

### **BAB III**

## **ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi melalui Tim Litbang dan OMK Paroki Kleca dari tahapan sebelumnya bermanfaat untuk menentukan konsep perancangan komik digital. Melalui data yang dikumpulkan akan dianalisa datanya guna menentukan strategi kreatif.

#### **A. Analisa Data**

##### 1. Segmentasi

Dari perancangan komik digital dengan cerita OMK memiliki target audience yang diperuntukan untuk anak remaja, berikut ini adalah pertimbangan yang ditentukan untuk target audience

Umur	: 15- 25 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki & Perempuan
Agama	: Katolik
Tingkat Ekonomi	: Semua tingkat ekonomi
Pendidikan	: SMP - Universitas

##### 2. Geografis

Lokasi	: Wilayah Paroki Kleca
--------	------------------------

##### 3. Psikografis

Orang muda baik pelajar maupun mahasiswa yang memiliki hobi membaca komik dan memiliki ketertarikan untuk mengikuti kegiatan organisasi khususnya di Gereja. Komik ini akan berupa

Komik Edukasi dan tema cerita komik pun akan dibuat dengan ringan serta informatif agar mudah diikuti oleh pembaca.

#### 4. Behaviour

Orang muda menggunakan waktunya untuk berselancar didunia maya dengan gadget, baik itu membuka media social, bermain game, atau membaca komik. Serta orang muda yang memiliki rasa semangat untuk ikut berperan aktif dalam lingkungan gereja.

#### 5. USP

USP merupakan keunikan atau diferensiasi yang dimiliki oleh suatu produk atau jasa. OMK Kleca adalah organisasi bagi anak muda yang ada di Paroki Kleca, yang didominasi oleh orang muda dari tingkat SMP-Universitas. OMK Kleca menawarkan kegiatan rutin seperti jaga parkir, olahraga, tata tertib, dan pelayanan. Setiap kegiatan, OMK Kleca selalu mengajak dan memberi kesempatan untuk teman-teman OMK yang ada di wilayah untuk ikut aktif terlibat membantu. Cara seperti ini dilakukan supaya tidak ada jarak bagi teman-teman sesama Paroki dan sebagai harapan bahwa OMK di wilayah masing-masing dapat aktif.

#### 6. ESP

ESP adalah emosi yang ditimbulkan oleh audiens sebagai respon terhadap karya yang ditunjukkan. Perasaan yang ingin dimunculkan di benak pembaca terhadap karya komik adalah rasa

senang dan semangat. Rasa semangat untuk meningkatkan minat orang muda terlibat aktif di OMK. Juga rasa senang untuk menjadi bagian dari OMK.

## 7. *Positioning*

*Positioning* merupakan proses merancang sebuah produk atau jasa dengan menentukan sebuah citra agar dapat diingat oleh konsumen. Gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan komik digital menyesuaikan USP dan ESP yang sudah ada sebelumnya. Maka gaya visual komik ini akan berfokus pada *manga style* atau gaya komik Jepang. Komik Jepang identik dengan mata besar dan gaya rambut yang unik. Komik Jepang banyak diminati oleh kaum muda dan remaja, komik Jepang atau *manga* dengan target pembaca anak muda disebut dengan *manga shounen*. *Manga shounen* cenderung memperlihatkan proses perkembangan karakter utama yang awalnya biasa-biasa saja menjadi lebih baik dan lebih kuat berkat usaha keras, sehingga dapat memberi pengaruh baik terhadap karakter-karakter lainnya. Gaya ini memberikan kesan semangat melalui pesan dari cerita komik tersebut. Tema yang akan dibawakan adalah Edukasi.

