

BAB 4

STRATEGI KREATIF

4.1 KONSEP

Perancangan komik untuk pengenalan kepada anak 7-12 tahun mengenai bagusnya permainan tradisional gobak sodor yang memiliki kelebihan, yaitu bekerja sama dan menyenangkan sehingga menunjukkan kesan perjuangan dalam mencapai sesuatu, menggunakan gaya gambar yang mengarah ke manga jepang.

4.1.1 KONSEP VERBAL

4.1.1.1 Konsep Judul

Penamaan judul untuk perancangan komik ini adalah “Apik” yang memiliki arti baik, bagus dan keren yang menandakan komik ini berisi hal - hal yang baik, nama judul ditambah dengan tema permainan tradisional adalah “Gobak Sodor” agar langsung jelas kepada pembaca isi dari komik tersebut. Nama judul menjadi “Apik’e Gobak Sodor” Konsep judul ini harus disesuaikan dengan target sasaran yaitu anak - anak di daerah jawa yang tinggal di perkotaan kecil, sehingga harus disesuaikan dengan bahasa yang sehari -hari mereka dengar.

4.1.1.2 Konsep Isi Cerita

Komik ini akan berisi cerita yang dapat memperkenalkan permainan tradisional yaitu Gobak Sodor kepada target pembaca. Nilai yang ingin diangkat adalah pentingnya kerja sama dalam sebuah kelompok dan dapat menghargai satu sama lain. Komik ini akan

memiliki genre action yang mengangkat cerita dari 5 anak sekolah yang terperangkap di dunia lain, agar dapat keluar dari dunia tersebut mereka harus dapat menyelesaikan tantangan yaitu memenangkan sebuah permainan. Isi cerita yang ada dalam komik diurutkan dari perbab :

1. Buku Misterius

Pada suatu hari An yang sedang terburu-buru datang kesekolah tiba-tiba melihat sebuah kejadian aneh. Ada sebuah cahaya terang yang menyambar suatu pohon lalu An coba untuk mendekati pohon itu ternyata ada buku yang tergeletak disana. An lalu membawa buku itu dan membawanya kesekolah, tetapi apesnya dia sudah terlambat sehingga mendapatkan hukuman dari guru. Lalu pada jam kedua dia baru diperbolehkan masuk kelas dan mengikuti pelajaran seperti biasa, setelah itu waktu kelas sudah berakhir An memberhentikan teman – teman nya yaitu Dimas, Ayu dan Tari untuk tidak pergi dulu. Karena An mau menunjukkan buku yang dia temukan, buku itu memiliki cover yang bertuliskan Gobak Sodor dan hanya bisa dibuka dengan 5 orang. Tapi buku itu tetap bisa terbuka karena di ruangan ada orang lain selain mereka ber empat.

2. Dunia di dalam buku

Mereka terkena cahaya dari buku tersebut dan masuk ke dalamnya, ternyata mereka di pindahkan kedunia lain. Mereka yang tiba – tiba berpindah merasa kaget dan mereka ber empat langsung menghampiri orang kelima yang ikut berpindah. Ternyata orang itu adalah Yoga, lalu An menjelaskan dan meminta maaf mengenai buku itu kepada Yoga. Setelah itu tiba –

tiba ada seseorang yang muncul dia langsung memperkenalkan dirinya, bernama Bahanuwati dia adalah yang menjadi pemandu di dunia didalam buku tersebut. Mereka di ajak berjalan menuju kesuatu tempat, di jalan mereka melihat kehidupan orang – orang di dunia itu. Akhirnya mereka sampai ketempat yang dituju ternyata adalah lapangan yang sudah ada garis berpetak – petak, Bahanuwati menjelaskan mengenai apa yang harus mereka lakukan untuk dapat keluar dari buku ini adalah dengan bermain permainan tradisional yang terkenal pada zaman dulu yaitu Gobak Sodor.

