BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak adalah salah satu bagian yang penting untuk proses komunikasi yang bertujuan untuk memberikan pesan yang tepat kepada sasaran yang dituju yaitu masyarakat. Karena itu unsur khalayak tidak boleh diabaikan, sebab berhasil tidaknya proses komunikasi sangat ditentukan oleh khalayak (Cangara, 2010, h. 157). Khalayak sasaran dapat dikatakan sebagai pemakai media dengan gaya hidup, pola pikir, dan rutinitas yang sama, hal ini bisa dibagi menjadi berbagai faktor, yakni demografis, geografis, psikografis, serta dengan mengetahui kegiatan dari khalayak sasaran dapat dibuat strategi yang lebih baik.

Dengan mengetahui segala kegiatan dari calon konsumer dari bangun tidur, menjalankan aktifitas, hingga tidur kembali dapat disimpulkan rencana dan strategi media yang akan digunakan agar lebih dekat dengan remaja tersebut. Cara agar khalayak sasaran memahami adalah dengan strategi mengenalkan karakter dari cerita rakyat Ki Lapidin ini dengan media informasi berupa komik digital. Berkut khalayak sasaran yang ditujukan dari perancangan ini agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

A. Demografis

Usia : 15-20 Tahun.
Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki.
Pendidikan : Mahasiswa dan Pelajar.
Kelas sosial : Kalangan menengah ke atas.

B. Geografis

Berfokus pada kota Subang, dan kota-kota di daerah Jawa Barat yang mengerti tentang kebudayaan dan bahasa Sunda, serta memiliki akses internet yang mudah dijangkau agar informasi dari komik digital ini dapat tersampaikan dengan baik kepada remaja yang ada di Subang.

C. Psikografis

Perubahan prilaku, sikap, dan nilai-nilai moral terjadi sepanjang masa remaja, ciri-cirinya seperti masa remaja sebagai periode yang penting dalam prilaku dan sikap, masa periode peralihan, masa periode perubahan dan mencari identitas diri serta kesadaran remaja untuk memilih minat secara pribadi.

Seperti yang dikatakan Hurlock (2003), bahwa:

> Masa remaja, yang berlangsung dari saat individu menjadi matang secara seksual sampai usia delapan belas tahun-usia kematangan yang resmi-dibagi ke dalam awal masa remaja, yang berlangsung sampai usia tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja yang berlangsung sampai usia kematangan yang resmi. Ini merupakan masa yang penting dalam rentang kehidupan, suatu periode peralihan, suatu masa perubahan, usia bermasalah, saat dimana individu mencari identitas, usia yang menakutkan, masa tidak realistik dan ambang dewasa. (h. 240)

D. Consumer Journey

Consumer journey adalah perjalanan konsumer dan prilakunya ketika menghadapi produk atau pelayanan yang telah diberikan, strategi ini bertujuan untuk lebih dalam mengetahui kebiasaan calon konsumer, agar dapat mengenal judul/ namanya, mengetahui, mengunjungi, memberi kritik maupun saran dan memberi testimoni (Riyanto, 2015).

Pada umumnya target audiens yang ditujukan kepada remaja ini gemar menghabiskan waktu dengan membaca dan melihat buku, *chatting* dan *browsing* internet, dan berkumpul bersama teman-temannya. Banyaknya media yang dilihat oleh remaja sejak bangun hingga tidur kembali adalah buku, gawai, dan internet. Pada pagi hari aktifitas pertama yang dilakukan adalah bermain gawai/ *smartphone*, dan memeriksa notifikasi dari aplikasi obrolan serta membuka aplikasi media sosial. Pada siang hari, remaja menghabiskan waktunya di dalam lingkungan pendidikan, di sekolah/ kampus. Pada malam harinya, internet dan media sosial merupakan hal terakhir yang remaja lakukan sebelum tidur.

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No.	Waktu	Kegiatan	*Point Of Contact*
1.	05.00 – 07.00	Bangun tidur, lihat HP, mandi, persiapan pergi ke sekolah.	Sticker aplikasi obrolan, iklan media sosial, tas.
2.	07.00 – 11.30	Kegiatan belajar.	*X-Banner*, mading, papan tulis, poster, buku catatan.
3.	11.30 – 13.00	Jam istirahat, makan.	Poster, baliho.
4.	13.00 – 15.00	Belajar di sekolah, persiapan pulang dari sekolah ke rumah, lihat HP.	Media transportasi, *billboard*, iklan media sosial.
5.	15.30 – 19.00	Momen berkumpul bersama keluarga, lihat TV, lihat HP.	Televisi, iklan media sosial.
6.	19.00 – 21.00	Mengerjakan tugas dari sekolah, lihat HP, *chatting* dan *browsing*.	Buku catatan, sticker aplikasi obrolan, iklan media sosial.
7.	21.00 – 05.00	Sebelum tidur lihat HP, Tidur.	Sticker aplikasi obrolan, iklan media sosial.

