

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Identifikasi

3.1.1. Data Komik

Judul tema	: 'Pilih Sendiri Petualanganmu!'
Judul buku	: " <i>Frontier Of The Deep</i> "
Genre / Tema	: Petualangan fantasi (fiksi), <i>multi</i> skenario komik.
Format halaman	: 13,5 x 20 cm
Jumlah halaman	: 65 halaman
Warna	: Hitam putih (B/W)

3.1.2. Potensi Perancangan

3.1.2.1. Potensi Umum

Komik dikenal sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada *target audience* melalui kekuatan bahasa gambar. Namun selain efektif, pesan yang disampaikan diharapkan dapat memiliki nilai edukatif yang berguna bagi pembaca, salah satunya adalah berbagai informasi atau pesan positif yang terkandung dalam inti cerita.

3.1.2.2. Potensi Khusus

Perancangan komik ini memiliki potensi khusus mengembangkan dan memperkaya dunia komik Indonesia sebagai komik dengan konsep yang diadaptasi dari buku '*Choose Your Own Adventure*'.

3.2. Strategi Media

3.2.1. Target Audience

3.2.1.1. Sasaran Primer

Identifikasi masyarakat yang merupakan target utama dari komik yang dirancang :

Demografis

- Anak muda / remaja (laki – laki dan perempuan) yang berusia antara 12 – 22 tahun
- Jenjang pendidikan SMP – Universitas

- Kelas sosial ekonomi menengah dan menengah atas.

Geografis

- Target audience merupakan masyarakat yang tinggal di wilayah kawasan perkotaan, baik di kota besar ataupun kota kecil.

Behaviour

- Anak muda yang banyak memiliki waktu luang untuk membaca komik
- Menyukai bacaan atau cerita tentang petualangan dan fantasi.

Psikografis

- Gaya hidup modern, tertarik dengan inovasi yang kreatif dan interaktif.
- Anak muda yang dinamis dan bersemangat tinggi.
- Cenderung menyukai hal yang baru dan bersifat eksploratif.

3.2.1.2. Sasaran Sekunder

Sasaran sekunder menjangkau semua lapisan umur, baik anak kecil maupun dewasa yang gemar membaca komik.

3.3. Konsep Kreatif

3.3.1. Tujuan Kreatif

- Merancang komik 'Pilih Sendiri Petualanganmu' dengan tema petualangan dunia fantasi.
- Menghasilkan karya komik yang sesuai dengan target *audience*.
- Menciptakan inovasi baru dalam dunia komik, yakni komik yang dapat mengajak pembaca turut berinteraksi dengan memilih alternatif jalan cerita sesuai pilihan mereka sendiri.
- Menciptakan konsep cerita dan desain perancangan komik yang sesuai dengan target *audience*.

3.3.2. Strategi Kreatif

3.3.2.1. Isi Pesan

Inti pesan yang disampaikan dalam konsep cerita komik 'Pilih Sendiri Petualanganmu!' adalah dalam menghadapi sebuah masalah, haruslah dipikirkan secara bijaksana untuk dapat mengambil keputusan yang benar. Melalui konsep cerita yang memiliki *multi* skenario ini pembaca diajak untuk belajar mengambil sebuah keputusan terhadap suatu situasi yang sedang dihadapi karakter utama dalam komik

ini, dan kemudian pembaca akan dapat memahami konsekuensi atau hasil akhir dari keputusan yang telah diambilnya tersebut melalui *ending* cerita.

3.3.2.2. Strategi Visual

Visualisasi ilustrasi komik ini menggunakan gaya ilustrasi yang dimiliki oleh perancang sendiri, dengan mengadaptasi gaya komik Jepang. Saat ini komik Jepang terjemahan memang banyak digemari oleh pembaca komik di Indonesia. Komik – komik Jepang mulai masuk ke pasar Indonesia sejak tahun 1990 an, dan telah diterbitkan sebanyak 3000 judul dalam kurun waktu antara 1990 – 1999. Setiap bulannya dicetak rata – rata 33 judul, namun setelah krisis menjadi sekitar 22 –24 judul tiap bulan⁸.

3.4. Analisis Perancangan Komik “*Frontier Of The Deep*”

3.4.1. Analisis Konsep Komik

Komik yang dirancang memiliki tema utama petualangan fantasi dengan setting dunia / planet yang disebut *Oceania*, yang seluruh permukaannya terendam oleh air. Sehingga sebagian besar ilustrasi background adalah permukaan laut dan dunia bawah laut.

Konsep desain dunia dalam komik petualangan ini merupakan perpaduan antara unsur kuno dan unsur modern. Unsur kuno dalam hal ini dibatasi pada unsur – unsur atau kebudayaan pada abad pertengahan, sedangkan unsur modern lebih mengacu pada unsur budaya jaman sekarang, bukan pada aspek futurisme. Perpaduan ini dapat terlihat dari desain pakaian / kostum tokoh – tokoh dalam cerita, desain bangunan, dan desain kendaraan. Perpaduan dua unsur tadi kemudian diberikan sentuhan tambahan pribadi penulis sehingga dapat tercipta unsur fantasi.

