BAB III

STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP

III.1 Khalayak Sasaran

Seperti apa yang sudah menjadi tujuan dari perancangan yakni ingin mengenalkan sastra Sunda karya Ki Umbara dalam bentuk sastra gambar (komik) kepada masyarakat, maka khalayak sasaran yang dituju meliputi target primer dan target sekunder:

- Demografis

Primer:

Usia merupakan faktor penting dalam menyasar target perancangan, karena pada dasarnya perancangan ini ingin mengenalkan karya Ki Umbara pada kalangan usia muda, maka dari itu target usia yang ingin dituju meliputi usia remaja 15-20 tahun, karena menurut Prof. Dr. Sarlito Ws. 2008 dalam bukunya psikologi remaja. Profil remaja indonesia adalah rentang usia 11-24, belum menikah. Dalam lingkup sosial ekonomi meliputi kalangan menengah sampai menengah ke atas.

Sekunder:

Meliputi usia 20-25, status pelajar karena dalam perancangan ini juga, apa yang menjadi tujuan adalah dapat memberikan manfaat akademik, sehingga perancangan cerita hantu Ki Umbara ini dapat dikaji secara akademik. Sedangkan dalam lingkup ekonomi sosial meliputi kalangan atas.

- Geografis

Primer.

Kawasan yang dituju meliputi daerah Jawa Barat. Karena cerita Ki Umbara banyak mengangkat daerah Jawa Barat sebagai latar tempat, maka akan sangat dekat dengan pemahaman masyarakat Jawa Barat.

Sekunder.

Meliputi kawasan daerah di luar Jawa Barat seperti daerah Jawa Tengah ataupun Jawa Timur, pada kawasan ini apa yang mereka pahami terhadap hal-hal mistis tidak jauh berbeda dengan apa yang dipahami masyarakat kawasan Jawa Barat, hal ini telah membentuk kesepahaman terhadap cerita mistis diantara kedua daerah ini yakni Sunda dan Jawa masih dapat diterima.

- Psikografis

Primer.

Pada rentang usia 15-20 kejiwaan seorang remaja mulai mencari hal-hal baru, pengalaman, pengetahuan baru, mereka tertarik pada sesuatu hal yang misteri, ini sebabnya tak jarang remaja banyak yang mengikuti kegiatan pergerakan bawah tanah, misalnya kegiatan pemujaan setan, banyak remaja senang mendengarkan kisah-kisah horor saat malam Jumat di radio Ardhan FM. Menurut Silmina (seperti dikutip DosenPsikologi.com, 2017, "Psikologi Remaja Menurut Para Ahli - Fase dan Perkembangannya", https://dosenpsikologi.com/psikologi-remaja)

menerangkan bahwa:

> "Remaja suka mencoba hal yang baru. Remaja biasanya akan lebih tertantang untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya belum pernah ia lakukan. Hal ini akan mendorong mereka memunculkan sikap coba-coba"

Sekunder.

Masyarakat yang secara kejiwaan sudah matang dalam pemikiran, mampu menafsirkan segala bentuk perumpamaan atau filosofi-filosofi yang positif dan mengaplikasikan dalam kehidupan pribadi.

III.2 Strategi Perancangan

Dalam merancang sebuah karya Ki Umbara ke dalam media komik, maka dari itu srategi yang diaplikasikan meliputi beberapa tahapan teknis perancangan dan pendekatan-pendekatan baik pendekatan visual, gaya bahasa ataupun tata letak dalam komik. Dalam tahapan teknis perancangan komik dilakukan setidaknya dua tahapan teknis yakni manual dan digital.

Proses manual meliputi perancangan sebuah sketsa, *storyboard*, *layout*, sampai pada proses penintaan secara manual. Pada proses manual alat-alat yang digunakan yakni pensil 2B, *Drawing Pen* ukuran 0.05, 0.1, 0.2, 0.5, Kuas ukuran kecil, sedang dan agak besar, serta tinta bak atau yang sering digunakan seperti tinta Cina.

Pada proses digitalisasi sketsa yang sudah jadi kemudian mulai masuk pada proses *scan* untuk dilakukan pada proses komputerisasi meliputi proses memasukan teks ke dalam sketsa komik yang telah di *scan.* Baik pembuatan balon kata, pemilihan teks yang tepat dan lain-lain.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan cerita hantu Ki Umbara, apa yang menjadi tujuan komunikasi adalah ingin mengenalkan sebuah karya sastra Sunda, yakni cerita hantu Ki Umbara melalui media yang dapat bisa dinikmati kalangan yang lebih luas, salah satunya dengan melakukan sebuah perancangan atau alih wahana dari media sastra ke sastra gambar atau komik. Dengan begini karya Ki Umbara dapat bisa dinikmati oleh kalangan yang lebih luas lagi.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Agar komunikasi bisa tersampaikan dengan baik dalam perancangan cerita hantu Ki Umbara, maka pendekatan komunikasi berupa verbal dan visual meliputi budaya Sunda, dalam unsur budaya terdapat unsur bahasa dalam perancangan ini bahasa yang diaplikasikan adalah bahasa Sunda, selain itu unsur sistem religi dalam

