

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. DESAIN PERANCANGAN

Pada perancangan ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif sebagai pendekatan utama, sedangkan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan yang digunakan sebagai data pendukung. Pendekatan kuantitatif yang dilakukan pada perancangan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan baik untuk menyusun Genre komik dan Gaya seni yang digunakan pada perancangan. Sedangkan pada pendekatan kualitatif digunakan untuk menentukan alur cerita melalui berbagai artikel mengenai protocol kesehatan dan lain lain.

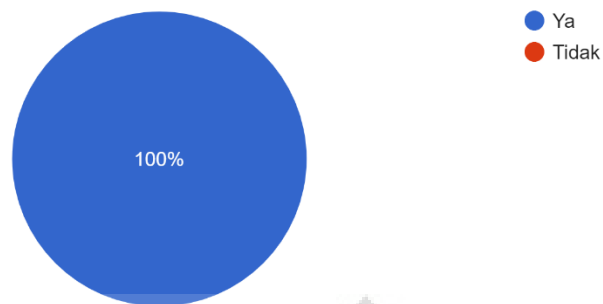
3.2. OBJEK PERANCANGAN

Objek yang digunakan pada perancangan ini rasa bosan dari para khalayak dewasa muda yang merasa bosan menjalani isolasi mandiri. Tema dari perancangan komik ini sendiri berupa pandemi Covid-19, Genre komik dan Gaya seni ilustrasi. Semua hal diatas akan diolah menjadi alur cerita utama. Sedangkan Gaya seni yang dipilih oleh responden akan menjadi Gaya seni ilustrasi pada perancangan komik nanti

3.3. DATA

Data utama pada perancangan ini adalah data yang didapatkan dari hasil penyebaran angket yang dilakukan pada tanggal 02 April 2022 hingga 06 April 2022. Pada pengumpulan data ini didapatkan 40 Responden yang memiliki *kriteria : Gemar membaca komik dan mengalami belajar / bekerja dari Rumah*. Pada angket ini, dimuat beberapa pertanyaan sebagai berikut :

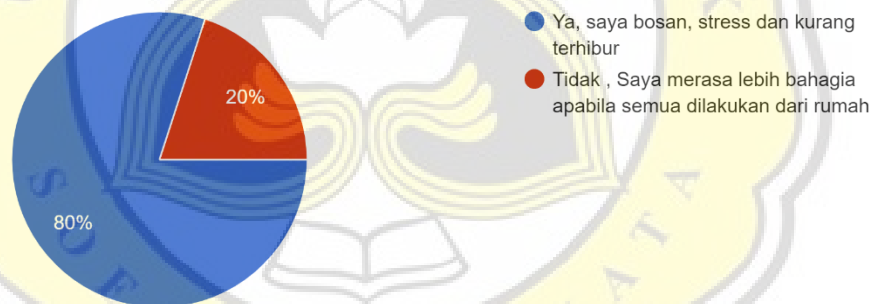
Apakah menurut anda komik merupakan salah satu sarana hiburan ?
40 jawaban



Gambar 3. 1 Diagram merupakan hiburan

Pada pertanyaan nomor satu, 100% Responden menjawab mereka setuju apabila komik merupakan sarana hiburan.

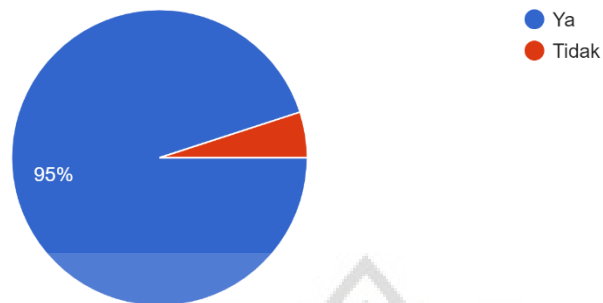
Apakah anda merasa bosan, stress dan kurang terhibur di masa Pandemi ? Khususnya disaat Belajar, Sekolah atau Kuliah dari Rumah ?
40 jawaban



Gambar 3. 2 Diagram lingkaran perasaan bosan saat lockdown

Pada pertanyaan nomor dua, 80% Responden menjawab mereka merasa bosan, stress dan kurang terhibur di masa pandemi khususnya saat belajar atau kuliah dari rumah. Sedangkan 20 % menjawab Mereka merasa lebih Bahagia apabila semua dilakukan dari rumah.

