

## **BAB III**

### **ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Segmentasi**

Segmentasi adalah kegiatan membagi suatu pasar menjadi kelompok-kelompok pembeli yang berbeda yang memiliki kebutuhan, karakteristik, atau perilaku yang berbeda yang mungkin membutuhkan produk atau pemasaran yang berbeda. Segmentasi komik Wayang Hanoman adalah sebagai berikut:

##### 1. Demografi

- a) Umur : 13-25 tahun
- b) Jenis Kelamin : Laki- laki dan perempuan
- c) Pendidikan : SMP hingga Perguruan tinggi
- d) Kelas Sosial : Menengah ke atas

##### 2. Geografi

- a) Wilayah khusus : Jawa Tengah – Jawa Timur, karena ceita wayang hanoman sendiri lebih dikenal di daerah jawa tengah dan jawa timur, dan masyarakatnya kebanyakan sudah mengetahui cerita dari Hanoman itu sendiri.
- b) Wilayah umum : Indonesia

##### 3. Psikografi :

Psikografi Antusias komik, pengikut trend seperti orang yang menyukai sejarah pewayangan, orang yang memiliki rasa ingin tahu terhadap komik kekinian dan cerita sejarah dan menyukai komik dengan penyajian digital yang menarik

#### 4. *Behaviour* :

Orang yang gemar dan mempunyai hobi membaca komik, dan juga orang yang lebih sering menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget untuk mencari hal baru terutama komik

#### **B. *Unique Selling Proposition***

Seorang Tokoh perlu memiliki citra sendiri untuk menempati posisi tertentu di hati pembacanya. Dalam perancangan ini, komik Hanoman berupaya meningkatkan ketertarikan pembaca agar menjadikan tokoh ini sebagai teladan dan bisa dicontoh sifat sifat baiknya.

Keunikan yang menjadi kelebihan tokoh Hanoman dibanding tokoh yang lain adalah memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa, tohoh yang sangat cerdas memiliki banyak strategi dan taktik, sosok yang setia dan penurut. Setia kepada tuannya. Selalu waspada. Memiliki sikap sopan santun dan rendah hati. Berpendirian teguh, kuat dan tabah dalam menjalani sesuatu

#### **C. *Emotional Selling Proposition***

*Emotional Selling Proposition* mendorong pembaca untuk berpikir tentang bagaimana perasaan mereka atau situasi emosi mereka ketika melihat produk yang ditawarkan. Perasaan emosional konsumen juga dapat menimbulkan sebuah pendapat mengenai Tokoh Hanoman yang akan diaksesnya . Cerita Hanoman diharapkan mampu mempromosikan tokoh ini, serta mengubah pola pikir masyarakat yang telah membaca komik ini, karena banyak pelajaran sifat baik yang bisa dicontoh dari

tokoh Hanoman, sehingga diharapkan berdampak positif terhadap masyarakat yang membacanya yang dapat meyakinkan pembacanya bahwa komik tersebut mengandung nilai - nilai kebaikan dan budi luhur sehingga bagus untuk dibaca.

#### **D. Positioning**

*Positioning* pada Komik Wayang Hanoman ini dengan cara mengkomunikasikan secara visual pada ilustrasi gambar dengan menggunakan *style* manga atau komik jepang karena *style* manga jepang mudah dikenali dengan penekanan lebih sering ditempatkan dalam baris kalimat dibandingkan dengan bentuk yang terpisah, selain itu penempatan panel dan ceritanya yang biasanya panel dibaca dari kanan ke kiri sesuai dengan bahasa jepang tradisional. Karakter dari manga jepang pun juga memiliki ciri khas dimana biasa digambar dengan lebih simple tetapi biasanya dilebih lebihkan seperti memiliki mata yang berukuran besar, rambut yang panjang berjumbai - jumbai atau rambut yang berbentuk aneh. Komik wayang Hanoman ini ditunjukkan kepada generasi milenial sekarang dengan rentang usia 13 sampai dengan 25 tahun, dan minimal telah memasuki bangku SMP. Area khususnya meliputi Jawa Tengah dan Jawa Timur, dan area luasnya mencakup seluruh Indonesia agar kisah ini lebih dikenal luas oleh masyarakat.

