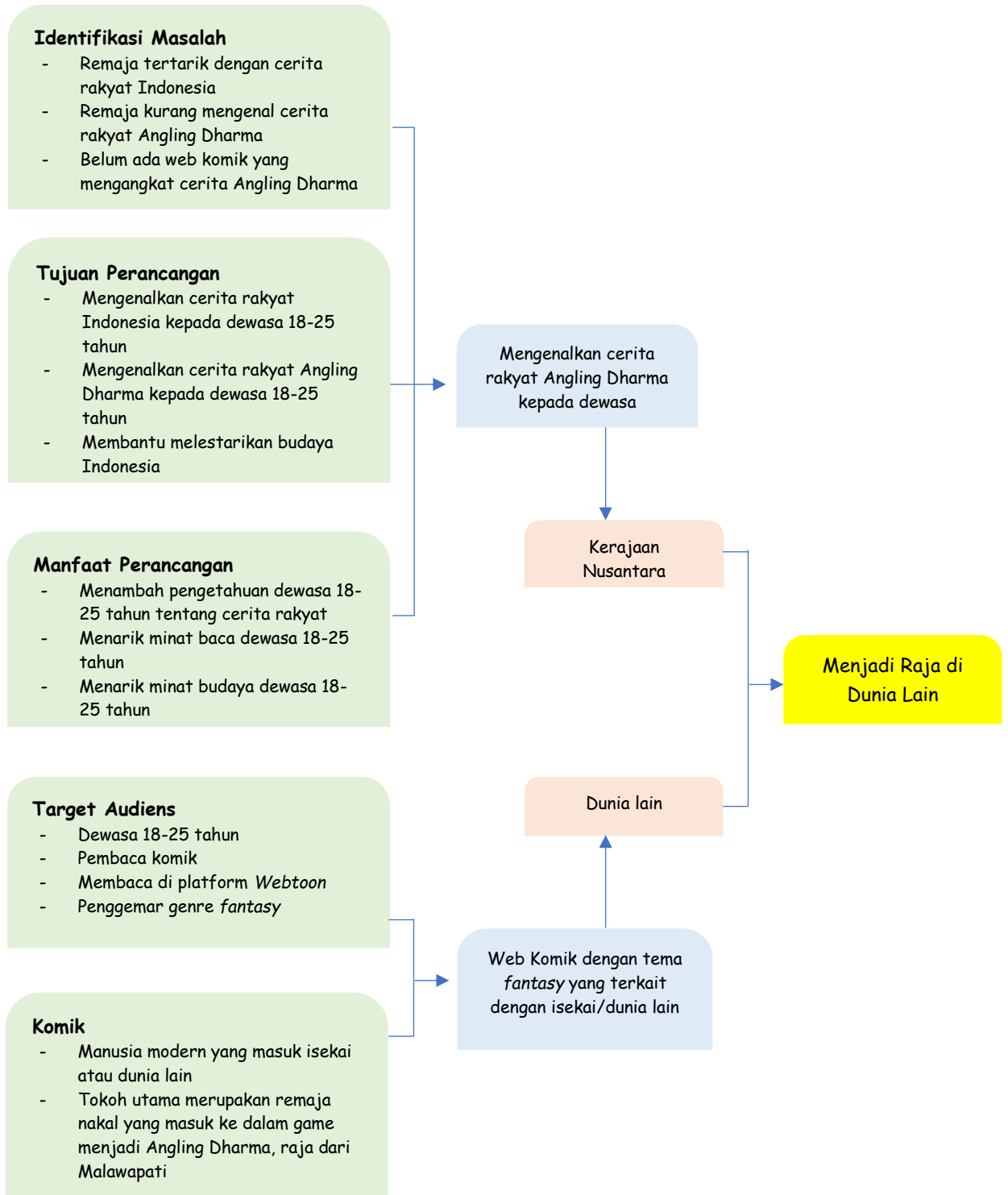


BAB 5 KONSEP DESAIN

5.1 Perumusan Konsep



Gambar 5.1 Mind Mapping Konsep Keyword

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

5.2 Definisi Keyword

Keyword yang digunakan dalam perancangan ini adalah “Menjadi Raja di Dunia Lain” yang merujuk pada gagasan cerita dimana web komik akan bercerita tentang kisah seorang remaja yang masuk ke dalam game dan menjadi raja.

