

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003), khalayak berarti kelompok manusia yang dijadikan sasaran komunikasi dan sasaran yang berarti tujuan dari kegiatan untuk mencapai tujuan utama. Maka dapat disimpulkan arti dari khalayak sasaran adalah sekelompok manusia yang menjadi tujuan dalam mencapai tujuan utama. Khalayak sasaran dapat diartikan sebagai seseorang yang terlibat dalam proses komunikasi antar kelompok atau seseorang yang ada diluar kelompok itu sendiri (Prisgunanto, dalam Aldi 2018, h.31). Dalam menentukan khalayak sasaran, terdapat beberapa segmentasi pasar yang harus dilihat. Berikut segmentasi pasar yang harus diperhatikan:

III.1.2 Demografis

Demografis adalah pengelompokan *target audience* berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan dan status ekonomi. Usia target yaitu 15 sampai 20 tahun dengan jenis kelamin mencakup laki-laki dan perempuan. Pendidikan dari target sendiri adalah SMA dan Universitas di tahun awal.

Usia	: 15 - 20 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: SMA – Universitas
Status ekonomi	: Seluruh kalangan

Dapat dilihat dari uraian di atas, bahwa pada usia 15 tahun hingga 20 tahun menjadi target utama dikarenakan kebiasaan remaja dan remaja akhir pada teknologi *smartphone* yang berisikan banyak aplikasi berupa media sosial dan permainan membuat para remaja lebih berfokus kepada *smartphone* yang mereka miliki daripada lingkungan sekitar mereka.

III.1.3 Geografis

Geografis adalah pengelompokan *target audience* berdasarkan wilayah tempat tinggal. Geografis dari *target audience* adalah di Pulau Bali dimana masih kental

akan budaya dan adat istiadatnya. *Target audience* juga meliputi remaja dari luar Bali yang menempuh pendidikan atau bekerja di Bali.

III.1.4 Psikografis

Psikografis adalah pengelompokan *target audience* berdasarkan gaya hidup, hobi, kelas sosial. *Target audience* yang dituju adalah seluruh kalangan, dari kelas sosial bawah, menengah dan atas. Masa remaja merupakan masa topan badai dimana pada masa ini, remaja sering dilanda stress karena remaja telah memiliki keinginan untuk bebas memilih dan menentukan nasib mereka sendiri. Jika terarah dengan baik, remaja tersebut akan menjadi individu yang bertanggung jawab, namun jika tidak maka dapat menjadi remaja yang tidak memiliki masa depan yang baik (Stanley Hall, 1991)

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah tahap pertama dalam pengerjaan sebuah karya desain. Strategi perancangan sendiri bertujuan untuk mempermudah proses pengerjaan sebuah karya agar dapat selesai sesuai dengan apa yang direncanakan. Berikut hal yang diperhatikan dalam strategi perancangan:

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi sendiri adalah interaksi antar manusia yang saling mempengaruhi secara sengaja maupun tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk verbal, namun juga dalam bentuk nonverbal. (Shannon & Weaver, 1949). Tujuan dari komunikasi melalui media ini adalah untuk memberikan informasi singkat mengenai inti pokok dari media yang dibuat.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Sesuai dengan pengertian komunikasi sebelumnya, komunikasi tidak hanya berupa bahasa verbal, namun juga ada dalam bentuk nonverbal. Dalam bahasa verbal, hanya dapat disampaikan dengan kata-kata. Dalam bahasa nonverbal, pesan dapat disampaikan dengan ekspresi wajah dan ilustrasi.