3. Aturan Gobak Sodor

Mereka Berlima Awalnya menolak untuk bermain permainan Gobak Sodor karena diantara mereka tidak ada yang mengetahui permainan tersebut. Lalu Bahanuwati menjelaskan mengenai permainan tersebut kepada mereka, syarat mereka untuk keluar dari buku yaitu harus menang dalam permainan Gobak Sodor dan jika kalah mereka akan terjebak di dalam buku tersebut. Lalu mereka akhirnya setuju dan mulai bermain Gobak Sodor, mereka akan melawan Bahanuwati dan teman – temannya yaitu orang yang tinggal di dunia itu. Permainan berlangsung 2 babak dengan dalam 1 babak bisa mendapatkan poin 3 akan di menjadi sebagai pemenang, dua tim akan saling bergantian menjaga dan bertahan.

4. Permainan Dimulai

Saat permainan babak 1 sudah dimulai kelompok An, Dimas, Ayu, Tari dan Yoga menjadi kelompok penyerang terlebih dahulu. Mereka berpikir bagaimana cara untuk dapat menang dan lolos dari penjagaan. Tetapi sayangnya permainan di babak 1 mereka kalah, lalu selanjutnya setelah melihat cara bermain mereka dapat

memenangkan pertandingan babak 2 sebagai tim bertahan. Permainan berlanjut ke babak ke 3 sebagai penentuan.

5. Keluar dari buku

Pada babak 3 kelompok An, Dimas, Ayu, Tari dan Yoga berhasil memenangkan pertandingan tersebut. Lalu Bahanuwati menepati janjinya untuk mengeluarkan mereka dari buku dan dia menambahkan satu hadiah kemenangan untuk mereka. Lalu Dimas bilang ke teman – temannya kita tidak memerlukan hadiah apapun kan, mereka hanya ingin bertanya kenapa ada buku seperti itu. Bahanuwati menjelaskan tentang masa lalu nya dan berterimakasih kepada mereka karena sekarang dia bisa tenang di alam sana. An, Dimas, Ayu, Tari dan Yoga mereka juga berterimakasih kepada Bahanuwati karena dia kami telah belajar banyak hal dari permainan Gobak Sodor. Akhirnya mereka berlima dapat keluar dari buku itu dan kembali keruang kelas.

4.1.1.3 Konsep Gaya Bahasa

Gaya bahasa dalam komik sangatlah penting untuk penyampaian pesan ke pembaca agar lebih jelas. Pada komik ini akan memilih bahasa yang tidak formal karena target sasara adalah anak sekolah usia 7-12 tahun, dalam keseluruhan isi cerita akan menggunakan bahasa indonesiaseperti percakan sehari - hari.

4.1.2 KONSEP VISUAL

4.1.2.1 Infografis



Gambar 14 Infografis

4.1.2.2 Moodboard



Komik Bahasa Indonesia
Ariston Comic Vertiky

Gambar 15 Moodboard

4.1.2.3 Konsep karakter

Di dalam komik akan ada 6 karakter utama yang akan mempengaruhi jalan cerita nama dari karakter disesuaikan dengan nama yang sering di dengar anak – anak indonesia, yaitu :

1. Nama : Andri Hermawan

Nama panggilan : Andri

Usia : 11 tahun

Jenis kelamin : Laki – laki

Latar belakang :

Andaru Hermawan atau An adalah anak kelas satu SMP Negeri 1 Telogosekti. Nilai akademik rata – rata dan nilai non akademik cukup baik. Dia memiliki banyak hobi seperti bersepeda, bermain game, menonton film dan masih banyak lainnya. An memiliki sisi spesial dari dirinya yaitu sifatnya yang ceria, pandai bergaul dan tak mudah menyerah terhadap sesuatu. Tapi salah satu sifat buruknya adalah sering usil dan membuat jengkel orang lain.