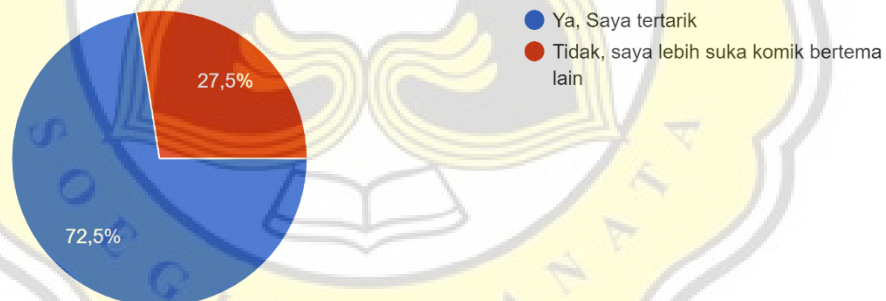
Berdasarkan jawaban anda pada pertanyaan nomor dua, apakah anda merasa terhibur saat anda membaca komik, Baik disaat anda merasa bosan atau bahagia saat semua dikerjakan dari rumah ?
40 jawaban



Gambar 3. 3 Diagram Lingkaran Perasaan terhibur saat membaca komik

Pada Pertanyaan nomor 3, 95 % Responden menjawab mereka akan merasa terhibur apabila mereka membaca komik disaat belajar / kuliah dari rumah. Sedangkan sisanya lebih memilih aktifitas lain selain membaca komik.

Apakah komik bertema pandemi akan menarik minat anda untuk membacanya ?
40 jawaban

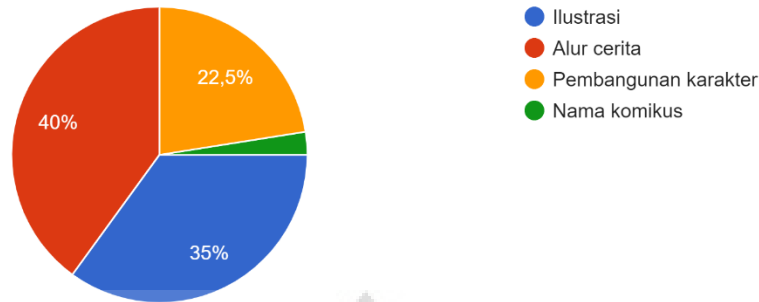


Gambar 3. 4 Diagram lingkaran minat pembaca

Pada pertanyaan nomor empat, 72,5% responden menjawab mereka tertarik untuk membaca komik bertema pandemi, sedangkan 27,5% lebih memilih komik bertema lain.

Saat membaca / memilih komik, elemen manakah yang lebih penting menurut anda ?

40 jawaban

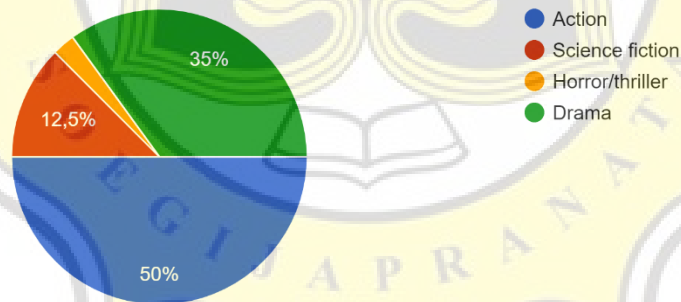


Gambar 3. 5 Diagram Lingkaran elemen komik

Pada pertanyaan nomor lima, Responden diberikan pertanyaan berupa elemen manakah yang lebih penting menurut mereka saat membaca komik. Pada angket ini diberikan empat pilihan yaitu Ilustrasi Alur cerita, pembangunan karakter dan nama komikus. Hasil yang didapatkan adalah 40% menjawab Alur cerita merupakan elemen paling penting, 35% menjawab ilustrasi, 22,5% menjawab pembangunan karakter dan satu responden menjawab Nama komikus.

