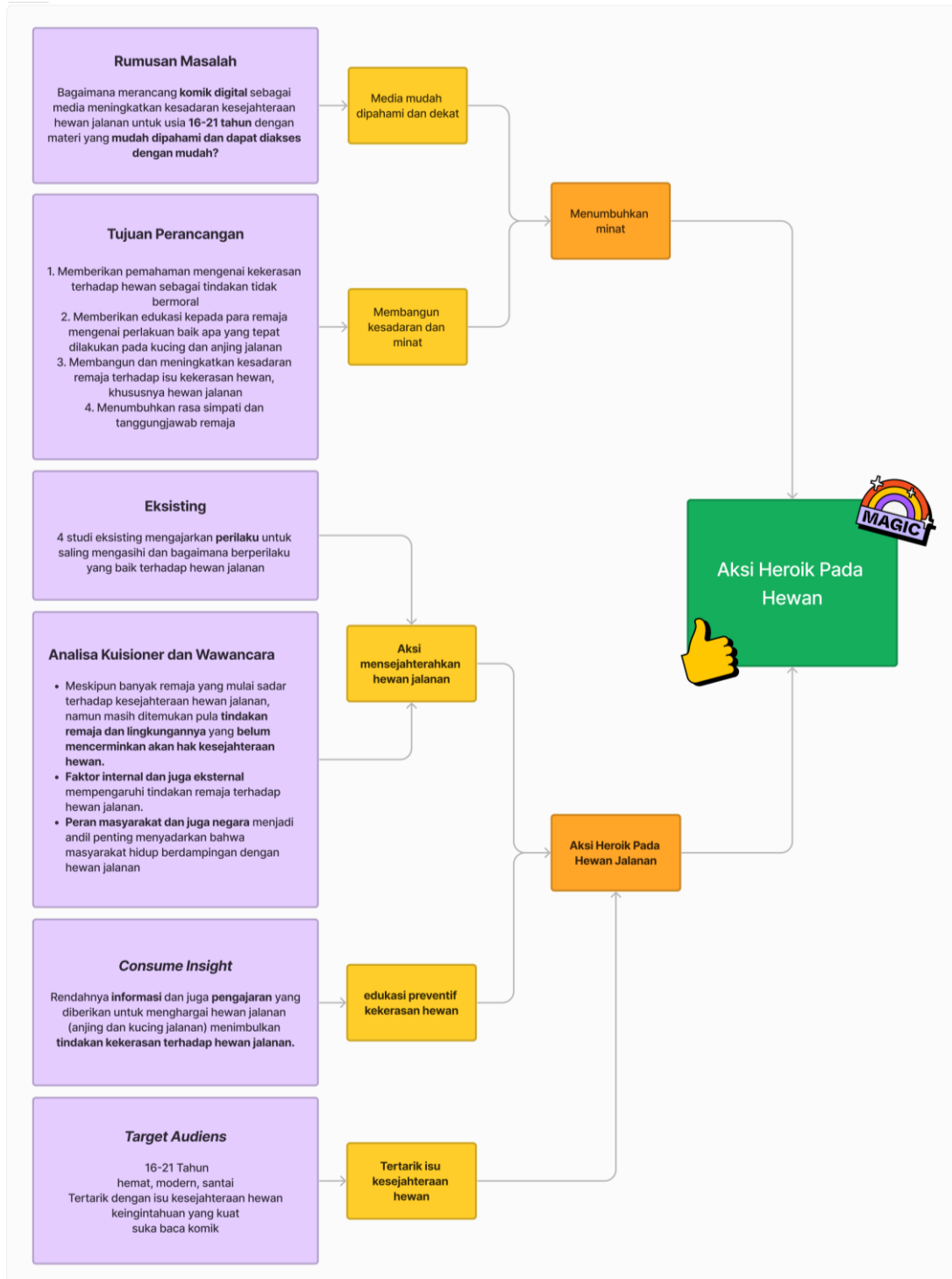


BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Perumusan Konsep



Gambar 5.1 Diagram Keyword

Sumber: Dokumentas Pribadi, 2023

5.2 Definisi *Keyword*

5.2.1 Makna Konotatif

Keyword dalam perancangan ini yaitu aksi heroik pada hewan. Kalimat tersebut memiliki makna menumbuhkan kasih sayang terhadap hewan, khususnya pada hewan jalanan dengan melakukan tindakan yang mencerminkan nilai dari *Five Freedoms of Animal Welfare*.