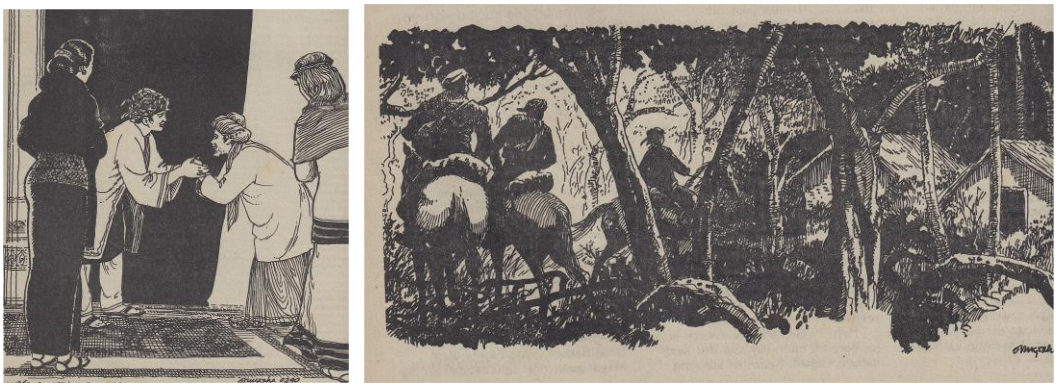
perancangan ini yakni agama islam dan kepercayaan Sunda, sistem mata pencaharian, unsur peralatan dan teknologi dan rumah adat. Berikut pendeketan verbal dan visual yang akan diaplikasikan dalam perancangan:

- Verbal

Penggunaan bahasa Sunda meliputi dua campuran jenis bahasa Sunda yakni Sunda *wewengkon* yakni bahasa Sunda khas yang dipertuturkan di daerah-daerah atau disebut dialek, yang mengadopsi bahasa asli dari cerpen Ki Umbara yang menggunakan dialek Kuningan dan bahasa Sunda *lulugu* atau bahasa Sunda Priangan yang merupakan bahasa Sunda sehari-hari yang dapat diterima oleh banyak orang, dengan pendekatan gaya percakapan sehari-hari atau disebut bahasa Sunda *loma*. Persentase penggunaan bahasa Sunda dialek dan Sunda *lulugu* kurang lebihnya sekitar 65% Sunda *lulugu* dan 35% Sunda dialek Kuningan. Bahasa Sunda dialek Kuningan sedikitnya masih diadopsi dalam perancangan komik, hal ini dikarenakan ingin mengangkat kesan khas percakapan sehari-hari masyarakat Kuningan ke dalam komik, dan Sunda *lulugu* digunakan untuk menambahkan atau mengalihkan bahasa yang sekiranya dirasa kurang dapat dipahami apabila masyarakat Sunda umum yang kurang memahami dialek Sunda Kuningan yang terdapat dalam cerpen.

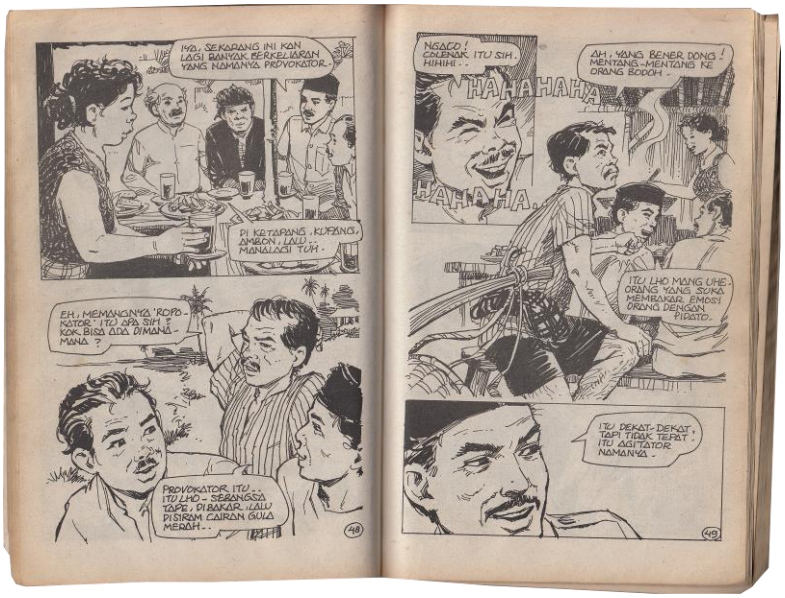
- Visual

Dalam karyannya Ki Umbara sangat kental akan nuansa lokal yang dideskripsikan dalam cerpennya. Maka terdapat beberpa refrensi yang nantinya akan menjadi acuan sebagai pendekatan visual, meliputi karya Budi Riyanto Karung, seorang komikus Gerdi WK, Onong Nugraha seorang ilustrasi yang karyanya banyak dimuat di majalah Sunda Mangle, Ganes TH dan Dwi Atmo TD.



Gambar III. 1 Ilustrasi Onong Nugraha

Sumber: Majalah Sunda Mangle No.1236 (kiri), No.1235 (kanan)



Gambar III. 2 Ilustrasi karya Gerdi WK

Sumber: Komik Si Kabayan dan Iteung Tersayang, 1999.



Gambar III. 3 Kiri cover karya Hans Jaladara, kanan ilustrasi karya Ganes TH

Sumber: Komik Kunjungan di Tengah Malam, 2005.