III.2.3 Pendekatan Informasi

Menurut Jogiyanto (1999, h.692) informasi didefinisikan sebagai sebuah hasil dari pengolahan data yang lebih berguna untuk penerimanya yang menggambarkan kejadian untuk dapat diambil intinya sebagai titik pengambilan keputusan. Informasi sendiri memiliki fungsi sebagai pedoman untuk mengambil keputusan yang tepat guna mengurangi kurangnya kejelasan dan ketidakpastian agar tidak salah dalam pengambilan keputusan (Jugiyanto, 2010, h.10)

III.2.4 *Mandatory*

Pada perancangan komik informatif ini, terdapat *mandatory* yang ikut dalam bentuk dukungan pengembangan komik ini. Berikut *mandatory* tersebut:

- **Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bali**

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bali adalah salah satu institusi pemerintah yang berkecimpung dalam masalah kebudayaan dan pariwisata di Bali. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata ini sebagai *mandatory* bekerja sebagai pengenalan budaya, pariwisata, dan kerajinan lokal yang disebarkan secara nasional maupun internasional.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam pengembangan komik informatif adalah sebagai penyalur dana serta aktif dalam pengenalan buku komik informatif ini kepada semua remaja yang ada di Bali. Dibud Bali sendiri sering mengadakan kegiatan untuk melestarikan budaya Bali.



Gambar III.1 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Denpasar

Sumber :

https://haho.co.id/company/dinas_pariwisata_pemerintah_provinsi_bali (Diakses pada 28 Desember 2019)

- **Penerbit dan Percetakan Paramita**

Paramita merupakan salah satu penerbit dan percetakan lokal yang ada di Bali.



Gambar III.2 Penerbit dan Percetakan Paramita

Sumber : <http://www.denpasarkreatif.com/wp-content/uploads/04-1-845x321.jpg>

(Diakses pada 19 Januari 2019)

III.2.5 Materi Pesan

Pada buku komik informatif mengenai pamali yang ada di Bali ini, terdapat beberapa materi pesan yang akan di sampaikan. Beberapa pesan yang diharapkan dapat tersampaikan melalui buku komik ini adalah sebagai berikut:

- Seperti dalam komik, terdapat pamali yang menyampaikan bahwa cicak bersuara kebenaran dan tokek sebaliknya. Dari pamali tersebut pesan yang tersimpan adalah selalulah berkata jujur.
- Pamali jangan bersiul saat malam hari, menyampaikan bahwa sebaiknya kita tidak berisik dimalam hari karena malam hari adalah waktu untuk beristirahat.
- Pamali jangan duduk atau makan di depan pintu, menyampaikan bahwa ada baiknya kita duduk atau makan pada tempatnya agar tidak menghalangi jalan.
- Pamali jangan duduk di atas bantal/guling atau lesung, menyampaikan bahwa itu bukan hal baik.
- Pamali jangan menggunakan perhiasan ke Pura, menyampaikan bahwa itu bukan hal yang terpuji karena tujuan ke Pura adalah untuk beribadah bukan untuk memamerkan harta benda.

III.2.6 Gaya Bahasa

Gaya bahasa digunakan untuk penyampaian kepada target secara jelas dan tepat. Penggunaan gaya bahasa yang tepat dapat mempermudah diterimanya informasi. Gaya bahasa yang akan dipakai adalah majas hiperbola. Hiperbola sendiri adalah gaya Bahasa yang melebih-lebihkan. Pamali biasanya menggunakan bahasa yang berlebihan untuk menekankan unsur dari akibat melanggar pamali tersebut.

III.2.7 Strategi Kreatif

Media informasi yang akan dibuat berupa buku komik. Buku sendiri adalah kumpulan lembaran kertas yang dijilid, berisikan tulisan atau hanya berupa kertas kosong. Buku sendiri memiliki banyak macam, salah satunya yang dipilih sebagai media informasi adalah buku komik. Buku komik adalah kumpulan cerita bergambar yang dijilid menjadi satu. Buku komik yang akan dibuat berisikan potongan kehidupan remaja sehari-hari bersama keluarga dan temannya. Visual yang digunakan sangat sederhana, serta bahasa yang digunakan juga merupakan bahasa nonformal dan sedikit bahasa daerah yang biasanya digunakan pada kehidupan sehari-hari remaja. Terdapat beberapa tahapan yang ada dalam strategi kreatif, yaitu sebagai berikut :

