Tak menutup kemungkinan juga mereka membaca komik sebagai bacaan yang menghibur.

  Kalangan: kelas menengah

- Geografis

  Geografis yang dituju adalah masyarakat indonesia, dengan kawasan Urban. Hal ini dikarenakan orang yang berada disekitar kota dekat dengan tempat bacaan, seperti perpustakaan, toko buku, dan tempat bacaan lainya. Hal ini tentu sering dimanfaatkan orang kota untuk membaca, ketimbang orang yang tinggal dikampung dengan segala keterbatasan sarana

membaca. Selain itu kebanyakan orang kota banyak dari kalangan pelajar, yang tentunya banyak membaca buku.

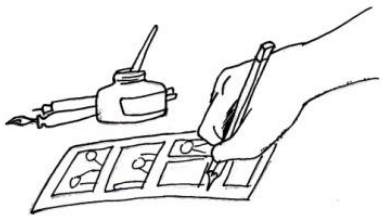
- Psikografis

  Usia 21 tahun sudahlah dianggap sebagai dewasa di Indonesia, hal tersebut berarti bahwa pada usia itu seseorang sudah dianggap dewasa dan selanjutnya dianggap sudah mempunyai tanggung jawab terhadap perbuatan-perbuatannya (Monks, 2001: 291). Hal itulah yang menjadi penentuan usia antara 20-25 tahun sebagai target tujuan, karena usia tersebut dirasa sudah mampu mencari bahan bacaan yang bermanfaat dan dapat menjauhi bacaan yang dapat merugikan dirinya. Sekalipun mereka mencari-cari hal yang berbau negatif, tentunya mereka sudah memikirkan akibat yang telah mereka lakukan dan bisa mempertanggungjawabkannya.

III.2 Strategi Perancangan

Dalam merancang sebuah komik ada berbagai macam proses perancangan yang bisa dilakukan, bisa langsung secara digital, dimana proses tersebut mulai dari awal hingga akhir dilakukan melalui komputer atau laptop. Adapun proses perancangan pada tugas akhir yang akan dilakukan adalah lewat manual lalu digital, dan dibawah ini tahap-tahap yang akan dilakukan.

1. Merancang sebuah sketsa dengan menggunakan pensil, yang pada akhirnya akan dipertebal/diperjelas dengan proses penintaan, dengan menggunakan *drawing pen* maupun pena celup yang dicelupkan ke tinta cina.



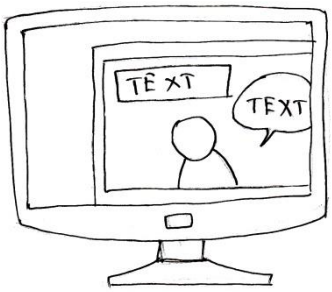
Gambar III.1 proses manual
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

2. Setelah semua proses manual telah diselesaikan, maka hasil hasil dari proses manual tersebut di *Scan* melalui alat *scaner*, yang nantinya akan diproses secara digital dilaptop.



Gambar III.2 proses *scan*
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

3. Setelah melalui proses *scan*, akhirnya semua proses penyelesaian akan dilakukan dengan proses digital. Dalam proses digital meliputi perancangan teks dan balon kata yang akan ditempatkan pada komik tersebut, setelah itu memberikan no halaman, dan semua halaman yang telah dikerjakan melalui proses manual dan digital akan disatukan, lalu dicetak.



Gambar III.3 proses digitalisasi dan penyelesaian
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

Adapun proses perancangan *cover* akan ditampilkan dibawah ini, perancangan sebuah *cover* dirancang sedemikian rupa untuk menjadi *cover* yang bagus dan baik. Mengingat *cover* merupakan wajah dari keseluruhan tampilan sebuah komik, dan menentukan tampilan secara keseluruhan.