Gambar III. 4 Ilustrasi karya Dwi Atmo TD

Sumber: Komik Terjebak Hawa Nafsu Bag.2, 1993

III.2.3 *Mandatory*

Penerbit Kiblat Buku Utama merupakan penerbit yang khusus menerbitkan buku-buku berbahasa Sunda yang berdiri di kota Bandung dan memiliki cabang penerbit di Jl. Karawitan, Lengkong dan Jl. Gumuruh, Batununggal. Selain buku Sunda

terdapat juga komik Sunda yang diterbitkan oleh Kiblat Buku Utama salah satunya komik berjudul Aden Endul karya Budi Riyanto.



Gambar III. 5 Logo Penerbit Kiblat Buku Utama

Sumber:http://m.el*event*ia.co.id/store/kiblat-buku-utama

(Diakses pada 11/04/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini tak lain cerita karangan Ki Umbara, berupa cerita-cerita hantunya. Karya Ki Umbara diangkat dalam perancangan pada media baru yakni komik, karena memiliki potensi yang sangat baik jika disampaikan melalui format yang banyak disenangi masyarakat luas khususnya kalangan muda yakni komik. Di dalam komik elemen yang paling banyak ditonjolkan adalah visual atau gambar disamping terdapat teks juga dalam membantu menuturkan cerita atau pesan dalam komik. Hal inilah yang kemudian banyak disenangi masyarakat umum, karena masyarakat cenderung lebih menikmati gambar daripada teks yang berparagraf.

III.2.5 Gaya Bahasa

Dalam konten visual maupun teks dialog pada perancangan ini gaya bahasa tidak diaplikasikan pada perancangan, ini didasari pada teks cerita Ki Umbara yang dalam mendeskripsikan adegan tidak melakukan perumpamaan, melebih-lebihkan

ataupun pengulangan. Karena dalam konten unsur majas tidak akan diaplikasikan dalam perancangan agar konten disampaikan dengan selugas-lugasnya.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam strategi kreatif meliputi strategi desain cover sebagai wajah dari segala perancangan ini, untuk itu pertimbangan terhadap ilustrasi, judul huruf sangat penting dalam menentukan strategi keratif pada perancangan ini, selain itu terdapat strategi konten dan pendekatan alam sebagai bagian dari strategi kreatif yang akan diaplikasikan dalam perancangan.

- Strategi Desain cover



Gambar III. 6 Rancangan *cover* cerita hantu Ki Umbara
Sumber: Dokumen Pribadi

Ilustrasi dalam desain cover diadopsi dalam salah satu adegan dalam cerita *Kunti*, digambarkan dengan sepasang kaki yang menggantung dengan darah yang mengalir, dengan mempertimbangkan unsur misterius hal ini dirancang untuk memancing rasa penasaran pada calon pembaca, namun kesan mengerikan tetap tidak hilang didalamnya.



Gambar III. 7 Rancangan judul huruf pada *cover* komik

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain ilustrasi konsep judul huruf juga akan mempertimbangkan jenis huruf yang mana untuk mendukung kesan horor atau mewakili si konten ini ingin menceritakan kisah horor, maka dari itu huruf yang memiliki karakter seperti berbentuk tulisan darah dipilih karena karakternya yang cocok untuk mewakili si konten dalam komik.

- Strategi konten

Didasarkan pada konsep romantisme Sundaan masa lampau, perancangan ini ingin membawa pembaca pada nuansa romantisme Sundaan pada jamannya, maka dari itu nuansa *lembur* (kampung), alam, sosial masyarakat Sunda dihadirkan dalam konten, sehingga dengan romantisme ini memberikan keasyikan atau kesenangan kepada pembaca untuk mengingat-ngingat kembali nuansa Sunda masa lalu.

- Pendekatan alam

Alam menjadi aspek yang dimunculkan dalam perancangan komik ini, hal ini dikarenakan alam menjadi unsur yang tak dapat dipisahkan dalam lingkup masyarakat Sunda, mulai dari material yang digunakan dalam arsitektur rumah adat, peralatan pakai, sampai kebutuhan pokok seperti makan hampir seluruhnya memanfaatkan bahan-bahan dari alam. Maka dari itu alam dimunculkan sebagai bagian dari kekayaan alam Sunda yang dihadirkan dalam komik.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media yang akan diaplikasikan nantinya mengacu pada metode yang digagas oleh Dentsu pada tahun 2004 yakni tahapan AISAS (*Attention, Interst, Search, Action, Share*) agar media-media yang diproduksi dapat efektif dalam mencapai tujuan yang telah dirancang, yakni sebagai media utama komik dapat sampai pada khalayak sasaran yang dituju. Dalam tahapannya media poster menjadi tahapan *Attention* dan *Interst*, poster menjadi media untuk penarik perhatian sekaligus informasi dalam perancangan untuk memandu khalayak pada media utama, dengan semakin banyaknya kebiasaan anak muda dalam menggunakan media sosial maka poster didistribusikan dalam dua pendistribusian yakni didistribusikan dalam sosial media dan cetak, media sosial seperti Facebook dan Instagram merupakan bagian dari tahapan *Search*, hal ini didasarkan pada semakin maraknya anak muda lebih banyak mencari informasi melalui media sosial. Media seperti *backdrop, x-banner*, menjadi rangkaian media dalam perancangan *event launching* komik, hal inilah yang menjadikan *event launching* ditempatkan dalam tahapan *Action* agar target audience melakukan aktivitas pembelian. Pada media-media seperti gantungan kunci, pembatas buku, *sticker* dan totebag menjadi media dalam tahapan *Share*.

