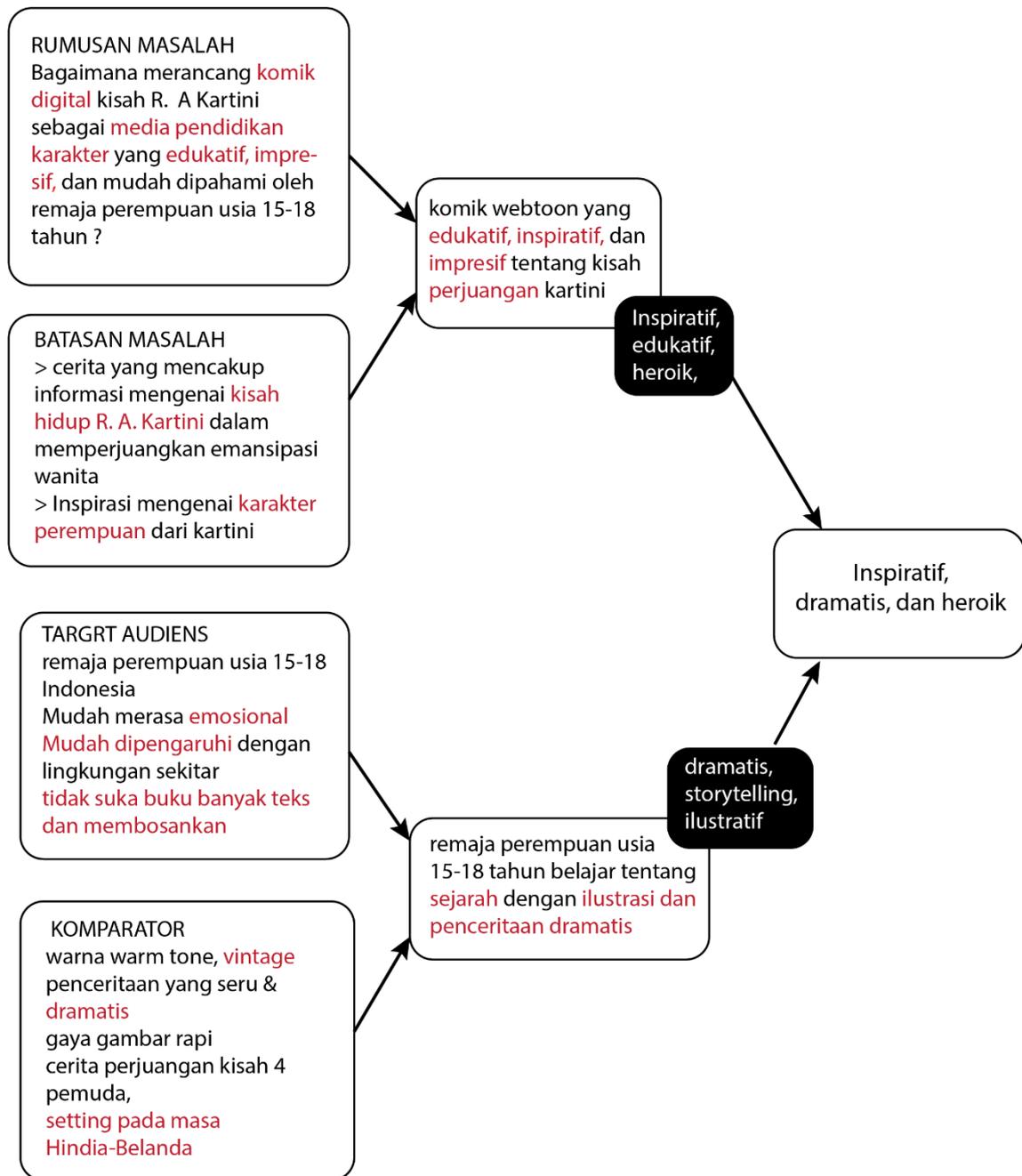


## BAB V KONSEP DESAIN

### 5.1. Perumusan Konsep



Gambar 5. 1 Perumusan Keyword

Sumber : pribadi

## **5.2. Definisi Keyword**

Keyword yang dirasa sesuai dan tepat untuk perancangan komik digital kisah R. A Kartini sebagai media pendidikan karakter untuk remaja perempuan usia 15-18 tahun ini yaitu, “Inspiratif, Heroik, dan Dramatis”. Keyword tersebut meringkas penjabaran identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan data penelitian yang telah dilakukan.