3.4.2. Analisis Judul Komik

Judul komik adalah “*Frontier Of The Deep*”, yang dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai “Barisan Terdepan di Kedalaman (Laut)”. Judul ini merupakan representasi dari keseluruhan tema cerita yang berkisar tentang petualangan dunia dasar laut dan eksplorasi misteri di dalamnya.

⁸ www.kompas.com “Sekarang memang eranya komik Jepang”, 28 Januari 2001.

Judul komik menggunakan bahasa Inggris dengan pertimbangan jika judul menggunakan bahasa Indonesia akan menjadi terlalu panjang, selain itu target pembaca adalah remaja / anak muda yang tinggal di daerah perkotaan, yang tentunya telah memiliki kemampuan dalam bahasa Inggris baik aktif maupun pasif. Sehingga penggunaan judul dalam bahasa Inggris tidak menjadi kendala, namun justru menjadi faktor penarik perhatian anak muda.

3.4.3. Analisis Konsep Plot Cerita Komik

Komik '*Frontier of the Deep*' adalah komik yang mengadaptasi konsep cerita '*Choose Your Own Adventure*'. Konsep ini memiliki keunikan tersendiri pada aspek jalan cerita yang tidak *linear*, yakni adanya alternatif jalan cerita yang dapat dipilih oleh pembaca sesuai dengan alur cerita. Sehingga penyelesaian cerita dapat berbeda – beda tergantung pada pilihan yang telah ditentukan.

Alternatif *ending* yang terdapat dalam komik '*Frontier of the Deep*' ada tiga, yakni dua *ending* untuk pengambilan keputusan yang salah, dan satu *ending* yang merupakan plot cerita sesungguhnya.

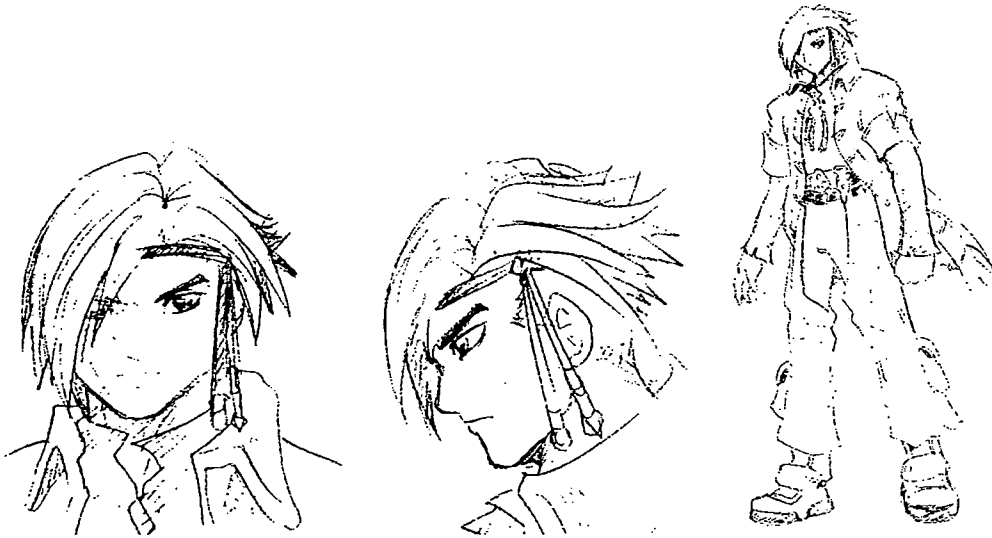
Cerita yang ditampilkan dalam komik '*Frontier of the Deep*' adalah cerita bagian awal (*chapter* satu) yang termuat dalam 65 halaman isi.

3.4.4. Analisis Desain Karakter / Deskripsi Penokohan

3.4.4.1. Tokoh Protagonis

1. Tristan (Tokoh utama)

- Fisik : Pemuda yang selalu mengenakan jubah pelaut bekas dan ikat kepala.
- Pekerjaan : Penambang artefak kuno bawah laut.
- Karakter : Selalu ingin tahu, tangkas dalam mengemudi kapal.
- Keterangan : Nama Tristan diadaptasi dari kata 'Triton' nama seorang raja laut yang berasal dari mitologi Yunani. Tristan merupakan seorang pemuda yang berasal dari *Port Asgarth*, sebuah kota pelabuhan terapung.

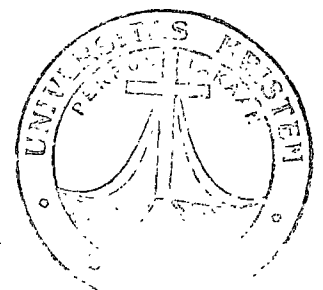


Graham Noel

- Fisik : Pria tua berambut putih yang berwajah ramah, dan bertubuh agak pendek.
- Pekerjaan : Ilmuwan dan mekanik.
- Karakter : Teliti, rapi, serius, jenius.
- Keterangan : Walau tidak memiliki gelar akademis, Tristan selalu menyebutnya 'profesor' karena Graham sering menciptakan alat – alat canggih termasuk kapal selam milik Tristan. Ia juga tinggal di *Port Asgarth* dan memiliki bengkel sendiri.