III.2.8 Strategi Distribusi

Terdapat beberapa strategi distribusi dalam mendistribusikan media-media dalam perancangan ini, misalanya pada media poster, didistribusikan dalam dua cara yakni online untuk penyebaran secara luas dalam media sosial seperti Facebook atau Instagram, selain penyebarannya luas media sosial dapat menekan angka produksi dalam pendistribusiannya.

Media-media berupa *gift* atau hadiah seperti media *sticker*, gantungan kunci dan mug didistribusikan pada saat *event launching* komik, mug diberikan kepada beberapa penanya saat acara *event launching* komik, *sticker* dan gantungan kunci diberikan kepada seluruh *audience* yang hadir dalam *event launching* komik.

Sedangkan media *t-shirt, x-banner, backdrop* didistribusikan dalam *event launching* komik juga sebagai atribut dalam set acara *launching*, seperti *t-shirt* digunakan oleh para panitia yang mengatur jalannya *event launching* komik. Sedangkan Media *tote bag* didistribusikan sebagai media *gift* atau hadiah dalam 50 pembelian komik pertama kepada pembeli.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang akan dibangun mengacu pada budaya Sunda, yang mana unsur seperti rumah adat tradisional, atribut pakaian khas masyarakat Sunda, peralatan pakai, sistem mata pencaharian, sistem religi dalam kepercayaan masyarakat Sunda dan yang lainnya, menjadi konsep visual yang akan dibangun dalam perancangan.

- Rumah Adat Tradisional

Bangunan atau rumah tradisional khas Sunda, meliputi rumah panggung, material dinding yang terbuat dari *bilik* (anyaman bambu), bentuk pondasi yang menyerupai panggung. Rancangan rumah adat dalam komik mengacu pada rumah adat kampung naga.



Gambar III. 8 Bentuk struktur rumah adat kampung naga
Sumber: http//:matapriangan.blogspot.com200909bangunan-fisik-di-kampung-naga_08.html

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 9 Bentuk atap rumah adat kampung naga

Sumber: https//:3.bp.blogspot.com-Ydsr3f_pYdMVz6kDgqP7BIAAAAAAAAXk8Ee-EGit3Xd0uNhdqEQG46-uqdDbLAVZPgCLcBs640kamp-naga-tasikmalaya.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 10 ruang dapur rumah adat kampung naga

Sumber: http//:4.bp.blogspot.com--tyqYZifBuAUU9KLxIPsTIAAAAAAAABpIfzTtDoEQ298s640298133_303939862951698_1247141771_n.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 11 pondasi khas rumah adat Sunda

Sumber: https//:www.kaskus.co.idthread52efae43128b46fb1f8b474edimensi-budaya-arsitektur-rumah-sunda

(Diakses pada 05/08/2018)

- Atribut dan Pakian

Meliputi pakaian yang secara keseharian sering digunakan masyarakat Sunda di kampung seperti baju pangsi, sarung, peci, iket kepala, topi rajutan.



Gambar III. 12 pakaian pangsi dan iket adat Sunda

Sumber: https//:3.bp.blogspot.com-ggqLoFYBXAAVqrjHN6J3PIAAAAAAAATTUezoRNyzpllEs640kampung-naga-001.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 13 pakaian sehari-hari masyarakat tahun 1980-an

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III. 14 atribut dan pakaian wanita masyarakat Sunda tahun 1980-an

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III. 15 pakaian anak-anak tahu 1980-an
Sumber: Dokumen Pribadi

Baju pangsi sering ditunjukan dalam masyarakat bermata pencaharian petani, pedagang dan lainnya dalam komik, sarung ditampilkan dalam tokoh bapa-bapa atau pa kiai, peci juga banyak digunakan oleh kalangan masyarakat biasa ataupun orang yang dihormati dalam kampung, iket jenis parengkos jengkol ditunjukan untuk mengindentikan bahwa tokoh tersebut seorang buruh tani, tukang *ngarit* (pencari rumput) dan yang lainnya, topi jerami sering digunakan oleh tokoh seorang pedagang ataupun petani.

Sedangkan pakaian wanita keliputi pakaian kebaya yang kebanyakan digunakan bagi kalangan ibu-ibu sampai nenek-nenek, *samping* atau kain batik yang biasanya digunakan sebagai rok, selendang untuk kepala biasa dipakai oleh kalangan ibu-ibu petani untuk melindungi trik matahari di siang hari, karena aktifitas bertani selalu dilakukan di siang hari, kain kerudung biasa digunakan oleh seorang ibu-ibu.

- Peralatan Keseharian

Meliputi peralatan yang sehari-harinya digunakan oleh masyarakat Sunda seperti *nyiru* alat untuk mengayak beras, *boboko* alat untuk menampung nasi atau bisa juga padi bagi kalangan petani yang sudah panen padi, sapu *nyere* atau sapu lidi, termos alat untuk menyimpan air panas, gelas dan pisin, damar alat penerangan tradisional di malam hari atau obor.