Komik ini ditunjukkan kepada pembaca yang menghabiskan waktu mereka untuk membaca komik digital digadget mereka. Tema yang diangkat adalah kepahlawanan dan budi pekerti yang berfokus pada

media digital, karena pasar komik di Indonesia sekarang didominasi oleh *platform platform* digital seperti Webtoon, Mangatoon, Komiku, dan masih banyak lagi. Kisah yang menceritakan Wayang Hanoman secara mendetail ini juga belum pernah diwujudkan dalam media komik, karena kebanyakan yang menceritakan Hanoman diceritakan hanya sebagai tokoh pendukung saja.

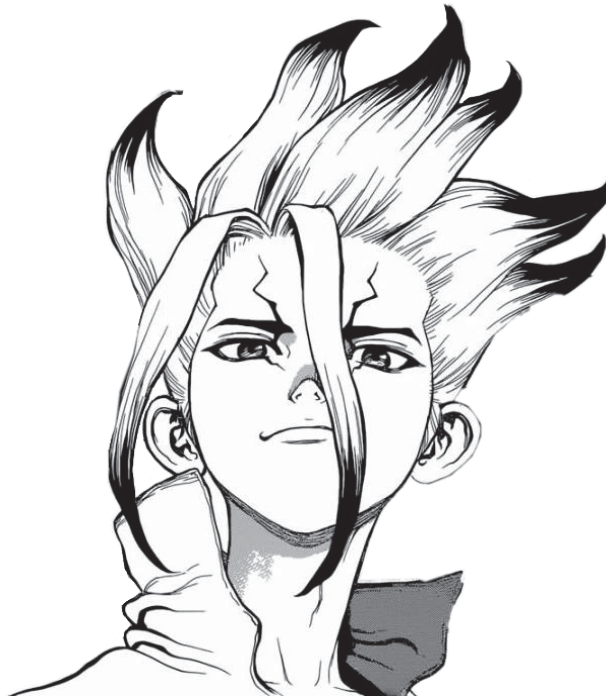
## **E. Strategi Kreatif**

Tujuan utama perancangan komik wayang Hanoman ini adalah untuk menceritakan kisah tentang tokoh Hanoman secara mendetail dengan menggunakan media yang mudah dicapai yaitu dengan menggunakan media komik digital kepada masyarakat luas. Untuk itu perlu dikembangkan strategi kreatif berdasarkan analisis data dari wayang Hanoman.

### **1. Konsep Estetis**

#### **a. Karakter**

Karakter adalah elemen yang penting dalam pembuatan suatu komik. Karakter atau tokoh memiliki peran penting dalam menghidupkan suatu jalan cerita dalam sebuah komik, tanpa adanya karakter atau tokoh komik tidak akan bisa tercipta.

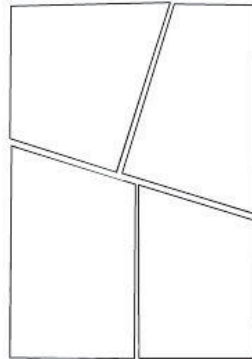


**Gambar 2.** Karakter Senku Ishigami.( Google crome, 2022)

Karakter atau tokoh dalam komik harus memiliki kelebihan dan kekurangan agar komik menjadi menarik. Karakter juga yang membuat pembaca semangat membaca komik atau tidaknya. Jikalau mereka merasa karakter pada komik dirasa kurang menarik hal tersebut juga akan mempengaruhi minat baca dari pembaca. Apabila karakter yang dimiliki oleh sebuah komik terlalu realistis maka komik tersebut akan terasa membosankan.

#### **b. Panel**

Di dalam komik terdapat panel atau paneling yang merupakan komponen dasar dalam pembuatan sebuah komik, digunakan untuk menghubungkan adegan satu dengan adegan yang lainnya. Di dalam satu halaman biasanya terdapat 2 sampai dengan 8 panel, namun jumlah panel yang maksimal agar mudah untuk dibaca adalah 6.