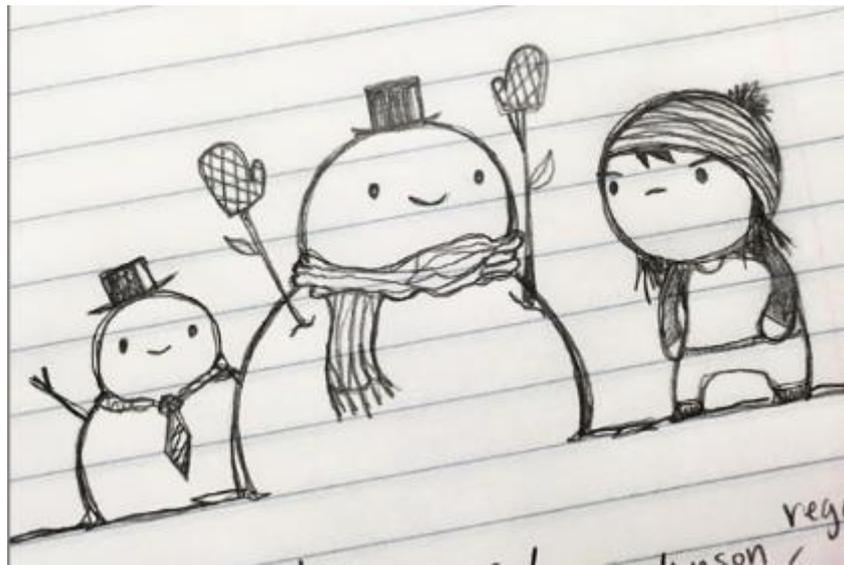
1. Tema

Tema yang diambil adalah sedikit humor yang juga memberikan informasi kepada pembaca. Tema humor dipilih agar dapat memberikan kesan ringan dalam penyampaian maksud dari pamali yang ada di Bali. Tokoh utama adalah seorang remaja yang memiliki ibu yang sangat percaya akan pamali dan juga memiliki dua teman yang berasal dari luar Bali. Tokoh utama sendiri selalu tahu mengenai pamali dari ibunya dan kemudian disampaikan kepada kedua temannya.

2. Gaya ilustrasi

Pada gaya ilustrasi yang ada dalam komik ini mengacu pada gaya ilustrasi kartun yang ringan dan sederhana. Pemilihan gaya ilustrasi ini juga diseimbangkan dengan gaya ilustrasi pribadi dan *target audience*. Gaya

ilustrasi yang dipilih adalah dari salah satu *creator* yaitu “*Studiovsky*” dan “*Tahilalats*”.



Gambar III.3 Referensi Gambar *Studiovsky*

Sumber : <https://www.instagram.com/p/BqNmCohHIDm/> (7 Desember 2018)

Pada ilustrasi milik *Studiovsky* gaya yang digunakan sedikit rumit namun memiliki ciri khas kartun dengan tubuh pendek serta berbentuk lebih bulat. Pemilihan ilustrasi ini dikarenakan *style* gambar penulis lebih condong kepada bentuk bulat.



Gambar III.4 Referensi Gambar *Tahilalats*

Sumber : <https://www.instagram.com/p/BsAlpprlcQ0/> (7 Desember 2018)

Gaya ilustrasi dari Tahilalats sendiri dipilih karena sederhana serta pengambilan gaya pada tangan dan kaki dari karakter.

3. *Storyline*

Storyline adalah penjelasan detail mengenai alur cerita yang akan dibuat. *Storyline* menjadi hal penting dalam pembuatan alur cerita komik agar dapat tersusun rapi dan pesan dari komik dapat tersampaikan dengan baik. Berikut *storyline* yang digunakan untuk pembuatan komik :

- **Dilarang bersiul dimalam hari, dipercaya akan memanggil buta atau hal-hal buruk.**

Saat malam hari, Ketut berada di kamarnya. Sambil duduk dan bermain *smartphone*-nya, Ketut bersiul dan diperingati oleh ibunya. Karena Ketut yang tidak mendengarkan kata-kata ibunya, akhirnya terkena lemparan bantal dari ibunya.

- **Jangan makan atau duduk di depan pintu atau jendela, dipercaya tempat berlalunya dewata.**

Nyoman yang memilih duduk di depan pintu sambil bermain *smartphone* dan sudah diingatkan oleh Ketut untuk tidak duduk di depan pintu hanya *ngeles* tidak ada yang lewat. Namun saat Nyoman bilang tidak ada yang lewat, Ketut menunjuk Putu yang berdiri menatap Nyoman kesal karena menghalangi jalan.