Gambar III. 16 *boboko* tempat menyimpan nasi
Sumber: https//:i.pinimg.com564x1b9e781b9e78cca4c366ab3f7bfb96d058b4f8.jpg
(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 17 *lisung* alat untuk menumbuk padi
Sumber: https//:pecintawisata.files.wordpress.com201109dsc_0229.jpg
(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 18 sapu *nyere* atau sapu lidi

Sumber: https//:v-images2.antarafoto.comsapu-lidi-lj89x5-prv.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 19 Termos jaman dulu

Sumber: https//:apollo-singapore.akamaized.netv1filesnhxtxeng5jb2-IDimage;s=644x461;olx-st_1_.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 20 foto gelas dan pisin

Sumber: http//:1.bp.blogspot.com_LIwTQw7pL9UTUWO-0kZvhIAAAAAAAAAi0n8k-dEsBfxgs1600IMG00194-20110122-0209.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 21 foto lentera

Sumber:

https//:ae01.alicdn.comkfHTB1fDSdRXXXXXc.XXXXq6xXFXXX6Portabel-Berkemah-Lampu-Minyak-Tanah-Lentera-Lampu-Minyak-Tanah-Logam-Besi-Foto-Props.jpg_640x640.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 22 foto obor alat penerangan tradisional
Sumber: http//:kedaipena.comwp-contentuploads201705Pawai-Obor-Kebayoran11.jpg
(Diakses pada 05/08/2018)

- Sistem Mata Pencaharian

Mengacu pada jurnal ciri visual komik strip Sunda Opat Madhab Setan dalam majalah Mangle oleh Kankan Kasmana, tokoh petani, pedagang, ustad, dukun dimunculkan dalam komik untuk menunjukan sistem mata pencaharian masyarakat Sunda. (Kasmana, 2014, h.84) Dalam perancangan komik ini pula juga dihadirkan sosok tokoh-tokoh tersebut, misalnya petani erat membawa cangkul, tukang *ngarit* atau pencari rumput membawa arit, pedagang membawa keranjang, ustad erat mengenakan kopiah, sorban, dukun mengenakan pakaian hitam dan menggunakan iket.



Gambar III. 23 foto seorang petani wanita
Sumber: https//:c1.staticflickr.com8748926901067831_0eb098f209_b.jpg
(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 24 foto seorang pedagang *peuyeum*
Sumber: http//:photo.sorotmedianusantara.comkebumen2017-072206_sanwaris_saat_tengah_menawarka_20170720144406.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 25 foto tukang *ngarit* atau seorang pencari rumput
Sumber: https//:pbs.twimg.comprofile_images767724301118087173Ft59y2IC.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 26 foto tukang bajak sawah

Sumber: https//:lh3.googleusercontent.com-2X7R51j6ubEWPkGJsD-saIAAAAAAAAAOU7u9uSyJfa24%25255BUNSET%25255D.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 27 foto berbagai macam perangkat desa

Sumber: http//:www.tribratanewsmagelangkota.compo-contentuploadsIMG-20170430-WA101.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)

- Sistem Religi

Dalam cerita hantu Ki Umbara banyak menerapkan cara-cara islami dalam setiap solusi masalah yang ada dalam cerita, misalnya dalam judul *Ngabedegel* masyarakat melakukan sebuah praktek mengelilingi kampung pada malam hari sambil melantangkan kalimat “la ilaha ilallah” untuk mengusir hantu Ki Dipa, ini menunjukan bahwa masyarakat menganut agama Islam. Meski begitu tak jarang dalam cerita masih meyakini terhadap kesaktian seorang dukun.



Gambar III. 28 foto praktek keagamaan Islam
Sumber: http//:ipnujateng.or.idwp-contentuploads201705752-1494528287_temp24.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)

- Latar Tempat

Perancangan komik ini ingin menunjukan perkampungan sebagai latar tempat yang diaplikasikan dalam komik. Hal ini dikarenakan dalam judul *Ngabedegel* dan *Kunti* latar tempat dideskripsikan sebagai sebuah desa atau *lembur* (kampung). Maka hal yang paling identik menggambarkan perkampungan adalah lingkungan alam seperti, gunung, sawah, pepohonan dan yang lainnya.



Gambar III. 29 foto alam kampung naga
Sumber: http//:panduanwisata.idfiles201411Kampung-Naga-Garut-dari-geograph88.blogspot.com_1.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 30 foto gunung ciremai di daerah kuningan
Sumber: https//:upload.wikimedia.orgwikipediacommons88bCiremai.jpg

(Diakses pada 05/08/2018)



Gambar III. 31 foto suasana perswahan
Sumber: http//:www.purnama.meximas.comsawah2.jpg
(Diakses pada 05/08/2018)