5.2.1 Makna Konotasi

Secara konotasi, keyword “Menjadi Raja di Dunia Lain” artinya karakter utama pada web komik yang merupakan anak remaja sekolahan akan terseret ke dunia lain dimana kerajaan berada, dan menjadi raja di sana.

5.2.2 Makna Denotasi

Keyword “Menjadi Raja di Dunia Lain” terdiri dari lima kata. Menurut KBBI menjadi artinya diangkat atau dipilih. Lalu menurut KBBI raja artinya penguasa tertinggi dari suatu kerajaan atau orang yang memerintah suatu bangsa. Menurut KBBI dunia artinya bumi dengan segala sesuatu yang ada di atasnya. Lain menurut KBBI artinya asing, beda, tidak sama.

5.3 Konsep Verbal

5.3.1 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sehari-hari agar alur cerita mudah dipahami. Lalu akan ada kata dalam bahasa Jawa karena menyesuaikan jalan cerita sekaligus mengenalkan bahasa Jawa kepada pembaca.

5.3.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang akan digunakan adalah menyusun web komik agar berisi tentang alur cerita dan hal-hal baru berbau budaya serta bahasa Jawa. Karakter yang merupakan anak sekolahan akan berperan menyampaikan permasalahan yang masih terkait dengan lingkungan remaja.

5.3.3 Alur Cerita

SINOPSIS CHAPTER 1

Awal Mula

Arka terbangun karena seseorang memanggilnya, kepalanya pusing dan berputar rasanya. Dia menatap ke arah depan dengan pandangan yang buram, dapat dilihatnya ruangan yang aneh tapi terasa familiar. Dia meraba baju dan mencari ponselnya yang ternyata tidak ada. Hingga seseorang memanggilnya dengan sebutan “Gusti Prabu”. Arka terkejut menatap sosok yang mirip dengan Batik Madrim, karakter di dalam game favoritnya. Dia berteriak kaget.

Adegan beralih menjadi *flashback*, di sore hari yang terik, Arka dan Vija duduk di belakang kelas kosong sambil bermain game pada ponsel mereka. Game itu berjudul Angling Dharma: *The Journey* atau ADTJ. Mereka menunggu kemunculan skin terbatas Angling Dharma. Setelah muncul, mereka gacha secara bersamaan, dengan memakai item yang disebut “Ma” kependekan dari Masa. Arka memiliki 22 Ma sedangkan Vija 15 Ma. Ternyata Vija beruntung dan mendapat skinnya, sedangkan Arka tidak. Arka kecewa dan iri, sehingga setelah pulang karena diusir guru, dia bermain game semalaman dan mengumpulkan Ma sebanyak mungkin.

Esoknya Arka masih tetap memainkan *game* bahkan saat pelajaran berlangsung. Dia dimarahi guru dan dihukum berdiri di luar kelas. Setelah perjuangan panjang, saat pulang sekolah dia dihampiri oleh Vija yang berdiri di samping bangkunya. Vija bertanya pada Arka sudah berapa Ma yang dia kumpulkan. Arka merasa kesal karena dia hanya bisa mendapatkan 5 Ma saja. Lalu secara asal, Vija berbicara bahwa di kota mereka yaitu Bojonegoro, terdapat peninggalan bernama Petilasan Angling Dharma yang di percaya masyarakat pernah menjadi tempat persinggahan Angling Dharma. Arka tersenyum senang mendengar ide tersebut.

SINOPSIS CHAPTER 2

Apa yang terjadi ?

Batik Madrim berlutut di depan Angling Dharma yang saat ini jiwanya digantikan oleh Arka. Dia melemparkan banyak pertanyaan, salah satunya bertanya apakah Angling Dharma baik-baik saja. Arka bingung dan mengeluh kenapa Batik Madrim sangat cerewet seperti ibunya dan memanggilnya Angling berkali-kali. Batik curiga dan menghunuskan pedangnya, membuat Arka sadar bahwa dia sedang merasuki raga Angling Dharma.

Adegan beralih menjadi *flashback* pada sore hari di depan gerbang sekolah, Vija bertanya apakah Arka benar-benar akan pergi ke Petilasan Angling Dharma. Arka mengiyakan. Vija yang entah mengapa memiliki perasaan tidak enak, mencegahnya dan menegur Arka untuk tidak nekat hanya karena *game*. Arka yang mendengar itu marah dan berkata bahwa Vija bisa berkata begitu karena dia sudah dapat *skin*-nya. Setelah itu dia berlari meninggalkan Vija.