**Gambar 3.** Panel ( Doni, 2022 )

Teknik paneling yang digunakan penulis adalah teknik panelling komik jepang. Panelling ini lebih mudah dibaca dan terlihat lebih teratur. Teknik panelling ini memiliki jarak antara panel kanan dan kiri berdempetan dan antara panel atas dan bawah lebih memiliki jarak.

c. Typografi

Setiap komik memiliki *typografi* yang digunakan untuk menulis dialog antar karakter atau deskripsi yang menjelaskan kisah komik tersebut. Font yang digunakan penulis adalah Manga temple.



**Gambar 4.** Contoh Font Manga Temple ( Doni, 2022 )

#### d. Warna

Pada perancangan komik digital hanoman ini akan menggunakan gaya komik Jepang, sehingga akan menggunakan warna monochrome.



**Gambar 5.** Contoh palet warna  
( Google crome palet warna, 2022 )

#### e. Sinopsis

Lakon ini menceritakan perjalanan Anoman dalam menjalankan tugas sebagai utusan Sri Rama, untuk memastikan keadaan Dewi Sinta yang diculik oleh Prabu Dasamuka, raja raksasha dari kerajaan Alengka. Dikisahkan, Anoman pergi menjalankan perintah ke negeri Alengka dengan disertai oleh para Punakawan, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Anoman juga dibantu oleh Batara Bayu, Bayu Kusuma, Wiljajahwreka, Liman Situbandha, Garuda Mahambira dan Sarpa Nagakuwara . Dalam perjalanannya menuju ke negeri Alengka, ia

terhalang oleh Samudra. Hanoman kemudian dibantu oleh Gunung Maenaka dengan cara melemparkan Anoman dari puncak gunung ke negeri Alengka. Sesampainya Anoman di perbatasan negeri Alengka, Anoman dan para Punakawan merasa lapar, mereka kemudian mencari warung makan. Mereka menemukan sebuah warung yang menyediakan buah-buahan, makanan, minuman dan yang melayani adalah seorang wanita yang sangat cantik. Anoman dan para Punokawan kemudian makan di warung tersebut. Anoman yang memang masih muda terpesona dengan pelayan tersebut, hingga keduanya melakukan hubungan layaknya suami istri. Setelah cukup bersenang-senang, Anoman dan Punakawan pamit meninggalkan tempat tersebut untuk melanjutkan perjalanan. Namun belum jauh dari tempat tersebut, tiba-tiba mereka menjadi buta. Karena sebenarnya perempuan yang menjadi pelayan tersebut adalah selir dari Prabu Dasamuka, yang bernama Dewi Sayempraba. Ia memang ditugaskan untuk menghalang-halangi perjalanan Anoman dan Punokawan sebagai duta Rama. Buah-buahan dan makanan yang Anoman dan para Punokawan makan sebenarnya sudah diberi racun, yang menyebabkan buta orang yang memakannya. Mereka menyesal dengan apa yang telah terjadi, namun mereka tetap melanjutkan perjalanan mereka meskipun dalam keadaan buta. Di tengah perjalanan, mereka bertemu dengan Garuda Sempati, kakak Garuda Jatayu yang gugur oleh pedang Menthawa, saat berusaha menolong Sinta saat diculik