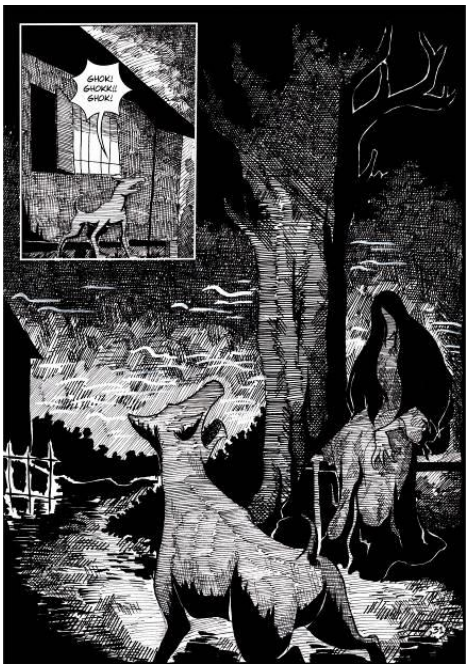
- Latar Waktu

Malam hari menjadi latar waktu yang paling dominan dideskripsikan dalam judul cerita *Ngabedegel* dan *Kunti*, meski malam dominan siang hari tetap ada dalam latar waktu cerita Ki Umbara. Tetapi terdapat hal-hal yang tidak terdeskripsikan secara spesifik misalnya soal hari apa ketika kejadian, jam berapa saat kejadian, hanya

dideskripsikan secara garis besarnya saja, dalam cerita hanya menyampaikan bada isya untuk menunjukan waktu mulai malam dan yang lainnya.

- Kesan Horor

Untuk membangun kesan horor dalam penerapan konsep visual perancangan komik ini hal yang penting untuk ditekankan adalah penggunaan teknik arsir dan *bloking* yang harus intens. Karena arsir membangun kesan remang dalam komik sedangkan blok akan membantu nuansa gelap dalam visual, dalam kepercayaan masyarakat Sunda makhluk halus selalu muncul pada keadaan gelap ataupun malam. Teknik arsir dan *blocking* ini pun dapat memberikan kesan volume pada objek sehingga akan memberikan efek dimensi pada visual.

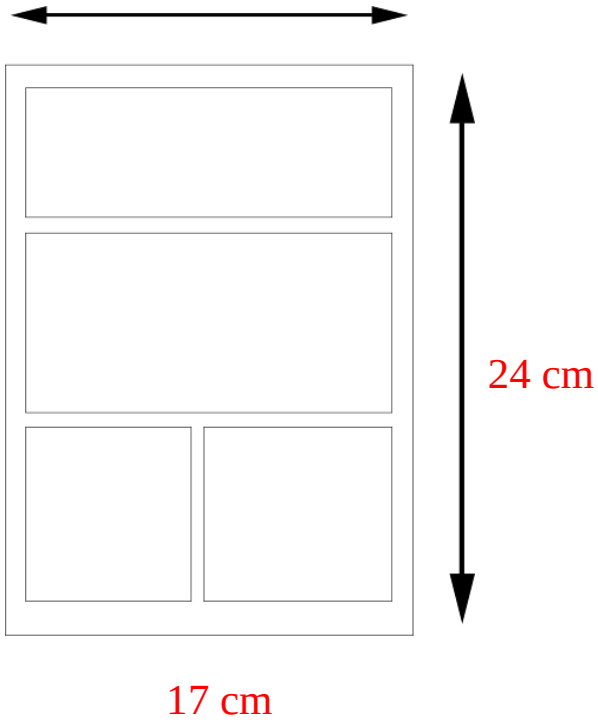


Gambar III. 32 Teknik arsir dan blok dalam ilustrasi

Sumber: Dokumen Pribadi

III.3.1 Format Desain

Format desain yang akan digunakan dalam perancangan media utama adalah komik, dengan ukuran kertas 17x24 cm atau dalam skala buku ukuran ini merupakan ukuran novel *graphic*. Dalam ukuran ini murupakan ukuran paling sesuai untuk menampilkan konten yang detil dan jelas agar pembaca menikmati isi konten karena ukurannya yang luas.



Gambar III. 33 Format komik 17x24 cm

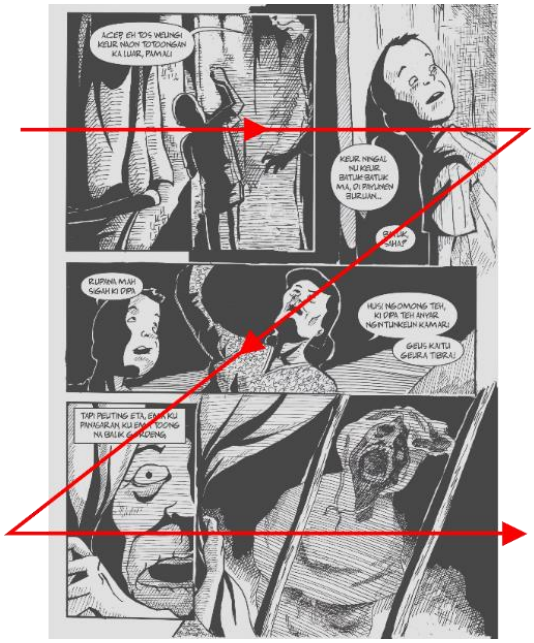
Sumber: Dokumen Pribadi

III.3.2 Tata Letak

Dalam tata letak terdapat beberapa unsur yang meliputi komik, seperti arah baca, panel (bingkai), balon kata, *background* dan *forground*. Berikut beberapa unsur tata letak yang akan diaplikasikan:

- Arah Baca

Tata letak yang akan diaplikasikan ke dalam perancangan meliputi tata letak panel (bingkai) pada umumnya komik Indonesia. Yang mana penyusunan tata letak disesuaikan dengan kebanyakan masyarakat Indonesia terbiasa dalam memahami arah baca, yakni mulai dari arah kiri ke kanan dan atas ke bawah.