Gambar III.4 *Cover* Depan
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

Adapun proses perancangan *cover* diatas tidaklah pakem seperti penetapan yang diatas, segala sesuatu akan bisa berubah demi kesempurnaan sebuah tampilan *cover* komik.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah untuk mengenalkan humor yang penuh pesan moral dengan cara yang mudah dipahami khalayak muda, maka dari itu perancangan ini dirancang dalam bentuk komik sebagai media utama dalam perancangan.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan komik dibangun unsur humor *slapstick*, adapun humor *slapstick* adalah komedi yang mengandalkan gerak fisik, yang mana dalam komedi ini permainan fisik dilakukan untuk membangun tawa, seperti menjatuhkan diri sendiri, menendang orang lain, menghancurkan benda, dan lain-lain. Jenis komedi tersebut bisa dikatakan mudah dipahami bagi selera humor masyarakat di Indonesia, karena komedi tersebut biasa terkandung dalam srimulat, warkop DKI, dan lain-lain. Hal tersebut menjadi poin penting untuk dapat diterimanya dikalangan masyarakat Indonesia pada perancangan komik humor yang hendak dirancang.

Pendekatan komunikasi yang dilakukan meliputi verbal dan visual. Dalam pendekatan verbal bahasa Indonesia menjadi bahasa yang diaplikasikan dalam perancangan ini, karena konten perancangan ini merupakan cerita humor maka gaya percakapan yang akan diaplikasikan tidak terlalu baku atau tidak menggunakan gaya bahasa dalam percakapan. Dalam pendekatan visual meliputi budaya Timur Tengah yang mana unsur-unsur seperti gaya pakaian, gaya arsitektur rumah, sistem religi (Islam) khas Timur Tengah akan diaplikasikan dalam perancangan.

Verbal:

Pendekatan verbal yang dilakukan dengan cara memasukan pesan moral, kritik sosial, dan sindiran yang mengena namun dibalut dengan cara yang jenaka. Hal tersebut dilakukan agar bentuk sindiran atau kritikan sosial dapat dicerna dengan aman atau menghibur tanpa ada yang merasa digurui.

Visual:

Pendekatan visual lebih ke gaya kartun, hal ini dilakukan mengingat dari cerita-cerita Nasruddin bersifat humor atau jenaka. Gaya kartun dirasa dapat mewakili dari isi pesan yang terkandung dalam cerita Nasruddin, yaitu menghibur namun didalamnya terkandung pesan moral. Seperti yang dikatakan Scott Mcloud ketika seseorang melihat visual kartun, maka visual tersebut akan merasa seperti dirinya.



Gambar III.5 komik *Prince of Persia*
Sumber: Komik Prince of Persia
(Diakses pada 13/04/2018)



Gambar III.6 Nasruddin si Pandir yang Bijak. Hal 60 & 94
Sumber: Komik Nasruddin si Pandir yang Bijak
(Diakses pada 13/04/2018)

III.2.3 *Mandatory*

Mizan salah satu penerbit yang ada di Indonesia berdiri pada tahun 1983, Mizan merupakan penerbit yang kuat dalam genre fiksi, buku anak-anak, dan non fiksi populer. Maka dari itu media utama dari tugas akhir yang akan diciptakan merupakan sebuah komik yang akan terbit pada penerbit Mizan. Karena dirasa sejalan dengan cerita yang diangkat.



Gambar III.7 Logo Mizan
Sumber: https://www.Mizan.com/Mizan-Pustaka/
(Diakses pada 23/04/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang hendak disampaikan target *audience* ialah, berupa cerita-cerita inspiratif yang dibarengi kisah-kisah jenaka, dan didalamnya penuh pembelajaran untuk bisa dijadikan contoh dalam berkehidupan sosial. Mengingat kisah-kisah dari Nasruddin sarat akan pesan moral dan kritik sosial.

III.2.5 Gaya Bahasa

Dalam perancangan ini penggunaan gaya bahasa seperti hiperbola, personifikasi, ataupun sarkasme dan yang lainnya tidak terlalu dipergunakan, karena dalam konten perancangan ini merupakan kisah-kisah humor yang isinya tidak terkandung unsur perumpamaan, atau sesuatu yang dilebih-lebihkan. Hal ini juga untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap konten perancangan ini.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif meliputi pertimbangan pendekatan desain *cover* dan konten yang nantinya akan diaplikasikan dalam perancangan ini. Berikut merupakan strategi kreatif yang diaplikasikan dalam desain *cover* dan konten:

- Desain *Cover*.