E. Consumer Insight

Untuk khalayak sasaran disini adalah remaja yang berusia 15-20 tahun yang hidup di daerah kota Subang. Berdasarkan hasil analisa, wawasan khalayak tergantung dari keyakinan, sikap dan nilai yang merupakan konsep kepribadian dan kebutuhan khalayak (Ferguson, 1999) yang akan memberi pengaruh signifikan terhadap cara orang memberi persepsi dan merespon berbagai stimulus yang hadir.

Masyarakat berpendapat bahwa cerita rakyat Ki Lapidin merupakan sebuah cerita legenda yang memiliki sifat yang baik untuk diteladani serta membentuk karakter masyarakatnya. Cerita rakyat ini juga bertujuan untuk menanamkan bahwa jika mendengar kata "Ki Lapidin" maka masyarakat akan langsung mengenal sifatnya sebagai ciri khas dan karakter dari kota Subang, selain buah nanas dan kesenian Sisingaannya yang sudah terkenal.

III.2 Strategi Perancangan

Perancangan dari media informasi ini membutuhkan strategi perancangan yang menghibur, bertujuan agar informasi yang dibuat dapat diterima oleh khalayak sasaran yang dituju. Strategi ini merupakan rencana dan metode yang dirancang untuk mencapai tujuan tersebut.

Khalayak ditujukan dalam perancangan ini adalah kaum remaja. Pada umumnya, remaja lebih menyukai ilustrasi/ gambar dalam penyampaian media informasi yang diterimanya, maka dipilihlah media komik sebagai strategi perancangan yang informatif dan menghibur. Dengan memberikan informasi terkait cerita rakyat yang dikemas menggunakan suasana masa kini serta tidak menghilangkan aspek-aspek penting dari nilai moral cerita rakyat yang terkandung di dalamnya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi sangat penting dalam merancang sebuah media informasi agar pesan dari isi cerita maupun nilai moral yang disampaikan bisa tepat dan dapat dipahami pada target audiens. Adapun tujuan dalam perancangan komik ini adalah agar khalayak sasaran dapat mengenal kembali suatu sosok tokoh yang dikenal sebagai simbol dari identitas kota Subang. Serta memberi pengetahuan tentang cerita rakyat Ki Lapidin kepada generasi muda dan masyarakat kota Subang agar selalu meneladani nilai moral yang terkandung dalam ceritanya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Effendy (2006) berpendapat bahwa, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat,

atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung dengan melalui media. Media yang digunakan untuk pendekatan ini adalah berupa komik. Saat ini komik merupakan media yang cukup dekat untuk berbagai kalangan, dari mulai anak kecil hingga dewasa yang hampir semuanya dapat menikmati dan menyukai jenis komik sesuai selera masing-masing, dari mulai berupa buku komik, komik strip, atau komik *digital/ webcomic*. Komik bertujuan untuk menghibur dan menyampaikan suatu informasi melalui cerita dan gambar yang cukup efektif.

A. Pendekatan Visual

Dalam perancangan komik digital ini menggunakan pendekatan visual *style* gambar kartun Amerika, seperti karya Fabien Mense, animasi Adventure Time, Gravity Falls, Rick and Morty, dll, yang tentu saja dalam komik digital ini juga disertai dengan elemen-elemen yang memunculkan ciri khas Indonesia, dari segi latar belakang tempat dengan menampilkan lingkungan maupun budayanya, karena komik ini bercerita tentang suasana lingkungan masyarakat Sunda agar lebih dekat dengan masyarakat serta khalayak sasaran.

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan komik digital ini disesuaikan dengan kondisi khalayak sasaran, yaitu dengan memakai bahasa Indonesia informal atau bahasa Indonesia sehari-hari, dan panggilan kepada seseorang dalam bahasa Sunda yang sudah umum digunakan di kalangan masyarakat agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Hal ini disesuaikan dengan khalayak sasaran yang merupakan kaum remaja agar informasi lebih diterima karena lebih dekat dengan kehidupannya. Pendekatan ini harus saling tersusun dengan baik supaya kaum remaja tidak hanya mengerti namun bisa juga dijadikan pelajaran untuk etika berbahasa dalam kesehariannya. Sebab tanda verbal dan tanda visual serta simbol yang diciptakan lebih mengedepankan unsur kebaruan, tidak paritas, dan lebih komunikatif. Sedangakan pesan verbal serta pesan visualnya pun disampaikan lebih bersifat simbolik dan dapat dipertanggungjawabkan secara konseptual, artistik, komunikatif dan persuasif. (Tinarbuko, 2015, h. 3)

III.2.3 *Mandatory*

Menurut kamus bahasa Inggris *Mandatory* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu suatu perintah, atau diperintahkan, pada perancangan komik digital/ *Webtoon* ini bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan Parawisata Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) kota Subang, yakni salah satu Satuan Kerja Perangkat Dinas (SKPD) dari Pemerintah kota Subang yang memiliki kegiatan pokok melaksanakan tugas pemerintah dalam hal kebudayaan dan parawisata berdasarkan atas otonomi dan pembantuan. Pada perancangan komik digital cerita rakyat Ki Lapidin ini berfokus untuk mempublikasikan serta memberi pengetahuan kepada masyarakat agar tetap melestarikan suatu aset kebudayaan di kota Subang yakni cerita rakyatnya itu sendiri, dan diharapkan dapat meneladani nilai-nilai moral yang terkandung pada cerita tersebut. Dari perancangan ini diharapkan dapat membantu Dinas Kebudayaan Parawisata Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) kota Subang dalam hal memberi pengetahuan tentang cerita rakyat Ki Lapidin ini.

