

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1. Konsep

4.1.1. Konsep Visual

Membawa konsep rimba menjadi kota yang memiliki kata kunci modern. Modern yang dimaksud adalah latar waktu yang semula berkesan primitif dan kuno, diubah menjadi latar waktu sekarang di era globalisasi yang sudah jauh lebih berkembang dalam segi fashion digabungkan kedalam kostum Maza dan Kartubi. Berpatok dari Spider-man Into the Spider-verse yang menggunakan pakaian keseharian saat menggunakan kostum, yang laris dengan box office 375,5 juta USD. Model fashion yang digunakan dalam perancangan tidak berpatok oleh sebuah fashion yang terkenal, namun disesuaikan dengan kebutuhan karakter yang menunjang keaslian karakter.

Style gambar memiliki referensi utama dari Garudayana yang membawa tokoh wayang kedalam desain yang diminati pada jaman sekarang, style hibrida, yang digunakan dalam perancangan ini. Ditambah dengan sejarah komik Indonesia sangat dipengaruhi komik Amerika sehingga tipe *shading* yang digunakan hitam pekat seperti gambar komik Amerika.

Dalam perancangan ini, dibagi menjadi 2 bagian, yaitu halaman tokoh dan halaman atribut. Penggunaan *shading* hitam akan digunakan di halaman tokoh saja. Pada halaman atribut tidak menggunakan *shading* hitam pekat karena mementingkan kejelasan di setiap atributnya.

Background yang digunakan adalah warna abu-abu gelap yang membuat kontras antara background dan ilustrasi yang membuat ilustrasi jadi lebih jelas dan detail.

4.1.2. Konsep Verbal

Tipografi menggunakan font Century751 BT yang tergolong dalam jenis huruf serif. Pemilihan font bergolongan serif dengan alasan memiliki *Counterstroke* yang bertujuan mempermudah membaca dalam suatu kalimat atau teks. Pemilihan font

yang mudah untuk dibaca sangat penting karena tipografi dalam perancangan ini lumayan banyak dan semua dalam bentuk paragraf.

Pada halaman tokoh, tipografi berupa narasi atau cerita singkat asal mula Maza dan Kartubi. Sedangkan dalam halaman atribut menjelaskan konsep dari setiap atribut sehingga meminimalisir *miss communication* terhadap audiens.

4.2. Visualisasi

4.2.1. Maza

a. Halaman Tokoh



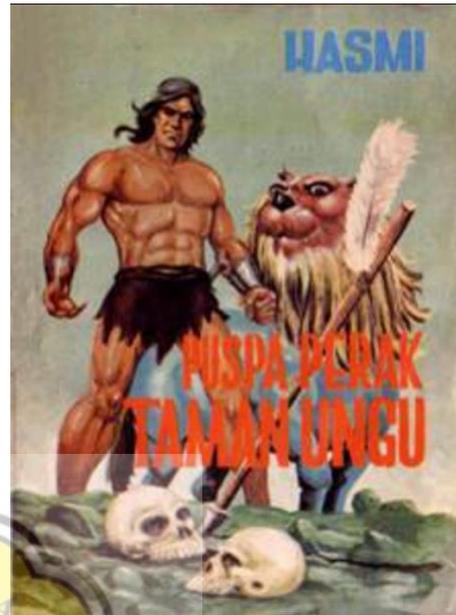
gambar 4.1. Halaman Tokoh Maza

Maza yang memiliki ciri khas kekar, berambut panjang, membawa belati, dan telanjang dada telah diredesain dengan konteks modern. Dalam halaman tokoh Maza ditampilkan *color palette*, ilustrasi, referensi, nama, dan narasi cerita singkat. Dalam cerita aslinya, Maza tidak memiliki kostum superhero sendiri, dimana dengan latar rimba hanya menggunakan celana kain seperti Tarzan.

Dalam pembuatan redesain Maza, perancang memiliki referensi berikut.



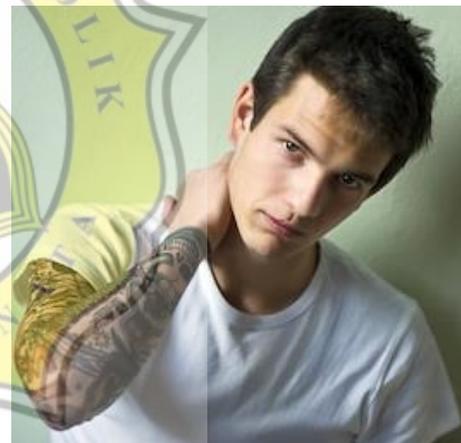
gambar 4.2 Referensi Spider-man



gambar 4.3 Referensi Bentuk Asli Maza



gambar 4.4 Referensi Pakaian



gambar 4.5 Referensi Tato

Sesuai dengan bentuk Maza Sang Penakluk, bentuk Maza yang menggunakan celana kain diubah menggunakan kemeja yang diikatkan di pinggang yang pada akhirnya memiliki bentuk serupa. Pada bagian kostum atau atasan, Maza sudah tidak telanjang dada namun dengan kostum berwarna warna kulit yang memberi kesan masih telanjang dada. Belati diubah menjadi tato bergambar belati pada

tangan kanannya dan Maza menggunakan sepatu kets yang nyaman digunakan dan memiliki durabilitas tinggi.

