

## BAB III

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### 3.1 Analisi Data

##### 1. Wawancara

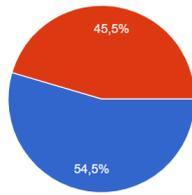
Dalam memenuhi kebutuhan informasi, penulis mewawancarai narasumber guna mendapatkan cerita tentang berbagai pengalaman “mistis” yang pernah mereka alami. Didapati lima orang narasumber dari wawancara online yang sudah dilakukan. Dari beberapa wawancara tersebut, 3 diantaranya mengisahkan pengalaman mereka sendiri salah satunya merupakan anak pecinta alam, dia sering melakukan pendakian, dimana saat di lokasi tersebut ia masih sering menemukan sisa-sisa sampah dari pendaki lain. kemudian pada narasumber ke tiga mengisahkan pengalaman mereka saat mengikuti KKN, salah satu temannya dengan sengaja “buang air” sembarangan yang mengakibatkan teman mereka tersebut kesurupan. dari situlah nantinya kumpulan cerita tersebut akan diadaptasikan dalam webtoon komik yang akan dibuat penulis.

##### 2. Kuesioner

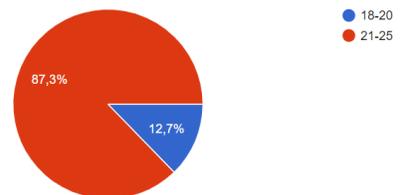
Kuesioner online digunakan dan dipilih guna mengetahui tingkat minat masyarakat dalam membaca komik serta antusiasme adanya komik yang menyuguhkan kisah horor dengan narasumber nyata yang terjadi di Indonesia.

Pada gambar dibawah merupakan data jenis kelamin dan usia dengan persentase usia 18-20 tahun sebanyak 12,7%, usia 21-25 tahun sebanyak 87,3%. Data tersebut terkumpul dari total 55 orang yang menjawab. Laki-laki sebanyak 45,5% dari 25 orang dan sisanya yaitu 30 orang. Perempuan dengan persentase 54,5%

isi data diri  
55 jawaban



usia?  
55 jawaban

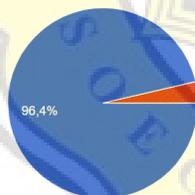


Grafik 3.1 Hasil Quisoner

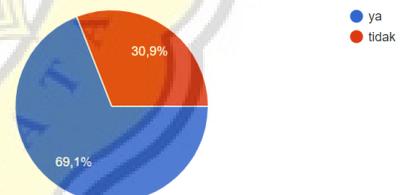
(sumber: data pribadi)

Dari 55 orang tersebut sebanyak 96,4% merupakan pengguna aktif media sosial, dimana mereka menggunakan media tersebut untuk mencari info terkini, berkomunikasi serta keperluan pekerjaan dan hiburan. Pertanyaan selanjutnya menanyakan tentang apakah mereka suka membaca komik?. Sebanyak 38 orang dengan persentase 69,1% menjawab ya sedangkan sebanyak 17 orang dengan persentase 30,9% menjawab tidak. Dari sini dapat disimpulkan banyak masyarakat yang gemar membaca dan menyukai komik.

apakah anda pengguna aktif media sosial?  
55 jawaban



apakah anda suka membaca komik?  
55 jawaban



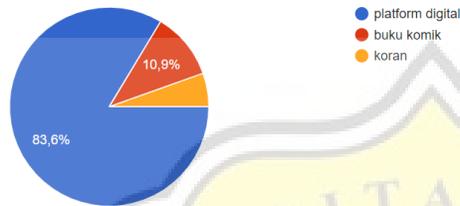
Grafik 3.2 Hasil Quisoner

(sumber: data pribadi)

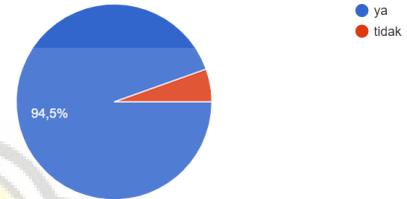
Dapat disimpulkan dalam pertanyaan berikutnya yaitu, masyarakat sekarang ini lebih mengenal dan lebih sering menggunakan media komik digital daripada komik cetak. Terlihat dari sebanyak 83,6% atau 46 orang memilih komik digital dalam kaitannya yaitu Webtoon dibandingkan dengan media komik cetak yang hanya mendapatkan total

persentase 10,9% dengan jumlah 6 orang. Para pembaca komik cetak pun sebenarnya sudah mengenal aplikasi Webtoon yang dapat kita ketahui dari total persentase 94,5 atau kurang lebih 52 orang.

