

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Tujuan Kreatif

Perancangan berbentuk komik memiliki tujuan penyampaian cerita secara kreatif untuk memberi masukan kepada khalayak sasaran secara tidak langsung mengenai hubungan keluarga yang baik. Untuk menghindari kurang tersampainya pesan yang disampaikan secara langsung, maka dalam rancangan komik yang berkaitan dengan aspek kreatif, pesan dikemas secara menarik dalam sebuah cerita. Dengan demikian khalayak sasaran akan terbawa oleh daya tarik yang ditampilkan rancangan komik, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik secara tidak langsung.

3.2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipilih untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran meliputi tiga aspek, yaitu:

- Isi Pesan.
- Bentuk Pesan.
- Strategi Visual.

3.2.1. Isi Pesan

Isi dari pesan yang ingin disampaikan adalah keharmonisan dalam keluarga merupakan tanggung jawab tiap-tiap individu sebagai anggota keluarga, baik itu ayah, ibu, maupun anak-anak. Kesadaran untuk saling memiliki, menghargai dan menghormati antar anggota keluarga menjadi salah satu faktor yang penting untuk mewujudkan keluarga yang sehat.

Untuk orang tua, dalam mendidik anak sejak usia dini adalah sangat penting mengingat masa pertumbuhan dan perkembangan mental anak yang dimulai sejak kecil akan sangat berpengaruh ketika mereka dewasa. Kesadaran tiap individu untuk selalu menjaga dirinya dari hawa nafsu yang negatif dan selalu berusaha untuk berbuat positif baik terhadap diri sendiri maupun sesama.

3.2.2. Bentuk Pesan

Bentuk pesan ini disampaikan berupa sebuah rancangan komik. Komik adalah sebuah dunia tutur – gambar, suatu rentetan gambar yang menceritakan suatu kisah¹.

3.2.3. Strategi Visual

Strategi visual dalam rancangan komik menampilkan tokoh-tokoh dari etnis Tiong Hoa yang telah melupakan keluarganya. *Setting* menggambarkan kontrasnya kota-desa yang dilatarbelakangi perbedaan pola hidup masyarakatnya.

Pewarnaan sampul komik berlatarbelakang hitam untuk menimbulkan suasana kelam yang ditujukan untuk menunjuk ke permasalahan yang diangkat, yaitu hubungan sesama manusia yang sering kali terabaikan terutama di dalam keluarga.

Tulisan Goresan pada judul yang berwarna merah untuk menunjukkan emosi manusia, sedangkan tulisan Nurani yang berwarna putih dan terdapat goresan-goresan hitam untuk menunjukkan betapa rapuhnya hati nurani manusia.

Ilustrasi yang menggunakan warna kuning kecoklatan untuk menampilkan suasana yang memiliki kesan

3.3. Program Kreatif

Program Kreatif yang disusun untuk memperoleh suatu rancangan komik yang baik meliputi:

- Tema
- Pendukung Tema
- Pedoman Aspek Kreatif

3.3.1. Tema

Tema pokok yang diangkat dalam perancangan adalah hubungan bersaudara dalam keluarga termasuk di dalamnya hubungan anak dengan orang tua. Dalam hubungan tersebut tercermin nilai-nilai moral, hati nurani, dan ego manusia yang menghancurkan harmonisasi.

¹ Toni Masdiono. 14 jurus membuat komik, Creativ Media; Jakarta; 1998.

3.3.2. Pendukung Tema

Pendukung tema berupa *setting* kota-desa, kondisi penduduk desa, dan suasana kota.

3.3.3. Pedoman Bentuk Kreatif

Bentuk kreatif didasarkan pada aspek verbal, aspek visual, dan gaya visualisasi. Aspek verbal meliputi teks dialog, teks dialog diri, dan bahasa visual yang memiliki perbedaan bentuk sesuai situasi dan kondisi dalam cerita. Aspek Visual menggambarkan *frame* yang bervariasi tergantung pada fungsinya. Di dalam *frame* tersebut terdapat tokoh cerita, obyek pendukung, serta *setting* waktu dan tempat.

Contoh *frame*:



Gambar 3.1. Frame 1

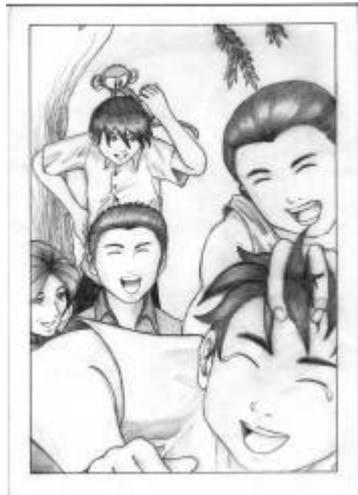


Gambar 3.2. Frame 2

Gaya Visualisasi dalam perancangan komik adalah semi realis dengan deformasi pada tokoh, sedangkan setting tetap realis. Tampilan akhir berupa warna hitam putih menggunakan teknik manual pada gambar dan teknik komputer pada pewarnaan dan teks.

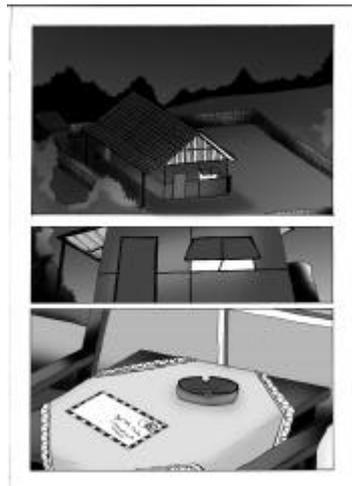
Contoh gambar:

- Tokoh



Gambar 3.3. Tokoh Komik

- *Setting*



Gambar 3.4. *Setting* rumah Pak Sastro