

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Gagasan Visual Karya

Komik "Kumpulan Kisah Para Nabi" adalah sebuah komik edukasi agama islam bertemakan fantasi yang bertujuan untuk mengedukasi anak-anak sekolah dasar yang sedang mempelajari mata pelajaran PAI(pendidikan agama islam) yang dirancang semenarik mungkin dengan tema yang menarik dan jarang digunakan oleh perancang lainnya.

Karakter dalam komik "Kumpulan Kisah Para Nabi" terdapat tiga tokoh utama dengan peran yang saling melengkapi dengan kepribadian yang berbeda-beda sesuai dengan visual yang dimunculkan dalam komik "Kumpulan Kisah Para Nabi", serta ditunjukkan dalam halaman-halaman tertentu melalui ekspresi dan percakapan di balon teks dalam komik "Kumpulan Kisah Para Nabi".

Gagasan visual komik "Kumpulan Kisah Para Nabi", yang akan menjadi prioritas utama adalah mengandung unsur pendidikan yang akan memberikan contoh yang baik dan contoh yang tidak baik yang dapat diambil dari kisah-kisah para nabi. Dalam perancangan komik ini perancang ingin memberikan konsep komik yang mudah dibaca dan mudah dipahami, karena tidak terlalu banyak teks, disajikan dengan gambar yang menarik dan cerita yang menghibur. Sehingga anak-anak tidak merasa bosan, dan dapat mengambil pelajaran dari komik ini.

B. Profile komik

1. Detail teknis karya

- a. Ukuran komik adalah 14.8 x 21 cm
- b. Format cover atau back cover portrait atau vertical
- c. Cover dan back cover full colour
- d. Typography adalah Quartzo Demo
- e. Teknik visualisasi
 - 1) Sketsa kasar manual dengan pensil
 - 2) Lalu digambar ulang dengan teknik digital di software Paint tool SAI
 - 3) Finshing dengan Adobe Photoshop CS6
 - 4) Ilustrasi berupa tampilan karakter komik
 - 5) Realisasi cetak separasi empat warna
 - 6) Media/bahan cover dan back cover kertas art carton 230 gr, laminasi doff halus.

2. Perancangan Visual Halaman Komik

- a. Jumlah Halaman
 - 1) 1 halaman daftar isi
 - 2) 1 halaman pengenalan karakter
 - 3) 36 halaman komik
- b. Ukuran komik adalah 14.8 x 21 cm
- c. Format halaman komik berupa portrait atau halaman vertikal
- d. Arah baca adalah dari kiri ke kanan atau atas ke bawah

e. Pewarnaan full colour menggunakan software Paint Tool Sai dan Adobe Photoshop CS6

f. *Typhography*

1) Font Pengisi Balon Teks

Font yang digunakan untuk mengisi balon teks adalah Anime Ace. Alasan memakai font ini adalah karena sederhana, mudah dibaca, tidak kaku, dan sering digunakan dalam penulisan teks komik. Font ini termasuk golongan font dekoratif yaitu font yang terdapat penambahan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Contohnya :

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
 1234567890

2) Font Pengisi Sound Efek

Font yang digunakan untuk memberikan sound efek adalah badabom. Alasan menggunakan font ini karena font ini sering digunakan untuk memberikan sound efek pada komik. Font ini termasuk golongan san serif karena ciri-ciri fontnya tidak memiliki kait, dan ukuran huruf cenderung sama, jenis huruf tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid.

Contohnya :

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
1234567890

3. Sinopsis Cerita (Ringkasan Cerita)

Cerita ini berawal dari seorang profesor bernama profesor Ali, Profesor Ali berhasil menciptakan alat *Virtual Reality* yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Alat itu dapat membuat penggunanya bisa masuk ke dunia virtual dan didalam dunia virtual itu penggunanya bisa berpetualang sekaligus belajar. Hal itu diketahui oleh seorang anak bernama Wisnu, Wisnu adalah tetangga dari Profesor Ali dan Wisnu sering sekali bermain ke tempat profesor Ali untuk mencoba alat-alat ciptaan profesor Ali dan membantu profesor Ali dalam pembuatan alat-alatnya.