media apa yang sering anda pilih untuk membaca komik?  
55 jawaban



apakah anda mengetahui aplikasi webtoon?  
55 jawaban



Grafik 3.3 Hasil Quisioner  
(sumber: data pribadi)

Pada pertanyaan selanjutnya, para reader atau pembaca komik digital menghabiskan waktu dengan rata-rata 1 jam dengan persentase 20%, selebihnya dapat menghabiskan waktu hingga 5-7 jam. Dan hasil tertinggi kedua yaitu mereka menghabiskan waktu kurang dari 30 menit yang didapat dari total persentase 14,5% atau sebanyak 8 orang.

berapa lama kira kira durasi anda dalam membaca komik? ( komik digital)  
55 jawaban



Grafik 3.4 Hasil Quisioner  
(sumber: data pribadi)

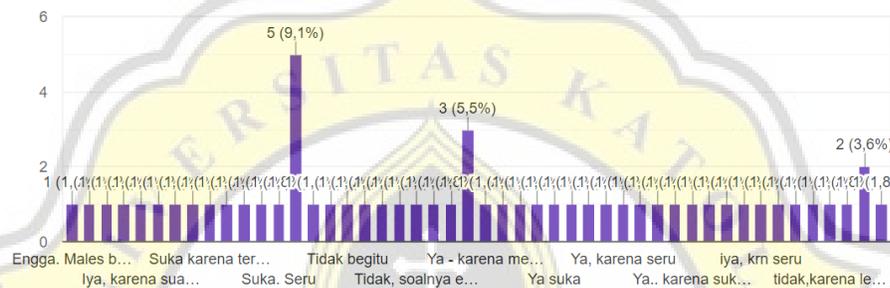
Di pertanyaan selanjutnya, penulis menanyakan apakah narasumber menyukai komik genre horror beserta alasannya. Sebanyak 70,98% atau sebanyak 39 orang menyukai komik horror dengan alasan nya yaitu cerita lebih seru, mendebarkan, dan memacu adrenalin sehingga dalam membaca komik horror terdapat kesenangan tersendiri.

Mereka juga lebih menyukai genre tersebut dari genre lain semisal romance dan komedi. Disamping itu sebanyak 29,12% dengan total 16 orang menjawab tidak dengan alasan yaitu takut, lebih menyukai genre lain dan malas membaca horror.

Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa memang sekarang ini banyak orang yang menggemari genre horror. Oleh karena itu juga penulis memilih genre horror sebagai genre yang diangkat dalam pembuatan komik ini.

apakah anda menyukai komik genre horor? jawab ya atau tidak beserta alasannya.

55 jawaban

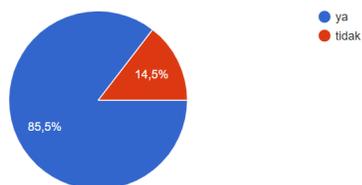


Grafik 3.5 Hasil Quisoner  
(sumber: data pribadi)

Untuk pertanyaan terakhir penulis ingin mengetahui tema atau jenis komik horror apa yang disukai para reader atau pembaca. Dari pertanyaan yang di tujukan yaitu apakah mereka tertarik jika cerita horror yang akan dipakai berasal dari sumber yang nyata yang terjadi di Indonesia, sebanyak 85,2% menjawab ya dan 14,5% menjawab tidak. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat lebih menyukai dan menghargai komik lokal dengan cerita yang berasal dari negeri sendiri. Kemudian mereka juga memilih tone warna dark theme yang dirasa lebih cocok untuk sebuah komik bergenre horror.

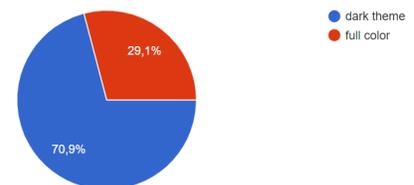
apakah anda tertarik jika ada komik horor yang mengangkat cerita nyata dari indonesia?

55 jawaban



menurut anda mana tone warna yang lebih menarik untuk komik horor?

55 jawaban



Grafik 3.6 Hasil Quisoner

(sumber: data pribadi)

### **3.2 Khalayak Sasaran**

#### **A. GEOGRAFIS**

Target Primer : Warga asli kota Semarang Jawa Tengah

Target Sekunder : Warga Luar Semarang

#### **B. DEMOGRAFIS**

Target audience yang menjadi sasaran adalah pelajar yang duduk dibangku sekolah dan mahasiswa serta orang dewasa dengan usia 18-25 tahun dengan strata ekonomi sosial A-B

#### **C. PSIKOGRAFIS**

Menyukai hal-hal mistis, suka membaca komik, menyukai genre horror, aktif sosial media.