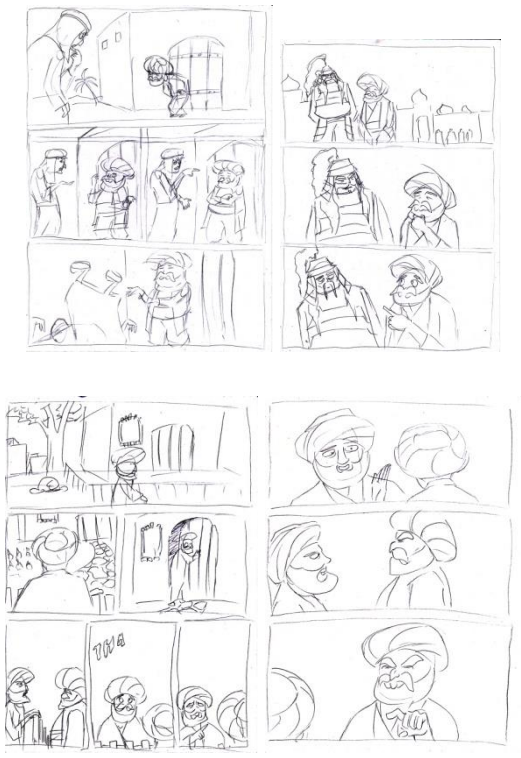
Kesan jenaka atau konyol yang ingin dimunculkan dalam desain *cover* pada perancangan ini dibuat sebagai bagian dari strategi kreatif perancangan ini. Dalam perancangan desain *cover* terdapat tiga unsur seperti ilustrasi, tipografi dan warna. Pada ilustrasi dimunculkan gambar keledai yang sedang menendang tokoh Nasruddin yang sedang melompat, hal tersebut bertujuan untuk mengesankan kesan konyol terhadap si tokoh yang juga sekaligus mewakili dari konten perancangan yang merupakan kisah humor. Pada tipografi meliputi judul dan nama ilustrator dengan penggunanaan jenis *font Arabic Magic* untuk judul dan *font* nama ilustrator menggunakan font *Arab Dances,* karena desain pada *font* menyerupai tulisan kaligrafi Arab hal inilah yang kemudian digunakan pada pemilihan tipografi pada desain *cover*. Warna dibuat dalam kesan nuansa malam, hal ini agar dalam desain *cover* terlihat nampak seperti kisah-kisah khas Timur Tengah atau 1001 malam.



Gambar III.8 Desain *Cover*
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

- Konten.

Dalam konten strategi utama yang ditonjolkan adalah humor, maka pada perancangan *storyboard* gambar karakter tokoh, terutama Nasruddin dibuat konyol untuk memancing tawa pembaca pada sebuah cerita dalam perancangan ini.



Gambar III.9 *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

III.2.7 Strategi Media

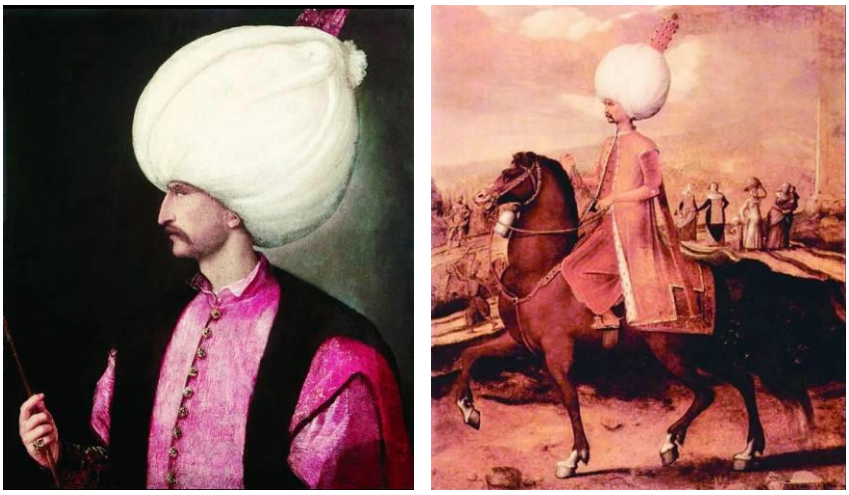
Strategi media dalam perancangan ini mengacu pada tahapan AISAS (*Attention, Interst, Search, Action, Share*). Dalam tahapan *Attention* terdapat media poster sebagai daya tarik bagi khalayak umum, lalu dalam tahap *Interst* terdapat media *x-banner* sebagai penarik perhatian selanjutnya, lalu dalam tahap *Search* terdapat media poster *online* yang akan diposting melalui Instagram, lalu sebagai tahap *Action* akan diadakannya peluncuran komik dibarengi dengan *meet and great* di