SINOPSIS CHAPTER 3

Kilas Balik

Arka yang masih emosi pulang ke rumahnya dan mengambil kunci motor. Dia bergegas mengendarai motor menuju Desa Wotanngare, tempat Petilasan Angling Dharma berada.

Setelah sampai, dia lepas helm dan berjalan ke arah pendopo yang ditengahnya terdapat kain putih. Arka duduk di teras membelakangi pendopo kemudian membuka ponselnya. Dengan 5 Ma yang dikumpulkan, dia mulai gacha skin Angling Dharma. Di hitungan ke empat, angin berhembus kencang dan ada dua tangan yang menutupi pandangan Arka dari belakang. Tubuh Arka terasa ditarik dan dia pun pingsan.

Setelah mengingat kejadian itu, Arka menyadari bahwa dia berada di dalam *game* yang dia mainkan. Seluruh latar belakang dan karakter benar-benar mirip. Dia mengatakan dengan terbuka pada Batik bahwa dia bukanlah Angling Dharma yang asli. Batik tidak bereaksi apa-apa.

SINOPSIS CHAPTER 4

Balas Dendam

Saat Arka dan Batik sedang berbincang, tiba-tiba terdengar suara ledakan dari luar Istana. Batik menduga bahwa pelakunya adalah Naga Pertala karena Angling Dharma sedang memiliki masalah dengannya. Batik dengan cepat pergi dari istana meninggalkan Arka yang sedang kebingungan. Arka pun mengingat-ingat kejadian apa yang telah terjadi di dalam game. Disaat yang sama, Naga Gini yaitu istri Naga Pertala menemui suaminya dan mengadu bahwa dia terluka akibat Angling Dharma. Naga Pertala tidak ingin percaya karna Angling Dharma adalah sahabatnya, tapi Naga Gini benar-benar terluka. Karena itu dia marah dan pergi ke istana Kerajaan Malawapati.

Naga Pertala mengubah dirinya menjadi sosok prajurit untuk menyusup. Saat telah sampai di pintu istana, dia mendengar Angling Dharma (Arka) menggumam bahwa dia tidak berniat memanah Naga Gini. Tujuan sebenarnya adalah membidik Ular Tampar yang ternyata selingkuhan Naga Gini. Karena terkejut, Naga Pertala tidak sengaja membuat suara dan membuat Arka sadar ada seseorang di luar ruang tahtanya. Arka keluar tapi sayangnya tidak ada siapa-siapa. Dia akhirnya memilih untuk menyusul Batik Madrim.

SINOPSIS CHAPTER 5

Raksasa

Batik Madrim pergi ke arah dentuman berada, ditengah jalan dia bertemu para prajurit yang kewalahan. Dia menemui mereka dan bertanya apa yang terjadi. Ternyata ada musuh dari Kerajaan Raksasa yang menyerang Kerajaan Malawapati. Dengan kekuatan prajurit, mereka tidak bisa mengalahkan para raksasa itu. Batik pun mengutus mereka untuk pergi mengevakuasi

rakyat. Ditengah perbincangan, mereka diserang oleh raksasa yang ternyata sudah mendekati gerbang Kerajaan. Batik pun melawan mereka dan pertempuran terjadi.

SINOPSIS CHAPTER 6

Nyaris

Arka dengan tubuh Angling Dharma berlari keluar istana. Di pintu gerbang lapis kedua, dia melihat pintunya ditutup oleh prajurit. Dia pun meminta pintu di buka dan membuat prajurit bingung kenapa sang Prabu Gusti malah berlari manual. Arka bertanya apa yang sebenarnya terjadi di luar istana, dan prajurit memberi informasi bahwa raksasa menyerang Kerajaan Malawapati. Arka terkejut dan berpikir untuk membatalkan rencananya menyusul Batik Madrim. Tapi saat pintu gerbang di buka, dia takjub melihat suasana kerajaan. Akhirnya dia pun melanjutkan perjalanan. Saat sampai di gerbang terluar Kerajaan, Arka disambut oleh pemandangan para raksasa yang telah tumbang. Melihat pemandangan tidak bias aitu, dia terkejut dan hampir muntah. Tiba-tiba terdengar suara minta tolong dari arah kanan, dia melihat adanya prajurit yang terluka parah. Pergerakannya terbaca oleh Batik yang sedang melawan raksasa. Raksasa pun juga melihatnya, dan melempar gada besar ke arah mereka. Angling yang hampir kena diselamatkan oleh Naga Pertala yang menyamar. Tapi prajurit yang terluka tidak bisa selamat.