3. Ruella



- Fisik : Gadis berambut panjang, dengan pakaian khusus untuk menyelam yang menyerupai kupu – kupu.
- Pekerjaan : Seorang pelarian.
- Karakter : Kalem, misterius.
- Keterangan : Ia merupakan salah satu dari kaum 'Aquarian', yaitu kaum manusia yang tinggal dalam bawah laut dan sanggup bernapas dalam air. Pakaianya merupakan jenis pakaian ketat yang terdapat sirip pada bagian punggung, dan ilustrasi ukiran pada beberapa bagian tubuh tertentu. Aksesoris yang dikenakan di telinga adalah sebuah alat untuk menahan tekanan air di dasar laut. Bentuknya aksesoris telinga tersebut merupakan modifikasi dari jenis kerang.

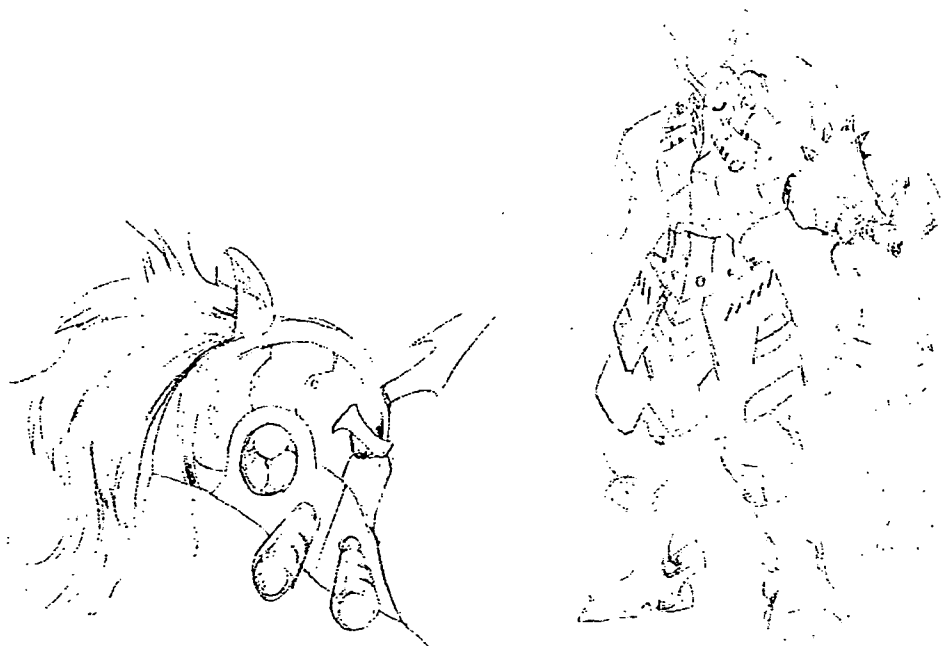


3.4.4.2. Tokoh Antagonis

1. Leon Maharg

- Fisik : Sesosok pria raksasa (dengan ukuran tinggi 2 kali manusia biasa) yang seluruh tubuhnya tertutup oleh baju zirah dari besi. Di tangan kanannya terdapat senjata berupa senapan mesin dan capit besi yang menyerupai bentuk tangan kepiting.
- Pekerjaan : Pemimpin gerombolan perompak laut 'Shark Rider'.
- Karakter : Misterius, tegas, pantang menyerah.
- Keterangan : Ia tak pernah melepas topeng besinya, sehingga tak seorangpun mengetahui identitas sesungguhnya. Leon memimpin gerombolan 'Shark Rider' (yang berarti 'Penunggang / Pengendara Hiu') yang selama

bertahun – tahun menjadi teror di lautan bagi para pedagang maupun kapal sipil yang melintas di lautan.



2. Zig Grias

- Fisik : Pria gagah bermata satu yang selalu membawa senjata berupa jangkar kapal.
- Pekerjaan : Komandan Barat '*Shark Rider*'.
- Karakter : Kasar, loyal.
- Keterangan : Rambut yang acak – acakan dan jubah lusuh yang menutupi tubuh bagian atasnya menampilkan kesan kasar dan tampil apa adanya.



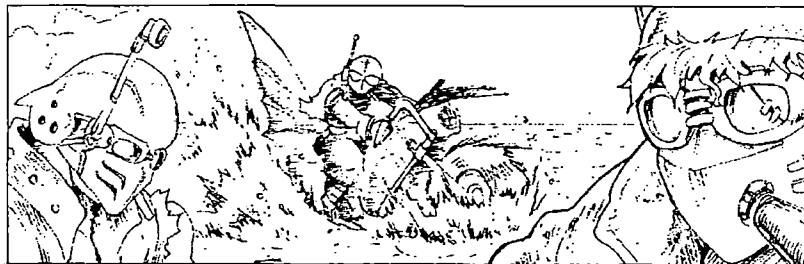
3. Troy

- Fisik : Pria berkumis rapi, berambut ikal dikuncir dan berkacamata.
- Pekerjaan : Komandan Timur '*Shark Rider*'.
- Karakter : Sopan, pandai, tenang.
- Keterangan : Untuk menampilkan kesan rapi dan tenang, rambut Troy diikat pada bagian tengah atas dan menjuntai lurus ke bawah. Aksesoris kacamata menampilkan sosok yang pandai dan serius.