5.2.2 Makna Denotatif

Dalam perancangan ini, *keyword* yaitu aksi heroik pada hewan. Berikut pengertian *keyword* perancangan berdasarkan makna denotatif:

- a. “Aksi” berarti tindakan atau gerakan
- b. “heroik” berarti bersifat pahlawan
- c. “hewan” memiliki makna binatang; makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi

5.3 Konsep Verbal

5.3.1 Judul Komik

Judul pada komik yaitu *Freedom for Little Paws*. Penggunaan bahasa inggris pada judul komik didapatkan berdasarkan hasil kuisisioner yang dibagikan kepada target audiens pada 4 maret 2023. Berdasarkan hasil kuisisioner yang diberikan, 71,9% responden memilih judul komik berbahasa inggris terasa lebih menarik daripada bahasa Indonesia.

Perancangan ini ingin membebaskan tokoh utama untuk tidak melakukan kekerasan terhadap hewan lagi dan juga membebaskan hewan lainnya yang ditolong dari rasa sakit, lapar, tertekan dan hal-hal negatif lainnya yang tidak sesuai dengan prinsip *Five Freedoms of Animal Welfare*.

5.3.2 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan dalam komik yaitu menggunakan bahasa Indonesia dan tidak formal. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kedekatan cerita dengan pembaca. Selain itu dalam komik juga akan ada beberapa istilah yang lebih familiar dengan bahasa inggris, namun tetap akan diberikan penjelasannya agar semakin dipahami.

5.3.3 Alur Cerita

Menceritakan kehidupan seorang tokoh utama yang masih duduk dibangku sekolah menengah atas yang memiliki trauma dengan hewan jalanan. Ia bertemu dengan seorang pria yang merupakan malaikat kematian yang mengurus ruh hewan dan juga seekor kucing aneh yang merupakan asisten dari malaikat tersebut. Pria tersebut datang untuk meminta tolong pada tokoh utama untuk membantunya menangkap arwah-arwah hewan jalanan yang berkeliaran akibat kecerobohan dari malaikat tersebut yang tidak sengaja membuka wadah tempat arwah hewan jalanan siap dihantarkan ke alam baka. Agar hewan jalanan tersebut kembali masuk ke wadah, ia harus mengabdikan permintaan terakhir dari hewan-hewan tersebut. Selama proses penyelamatan hewan jalanan, trauma dari tokoh utama pun perlahan membaik dan ia membantu banyak hewan jalanan untuk kembali bisa mendapatkan hak mereka serta berhasil mengembalikan arwah hewan jalanan ke alam baka dengan damai.

Tabel 5.1 *Storyline*

Episode	<i>Storyline</i>	Pembelajaran
Episode 1	Adit dan teman sekolahnya melihat anak kucing yang kurus di sekolahnya. Dia mengabaikannya dan datanglah Viona yang menolong anak kucing tersebut. Than, Black, serta Adit bertemu selepas pulang sekolah dan Than mengatakan bahwa Adit perlu membayar perbuatannya terdahulu dan juga tindak pengabaian terhadap kucing di sekolahnya. Namun, ia menolak. Tapi Than tidak menyerah dan datang memberikan suatu mimpi.	Perkenalan para tokoh
Episode 2	Adit merasa kelelahan karena mendapatkan mimpi yang sama berulang kali. Ia kerap merasakan pusing. Di tengah jalan ia bertemu dengan Than dan	Perkenalan