SINOPSIS CHAPTER 7

Hasil Akhir

Ditengah-tengah suasana tegang, muncullah seorang Perempuan cantik yang mengaku sedang mencari Angling Dharma. Dia mau dijadikan istri. Batik tidak percaya dan dia menyerangnya. Perempuan itu marah dan berubah menjadi Raksasa yang Bernama Kala Werdati. Kala Werdati mengincar Angling Dharma karena Angling telah membunuh ayahnya. Arka berlari pantang panting sedangkan Batik berusaha mengalihkan perhatian raksasa dengan melawannya. Mereka terlibat pada pertarungan sengit dan akhirnya Batik memenangkan pertarungan. Episode ini di akhiri dengan Arka yang terbangun dari tidurnya dan melihat bahwa semua kejadian itu adalah mimpi. Dia bangun di pagi hari dengan posisi tertidur di pendopo Petilasan Angling Dharma. Setelah sadar, Arka pun cepat-cepat pulang menaiki motor. Tapi tanpa dia ketahui, Batik Madrim melihatnya dari kejauhan.

5.4 Konsep Visual

5.4.1 Gaya Gambar



Gambar 5.2 Genshin Impact Official Art

(Sumber: <https://www.hoyoverse.com>, diakses Mei 2023)

Dari survey kuesioner yang telah dilakukan, 77,1% responden menyukai gaya gambar anime/kartun. *Style* akan disesuaikan dengan genre *fantasy* dan *romance*.

5.4.2 Karakter

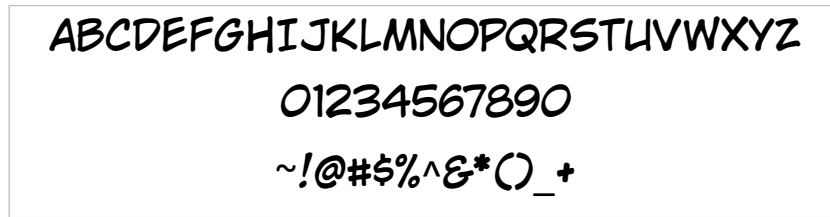


Gambar 5.3 Karakter Onmyoji

(Sumber: <https://youxiputao.com/articles/21765>, diakses Mei 2023)

Melihat dari keywords yaitu “Menjadi Raja di Dunia Lain” dapat dikaitkan dengan desain karakter yang busananya memiliki kesan dari dunia lain atau fantasi. Busana akan menggunakan inspirasi dari pakaian tradisional.

5.4.3 Tipografi Balon Kata



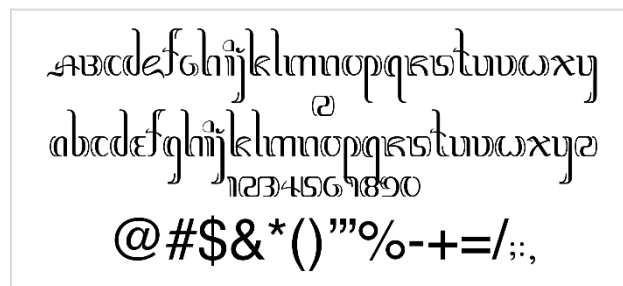
Gambar 5.4 *Font* CC Wild Words
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Tipografi yang akan digunakan untuk balon kata adalah CC Wild Words. *Font* ini cocok digunakan sebagai tipografi web komik karena *font* ini memiliki model yang tidak kaku, tapi masih terbaca dengan baik.

5.4.4 Tipografi Judul Komik



Gambar 5.5 *Font* Upakarti
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 5.6 *Font* Kamandungan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 5.7 *Font* Jawadwipa Adisastra
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Tipografi untuk judul web komik yang akan dipakai adalah Upakarti yang memiliki bentuk seperti Aksara Jawa. Aksara Jawa cocok untuk menggambarkan tentang isi cerita yang mengandung kisah pada masa kerajaan dengan budaya Jawa.

5.4.5 Warna



Gambar 5.8 Animasi “Overlord”

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Palet warna yang akan digunakan terinspirasi dari palet warna pada animasi Jepang yang berjudul Overlord. Overlord yang bergenre *fantasy* gelap dan isekai ini diproduksi oleh studio Madhouse membawa warna-warna yang lembut dan tidak terlalu tajam. Cocok digunakan pada web komik karena perancang ingin menonjolkan genre fantasi. Selain itu juga warna-warna ini dipakai untuk memunculkan perasaan *simple* yang mendukung adanya adegan aksi pada web komik.