- **Cicak bersuara kebenaran, tokek atau kodok sebaliknya.**

Sore hari, Ketut bercerita dengan ibu, tapi tiba-tiba terdengar suara tokek yang berbunyi. Ibu meragukan kebenaran cerita Ketut. Ketutpun bertanya hewan apa yang menyerukan kebenaran, ibu menjawab cicak dan disambut oleh suara cicak yang ada.

- **Suami tidak boleh mencukur rambut saat istri sedang hamil.**

Ketut melihat foto ayahnya saat masih muda dan terlihat berbeda sehingga Ketut bertanya kepada ibu siapa yang ada difoto tersebut. Ibu menjelaskan kalau itu ayah dan mengapa tampak berbeda. Ayah yang sedang membaca koran hanya mendengarkan saja.

- **Jangan duduk di atas bantal/guling dan lesung, para orang tua percaya pantat akan mengalami bisulan.**

Ketut sedang asik bermain *smartphone* di dapur. Dia duduk di atas lesung dan ibu memarahinya, namun Ketut tidak peduli. Keesokan harinya, Ketut mengeluh karena pantatnya sakit. Ibu pun hanya memperingatkan untuk lebih mendengar apa yang disampaikan orang tua.

- **Jangan melintas atau lewat di bawah jemuran, ada kepercayaan bahwa hal ini mengurangi kewibawaan dan kepercayaan orang.**

Ketut berjalan hendak melewati bawah jemuran yang ada. Ibu berteriak dari kejauhan, memperingati untuk tidak melintas di bawah jemuran. Ketut bertanya mengapa, ketika ibu menjelaskan Ketut malah menjadi heran.

- **Dilarang menggunakan perhiasan ke Pura.**

Ibu yang sedang ada di lingkungan Pura, mendapati ada tiga orang ibu-ibu yang bergantian menyombongkan perhiasan baru yang mereka miliki. Akhirnya ibu memperingatkan ketiga ibu-ibu tersebut kalau ke tempat ibadah, dilarang menggunakan perhiasan yang berlebihan.

- **Posisi tidur disarankan kepala mengarah ke Timur atau Utara, dipercaya sebagai sumber kekuatan.**

Ketut bermain ke kamar kos Putu, namun Ketut heran dan bertanya dari mana arah sinar matahari pagi datang. Putu menjawab, dan Ketut memberi tahu bagaimana harusnya posisi kepala menghadap saat tidur. Lalu mereka mengubah posisi tempat tidur milik Putu.

- **Jika ada anak kecil yang cegukan, di keningnya ditempelkan sobekan tikar untuk menghentikan cegukannya.**

Ibu bertemu dengan tetangga yang baru melahirkan. Saat mengobrol, ibu mendapati si bayi sedang cegukan. Ibu menyarankan untuk meletakkan sobekan tikar di kening si bayi. Saat sudah diletakkan sobekan tikar di kening si bayi, cegukannya berhenti.

- **Jangan bepergian saat tepat tengah hari (*tengai tepet*) atau saat sore menjelang malam (*sandikala*), dipercaya waktunya butakala.**

Ketut yang hendak pergi keluar meminta izin kepada ibu. Namun ibu tidak memberi izin kepada Ketut karena sudah sore. Ketut heran mengapa ibu melarang, ternyata ibu menyuruh Ketut untuk sembahyang terlebih dahulu.

- **Jika mengalami mimpi copot gigi, akan ada keluarga atau kerabat yang akan meninggal.**

Putu mendapat mimpi copot gigi dan kurang mengerti maksudnya. Putu pun bertanya kepada Ketut, dan Ketut menjelaskan kalau bisa saja ada keluarga yang meninggal. Selang beberapa hari, Putu mendapat telpon dari keluarganya, dan raut wajah Putu terlihat sedih. Ketut bertanya ada apa, dan ternyata ada anggota keluarga Putu yang meninggal. Ketutpun menyampaikan rasa berbelas sungkawa dan memberikan Putu semangat.

