

### **3. KONSEP PERANCANGAN**

#### **3.1. Konsep Kreatif**

##### **3.1.1. Tujuan Kreatif**

Perancangan komik ini ditujukan untuk membangun kembali apresiasi generasi muda masyarakat Indonesia kepada budaya tradisional dan membawa budaya tradisional Indonesia untuk menjadi sejajar dengan budaya-budaya luar yang telah menjadi budaya modern masyarakat jaman sekarang. Perancangan ini dibuat dalam bentuk komik dengan harapan mampu memberi pendekatan pada generasi lebih muda yang menggemari seni modern, dengan cara menyetarakan seni budaya tradisional Indonesia dengan seni modern yang sedang digemari oleh mereka.

#### **3.2. Strategi kreatif**

##### **3.2.1. Target Audience**

Target audience yang hendak dituju merupakan anak muda kelas SMA hingga mahasiswa usia 14 sampai 25 tahun yang menggemari dunia komik dan ilustrasi manga, dengan Strata Ekonomi Sosial (SES) A-B, B-C. Target audience memiliki perilaku sebagai berikut: aktif dalam media sosial, dengan ketertarikan pada dunia komik dan manga maupun memiliki entusiasme pada ilustrasi.

Demografis:

- Remaja dan anak muda berusia 14 – 25 tahun
- Laki-laki dan perempuan
- SES A-B, B-C

Geografis:

- Masyarakat yang tinggal di area perkotaan besar atau urban seperti Surabaya atau Jakarta, diutamakan di Pulau Jawa

Psikografis:

- Tertarik dengan dunia komik dan ilustrasi
- Menggemari aliran *manga* dan *webcomic*
- Aktif dalam mengikuti tren *manga*
- Menggemari budaya Jepang akibat mengikuti *manga*

Alasan target audience *target audience* sedemikian yang dituju antara lain karena penggemar manga mampu memahami dan mempelajari budaya Jepang dengan membaca manga-manga yang umumnya membawakan tentang budaya mereka, maka dengan diterapkan karya serupa dengan pembawaan budaya Indonesia diharapkan mampu memberi apresiasi lebih sekaligus mengenali budaya lokal mereka sendiri.

### **3.2.2. Format dan Ukuran Buku Komik**

Ukuran buku : A5 (21 cm x 14,8 cm)

Format : 2 sisi, *cover* berwarna, isi hitam putih

Halaman : 60 halaman, 2 sisi

Teknik cetak : *digital printing*

### **3.2.3. Isi dan Tema Cerita Buku Komik**

Perancangan komik ini akan membawakan cerita bergenre action fantasy yang menggabungkan karakter dari dongeng tradisional rakyat pulau Jawa dalam satu cerita. Karakter dongeng yang digunakan adalah Timun Mas, Lutung Kasarung, Buto Ijo, dan Nyi Roro Kidul, dan cerita yang dibawakan bersifat orisinal dan tidak mengikuti alur asli dongeng namun tetap menyisahkan sedikit referensi dari dongeng asli untuk memperkuat ciri khas tiap karakter dan agar mereka tetap dikenali asal dongengnya. Perancangan komik ini akan menceritakan tentang petualangan karakter dongeng yang disebutkan dalam bertarung melawan sosok-sosok jahat. Cerita komik yang akan dirancang ini mengambil setting Pulau Jawa versi fiksi di jaman dahulu kala, dimana terdapat keberadaan ilmu gaib dan makhluk mistis layaknya dunia yang diceritakan di dalam dongeng pada umumnya.