## B. Strategi Kreatif

### 1. Konsep Estetis

Hasil perancangan berbentuk komik digital ini bertujuan untuk menungkapkan minat orang muda untuk mau aktif di OMK dan mulai megaktifkan OMK di lingkungannya masing-masing. Menggunakan Komik karena komik merupakan media yang baru dan berbeda dalam mengenalkan kegiatan ini kepada umat di Paroki Kleca. Dimana sebelumnya hanya melalui postingan kegiatan melalui Instagram dan ajakan secara langsung melalui pertemuan .Komik ini menggunakan gaya Komik Jepang . Melalui perancangan ini diharapkan komik digital dapat diakses melalui media sosial sehingga menjangkau lebih banyak orang muda di Paroki Kleca dan tersampainya pesan bahwa pentingnya orang muda Katolik untuk ikut terlibat aktif dalam kegiatan Gereja. Juga gaya visual komik yang dapat sesuai dengan target audiens.

#### a. Visual

##### 1) Panel Komik

Panel komik adalah sebuah *frame* tunggal yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya akan membentuk sebuah alu cerita. Secara umum, panel berbentuk persegi dan memiliki urutan arah baca dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah. Terdapat beberapa jenis panel komik berupa.

a) Panel baris dibaca secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya



**Gambar 26.** Panel Baris

Sumber: ([https:// comixology.com](https://comixology.com), 2022)

b) Panel Kolom dibaca secara vertikal dari atas ke bawah.

Sama seperti panel baris.



**Gambar 27.** Panel Kolom

Sumber: (<https://makingcomics.spiltink.org> , 2022)

c) Panel Kombinasi merupakan gabungan antara panel baris dan kolom pada satu halaman. Ciri khas panel ini adalah

susunannya yang nggak beraturan, begitupun soal ukurannya.



**Gambar 28.** Panel Kombinasi

Sumber:(<https://makingcomics.spiltink.org>, 2022)

d) Panel Diagonal panel yang ini tidak mengikuti aturan vertikal atau horizontal maupun aturan panel kolom atau baris. Susunan panel diagonal bisa menciptakan kesan yang lebih mendalam dan konfliknya benar-benar terasa.



**Gambar 29.** Panel Diagonal

Sumber: (<https://thegeeklygrind.com>, 2022)

- e) Panel Inset merupakan jenis susunan panel, di mana bagian luarnya dikelilingi dengan gambar-gambar lain meski tanpa teks sekalipun. Gambar yang mengelilinginya juga masih memiliki korelasi dengan adegan di dalam *frame* panel.



**Gambar 30.** Panel Inset

Sumber: (<https://lynda.com>, 2022)

- f) Panel Overlapping yang satu ini sengaja diletakkan di atas panel lainnya sehingga memberikan kesan menumpuk.



**Gambar 31.** Panel Overlapping  
Sumber: (<https://pinterest.com>, 2022)

g) Panel Broken Frame elemen gambar yang ada di satu panel kemudian sengaja digambar keluar melampaui bingkai. Bahkan sebagian gambar masuk ke panel lainnya. Sumber: (<https://kreativv.com/panel-komik/view-all/> diakses 25 mei 2022)



**Gambar 32.** Panel Broken Frame  
Sumber: (<https://popoptiq.com>, 2022)



Jenis Panel yang akan digunakan pada komik digital ini adalah jenis Panel kolom, Panel Diagonal, dan Panel Inset.

## 2) Gaya gambar

Gaya gambar menggunakan jenis *manga style* atau gaya komik Jepang. Menggunakan jenis tersebut karena Komik Jepang, terutama dengan genre *manga shounen* sering dikonsumsi oleh kalangan remaja dan orang muda. Menggunakan *manga style* memiliki kesan imajinatif sehingga cerita dapat diterima oleh kalangan orang muda. Juga sering menggunakan konsep cerita "*Zero to Hero*" yang menunjukkan proses perubahan karakter utama menjadi lebih baik berkat kerja kerasnya



**Gambar 33.** *Manga style*

Sumber: (<https://id.pinterest.com/pin/20969954507567275/>  
2022)

### 3) Layout

Layout adalah suatu susunan, rancangan, atau tata letak dari suatu elemen yang sengaja didesain untuk bisa ditempatkan dalam suatu bidang. Pada perancangan ini layout akan digunakan pada bagian cover komik dan poster promosi.

Layout akan berguna untuk menyusun ilustrasi, tipografi, dan elemen lainnya yang ada pada komik ini. Jenis layout yang akan digunakan adalah tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama tata letak ini, dan di ikuti dengan headline, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil.