- **Jangan menyapu di malam hari, dianggap akan membuang rezeki.**

Ketut hendak menyapu saat malam hari dan menanyakan sapu kepada ibu. Ibupun balik bertanya mau apa mencari sapu malam-malam. Ketut menjawab kalau dia hendak menyapu kamarnya. Ibunya melarang karena dapat mengusir rezeki. Ketut heran akan perkataan ibunya yang percaya sekali terhadap pamali itu.

III.2.8 Strategi Media

Untuk menginformasikan tentang pamali, perlu adanya media utama yang dapat menjelaskan pamali-pamali yang ada, maksud dan tujuannya serta beberapa media pendukung yang dapat mengingatkan target kepada media utama.

III.2.8.1 Media Utama

Media utama yang akan di buat adalah buku komik. Komik sendiri dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu komik kartun, komik strip, komik tahunan, *webcomic*, buku komik, komik kertas tipis, komik majalah, komik novel grafis, komik ringan, dan buku instruksi berbentuk komik. Komik strip sendiri merupakan bentuk komik penggalan yang biasanya terdiri dari 4 panel dan cerita yang terdapat di dalamnya bisa bersambung atau berhenti pada panel keempat. Komik strip yang dipadukan dengan buku yang mempunyai ciri memiliki banyak halaman yang terdiri dari sampul depan, isi dan sapul belakang mejadikan perpaduan antara komik

strip dan buku menjadi buku kumpulan komik strip. Pemilihan buku komik karena banyaknya remaja yang menyukai komik dan komik strip. Sesuai dengan perkembangan jaman, komik strip dimana kebanyakan hanya berisi 4 sampai 6 panel namun berisikan inti cerita secara utuh. Komik strip kini banyak bermunculan dalam media sosial, ceritanya pun bisa berkelanjutan namun diperbarui setiap harinya. Ada pula komik strip yang biasanya diunggah ke media sosial lalu dicetak untuk dijadikan buku. Melihat dari kemungkinan tersebut, maka diambilah media utama untuk penyampaian informasi mengenai pamali di Bali ini dalam bentuk komik yang berisikan kumpulan komik strip beserta penjelasan dari pamali secara singkat.

III.2.8.2 Media Pendukung

Sesuai dengan namanya, media pendukung dibuat untuk mendukung media utama guna menarik lebih banyak minat dan rasa penasaran akan media utama. Media pendukungpun dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- **Media Promosi**

1. ***X-banner***

X-banner dipilih karena dapat menjadi media pendukung dalam lingkup media promosi dari media utama untuk memperjelas letak dari media utama pada saat pendistribusiannya.

2. **Poster**

Poster dipilih karena mejadi media pendukung dalam lingkup media promosi dan memberikan informasi dimana para *target audience* bisa mendapatkan media utama.

3. **Media Sosial**

Media sosial dipilih karena menjadi media yang dapat diakses dengan mudah dan mengikuti dari kebiasaan *target audience* yang bermain media sosial.

4. *Flyer*

Flyer dipilih karena sebagai media pendukung dalam lingkup media promosi yang dapat dibagikan yang berfungsi untuk mengundang para *target audience* untuk datang.

- **Media Pengingat**

1. *T-shirt*

T-shirt dipilih sebagai media pendukung sebagai *merchandise* dimana area cetak yang terdapat pada *t-shirt* dapat diisi dengan karakter dari komik. *T-shirt* juga menjadi sarana promosi saat digunakan oleh audiens.

2. **Tas serut (*Dawstring Bag*)**

Tas serut dipilih sebagai media pendukung sebagai *merchandise* yang pada area cetak dapat diisi dengan karakter atau kata-kata pengingat. Tas serut ini juga menjadi sarana promosi jika digunakan oleh audiens.

3. **Buku catatan (*Note*)**

Note dipilih sebagai media pendukung berupa *merchandise* yang dapat menjadi media pengingat. Pada area cetak yang terletak pada *cover*, dapat diisi dengan karakter atau pamali yang ada.

4. *Sticker*

Sticker dipilih sebagai media pendukung berupa *gimmic* yang diberikan secara cuma-cuma kepada audiens yang berupa hanya bentuk karakter atau karakter beserta pesan pendek dari pamali.

