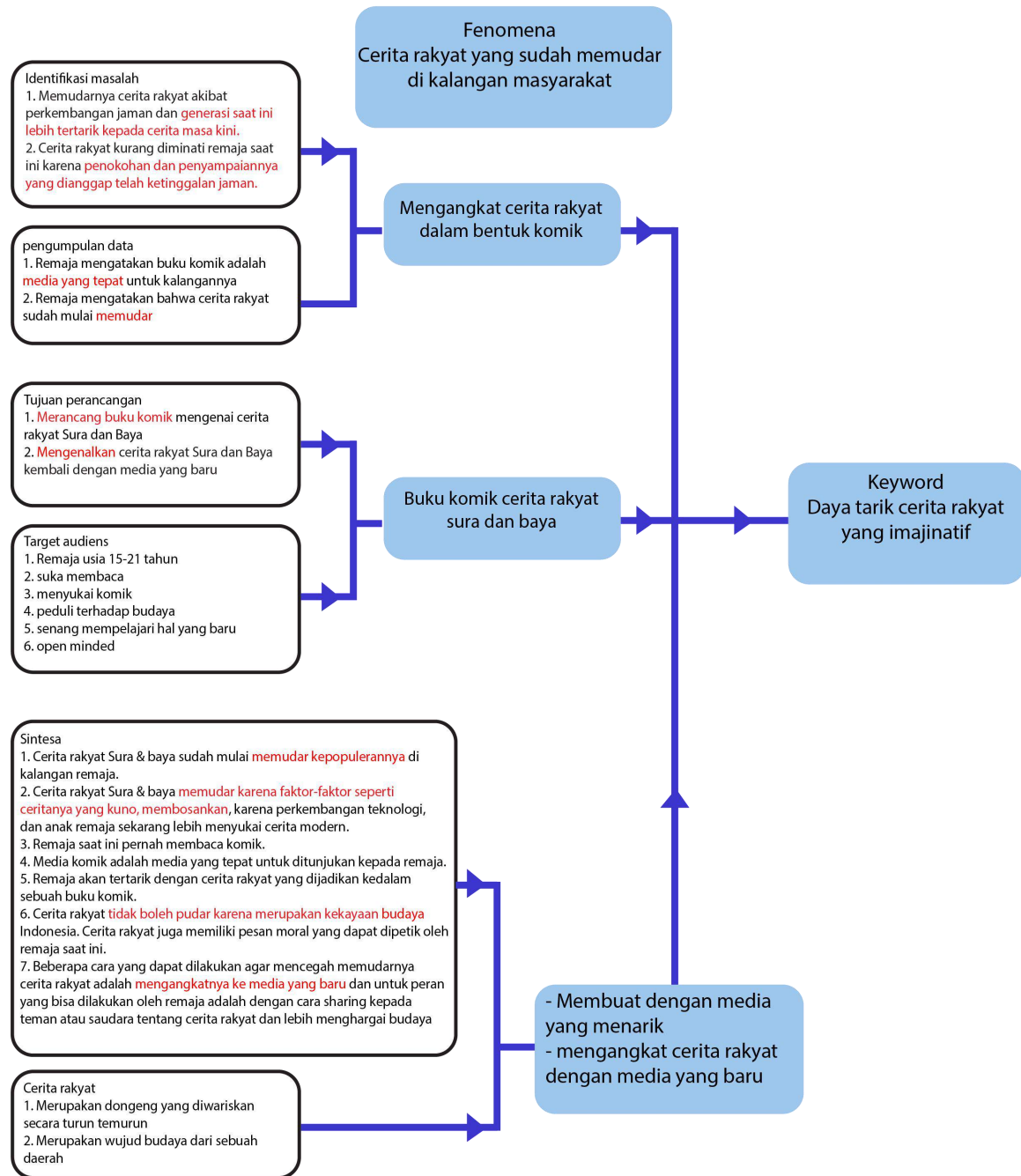


# BAB V

## KONSEP DESAIN

### 5.1 Keyword



**Gambar 5.1 Keyword**  
(sumber : Dokumentasi pribadi)

## **5.2 Definisi *keyword***

*Keyword* atau kata kunci, merupakan unsur yang penting dalam suatu perancangan, karena dapat memperlancar proses untuk menentukan karakter dan konsep desain yang akan digunakan. Dalam penentuan *keyword* peneliti memelurkan sebuah rangka yang berisikan fenomena dan konten yang relevan sesuai dengan topik yang diambil. Berdasarkan hasil *brainstorming* yang telah dilakukan peneliti, *keyword* yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah “Daya tarik cerita rakyat yang imajinatif”.