5.4.6 Layout Komik

Layout yang digunakan adalah layout scroll down menyesuaikan platform yang akan digunakan untuk mengunggah web komik yaitu *Webtoon*.



Gambar 5.9 *Layout scroll down*

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

5.5 Konsep Media

5.5.1 Media Utama

Media utama pada perancangan ini tentunya adalah web komik yang akan diunggah pada platform *Webtoon*. Web komik bisa diakses secara *online* melalui aplikasi maupun web secara gratis.

5.5.2 Media Pendukung

Media pendukung berperan sebagai media yang digunakan untuk promosi sehingga bisa menarik minat pembaca. Media pendukung yang akan dirancang adalah:

a. Stiker

Stiker memiliki kelebihan yaitu pembuatannya murah dan bisa dipakai oleh siapa saja. Sehingga cocok dijadikan media promosi agar web komik diketahui banyak orang. Stiker akan dicetak memakai kertas vynil susu dan laminasi *glossy*. Akan ada dua tipe stiker, yaitu stiker *die cut* 5cm dan stiker *sheet* A6.

b. *Photocard*

Photocard yang akan dirancang yaitu karakter Angling Dharma dan Batik Madrim. *Photocard* adalah media yang terjangkau dan sering dikoleksi oleh pembaca, ukurannya 8,5 x 5,5 cm. Kertas yang dipakai adalah artpaper 240gsm dan laminasi *glossy*.

c. *Photocard Holder*

Photocard holder adalah wadah untuk *photocard*, yang membuat *photocard* bisa dipakai sebagai gantungan seperti di tas. *Photocard holder* akan menggunakan bahan akrilik dan berukuran 10 x 7 cm.

d. *Lanyard*

Media selanjutnya adalah *lanyard*. *Lanyard* memiliki kelebihan yaitu cukup murah dan bermanfaat untuk dipakai menggantung *ID card*. Ukurannya 100 x 2 cm, menggunakan bahan *polyester*.

e. Gantungan Kunci

Gantungan kunci menjadi pilihan media pendukung selanjutnya karena harganya tidak terlalu mahal dan pembuatannya tidak rumit. Media ini juga mudah digunakan karena bisa dipakai dimana saja seperti tas, kunci motor, kunci rumah, dan banyak lagi.

f. *Standee* Akrilik

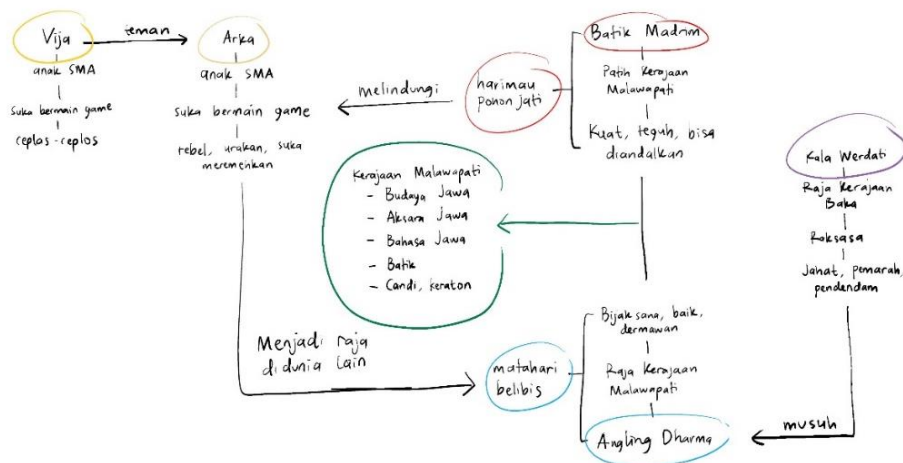
Media selanjutnya adalah *standee* akrilik yang berukuran 11,3 x 8,6 cm. Karakter yang dibuat adalah Angling Dharma. Media ini memiliki kelebihan yaitu sering dikoleksi dan bagus dipakai sebagai pajangan.

g. *X Banner*

Media pendukung terakhir ada *X banner*, yang berfungsi sebagai salah satu media promosi secara *offline*. Ukuran *X banner* yaitu 160 x 50 cm.

