

### 3. KONSEP PERANCANGAN

#### 3.1. Konsep Kreatif Perancangan Komik

##### 3.1.1. Konsep Utama

Konsep utama dari perancangan ini adalah semangat kepahlawanan di masa kini. Semangat kepahlawanan yang dimaksud di sini adalah bagaimana setiap orang bisa memaknai dan terinspirasi oleh sikap-sikap kepahlawanan. Sedangkan semangat kepahlawanan ini adalah untuk diterapkan di masa kini, di mana semua orang bisa menjadi pahlawan, tidak harus mengangkat senjata seperti pada masa penjajahan dahulu, tidak harus menjadi orang hebat dan terkenal. Semangat ini mendorong orang untuk peduli dan bertindak menolong orang lain yang membutuhkan, bahkan jika harus mengorbankan hal yang berharga.

##### 3.1.2. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyampaikan pesan bahwa di masa kini, orang yang disebut pahlawan tidaklah harus mengangkat senjata dan melawan penjajah, namun setiap orang dapat menjadi pahlawan melalui apa yang dapat dilakukannya untuk berkorban dan membantu orang lain. Perancangan ini menunjukkan contoh-contoh tindakan kepahlawanan di masa kini yang bertujuan untuk memotivasi dan menjadi panutan bagi *target audience* dalam memaknai kembali kepahlawanan di masa kini.

##### 3.1.3. Strategi Kreatif

###### 3.1.3.1. Target Audience

a. Target Primer

Demografis :

- Remaja Usia 12-14 tahun
- Laki-laki dan Perempuan
- SES A-SES B

Geografis : Tinggal di Indonesia, khususnya Surabaya

Psikografis :

- Menyukai hal baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Menyukai hal praktis
- Memiliki kecenderungan tipe komunikasi visual

Behavioral :

- Sering mencoba hal baru
- Sering menggunakan ponsel
- Lebih banyak melihat konten berupa gambar
- Suka membaca komik

b. Target Sekunder

Target sekunder dari perancangan ini adalah remaja usia 15-24 tahun, yaitu kelompok usia yang paling banyak menggunakan LINE Webtoon, baik laki-laki maupun perempuan. Target sekunder juga mencakup penduduk yang tinggal di Indonesia karena bahasa yang digunakan di dalam komik ini adalah komik Indonesia dan tema yang diangkat masih relevan dalam lingkup nasional.

### 3.1.3.2. Format dan Ukuran Komik

Karena merupakan komik digital, maka penghitungan ukuran untuk komik ini menggunakan satuan *pixel* (px). Sesuai dengan ketentuan dari pihak LINE Webtoon, tiap halaman dalam komik memiliki ukuran maksimal lebar 800px dan tinggi 1280px. Tiap halaman bisa berisi satu atau lebih panel, sesuai dengan kreativitas komikus dalam menyusun *layout* komik. Halaman-halaman komik ini kemudian akan otomatis disusun secara vertikal sehingga pembaca dapat memanfaatkan fitur *scrolling* pada gawai untuk membaca komik. Adapun ukuran gambar *thumbnail* untuk tiap episode adalah 160px (lebar) x 151px (tinggi), sedangkan *thumbnail* komik untuk ditampilkan pada etalase adalah 436px x 436px dengan ukuran gambar maksimal adalah 500 kb. Semua gambar menggunakan format JPEG (Joint Photographic Experts Group). Warna untuk komik ini menggunakan format RGB. Komik ini akan berisi total delapan episode dengan rincian, yaitu satu episode prolog dan tujuh episode utama.

### **3.1.3.3. Isi dan Tema Cerita Komik**

Tema dari cerita ini berfokus pada tindakan-tindakan kepahlawanan pada masa kini yang dapat dipahami dengan mudah pesan moralnya oleh *target audience*. Isi dari komik ini bercerita seputar kehidupan tokoh utama yang merupakan salah satu siswa SMA di Surabaya dengan berbagai konflik di sekitarnya yang memberikan banyak pelajaran moral kepadanya mengenai tindakan kepahlawanan pada masa kini. Secara keseluruhan, komik ini berusaha membangkitkan rasa peduli dan menyadarkan pembaca bahwa di masa kini, setiap orang dapat menjadi pahlawan melalui tindakan-tindakan dan usahanya untuk membantu orang lain.