	<p>juga Black. Ternyata Than menawarkan bantuan untuk menghilangkan mimpi buruk Adit dengan sebuah syarat yaitu Adit harus membantunya mengumpulna arwah yang sempat lepas dari wadah. Adit pun setuju.</p>	
Episode 3	<p>Adit awalnya menolak, kemudian luluh dan mulai melakukan misi tersebut dengan dimulai mengabulkan permintaan seekor kucing yang ingin anaknya diberi makan dibantu oleh Viona dan juga Black. Viona menyadarkan Adit mulai membuka hatinya untuk menolong dengan memberikan pinjaman uang untuk beli makan kucing.</p>	<p>Perkenalan <i>Animal Welfare:</i> Bebas dari rasa lapar juga haus</p>
Episode 4	<p>Adit mengabulkan permintaan seekor kucing yang ingin anaknya diberi makan dibantu oleh Viona dan juga Black. Viona menyadarkan Adit bahwa sebenarnya apapun masa lalu Adit dia tetap bisa berubah menjadi lebih baik dengan sikap yang ia lihat sekarang. Ia pun juga mengajak adit untuk ikut mengikuti kegiatan <i>volunteer</i> di <i>shelter</i>.</p>	<p><i>Animal Welfare:</i> Bebas dari rasa lapar juga haus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selalu berbuat baik - Ikut kegiatan volunteer
Episode 5	<p>Kegiatan penyelamatan hewan anjing jalanan ini pun di mulai. Dengan bantuan dari Black ia dapat menjalankan misi dan juga penyelamatan sekaligus. Sang Arwah yang ditemui memberikan tanda kearah mana mereka bisa menemukan sahabatnya yang disiksa itu. Kondisi tempat temannya tidur tidak mendukung</p>	<p><i>Animal Welfare:</i> bebas dari rasa sakit/luka, ketidaknyamanan, dan takut/stress</p>

	serta adanya gangguan dari remaja yang sedang menjadikan kekerasan sebagai konten yang bisa dinikmati dinilai salah oleh Adit, Viona, juga Than. Than menasehati mereka bahwa konten seperti ini tidak dibenarkan dan juga kita harus sadari bahwa sebagai makhluk yang cerdas kita harus menolong mereka yang lemah dan harus saling menyayangi. Hewan ini juga berhak untuk hidup nyaman, bebas dari luka, dan juga rasa takut.	
Episode 6	Teman Adit tak suka mendengar suara kucing yang berisik dan berusaha membuat seekor kucing di atas pohon untuk diam. Namun, akhirnya diketahui oleh Adit dan Adit berusaha mengatakan bahwa itu cara mereka berkomunikasi dan kita harus mewajarkan hal tersebut. Namun mereka menolak bahkan meskipun Adit mengingatkan kucing yang dulu pernah mati akibat ulahnya, mereka tidak mau mendengarkan dan tidak lagi berteman dengan Adit.	Animal Welfare: Bebas melakukan tindakan alaminya Menerima bahwa keberadaan hewan jalanan juga bagian dari kehidupan kita
Episode 7	Dalam mimpi, Adit bertemu dengan Black yang ternyata adalah kucing yang dulu menjadi korban dari tindak lakunya dulu bersama temannya. Ia menyesali perbuatannya dan Black berkata bahwa ia sudah memaafkan Adit dan berharap Adit tetap membantu kucing serta anjing lain yang memiliki kondisi yang mirip dengannya	Penutupan Mengingatkan untuk selalu berbuat kebaikan. Sadarilah kesalahan terdahulu dan perbaiki diri.

Penggunaan alur cerita diatas tidak akan selalu didominasi *genre* fantasi, namun akan didominasi dengan *slice of life* serta komedi agar lebih mudah dipahami oleh audiens dan juga tidak terlalu berat di serap pembaca. Kemudian pada tiap akhir episode akan diberikan penjelasan ringkas terhadap istilah yang mungkin perlu ditekankan pada episode. Hal ini pun juga mengacu pada *keyword* yang mengutamakan kata “simpler” yang merujuk pada kemudahan dalam memahami konteks atau isi.