III.2.4 Materi Pesan

Perancangan materi pesan dalam hal ini disampaikan berupa informasi mengenai cerita rakyat Ki Lapidin dari kota Subang, dari segi perjuangan dan keberaniannya, serta pesan moral yang terkandung pada isi cerita rakyat tersebut. Materi yang disampaikan menunjukan seberapa menariknya cerita rakyat tentang tokoh karakter Ki Lapidin yang ada di kota Subang.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah suatu cara seseorang menguraikan cerita yang dibuatnya dan mengungkapkan isi pemikirannya lewat bahasa-bahasa yang khas dalam uraian ceritanya sehingga dapat menimbulkan kesan tertentu. (Nikko, 2015).

Dalam perancangan ini penggunaan gaya bahasa yang dipakai yaitu gaya bahasa non formal, atau percakapan yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dilihat berdasarkan kondisi khalayak sasaran yang merupakan remaja, sehingga dengan penggunaan gaya bahasa seperti ini dapat memberi pendekatan yang baik dan pesan yang disampaikan akan lebih efektif.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif didefinisikan sebagai suatu tujan untuk menstimulasi suatu ide atau gagasan yang tertuang dalam rangkuman kreatif atau disebut sebagai (*creative brief)* (Suhandang, 2005).

Dalam perancangan komik digital ini ditentukan beberapa strategi kreatif yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian dan minat dari khalayak sasaran. Berikut strategi kreatif yang digunakan untuk perancangan media ini:

A. Copywriting

Judul dalam perancangan komik digital ini adalah "Ki Lapidin Jawara Subang" karena judul ini berdasarkan cerita rakyat Ki Lapidin yang berkembang di kota Subang, pemakaian kata "Jawara" adalah suatu penekanan bahwa komik ini mempunyai tema kepahlawanan yang tumbuh di kearifan lokal.

B. Storyline

Alur cerita pada komik digital ini dilakukan dengan pembobokan cerita hasil dari data pada buku Ki Lapidin *Runtuyan* Fiksimini *Basa Sunda* yang dikembangkan untuk cerita masa kini yang dibagi menjadi beberapa episode agar alur cerita dan pesan yang disampaikan tetap tersusun dengan baik dan dapat dimengerti oleh khalayak sasaran dengan judul "Ki Lapidin Jawara Subang".

- **Prolog**

Pada suatu hari di sebuah kota yang kelam bernama Subang tahun 2058, kota masa depan yang sangat jauh dari harapan yang dijanjikan para pemimpin sebelumnya, dengan pemandangan bangunan terbengkalai, gedung-gedung bertingkat, jalanan yang rusak, serta keamanan kota yang kurang terjaga, membuat kota ini menjadi rawan akan kejahatan. Disini ada anak muda laki-laki berumur 18 tahun bernama Asep Surasep yang duduk di bangku SMA di kota Subang, pagi hari Asep pergi melewati jalanan kota yang kotor untuk pergi ke sekolah yang cukup jauh dari rumahnya. Asep adalah laki-laki biasa yang memiliki sifat cuek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Namun, ketika pulang sekolah dan sampai di apartemen, Asep melihat banyak darah berceceran dari dalam ruangan apartemennya, kedua

orangtuanya yang berprofesi sebagai seorang saintis telah di tembak secara misterius karena melakukan penelitian yang sangat rahasia, ayahnya yang sekarat memeluk ibunya yang sudah tak bernafas sambil berusaha memberi petunjuk untuk Asep agar dapat menyelamatkan kota Subang dari kegelapan dan menggunakan benda hasil penelitiannya yang belum diketahui siapapun, lalu Asep menuruti permintaan ayahnya dengan menggunakan portal waktu yang berbentuk cincin.

- **Episode 1 – Jawara Dan Air Mata**

Dengan masuknya Asep ke dalam portal masa lalu, tibalah Asep di sebuah desa yang memiliki udara sejuk dengan banyaknya pepohonan rindang dan sinar cahaya matahari. Asep tidak sadar dan tergeletak di kebun teh, suatu kebetulan ada seorang pria yang berjalan pulang menuju rumahnya yang tak sengaja melihat Asep diantara semak-semak kebun teh, Pria tersebut membawa Asep ke rumahnya untuk di rawat dan di obati agar cepat sembuh. Asep digendong dan terbangun kaget dengan mata yang masih sayu dan terkejut melihat seorang pria tersebut menyuruh Asep untuk tetap tenang, lalu Asep mengucapkan terimakasih telah menolongnya. Setelah mendengarkan cerita, pria itu ternyata adalah Ki Lapidin, desa ini adalah bagian dari kota Subang yang masih dalam masa penjajahan Belanda, ketika hampir sampai di desa ada seorang anak melambaikan tangannya, dan anak itu adalah anaknya bernama Jalu yang ditinggal oleh ibunya ketika melahirkan, sontak Asep terkejut juga sedih mendengar cerita dari Ki Lapidin ini.