### **3.1.3.4. Jenis Komik**

Jenis komik ini termasuk komik digital karena pembuatannya dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital dan merupakan *webcomic* karena dipublikasikan melalui *world wide web*. Adapun komik ini juga dibuat versi cetaknya. Komik ini merupakan komik berseri dengan jumlah halaman tiap episodenya yaitu lima sampai delapan halaman berukuran A5.

### **3.1.3.5. Gaya Penulisan Naskah**

Meskipun *setting* cerita berada di kota Surabaya, namun bahasa yang digunakan di dalam komik ini adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga pembaca dari berbagai daerah di Indonesia tidak kesulitan dalam memahami isi cerita komik ini. Melihat usia *target audience*, yaitu usia remaja, dan isi dari cerita yang menyorot kehidupan sehari-hari, maka gaya bahasa yang digunakan dalam komik ini cenderung luwes, dengan tingkat bahasa yang tidak terlalu resmi ataupun puitis, agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh *target audience*. Contoh dari penggunaan gaya bahasa ini adalah dengan penyebutan “aku” dan “kamu” dalam dialog antar tokoh yang berusia sama atau lebih muda, penggunaan kata-kata tidak baku yang sudah diterima secara umum seperti kata “*nggak*”, maupun ungkapan-ungkapan dan istilah-istilah populer yang sudah sering dipakai secara umum.

### **3.1.3.6. Gaya Visual/Grafis**

Gaya visual yang digunakan dalam komik ini terpengaruh gaya *manga* namun juga sedikit terpengaruh oleh gaya realisme, sehingga penggambaran fitur wajah karakter cenderung lebih detail dibandingkan dengan gaya *manga*. Gambar dalam komik ini memiliki *outline* yang luwes namun terlihat jelas. Pewarnaan untuk komik ini menggunakan warna penuh (tidak hitam-putih), dengan gaya pewarnaan yang cenderung sederhana, tidak terlalu banyak gradasi, dan lebih berfokus pada *shadow* dan *highlight* saja.

### **3.1.3.7. Teknik Visualisasi**

Visualisasi dari komik ini sepenuhnya dilakukan dengan media digital, yaitu menggunakan *software* Adobe Photoshop. Penggambaran dilakukan dengan cara *digital painting*, yaitu menggunakan *brush* untuk menggambar *outline* maupun untuk pewarnaan.

## **3.2. Program Kreatif**

### **3.2.1. Judul Komik**

Judul dari komik ini adalah “Bukan Superhero”. Judul ini menggambarkan isi cerita dan pesan dari komik ini, yaitu walaupun tokoh utama dalam cerita ini hanyalah anak SMP biasa yang tidak memiliki kekuatan super apapun, namun mereka tetap memiliki kepedulian untuk dapat membantu sesama sehingga patut untuk dijuluki sebagai pahlawan.

### **3.2.2. Sinopsis**

Surya, Rachel, Bayu, dan Yasmine adalah 4 orang sahabat yang awalnya tidak begitu akrab karena mereka memiliki latar belakang yang sangat berbeda satu sama lain. Namun suatu hari mereka harus mengesampingkan perbedaan mereka untuk dapat bekerja sama dalam tugas kelompok untuk membuat video mengenai pahlawan. Pada awalnya, Surya memiliki pandangan yang berbeda mengenai kepahlawanan dibandingkan ketiga temannya. Ia berpandangan bahwa pahlawan itu seharusnya keren, disanjung orang, dan terkenal karena perbuatan baiknya. Namun pengalaman-pengalaman pahitnya di masa lalu ketika ia hendak menolong

orang lain bertolak belakang dengan pemikirannya tentang bagaimana mewahnya kehidupan seorang pahlawan, sehingga ia menjadi anak yang cuek dan hanya peduli dengan kepopulerannya.