5.4 Konsep Visual

5.4.1 Gaya Gambar

Gaya gambar menggunakan semi realis. Gaya gambar ini dipilih berdasarkan hasil yang didapatkan dari kuisisioner yang telah disebarkan pada audiens. Pendekatan secara *rendering* pada warna akan mengikuti pada acuan kompatitor dan juga *keyword* yang lebih sederhana.



Gambar 5.2 Contoh Gaya Gambar

Sumber: <https://id.kakaowebtoon.com/viewer/The-Legendary-Beast-Animal-Hospital-032/32955>,
12 Desember 2022

5.4.2 Tipografi Balon Kata

Balon kata akan menggunakan font Comic Sans yang paling sering digunakan dalam komik dan juga memiliki keterbacaan huruf yang baik dan jelas.



Gambar 5.3 Contoh Penggunaan Comic Sans Pada Komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

5.4.3 Tipografi Judul Komik

Pada judul komik nantinya juga akan mengacu pada komparator yang *font* judulnya bersifat *display*. Judul memiliki ciri khas hewan di atasnya atau sekelilingnya yang lebih mempresentasikan bahwa komik memiliki pembahasan seputar kesejahteraan hewan. Jenis tipografi yang digunakan pun juga tampak jelas dan juga mudah dibaca.



Gambar 5.4 Acuan Desain Judul

Sumber: <https://id.kakaowebtoon.com/viewer/The-Legendary-Beast-Animal-Hospital-050/50069>,
18 Desember 2022

5.4.4 Warna

Warna pada komik akan menggunakan warna yang cukup cerah menyesuaikan dengan acuan komparator yang telah disebutkan pada bab dua. Penggunaan warna cerah yang dapat ditemukan pada jenis komik korea atau disebut dengan *manhwa*. Warna pada gambar dibawah ini akan diimplementasikan pada *lineart*, latar belakang, dan juga pada pewarnaan kulit dan juga rambut.



Gambar 5.5 Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

5.4.5 *Layout* Komik

Layout pada komik akan menyesuaikan dengan aturan pada Line Webtoon yaitu dengan vertikal. Pembacaan komik dimulai dari atas hingga paling bawah dengan pembacaan dari kiri ke kanan. Acuan komparator pun menggunakan jarak spasi yang luas dan rapi



Gambar 5.6 Acuan *Layout*

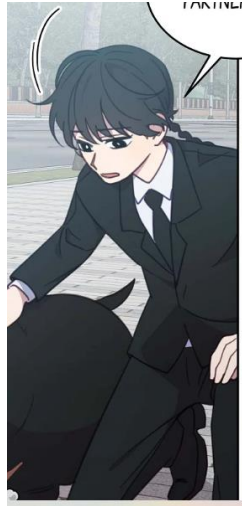
Sumber: <https://id.kakaowebtoon.com/viewer/The-Legendary-Beast-Animal-Hospital-050/50069>, diakses 18 Desember 2022

5.5 Studi Visual

5.5.1. Visual Karakter

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan yaitu observasi melalui sosial media serta lokasi tempat kursus dan juga riset melalui internet. Observasi dilakukan selama empat hari dimulai dari tanggal 24 – 28 Februari 2023.



Gambar 5.7 Penggambaran Karakter Malaikat Maut pada Komik Modern(
Sumber: <https://id.kakaowebtoon.com/viewer/The-Legendary-Beast-Animal-Hospital-032/32955>, diakses 24 Maret 2023



Gambar 5.8 Penggambaran Karakter Malaikat pada Komik Modern Lainnya
Sumber: [villains.fandom.com/wiki/Grim_Reapers_\(Black_Butler\)](https://villains.fandom.com/wiki/Grim_Reapers_(Black_Butler)), diakses 24
Februari 2023