2. Nama : Dimas Rahadian

Nama panggilan : Dimas

Usia : 12 tahun

Jenis kelamin : Laki – laki

Latar belakang :

Dimas Rahadian adalah teman dekat An dari SD yang sama, dia juga siswa kelas satu SMP Negeri 1 Telogosekti. Memiliki nilai akademik yang sangat baik dan selalu mendapat peringkat pertama di kelas dia juga ditunjuk sebagai ketua kelas, dia memiliki sikap yang sangat bertanggung jawab terhadap sesuatu.

Sikap itu didapat karena Dimas memiliki satu adik, tetapi nilai non akademik rata – rata. Hobi Dimas yaitu membaca dan belajar, dia sering membantu pekerjaan rumah.

3. Nama : Hayu Widati

Nama panggilan : Ayu

Usia : 11 tahun

Jenis kelamin : Wanita

Latar belakang :

Ayu adalah teman masa kecil Dimas karena rumahnya yang berdekatan, dia siswa kelas satu SMP Negeri 1 Telogosekti. Dalam pelajaran akademik dan non akademik Ayu memiliki nilai yang diatas rata – rata, dia termasuk anak yang populer dikalangan siswa kelas satu karena sifatnya yang rajin, baik dan suka menolong. Ayu memiliki hobi yaitu bernyanyi dan mendengarkan musik.

4. Nama : Sada Gantari

Nama panggilan : Tari

Usia : 11 tahun

Jenis kelamin : Wanita

Latar belakang :

Tari adalah anak yang penuh dengan semangat dia besekolah di SMP Negeri 1 Telogosekti dan masih kelas satu. Tari adalah teman Ayu, dia memiliki nilai akademik yang mencapai rata – rata tetapi memiliki nilai di olahraga ya sangat baik. Dia adalah salah satu atlit sekolah dari permainan bola basket, hobi dari Tari tentunya bermain bola basket.

5. Nama : Yoga Satya

Nama panggilan : Yoga

Usia : 12 tahun

Jenis kelamin : Laki - laki

Latar belakang :

Yoga adalah anak kelas satu di SMP Negeri 1 Telogosekti yang kebetulan satu kelas dengan An, Dimas, Ayu dan Tari. Yoga memiliki nilai akademik dan non akademik yang sesuai rata – rata di kelas. Yoga kurang pandai bergaul, dia lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain game online di smartphone.

6. Nama : Bahanuwati

Usia : Tidak diketahui

Jenis kelamin : Wanita

Latar belakang :

Bahanuwati adalah seorang roh yang terkunci di dalam buku permainan Gobak Sodor dan akan menjadi pemandu cara bermain permainan tersebut. Bahanuwati adalah roh yang dulunya adalah anak – anak yang hidup di zaman dimana permainan Gobak Sodor yang sedang populer. Tetapi Bahanuwati adalah anak yang sangat menyukai permainan tersebut tapi tidak dapat memainkannya karena tubuhnya yang lemah dan sakit -sakitan. Hingga akhir hidupnya Bahanuwati tidak bisa bermain permainan Gobak Sodor, sebelum akhir hidupnya dia membuat perhomonan agar dapat bermain permainan tersebut entah kapan.

4.1.2.4 Konsep gaya gambar

Gaya gambar yang dipilih hampir menyerupai kebanyakan komik jepang, dipilihnya gaya gambar tersebut karena sangat dekat dengan target sasaran. Ilustrasi dari karakter dibuat sederhana dan tidak terlalu realist lebih mengarah ke kartun diharapkan dapat

membuat target tertarik. Contoh gaya gambar manga jepang untuk anak usia 7 – 12 tahun :