### **3.3 Creative Brief**

Menggunakan prinsip 5W + 1H, yaitu :

#### **1. WHAT : Apa permasalahannya?**

Di era sekarang ini masyarakat luas hidup dalam modernisasi, namun banyak sikap-sikap atau ajaran lama yang sudah dilupakan seperti halnya adalah sikap sopan santun, menjaga tutur kata serta perilaku di lokasi baru ataupun di lingkup mereka tinggal. Contoh sederhana yang dapat kita temui yaitu banyak orang yang tidak menjaga sikap mereka bahkan berkata tidak sopan dan mengotori, merusak alam tanpa menyadari bahwa tindakan mereka dapat memicu bahkan menimbulkan dampak yang tidak terduga. Oleh karena itu perlu adanya strategi creative yang dapat membentuk sebuah media yang bisa sekaligus menjadi awareness atau pengingat edukasi moral yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini tentunya dapat mudah dinikmati, mudah diakses, serta menjadi media pembelajaran baru dalam mengenalkan edukasi moral dengan gaya bahasa dan visual yang mengikuti era sekarang ini. Sehingga

masyarakat awam khususnya masyarakat berusia 18-25 dapat menikmatinya dan menerapkannya sehari-hari, dikarenakan cara penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik.

2. WHY : Kenapa harus disampaikan?

Diharapkan dengan adanya perancangan ini masyarakat dapat menjaga etika dan perilaku di lingkungan mereka berada baik itu lingkungan baru ataupun dimana ia tinggal. Tentu hal tersebut dapat menciptakan lingkungan yang positif antar sesama manusia maupun penghuni dunia “spiritual”.

3. WHO : Kepada siapa pesan disampaikan?

Ditujukan kepada target sasaran yang sudah disesuaikan dan dipilih melalui wawancara dan kuesioner, yaitu para kaum muda terkhususnya pelajar atau mahasiswa dengan usia 18-25 tahun, agar perancangan ini dapat digunakan sebagai reminder dan media pembelajaran baru yang berbeda dan menarik masyarakat luas sehingga memunculkan sikap saling menghormati, menjaga dan merawat lingkungan hidup.

4. WHERE : Dimana perancangan akan dilakukan?

Perancangan akan di lakukan di media komik online yang sudah cukup terkenal dan mempunyai pembaca yaitu webtoon.

5. WHEN : Kapan pesan harus disampaikan?

Komik horror ini akan diterbitkan di Webtoon perdana pada tanggal 25 November 2021 pada malam Jumat. Dan setiap minggunya akan update cerita-cerita horror setiap malam jumat.

6. HOW : Bagaimana cara penyampaian pesan tersebut?

Dengan membuat komik horror yang akan dipublikasikan melalui platform Komik Webtoon Indonesia. Masyarakat dapat mengakses dengan mudah. Dan pesan yang ingin disampaikan penulis juga dapat tersampaikan dengan lebih baik melalui visual yang didapatkan dalam komik digital tersebut.

