

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Analisa Data

1. Segmentasi

Perancangan komik Pembawa Cahaya didasarkan pada target audiens yang ragamnya di usia remaja hingga dewasa awal di kisaran sekolah menengah hingga awal perkuliahan. Hal ini ditujukan agar sesuai juga dengan target pemasaran dari Webtoon sendiri. Berikut beberapa aspek yang menentukan segmentasinya :

a. Demografi

Umur : 16-20 tahun

Jenis Kelamin : Lelaki dan perempuan

Ekonomi : Menengah

Pendidikan : SMA sederajat dan Perkuliahan

Agama : Agama Abrahamik

b. Geografi

Kota-kota besar di Indonesia (Terutama kota dengan banyak penyebaran masyarakat Batak seperti Sumatera Utara, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah).

c. Psikografi

Masyarakat yang memiliki kesenangan untuk menjelajahi hal-hal baru terutama dalam tema fantasi dan kebudayaan lokal.

d. Behavior

Masyarakat yang membaca komik fantasi untuk media hiburan sekaligus untuk bersosialisasi dengan orang terdekat.

e. USP

Konsep budaya pola asuh yang memiliki beberapa diferensiasi dengan budaya-budaya pola asuh di Indonesia terutama budaya pola asuh memiliki perbedaan mencolok dengan pola asuh di kebanyakan keluarga Indonesia yang konsep authoritarian di Batak lebih lugas dan terus terang ketimbang pola asuh yang mengedepankan tata krama kesopanan. Konteks pola asuh yang terkesan lebih keras ketimbang budaya pola asuh di lainnya memberi diferensiasi sekaligus konektivitas pada konsep authoritariannya. Kemudian dalam hal visual, penggunaan kain ulos lebih disakralkan dan terkesan eksklusif ketimbang kain yang dipakai kebanyakan pakaian Indonesia seperti batik yang polanya dapat ditemui di pakaian kemeja biasa, kesan eksklusif dari diferensiasi ini dapat menguatkan gaya visual dari karakter-karakternya.

f. ESP

Adanya relevansi dan rasa terwakilkan masyarakat Batak pada perasaan kekeluargaan, nostalgia masa kecil, dan teringat kerasnya pola asuh authoritarian yang akan mempererat hubungan antar karya dan masyarakat yang secara lebih luasnya di Asia terutama di

Indonesia akan merasa diwakilkan dalam bentuk pola asuh yang diusung yakni pola asuh authoritarian.

g. Positioning

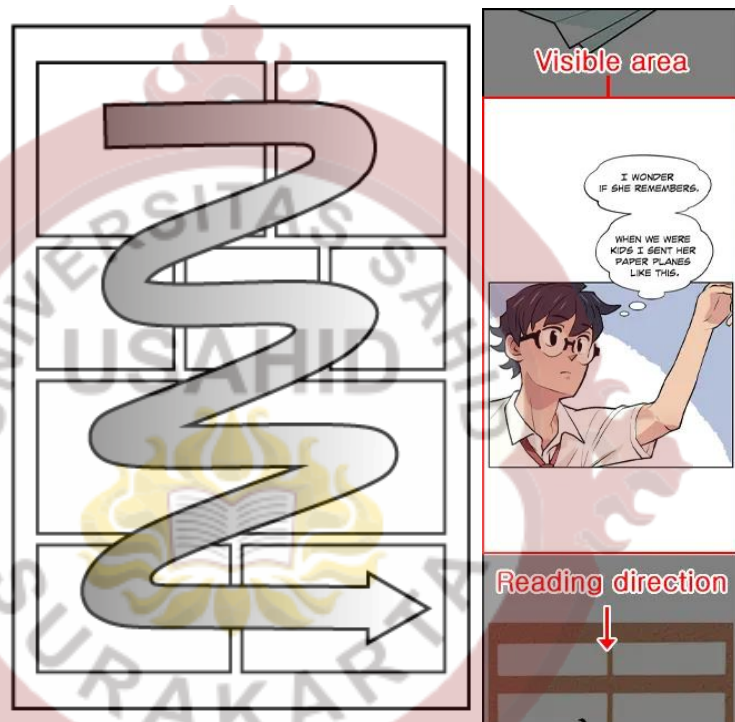
Pembawa Cahaya menggunakan konsep gaya visual khas komik Amerika untuk memberikan diferensiasi sebagaimana tema Batak yang jarang diangkat di Webtoon, menggunakan gaya Amerika terkesan baru namun tetap relevan dengan kebanyakan web komik di Webtoon dengan pewarnaannya. Menggunakan konsep visual komik Amerika yang terkesan mengangkat heroisme juga untuk memperkuat kesan ketegasan yang diangkat sebagaimana tema authoritarian Batak yang terkesan lebih tegas. Kemudian menggunakan gaya visual komik Amerika untuk memberi relevansi lainnya kepada masyarakat karena gaya komik Amerika memiliki kedekatan di masyarakat Indonesia sebagaimana konsep visual komik Gundala atau Si Buta besutan Bumi Langit.