Gambar 16 Contoh gambar

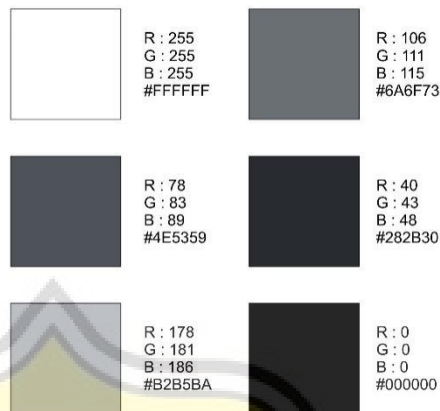
4.1.2.5 Konsep warna

Pada cover komik ini akan diberikan warna yang colorful agar menarik minat dari target sasaran, warna juga dapat digunakan sebagai sarana anak – anak dalam membangun imajinasi dalam membaca komik. Sedangkan untuk isi ingin lebih mefokuskan penyampaian pesan dan tidak membuat mata lelah sehingga menggunakan warna hitam dan putih. Warna – warna yang di gunakan yaitu :

a. Colorful

	R : 255 G : 255 B : 255 #FFFFFF		R : 212 G : 55 B : 64 #D43740
	R : 31 G : 201 B : 234 #1FC9EA		R : 141 G : 195 B : 45 #8DC32D
	R : 105 G : 174 B : 185 #69AE55		R : 0 G : 0 B : 0 #000000

b. Hitam Putih



4.1.2.6 Konsep tipografi

Dalam komik ini ada beberapa tipografi yang akan digunakan dengan fungsinya masing-masing. Tipografi yang dipakai adalah font sans serif yang tidak terlalu formal dan sangat cocok untuk komik.

a. Judul komik di cover

Pada judul komik menggunakan font "Ariston Comic", bentuk font yang tebal dan fleksibel sehingga dapat menampilkan kesan menyenangkan.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?!#**