4. Pasukan Shark Rider

- Fisik : Pengendara motor selam Shark rider yang seluruh tubuh dan wajahnya tertutup oleh jaket, helm, dan masker oksigen.
- Pekerjaan : Pengendara motor selam perompak samudera.
- Karakter : Misterius.
- Keterangan : Pasukan shark rider terdiri dari beberapa puluh orang yang selalu bertindak secara berkelompok.





5. Prajurit Aquarian

- Fisik : Pria tegap, mengenakan pakaian perang kaum aquarian.
- Pekerjaan : Prajurit penunggang kereta perang aquarian.
- Karakter : Misterius, serius.
- Keterangan : Prajurit tersebut mengenakan pakaian perang lengkap yang memiliki motif pakaian yang sama dengan pakaian Ruella. Ia muncul untuk menyerang kota pelabuhan port Asgarth.



3.4.5. Analisis *Setting* Komik

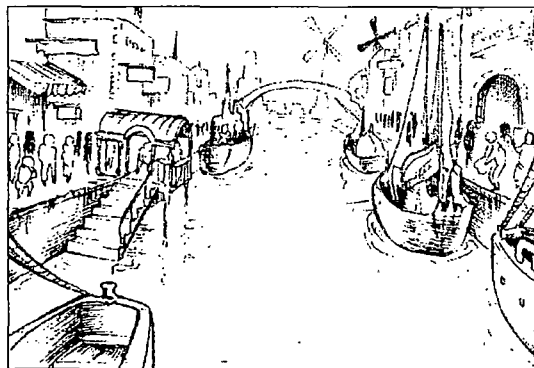
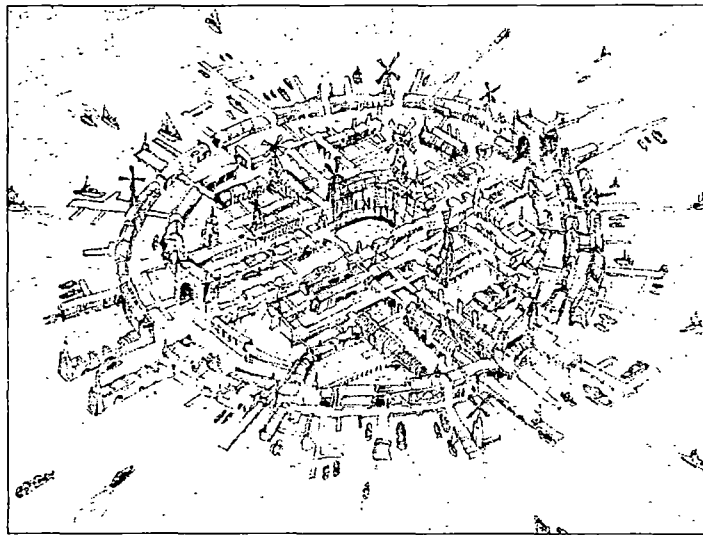
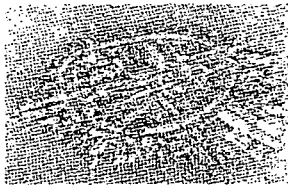
Setting atau latar belakang cerita ini adalah dunia fantasi yang menceritakan tentang keadaan planet yang permukaannya telah tertutup oleh air, sehingga daratanpun tak tampak sedikitpun. Dalam dunia fantasi ini tentunya banyak ditampilkan *background* yang mendukung suasana tema cerita, seperti pelabuhan

terapung, koloni bintang laut raksasa yang terdapat sebuah kota di bagian permukaannya, hingga reruntuhan kota misterius yang berada di dasar lautan.

a. Pelabuhan terapung *Port Asgarth*

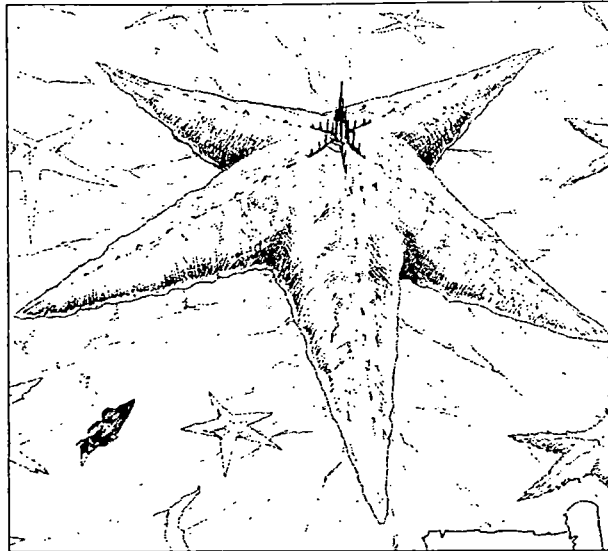
Pelabuhan yang banyak disinggahi oleh para pengembara samudera, sekaligus tempat tinggal Tristan dan profesor Graham. Perancangan pelabuhan terapung ini terinspirasi dari pelabuhan di Meksiko, dengan bangunan – bangunan dan tata kota yang mengambil gaya kota sungai Venesia, Italia.

Port Asgarth berbentuk lingkaran, dengan lapisan bangunan dermaga yang mengelilingi kota pelabuhan terapung tersebut. Di berbagai sudut kota terdapat kincir angin sebagai sumber energi utama.