### **5.2.1. Makna Denotatif**

Makna Denotatif dari “Inspiratif, Heroik, dan Dramatis” adalah :

#### **1. Inspiratif**

Kata Inspiratif memiliki makna bersifat inspirasi, sedangkan inspirasi adalah ilham atau imajinasi yang berbentuk daya cipta atau kreativitas. Sebuah cerita pada sejarah pada masa lampau yang dapat menginspirasi masyarakat pada saat ini yang berhubungan dengan keberhasilan atau kesuksesan tokoh-tokoh masa lampau

#### **2. Heroik**

Kata heroik atau bersifat kepahlawanan, pahlawan adalah pejuang yang gagah berani, orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran.

#### **3. Dramatis**

Kata dramatis di dalam KBBI memiliki makna mengenai drama. Drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku atau dialog yang dipentaskan

### **5.2.2. Makna Konotatif**

Keyword perancangan ini menyampaikan bahwa belajar tentang kepribadian atau pendidikan karakter itu dapat disampaikan melalui drama atau cerita perjuangan seorang tokoh pahlawan. Dengan melihat drama, penonton seolah-olah melihat kehidupan dan kejadian dalam masyarakat, dan dengan mempelajari biografi seorang pahlawan, dapat memberikan ilham atau inspirasi kepada kita. Tindakan - tindakan kepahlawanan dan peristiwa-peristiwa gemilang pada masa lalu dapat mengilhami kita semua pada taraf perjuangan yang sekarang. Sifat-sifat heroik yang tampak dalam tokoh R A Kartini adalah Sikap Berani, (2) Rela Berkorban, (3) Membela Kebenaran (4) Turut mewujudkan kemajuan yang Cinta Tanah Air, (5) Berjiwa Besar, (6) Kerja Sama dan Tanggung Jawab, (7) Menjaga Persatuan dan Kesatuan. Karakter tersebut relevan untuk

semakin di perkuat dan ditanamkan kepada seluruh anggota masyarakat khususnya bagi generasi

Di sini, kata “dramatis” juga dapat mewakili konsep visual dalam perancangan ini. Meskipun citra dramatis sering kali dikaitkan dengan gelap, kemurungan, atau kesedihan ini bukanlah sesuatu yang harus benar 100% setiap saat. Visual yang dramatis dapat muncul dari kekuatan pose, suasana, ekspresi dan efek pencahayaan yang tepat.

### **5.2.3. *What to Say***

Melalui keyword tersebut, perancang bertujuan merancang komik ini sebagai suatu media yang mampu menceritakan kisah hidup R A Kartini secara mendalam dan dapat dinikmati banyak orang tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Jika hal tersebut dapat dilakukan, maka kisah hidup R A Kartini dapat menjadi media

### **5.2.4. *How to Say***

Menggunakan media komik digital webtoon yang dekat dengan remaja perempuan. Perancangan komik digital kisah R. A Kartini sebagai media pendidikan karakter untuk remaja perempuan usia 15-18 tahun yaitu menggunakan teknik storytelling yang dramatis agar dapat membangun koneksi emosional dengan pembaca. Bahasa yang digunakan adalah semi formal, tidak terlalu baku dan juga tidak terlalu santai. Perancangan komik ini dapat menginformasikan sekaligus mengedukasi dalam rangka pendidikan karakter remaja perempuan. Penyampaian pesan tentang pendidikan karakter dalam komik ini akan disampaikan secara tersirat yakni melalui narasi dan dialog dalam cerita.

## **5.3. Konsep Verbal (Komunikasi)**

Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang semi-formal karena menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya bahasa yang sering digunakan remaja agar mereka lebih mudah dalam menerima, membaca dan memahami komik digital tersebut. Selain itu, komik ini juga menggunakan sedikit selipan bahasa Jawa untuk menambah nuansa lokal dalam cerita.