**Gambar 34.** Picture Window Layout  
Sumber: (<https://kelasdesain.com/macam-macam-jenis-layout/2022>)

#### 4) Typografi

Typografi adalah teknik dalam mengatur huruf dan teks agar menarik dan mudah dimengerti oleh pembaca, baik cetak maupun digital. Pada perancangan ini jenis font yang akan digunakan adalah jenis font yang sesuai dengan karakteristik komik. Pada headline judul komik menggunakan font Gila, font yang dekoratif dan bold untuk memberikan kesan

imajinatif namun tegas, lalu pada subheadline dan teks yang ada dibubble komik akan menggunakan font Serif yang khas untuk komik yaitu Komika Text supaya jelas untuk keterbacaan dan masih sesuai dengan style komik.



**Gambar 35.** Gambar font Gila

Sumber: (<https://www.1001fonts.com/gila-font.html/>,2022)



**Gambar 36.** Gambar font Komika Text

Sumber: (<https://www.1001fonts.com/bangers-font.html/>,2022)



**Gambar 37.** Gambar font Komika Text

Sumber: (<https://www.1001fonts.com/bangers-font.html/>,2022)

#### 5) Warna

Pemilihan warna memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan serta mampu mempengaruhi mood. Karena gaya gambar pada komik ini adalah *manga style* maka palet warna yang akan digunakan menyesuaikan gaya gambar tersebut.



**Gambar 38.** Palet Warna *Manga Style*

Sumber: (<https://www.pngegg.com/id/png-owtsk>,2022)

#### 6) Sinopsis

Joni dan Sekar adalah teman satu SMA dan satu Gereja. Suatu hari Sekar meminta bantuan Joni untuk mengantar barang bekasnya yang ada di rumah ke Gereja, supaya dijual untuk keperluan OMK. Di Gereja, Joni membantu Sekar untuk menata barang bekas tersebut, dan secara tidak langsung dikenalkan dengan OMK.

#### 7) Storyline

Suatu hari saat pulang sekolah Sekar mendekati Joni yang duduk di bangku paling belakang kelas. Sekar meminta bantuan Joni untuk membantunya mengantar barang bekas dirumahnya ke Gereja. Joni pun penasaran untuk apa barang bekas tersebut diantar ke Gereja. Kata Sekar, barang bekas tersebut dikumpulkan oleh teman-teman OMK Paroki untuk dijual sebagai dana untuk event besar OMK. Barang bekas tersebut dikumpulkan oleh masing-masing anggota OMK di rumah mereka sendiri ataupun dari sesama umat paroki di lingkungan mereka masing-masing. Sekar pun bertanya apakah tidak ada teman-teman OMK di lingkungannya yang mengumpulkan barang bekas dari umat satu lingkungan. Joni pun menjawab bahwa OMK di lingkungannya tidak aktif, jadi dia tidak tahu menahu tentang hal itu. Dia sendiri pun juga tidak ikut OMK dan kurang aktif pada kegiatan ibadah lingkungan.

Lalu mereka pun pulang kerumah masing-masing terlebih dahulu. Joni pun berganti baju dan bersiap-siap untuk menuju rumah Sekar. Saat mau berangkat dia mendapat pesan Whatsapp dari ayahnya, Whatsapp itu berisi undangan ibadat lingkungan dan ayahnya mengajak Joni untuk ikut. Joni pun hanya menjawab “ya” namun sebenarnya dia malas. Joni pun berangkat naik motor menuju rumah Sekar. Sesampainya dirumah Sekar diamembuka dan mempersilakan Joni masuk. Mereka berdua pun langsung membawanya naik motor karena sudah disiapkan dan diikat oleh Sekar, berupa 3 ikat tumpukan kardus dan 2 kantung berisi botol plastic. Merekapun berangkat ke Gereja.