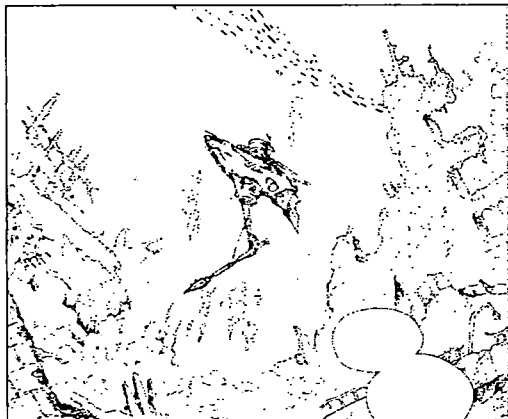
b. Koloni Bintang Laut Raksasa *Hydrasphora*

Koloni bintang laut raksasa ini merupakan sebuah tempat rahasia yang terdapat di dasar jurang samudera (palung), sekaligus tempat tinggal kaum aquarian.



c. Reruntuhan Dasar Laut *Necropolis*

Reruntuhan bangunan peradaban kuno yang terdapat di dasar lautan di seluruh dunia *Oceania*. Kata *Necropolis* berarti 'kota mati'.

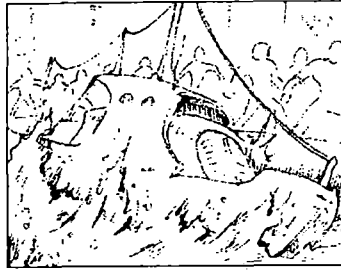


3.4.6. Analisis Desain Kendaraan

Dalam dunia fantasi *Oceania* terdapat berbagai jenis alat transportasi, yang tentunya didominasi oleh kendaraan air. Alat transportasi yang ditampilkan berupa berbagai jenis kapal, baik kapal layar ataupun kapal bermesin, kapal selam, sepeda motor selam, dan kereta perang kaum *aquarian*.

a. Kapal layar dan kapal bermesin

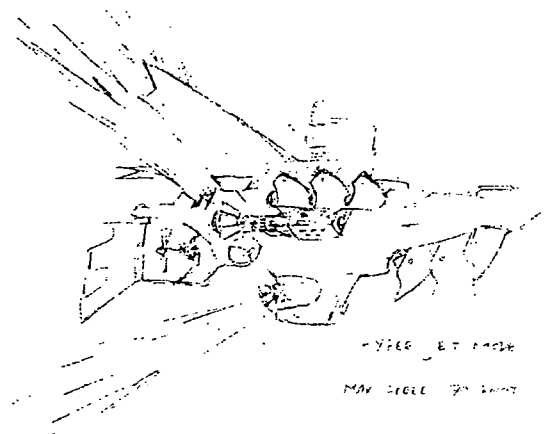
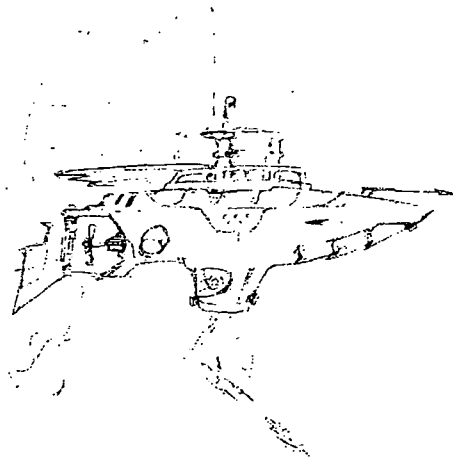
Bentuk kapal – kapal tentunya mengadaptasi bentuk kapal biasa yang diberikan modifikasi pada beberapa bagian kapal sehingga menjadi bentuk yang tidak lazim untuk menampilkan nuansa fantasi.