### 5.3.1. Konsep Cerita

Cerita yang akan diangkat berfokus pada cerita proses perjalanan hidup Kartini semasa remaja, yakni saat perjuangannya melawan diskriminasi. Awal cerita akan menjelaskan sekilas kehidupan Kartini dari kecil, terbentuk dan terdidiknya karakter Kartini di masa kecil. Kemudian masa dimana ia beranjak remaja, hingga usahanya menjadi memperjuangkan emansipasi wanita yang dikaitkan dengan pembentukan perilakunya di masa kecil. Plot cerita komik ini yakni di Jepara pada masa Hindia-Belanda tahun 1870-an. Cerita akan disampaikan melalui sudut pandang orang pertama. Alur cerita yang digunakan adalah alur maju. Berikut merupakan sinopsis komik dalam perancangan ini :

#### 1. Prolog

Prolog digunakan sebagai pembuka cerita dan untuk menarik perhatian pembaca. Cerita akan dimulai dengan bagaimana pandangan Kartini tentang keadaan kaum perempuan Jawa/Bumiputera pada masa itu dan bagaimana keinginannya untuk berjuang keluar dari keadaan tersebut.

#### 2. Chapter 1

Masa kecil Kartini, bagaimana karakternya saat masih kecil dan masa ia sekolah

#### 3. Chapter 2

Kartini sudah lulus sekolah. Ia ingin meminta izin romo agar ia bisa melanjutkan sekolahnya. Namun kartini terpaksa harus tetap menjalani pingitan. Kartini saat dalam masa pingitan dan apa yang ia dapatkan semasa menjalani pingitan

#### 4. Chapter 3

Bagaimana perjuangan kartini melawan belenggu pingitan bersama adik-adiknya, yaitu rukmini dan kardinah. Ia mengajari anak-anak desa di serambi belakang pendopo kabupaten Jepara. Ia juga membantu mengembangkan industri ukir kayu Jepara. Tuan dan nyonya Abendanon mengunjungi kartini untuk membicarakan rencana Kostschool

#### 5. Chapter 4

Proposal rencana pembangunan Kostschool ditolak oleh beberapa bupati jawa lainnya. Kartini bertekad untuk membuka sekolahnya sendiri. Lalu kartini menmui jalan simpang. Ia harus memilih antara beasiswa untuk lanjut sekolah di Batavia atau menerima lamaran

#### 6. Epilog

Akhirnya Kartini memutuskan untuk menerima lamaran dari bupati Rembang. Kartini meninggal 4 hari setelah ia melahirkan. Presiden Sukarno mengangkat Kartini menjadi pahlawan nasional dan menetapkan hari kelahirannya menjadi peringatan hari Kartini.

### **5.3.2. Judul komik**

Terdiri dari beberapa judul yakni judul utama dan judul setiap episode. Judul utama komik akan mewakili keseluruhan cerita yang akan disampaikan, sedangkan judul setiap episode akan mewakili peristiwa apa yang akan diceritakan dalam episode tersebut. Mengacu pada keyword, maka, judul pada perancangan ini adalah “Panggil Saja Aku Kartini”. Judul tersebut dikutip dari surat yang dikirimkan Kartini untuk Stella Zeehandelaar, sahabat pena pertamanya. Judul ini dipilih karena sesuai dan dapat mewakili keseluruhan cerita yang dibahas. Sedangkan judul setiap episodanya adalah sebagai berikut:

1. Prolog
2. Bagian 1 : Raden Ayu
3. Bagian 2 : belunggu
4. Bagian 3 : Seberkas Cahaya
5. Bagian 4: Jalan simpang
6. Epilog

### **5.4. Konsep Visual**

Konsep visual merupakan konsep penyajian bentuk tampilan dalam suatu perancangan. Sesuai dengan keyword yang telah ditentukan sebelumnya yaitu “Inspiratif, Dramatis, dan Heroik” maka bahasa visual yang digunakan harus menampilkan kesan dramatis, tidak membosankan dan dapat menggambarkan suasana dalam cerita dengan tepat sehingga dapat menarik perhatian remaja untuk terus membaca materi yang ingin disampaikan.

### 5.4.1. Gaya Visual



Gambar 5. 2 Acuan gaya visual

Sumber : [https://www.webtoons.com/id/challenge/a-tempo-doeloe-story/list?title\\_no=643442&page=1](https://www.webtoons.com/id/challenge/a-tempo-doeloe-story/list?title_no=643442&page=1)

Berdasarkan data hasil wawancara dan studi kompetitor, komparator, dan eksisting maka gaya gambar yang akan digunakan adalah gaya gambar karakter tokoh komik menggunakan gaya gambar semi cartoon seperti komik Jepang dan manhwa dan menggunakan kesan warna warm tone, klasik dan sederhana. Hal tersebut dipilih sesuai dengan target audiens remaja perempuan agar yang menyukai tampilan visual yang menarik.