5.6 Studi Visual

5.6.1 Brainstorming



Gambar 5.10 Brainstorming

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

5.6.2 Desain Tipografi Judul

Desain judul menggambarkan isi cerita yang bertema kerajaan, dimana kerajaan yang diacu adalah kerajaan di Jawa. Kerajaan digambarkan dengan warna keemasan untuk menonjolkan kesan megah dan mewah. Maka warna dan jenis *font* yang digunakan diharapkan dapat menggambarkan kesan tersebut.



Gambar 5.11 Alternatif judul

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Desain judul yang telah terpilih didapatkan dari wawancara narasumber. Menggunakan *font* “Upakarti” dan warna dengan tone keemasan.

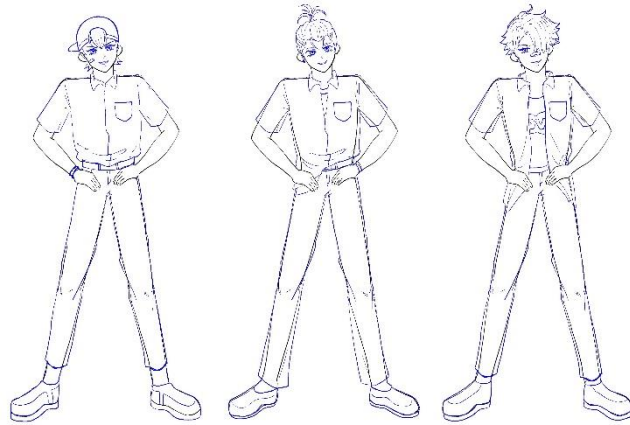


Gambar 5.12 Judul terpilih

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

5.6.3 Desain Karakter

a. Arka



Gambar 5.13 Sketsa Arka

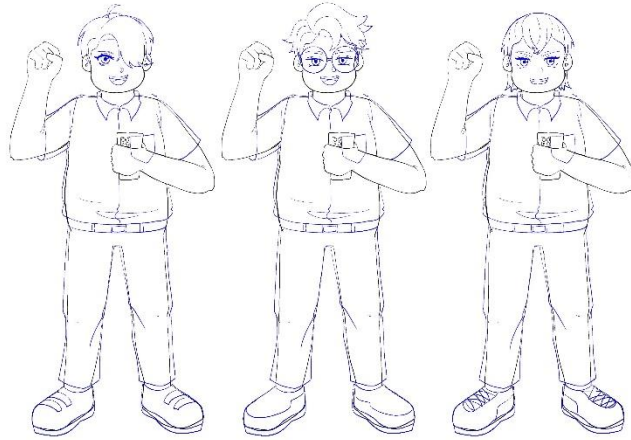
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 5.14 Alternatif Desain Karakter Arka

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

b. Vijandra/Vija



Gambar 5.15 Sketsa Vija

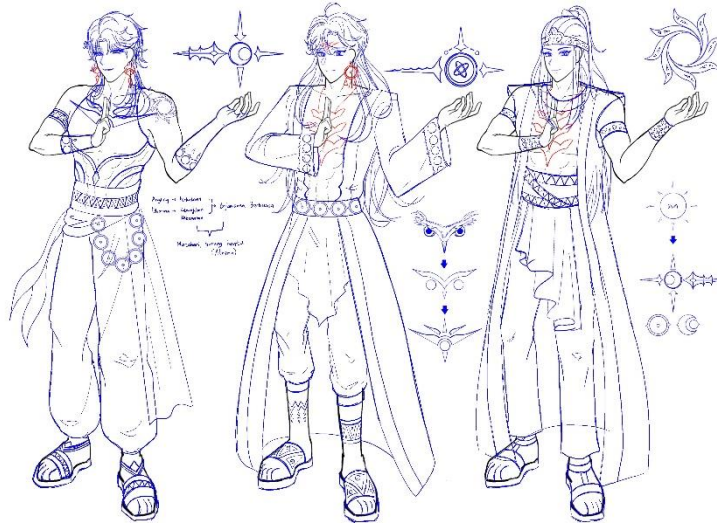
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