b. Halaman Atribut



gambar 4.6 Kostum Maza

Kostum Maza memiliki warna kulit yang membuat ilusi seperti Maza tidak mengenakan baju yang dibuat semirip mungkin dengan Maza yang asli dimana bertarung hanya mengenakan celana kain. Bentuk kostum seperti rompi yang memiliki warna lain yaitu warna hitam untuk menambahkan kesan klasik. Warna kostum Maza tidak berkaitan dengan warna pakaian Maza.



gambar 4.7 Pakaian Maza

Dengan konsep dasar penggabungan kostum dengan pakaian keseharian dan sejatinya Kanigara, nama asli Maza, merupakan seorang pelukis yang memiliki stereotip "mengenakan pakaian yang nyaman", pakaian yang digunakan Kanigara merupakan kemeja dengan celana pendek. Saat berubah menjadi Maza, kemeja diikatkan di pinggang yang membuat bentuk mirip dengan celana kain Maza yang asli.

Yang menjadi kunci pada pakaian Maza adalah celana pendek, kemeja, dan terlihat santai. Warna tidak menjadi titik tetap sehingga warna kostum dapat diubah-ubah namun dengan maksimal 3 warna berbeda. Yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna monokrom biru.



gambar 4.8 Belati dan Kuncir Maza

Pada jaman sekarang, yang sesuai konsep rimba menjadi kota, melihat orang membawa belati di pinggang terutama di perkotaan terlihat aneh bahkan menyeramkan. Selain itu belati milik Maza bukan merupakan senjata bagi Maza namun sebuah sarana untuk memanggil Kartubi. Sehingga untuk menyesuaikan sebuah belati pada jaman sekarang, sebuah belati diubah dalam bentuk sebuah tato yang telah menjadi fashion sekarang. Cara memanggil Kartubi masih sama yaitu dengan menggosok belati, dimana dalam tato ini Maza menggosok tangannya yang bertato.

Penggunaan tato bertujuan sebagai adaptasi ke latar waktu jaman sekarang dengan bayangan latar tempat perkotaan dimana tato sudah bukan menjadi lambang atau tanda sebagai seorang kriminal atau nara pidana melainkan digunakan sebagai fashion atau sebuah penanda mengenai apa yang penting. Pada tato belati Maza terdapat sebuah kata "Conquer" yang berarti menaklukan, julukan bagi Maza sang Penakluk.

Secara teknis, Kanigara merupakan nama asli Maza yang berprofesi sebagai pelukis dimana pelukis memiliki stereotip yang cukup melekat yaitu menyukai hal-hal berbau seni. Tato sendiri sekarang juga sudah dianggap sebagai seni lukis dengan media tubuh manusia. Berdasarkan cerita, Kanigara mimpi menjadi seorang

Maza yang akhirnya terbangun dan secara ajaib terdapat kuas dengan sebuah cincin pada gagangnya di tangan Kanigara. Tidak sengaja Kanigara mengetukkan kuas tersebut dan berubahlah menjadi Maza, bersamaan dengan kuasnya berubah menjadi belati. Pada redesain ini, pola berpikir mengarahkan kepada Kanigara yang menyukai hal berbau seni, pernah membuat tato bergambar kuas, yang merupakan alat tempur dari profesinya, pelukis. Saat terbangun dari mimpi menjadi Maza, tato Kanigara berubah menjadi sebuah kuas dengan cincin melingkar di gagangnya.

Pada tangan lainnya Maza membawa kunci yang dapat digunakan setiap saat untuk mengikat rambutnya.



gambar 4.9 Sepatu Maza

Terkait dengan warna yang dikenakan pada pakaian, warna sepatu juga mengikuti tone warna pakaian. Sepatu pada jaman sekarang sudah memiliki warna-warna yang bervariasi sehingga dapat dicocokkan dengan warna pakaian.

Sepatu yang digunakan Maza adalah sepatu kets yang sangat cocok dan nyaman untuk bergerak banyak mengingat Maza merupakan superhero.

4.2.2. Kartubi

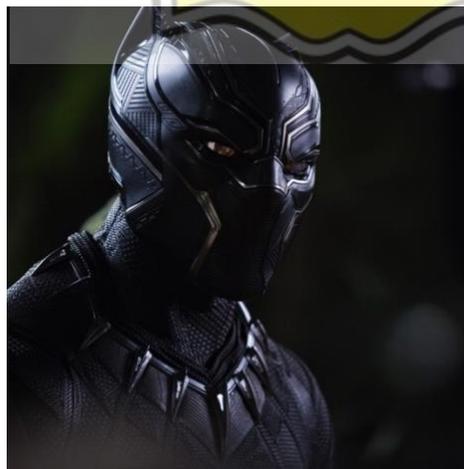
a. Halaman Tokoh



gambar 4.10 Halaman Tokoh Kartubi

Kartubi, jin yang semula berukuran raksasa, dengan penyesuaian dan data bahwa jin yang merupakan sosok gaib mampu menjelma seperti manusia digunakan untuk penyesuaian ukuran Kartubi se-ukuran manusia tinggi biasa dan terlihat gagah dan kekar.

