

komunikatif. Komik seharusnya dikelola secara maksimal agar menjadi medium informasi yang memiliki manfaat sosial bagi masyarakat banyak. Seperti di Jepang, komik hadir bukan cuma sebagai cerita, melainkan juga sebagai materi pembelajaran dan sebagai media.

### **BAB III**

## ANALISA DATA

### A. Identifikasi Data

Kucing merupakan salah satu hewan yang paling menarik dan dicintai oleh manusia. Kucing tetaplah binatang unik dengan kepribadian dan perilaku yang tak banyak berubah. Kucing telah hidup berdampingan dengan manusia selama ribuan tahun. Bahkan, dahulu kala kucing dipercaya sebagai hewan suci di Mesir. Terdapat perilaku biologis kucing yang berbeda dari binatang lainnya.

Kucing merupakan salah satu hewan yang paling sering dipelihara oleh manusia. Selain karena sifatnya yang jinak, kucing juga memiliki sifat-sifat serta perilaku khusus yang lucu dan sangat menarik untuk diperhatikan. Kucing dijadikan peliharaan berdasarkan manfaatnya, baik itu sebagai pengusir tikus, dan juga sebagai hewan kesayangan yang lucu.

Kucing banyak diangkat menjadi sebuah legenda atau cerita keberuntungan bagi manusia. Cerita komik dan film kartun Jepang, kucing juga pernah diangkat dalam film kartun doraemon dan dalam film animasi lain seperti film tom and jerry. Kenyataan tersebut menggambarkan bahwa sesungguhnya kucing telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak zaman dahulu. Legenda Jepang juga pernah diceritakan bahwa kucing dianggap merupakan binatang pembawa keberuntungan. Masyarakat di Jepang sering memajang patung kucing kecil dengan sebelah tangan yang melambai untuk mengundang kebahagiaan dan keberuntungan. Itulah sebabnya patung kucing dengan tangan

melambai ke atas diletakkan di depan rumah atau tempat usaha dan bisnis untuk mengundang para tamu agar mau singgah.

Kucing juga di angkat menjadi film seperti kimi to boku mengisahkan seorang pemuda bernama Yamamoto Shigeto, yang melanjutkan kehidupannya setelah lulus sekolah, dengan pindah ke Tokyo demi melanjutkan impiannya menjadi Mangaka. Pada saat itulah Yamamoto Shigeto bertemu sang anak kucing yang di beri nama Gin'ougo dan menemani Yamamoto yang tinggal seorang diri hingga akhir hayat si Gin'ougo.

Kisah seekor kucing juga ada juga ada dalam sebuah komik salah satu nya adalah poyo poyo. Kucing terbulat se-Jepang!! Itulah Poyo. Semenjak ditemukan Moe, anak perempuan keluarga Sato, Poyo menjadi bagian dari keluarga itu. Ayah dan Moe sangat menyayangi Poyo, kecuali Hide, sang anak laki-laki. kehidupan keluarga Sato semakin ceria semenjak kehadiran Poyo.

Karakter kucing ini keingin tahuannya sangat kuat, dengan tingkah polosnya membuat terlihat mengemaskan. di bandingkan dengan Poyo Satou dalam komik dan anime seriesnya Poyopoyo Kansatsu Nikki, Poyo menggemaskan tetapi bukan karna tingkah polosnya tetapi bentuknya menjadikan orang banyak memujanya.

## **B. Segmentasi**

### 1. Demografi :

- a) Umur : 13 – 28 tahun
- b) Jenis Kelamin : Semua Jenis
- c) Tingkatan Penghasilan : Menengah Ke Atas
- d) Agama : Semua Agama
- e) Pendidikan : SMP Ke Atas

### 2. Geografis :

Semua kalangan yang berada di kota kota besar di Indonesia.

### 3. Behavior :

Masyarakat di kota besar sangat menyukai hal yang baru dan lebih menyukai hal yang menyentuh, serta banyak juga masyarakat di kota besar yang menyukai manga. Karakteristik dari penikmat motion comic ini antara lain Penikmat Hiburan, membutuhkan rehat di tengah kesibukan mereka sehari-hari, senang mencari informasi, sesuatu yang baru, untuk menghilangkan rasa bosan, rata-rata memiliki sosialisasi yang cukup tinggi, peka terhadap teknologi, minimal memiliki gadget tertentu, seperti smartphome, internet digunakan sebagai media bersosialisasi melalui jejaring sosial, bagi mereka membaca adalah cara efektif untuk menghabiskan waktu. Novel dan Komik menjadi yang terdepan, mayoritas menyukai komik Jepang, dalam membaca komik, pembaca lebih mengutamakan isi cerita daripada produk komik itu sendiri.