Apa genre komik favorit anda ?

40 jawaban



Gambar 3. 6 Diagram lingkaran genre komik favorit responden

Pada pertanyaan nomor enam, Responden diberikan pertanyaan berupa genre komik favorit mereka. Dari 40 Responden, 50% menjawab Action, 35% menjawab Drama, 12,5% menjawab Science fiction dan 1 responden menjawab Horror/thriller.

3.4. ANALISIS DATA

Data yang didapatkan berupa jawaban responden mengenai komik bertema pasca pandemi disajikan dalam bentuk angket. pertanyaan yang terdapat didalam angket tidak terkait

satu sama yang lain secara langsung, sehingga tidak dapat disajikan menggunakan table sebagai Ringkasan data. Dari data yang dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa semua responden setuju bahwa komik merupakan salah satu sarana hiburan. Mayoritas responden sebanyak 80% merasa mereka bosan, stress dan butuh hiburan selama masa pandemi dikarenakan segalanya dilakukan dari rumah. Sedangkan sisanya sebanyak 20% merasa mereka lebih Bahagia apabila harus melakukan semuanya dari rumah. Pada pertanyaan berikutnya, mayoritas responden sebanyak 95% merasa terhibur saat mereka membaca komik baik saat bosan maupun Bahagia saat semuanya dikerjakan dari rumah. Pada pertanyaan berikutnya, responden diberikan pertanyaan mengenai apakah mereka suka dengan komik bertema pandemi. Responden memberikan jawaban bahwa, 72,5% Responden menjawab mereka suka dengan komik bertema pasca pandemi, sedangkan 27,5% menjawab mereka lebih suka komik bertema lain. Pertanyaan berikutnya mengenai elemen komik mana yang menjadi kunci utama. Pada pertanyaan ini terdapat empat alternative pertanyaan yaitu: alur cerita, ilustrasi, pembangunan karakter dan nama komikus. 40% responden menjawab bahwa alur cerita merupakan elemen utama, diikuti dengan ilustrasi sebanyak 35%, 22,5% menjawab pembangunan karakter dan satu responden menjawab nama komikus. Pada pertanyaan terakhir, responden diberikan pernyataan yaitu genre komik apa yang digemari oleh responden, pada pertanyaan ini responden kembali diberikan empat alternative jawaban, yaitu : Action, Drama, Science fiction dan horror/thiller, pada pertanyaan ini 50% responden menjawab Laga / Action, 35% Responden menjawab Drama, 12,5% menjawab Science Fiction, dan satu Responden menjawab horror/thriller.

Sehingga dari analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa, responden suka dan gemar membaca komik, kebanyakan merasa bosan saat di masa pandemi / lockdown, mayoritas merasa terhibur saat membaca komik baik saat mereka merasa bosan / Bahagia saat lockdown.

3.5. STRATEGI MEDIA

Karya yang dirancang berupa komik konvensional yang memiliki 60 halaman kertas a5. Terdiri dari tiga BAB yaitu pengenalan, inti dan Penutup. Isi komik yang akan dirancang terdiri dari 50% aksi / laga, 35% Drama, 12,5% fiksi ilmiah dan sedikit horror, komik ini akan lebih menekankan pada bagaimana jalannya alur cerita. Disusul dengan Ilustrasi dan pembangunan karakter sehingga komik ini akan membekas pada memori pembaca sehingga pesan yang disampaikan tidak mudah dilupakan oleh pembaca.