Gambar 5.9 Remaja Melakukan Kekerasan Terhadap Hewan Jalanan
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=M-phXHXdHe4>, diakses 25
Februari 2023



Gambar 5.10 Remaja (17 Tahun) Kekerasan Terhadap Hewan Jalanan Lainnya

Sumber: <https://www.instagram.com/p/Cnd0RVEpcva/?hl=id>, diakses 26

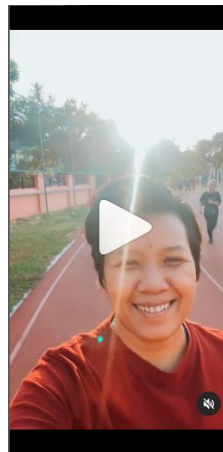
Februari 2023



Gambar 5.11 Remaja Yang Melakukan *Street Feeding* pada Hewan Jalanan

Sumber: <https://www.tiktok.com/@dtyunita/video/7151194081597590811>,

diakses 27 Februari 2023



Gambar 5.12 *Founder* Komunitas Penyelamatan Hewan Jalanan CatCats.id

Sumber: <https://www.instagram.com/reel/Ch6357jA3mK/>, diakses 27 Februari

2023

Observasi melalui sosial media seperti tiktok, instagram, youtube , pengecekan akun yang sering melakukan tindakan penyelamatan pada hewan khususnya hewan jalanan yang dalam kondisi sakit parah seperti Pejanten Shelter, Cat Lover In The World, dan CatCats.id, serta laman berita dilakukan dengan melakukan pencarian kasus dan juga sebaran tindakan positif terhadap hewan jalanan dengan kata kunci “Remaja kekerasan terhadap hewan jalanan”, “*Street Feeding*”, dan “Remaja dan kekerasan terhadap hewan”. Kemudian dilakukan juga beberapa . Maka ditemukan beberapa bukti seperti berikut:

a. Karakter yang Melakukan Kekerasan Terhadap Hewan Jalanan

1. Karakter yang sering kali melakukan tindakan kekerasan terhadap hewan jalanan menggunakan pakaian yang berwarna gelap seperti hitam atau biru dongker.
2. Beberapa pelaku bahkan menggunakan pakaian gelap dengan hiasan garis berwarna neon.
3. Pola pakaian yang digunakan cenderung banyak menggunakan sudut yang tajam
4. Di laman berita, disebutkan pula bahwa salah satu pelaku merupakan anggota kelompok *punk*
5. Para pelaku ketika ditanya alasan melakukan tindakan kasar terhadap hewan mengatakan bahwa mereka hanya iseng saja
6. Karakter yang melakukan tindakan kekerasan terhadap hewan jalanan cenderung memiliki raut wajah yang tajam dan juga memiliki warna kulit yang kecokelatan dan sedikit lusuh
7. Kekerasan terhadap hewan jalanan cenderung dilakukan oleh laki-laki

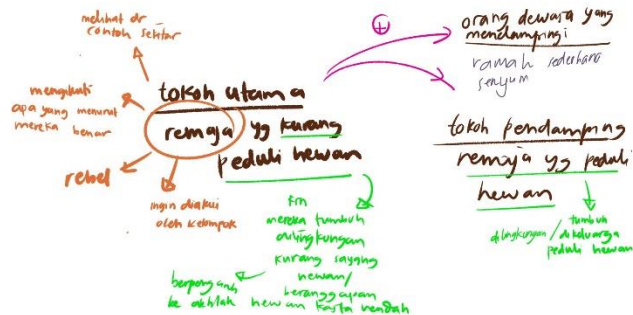
b. Karakter yang Melakukan Kebaikan Terhadap Hewan Jalanan

1. Remaja yang melakukan tindakan tersebut cenderung menggunakan warna terang dan juga cenderung *autumn tone*
2. Remaja yang menyebarkan kebaikan terhadap hewan jalanan dengan memberi makan pada mereka menggunakan baju yang sederhana