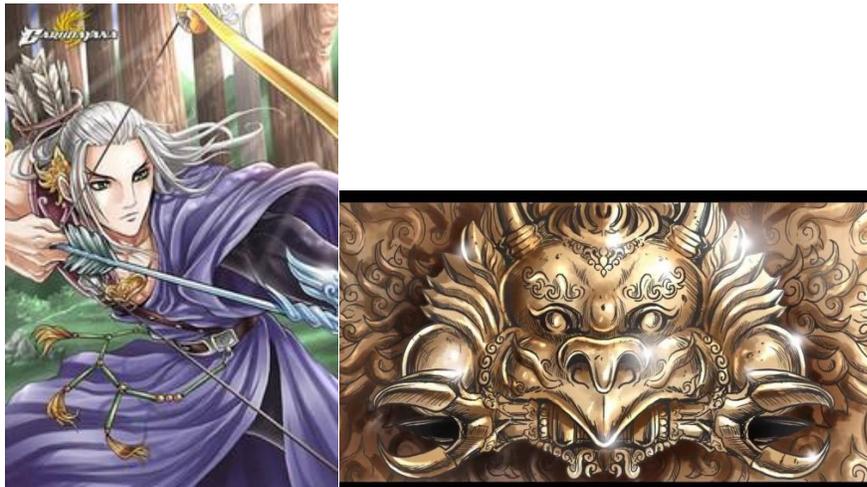
### 3.2.4. Jenis Buku Komik

Perancangan komik akan dibuat dalam bentuk buku komik cetak dengan jilid softcover, seperti buku komik umum dan mendekati bentuk buku komik manga. Buku komik ini walau mengikuti format manga, namun tetap menggunakan alur membaca dari kiri ke kanan dan tidak mengikuti format manga yang dibaca dari kanan ke kiri. Hal ini diterapkan sedemikian untuk mengikuti standar umum pembacaan di Indonesia. Halaman isi komik dibuat dalam bentuk hitam putih atau grayscale dengan beberapa halaman pengawalan atau pin up setiap chapter komik yang berwarna.

### 3.2.5. Gaya Penulisan Naskah

Penulisan naskah komik menggunakan naskah gambar untuk menentukan layout komik dan dialognya dalam bentuk *name* atau gambaran kasar, sehingga mempermudah proses pengerjaan komik dan perencanaan panel yang akan dibuat. Penentuan alur cerita dan alur adegan dilakukan dengan mencampurkan naskah tulis di dalam naskah gambar tersebut untuk menentukan letak balon bicara maupun menyesuaikan dialog dengan gambar panelnya.

### 3.2.6. Gaya Visual/Grafis



Gambar 3.1. Referensi gaya visual dengan ornamen lokal

Sumber : <https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana>

Gaya visual yang digunakan pada perancangan komik ini adalah gaya desain fantasi dengan paduan desain tradisional Indonesia, dengan menerapkan unsur-unsur lokal seperti corak batik, ornamen-ornamen khas Indonesia serta desain pakaian adat yang dicampurkan dengan gaya desain modern sehingga lebih disederhanakan dari sisi detilnya. Gaya ilustrasi pada komik menggunakan gaya manga, sehingga penggambaran karakter dan adegan mengikuti ciri khas bentuk ilustrasi manga seperti bentuk mata yang besar, hidung kecil beserta ekspresi wajah yang khas dengan manga, namun tetap mempertahankan unsur lokal melalui cara berpakaianya serta pada bentuk ornamen. Gaya ilustrasi pada karakter dan adegan bersifat lebih kartun dalam segi karakter dan ekspresi wajahnya untuk memperkuat nuansa *action fantasy* dalam ceritanya.

### **3.2.7. Teknik Visualisasi**

Untuk merealisasikan naskah yang sudah ada, pengerjaan komik dilakukan secara manual dalam membuat lineart dan gambar jadinya, lalu dikerjakan pewarnaannya dan pengrapian secara digital menggunakan komputer dan tablet. Halaman komik dikerjakan menggunakan warna hitam putih dengan sedikit shading monokrom untuk memperjelas nuansa dan kesan hidup.