Media pendukung yang akan digunakan untuk mempromosikan komik ini adalah media sosial khususnya Instagram, dikarenakan Instagram, dinilai lebih cocok bagi khalayak dewasa muda. Hal ini dibuktikan dengan pengumpulan data melalui kuesioner beberapa bulan yang lalu. Pada pengumpulan data ini menunjukkan sebanyak 80% pengguna sosial media lebih memilih Instagram dibandingkan facebook. Penggunaan Instagram sebagai media promosi

yaitu menampilkan beberapa potongan gambar dari komik sehingga akan menarik perhatian pembaca dan membangun rasa penasaran untuk menuju laman website penyedia komik.

3.6. STRATEGI KOMUNIKASI

Strategi komunikasi pesan pada komik ini berfokus alur cerita utama yang ditentukan dari bagaimana prosedur protocol kesehatan yang dimuat pada hal hal tersirat yang ada di komik ini. mulai dari salah satu adegan dimana saat karakter utama berdekatan menimbulkan hal yang tidak diinginkan, rupa tokoh antagonis yang menyerupai atau melambangkan pandemi. Selain itu, suasana yang digambarkan pada komik ini menunjukkan suasana yang mendukung strategi komunikasi pesan. Dimana saat bagian non action para karakter pelengkap memperparah penyebaran penyakit dengan tidak menaati protocol kesehatan. Cerita komik ini diakhiri dengan terkalahkannya tokoh antagonis penyebar penyakit dan kisah baru yang sehat dan damai pun dimulai.

3.7. KHALAYAK SASARAN

- **GEOGRAFIS** : Berada di Indonesia meliputi semua wilayah terutama kota kota besar yang mudah mendapatkan akses komik dan internet
- **DEMOGRAFIS** : Berusia 19-25 Tahun, baik pria maupun wanita berprofesi sebagai mahasiswa/pelajar
- **PSIKOGRAFIS** : Penggemar Komik, Ingin mempelajari hal baru dan memiliki waktu luang untuk membaca komik.

3.8. ANALISIS SWOT

1. STRENGTH

Dimuat dalam media komik, sehingga pesan yang ingin disampaikan sederhana dapat tersampaikan secara maksimal khususnya bagi para pecinta komik. Media komik dipilih karena Indonesia merupakan pembaca komik nomor 2 di dunia setelah Finlandia. (Irfandi, Faizal 2018)

2. WEAKNESS

Komik ini berbentuk komik konvensional, sehingga memiliki alur baca dari kiri ke kanan. Bagi pembaca yang sudah terbiasa dengan komik non konvensional / webtoon akan menjadi sedikit masalah.

3. OPPORTUNITY

Belum banyak komik yang membahas tema pandemi, khususnya komik konvensional / komik yang berbentuk buku.

4. THREAT

Terdapat komik bertema serupa yang memiliki gaya seni yang lebih cocok untuk sebagian pembaca.

3.9. ELEMEN ELEMEN KOMIK

a. PANEL

Panel adalah ruang yang digunakan untuk memuat ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita didalam komik (Maharsi, 2011) Sedangkan menurut McCloud Panel adalah indicator umum untuk menunjukkan perbedaan waktu dalam cerita.

Panel yang digunakan pada perancangan ini adalah panel yang berdekatan satu sama lain atau panel yang digunakan untuk merancang komik konvensional. Ciri cirinya adalah berdekatan satu sama lain, dan memiliki parit yang sempit.

b. PARIT

Menurut KBBI, Parit adalah lubang panjang di tanah tempat aliran air; selokan. Namun pada konteks elemen komik, parit digunakan sebagai jarak antara panel. Seperti yang dijelaskan oleh gambar dibawah ini.