### 3.4 Strategi Media

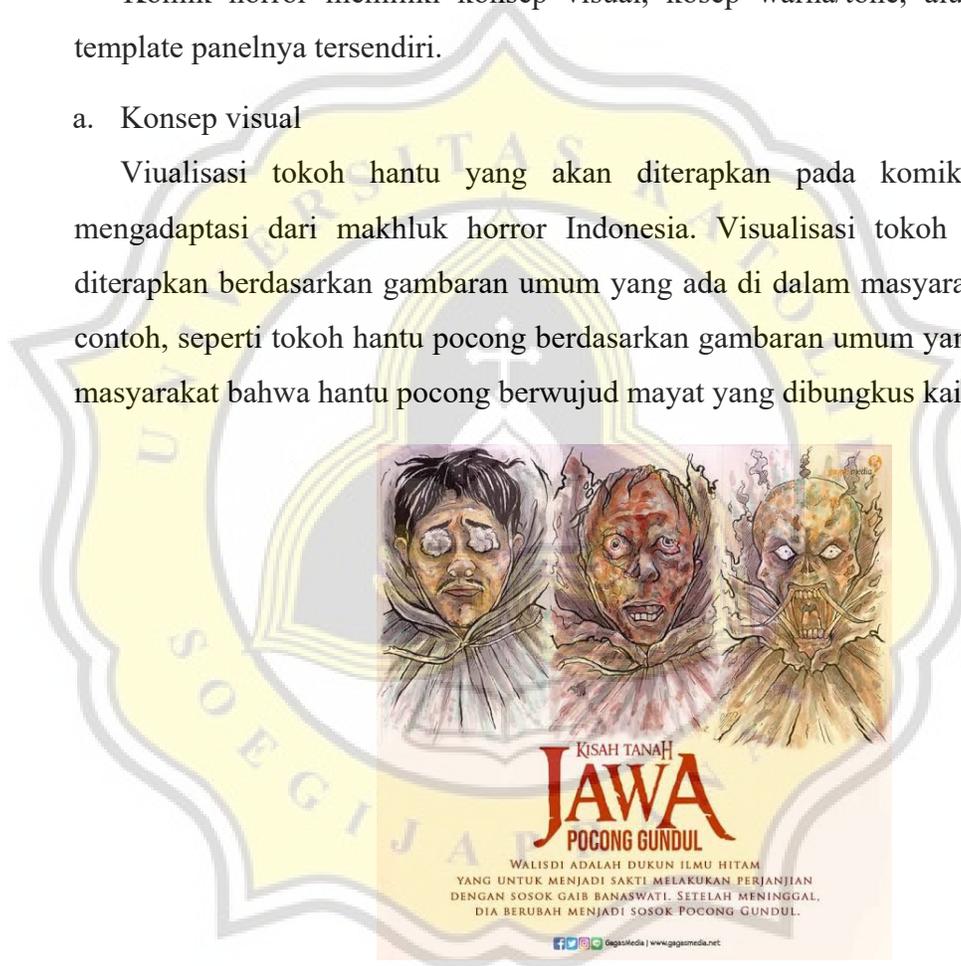
Penggunaan media visual yang utama adalah komik digital bergenre horror yang nantinya ditujukan kepada target sasaran yang sudah ditentukan serta akan menggunakan media pendukung berisikan promosi dan informasi terkait komik yang akan dirancang.

#### 3.4.1 Komik Horor

Komik horror memiliki konsep visual, kosep warna/tone, alur cerita dan template panelnya tersendiri.

##### a. Konsep visual

Viualisasi tokoh hantu yang akan diterapkan pada komik horror ini mengadaptasi dari makhluk horror Indonesia. Visualisasi tokoh horror akan diterapkan berdasarkan gambaran umum yang ada di dalam masyarakat. Sebagai contoh, seperti tokoh hantu pocong berdasarkan gambaran umum yang ada dalam masyarakat bahwa hantu pocong berwujud mayat yang dibungkus kain kafan.



Gambar 3.1 Pocong

(Sumber : Buku Kisah Tanah Jawa)



Gambar 3.2 Pocong  
(Sumber : Buku Kisah Tanah Jawa)



Gambar 3.3 Genderuo  
(Sumber : Buku Kisah Tanah Jawa)

b. Konsep warna/tone

Dalam perancangan komik horror ini akan menerapkan tone warna gelap dan monochrome. Tone warna gelap diterapkan untuk mendukung suasana menakutkan dalam alur cerita. Karena gambaran umum makhluk spiritual muncul dalam kegelapan. Dan konsep monochrome selain dipilih untuk mendukung tone warna gelap juga dipilih untuk mendukung suasana horror dan menyederhanakan visual sehingga penonton fokus pada alur dan pesan cerita.



Gambar 3.4 Tone Warna  
(Sumber: Mangsa Webtoon)

c. Alur cerita

Dalam satu komik berisikan kumpulan cerita pengalaman dari narasumber, nantinya setiap *chapter*, akan memiliki cerita yang berbeda dari narasumber yang berbeda pula. Sehingga tokoh dan latar cerita komik akan selalu berganti sesuai dengan cerita dari narasumber yang didapat. Diakhir cerita akan dimunculkan kutipan kalimat yang mengandung nilai-nilai moral ataupun pesan yang dapat diambil dan diterapkan di kehidupan sehari-hari, hal ini merupakan tujuan utama pembuatan komik ini.

d. Template panel

Dalam komik ini akan dirancang 1-2 panel. Jadi karena komik akan dibuat digital dan diterbitkan di webtoon yang dimana cara membacanya dengan *scroll down* melalui ponsel atau layar laptop maka ketika membaca komik ini

didalam layar akan menampilkan 1-2 panel. Ditampilkannya 1-2 panel supaya pembaca dapat mengikuti alurnya dengan mudah dan tampilan visual tidak terlalu kecil.