### 5.4.2. Warna



Gambar 5. 3 Referensi Warna

Sumber: dokumentasi pribadi

	R : 246 G : 199 B : 168		R : 83 G : 63 B : 55
	R : 167 G : 99 B : 62		R : 179 G : 125 B : 132
	R : 139 G : 38 B : 39		R : 70 G : 85 B : 76
	R : 222 G : 217 B : 192		R : 204 G : 224 B : 228
	R : 136 G : 142 B : 105		R : 223 G : 181 B : 149

Gambar 5. 4 Warna Yang Akan Dipakai

Sumber: dokumen pribadi

Berdasarkan hasil kuisioner, audiens gaya pewarnaan yang cocok adalah warna Vintage. Sehingga, warna yang digunakan dalam perancangan adalah warna yang soft dan warm tone yang dapat menggambarkan kesan klasik, sesuai dengan setting latar waktu dan tempat dalam cerita yang akan diangkat dalam perancangan. Batasan warna yang diterapkan tidak menggunakan warna yang sangat cerah dan terlalu kontras.

### 5.4.3. Layout series cover page



Gambar 5. 5 Cover Page

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/challenge/nostalgia-dua-warna/list?title\\_no=299772](https://www.webtoons.com/id/challenge/nostalgia-dua-warna/list?title_no=299772)

Layout cover page yang digunakan dari webtoon adalah seperti pada gambar tersebut. Ketentuan series cover dalam aplikasi LINE webtoon canvas adalah warna polos yang mempresentasikan genre webtoon yang akan diceritakan. Pada genre sejarah warna coklat ditetapkan sebagai perwakilan genre tersebut. Dengan layout ini dapat mengarahkan perhatian pembaca pertama kali ke foto profil komik lalu diarahkan ke tipografi judul komik dan sinopsis cerita komik yang letaknya di bawah judul komik.

#### 5.4.4. Layout komik

Penyusunan layout komik digital ini mengikuti standar komik webtoon yaitu bentuk penyusunan panel yang secara vertikal dari atas ke bawah. Ukuran lembar kerja digital yang digunakan yaitu 700px ×1000px dan berwarna. Cara membaca komik webtoon yaitu membaca komik dengan menggeser layar dari atas ke bawah.



Gambar 5. 6 Layout Komik Digital Webtoon

Sumber: [https://www.webtoons.com/id/challenge/a-tempo-doeloe-story/list?title\\_no=643442&page=1](https://www.webtoons.com/id/challenge/a-tempo-doeloe-story/list?title_no=643442&page=1)

Penataan jarak antar panel juga harus diperhatikan karena berfungsi seperti pembatas untuk memberikan kesan mengalir pada komik webtoon. Tata letak balon kata disusun dengan rapi dan tidak sejajar untuk menggambarkan urutan tokoh dalam berbicara. Penggambaran layout ini juga tak lepas dari pewarnaan komik yang menggambarkan perasaan tokoh dan suasana komik online

#### 5.4.5. Tipografi

Berikut tipografi yang akan digunakan dalam perancangan ini:

- Tipografi Narasi dan dialog

Mengacu pada komik kompetitor, font yang digunakan untuk narasi dan dialog adalah Anime Ace. Font ini adalah font yang *cartoonish*, cocok digunakan dalam buku komik. Font ini memang dirancang untuk digunakan sebagai tipografi bubble dalam komik.

ABCDEFGHIJKLMNOP  
 QRSTUVWXYZABCDEF  
 HIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 0123456789  
 .,:;"!?'@#\$\$%&\*~</\>~

Gambar 5. 7 Font Anime Ace BB

sumber: pribadi

- Tipografi Cover Komik

ABCDEFGHIJKLMNOPQR  
 abcdefghijklmnopqrstu  
 vwxyz  
 1234567890 (!@#\$%?&[\*^:

Gambar 5. 8 Vijaya

sumber: dokumentasi pribadi

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 0123456789! ?#

Gambar 5. 9 Font Photograph Signature

sumber: dokumentasi pribadi

- Tipografi Sub Judul

72 U+0048	73 U+0049	74 U+004A	75 U+004B	76 U+004C	77 U+004D	78 U+004E	79 U+004F
H	I	J	K	L	M	N	O
80 U+0050	81 U+0051	82 U+0052	83 U+0053	84 U+0054	85 U+0055	86 U+0056	87 U+0057
P	Q	R	S	T	U	V	W
88 U+0058	89 U+0059	90 U+005A	91 U+005B	92 U+005C	93 U+005D	94 U+005E	95 U+005F
X	Y	Z	[	\	]	^	_
96 U+0060	97 U+0061	98 U+0062	99 U+0063	100 U+0064	101 U+0065	102 U+0066	103 U+0067
`	a	b	c	d	e	f	g
104 U+0068	105 U+0069	106 U+006A	107 U+006B	108 U+006C	109 U+006D	110 U+006E	111 U+006F
h	i	j	k	l	m	n	o