Sesampainya di Gereja mereka pun menurunkan barang bekas mereka. Joni bertanya apakah hanya Sekar yang ke Gereja untuk membawa barang bekas ini. Sekar menjawab kalau nanti juga ada teman-teman yang akan datang karena sore harinya mereka juga sekalian mau mengadakan rapat untuk event yang akan diadakan OMK. Saat mau menuju ke ruang OMK, Sekarpun melihat ternyata sudah ada orang diruang pertemuan OMK. Ternyata itu adalah Mas Adi , Ketua OMK Kleca periode yang baru ,dan kebetulan juga sedang membawa barang bekasnya, akhirnya mereka bertiga pun saling ngobrol satu sama lain.

Joni pun penasaran dan bertanya kepada Mas Adi mengapa mau ikut aktif di OMK hingga bisa menjadi Ketua. Mas Adi ikut karena dianjurkan oleh orang tuanya, awalnya pun dia juga kurang tertarik mengikuti kegiatan tersebut. Namun lama-kelamaan akhirnya bisa bertemu kawan baru dan mengikuti kegiatan-kegiatannya, dia akhirnya menyadari bahwa ada banyak manfaat yang dia dapat. Mulai dari mendapat teman, relasi yang luas, bakatnya yang dapat tersalurkan, dan pengalaman baru. Tapi Pandemi pun tiba, akhirnya banyak kegiatan Gereja pun berhenti dan beralih ke-online. Kegiatan OMK pun sempat berhenti selama setahun. Setelah pandemic mulai menurun, Mas Adi dan teman-teman yang ada mulai kembali berkumpul untuk mengaktifkan OMK kembali. Lalu awal tahun 2022 pun terbentuklah kepengurusan OMK yang baru. Sekarangpun mereka sedang mempersiapkan kegiatan bernama EKM atau Ekaristi Kaum Muda. EKM nanti merupakan acara Ekaristi bersama semua Orang muda di Paroki Kleca dan juga akan diadakan lomba-lomba yang akan melibatkan OMK yang ada di wilayah Paroki Kleca.

Lalu pintu ruang OMK diketuk oleh romo Noel, Romo Paroki Kleca. Romo pun menyapa mereka bertiga dan menanyakan progress dari acara EKM. Mas Adi pun menjawab bahwa sekarang masih mengumpulkan dana, merencanakan



acara, dan lomba. Sekar pun menambahkan bahwa nanti sore juga akan diadakan rapat untuk membahas acara EKM. Romo pun mengapresiasi kerja OMK dan menambahkan nasihat. Romo mengatakan bahwa peran aktif orang muda sangat berguna bagi masa depan gereja. Selain karena manfaat OMK, orang muda lah yang nanti akan meneruskan tugas penyelenggaraan Gereja di masa depan. Oleh karena itu OMK sebagai tempat persiapan bagi orang muda untuk belajar. Romo pun menambahkan bahwa kegiatan ini bisa berguna untuk mengajak aktif teman-teman dari lingkungan untuk ikut. Romo pun pamit karena mau melaksanakan kunjungan ke lingkungan.

Setelah itu Sekar mengatakan kepada Joni untuk pulang, karena dia masih akan rapat di gereja. Joni pun berpamitan dengan Mas Adi dan Sekar. Mas Adi berterimakasih karena sudah ikut membantu, dan mengajak Joni untuk aktif di OMK. Joni pun pulang dan sampai dirumah. Sesampainya dirumah Joni pun berbaring ditempat tidur dan memikirkan lagi perkataan Mas Adi dan Romo Noel. Dia mengingat kembali bahwa dia sering diajak ayahnya untuk ikut dalam ibadat lingkungan, namun dia sangat jarang ikut karena malas. Sekalinya dia ikut pun dia juga jarang melihat anak-anak yang seusianya ikut, padahal dia tau ada beberapa teman sekolah dan anak-anak lain seusianya yang ada di lingkungan tersebut. Joni

pun dalam hati tertarik untuk ikut acara EKM yang akan datang. Akhirnya Joni pun memantapkan diri untuk mengajak teman-teman satu lingkungan untuk memulai OMK di lingkungannya.

#### 8) Story board

Storyboard adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Storyboard disini berfungsi untuk memberikan gambaran awal akan komik yang akan dibuat.