## **3.3. Program Kreatif**

### **3.3.1. Judul Buku**

Judul buku komik yang akan dirancang adalah “Sage”. Kata “Sage” sendiri diambil dari julukan salah satu jenis-jenis dongeng. Sage merujuk pada dongeng yang membawakan cerita tentang kepahlawanan atau kesaktian tokoh, biasa dengan unsur sejarah dalam ceritanya seperti legenda. Judul ini digunakan karena fokus utama cerita adalah pada kemampuan dan aksi kepahlawanan karakter, dan juga karena cerita yang dibawakan meski baru namun memakai tokoh-tokoh dongeng tradisional Jawa yang sudah lama ada.

### **3.3.2. Sinopsis**

Pulau Jawa selalu diselimuti dengan banyak misteri dan kemistisan semenjak terbentuknya. Di sebuah kehidupan desa yang tentram, seorang gadis kecil Timun Mas

sedang menjalankan kesehariannya sebelum semua dalam sekejap berputar balik saat pertemuannya dengan seekor monyet Lutung Kasarung membawanya ke dalam sebuah petualangan yang tak terduga.

### **3.3.3. Storyline**

1. Di sebuah desa, Timun Mas bergegas ke pasar sambil pamitan dengan ibunya, yang memandangnya dengan wajah sedikit cemas serta membawakannya sebuah kantong kecil.
2. Lutung Kasarung melarikan diri dengan buah-buahan curiannya dari sekelompok warga yang mengejarnya, lalu ia terjatuh dan tidak sengaja hasil curiannya juga ikut terbang, namun berhasil lolos dari warga.
3. Seusai belanja di pasar, Timun Mas bergegas kembali pulang tetapi di tengah perjalanan ia didatangi oleh Lutung Kasarung yang mencuri belanjanya.
4. Timun Mas langsung mengejarnya di tengah hutan lebat
5. Saat kejar-kejaran, Timun Mas tidak sengaja terpeleset dari pohon yang ia panjat dan jatuh ke sebuah lubang goa.
6. Ia membangunkan Buto Ijo yang tidur di dalam goa itu. Mengenali siapa dia, Buto Ijo keluar dari bawah tanah, menghancurkan sebagian hutan dan memojokkan Timun Mas dengan revelasi asal-usul Timun lahir, yakni ia merupakan pemberian Buto Ijo kepada ibunya yang dulu sangat menginginkan anak, namun tak terkabulkan karena dirinya yang sudah janda.
7. Buto Ijo memberitahu Timun bahwa ia telah membuat janji untuk memakan Timun saat ia beranjak remaja, namun ibunya tidak tega mengembalikannya.
8. Timun Mas diselamatkan oleh Lutung Kasarung dan mereka berdua berusaha melarikan diri dari kejaran Buto Ijo yang lapar.
9. Timun Mas mengeluarkan terasi dari kantong rempah-rempah pemberian ibunya sebelum ia berangkat ke pasar, dan terasi itu berhasil melukai Buto Ijo sedikit dengan berubah menjadi api yang sangat panas
10. Timun Mas dan Lutung Kasarung istirahat di tempat persembunyian, dengan Timun yang masih tidak terima dengan kelakuan awal Lutung.