5. *Wooden clip*

Wooden clip atau penjepit kayu dipilih sebagai media pendukung berupa *gimmic* yang juga diberikan secara cuma-cuma kepada audiens yang berfungsi sebagai penjepit foto atau memo. Pada *wooden clip*, terdapat bentuk karakter dari komik.

III.2.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi adalah langkah dalam menyebarkan media-media yang telah dibuat. Strategi distribusi diatur sedemikian rupa agar media komik dapat sampai kepada target audien. Penyebaran media dilaksanakan bersamaan dengan Pesta Kesenian Bali (PKB) yang diselenggarakan setiap tahun mulai dari tanggal 9 Juni hingga 7 Juli. Pendistribusian media dilakukan dengan membuka *stand* pada Pesta Kesenian Bali.

Tabel III.1 Distribusi Media

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

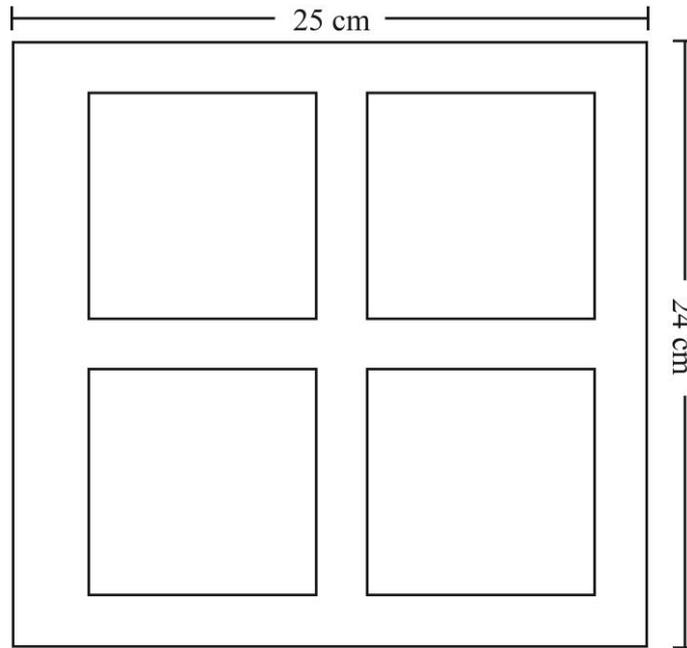
Media	Minggu ke-1							Minggu ke-2							Minggu ke-3							Minggu ke-4							Minggu ke-5							
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	
Komik																																				
T-shirt																																				
Dawnstring Bag																																				
Note book																																				
Sticker																																				
Wooden clip																																				

III.3 Konsep Visual

Pada pembuatan komik ini mengambil gaya ilustrasi dari salah satu komik strip yang ada di Indonesia yaitu Tahilalat dipadukan dengan gaya ilustrasi dari salah satu konten artis *StudioVcky*. Pemilihan kedua gaya ilustrasi itu didasari dari ilustrasi sederhana yang memiliki keaslian dari si *creator*-nya.

III.3.1 Format Desain

Format desain dibuat membentuk persegi dengan ukuran 25cm x 24cm dan dicetak dengan kertas *art paper*, *full color* dan menggunakan format cetak bolak balik. Untuk penjilidan, menggunakan *cover* tipis menggunakan kertas *art paper* 260gr dan dilaminasi *doff*.



Gambar III.5 Format desain

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.3.2 Tata Letak

Tata letak pada komik merupakan hal penting guna mempermudah pembaca dalam membaca komik. Tata letak atau *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desainer terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk menunjang konsep atau pesan yang dibawanya (Surianto Rustan dalam Fajar 2012. H.54)

1. *Cover*

Cover dibagi menjadi dua bagian, yaitu *cover* bagian depan dan *cover* bagian belakang. Pada *cover* bagian depan berisikan judul dari buku komik dan menampilkan empat karakter dalam komik dengan *background* berbeda warna. Sedangkan pada *cover* bagian belakang komik, berisikan judul komik dalam ukuran kecil, sinopsis, *mandatory*, alamat penerbit, *barcode* dan nama penulis.