Rahwana. Dengan bantuan garuda Sempati, anoman dan para Punokawan dapat melihat lagi. Anoman dan para Punokawan kemudian melanjutkan perjalanannya ke negara Alengka. Anoman pun masih mendapatkan halangan, jalan yang ia lalui ternyata adalah lidah Ditya Ilatmeja, hingga akhirnya ia masuk ke dalam mulut dan sampai di perut Ilatmeja. Anoman baru tersadar, namun dengan cekatan ia merobek perut Ilatmaja dengan “Kuku Waja”, atau ada sebagian dalang yang menyebutkan “Kuku Pancanaka”. Ditya Ilatmeja kemudian tewas, dan Anoman berhasil keluar dari perutnya. Anoman kemudian melanjutkan perjalanannya, setibanya di Alengka, Anoman kemudian masuk ke Taman Asoka untuk mencari Dewi Sinta. Anoman bersembunyi balik pohon Nagasari sambil memperhatikan keadaan sekitar taman, jangan sampai ia ketahuan. Setelah suasana aman, Anoman kemudian menyanyi di tempat tersebut, sampai Dewi Trijatha mendengarnya ( puteri dari Wibisana yang bertugas untuk menjaga dan melayani Dewi Sinta. Dewi Trijatha kemudian mendekati asal dari suara tersebut, yang tak lain adalah suara Anoman. Anoman bahwa Dewi Trijatha sedang jatuh cinta. Dewi Trijatha begitu terpesona melihat seekor kera yang berwarna putih bersih seperti kapas. Anoman kemudian diantar oleh Dewi Trijatha untuk bertemu Dewi Sinta di Taman Asoka. Disana Anoman kemudian mengatakan tujuannya menghadap Dewi Sinta dan menyerahkan cincin Rama, apabila cincin tersebut pas jika dipakai Dewi Sinta itu berarti Dewi

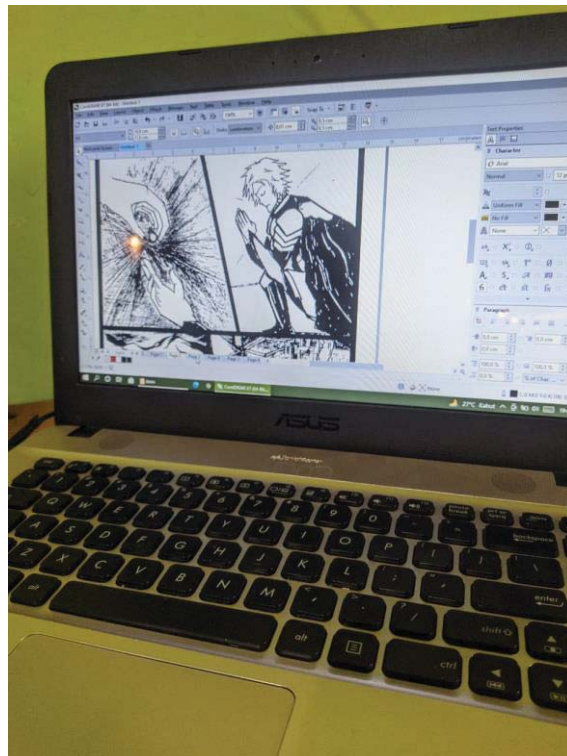
Sinta masih suci. Dan cincin itu memang pas di jari tangan Dewi Sinta, dan itu telah membuktikan bahwa Dewi Sinta masih suci. Dewi Sinta kemudian memberikan tusuk kondanya sebagai tanda bahwa ia sangat mengharapkan kedatangan Rama, suaminya. Ketika Anoman sedang menyampaikan tentang keadaan Rama dan adiknya Laksmmana kepada Dewi Sinta, tiba-tiba para prajurit Alengka mengetahui keberadaannya. Anoman hendak ditangkap dan terjadilah perang tanding diantara mereka. Namun akhirnya Anoman berhasil ditangkap oleh Raden Indrajid (Megananda), putra Prabu Dasamuka (Rahwana). Anoman kemudian dihadapkan kepada Rahwana. Anoman kemudian diputuskan dihukum mati dengan cara dibakar "Obong". Namun Anoman mengamuk dan ekornya dikibaskan ke segala arah dan justru Kraton Alengka terbakar. Banyak prajurit yang gugur saat itu. Setelah Alengka terbakar, Anoman kemudian melanjutkan perjalanannya kembali untuk menghadap Rama di Pancawati. Di tengah perjalanannya, di tepi samudra yang memisahkan antara Alengka dan pancawati, Anoman menemukan seseorang yang saat itu sedang pingsan. Setelah ia sadarkan, orang tersebut adalah Wibisana, yang tidak lain adalah adik Prabu Dasamuka (Rahwana) yang sudah diusir dari Alengka karena sudah berani menentang perbuatan kakaknya, Rahwana yang menculik Sinta. Wibisana juga menasihati Rahwana agar mengembalikan Sinta kepada Rahwana. Wibisana

dan Anoman kemudian bersama-sama melanjutkan perjalanan dan menghadap Rama.