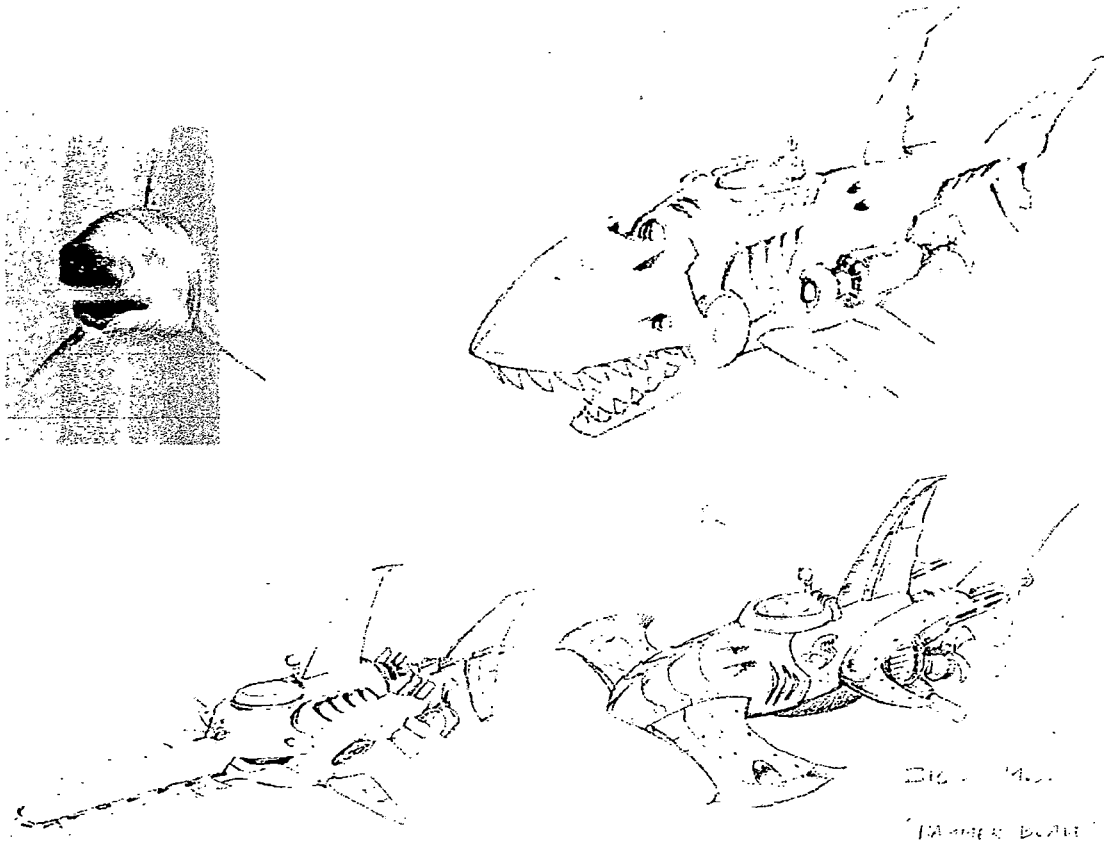
b. Kapal selam

Kapal selam dalam dunia Oceania menjadi alat transportasi yang sangat besar peranannya dalam kisah ini, yakni untuk menjelajah ke dasar lautan. Istilah yang digunakan untuk menyebut kapal selam disini adalah 'M.S', kepanjangan dari '*Minion Submarine*' yang berarti kapal selam mini, yang hanya memiliki satu orang penumpang.

Kapal selam disini ditampilkan dengan berbagai variasi bentuk. Kapal selam Tristan, yang bernama *Trieste* merupakan perpaduan kapal boat dengan kapal selam observasi yang dilengkapi dengan berbagai macam peralatan untuk pengeboran dalam laut. Kapal selam *Trieste* ini memiliki keunikan tersendiri, yaitu mempunyai layar lipat yang dapat digunakan jika kapal berada di permukaan laut. Selain layar lipat, Trieste masih memiliki keunggulan lain dibanding kapal lainnya, yaitu sistem mesin turbin yang disebut '*Hyper Jet*' yang dapat menambah kecepatan kapal secara mendadak.



Kapal selam lain yang juga memiliki peranan penting adalah kapal selam perompak 'Shark Rider' yang mengambil bentuk dasar ikan hiu. Jenis ikan hiu yang dimodifikasi menjadi kapal selam adalah ikan hiu putih, hiu gergaji, dan hiu martil.



c. Sepeda motor selam

Sepeda motor ini merupakan kendaraan para perompak samudera 'Shark Rider' yang memiliki sirip hiu pada bagian belakang tempat duduk motor. Sepeda motor ini dapat bergerak di permukaan air dan mampu menyelam.



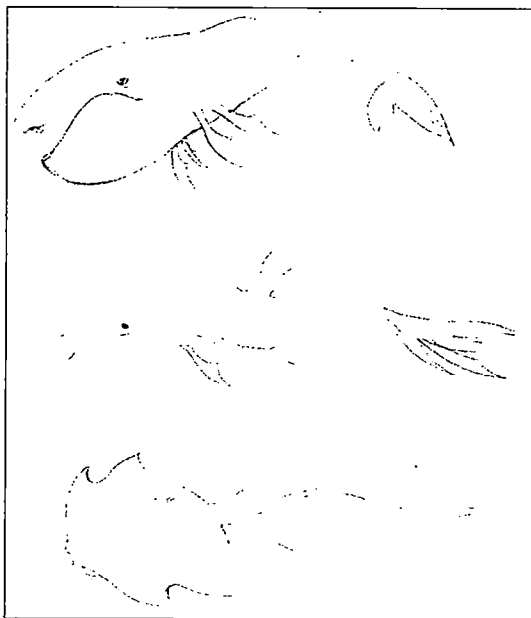
d. Kereta Perang Aquarian

Kereta perang ini mengadaptasi jenis kereta perang yang ditarik oleh kuda. Untuk desain kereta perang aquarian yang tentunya dapat digunakan dalam air, maka hewan yang menarik kereta perang ini adalah oleh seekor ikan besar. Bentuk kereta mengadaptasi bentuk cangkang kerang laut tanpa menggunakan roda.



3.4.7. Analisis Desain Hewan

Hewan Laut yang ditampilkan disini adalah ikan – ikan yang mengisi latar belakang / *background* pada panel komik. Desain ikan tidaklah jauh berbeda dengan ikan – ikan pada umumnya, namun untuk memperkuat aspek dunia fantasi, ikan – ikan tertentu mengalami modifikasi bentuk yang tidak begitu dominan. Sebagai contoh ikan paus yang dirancang dengan distorsi pada bagian rahang dan bagian sirip.