Keempat anak ini kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok mereka, terutama karena Surya dan Yasmine yang terus berselisih. Namun pada akhirnya, pengertian Yasmine tentang menolong orang dapat menyadarkan Surya bahwa pandangannya selama ini salah. Ia akhirnya mulai membuka diri untuk memperbaiki sikapnya dan mencoba untuk dapat lebih bekerja sama dengan teman-temannya itu. Akhirnya mereka dapat menyelesaikan tugas kelompok tersebut meskipun tidak maksimal.

### **3.2.3. Setting Cerita**

Setting tempat pada cerita ini adalah kota Surabaya. Tempat-tempat khusus yang terdapat di dalam cerita antara lain sekolah, lokasi monumen Tugu Pahlawan, tempat umum di Surabaya seperti taman kota atau di pinggir jalan, dan di rumah para tokoh. Setting waktu dalam cerita komik ini terjadi di masa sekarang, yaitu tahun 2018. Kebanyakan dari cerita akan mengambil latar waktu pagi hingga sore hari. Latar suasana cerita di dalam komik ini adalah ceria tetapi tenang dan pada bagian konflik latar suasana akan menjadi lebih serius.

### **3.2.4. Deskripsi Karakter Tokoh**

Keempat karakter tokoh utama adalah anak yang tinggal di Surabaya dan duduk di jenjang pendidikan SMP. Mereka awalnya tidak saling mengenal dengan akrab, namun terpaksa harus bekerjasama karena tugas kelompok yang ditetapkan oleh guru mereka setelah kunjungan pembelajaran. Keempat tokoh ini memiliki latar belakang dan sifat yang berbeda-beda.

#### **a. Surya**

Surya adalah seorang remaja yang tinggal di kota Surabaya. Ia bersekolah di SMP x di Surabaya dan tinggal bersama orang tuanya. Keluarganya memiliki tingkat perekonomian menengah ke atas. Ia biasa pulang-pergi ke sekolah dengan berlangganan ojek online. Ayahnya adalah orang yang keras dan sering berselisih dengan Surya karena nilai akademisnya.

Secara penampilan, Surya memiliki tubuh yang atletis dengan tinggi 170 cm. Surya pun menyukai olahraga, terutama basket. Ia rutin mengikuti kompetisi basket tahunan sebagai salah satu anggota tim inti perwakilan sekolahnya. Sayangnya nilainya dalam pelajaran akademis tidak terlalu bagus. Ia cukup susah menangkap pelajaran akademis, terutama pelajaran matematika. Surya juga memperhatikan penampilannya. Ia merasa bahwa dirinya populer dan merasa harus menjaga reputasi tersebut dengan baik.

b. Rachel

Rachel adalah anak yang lahir dan besar di Surabaya. Keluarga Rachel berada pada tingkat perekonomian menengah ke bawah dan biasa membayar uang sekolah dengan cara menyicil. Rumahnya cukup dekat dari sekolah sehingga untuk menghemat biaya transportasi, Rachel biasanya naik sepeda ke sekolah. Rachel adalah anak yang baik dan perhatian terhadap orang tuanya.

Rachel menyukai artis-artis *K-pop* dan berusaha mengikuti trend yang sedang berkembang di kalangan penggemar *K-pop*. Meski begitu, gaya hidup penggemar *K-pop* bukanlah gaya hidup yang mudah diikuti oleh Rachel yang perekonomiannya pas-pasan. Banyak keinginan yang ingin diwujudkan, seperti misalnya menonton konser, dan semua keinginan itu membutuhkan biaya yang cukup besar. Tetapi Rachel juga tahu bahwa orang tuanya sudah bersusah payah untuk mencari nafkah sehingga ia tidak tega meminta uang jajan lebih. Oleh karena itu Rachel berusaha mencari uang sendiri. Untungnya Rachel memiliki bakat menggambar sejak kecil. Ia menjual gambar-gambarnya untuk mendapatkan uang. Teman-temannya yang juga sesama penggemar *K-pop* juga banyak membeli gambar-gambarnya. Meskipun penjualannya hanya terbatas tetapi ia menabung uangnya sedikit demi sedikit.