Wisnu mengetahui bahwa alat baru ciptaan profesor Ali sudah jadi dan dia bergegas pergi kerumah profesor Ali. Sesampainya disana Wisnu langsung mencoba alat tersebut, alat virtual reality itu berbentuk seperti console game namun yang membedakannya alat tersebut menggunakan helm sebagai controllernya dan menggunakan kaset yang dimana kaset tersebut akan berisi dunia virtual yang bisa dijelajahi oleh penggunanya. Akhirnya Wisnu mencoba alat baru

temuan dari profesor Ali tersebut dan Wisnu masuk ke dunia virtual dan dunia virtual yang akan dijelajahi Wisnu adalah dunia virtual yang berisi kisah-kisah nabi. Wisnu pun akhirnya menjelajahi dunia virtual tersebut bersama dengan pemandu yang dibuat khusus oleh profesor Ali untuk memandu serta memberikan penjelasan kepada Wisnu mengenai kisah para Nabi bernama Dimas. Wisnu akan menjelajahi 3 kisah nabi yaitu Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, dan Nabi Musa dari petualangan itu Wisnu akan melihat secara langsung dan mempelajari secara langsung perilaku-perilaku baik para nabi dan akan bisa mengambil banyak pelajaran positif dari kisah para Nabi.

4. Karakter

a. Wisnu

Wisnu adalah karakter paling aktif dalam komik dan memiliki semangat yang besar, hal ini ditunjukkan dalam komik dengan gestur tubuh yang sering berlari-lari seperti dalam halaman 2 wisnu berlari ke rumah profesor, di halaman 3 wisnu juga ditunjukkan melihat-lihat penemuan profesor dengan semangat, di dalam komik halaman 9,11,23 dan 24 juga ditunjukkan gestur-gestur semangat seperti melompat, berlari dan mengepalkan tanganya keatas.



Gambar 2.1: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 11 panel ke 6

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”, 2020

Ekspresi wajah Wisnu juga menunjukan bahwa Wisnu orang yang semangat, hal ini ditunjukkan pada komik halaman 2, 4, 5, 12, 19, 23, 24 dan 40 yang menunjukkan dimas yang tersenyum dengan mulut terbuka lebar menandakan semangat serta melontarkan suara yang keras, ekspresi semangat ini juga ditunjukkan pada halaman 4 dan 23 yang menunjukkan mata yang terkesan menyala menandakan semangat akan tertarik dengan sesuatu yang baru, ekspresi yang menunjukkan semangat lainnya juga ditunjukkan pada halaman 20, 23, 36, 39, 40 dan 48 yang menunjukkan alis yang lurus menyilang serong keatas menandakan ekspresi dengan penuh semangat.



Gambar 2.2: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 40 panel ke 5

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”, 2020

Penampilan Wisnu menunjukkan bahwa Wisnu karakter yang aktif, hal ini ditunjukkan dalam komik bahwa Wisnu mengenakan kaos, sepatu running, celana training dan kacamata yang memudahkan Wisnu untuk bergerak dengan aktif.



Gambar 2.3: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 9 panel ke 1

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

b. Profesor Ali

Profesor Ali adalah karakter yang terlihat cerdas dan sabar dalam komik, hal ini ditunjukkan dalam komik halaman 1 saat Profesor Ali sedang berada di laboratorium pribadinya yang telah

menyelesaikan penemuan barunya, gestur tubuh yang menunjukkan bahwa Profesor Ali adalah orang yang sabar adalah dalam komik halaman 3 yang sedang menyilangkan tangannya ke belakang yang menandakan sabarnya Profesor Ali yang tidak terburu-buru menunjukkan penemuan barunya kepada Wisnu.



Gambar 2.4: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 3 panel ke 1

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

Ekspresi wajah Profesor Ali menunjukan bahwa Profesor Ali adalah orang yang sabar, di dalam komik ditunjukan pada halaman 4 dan 10 yang menunjukan senyum kecil dengan mata tertutup.



Gambar 2.5: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 4 panel ke 5
 Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

Penampilan Profesor Ali menunjukkan bahwa Profesor Ali adalah orang yang cerdas, hal ini terdapat pada komik Profesor Ali mengenakan pakaian berjas lab putih dengan dasi merah selayaknya seorang professor.