Seperti yang sudah dijelaskan di point sebelumnya, parit yang digunakan pada perancangan ini adalah, parit yang sempit. Dikarenakan komik yang dirancang pada perancangan ini adalah komik konvensional / komik buku

c. BALON KATA

Balon kata merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon yang merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel. Secara garis besar, *Maharsi (2011)*

Dalam penggunaannya, balon kata digunakan sebagai media dialog antar tokoh, menunjukkan latar waktu dan tempat serta Menceritakan situasi melalui sudut pandang narator.

Pada perancangan ini, balon kata yang dipakai adalah perpaduan antara balon kata manual dan balon kata digital, sesuai dengan kebutuhannya. Balon kata manual digunakan saat latar suasana sedang intens, sedangkan untuk balon kata digital, digunakan saat percakapan biasa.

d. ILUSTRASI

Menurut (Soedarso, 1990) yang termuat didalam skripsi yang berjudul Perancangan Ilustrasi Buku cerita Pak Tanam sebagai media pengenalan tentang Pertanian untuk Anak di kampung dongeng Tegal. Yang disusun oleh Dyah Rengganis Anandita Ilustrasi merupakan seni lukis atau seni gambar yang diberikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan suatu pengertian, contohnya cerita pendek di majalah.. Dalam komik, Ilustrasi dapat dikatakan sebagai elemen utama karena ilustrasi dapat memudahkan pembaca untuk mengingat gambar daripada kata kata (Kusmiati, 1999 :44)

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini bergaya seni manga. Dikarenakan manga lebih terdistribusi di Indonesia dibandingkan komik western. Dengan rata rata setiap orang membaca 3 hingga 4 buku manga.

e. **BUNYI HURUF**

Bunyi huruf pada komik digunakan untuk membuat suatu adegan lebih dramatis, memiliki bentuk yang bervariasi mengikuti ciri khas penulisnya. Bunyi huruf merupakan ekspresi ucapan yang dikeluarkan oleh objek (Maharsi, 2011)

Perancangan ini menggunakan bunyi huruf yang didominasi dengan bunyi huruf manual. Dikarenakan pada perancangan ini, genre action merupakan genre utama jika dibandingkan dengan genre drama, science fiction dan horror.

f. **GARIS GERAK**

Garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh pergerakan karakter yang muncul dalam ilustrasi komik (Maharsi, 2011). Garis gerak bertujuan untuk menunjukkan kemana arah karakter menuju atau sekedar menunjukkan bahwa objek itu bergerak

Garis gerak yang digunakan pada perancangan ini terdiri dari garis gerak digital dan manual sesuai dengan kebutuhan. Pada bagian tertentu seperti panel berukuran kecil, maka garis gerak yang digunakan akan berupa garis gerak manual, sedangkan pada panel panel besar akan menggunakan garis gerak digital. hal ini ditentukan karena masalah kerapian. Garis gerak digital cenderung lebih rapi dibandingkan garis gerak manual.

g. **UKURAN GAMBAR**

ukuran gambar dalam panel dikemas sesuai dengan kebutuhan adegan yang ditunjukkan. Hal ini dikarenakan setiap gambar yang terdapat didalam komik memiliki tujuan tertentu. (Maharsi, 2011).

h. SUDUT PANDANG

Komik dapat dikatakan sebagai citra visual yang filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Artinya logika gerak-gerik kamera film dapat diterapkan dalam visualisasi komik (Maharsi, 2011)

3.10. BIAYA KREATIF

No.	Keterangan	Jumlah	Timeline	Harga
1	Sewa Software	Rp.1.135.000,00	60 Hari	Rp. 1.135.000,00
2	Biaya Cetak	Rp. 95.000,00	1x44	Rp. 95.000,00
3	Perlengkapan Pameran	Rp. 20.000,00	1	Rp. 20.000,00
4.	Biaya perancangan	Rp. 100.000,00	60 Hari	Rp. 6000.000,00
	TOTAL			Rp. 7.250.000,00

Tabel 3 1 Biaya kreatif