B. Strategi Kreatif

1. Konsep

a. Visual

1) Layout

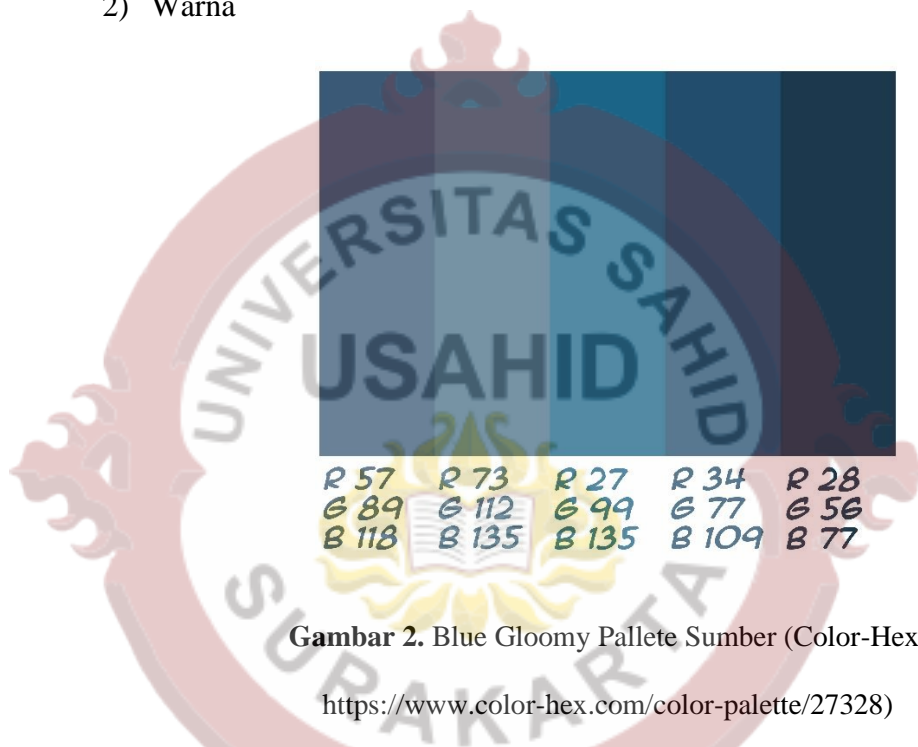


Gambar 1. Layout Komik Amerika, Sumber (envatotuts+, <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-layout-your-comic--cms-24179>), Kanan – Layout Komik Korea, Sumber (artrocket, <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157055>)

Komik Amerika pembacaan kiri ke kanan, atas ke bawah. Pembacaan kiri ke kanan karena budaya orang Indonesia yang dalam membaca memang dari kiri ke kanan kemudian atas ke bawah untuk

mengikuti format komik di Webtoon. Dalam format panelnya ketimbang menumpuk tiap panel dalam garis horisontal ke kanan yang apabila penuh kemudian panel berikutnya diturunkan, panel dibuat sesuai format webtoon yang satu per satu dari atas ke bawah.

2) Warna



Gambar 2. Blue Gloomy Pallette Sumber (Color-Hex, <https://www.color-hex.com/color-palette/27328>)

Biru Gelap terkesan gloomy untuk menunjang tema fantasi yang dikesankan sedih dan dramatik. Penggunaan tema biru gelap dengan usungan keluarga yang diniatkan dramatik karena tema keluarga yang tujuannya melakukan kritik serta memperjelas konsep pola asuh Authoritarian yang memiliki dampak positif dan negatif dengan konklusi yang kejam agar pesan terkesan lebih jelas.