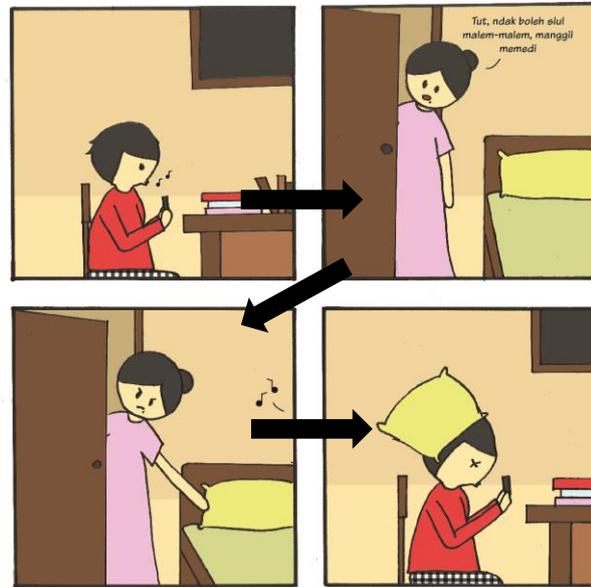
Gambar III.6 Cover tampak depan
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.7 Cover tampak belakang
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

2. Panel

Panel dalam komik strip biasanya terdiri dari empat buah kotak. Pembacaan dalam komik strip ini berurutan dari panel atas dibagian kiri ke kanan dilanjutkan ke panel bawah juga dimulai dari kiri ke kanan.



Gambar III.8 Contoh panel

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah teknik memilih dan menata huruf dalam suatu ruang guna menciptakan kesan tertentu dan memberikan kenyamanan dalam membaca. *Font* yang digunakan dalam komik adalah jenis huruf script yaitu Komika Text. Pemilihan *font* ini karena sesuai pada komik strip serta keterbacaannya yang jelas.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz
1234567890
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG

Gambar III.9 Komika Text

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.3.4 Ilustrasi

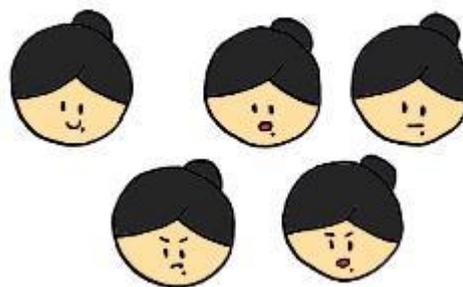
Ilustrasi merupakan elemen penting dalam pembuatan komik. Dalam pembuatan ilustrasi dalam komik terdapat tahapan studi karakter. Dalam komik terdapat empat karakter yang terfokus yaitu ibu, Ketut, Nyoman dan Putu.

- Ibu



Gambar III.10 Ibu

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

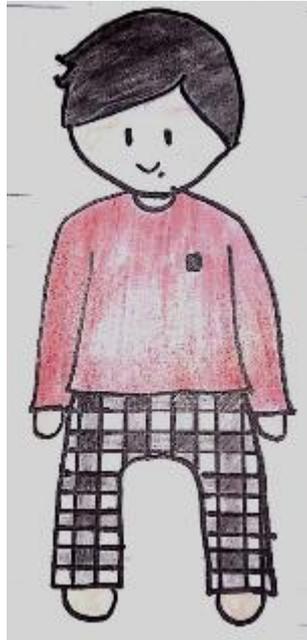


Gambar III.11 Ekspresi Ibu

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

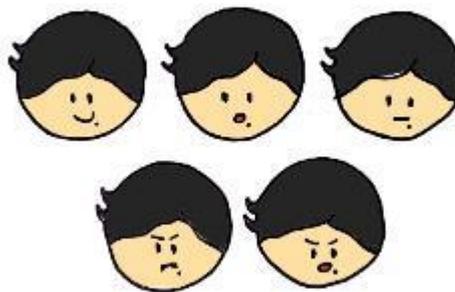
Ibu memiliki sifat cerewet dan amat sangat percaya pada pamali, sehingga Ketut yang merupakan anaknya sering ditegur karena apa yang dilakukan Ketut merupakan pamali.