11. Lutung menyesali perbuatannya karena malah membangunkan Buto Ijo sehingga mengancam hutan, dan mereka saling mengenali satu sama lain
12. Ditengah-tengah obrolan, Buto Ijo berhasil menemukan mereka dan lanjut untuk menangkap mereka, namun Timun dan Lutung berhasil mendistraksinya lagi dengan melemparkan biji mentimun yang kemudian tumbuh melilit Buto Ijo, berkat kekuatan ajaib yang dimiliki Lutung.
13. Buto Ijo mampu merusak lilitan tanaman tersebut, dan dengan amukannya mengeluarkan teriakan yang menghancurkan hutan menjadi tanah datar.
14. Lutung bangun setelah terkena serangannya, melihat Timun yang berhasil ditangkap oleh Buto Ijo dan hendak disantap. Lutung bergegas menolongnya namun ia masih terlumpuhkan dari lukanya.
15. Jauh di kediaman laut, Ratu Nyi Roro Kidul mendapatkan berita bangunya Buto Ijo dan kekacauan yang disebabkan yang mampu membahayakan satu Pulau Jawa bila dibiarkan. Nyi Roro Kidul bergegas meluncur ke medan Buto Ijo.
16. Melalui portalnya, Nyi Roro Kidul datang untuk mengambil alih pertempuran dengan Buto Ijo. Buto Ijo yang terancam oleh kedatangannya kembali mengamuk dan terjadilah perang antara mereka berdua.
17. Timun Mas berhasil diselamatkan oleh Lutung yang perlahan mulai mengembalikan tenaganya
18. Pertarungan sengit antara Buto Ijo dan Nyi Roro Kidul masih berlangsung.
19. Lutung, merasa bahwa ini adalah tanggungannya karena telah membangunkan Buto Ijo bergegas membantu Nyi Roro Kidul dan melepaskan kekuatannya untuk mengalahkan Buto Ijo.
20. Buto Ijo berhasil dilumpuhkan, dengan serangan terakhir dari Timun yang melemparkan terasi ajaibnya untuk membuat air serangan Nyi Roro Kidul yang mengelilingi Buto Ijo menjadi lumpur panas
21. Buto Ijo terbakar dan lenyap menjadi abu.
22. Sebagai ucapan terima kasih, Nyi Roro Kidul menyembuhkan luka Timun Mas dan mengembalikan wujud asli Lutung Kasarung sebagai pangeran Kahyangan bernama Guruminda.

23. Lutung yang sekarang menjadi Guruminda bersama Nyi Roro Kidul mengembalikan hutan menjadi wujud semula sebelum sang ratu kembali tanpa jejak pada kediamannya.
24. Timun kembali pulang bertemu dengan ibunya yang bahagia melihat anaknya pulang dengan selamat.
25. Cerita diakhiri dengan Timun yang ingin menceritakan petualangan barunya pada ibunya sedangkan Guruminda mengawasinya dari jauh di dalam hutan.

#### **3.3.4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung**

- Timun Mas

Timun Mas adalah tokoh utama dari cerita ini yang berasal dari dongeng “Timun Mas”. Ia adalah seorang gadis desa remaja berumur sekitar 13 tahun yang tinggal berdua bersama ibunya. Ia merupakan anak pemberian Buto Ijo yang telah berjanji pada ibunya untuk memakannya saat ia beranjak remaja.

Watak: ceria, polos, bandel dan sedikit ceroboh, memiliki keberanian yang tinggi

- Lutung Kasarung

Lutung Kasarung adalah karakter yang diambil dari dongeng tradisional Sunda dengan judul yang sama. Di cerita ini, ia merupakan seekor monyet hutan yang suka berbuat onar pada manusia yang sedang berada atau melewati hutan tempat singgahnya, sehingga banyak yang menyeganinya. Namun, kelakuan itu merupakan pelampiasan dari kesendiriannya di dalam hutan karena tidak ada manusia yang menerimanya, ditambah karena wujudnya yang buruk rupa. Wujud aslinya adalah Pangeran Guruminda dari Kahyangan yang dikutuk menjadi seekor lutung, sehingga ia memiliki kekuatan mistis.

Watak: Jahil, suka mengganggu, namun di balik itu semua ia memiliki hati yang baik dan peduli akan temannya

- Nyi Roro Kidul

Nyi Roro Kidul adalah karakter berdasarkan tokoh mitologi Jawa yang dikenal sebagai ratu Laut Selatan atau Samudra Hindia. Sebagai ratu penguasa lautan dan makhluk legendaris Pulau Jawa, ia mampu mengendalikan seluruh lautan dan ombaknya, membuatnya sangat ditakuti dan dihormati oleh manusia, tak terkecualikan makhluk halus pun. Ia jarang memperlihatkan dirinya kepada dunia luar sehingga tidak banyak yang mengetahui penampilannya. Sosoknya berupa wanita berparas cantik dan misterius, sehingga tidak mudah membaca apa yang ada di pikirannya ataupun perasaannya.