Rachel memiliki sifat ceria dan ramai. Rachel tidak terlalu menyukai gaya feminin, sebaliknya, gayanya lebih terpengaruh oleh gaya hiphop artis-artis idolanya sehingga ia terlihat agak tomboy. Rachel pergi ke sekolah apa adanya, tidak terlalu banyak berdandan dan menata rambutnya. Ia bahkan memilih potongan rambut yang cukup pendek ketika teman-teman perempuannya mengikuti trend rambut panjang.

c. Bayu

Bayu berasal dari sebuah keluarga yang mapan. Perekonomian keluarganya berada pada tingkat atas. Bayu biasa pergi ke sekolah dengan diantar oleh sopir pribadi ayahnya. Bayu suka bermain *game*. Ia bahkan memiliki sebuah grup *chat* dengan teman-temannya sesama penyuka game untuk memudahkan ketika ingin bermain bersama. Meskipun kaya, Bayu tidak terlalu menunjukkannya. Dilihat dari penampilannya, Bayu terlihat seperti anak yang sederhana. Bayu memakai kacamata yang cukup tebal karena terlalu banyak melihat layar. Berkebalikan dari Surya, Bayu tidak begitu mengikuti trend dalam hal berpenampilan. Ia ke sekolah hanya menyisir rambut seadanya, ia tidak suka menata rambut bermacam-macam karena menurutnya tidak nyaman. Bayu juga merupakan anak yang introvert dan pendiam. Ia tidak terlalu suka berkenalan dengan orang baru. Bayu juga cukup pintar, terutama dalam pelajaran matematika.

d. Yasmine

Yasmine adalah anak yang lahir dan besar di Surabaya. Perekonomian keluarga Yasmine berada pada tingkat ekonomi menengah ke atas. Namun karena rumahnya cukup dekat dari sekolah, ia biasa ke sekolah dengan berjalan kaki.

Yasmine adalah anak yang rajin belajar dan suka membaca buku. Yasmine adalah tipe murid teladan yang banyak dikenal oleh guru dan dipercaya guru untuk dimintai bantuan. Karena kepintarannya ini, ia memiliki cukup banyak teman.

Yasmine memiliki sifat feminin namun tegas. Ia juga memiliki jiwa pemimpin. Karena ketegasannya ini, ia sering berbicara dengan sangat terusterang sehingga seringkali kata-katanya justru terdengar menyakitkan atau membuat orang lain tersinggung. Meskipun begitu, sebenarnya Yasmine adalah anak yang baik dan sangat peduli terhadap orang di sekitarnya.

### 3.2.5. Gaya Layout/Panel/Balon

*Layout* untuk komik ini terpengaruh gaya *manga* dengan lebar *gutter* yang beragam dan terdapat *caption* ataupun balon kata pada beberapa *gutter*, sesuai dengan alur cerita, serta terdapat panel yang tidak simetris. Beberapa panel juga

disusun bertumpang tindih untuk beberapa adegan tertentu. *Layout* panel untuk versi digital dan cetak memiliki perbedaan dalam peletakannya. Panel untuk versi digital cenderung disusun secara vertikal, yang artinya panel yang disusun secara horizontal tidak terlalu banyak, terbatas 1-2 panel. Hal ini untuk memudahkan pembaca yang membaca komik melalui layar gawai yang cenderung lebih kecil dibandingkan dengan bidang cetak. Dengan panel yang disusun secara vertikal, gambar dan tulisan dapat terlihat lebih jelas. Selain itu, pembaca juga dapat memanfaatkan fitur *scrolling* pada gawai untuk membaca komik. Untuk versi cetak, susunan panel cenderung lebih bebas, menyesuaikan dengan luas panel dan luas bidang cetak, sehingga pembaca dapat tetap membaca komik dengan nyaman dengan gambar dan tulisan yang tidak terlalu kecil.