- Ketut



Gambar III.12 Ketut

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.13 Ekspresi Ketut

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

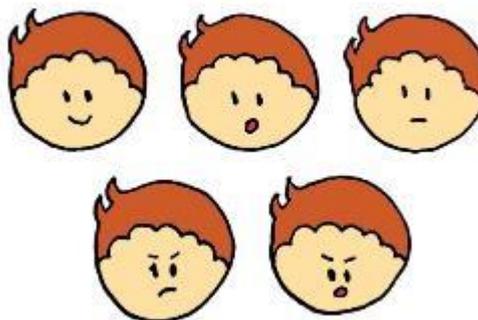
Ketut anak yang penurut namun kurang percaya akan pamali yang biasanya dikatakan oleh ibunya. Tapi Ketut sendiri sering memberitahukan kepada temannya Nyoman dan Putu jika mereka melanggar pamali.

- Nyoman



Gambar III.14 Nyoman

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

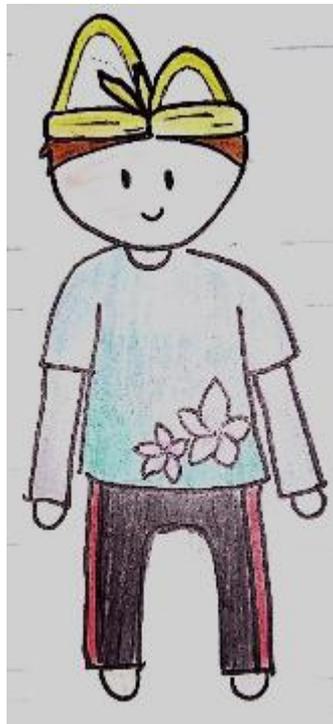


Gambar III.15 Ekspresi Nyoman

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

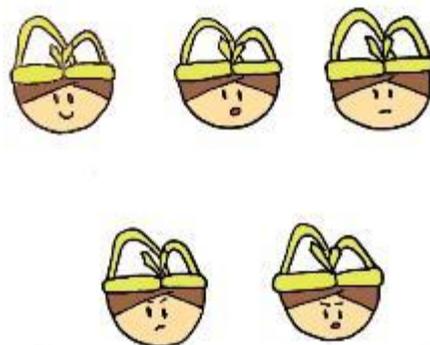
Nyoman adalah teman Ketut yang tidak percaya akan pamali dan sulit untuk dinasihati. Nyoman biasanya melakukan hal apa saja yang dia inginkan tanpa memperhatikan sekitar.

- Putu



Gambar III.16 Putu

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar III.17 Ekspresi Putu

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Putu merupakan teman Ketut yang percaya pada pamali namun kurang tahu apa-apa saja yang termasuk dalam hal pamali. Namun Putu mempunyai rasa ingin tahu yang cukup tinggi.

III.3.5 Warna

Warna adalah suatu cahaya yang dipantulkan dari sebuah objek menuju mata manusia yang menyebabkan titik-titik pada retina bereaksi sehingga timbullah warna pada objek yang terlihat sehingga dapat merubah persepsi manusia. Warna termasuk elemen penting dalam sebuah desain. Dengan komik yang bertemakan Bali, maka dipilihlah tiga warna pokok, yaitu



Gambar III.18 Warna

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Warna yang digunakan adalah warna umum bagi orang Bali. Pemilihan warna yang akan digunakan diambil dari sebuah gelang yang bernama *Gelang Tridatu* yang memiliki tiga warna yaitu, merah, hitam, dan putih. Merah, hitam dan putih sendiri melambangkan Dewa dalam Hindu. Warna merah melambangkan Dewa Brahma sebagai pencipta, warna hitam melambangkan Dewa Wisnu sebagai pemelihara dan warna putih melambangkan Dewa Siwa sebagai pelebur. Ketiga warna tersebut biasanya dijadikan sebagai gelang dan disebut sebagai *gelang Tridatu* yang digunakan sebagai sarana perlindungan dari hal-hal negatif.