3) Typografi

Penggunaan font komik yang sederhana agar mudah dibaca dibutuhkan karena formatnya sendiri yang berupa web-komik agar relevan dengan konsep komik yang diusung dalam pembuatan karya.

a) Anime Ace

Font yang sering dipakai dalam kebanyakan web-komik. Digunakan saat karakter dalam cerita tengah melakukan komunikasi atau berdialog. Font juga dapat digunakan saat karakter tengah berpikir.

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

b) Komika Axis

Font yang berfungsi sebagai konteks onomatopeia atau dalam khasnya komik lebih dikenal sebagai sound effect. Font digunakan ketika ada efek yang dihasilkan oleh adegan tertentu seperti “DUG!” ketika ada adegan pemukulan.

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

c) Maiandra GD

Digunakan ketika sudut pandang ketiga sedang menjelaskan situasi yang terjadi dalam cerita selayaknya narasi seorang pendongeng.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg

Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu

Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4) Ilustrasi



Gambar 3. The Dark Knight Returns Sumber (Geekireland, <https://geekireland.com/batmans-the-dark-knight-returns-comic-cover-just-sold-for-millions/>)

Komik amerika khas dengan konsep heroisme seperti komik The Dark Knight Returns. Komik the Dark Knight Returns juga mengusung konsep warna biru gelap yang menunjang kesan dramatis dan kejam. Kemudian penggunaan komik amerika untuk mengusung tema yang segar dalam web-toon yang khas dengan komik gaya Korea Selatan sendiri, namun konsep komik Amerika cukup tenar di Indonesia dengan karya seperti Gundala atau Si Buta dari Goa Hantu.

b. Verbal

1) Headline

“Pembawa Cahaya”

“Pembawa Cahaya” adalah judul dari karya yang dapat menjadi kata kunci utama spesifik untuk menemukan karya, dan dalam layout website atau aplikasi webtoon, judul ditempatkan dalam format headline.

2) Sub Headline

“drama, fantasi”

Genre yang menunjukkan suasana yang diusung dalam cerita untuk mempermudah pencarian berdasar genre apabila judul terlalu spesifik. Dalam layout Webtoon peletakkannya di atas judul dengan font yang lebih kecil.

3) Body Copy

Sinopsis ditempatkan sebagai body copy untuk mempermudah pembaca memahami garis besar cerita yang diusung dan menarik dengan beberapa informasi singkat tentang cerita. Ringkasan / Sinopsis singkat untuk menjelaskan dan menarik pembaca agar sejenak memahami kisah yang diusung dalam web-komik ini.

4) Baseline

Nama pembuat karya sebagai baseline adalah salah satu cara menemukan alamat yang merangkum berbagai karya yang dibuat komikusnya yang dalam layout webtoon juga berguna untuk menunjukkan daftar karya yang telah dibuat komikusnya.

5) Tagline

“Cahaya di tangan siapa?”

Tagline terusan dari judul “Pembawa Cahaya” yang dimaksudkan untuk membuat pembaca bertanya dan penasaran oleh sosok yang memegang cahaya itu sendiri. Tagline ditujukan pada format beberapa kata yang dimaksudkan untuk menarik pembaca.

6) Slogan

“Aku bukanlah spesial!”

Kata yang kontradiktif dengan tagline dan judul sekaligus memperkuat konsep authoritarian yang menganggap anak laki-laki spesial dan diberlakukan sangat berbeda. Satu kata menarik yang diucapkan karakter dalam cerita agar pembaca memiliki ketertarikan pada karakter sekaligus membuat ekspektasi sifat atau sikap karakter yang akan menarik pembaca.