## 2. Konsep Teknik

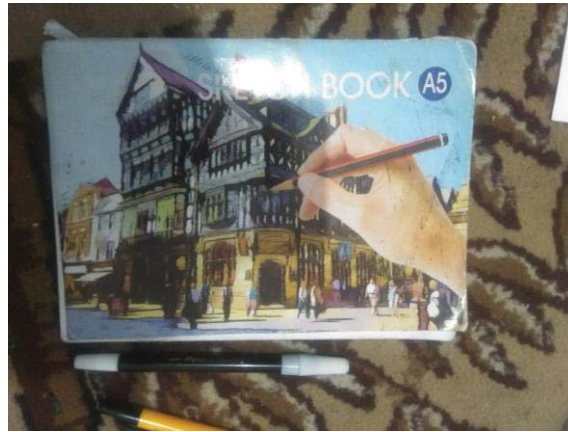
Perancangan komik wayang hanoman ini membutuhkan alat sebagai saran antuk membuat skets dan desain, proses ini dikerjakan dengan proses manual dan digital. Perancangan redesain kemasan menggunakan alat sebagai berikut :

### a. Laptop



**Gambar 6.** Laptop ( Doni, 2022 )

b. *Sketchbook*



**Gambar 7.** *Sketchbook* ( Doni, 2022 )

c. *Pencil*



**Gambar 8.** *Pencil* ( Doni, 2022 )

d. *Drawing pen*



Gambar 9. Drawing Pen ( Doni, 2022)

e. *Mouse*

Dan beberapa software yang digunakan :

- Corel draw
- Photoshop

F. Media Plan

Gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci.

1. Komik digital

Komik digital adalah media komik yang berupa web online atau situs penyedia komik online. Formatnya sama dengan komik cetak, hanya saja tidak memiliki benyuk fisik, yang akan diupload ke beberapa

website komik seperti Webtoon, Mangatoon, Facebook. semua website ini dapat diakses dengan mudah melalui smartphone atau laptop.

## 2. Komik cetak

Komik cetak adalah media yang berupa buku fisik, memiliki cover hitam putih menggunakan kertas *Art carton*, bagian isinya hitam putih menggunakan kertas *art paper*, ukuran komik cetak A5.

## 3. Rool Banner

Banner jenis ini cocok digunakan untuk menampilkan *image* dari komik karena banner ini tampak kokoh terbuat dari bahan stensil dan aluminium yang mampu berdiri tegak.

## 4. Poster

Poster merupakan karya seni yang memadukan antara unsur gambar dan kata-kata yang dibuat pada kertas berukuran besar supaya mudah dibaca banyak orang yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai komik "Hanoman".

## 5. Topi

Visual branding yang sudah jadi nantinya akan diaplikasikan kedalam topi yang berfungsi sebagai merchandise dari komik Wayang hanoman.

## 6. Stiker

Stiker adalah media promosi yang aplikasinya ditempelkan pada produk sebagai identitas sebuah merek.

#### 7. Masker

Mengingat masa kini kasus *COVID-19* kembali melonjak, dimana kebutuhan masker sangat penting.

#### 8. T-shirt

Visual branding yang sudah jadi nantinya akan diaplikasikan pada *t-shirt* yang berfungsi sebagai media promosi.

#### 9. Jaket

Visual branding yang sudah jadi nantinya akan diaplikasikan pada jaket yang berfungsi sebagai media promosi.

#### 10. Totebag

Visual branding yang sudah jadi nantinya akan diaplikasikan pada yang berfungsi sebagai media promosi.