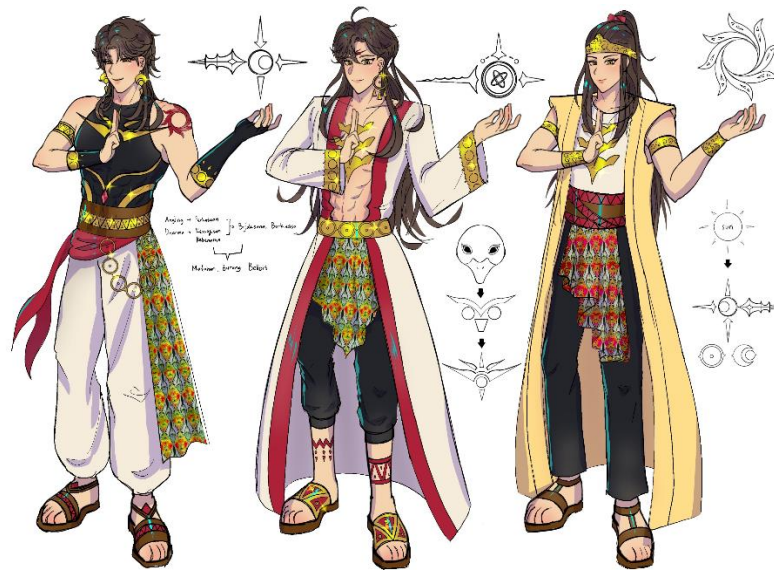
Gambar 5.16 Alternatif Desain Karakter Vija

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

c. Angling Dharma

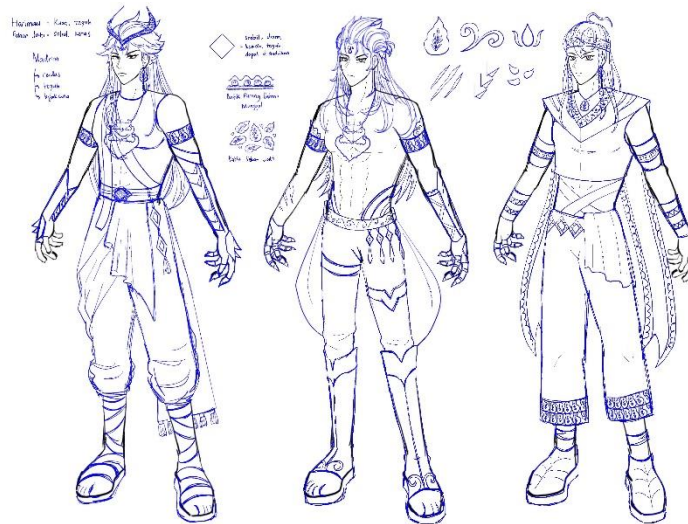


Gambar 5.17 Sketsa Angling Dharma
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

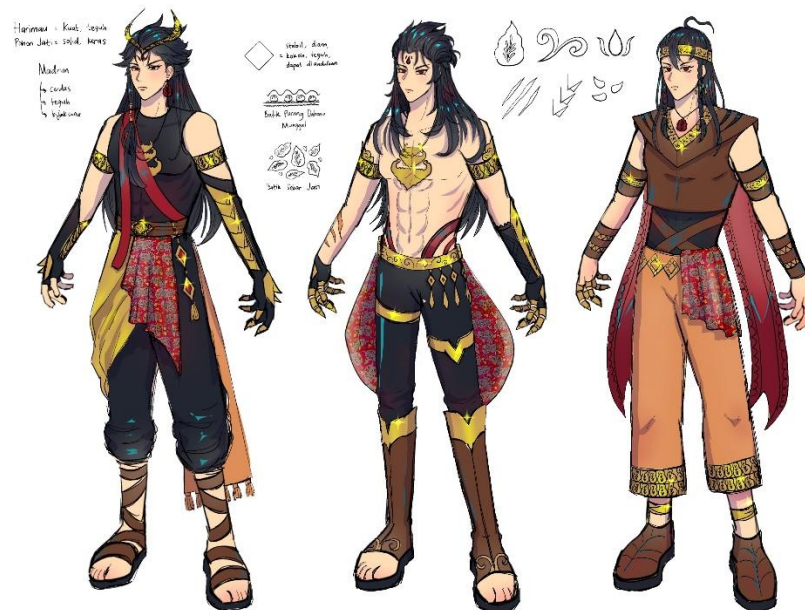


Gambar 5.18 Alternatif Desain Karakter Angling Dharma
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

d. Batik Madrim



Gambar 5.19 Sketsa Batik Madrim
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 5.20 Alternatif Desain Karakter Batik Madrim
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