### 4. Psikografis :

Masyarakat milenium sekarang ini sangatlah menyukai hal baru dan unik serta praktis untuk di konsumsi. masyarakat indonesia menyukai kebudayaan Jepang dan manga

### **C. USP ( Unique Selling Proportions ) :**

Di Indonesia typical masyarakatnya yang lebih menggunakan hati dan perasaan di banding logika menjadi lebih nyata. Komik dengan teknik *motion* dapat dengan lebih mudah di pahami oleh semua kalangan, bukan hanya itu saja komik dengan teknik motion juga bisa menciptakan suasana yang menyentuh serta menjadi lebih nyata.

### **D. Positioning**

Komik dengan teknik motion ini menggunakan ilustrasi manga atau komik Jepang. Penggambaran tokoh fisik yang non-realistik dan dibuat sangat mirip dengan manusia asli. Manga atau komik Jepang di bagian muka, dengan ciri khas mata besar, mulut kecil dan hidung sejumput. Desain karakter yang proposi dengan ukuran tubuh manusia. Motion komik dengan menggunakan ilustrasi manga atau komik Jepang ini mudah di cerna oleh kalangan remaja, dari gambar yang sederhana manga atau komik Jepang ini populer di Jepang sebagai media informasi.

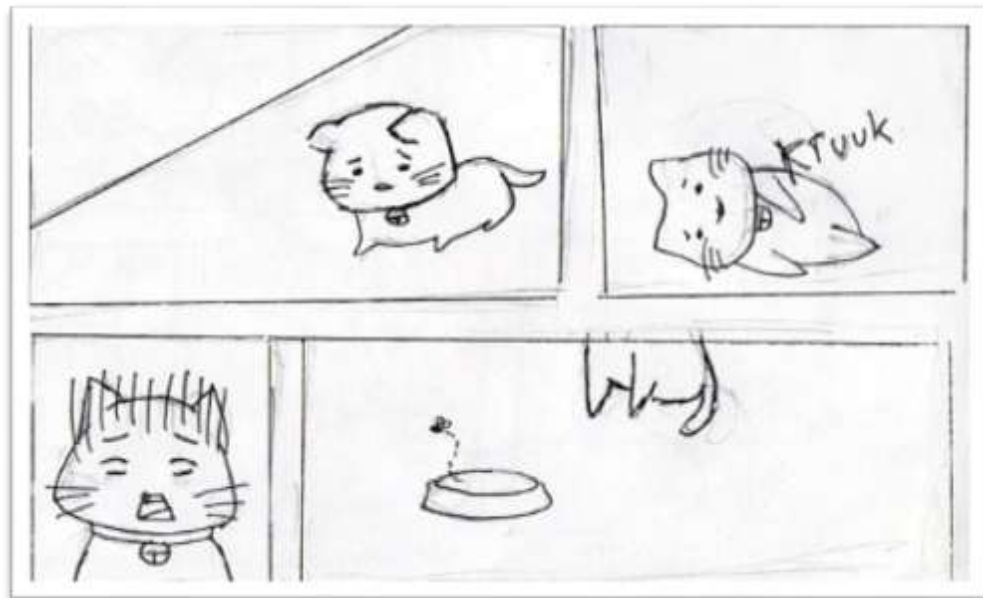
Target dari perancangan *motion comic* ini adalah penikmat comic umum dan juga yang telah menjadikan komik sebagai bagian dari kehidupannya seperti pembaca komik-komik jepang yang memang sudah sangat familier dengan komik. Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning) *motion comic* ini disasarkan bagi masyarakat untuk kepentingan individu seperti penikmat

hiburan, khususnya, hobi baca, dan penikmat film, dan untuk memperkenalkan persahabatan seorang manusia dengan kucing kepada masyarakat sebagai identitas hubungan sesama makhluk hidup.

## E. Konsep Karya

### a. Panel tertutup

Panel tertutup panel yang di batasi oleh garis sebagai perpindahan antara *scene* satu dan *scene* lainnya.



Gambar 18. Komik Kugi si kucing rumahan. Alarm Kucing (Di Buat oleh Sonya Kolia Dwitra:2017)