- **Episode 2 – Kembang Gadung**

Setelah beberapa hari Asep menginap di rumah Ki Lapidin lalu Asep mengasuh anaknya Ki Lapidin ketika akan ditinggalkan ke pementasan seni. Hari Sabtu malam saat para pekerja sudah mendapat upah kerja di suatu tempat bernama Atelier, Ki Lapidin dan Asep datang ke pementasan seni *Ketuk Tilu*. Ki Lapidin berbisik meminta lagu Kembang Gadung kepada Ronggeng yang bernama Nyi Odah sambil menari bersama mengikuti irama, tanpa disadari Dasih, sang janda juga tetangganya melihat Ki Lapidin dengan muka yang khawatir dan tidak kuasa melihatya menari bersama, karena Dasih memiliki perasaan kepada Ki Lapidin. Lalu kemudian dari kejauhan terlihat Sarkawi, si rampok terlihat kesal karena

Ronggeng miliknya telah direbut oleh Ki Lapidin. Ki Lapidin menghadiri pementasan seni ini hanya untuk menghilangkan rasa sedihnya saja, setelah kejadian inilah Ki Lapidin menjadi bahan perbincangan masyarakat karena hebat dalam menari dan gerakan silatnya juga dapat menari dengan Ronggeng terkenal yang tidak sembarang orang bisa melakukan itu.

- **Episode 3 – Sarkawi Rampok Terkenal**

Pagi hari, Ki Lapidin dan Asep bersiap untuk berangkat bekerja di kebun, Ki Lapidin menggendong anaknya lalu menghampiri rumah didepannya, yaitu rumah Dasih yang biasa mengasuh anaknya ketika Ki Lapidin bekerja. Asep dan Ki Lapidin bekerja sambil diawasi oleh mandor setempat. Sore hari setelah bekerja karena kemalaman, Ki Lapidin pulang bersama Asep, lalu melihat sekelompok orang-orang memakai penutup wajah dan memikul karung, merasa curiga bahwa itu adalah pencuri, Ki Lapidin mengejarnya, orang itu berbalik lalu mencabut golok dan mengayunkannya, tetapi Ki Lapidin sigap dan hebat dalam berkelahi sehingga bisa mengalahkannya. Ki Lapidin membuka topeng itu, ternyata Sarkawi si rampok terkenal. Setelah kalah, Sarkawi berjanji tidak akan mengganggu lagi orang Subang, lalu dimaafkan karena telah berjanji dan yang dirampok ternyata harta para demang, dan kompeni Belanda yang kaya raya hasil memeras harta rakyat Subang, Ki Lapidin memiliki ide, Sarkawi menyerah pasrah dan membantu Ki Lapidin. Semua hasil curian Sarkawi diberikan kepada Ki Lapidin dan akan disimpan untuk masyarakat Subang jika sudah terkumpul banyak.

- **Episode 4 – Membobol Kantor Pegadaian**

Disaat Sarkawi sudah dikalahkan oleh Ki Lapidin, Subang menjadi aman dari rampok karena Sarkawi sudah berada dibawah perintah Ki Lapidin, tetapi sekarang Ki Lapidinlah yang akan merampok kekayaan para demang dan kompeni untuk kesejahteraan rakyatnya. Ki Lapidin merencanakan aksinya bersama Sarkawi dan Asep, kantor pegadaian dibobol dengan cepatnya pada malam hari ketika semua orang sedang terlelap dari tidurnya. Ada beberapa penjaga kantor yang melawan Ki Lapidin dan Sarkawi namun para penjaga dapat dikalahkan oleh keduanya. Asep membawa uang di laci lemari, dan cincinnya tertinggal didalam namun ditarik oleh

Ki Lapidin agar bergerak cepat khawatir penjaga akan semakin banyak. Malam itu juga Ki Lapidin, Sarkawi dan Asep membagikan harta curian ke rumah-rumah rakyat Subang tanpa sepengetahuan, pagi harinya rakyat Subang kaget sekaligus gembira karena telah mendapatkan harta berupa emas, berlian dan uang di depan pintu rumahnya.

- **Episode 5 – Hilang Di Telan Kegelapan**

Selang seminggu para polisi dan bawahan Belanda mencari pelaku pencurian tersebut dan demang berjanji akan memberikan imbalan jika ada yang berhasil menangkapnya hidup atau mati. Karena Sarkawi tidak setuju dengan rencana Ki Lapidin membagikan hartanya untuk rakyat Subang dan lebih mementingkan dirinya sendiri, hati Sarkawi tidak sejalan sehingga menghianati dan melaporkan kepada demang bawahan Peter William Hofland sang pemegang kekuasaan di kota Subang sekaligus pemilik Pamanoekan & Tjiasemlanden (P&T Lands) bahwa yang selama ini merampok adalah Ki Lapidin. Para kompeni Belanda dan demang bawahan P.W. Hofland telah mempersiapkan rencana untuk menangkap Ki Lapidin, yaitu dengan mengepungnya di acara pementasan seni yang sering didatanginya, ketika sedang menari dengan Ronggeng Ki Lapidin didekati oleh orang-orang yang membawa golok, namun dengan cepatnya Ki Lapidin berlari menjauh dari pementasan seni ke kebun teh dan hilang di telan kegelapan.