Gambar 2.6: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 5 panel ke 5
 Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

c. Dimas

Dimas karakter yang ramah dan santai di dalam komik, hal ini ditunjukkan dalam komik halaman 9, 10, 11, 23, 24, 30 dan 40 yang menunjukkan gestur tangan Dimas sedang melambai ke Wisnu yang seakan menyapa, menjelaskan cerita dan mengajak yang menandakan bahwa Dimas adalah orang yang ramah dan santai



Gambar 2.7: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 10 panel ke 5

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

Ekspresi wajah Dimas yang santai dan sabar, di dalam komik ditunjukkan dalam halaman 10, 11, 12, 19, 23, 24, 25, 30, 39, 40, dan 41 menunjukkan wajah tenang dengan senyum kecil saat menjelaskan cerita kepada Wisnu yang menandakan bahwa Dimas adalah orang yang santai dan sabar



Gambar 2.8: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 19 panel ke 4

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

Penampilan Dimas di dalam komik menunjukkan bahwa Dimas adalah orang yang santai, hal ini terdapat pada komik Dimas mengenakan pakaian santai tetapi dengan gaya pakaian arab seperti memakai turban dan celana harem yang menunjukkan orang santai dan bebas dalam cerita-cerita yang bertemakan arab



Gambar 2.9: Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” halaman 23 panel ke 1

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

5. Konsep Visual Komik

a. Teknik Gambar

Teknik gambar menggunakan teknik digital dengan pembuatan lineart dan pewarnaan full colour melalui komputer. Garis dinamis berupa lengkungan, tebal, tipis, arsir/blok untuk ruang gelap dan permainan arsir untuk memberikan kesan gerak dan jenis tekstur.

b. Gaya Gambar

Alasan penggunaan gaya gambar yang simpel dan colorfull, antara lain karena :

- 1) Agar mudah dimengerti oleh anak-anak. Dengan gaya gambar yang simpel anak-anak akan lebih mudah untuk fokus pada karakter.
- 2) Dengan gaya gambar yang colorfull akan membuat minat anak-anak untuk membaca komik ini semakin besar. Karakter-karakter yang memiliki warna mencolok akan lebih mudah diingat oleh anak-anak.
- 3) Memiliki bentuk yang sederhana sehingga tidak terlalu berat jika dibaca oleh anak-anak.

c. Warna Komik

Halaman isi komik "Kumpulan Kisah Para Nabi" adalah *full colour* dengan *cover* dan *back cover* full colour. Pemakaian format tersebut karena :

- 1) Karena target market adalah anak-anak, maka akan lebih menarik apabila komik dibuat full colour
- 2) Agar anak-anak tidak mudah bosan saat membaca dan lebih bersemangat untuk mempelajari hal-hal baik yang ada di dalam buku komik ini.

d. Layout Komik

1) Layout Halaman

Alur membaca komik ini sesuai dengan cara membaca buku yang lazim di Indonesia, yaitu dari kiri ke kanan dan atas ke bawah. Halaman dimulai dari lembaran pertama setelah cover depan dan berakhir satu halaman sebelum cover belakang. Bentuk panel sesuai dengan ilustrasi yang ditampilkan. Penomoran halaman pada tengah bawah, tapi tidak semua halaman terdapat nomor halaman. Pemberian nomor halaman tergantung pada ilustrasi atau panel yang ditampilkan.

2) Layout Panel

Perancangan pada komik ini mayoritas menggunakan panel berbentuk segi empat, namun juga mempertimbangkan perancangan desain panel yang variatif agar mampu menunjukkan berbagai suasana. Dalam hal ini disesuaikan dengan adegan tiap panel dalam cerita komik.

Jenis sudut pandang yang digunakan adalah : *long shot*, *close up*, *medium shot*, *frog's eye*, *eagle eye*, *zoom in*. Selain itu

juga menggunakan sudut pandang perspektif, untuk mempertajam *sense* pembaca dalam memahami adegan dalam cerita.

3) Perancangan Desain Pra-komik

a) Desain Karakter

(1) Wisnu



Gambar 2.10: Wisnu karakter Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”
Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

(a) Nama : Wisnu

(b) Deskripsi : Wisnu adalah anak yang sangat aktif dan periang, dia memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dia sering pergi ke laboratorium profesor Ali untuk mempelajari banyak hal-hal baru.

(2) Profesor Ali



Gambar 2.11: Profesor Ali karakter Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”

Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

(a) Nama : Profesor Ali

(b) Deskripsi : Profesor Ali adalah tetangga dari Wisnu, beliau adalah seorang penemu. Profesor Ali sering melakukan percobaan untuk menciptakan alat-alat yang dapat berguna untuk pendidikan anak-anak, Profesor Ali sering mendapat bantuan dari Wisnu, mereka berdua sangat antusias untuk menciptakan alat-alat baru yang dapat berguna untuk masyarakat.

(3) Dimas



Gambar 2.12: Dimas karakter Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”
Sumber :Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”,2020

- (a) Nama : Dimas
- (b) Deskripsi : Dimas adalah karakter kecerdasan virtual yang diciptaka oleh professor ali yang memandu Wisnu dalam menjelajah dunia virtual.