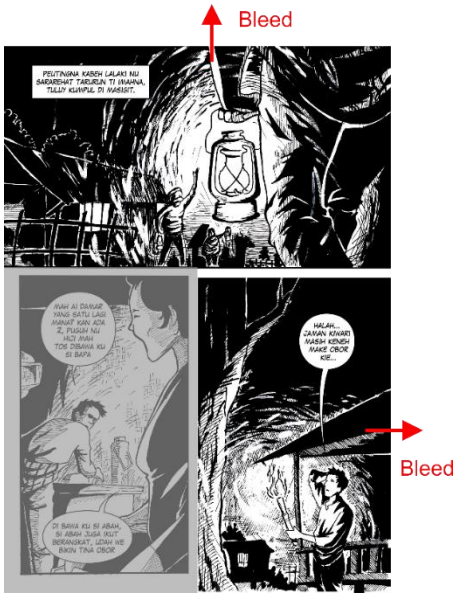


Gambar III. 34 Arah baca komik

Sumber: Dokumen Pribadi

- Panel (Bingkai)

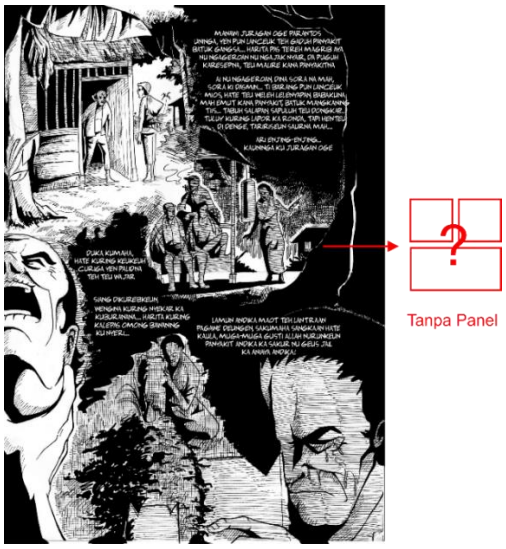
Panel (bingkai) yang akan digunakan dalam tata letak pada umumnya berbentuk persegi, terkadang suatu panel (bingkai) melintasi batas *margin*, jadi istilahnya gambar akan melimpah (*bleed*) pada sisi kertas. Metode ini biasa diterapkan dalam komik-komik jepang dan mulai diadopsi oleh komik-komik Amerika (Scott McCloud, 2001, h.103) bertujuan dalam memberikan kesan pengalaman masuk ke dalam komik kepada para pembaca.



Gambar III. 35 Gambar melimpah ke sisi kertas

Sumber: Dokumen Pribadi

Meski sesekali peran panel (bingkai) tidak akan digunakan atau setidaknya tidak melulu bebrbentuk persegi hal ini untuk memberikan efek dramatisasi, *flashback* dan lainnya dalam komik. Istilahnya disebut panel situasional.



Gambar III. 36 Gambar panel situasional

Sumber: Dokumen Pribadi

- Balon Kata

Balon kata berfungsi sebagai wadah dalam menuangkan teks berupa dialog, keterangan, narasi ataupun monolog. Dalam penggunaannya balon kata memiliki beberapa jenis bentuk sesuai fungsinya, berikut jenis-jenis balon kata:



Gambar III. 37 Gambar balon kata

Sumber: Dokumen Pribadi

Balon kata diatas merupakan jenis balon kata yang paling sering ditemui ataupun digunakan dalam komik, bentuknya yang oval dan arah panah ini memiliki fungsi sebagai balon dialog antar tokoh dalam komik.



Gambar III. 38 Gambar balon kata bentuk awan

Sumber: Dokumen Pribadi

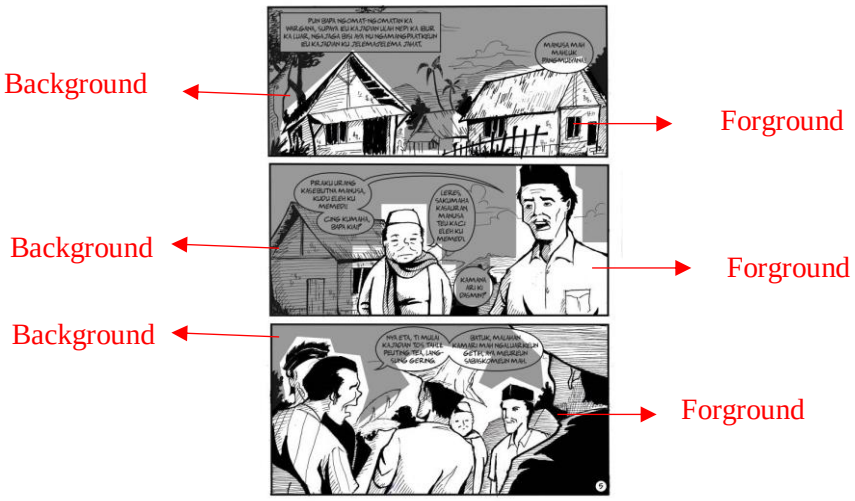
Sedangkan jenis balon kata yang kedua memiliki karakter arah panah yang membentuk gelembung bulat, biasanya jenis balon kata ini berfungsi dalam mengungkapkan isi hati sang tokoh dalam komik.