e. Kala Werdati



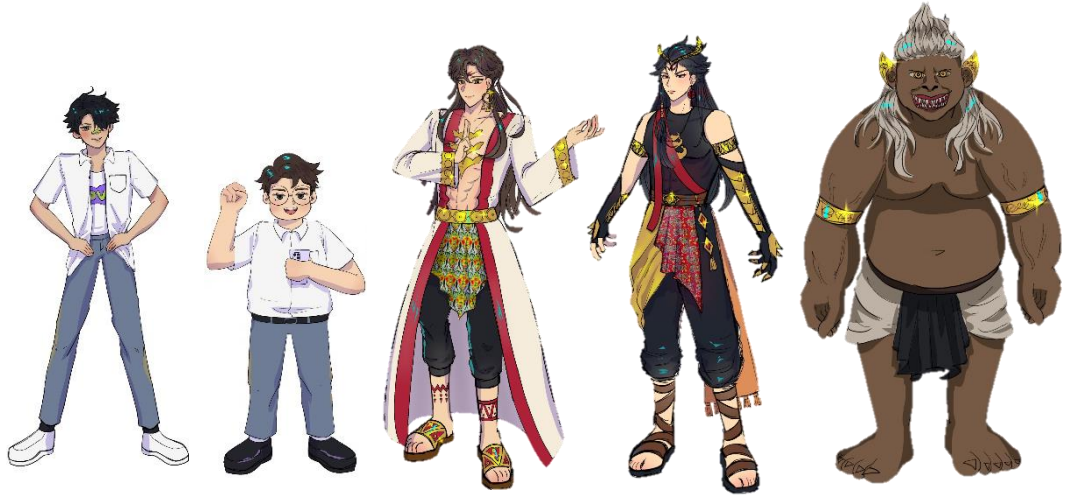
Gambar 5.21 Sketsa Raksasa
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 5.22 Alternatif Desain Karakter Kala Werdati
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

f. Desain Terpilih

Setelah melakukan wawancara dengan narasumber, desain karakter yang terpilih adalah sebagai berikut.



Gambar 5.23 Desain Karakter terpilih

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

5.6.4 Desain Latar Tempat

a. Sekolah



Gambar 5.24 Sekolah Arka

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

b. Petilasan Angling Dharma



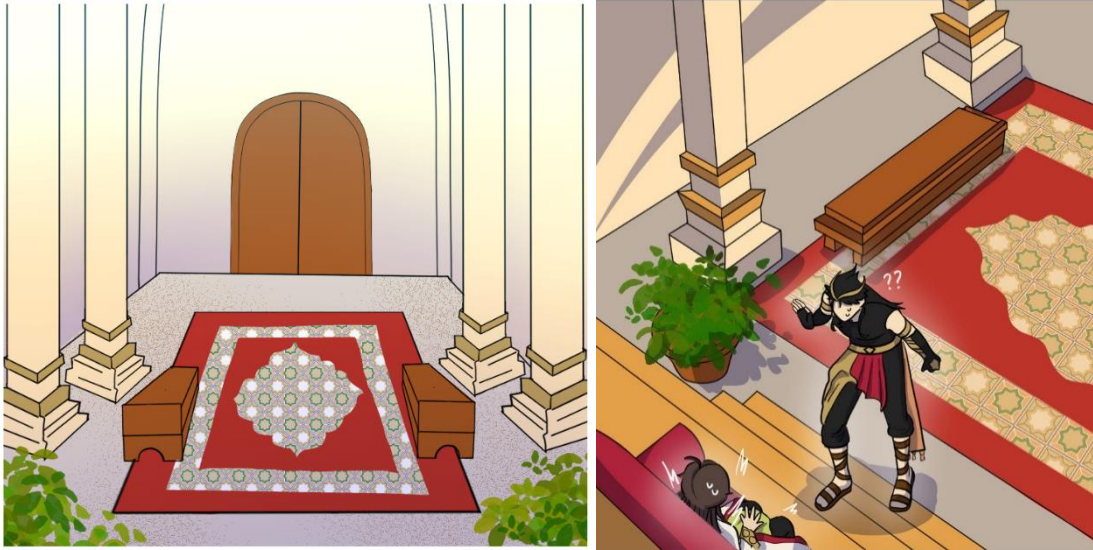
Gambar 5.25 Sketsa Petilasan Angling Dharma
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

c. Kerajaan Malawapati



Gambar 5.26 Kerajaan Malawapati
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

d. Ruang tahta



Gambar 5.27 Ruang Tahta

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)