- **Episode 6 – Di Bawah Pohon Rindang**

Setelah dua minggu berlalu, anaknya terkena penyakit dan Ki Lapidin menjenguk ke rumahnya ketika sore hari, berbicara dengan Dasih dengan diam-diam, dan berencana besok subuhnya untuk membawanya ke dokter di kota. Keesokan harinya saat Dasih dan Asep keluar menemui Ki Lapidin untuk mengantarkan anaknya yang bernama Jalu, Ki Lapidin menggendongnya lalu pergi menjauh dari rumahnya dengan hati-hati, tanpa disadari bawahan Belanda mengepung Ki Lapidin dan perkelahian pun dimulai hingga anaknya terkena golok dan merobek punggungnya hingga meninggal. Ki Lapidin tak berdaya dan pasrah dibawa oleh bawahan Belanda untuk diamankan dengan syarat menguburkan anaknya dengan layak. Keesokan harinya Ki Lapidin yang telah ditangkap akan diberi hukuman oleh

Belanda karena perbuatannya, dibawalah Ki Lapidin ke depan Gedung Societeit/ Wisma Karya untuk di eksekusi hukum gantung, sebelum ajal menjemputnya Ki Lapidin meminta untuk dinyanyikan lagu Kembang Gadung sebagai permintaan terakhirnya. Disaksikan oleh rakyat Subang, Asep, serta Dasih melihat dari kejauhan karena tidak kuasa melihatnya.

- **Epilog**

Sarkawi mengambil imbalan dari demang karena sudah menyinggirkan Ki Lapidin. Namun demang memerintahkan penjaga agar menghabisi Sarkawi, dan penjaga setempat menembaknya sehingga tidak bisa melakukan perlawanan, dan meninggal tergeletak dengan harta imbalannya itu. Setelah kejadian itu, Asep memberanikan diri untuk kembali ke kantor pegadaian untuk membawa cincinnya, tetapi dengan kecerobohannya Asep terlihat oleh demang dan dikejar lalu demang tersebut membidik Asep dan menembaknya, peluru pertama mengenai tangannya, namun peluru kedua terpental mengenai guci antik di dalam ruangan sehingga mengenai kepala demang tersebut dan mati akibat perbuatannya sendiri, Asep terus berlari menuju tempat aman, lalu Asep tak sadarkan diri sambil berusaha menekan tombol portal waktu tersebut untuk kembali ke masa depan karena ditempat Ki Lapidin ini sudah tidak ada tempat yang aman baginya, dan disinilah Asep kembali ke masanya lalu membuka mata dan menyaksikan kehidupan kota yang cerah dan indah. Terlihat dari kejauhan kota yang hijau dengan gedung-gedung yang tinggi dan taman yang indah.

C. Storyboard

Pembuatan *strorybоard* dilakukan dengan cara digital menggunakan aplikasi desain dengan pola sketsa berupa gambar dan kolom-kolom, gambar yang disusun secara berkelanjutan seperti halnya pada sebuah tampilan komik. Gambar terdapat pada Gambar III.1.



Gambar III.1 Sketsa *storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pembuatan *storyboard* ini sebagai gambaran besar sebelum dilakukuakan perancangan final, hal ini meliputi sketsa gambar karakter, tempat, suasana, dan bentuk percakapan yang dilakukan, serta penggambaran bentuk ekspresi, ataupun penggambaran sketsa untuk latar seperti perkotaan, rumah, langit, dan latar lainnya sebagai pembetukan suasana serta penegasan dalam cerita agar mudah di mengerti.

D. Gaya Ilustrasi

Setelah tahap pembuatan *storyboard* dilakukan pengerjaan komik digital ini dengan menggunakan teknik ilustrasi digital dengan komputer, pemberian *line art*, warna, tata letak, serta teks percakapan, dan hasil akhir.



Gambar III.2 Gaya Ilustrasi Fabien Mense

Sumber: https://reedart.files.wordpress.com/2015/01/fabien-mense-character-art59.jpg (Diakses pada 10/07/2018)

Dengan proses dari sketsa hingga melalui tahapan-tahapan membuat suatu karya untuk komik *Webtoon* ini mempunyai referensi dari karya Fabien Mense yang memiliki gaya kartun yang unik dan memakai warna yang *colorful*.

III.2.7 Strategi Media

Penyajian informasi dalam hal informasi disajikan dalam media utama dan media sekunder/ pendukung. Dapat dilihat sebagai berikut:

A. Media utama

LINE Webtoon adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di *web*site dan *mobile*: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya kepada para penyuka komik di seluruh dunia (Arifin, 2015). Pemilihan media Webtoon ini ialah karena Webtoon merupakan suatu wadah informasi yang didalamnya berupa komik digital berbasis online yang dapat diakses melalui smartphone atau komputer. Kebanyakan dari pembaca komik Webtoon merupakan kalangan remaja hingga kalangan umum seperti masyarakat yang menyukai karya seni berbentuk cerita bergambar/ komik.