3.4.8. Analisis Unsur Komik

1. Ilustrasi

Ilustrasi komik dibuat dengan gaya semi realis yang disesuaikan dengan selera pembaca, dan menggunakan efek arsir tipis secara manual.

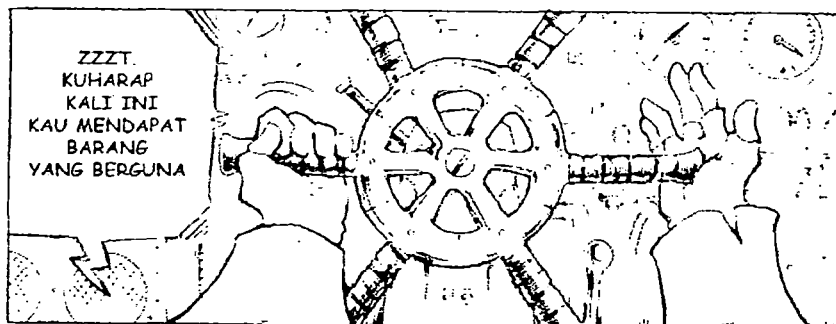
2. Panel Komik

Panel komik dibuat dengan format standar, yaitu bentuk kotak konvensional, yang sebagian besar disusun dengan pola 3 baris dalam satu halaman. Pada halaman tertentu digunakan panel yang tidak menggunakan batas kotak, sehingga ilustrasi pada panel tersebut dibiarkan menyatu dengan halaman komik.

3. Balon Kata

Balon kata dibuat secara manual dan memiliki bentuk yang konvensional yang disesuaikan dengan intonasi dialog masing – masing karakter.

Berikut adalah beberapa contoh variasi balon kata:





4. Font Dialog

Menggunakan font *Comic Sans* yang secara baku digunakan pada buku – buku komik. Pada karakter tertentu (Leon Maharg) digunakan font yang berbeda yaitu font *Laudanum* yang memiliki karakter kaku sesuai dengan penokohan. Font dialog seluruhnya menggunakan huruf kapital, sehingga huruf mudah dibaca.

Font *Comic Sans* : A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Font *Laudanum* : A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

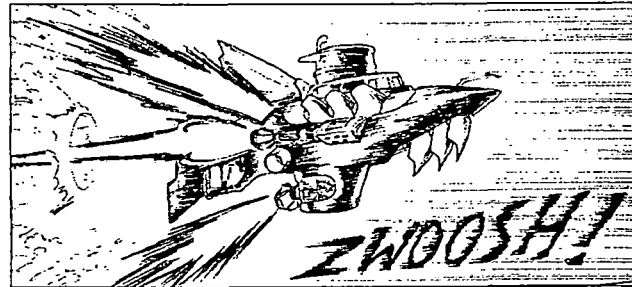
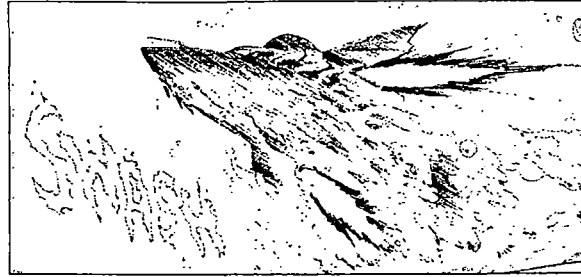
5. Efek Suara

Efek suara / *sound efect* dibuat secara manual dan bentuknya disesuaikan dengan adegan yang sedang terjadi.

Berikut adalah beberapa contoh variasi efek suara:

THWIP!

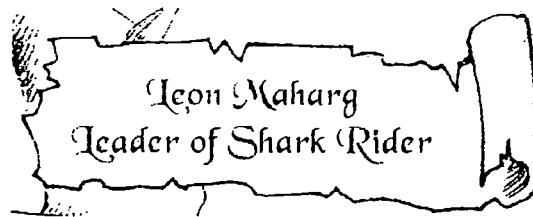




6. Boks Keterangan

Pada komik ini terdapat *boks* keterangan (keterangan nama karakter dan tempat) yang berbentuk seperti gulungan kertas tua yang robek pada bagian sisi – sisinya. Bentuk ini digunakan untuk mendukung nuansa petualangan yang ingin diangkat. Font pada tulisan keterangan menggunakan *Blackchancery* yang berbentuk tulisan latin.