#### b. Verbal

##### 1) *Headline*

*Headline* adalah judul pokok dari suatu karya, biasanya ditempatkan pada bagian awal sebuah karya. *Headline* terletak dibagian cover komik dan poster. *Headline* akan berupa judul dari komik digital ini, judulnya adalah “Bangga Jadi OMK”.

##### 2) *Subheadline*

*Subheadline* adalah kalimat penjelas dari *headline*, merupakan pesan singkat namun memberi kejelasan. *Subheadline* menggunakan kalimat “Terinspirasi dari OMK St. Paulus Kleca Surakarta, Diciptakan oleh Addo Permana” akan terletak dibagian cover komik dan poster promosi.

### 3) *Bodycopy*

*Bodycopy* adalah suatu bagian yang menerangkan atau menjelaskan secara detail dan jelas tulisan apa yang ingin disampaikan. *Bodycopy* akan berupa sinopsis cerita dari komik yang terdapat diposter promosi dan dicaption feed Instagram. Sehingga pembaca bisa sedikit mengetahui mengenai cerita komik tersebut.

### 4) *Baseline*

*Baseline* merupakan bagian yang dibaca paling akhir, berisi informasi tambahan jika dibutuhkan. *Baseline* terletak dihalaman panel komik yang berisikan nomor halaman. *Baseline* juga menyertakan akun Instagram resmi dari OMK Kleca yang akan dicantumkan diposter promosi komik.

## 2. Konsep Teknis

Konsep teknis dalam perancangan komik digital ini memerlukan beberapa alat dan software yang digunakan untuk membuat karya dari awal hingga akhir. Proses pembuatan cerita dimulai dari sinopsis, storyline, treatment, dan storyboard. Pada perancangan ini diawali dengan menyiapkan storyline dan naskah, lalu dilanjutkan dengan membuat gambaran kasarnya menjadi storyboard. Melalui storyboard ini nantinya akan menjadi susunan panel dalam komik. Membuat karakter dalam cerita komik dari

sketsa hingga finishing. Lalu sketsa digital dari cover komik hingga panel komik beserta ilustrasinya sampai finishing digital. Perancangan ini membutuhkan software dan hardware berupa:

a) Microsoft Word

Microsoft word adalah software pengolah kata dari Microsoft yang sangat banyak digunakan oleh masyarakat umum. Pada perancangan ini software tersebut berguna untuk mengetik aspek-aspek penting dalam komik. Mulai dari jalan cerita, naskah, penggambaran tokoh, penokohan, dan sinopsis dari komik.



**Gambar 39.** Logo Microsoft Word

Sumber: (<https://1000logos.net/microsoft-word-logo/>,2022)

b) Clip Studio Paint

Clip Studio Paint adalah software yang berguna untuk pembuatan komik digital, ilustrasi, dan animasi 2D yang dibuat oleh perusahaan CELSYS dari Jepang. Software ini digunakan untuk proses membuat komik dari sketsa, inking, coloring hingga finishing. Memiliki fitur yang lengkap untuk proses

pembuatannya, seperti 3d pose, grid, garis bantu untuk sudut pandang, dan bubble teks untuk percakapan.



**Gambar 40.** Logo Clip Studio Paint  
Sumber: (<https://www.clipstudio.net/en/>,2022

c) CorelDRAW 2018

CorelDRAW adalah software pengolah gambar yang berbasis vector. Software ini digunakan untuk keperluan menata hasil jadi dari komik yang sudah jadi sebelum diupload ke Instagram.



**Gambar 41.** CorelDRAW 2018  
Sumber:(<https://www.brandsoftheworld.com/logo/coreldraw-2018>,2022)

d) Photoshop CS6

Photoshop CS6 adalah software pengolah gambar yang berbasis pixel. Software ini digunakan untuk pengaplikasian desain ke dalam *mockup* media yang dibutuhkan.



**Gambar 42.** Photoshop CS 6

Sumber: ([https://www.nicepng.com/ourpic/u2e6t4a9e6t4w7i1\\_photshop-photoshop-cs6-png-logo/](https://www.nicepng.com/ourpic/u2e6t4a9e6t4w7i1_photshop-photoshop-cs6-png-logo/),2022)

e) Laptop

Menggunakan Laptop ASUS VivoBook Max X441U sebagai alat utama untuk proses pembuatan komik digital.