B. Media pendukung

Berikut adalah media yang menyertai media utama agar khalayak sasaran dapat semakin dekat dengan media utama dengan bantuan media pendukung.

- Poster *Online (Web Banner)*

  Digunakan sebagai media pendukung dalam mempromosikan atau mempublikasikan kepada masyarakat akan adanya komik digital cerita rakyat Ki Lapidin ini pada aplikasi LINE *Webtoon* sehingga informasi ini diharapkan dapat mengajak masyarakat khususnya remaja untuk ikut membaca dan meneladani nilai moral yang terkandung.

- Poster Cetak

  Pemilihan poster sebagai bentuk perhatian terhadap informasi cerita rakyat, dengan visual yang dominan agar masyarakat tertarik untuk membaca komik digital ini menjadikan poster sebagai media pendukung yang tepat.

- Pin

  Dengan media pin yang dapat digunakan dimana saja, dapat memudahkan dalam menyampaikan pesan melalui gambar dan *tagline.*

- Stiker

  Sama halnya seperti pin, stiker dapat ditaruh/ ditempel dimana saja, sehingga menjadi efektif dalam mennyampaikan informasi melalui gambar dan *tagline*. Stiker *online* juga dibuat untuk pelengkap media promosi.

- *X-Banner*

  Media *X-Banner* berfungsi untuk memberikan informasi melalui gambar dan judul serta pengenalan karakter Ki Lapidin dalam komik digital ini, sekaligus memberitahu bahwa telah terbit cerita rakyat Ki Lapidin yang dapat diakses di LINE *Webtoon*.

- Flyer

  Berfungsi sebagai sinopsis singkat dari cerita rakyat Ki Lapidin ini agar masyarakat tertarik untuk membacanya, serta dicantumkan judul, cerita singkat, dan informasi dari kreator komiknya.

- Kaos

  Media kaos berfungsi sebagai tempat mempublikasikan cerita rakyat Ki Lapidin ini dengan ilustrasi yang lebih dominan, sehingga ketika memakai

kaosnya diharapkan masyarakat menjadi lebih mendalami peran dengan karakter Ki Lapidin.

- Komik Mini

  Sebagai penarik perhatian pembaca dengan memperlihatkan bagian awal cerita tentang Ki Lapidin ini dalam media cetak yang kecil.

- Media Sosial

  Dalam pendekatan dengan khalayak sasaran digunakanlah media sosial untuk menarik minat remaja masa kini.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi digunakan untuk menyebarluaskan informasi berupa karya visual yang ditempatkan pada media tertentu agar informasi dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran, perancangan media ini rilis pada tanggal 5 April 2018 yang bertepatan dengan hari jadi kota Subang agar lebih mudah menarik perhatian masyarakat Subang dengan cerita rakyat kotanya sendiri, adapun penyebaran yang dilakukan berdasarkan jenis media, sebagai berikut:

A. Lokasi Penyebaran Media Utama

- **Aplikasi LINE *Webtoon***

Penyebaran melalui aplikasi LINE *Webtoon* merupakan lokasi utama dalam penyebaran media utama karena jumlah pembaca dalam aplikasi tersebut cukup besar sehingga hal ini dapat menjadi sebuah peluang dalam menyebarkan informasi tentang cerita rakyat Ki Lapidin ini kepada masyarakat umum khususnya remaja dan para pelajar. Dengan adanya LINE *Webtoon* dapat mempermudah para pembaca maupun penikmat komik untuk mengunjungi LINE *Webtoon* untuk melihat komiknya dan bisa saling menyebarkan informasinya.

B. Lokasi Penyebaran Media Pendukung

- ***Online***

Penyebaran media pendukung melalui media *onlin*e menjadi alternatif dalam penyampaian informasi cerita rakyat Ki Lapidin ini, penyebaran ini dilakukan melalui akun media sosial pribadi, serta membagikan kepada akun yang berkaitan

dengan komik, sehingga secara tidak langsung dapat bekerja sama dalam mempublikasikan informasi tersebut.

- **Sekolah**

Mading sekolah merupakan pusat informasi bagi siswa dalam sekolah tersebut, mading menjadi titik fokus dalam pencarian informasi di dalam lingkungan sekolah sehingga pengalokasian menjadi efektif dalam penyebaran informasi tersebut yang ditujukan untuk khalayak sasaran.

- ***Car Free Day***

Penyebaran pada saat *car free day* di daerah alun-alun kota Subang menjadi sangat efektif sebab banyak masyarakat yang sedang berkumpul sehingga memudahkan dalam menyebarkan informasi tersebut.