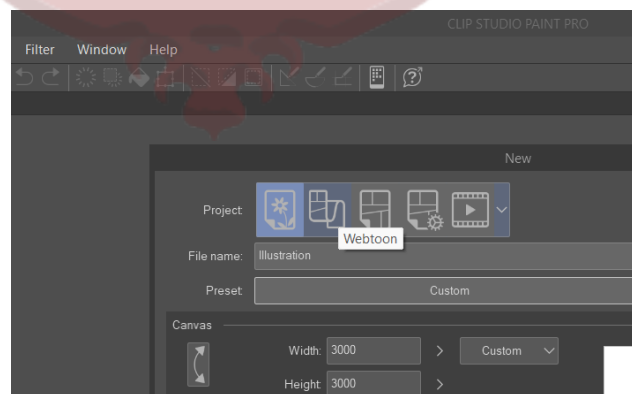
2. Konsep Teknis

a. Laptop

Sebagaimana web-komik yang merupakan basis komik digital yang proyeknya akan di lihat dari depan layar monitor atau ponsel, menggunakan laptop sebagai sarana digital pembuatan karya yang lebih modern dan sederhana. Laptop yang digunakan berupa Asus Vivobook 15 X153EAN yang memiliki layar dengan jangkauan warna luas untuk mendukung pewarnaan pada karya web-komik yang dalam kebanyakan penerapan web-komik menggunakan konsep komik berwarna.

1) Software CSP (Clip Paint Studio)

Software CSP merupakan software karya ilustrasi yang memiliki mode tersendiri untuk karya web-komik sehingga lebih mendukung dalam pembuatan karya web-komik ketimbang software lain seperti Adobe Photoshop yang lebih umum.



Gambar 4. Kolom Webtoon di CSP (Clip Studio Paint)

Sumber: Erlang Arsa, (2023)

2) Pen Tab

Pen Tab adalah modul menggambar pada media monitor seperti ponsel atau laptop. Penggunaan Pen Tab yang dalam penanya memiliki pengaturan terhadap tekanan yang sesuai dengan konsep pena atau pensil dalam menggambar memberikan cara gambar yang lebih mudah diterapkan ketimbang *mouse* yang tak memiliki pengaturan terhadap tekanan.

C. Media Plan

1. Media Utama

a. Web Komik

Bentuk modern dari komik yang lebih ramah pada layar ponsel zaman sekarang sehingga masyarakat era sekarang lebih familiar dan mudah dalam membacanya.

2. Media Pendukung

a. Komik

Bentuk pembukuan sebagai format yang dapat benar-benar dibawa dan dapat dibuka tanpa membuka layar ponsel sebagai pilihan alternatif pembaca. Menggunakan konsep panelling komik amerika yang lebih familiar di Indonesia yang membaca dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.

b. Sticker

Konsep penggambaran web-komik menggunakan gaya gambar webtoon Korea ataupun seperti beberapa anime dengan penerapan warnanya sehingga konsep karakter-karakter yang ada dalam cerita dapat diterapkan dalam sticker dengan bentuk yang disederhanakan dalam konsep chibi khas.

c. Goody Bag

Sebagai penunjang komik yang dapat digunakan untuk tas komiknya. Menggunakan gambar tokoh sentral dalam cerita sekaligus yang mengenakan pakaian paling khas dengan budaya Batak agar menonjolkan konsep yang diusung cerita.

d. Gantungan Kunci

Konsep penggambaran web-komik menggunakan gaya gambar webtoon Korea ataupun seperti beberapa anime dengan penerapan warnanya sehingga konsep karakter-karakter yang khas webtoon dapat diterapkan dalam gantungan kunci yang formatnya menggunakan konsep chibi.

e. Banner (stand)

Konsep karakter Pembawa Cahaya dan komik diterapkan bersamaan dapat di pameran dalam bentuk banner sebagai media promosi offline.

f. Kaus

Kaus yang memiliki unsur material dalam komik untuk menarik pembaca dan memberi kedekatan pembaca pada cerita yang diusung komik.

g. Poster

Konsep suasana dan karakter komik dapat di pameran dalam bentuk banner sebagai media promosi offline ataupun online.

h. Buku Catatan

Bentuk merchandise tambahan yang dapat digunakan sebagai catatan atau membuat sketsa kasar yang berdasar pada konsep komik yang juga diawali dari sketsa.

i. Wadah Alat Tulis

Pendukung yang berhubungan dengan buku catatan sebagai tempat pensil, bolpoin, ataupun penghapus yang jika diwadahkan pada wadah pensil sesuai desain komik yang terkesan selaras dengan buku notanya.