Gambar 5. 10 Simple Print Font

sumber: pribadi

## **5.5. Konsep Media**

### **5.5.1. Media Utama**

Konten dalam komik mengambil kisah hidup R A Kartini melalui yang berjudul “Habis gelap terbitlah terang”, terjemahan Armijn Pane sebagai basis utama sebagai rancangan cerita yang dikembangkan menjadi sebuah rangkaian cerita linier (urut dari kecil hingga dewasa). Tujuan dari konsep cerita secara linier ialah untuk memetakan proses tumbuh kembang Kartini dari kecil hingga dewasa, sehingga dapat terlihat bagaimana Kartini terbentuk dan menjadi salah satu pejuang yang berhasil memperjuangkan hak-hak wanita. Dengan begitu, diharapkan dapat membuat pembaca mengambil nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Konsep media utama pada perancangan ini akan dibuat sebagai berikut:

- Media utama dalam perancangan ini adalah komik digital (webtoon), yang berjudul “Panggil Saja Aku Kartini“
- Komik digital terdiri dari 6 Chapter dan terdiri atas 25-40 panel
- Di chapter tertentu terdapat trivia sejarah berupa dokumentasi foto ataupun penjelasan lebih lanjut mengenai suatu peristiwa yang digunakan dalam salah satu adegan
- Ukuran komik digital 800 x 30.000 px dengan resolusi 300 dpi

Konsep cerita yang digunakan mengadaptasi poin-poin utama dalam kisah hidup Kartini. Cerita yang dimaksud telah dikaji dan digali sehingga dapat diambil poin-poin yang dapat digunakan sebagai referensi dan acuan utama dalam menyusun cerita. Poin-poin tersebut adalah :

1. Prolog
2. Bagian 1 : Raden Ayu
3. Bagian 2 : Belenggu
4. Bagian 3 : Seberkas Cahaya
5. Bagian 4: Jalan simpang
6. Epilog

### **5.5.2. Media Pendukung**

Media pendukung digunakan sebagai pendekatan kreatif untuk menarik minat target audiens. Berikut beberapa media pendukung yang akan dirancang berdasarkan hasil

analisa data wawancara dengan author webtoon, target audiens, dan observasi pada kompetitor webtoon :

- Instagram  
Sosial media instagram digunakan sebagai media promosi komik webtoon untuk menarik perhatian target audiens, sarana agar tetap dekat dan terhubung dengan target audiens, serta sarana informasi preview chapter komik digital yang terbaru yang telah di upload di layanan LINE Webtoon
- Poster  
Poster berfungsi untuk mempromosikan komik baik secara offline maupun secara online. Desain poster akan memuat tokoh-tokoh yang sering muncul pada komik. Poster akan didesain dengan ukuran A3, dan dapat dicetak dengan ukuran yang lebih kecil atau lebih besar.
- Wallpaper  
Wallpaper yang dapat digunakan untuk handphone ataupun pc. Wallpaper ini dapat dibagikan secara gratis melalui akun instagram
- Notebook dan Bookmark  
Bookmark ini biasa digunakan untuk menandai halaman terakhir yang telah dibaca. Desain bookmark akan menampilkan karakter kartini dan juga beberapa kutipan dari surat R. A. Kartini. Sedangkan notebook dipilih sebagai media pendukung karena target audiens mayoritas kesehariannya masih sering menulis atau mencatat sesuatu. Selain itu, media notebook dan bookmark dipilih karena sesuai dengan karakter Kartini yang suka menulis dan membaca.
- Gantungan kunci  
Gantungan kunci merupakan salah satu merchandise yang paling banyak digunakan dan populer bagi remaja. Gantungan kunci akan menampilkan gambar yang digunakan sebagai *thumbnail* komik Webtoon
- Standing acrylic  
Standing acrylic sebagai media pendukung komik ini akan menampilkan karakter kartini sebagai tokoh utama komik