event-event komik maupun toko buku, dan tahap terakhir *Share* terdapat media seperti kaos, *tote bag*, mug, pin dan gantungan kunci sebagai medai hadiah bagi yang mendaftar dikegiatan peluncuran komik dan bagi yang bertanya ketika dilangsungkannya sesi tanya jawab.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang dibangun merupakan hasil dari pengamatan sederhana dengan mencari referensi seperti bangunan, pakaian, serta lingkungan untuk digarap menjadi sebuah gambar.

Seperti cara berpakaian kaisar kerajaan Ottoman sekitar abad 1512-1520 M



Gambar III.10 Kaisar Sultan Selim
Sumber: https://www.goodtimes.com.pk/suleyman-the-magnificent-Herrem-sultan/
(Diakses pada 23/04/2018)

Lalu cara berpakaian rakyat dari jaman kekaisaran Ottoman



Gambar III.11 Rakyat Ottoman
Sumber: https://m.republika.co.id/berita/internasional/selarung-waktu 17/11/23/ozuulg366-sejarah-hari-ini-kekaisaran-ottoman-serang-georgia
(Diakses pada 23/04/2018)

Lalu bangunan kota tua Aksehir



Gambar III.12 Kota Tua
Sumber: https://www.sutterstock.com/image-photo/old-style-turkish-konak-country-housses-564819574
(Diakses pada 23/04/2018)

bangunan rumah tua di Aksehir



Gambar III.13 Rumah Tua
Sumber: https://www.tumblr.com/
(Diakses pada 23/04/2018)



Gambar III.14 Bangunan Tua
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/446771225504956964
(Diakses pada 23/04/2018)

bangunan kerajaan dinasti Ottoman



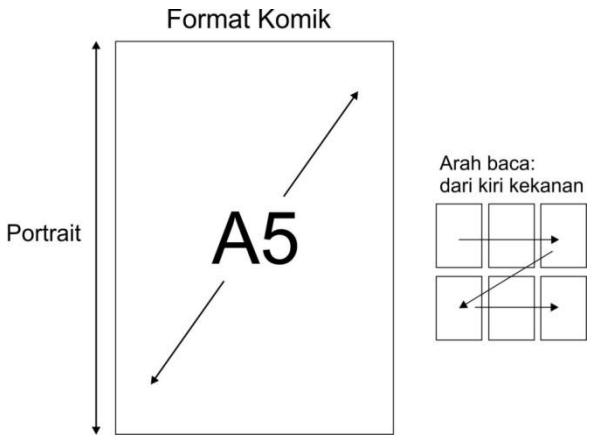
Gambar III.15 Bangunan Kerajaan Dinasti Ottoman
Sumber: https://www.goodtimes.com.pk/suleyman-the-magnificent-Herrem-sultan/
(Diakses pada 23/04/2018)



Gambar III.16 Peninggalan dinasti Ottoman
Sumber: https://www.goodtimes.com.pk/suleyman-the-magnificent-Herrem-sultan/
(Diakses pada 23/04/2018)

III.3.1 Format Desain

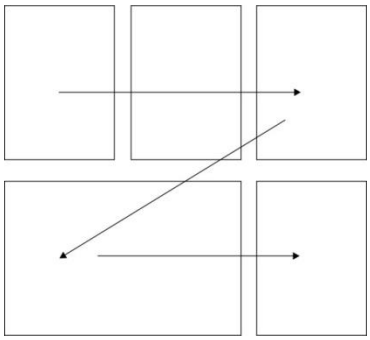
Komik yang nantinya akan dirancang berformat ukuran 14,8 cm x 21 cm atau sama dengan A5, dan posisi portrait. Dengan arah baca dari kiri kekanan, seperti umumnya komik yang berada di Indonesia.