Contoh *boks* keterangan :



Font *Blackchancery* : abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

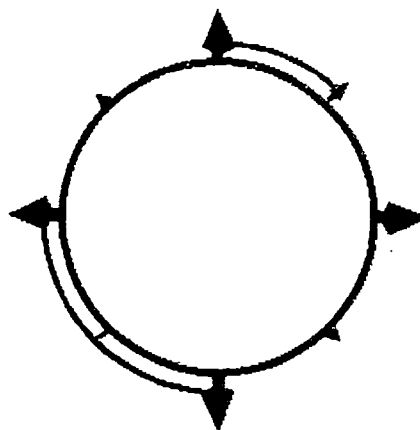
7. Nomor Halaman

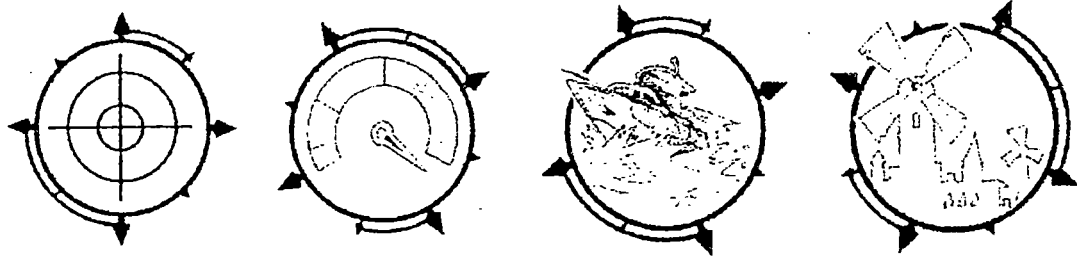
Nomor halaman diletakkan di bagian tengah atas halaman komik, dengan tujuan untuk memudahkan pembaca pada saat mencari halaman yang dituju (proses pemilihan alternatif skenario), sehingga alur baca dari atas ke bawah tidak terganggu.



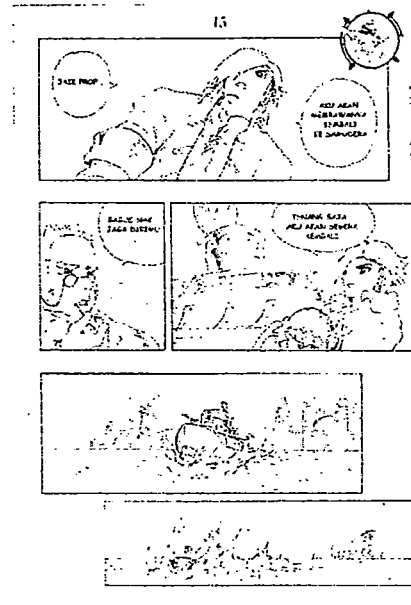
8. Ikon Navigasi

Konsep ‘Pilih Sendiri Petualanganmu’ membutuhkan sistem navigasi yang sederhana, menarik dan berfungsi secara efektif guna membantu pembaca mencari halaman yang ingin dituju sesuai petunjuk. Pada halaman pemilihan skenario, ikon diletakkan pada bagian tengah bawah pada masing – masing pilihan, kemudian pada halaman hasil pilihan (halaman yang dituju) ikon diletakkan pada sudut atas halaman. Ilustrasi pada ikon dibuat secara sederhana dan *memorable*. Border pada ikon menggunakan simbol lingkaran yang merupakan modifikasi dari logogram arah mata angin.





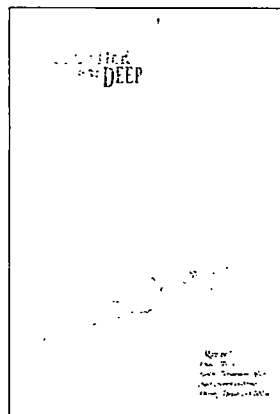
Berikut adalah contoh halaman pilihan dan halaman hasil pilihan:



9. Halaman jeda / Halaman Pembatas

Komik 'Pilih sendiri petualanganmu' memiliki beberapa bagian cerita yang berlainan, sehingga diperlukan halaman jeda yang berfungsi membatasi dan membagi bagian bagian cerita. Halaman jeda ini berisi ilustrasi sketsa kapal selam satu halaman penuh dan keterangan singkat.

Contoh halaman jeda:



3.4.9. Analisis Desain Logotype judul

3.4.9.1. Logogram

Logogram berupa simbol arah mata angin dibuat dengan distorsi bentuk untuk menghindari kesan kaku dan menggunakan pewarnaan gradasi abu – abu menuju warna gelap. Logogram ini terletak di belakang logotype bagian kiri.



3.4.9.2. Logotype Judul

Menggunakan font Times New Roman yang telah mengalami distorsi vertikal untuk menampilkan kesan 'dalam' (*deep*). Efek yang digunakan pada logotype judul ini antara lain adalah embos, gradient overlay (gradasi dari warna biru muda ke biru gelap sebagai presentasi dari kedalaman laut), dan pattern (corak yang digunakan adalah tekstur permukaan air).

FRONTIER
of the DEEP

3.4.10. Analisis Proses Pembuatan Komik

Perancangan komik dimulai dari :

1. Brainstorming ide, yaitu perancangan konsep cerita dan setting dunia fantasi.
2. Eksplorasi pustaka dan internet untuk mencari bahan data dan gambar yang diperlukan.
3. Merancang desain karakter, aksesoris, kendaraan, dan bangunan sesuai data yang diperoleh.

4. Membuat thumbnail / storyboard halaman komik.
5. Produksi komik yang dimulai dari sket pensil, dan dilanjutkan dengan proses penintaan (*inking*).
6. Proses digital, halaman yang telah selesai ditinta discan dengan resolusi 300 dpi, kemudian menggabungkan dialog ke dalam balon kata, dan yang terakhir adalah pemberian efek grayscale dengan program Photoshop 7.0. Semua proses diatas dikerjakan secara individual oleh penulis.