Watak: Anggun, karismatik, misterius, tenang, namun bisa menjadi sosok yang mengintimidasi ketika diambang kemarahan dan tidak segan membasmi apapun yang berada di depan matanya

- Buto Ijo

Buto Ijo adalah karakter antagonis yang muncul di dongeng “Timun Mas” dan menjadi antagonis utama di cerita ini. Ia merupakan sosok raksasa berwarna hijau yang mengerikan dan merupakan salah satu dari makhluk jahat yang mengancam kehidupan di Pulau Jawa. Saat ini, ia bersembunyi jauh dari permukiman manusia dan memangsa mereka yang kurang beruntung secara diam-diam, yakni dengan cara memberikan imbalan besar atau mengabulkan harapan manusia yang bertemu dengannya namun meminta pengorbanan sebagai bayarannya. Ukuran tubuhnya memberinya kekuatan yang mengerikan, dengan kemampuan menghantam tanah dan menyebabkan gempa maupun mengeluarkan teriakan yang menciptakan gelombang cukup kuat untuk meratakan tanah.

Watak: Serakah, pemaarah, rakus

### 3.3.5. Gaya Layout / Panel / Balon



Gambar 3.2. Referensi Layout *Manga*

Sumber: <https://www4.mymangalist.org/chapter-shounen-onmyouji-4>

Perancangan komik ini menggunakan gaya layout standar manga, dengan memasukkan efek-efek yang khas manga, seperti garis untuk efek dinamis, balon percakapan yang bervariasi sesuai dengan apa ekspresi percakapan yang ada. Panel mengikuti bentuk panel manga yang beragam-ragam bentuknya beserta penataannya yang banyak berfokus pada close-up dan karakter dibanding latar belakangnya, serta ukuran panel yang berbeda-beda dalam satu halaman.

### 3.3.6. Tone Warna

Perancangan komik ini menggunakan tone warna yang cerah untuk menyesuaikan dengan tema fantasi dan action yang dibawakan dalam ceritanya dan untuk memperkuat unsur dongengnya. Warna yang dominan digunakan merupakan warna-warna yang identik dengan seni budaya tradisional Indonesia seperti coklat, kuning, hijau, dan oranye untuk memperkuat nuansa Indonesia tersebut.



Gambar 3.3. Referensi *tone* warna untuk perancangan

Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/GXZk8N>

### 3.3.7. Tipografi

Penggunaan *font* pada *cover* dan halaman awal menggunakan *font* jenis serif karena sifatnya yang klasik dan kuno sehingga cocok dengan nuansa cerita komik, sedangkan pada dialog menggunakan jenis sans serif dengan bentuk yang menyerupai tulisan tangan untuk menyesuaikan dengan format komik dan agar berkesan lebih kasual dan tidak format, sehingga dapat memperkuat nuansa modern pada komik tersebut.