3. Kulit remaja cenderung lebih bersih dan memiliki wajah yang cukup bulat serta murah senyum
 4. Berdasarkan hasil analisa di tempat kursus Creative Room, remaja yang menyukai hewan cenderung bersahabat dan banyak berbicara daripada yang tidak terlalu menyukai hewan jalanan
- c. Karakter Malaikat Maut
1. Karakter malaikat maut digambarkan selalu menggunakan warna hitam yang memiliki keterkaitan dengan tugas mereka
 2. Karakter malaikat maut pada komik modern sering kali digambarkan dengan menggunakan jas hitam, dasi hitam, serta kemeja putih

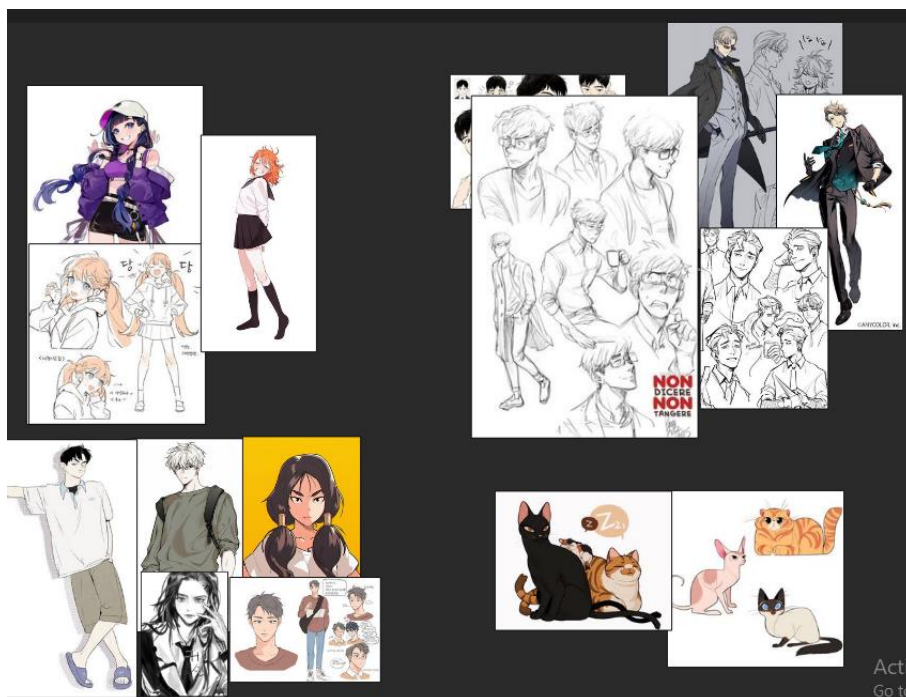
b. Brainstorming dan Moodboarding

Brainstorming dan *moodboarding* dilakukan untuk memperinci suasana, bentuk, serta visual lainnya pada karakter yang akan dibuat nantinya. Pada tahapan ini perancang akan melakukan mindmapping dari karakter yang sudah ditemukan dan mulai mencari referensi karakter yang sudah dipikirkan oleh perancang.



Gambar 5.13 Proses *Brainstorming*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 5.14 Moodboarding Karakter

Sumber: <https://bit.ly/3WVepQl>, <https://bit.ly/3oCJviN>, <https://bit.ly/3WE01LS>,
<https://bit.ly/3MFhUp9>, <https://bit.ly/3MyDQIO>, <https://bit.ly/3MI9j4T>,
<https://bit.ly/42fH83h><https://bit.ly/3qnS8y0>, <https://bit.ly/43QaRRF>,
<https://bit.ly/3q6KEzp>, <https://bit.ly/3N4J5v9>, diakses 01 Maret 2023

c. Alternatif Desain Karakter

Berdasarkan observasi yang dilakukan, maka dibuatlah beberapa alternatif desain dengan style yang mengacu pada style yang telah disebutkan pada bab sebelumnya.