#### 3.4.2 Media Utama

Webtoon adalah sebuah platform komik digital yang dapat diakses tanpa biaya atau gratis(Lestari & Irwansyah, 2020). Berbeda dengan komik konvensional, Webtoon menghadirkan konten digital yang hadir secara kontinu dan baru setiap minggunya. Komik digital ini dapat diakses melalui web atau mobile baik memiliki sistem iOS atau Android. (Lestari & Irwansyah, 2020)

Dari kajian diatas webtoon adalah media utama yang dipilih. Media tersebut nantinya akan menjadi sarana utama untuk menerbitkan komik horror ini. Webtoon merupakan *platform* komik *web daring* yang dipilih karena menjangkau pembaca dalam lingkup yang lebih luas daripada komik cetak. *Platform* ini juga menjadi peluang yang mudah untuk komikus amatir yang baru untuk mempublikasikan karyanya.(Mawla Fatha & Mansoor, 2020)

#### 3.4.3 Media Pendukung

Selain media utama, perancangan ini akan memberikan media pendukung berupa Poster dan barcode yang akan mendukung untuk mempromosikan bahwa komik horror ini tersedia didalam webtoon. Poster dan barcode akan disebarluaskan melalui media social yang akan diimbui tautan link komik ini. Sehingga penyebarannya dapat lebih luas. Tidak lupa merchandise juga sebagai media pendukung promosi jika dibutuhkan dalam event atau giveaway.

### 3.5 Strategi Penyampaian Pesan

Dikutip dari *kreativv.com* (Kreativv.com, n.d.) komik memiliki 4 gaya ilustrasi, yaitu :

#### 1. Gaya Kartun

Gaya kartun merupakan ilustrasi yang menghasilkan gambar lucu, sederhana dan anatomi yang dihiperbolakan



Gambar 3.5 Gaya Kartun

(Sumber: *Kreativv.com*)

#### 2. Gaya Semi-kartun/Semi-realis

Gaya semi-kartun/semi-realis merupakan ilustrasi yang bentuk gambarnya sebagian realis, sebagian bergaya kartun. Contohnya bagian anatomi tubuh sudah terlihat jelas realisnya tetapi bagian wajah dibuat hiperbola seperti kartun.



Gambar 3.6 Gaya Semi Realis

(Sumber: *Kreativv.com*)

### 3. Gaya Realis

Gaya realis merupakan ilustrasi komik yang digambarkan sama seperti aslinya, dari anatomi postur tubuh, wajah hingga ras.



Gambar 3.7 Gaya Realis  
(Sumber: *Kreativv.com*)

### 4. Gaya Fine-art

Gaya ini akan terlihat abstrak dan dekoratif. Gaya ini lebih flaksibel sesuai dengan apa yang diinginkan ilustrator tanpa ada ikatan bentuk kartun, semi kartun, realis, perspektif, pencahayaan ataupun shading.



Gambar 3.8 Gaya Fine-art  
(Sumber: *Kreativv.com*)

Dari 4 gaya tersebut, penulis mengambil gaya ilustrasi semi-realis dimana bentuk proporsi tubuh karakter dan obyek yang berada di cerita tersebut tidak sepenuhnya sesuai dengan aslinya. Dipilihnya semi-realis karena penulis tetap ingin menonjolkan karakter hantu yang sedikit nyata sehingga pembaca tetap merasakan *jump scare* atau ketakutan saat melihat visualnya. Dan dengan semi-realis, karakter komik ini tidak akan terlihat terlalu serius dan tetap membuat karakter komik ini menghibur. Diakhir cerita akan dimunculkan kutipan kalimat yaitu nilai moral yang dapat diambil dari cerita yang sudah disuguhkan. Kutipan inilah yang nantinya menjadi poin sebagai pengingat dan menggerakkan hati agar masyarakat atau pembaca bisa menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### 3.6 Strategi Anggaran

Kebutuhan perancangan :

Merchandise Mug x 5 mug (Rp. 25.000/item)	Rp. 120.000
Merchandise Totebag x 5 (Rp. 21.000/item)	Rp. 105.000
Merchandise Kaos x 3 (Rp. 79.000/item)	Rp. 237.000
Poster A3 x 100 lembar (Rp. 10.000/perlembar)	Rp. 1.000.000
<b>TOTAL</b>	<b>Rp. 1.962.000</b>