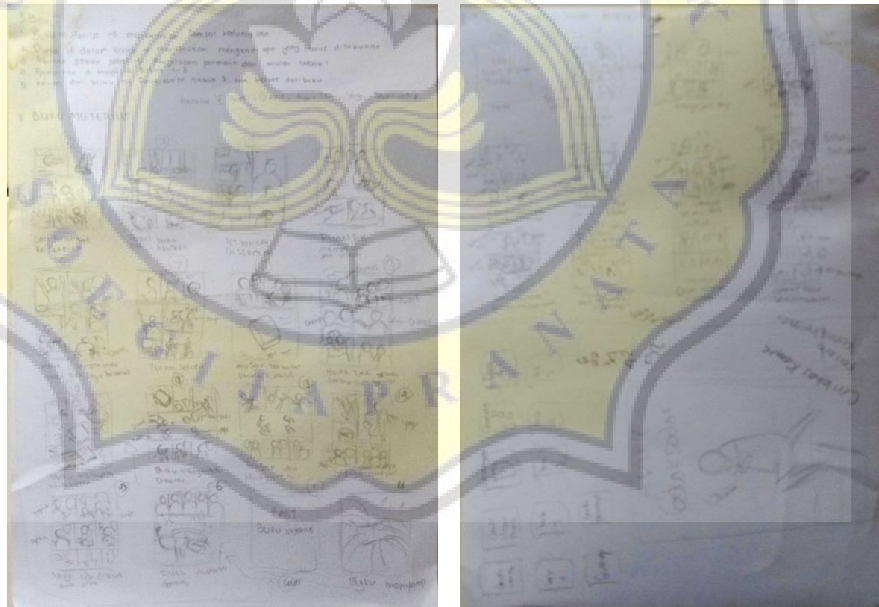
b. Balon kata

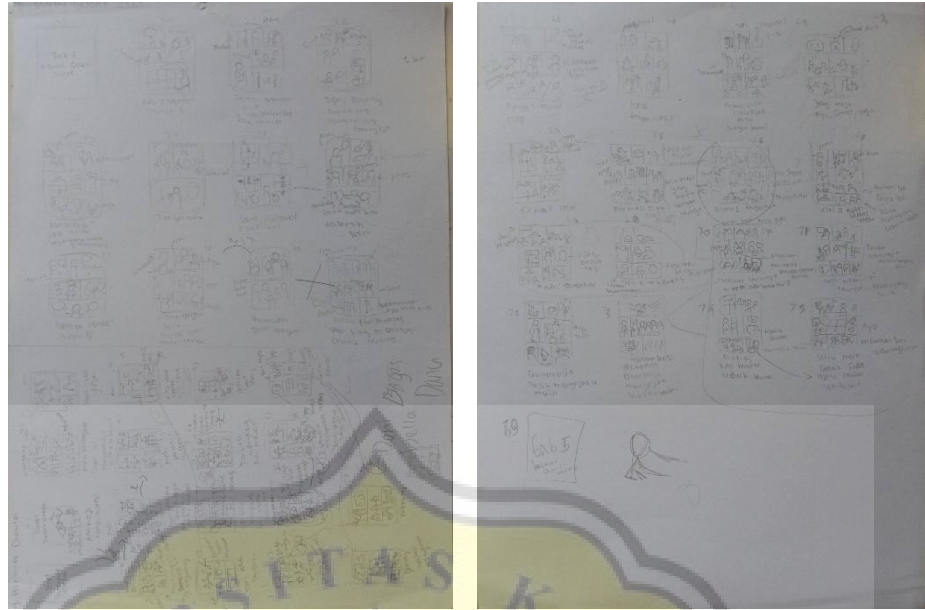
Pada balon kata berisi percakapan antar karakter akan menggunakan font “Vertiky”, bentuk font ini tidak terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan santai. Font ini sering di jumpai dalam komik karena memiliki readability yang baik sehingga dapat dibaca dengan jelas.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!#
\$%&/.|*`@ ,?;
)

4.1.2.7 Storyboard

Storyboard digunakan untuk sebagai patokan awal untuk membuat digitalisasi komik agar tidak melenjeng dari konsep awal.





Gambar 17 Storyboard komik

4.1.2.8 Konsep media pendukung

Di perancangan ini memiliki beberapa media pendukung untuk digunakan sebagai sarana penyampai produk ke pada target sasaran.

a. Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung untuk promosi ke target sasaran, poster akan ada dua maca yaitu cetak dan digital. Poster memiliki tujuan untuk menarik minat target sasaran untuk membeli dan membaca komik dari perancangan ini, isi dari poster yaitu informasi yang disampaikan seperti cara membeli, isi cerita, ilustrasi, dan tagline. Poster cetak akan di tempel di sekolah – sekolah, sedangkan poster digital akan di promosikan melalui selebgram di media sosial.

b. Motion Komik

Motion komik akan digunakan sebagai media promosi yang dipublikasikan melalui media sosial seperti tiktok, youtube dan instagram. Motion komik akan berisi pengalasan isi cerita yang di beri efek bergerak sehingga membuat tertarik target sasaran.

c. Merchandise

Merchandise dapat dibeli atau digunakan untuk membuat sebuah *Giveaway* bagi pembaca yang beruntung dengan syarat sudah memberikan sharing setelah membaca komik permainan tradisional *Gobak sodor*. Dengan cara memposting di media sosial seperti instagram menggunakan # (hashtag) yang ditentukan, bertujuan dari tahap ini adalah untuk memperluas cakupan perancangan ini supaya tersampaikan kesemua anak - anak di indonesia. *Giveaway* yang diberikan bisa berupa baju dan tumbler serta barang – barang yang lainnya yang bertujuan membuat target sasaran tertarik membeli komik.

4.2 VISUALISASI DESAIN

4.2.1 Desain karakter

DAFTAR KARAKTER



Nama: Andri Hermawan
Nama panggilan: Andri
Usia: 11 tahun
Hobi: Bersepeda, game dan nonton film



Nama: Bahanuwati
Usia:
Hobi:



Nama: Dimas Rahadian
Nama panggilan: Dimas
Usia: 12 tahun
Hobi: Membaca



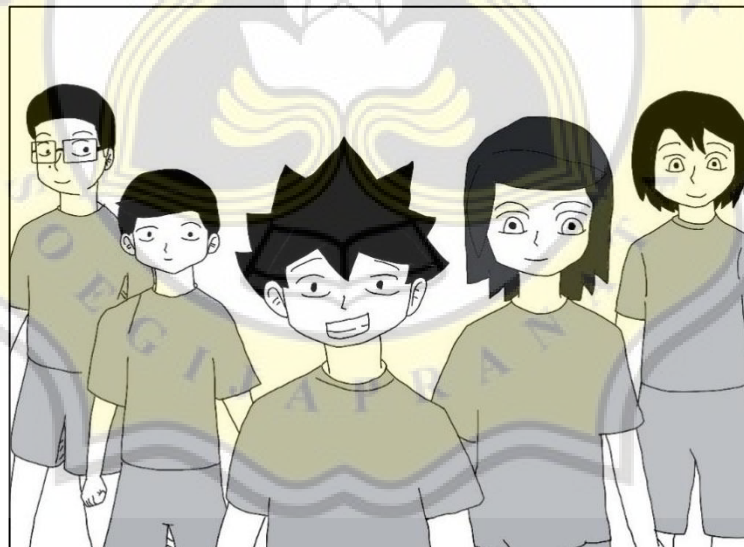
Nama: Hayu Widati
Nama panggilan: Ayu
Usia: 11 tahun
Hobi: Bernyanyi dan dengerin musik