C. Waktu Penyebaran Media

Tabel III.2 *Timeline* Distribusi Media

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No.	Media	Waktu/ Minggu bulan Juli 2018							Lokasi
		Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	
1.	*Webtoon*								LINE
2.	Poster *Online*								Medsos
3.	Poster								Mading
4.	Pin								CFD
5.	Stiker								LINE /CFD
6.	*X-Banner*								CFD
7.	Brosur								CFD
8.	Kaos								CFD

III.3 Konsep Visual

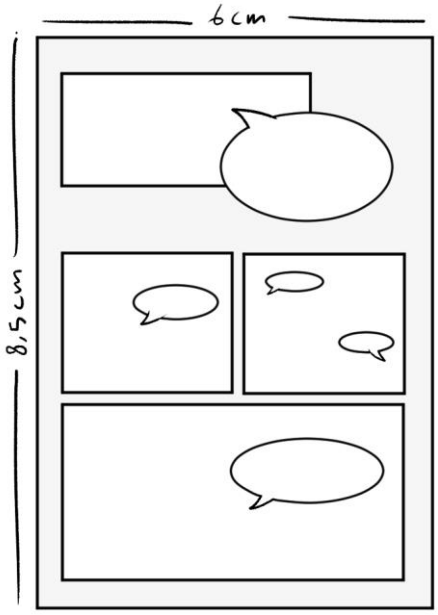
Konsep visual menjadi landasan dasar dalam suatu perancangan visual pada media utama maupun media pendukung, konsep dalam perancangan tersebut disesuaikan berdasarkan tema perancangan serta disesuaikan untuk khalayak sasaran yang menjadi penerima pesan yang akan disampaikan, berikut beberapa konsep yang digunakan dalam perancangan ini:

III.3.1 Format Desain

Dalam format desain pada media utama disesuaikan berdasarkan standar ukuran halaman LINE *Webtoon* yang sudah ada yakni, dengan format kertas *potrait*, dengan ukuran kurang lebih 700 x 1000 *pixel* atau 6 x 8,5 cm dengan resolusi 300 *dpi* (*dot per inch*), ukuran tersebut disesuaikan berdasarkan resolusi layar *smartphone* agar mudah untuk dibaca serta kualitas gambar yang tidak terlalu tinggi sehingga tidak menimbulkan pecah pada gambar pada komik tersebut.

III.3.2 Tata Letak

Menurut Rustan (2014), tata letak (*layout*) dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/ pesan yang dibawanya. Tata letak pada komik digital berupa *potrait* yang merupakan susunan panel-panel memanjang ke bawah, agar mudah dibaca dan mengikuti arah baca di Indonesia, maka disesuaikan berdasarkan arah baca buku komik pada umumnya, pada susunan ini pembaca dapat menggeser halaman selanjutnya dengan menggeser/ menarik halaman kebawah sehingga lebih memudahkan pembaca LINE *Webtoon*. Contoh tata letak pada komik *Webtoon* per halaman ini terdapat pada Gambar III.3.



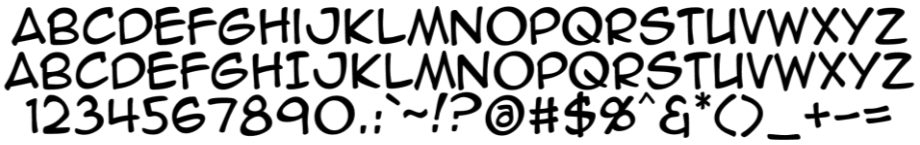
Gambar III.3 Tata Letak Halaman *Webtoon*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Tipografi dalam hal ini yaitu huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet yang merupakan media penting dalam komunikasi visual. Di dalam huruf ada satuan alfabet, angka, tanda baca dan lain-lain, sementara tipografi ini dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (Rustan, 2014, h.15). Huruf menjadi elemen penting pada perancangan komik dan media pendukung lainnya untuk memperjelas pesan dan informasinya. Penggunaan tipografi dalam perancangan ini memakai jenis tipografi komik pada umumnya sehingga pembaca merasa familiar dengan jenis *font* yang digunakan, *font* yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Anime Ace



Gambar III.4 *Font* Anime Ace

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis *font* Anime Ace pada Gambar III.4 digunakan sebagai *bodytext* atau konten cerita di dalam komik seperti penggunaan teks dialog percakapan ataupun narator, *font* ini cocok dengan cerita yang tidak terlalu formal dan lebih fleksibel digunakan untuk bahasa sehari-hari.

- Dreamwalker



Gambar III.5 *Font* Dreamwalker
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis *font* ini digunakan untuk judul *headline* dari komik "Ki Lapidin Jawara Subang" untuk memberikan kesan jelas, kokoh dan gagah.

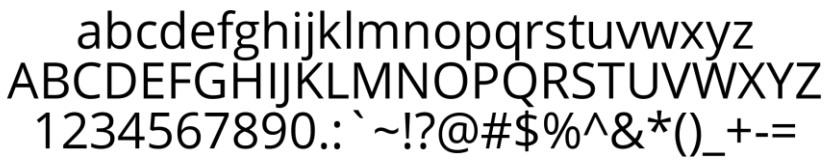
- Colors of Autumn



Gambar III.6 *Font* Colors of Autumn
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis *font* ini digunakan untuk pelengkap dari *logotype* judul "Ki Lapidin Jawara Subang" dan kalimat "Peringatan" di dalam komik *Webtoon* yang bertujuan untuk memberi kesan tradisional.

- Open Sans



Gambar III.7 *Font* Open Sans

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis *font* ini digunakan untuk *body text* pada *manual book* "Ki Lapidin Jawara Subang" agar memberi kesan *semi-formal* dan terbaca dengan baik.