### b. Efek

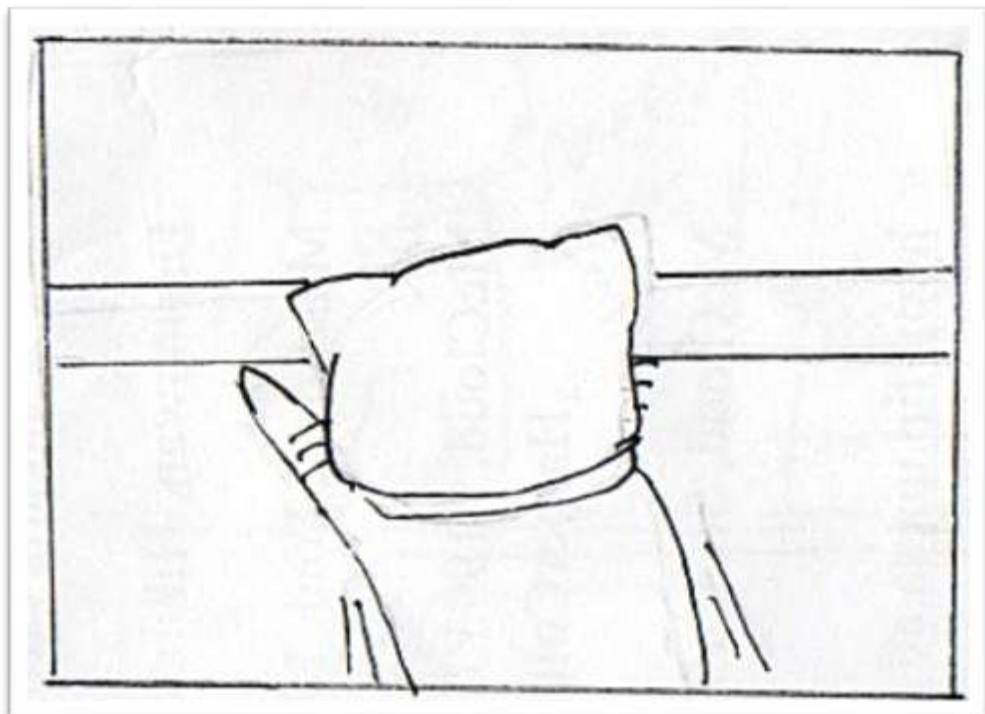
Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek yakni :

1. Efek Suara. ditampilkan dalam bentuk font dan di tambahkan *effect* suara supaya terdengar lebih nyata



Gambar 19. Komik Kugi si kucing rumahan. Gangguin Aldi (Di Buat oleh Sonya Kolia Dwitra:2017)

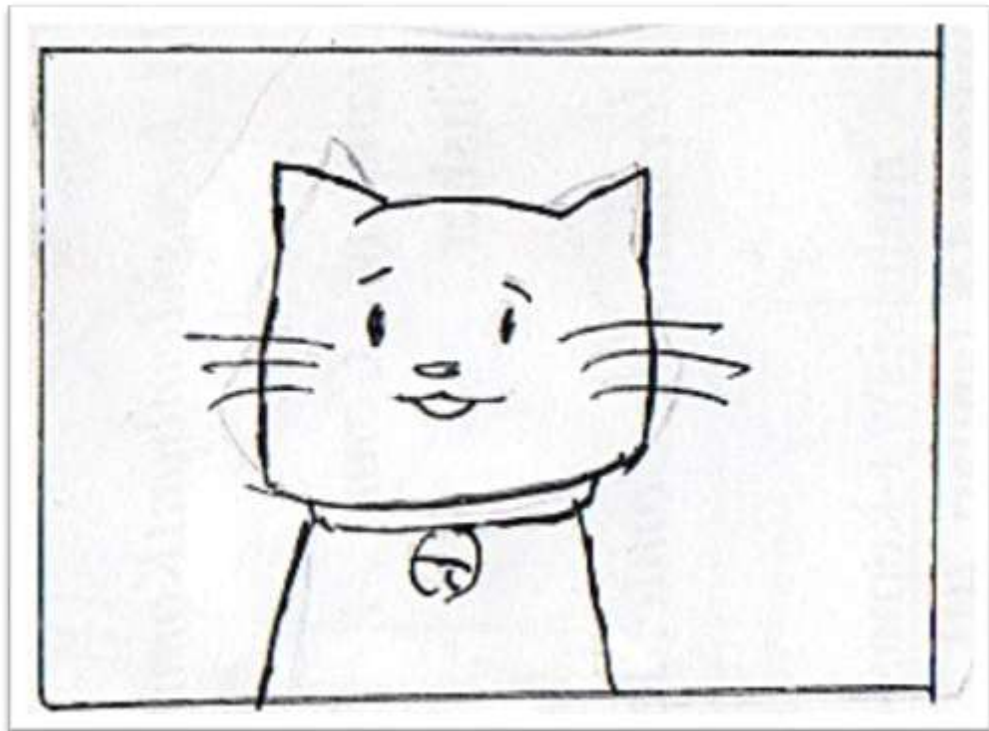
2. Efek Gerak. Efek uuntuk menunjukkan garis seperti menunjukan sebuah aksi gerak suatu objek