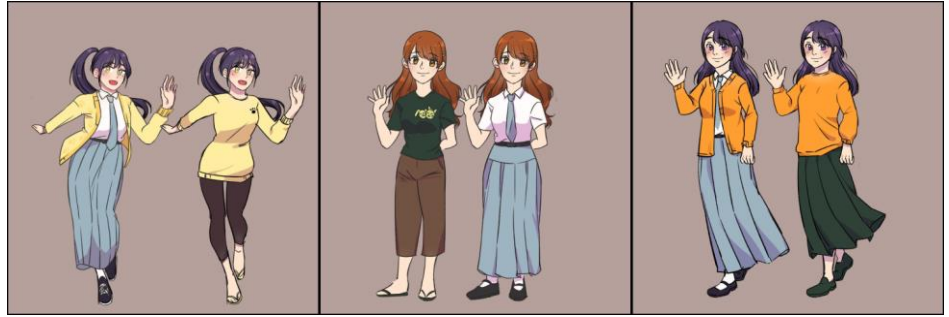
1. Karakter Utama: Adit



Gambar 5.15 Alternatif Karakter Adit

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

2. Karakter Pendamping: Viona



Gambar 5.16 Alternatif Karakter Viona

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

3. Karakter Pendamping: Than



Gambar 5.17 Alternatif Karakter Than

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

4. Karakter Pendamping: Black



Gambar 5.18 Alternatif Karakter Black

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

d. Final Desain Karakter

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari kuisisioner yang disebarkan pada tanggal 02 Februari 2023, maka pada gambar di bawah ini merupakan hasilnya.



Gambar 5.19 Alternatif Terpilih

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

5.5.2. Visual Desain Judul

a. Moodboarding

Sebelumnya, perancang telah memberikan bentuk acuan dari visual judul. Maka perancang kembali lagi mencari referensi yang sekiranya dapat memberikan gambaran akan genre serta isi dari komik. Pada tahapan ini pun. Perancang menyiapkan keyword dari acuan dalam memilih gambar yaitu anjing, kucing, kebebasan, drama, dan fantasi.



Gambar 5.20 Moodboarding

Sumber: <https://bit.ly/3N1Xfge>, <https://bit.ly/3qga0uV>, <https://bit.ly/3ILWZPX>,
<https://bit.ly/3IHWG91>, diakses 02 Maret 2023

b. Alternati Desain Judul

Berdasarkan tahapan selanjutnya, kemudian dilanjutkan dengan tahapan pembuatan desain.



Gambar 5.21 Alternatif Visual Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

c. Final Desain Judul

Berdasarkan visual judul yang disebarakan melalui kuisioner untuk dipilih oleh target audiens, maka didapatkanlah final desain judul.



Gambar 5.22 Final Visual Judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

5.5.3. Visual Desain SFX

Pada perancangan ini, visualisasi dari SFX pada komik menggunakan font MV Boli, Kalam, dan Nerko One Regular. Font tersebut tentunya tetap akan ditata sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk yang cukup memvisualisasikan kondisi atau *mood* yang digambarkan dalam komik.

Kalam
Designed by Indian Type Foundry

*Whereas disregard and contempt for human rights
have resulted*

Gambar 5.23 Font Kalam

Sumber: <https://fonts.google.com/specimen/Kalam>, diakses 21 Mei 2023



Gambar 5.24 Penggunaan Font Kalam Sebagai SFX Komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

MV Boli Regular

MV Boli Regular

Gambar 5.25 Font MV Boli

(Sumber: <https://www.dafontfree.net/mv-boli-regular/f38343.htm>, diakses 21 Mei 2023)

BINGUNG

Gambar 5.26 Penggunaan Font MV Boli Sebagai SFX Komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Nerko One
Designed by Nerko Karamancic

**Whereas disregard and contempt for human rights have
resulted**

Gambar 5.27 Font Nerko One Regular

Sumber: <https://fonts.google.com/specimen/Nerko+One>, diakses 21 Mei 2023

SYALALA~

Gambar 5.28 Penggunaan Font Nerko One Regular Sebagai SFX Komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