Nama: Yoga Setya
Nama panggilan: Yoga
Usia: 12 tahun
Hobi: Game dan nonton film

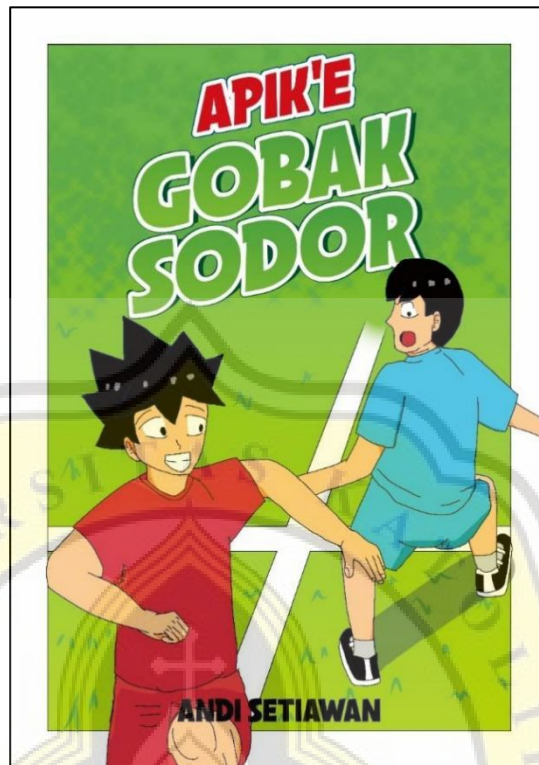


Nama: Sada Gantari
Nama panggilan: Tari
Usia: 11 tahun
Hobi: Basket

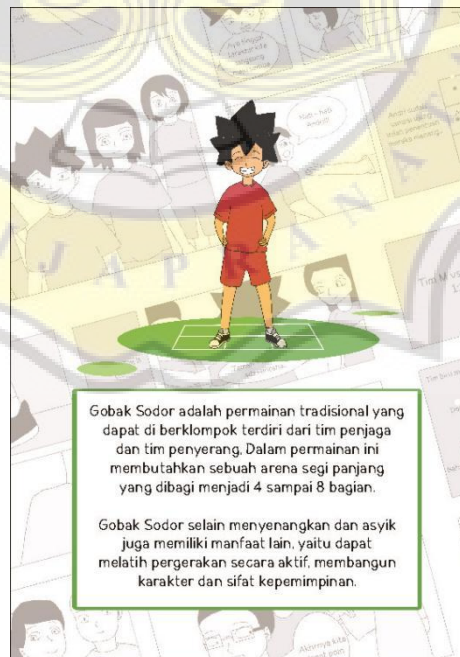


Gambar 18 Desain Karakter

4.2.2 Cover depan dan belakang



Gambar 19 Cover depan



Gambar 20 cover belakang

4.2.3 Isi Komik





Gambar 21 isi komik

4.2.4 Merchandise



Gambar 22 Pembatas buku



Gambar 23 baju



Gambar 24 tumbler

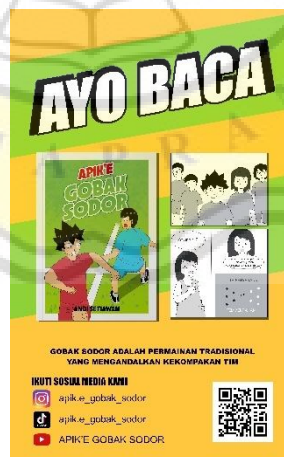
4.2.5 Poster



Gambar 25 poster Online untuk feed instagram

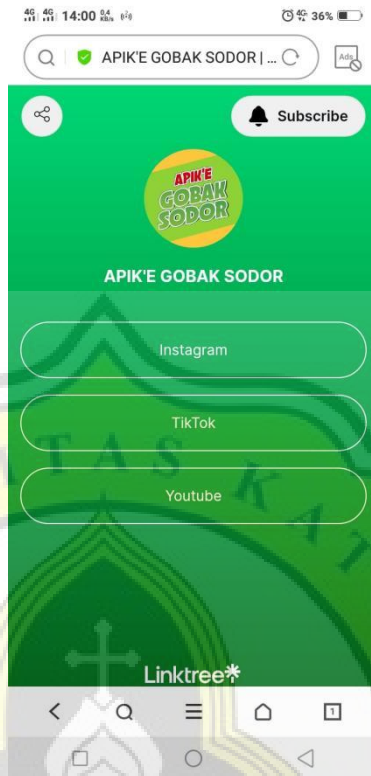


Gambar 26 poster cetak



Gambar 27 Mini X banner

4.2.6 Media Sosial



Gambar 28 linktree

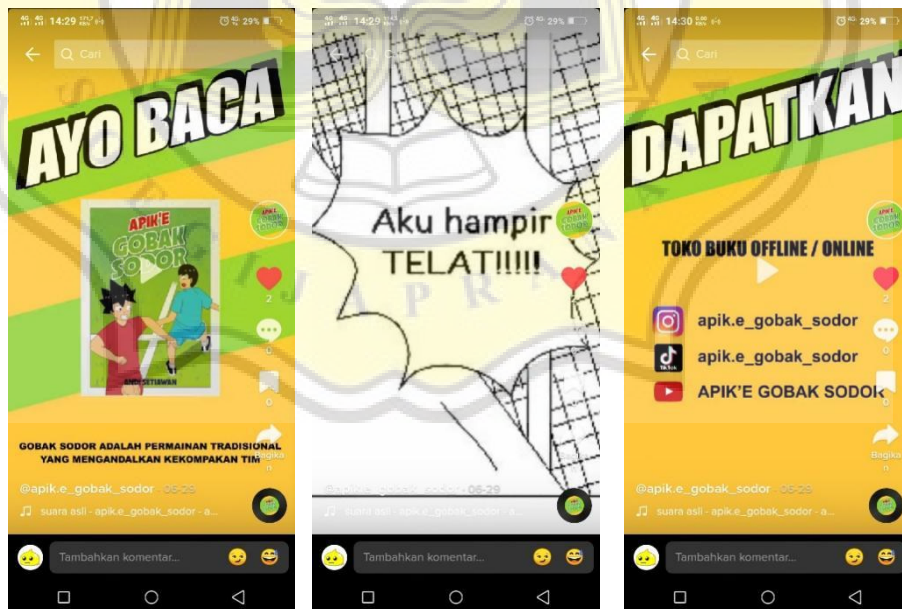


Gambar 29 profil instagram



Gambar 30 profil tiktok

4.2.7 Motion komik



Gambar 31 motion komik

4.2.8 Spot pameran



Gambar 32 spot pameran