Gambar 20. Komik Kugi si kucing rumahan. Alarm Kucing (Di Buat oleh Sonya Kolia Dwitra:2017)

c. Tokoh

Tokoh atau karakter dalam sebuah cerita yang akan sebagai wayang dalam alur cerita



Gambar 21. Komik Kugi si kucing rumahan. Alarm Kucing (Di Buat oleh Sonya Kolia Dwitra:2017)



d. Latar Belakang/*Background*

Latar belakang untuk menunjukkan sebuah adegan atau suasana dalam cerita sebagai pendukung dalam sebuah cerita

Gambar 22. Komik Kugi si kucing rumahan. Petir (Di Buat oleh Sonya Kolia



Dwitra:2017)

e. Pengisi Suara

Pengisi Suara atau *dubber* Auntuk penganti dari balon kata sebuah adegan atau scene dalam penel.

f. Background Music

Audio yang berupa musik atau instrumen yang mengiringi jalannya suatu cerita, berguna untuk menguatkan/menghidupkan suasana dalam sebuah cerita agar menambahkan karakteristik dan menimbulkan kesan, sedih, mencekam, semangat, dan bahagia.

## F. Konsep Estetik

### a. Visual

#### 1. Konsep Typografi

Konsep typografi pada perancangan ini menggunakan Laffayette Comic Pro, font ini sering di gunakan dalam komik karna digunakan untuk unsur suara atau teks. Karena konsep visual yang digunakan adalah komik, maka teks akan ditempatkan di balon kata (baloon) yang merupakan ruang tempat menaruh teks narasi (keterangan, penceritaan) dan untuk menampilkan kata-kata



**Gambar 23. Font** Laffayette Comic Pro

## 2. Konsep Warna

Konsep warna pada perancangan ini adalah hanya menggunakan warna *monochrome*, karena dalam perancangan ini tidak mengubah ke ciri khas dari sebuah komik.



Gambar 24. Komik Kugi si kucing rumahan. Gangguin Aldi (Di Buat oleh Anlika Putri:2017)

## 3. Konsep Ilustrasi

Konsep ilustrasi pada perancangan ini adalah hanya menggunakan style komik jepang, karna teknik itu lebih mudah untuk di cerna dan lebih gampang di buat.sebuah komik.



Gambar 25. Komik Kugi si kucing rumahan. Gangguin Aldi (Di Buat oleh Anlika Putri:2017)

### **b. Verbal**

Konsep Typografi pada perancangan ini adalah hanya menggunakan sound efek. Sound effects yang biasanya disingkat dengan SFX, memeberikan kesenangan yang sangat diperlukan, efek yang kuat yang dapat memperbagus suasana dalam cerita.



Gambar 26. Sound Effect (Di Buat oleh Sonya Kolia Dwitra 2017)

### **G. Konsep Teknis**

Dalam perancangan ini membutuhkan peralatan pendukung, mulai dari software hingga hardware. software yang di butuhkan adalah adobe premiere CS6 yang berguna untuk menggabungkan video serta audio menjadi satu, adobe after effect CS6 yang berguna untuk menggerakan gambar, serta SAI yang berguna sebagai membuat ilustrasi dan tone. Dan hardware yang di pakai adalah laptop, wacom, dan microfon. Adobe premiere, adobe after, serta SAI adalah software yang lebih mudah di gunakan dan umum di gunakan oleh desainer grafis karna hasilnya cukup memuaskan.

## **H. Strategi Kreatif**

### **Media Plan**

Poster merupakan suatu desain grafis yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata pada kertas yang berukuran besar, isinya memuat tentang informasi dan ditempel di tempat-tempat umum agar dapat dilihat atau dibaca banyak orang.

Poster sifatnya untuk mencari perhatian banyak orang, poster juga bisa menjadi sarana untuk mempromosikan produk, jasa, kegiatan, seputar pendidikan dan lain-lain.

Hasil poster tidak hanya menggunakan media cetak. Hasil poster juga bisa di share di social media, seperti Instagram, Line, Whatsapp, Facebook, Twitter, serta BBM. Social media tersebut adalah social media yang sering di gunakan oleh masyarakat di kota kota besar, jadi sangat efektif sebagai media promosi.

Trailer diartikan sebagai bentuk promosi sebuah film yang akan tayang. dalam trailer di internet seakan sudah menjadi media promosi paling efektif dalam promosi sebuah film. Beberapa produser film biasanya merilis video trailer film mereka setahun sebelum waktu tayangnya di bioskop. dalam promosi ini trailer sangatlah penting untuk memperkenalkan sebuah cerita atau film.

Marcheandise sebagai media pendukung promosi dengan kaos, topi, tempat makan kucing, mainan kucing, gantungan kunci, poster dan trailer.

dengan media pendukung merchandise ini sangat bagus untuk sebagai media promosi.