Semua *font* yang telah dipilih ini telah bebas dari lisensi yang tidak berhubungan dengan pembuat *font*. Terutama *font* Anime Ace dapat digunakan secara gratis oleh pembuat komik.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bentuk seni rupa yang digunakan untuk memberi penjelasan suatu maksud dengan tujuan maupun pesan secara visual. Terdapat dua jenis ilustrasi yang biasa digunakan dalam komik yaitu realis dan kartun. Menurut Noerhadi (1989, h.189), ilustrasi kartun adalah bentuk suatu karakter atau latar belakang dengan ilustrasi yang sederhana dan abstrak sehingga semakin jauh dari gambaran foto yang asli. Ilustrasi adalah elemen visual yang sangat penting dalam pembuatan komik cetak maupun digital.

A. Studi Karakter

Studi karakter merupakan dasar referensi dalam pembuatan karakter yang ada pada komik *Webtoon* tersebut, karakter ini menyesuaikan dengan tema dan referensi yang telah ada dan dibuat lebih simpel agar karakter mudah dikenali.

- **Asep Surasep**

  Referensi Asep Surasep dan kostumnya terinspirasi dari karakter Star Lord dari film Guardian of the Galaxy, dan referensi muka dari Farhan Taufik. Konsep ilustrasi terdapat pada Gambar III.8.



Gambar III.8 Ilustrasi Asep Surasep
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- **Ki Lapidin**

  Referensi karakter Ki Lapidin dengan postur tubuh gagah dengan pakaian khas Sunda, *iket* Sunda bergaya *barangbang semplak*, memakai sarung yang dilingkarkan di pinggang, serta jenggot dan wajah yang ramah. Seperti pada Gambar III.9.



Gambar III.9 Ilustrasi Ki Lapidin

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- **Sarkawi**

  Referensi Sarkawi memiliki postur tubuh yang gagah, kumis panjang, dan mata yang tajam, serta memakai *iket* Sunda bergaya *parengkos nangka.*



Gambar III.10 Ilustrasi Sarkawi

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

B. Studi Properti



Gambar III.11 Cincin portal waktu

Dokumen Pribadi (2018)

Cincin sebagai portal waktu pada komik ini terinspirasi dari cincin yang memiliki desain futuristik dan simpel. Kelak di masa depan mungkin akan ada sebuah cincin yang memiliki hologram untuk digunakan sebagaimana komputer atau gawai pada masa kini yang dapat diperintah sesuai keinginan penggunanya.

C. Studi Latar





Gambar III.12 Wisma Karya

Sumber: https://www.kotasubang.com/wp-content/uploads/2014/06/Subang-Wisma-KArya.jpg (Diakses pada 10/07/2018)

Kota Subang dikenal dengan bangunan Wisma Karya yang ada di tengah-tengah pusat kota Subang, sehingga Wisma Karya ini menjadi suatu bangunan khas peninggalan Belanda, juga terkandung nilai-nilai sejarah dalam bangunan ini serta yang ada di sekelilingnya. Bangunan ini biasanya digunakan untuk pementasan acara seni dan hiburan masyarakat, hingga saat ini di area Wisma Karya sudah di lengkapi dengan taman-taman yang menyediakan akses internet *Wi-Fi (Wireless Fidelity)* menjadi inspirasi untuk latar belakang komik saat suasana futuristik.



Gambar III.13 Kampung adat Ciptagelar
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-Fg0AFQSHQm8/VbL4ZBrgAdI/AAAAAAAABvw/FJwL_ayvlps/s1600/P_20150721_061313_HDR-01.jpeg (Diakses pada 09/07/2018)

Latar tempat komik yang bertemakan latar pedesaan, pemandangan, dan arsitektur rumah pada zaman dahulu terinspirasi dari desa yang berada di kampung adat khas Sunda yang berasal dari kampung adat Ciptagelar di daerah kota Sukabumi.

III.3.5 Warna

Warna yang digunakan pada media utama dan beberapa media pendukung lainnya didominasi oleh warna oranye dan biru. Warna oranye diambil dari warna yang ada pada buah nanas, karena kota Subang terkenal dengan buah nanasnya yang sering dinamakan Si Madu, dan biru merupakan warna pakaian Ki Lapidin. Warna oranye bermakna antusiasme, tekad, dan semangat yang cocok digunakan pada komik digital bertema cerita rakyat ini. Warna biru muda bermakna tenang, konsentrasi, dan kepercayaan, karena karakter ini adalah harapan dan kepercayaan rakyatnya.



Gambar III.14 Warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Warna yang digunakan pada komik digital ini awalnya akan menampilkan warna yang gelap supaya dapat memberi kesan kota yang kelam. Namun ketika memasuki masa dimana Ki Lapidin hidup warna yang digunakan adalah warna yang cerah namun tetap memberi kesan indah dan sederhana. Ketika kembali ke masa depan yang telah diperbaiki maka warna yang digunakan menjadi cerah dan elegan. Sehingga dapat menampilkan kontras yang membedakan *setting* latar tempat dan waktu yang bertujuan untuk membawa hati dan perasaan dari pembaca komik.