Gambar III. 39 Gambar panel keterangan
Sumber: Dokumen Pribadi

Dan yang terakhir adalah panel keterangan memiliki bentuk persegi empat, memiliki beberapa fungsi dalam komik, dalam komik-komik Indonesia tahun 1990-an panel keterangan sering digunakan sebagai narasi yang panjang, ada yang menggunakannya sebagai kata monolog ataupun keterangan.

- Background dan For Ground



Gambar III. 40 gambar *background* dan *forground*
Sumber: Dokumen Pribadi

Background berfungsi dalam menerangkan latar tempat dalam komik, selain latar tempat backround juga berfungsi menerangkan latar waktu, sedangkan *forground* menerangkan adegan utama dalam komik.

III.3.3 Tipografi

Banyak komikus pada awalnya menggunakan teknik manual dalam penggunaan atau menuliskan teks dalam komiknya, tetapi penggunaan teknik manual pada teks dalam komik bagi beberapa komikus menjadi sesuatu yang dianggap sulit jika ditilik dari beberapa hal, misalnya tidak semua komikus memiliki kemampuan menulis yang bagus, pertimbangan kerapihan ataupun pertimbangan penghematan waktu dalam pengerjaan. Maka dari itu huruf Adam Warren Pro yang merupakan huruf *digital*, dipilih dalam perancangan komik ini karena karakternya yang cenderung menyerupai huruf tulisan tangan yang dibuat dalam teknik manual. Selain itu huruf yang semuanya menggunakan *upercase* (besar semua) memudahkan pembaca dalam kejelasan membaca teks. Adem Warren Pro memiliki lisensi *free* atau tidak berbayar, font ini dirancang oleh Press Gang Studio dan font diunduh dalam laman web www.dafont.com.



Gambar III. 41 Jenis Huruf Adam Warren Pro
Sumber: Dokumen Pribadi

Selain Adam Warren Pro, penggunaan jenis font DK Ishtar juga digunakan untuk kepentingan huruf-huruf dekorasi seperti misalnya judul dalam komik. Font DK

Ishtar dipilih karena karakternya yang menyerupai kesan tulisan darah, seolah-olah huruf dibuat oleh seseorang dengan menggunakan telunjuk jari yang sedang berdarah. Hal ini membantu kesan horor pada judul komik. Selain itu pada judul komik dilakukan sedikit modifikasi pada huruf dengan memberikan siluet-siluet darah agar judul memiliki kesan yang dramatik. Font DK Ishtar memiliki lisensi free atau tidak berbayar, dirancang oleh Hanoded dan diunduh dalam laman web www.dafont.com.



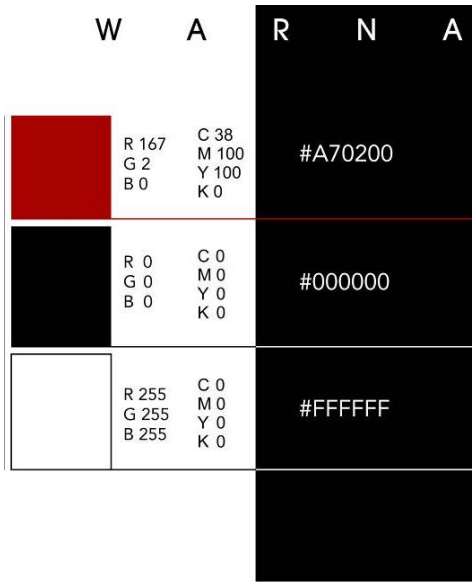
Gambar III. 42 Jenis Huruf DK Ishtar
Sumber: Dokumen Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Pendekatan ilustrasi yang digunakan meliputi ilustrasi gaya lokal mengacu pada gaya ilustrasi komik-komik karya Ganes TH (Si Buta Dari Gua Hantu), Gerdi WK (Si Kabayan & Iteung Tersayang), Hasmi (Gundala). Dan yang paling khas dari gaya lokal adalah penggunaan warna hitam putih, teknik arsiran yang terkesan tidak rapih dalam ilustrasi, selain itu aspek-aspek objek yang digambarkan juga menunjukan situasi keadaan lingkungan sosial masyarakat lokal, misalnya lingkungan masyarakat Sunda, rumah adat, peralatan rumah tangga yang muncul dalam ilustrasi menjadikan ciri ilustrasi gaya lokal.

III.3.5 Warna

Penggunaan tiga warna dalam perancangan meliputi warna merah, hitam dan putih. Warna merah dipilih karena warna merah sangat identik dengan darah (kaitannya dengan cerita horor), yang mana darah sering diasosiasikan dengan pembunuhan, luka, atau sesuatu hal yang sangat ditakuti oleh masyarakat yakni kematian. Hitam erat kaitannya dengan waktu malam, gelap, dalam kepercayaan masyarakat Sunda para makhluk halus selalu muncul di waktu malam hari, dalam suasana yang sepi dan gelap. Sedangkan warna putih, dalam kepercayaan islam orang meninggal harus dipakaikan kain kafan berwarna putih, hantu seperti pocong, kunti diasosiasikan oleh masyarakat Indonesia menggunakan pakaian berwarna putih. Ketiga warna inilah merupakan warna-warna yang mewakili perasaan takut masyarakat terhadap suatu kejadian seperti kematian, perasaan takut akan kegelapan, ataupun perasaan takut terhadap makhluk halus.



Gambar III. 43 Skema warna cover

Sumber: Dokumen Pribadi