Panel yang digunakan dalam komik ini adalah panel tertutup dan terbuka. Panel tertutup yang digunakan adalah panel standard dengan garis tipis sebagai bingkai panel. Sedangkan panel terbuka dalam komik ini digunakan untuk menggambarkan adegan-adegan tertentu, misalnya ingatan yang diceritakan kembali oleh tokoh, atau untuk menggambarkan adegan yang terjadi dalam selang waktu yang cukup lama setelah adegan sebelumnya. Pemisahan antara gambar dalam panel dan gutter ditunjukkan dengan gradasi warna gambar yang semakin memudar pada tepi panel.

Balon kata yang digunakan dalam komik ini beragam. Untuk menggambarkan percakapan biasa, balon kata yang digunakan adalah balon kata standard berbentuk bulat dengan garis tipis sebagai *outline*. Sedangkan untuk dialog yang dikatakan dalam hati, menggunakan balon kata yang lebih beragam bentuknya, sesuai dengan intonasi dialog yang diucapkan, dan ada juga yang dituliskan dalam bentuk *caption* yang diletakkan pada *gutter*. Untuk dialog yang berupa teriakan, balon kata dibuat bertepi tajam-tajam. Selain balon kata, juga terdapat *sound lettering* untuk mendukung detail adegan.

### **3.2.6. Tone Warna**

*Tone* warna yang digunakan dalam komik ini adalah warna pastel, yaitu warna dengan tingkat saturasi yang cukup rendah dan *brightness* yang cukup tinggi. *Tone* warna ini menyesuaikan dengan selera *target audience* serta atmosfer dalam

cerita yang cenderung ringan meskipun mengangkat topik yang cukup serius. Pewarnaan *shadow* dalam komik ini juga tidak terlalu kontras dengan warna dasarnya, sehingga *shadow* tidak sampai menggunakan warna hitam yang pekat.

### 3.2.7. Tipografi



Judul komik ini menggunakan 2 jenis tipografi. Tipografi utama yang lebih menonjol menggunakan Sans Serif dengan bentuk font yang agak luwes. Font yang digunakan adalah “Komika Title-Paint Regular”, yang diberi efek *hard drop shadow*. Pada shadow diberi efek *halftone*. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah seperti biru, merah, dan kuning. Tipografi ini menunjukkan kesan menonjol dan meriah seperti logo-logo judul komik pahlawan super pada zaman dulu, melambangkan penggambaran superhero yang meriah dan hebat.

Sedangkan tipografi kedua yang digunakan adalah *script* dengan tipe font *handlettering*. Font ini tidak memiliki nama karena dibuat sendiri, khusus untuk judul komik ini. Font ini agar terlihat seolah-olah ditulis sendiri menggunakan tangan dan berkebalikan dari tipografi “Superhero” yang sangat meriah. Font ini menggambarkan bahwa cerita dalam komik ini ingin mengangkat pesan bahwa menjadi pahlawan tidaklah harus seperti pahlawan-pahlawan super yang disanjung-sanjung dan namanya ditulis dengan meriah di sebuah *cover*, tetapi cukup dengan perbuatan sederhana dan semua orang bisa menjadi pahlawan. Tipografi yang digunakan untuk dialog dalam komik ini adalah sans serif, sedangkan font yang dipakai adalah “Komika Hand”.

Untuk percakapan biasa, font yang digunakan adalah font standard, sedangkan untuk ucapan yang lebih penting, font diperbesar ukurannya dan di bold. Sedangkan untuk kata-kata yang diucapkan secara pelan atau dengan nada tidak yakin, font diperkecil ukurannya.

### KOMIKA HAND

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

*THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG*

Untuk dialog yang diucapkan dengan nada keras atau berteriak, kata-kata ditulis menggunakan font “Avengeance Mightiest Avenger” dan “Badaboom BB”.

### **BADABOOM BB**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG**

### **AVENGEANCE MIGHTIEST AVENGER**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY  
DOG**