Dalam pembuatan redesain Maza, perancang memiliki referensi berikut.



gambar 4.11 Referensi Black Panther



gambar 4.12 Referensi Lucifer



gambar 4.13 Referensi Scarlet Witch



gambar 4.14 Referensi Style Formal Casual



gambar 4.15 Referensi Jas

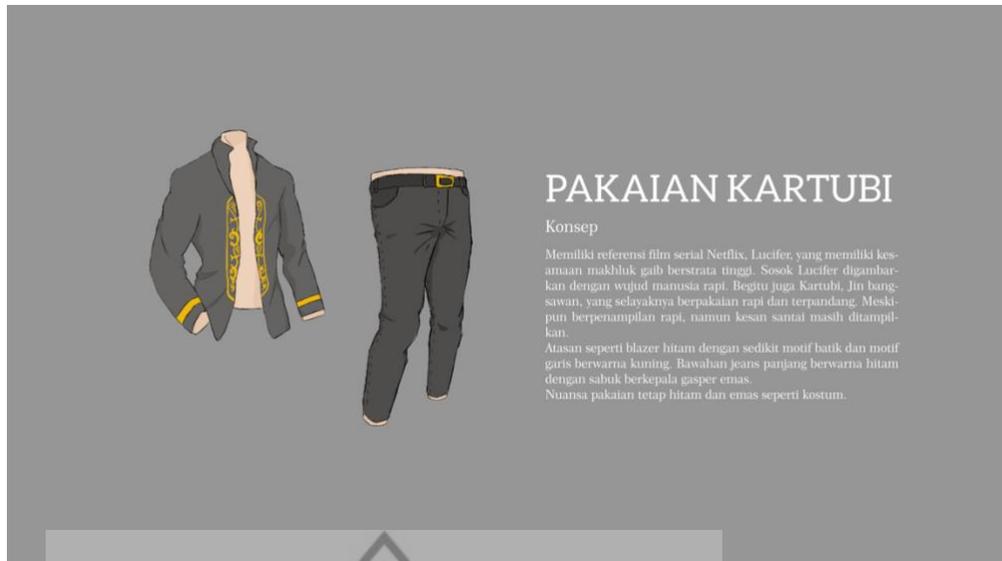
b. Halaman Atribut



gambar 4.16 Kostum Kartubi

Kostum Kartubi memiliki referensi dari Black Panther yang memiliki kesamaan latar cerita yang sama, yaitu bangsawan. Dengan 3 permata berwarna emas seperti sebuah kalung kerajaan serta memiliki corak warna emas yang sangat identik dengan warna kerajaan.

Namun tetap sosok Jin masih memiliki indikasi gaib, yang dicerminkan dengan corak warna kostum, pakaian, dan sepatu berwarna mayoritas hitam, yang memiliki makna misterius.



gambar 4.17 Pakaian Kartubi

Memiliki referensi film serial Netflix, Lucifer, yang memiliki kesamaan makhluk gaib berstrata tinggi. Sosok Lucifer digambarkan dengan wujud manusia berpakaian rapi. Begitu juga Kartubi, Jin bangsawan, yang selayaknya berpakaian rapi dan terpandang. Meskipun berpenampilan rapi, namun kesan santai masih ditampilkan.

Atasan seperti blazer hitam dengan sedikit motif batik dan motif garis berwarna kuning. Bawahan jeans panjang berwarna hitam dengan sabuk berkepala gasper emas. Nuansa pakaian tetap hitam dan emas seperti kostum.



gambar 4.18 Gelang Kartubi

Pada desain asli Kartubi mengenakan gelang emas dikedua tangannya yang berfungsi untuk menyegel atau menahan kekuatannya.

Dengan pendekatan jaman sekarang, gelang tersebut, gelang emas yang dikenakan merupakan gelang emas yang digunakan sebagai aksesoris. Tentu saja masih berfungsi sebagai penahan kekuatan Kartubi

Sosok Jin terkenal dapat menjelma menjadi pribadi manusia lain, diadaptasi untuk penyesuaian ukuran Kartubi dalam ukuran manusia, yang masih bisa berubah menjadi raksasa jika dibutuhkan.



gambar 4.19 Sepatu Kartubi

Sepatu yang sering digunakan pada jaman sekarang, Suede shoes, yang terlihat formal tetapi santai. Untuk menunjang kerapian yang santai, Kartubi memakai Suede Shoes yang tetap berwarna hitam. Keseluruhan warna Kartubi bernuansa hitam, gelap yang menunjukkan kesan misterius.