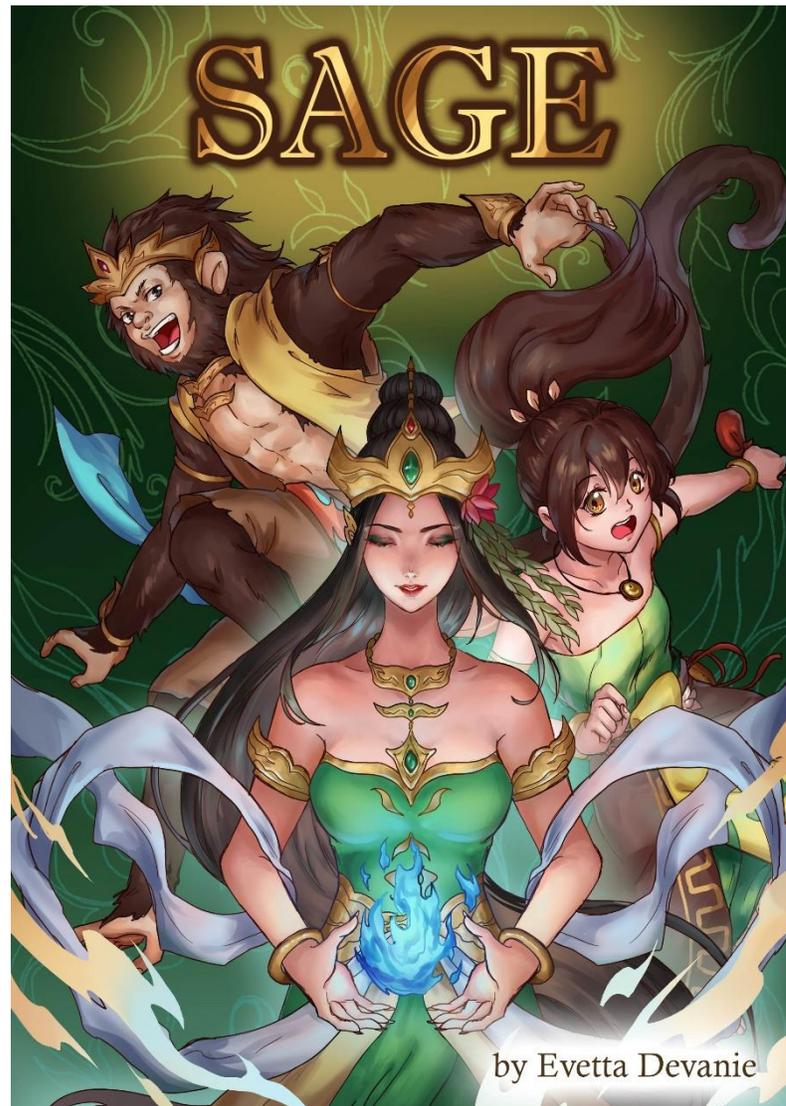
ABCDEFGHIJK  
LMNOPQRSTU  
VWXYZÀÁÉ&1  
234567890(\$£.,!?)

55

**ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!?  
%&\$@\*{( / \ ) }**

Gambar 3.4. Referensi *font* sejenis yang digunakan dalam perancangan

### 3.3.8. Cover Depan dan Belakang



Gambar 3.5. Cover depan perancangan komik SAGE



Gambar 3.6. Cover belakang perancangan komik SAGE

### 3.3.9. Biaya Kreatif

1 buku 60 halaman (1 eksemplar) = 30 lembar kertas HVS 100gsm A4 (29,7 cm x 42 cm)

Biaya cetak 1 eksemplar:

Kertas HVS 100gsm A4 2 sisi x 30 lembar = Rp. 84.000

Art Carton 260gsm A5 = Rp. 1.200

*Softcover* A5 (Art Carton 260gsm A5) = Rp. 1.000

Laminasi *Cover* buku Doff = Rp. 800

Total = Rp. 87.000

Biaya cetak 1000 eksemplar:

Kertas HVS 100gsm A4 2 sisi x 60 rim = Rp. 84.000.000

Art Carton 260gsm A5 x 1000 = Rp. 1.200.000

*Softcover* A5 = Rp. 1.000.000

Laminasi *Cover* buku Doff = Rp. 800.000

**Total = Rp. 87.000.000**

Biaya cetak media promosi:

1. *Standee* Akrilik (*display*)

1 biji (ukuran tinggi 10 cm x luas 6 cm) = Rp. 80.000

Biaya cetak keseluruhan

3 karakter: Rp. 80.000 x 3 = Rp. 240.000

2. Bookmark

Art Carton 210gsm A3 plus 32 x 48 cm = Rp. 5.000

Art Carton 210gsm A3 plus x 6 lembar = Rp. 30.000