**Gambar 43.** Laptop Asus Vivobook

Sumber: (<https://ruanglaptop.com/review-asus-x441u/>2022)

f) Pen Tablet

Menggunakan Pen Tablet Huion H430P yang berfungsi sebagai pensil digital untuk menggambar dalam bentuk digital pada Laptop.



**Gambar 44.** Pentab Huion

Sumber: (<https://store.huion.com/products/inspiroy-h430p>,2022)

### 3. Media Plan

Media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada orang banyak dengan memperhatikan segmentasi pasar yang sesuai dengan target sehingga menunjang keberhasilan perancangan komik digital ini. Media yang digunakan antara lain:

#### a) Media Utama

Media utama nantinya akan berbentuk feed Instagram dan flip book di Tiktok. Instagram dan Tiktok adalah media sosial yang paling banyak digunakan berdasarkan survey yang dilakukan kepada OMK Kleca. Untuk di Instagram nantinya akan dishare dalam bentuk postingan berisi panel cerita komik digital dan poster promosinya . Flip book adalah versi komik yang dianimasikan

dalam bentuk video untuk diupload di Tiktok untuk menjangkau lebih banyak audiens. Menggunakan *Manga style* yang cocok untuk segmentasi dan diharapkan pembaca dapat tertarik dengan komik ini.

b) Media Promosi

Media yang digunakan untuk mempromosikan komik ini secara langsung baik secara online maupun offline, seperti :

- 1) Poster adalah sebuah media publikasi yang terdiri atas gambar dan tulisan dengan tujuan memberikan informasi kepada orang banyak. Poster akan diaplikasikan dalam bentuk cetak untuk ditempel pada dinding pengumuman di Gereja dan digital untuk promosi di dunia maya
- 2) Spanduk adalah pengaplikasian desain yang dicetak berupa MMT dengan pemasangan dipajang pada tempat yang tinggi untuk memberi informasi secara langsung kepada orang-orang ditempat terbuka.
- 3) *Roll Banner* hampir sama seperti *Banner* namun memiliki ukuran yang lebih kecil, berbentuk persegi panjang, dan terdapat penyangga untuk berdiri. Biasanya ditempatkan di ruang-ruang tertutup.

c) Media Pendukung

Merupakan media yang membantu mengenalkan sebuah produk dengan menggunakan barang-barang dalam bentuk fisik



atau *merchandise* yang bisa diperjualbelikan untuk meningkatkan rasa kepuasan kepada pembaca, beberapa media antara lain :

- 1) Kaos atau *T-shirt* Merupakan jenis pakaian yang sering dipakai oleh masyarakat umum. Media kaos ini sering digunakan sebagai *merchandise* dan digemari oleh anak muda. Kaos juga sering dipakai dalam sehari-hari karena itu sangat berguna mempromosikan komik digital yang dibuat, agar menjangkau anak muda Katolik lebih luas lagi.
- 2) Stiker adalah media berupa kertas gambar yang ditempel pada permukaan bidang datar. Banyak anak muda yang menyukai stiker. Stiker juga bisa menjadi media promosi bila tertempel pada tempat yang mudah dilihat orang.
- 3) Gantungan kunci atau *Keychain* adalah suatu benda yang digunakan untuk mengaitkan benda kecil dengan lubang kunci. Bisa digunakan sebagai pernak-pernik dari Komik digital ini.
- 4) Totebag merupakan model tas jinjing berbentuk kotak dan terbuka yang dilengkapi dengan dua buah tali pegangan. Menggunakan desain berupa logo judul komik yang mendukung untuk media promosi.
- 5) Masker adalah alat pelindung diri yang menutupi hidung dan mulut. Sesuai dengan keadaan sekarang ini untuk menjaga kesehatan dimana saat ini Corona masih ada , meskipun sudah

menurun. Masker dapat menjadi media promosi dan alat menjaga keseharian.