Gambar III.17 Format Komik
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

III.3.2 Tata Letak

Tata letak dalam hal ini ialah tata letak panel, baik itu penempatan dan bentuk panel yang akan dirancang. Panel dalam komik merupakan bingkai yang didalamnya terdapat objek-objek gambar, adapun arah baca dari panel yang akan dibangun adalah dari kiri kekanan dan atas kebawah.



Gambar III.18 Panel
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses pada 13/04/2018)

Panel yang akan dirancang dengan tata letak yang tertata rapih, dengan penggunaan bentuk persegi. Dengan arah baca dari kiri kekanan dan atas kebawah. Adapun panel mengacu pada penempatan panel komik dibawah ini.



Gambar III.19 Panel Komik Aesop
Sumber: Komik Fabel Aesop
(Diakses pada 13/04/2018)

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan elemen visual yang digunakan oleh masyarakat dalam memahami kata-kata. (Sudiana, 2001, h.1). Hal ini jugalah yang diaplikasikan dalam perancangan ini. Adapun penggunaan tipografi dari perancangan komik yang akan dirancang adalah sebagai berikut, mulai dari judul komik menggunakan *font Arabic Magic*. Dari nama *font* sudah dikenali berkarakter ketimuran, maka dari itu *font Arabic Magic* cocok untuk dijadikan sebuah judul komik yang bertemakan cerita dari timur. Adapun lisensi dari *font* tersebut tidaklah berbayar atau gratis yang diunduh pada halaman web www.1001freefonts.com, dan diketahui sosok pencipta dari *font Arabic Magic* adalah Jonathan S. Harrris



Lalu penggunaan untuk teks balon kata menggunakan *font Adam Warren Pro*, hal tersebut dikarenakan jenis *font* tersebut berkarakter dengan tema komik yang akan dirancang yaitu humor atau jenaka. Maka dari itu *font* tersebut dijadikan teks dialog. Adapun lisensi dari *font* tersebut tidaklah berbayar dan dapat diunduh secara gratis pada halam web www.1001freefonts.com.



III.3.4 Ilustrasi

Dalam perancangan ini ilustrasi menjadi unsur yang sangat ditonjolkan dalam perancangan, karena dalam definisinya ilustrasi sebagai seni gambar yang dirancang untuk kepentingan lain seperti memberikan penjelasan atau pengertian. (Soedarso, 1990, h.1). Maka dari itu ilustrasi menjadi unsur yang sangat penting dalam perancangann untuk menggambarkan kisah humor dalam perancangan ini.

Adapun Pendekatan ilustrasi yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah gaya kartun. *Cartone* yang artinya *Cartoon* dari bahasa Italia yang diangkat kedalam bahasa Inggirs, atau dalam bahasa Indonesia adalah kartun. Istilah tersebut tercetuskan ketika hendak memberikan nama sketsa yang terdapat

pada kertas *a lot (siot paper)* dengan berisikan desain lukisan dinding setelah tahun 1843 (Irwanto, 1995:65). Akan tetapi istilah kartun menjadi berbeda pengertian, adapun pengertian yang baru ini ialah gambar lucu yang bersifat humor. Gaya visual kartun merupakan bentuk sederhana dari objek yang ditiru menjadi sebuah lustrasi, yang juga dalam penggambarannya terdapat sesuatu objek yang dilebih-lebihkan, seperti contohnya karikatur yang menggambarkan sosok manusia tetapi dengan digambarkan kepala yang besar. Adapun gaya visual mengacu pada ilustrator LeUyen Pham dan Alex Puvilland dalam komik Prince of Persia.



Gambar III.20 *Cover* Komik & Halaman Komik
Sumber: Komik Prince of Persia
(Diakses pada 13/04/2018)

hal tersebut dilakukan mengingat tema dari cerita yang diangkat adalah cerita humor dari timur, alangkah baiknya bila gambar humor disertai dengan warna agar diharapkan dapat mendukung keseluruhan komik.

III.3.5 Warna

Warna menjadi elemen penting dalam perancangan ini, karena warna merupakan aspek dalam memperkuat kesan dan tujuan dalam identitas pada objek (Henry Dreyfuss, 1967, h.11) Adapun skema warna yang dibangun adalah nuansa

ketimuran yang diambil dari alam seperti warna padang pasir, warna benteng kerajaan dan lain-lain adapun warna tersebut telah diambil sampel seperti palet warna dibawah ini.