5.5.4. Visual Latar Tempat

Berlokasi di Indonesia dan masih di zaman saat ini, maka dalam penerapan desain visual pun juga mengikuti dari keadaan saat ini. Bentuk kelas yang mengikuti bentuk sekolah dan juga kelas pada umumnya di Indonesia. Bentuk visual jalanan yang seperti pada gang yang ada di Indonesia. Gang dipilih karena lokasi ini acap kali menjadi tempat untuk hewan jalanan seperti kucing dan anjing berkeliaran dan dimana masyarakat pun juga berlalu-lalang. Kamar tokoh utama pun juga dipilih karena akan menjadi lokasi bagi tokoh utama, Adit, mengalami perubahan pada hidupnya.

5.6 Konsep Media

5.6.1 Media Utama

Media utama yaitu komik digital dan akan dipublikasikan melalui platform Line Webtoon. Platform Line Webtoon dipilih berdasarkan hasil yang didapatkan melalui penyebaran kuisisioner pada target audiens. *Platform* sendiripun juga memiliki fitur yaitu Webtoon Canvas yang memberikan kemudahan pada anak-anak bangsa yang ingin karyanya dikenal kepada dunia secara gratis.

5.5.1 Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai bentuk promosi media utama kepada target audiens. Media pendukung pada komik didapatkan sebagai berikut:

a. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dipakai sebagai media pendukung karena didapatkan dari hasil wawancara bersama audiens. Gantungan kunci dapat digantungkan pada kunci serta tas yang kerap kali dilihat seseorang sehari-hari. Sehingga dapat memicu rasa penasaran siapapun yang melihatnya.

b. *Totebag*

Totebag digunakan sebagai sebagai media pendukung dapat membantu remaja dalam membawa kit menolong hewan jalanan di sekitarnya. *Totebag* juga digandrungi oleh para remaja saat ini. Hal ini dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari remaja yang cukup sering menggunakan *totebag*.

c. Kipas

Kipas dijadikan sebagai media pendukung karena didapatkan dari hasil wawancara bersama audiens. Secara fungsi, kipas membantu audiens dalam

menyegarkan diri dari suhu panas ketika melakukan aktifitas sehari-hari dan ketika melakukan penyelamatan hewan jalanan.

d. *Social Media*

Social media dijadikan sebagai media pendukung karena didapatkan dari hasil wawancara bersama audiens. *Social media* memiliki aksesibilitas yang mudah serta melihat keseharian remaja yang selalu mengakses internet dan social media setiap harinya. Dengan menggunakan *social media*, perancang akan memanfaatkan platform untuk meletakkan teaser promosi, poster online serta klip komik, dengan begitu dapat meningkatkan rasa penasaran para audiens.

e. Wadah Makanan Hewan Anjing dan Kucing

Wadah makanan hewan dijadikan sebagai media pendukung karena didapatkan dari hasil wawancara bersama audiens. Wadah makan hewan digunakan untuk para audiens yang memiliki kebiasaan street feeding ataupun dapat juga digunakan pada hewan peliharaan sendiri. Wadah ini akan membantu audiens ketika melakukan street feeding agar lingkungan tidak menjadi kotor.

f. Wadah Botol Makanan Hewan

Wadah botol makanan hewan dijadikan sebagai wadah makanan untuk para anjing atau kucing jalanan. Karena aktifitas audiens yang cukup banyak, wadah yang dapat dibawa kemana-mana dan tidak terlalu memakan banyak tempat tentu akan membantu audiens dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari.

g. *Sticker*

Sticker sendiri datang sebagai aksesoris. *Sticker* dapat digunakan untuk menunjang visual dari wadah botol makanan hewan atau dapat digunakan untuk ditempelkan pada benda milik audiens. *Sticker* nanti akan berisikan visual hewan lucu serta beberapa kata untuk mengajak audiens lebih peka terhadap hewan jalanan di sekitarnya.