### **5.2.1 *What to say***

Memberikan sebuah informasi berupa kumpulan gambar pada cerita rakyat yang memiliki ilustrasi yang menarik dan menggunakan bahasa yang telah disesuaikan dengan target audiens. Diharapkan perancangan ini dapat mengenalkan kembali dan membuat generasi muda tertarik kepada cerita rakyat sehingga secara tidak langsung juga meningkatkan kepeduliannya terhadap kebudayaan Indonesia.

### **5.2.2 *How to say***

Merancang buku komik cerita rakyat Surabaya untuk remaja usia 17-21 tahun dengan menggunakan gaya gambar yang menarik dan penyampaian cerita yang mudah dimengerti agar dapat merepresentasikan cerita rakyat Surabaya secara tepat meskipun menggunakan media yang berbeda

### **5.2.3 Makna denotatif**

Daya tarik

Menurut KBBI, Daya adalah kemampuan melakukan sesuatu atau kemampuan bertindak, dan tarik adalah kemampuan menarik (memikat) perhatian.

Cerita rakyat

Menurut KBBI, Cerita rakyat adalah kisah dari tempo dulu yang ada pada keseharian rakyat yang dijaga selama beberapa generasi.

Imajinatif

Menurut KBBI, Imajinatif adalah mempunyai atau menggunakan imajinasi; bersifat khayal.

#### **5.2.4 Makna Konotatif**

Keyword dalam perancangan komik cerita rakyat Surabaya untuk remaja usia 17-21 tahun ini adalah “Daya tarik cerita rakyat yang imajinatif” yang berarti sebuah cerita yang dapat membuat berimajinasi/ berkhayal yang akan memiliki ketertarikan tersendiri bagi pembacanya.

#### **1.3 konsep verbal**

Berdasarkan kata *keyword* yang telah ditentukan yaitu “Daya tarik cerita rakyat yang imajinatif” maka perancangan ini harus bisa memperkenalkan kembali cerita rakyat Surabaya ini dengan visual dan alur cerita yang menarik agar bisa memberikan kesan terhadap orang yang membacanya bahwa cerita rakyat Indonesia tidak kalah menariknya dengan cerita modern apabila dikemas kedalam media yang berbeda, hal ini juga sebagai salah satu upaya untuk melestarikan cerita rakyat Surabaya.

#### **5.3.1 Bahasa komunikasi**

Bahasa yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah Bahasa Indonesia EYD, bahasa ini digunakan karena mudah dipahami dan agar tidak terjadinya *Language barrier*, mengingat ada beberapa kata tidak baku yang merupakan bahasa daerah. Diharapkan perancangan ini tidak hanya dikenal kembali oleh remaja Surabaya dan sekitarnya, namun remaja yang mungkin belum pernah mendengar cerita rakyat Sura & Baya ini.

#### **5.3.2 Konsep cerita**

Cerita yang digunakan dalam perancangan ini adalah berfokus kepada cerita rakyat Sura & Baya yang dimana dalam cerita itu terdapat dua karakter utama yaitu Sura dan Baya. Alur cerita yang digunakan adalah buku “Dongeng nusantara” yang disusun oleh Bambang joko susilo, diilustrasikan oleh Sugeng supriyadi dan diterbitkan oleh penerbit bestari pada tahun 2020.



**Gambar 5.2 Acuan cerita**

*(sumber : Dokumentasi pribadi)*

### **5.3.3 Pesan moral**

Dalam perancangan ini pesan moralnya akan dapat dilihat dari perilaku penokohan karakter-karakternya dan konsekuensi terhadap setiap aksi yang mereka lakukan salah satunya adalah penokohan karakter Sura yang melanggar perjanjian dengan Baya sehingga mendapatkan getahnya, hal ini secara langsung dapat memberikan apresiasi kepada pembaca bahwa salah satu pesan moral yang bisa dipetik adalah bahwa setiap aksimu akan ada konsekuensinya.

### **5.4 Konsep visual**

Konsep visual yang digunakan pada perancangan komik cerita rakyat Surabaya ini harus disesuaikan dengan target audiens, mulai dari desain karakter, latar belakang, *layout* komik, juga penyampaian dialognya. Karena apabila visualnya kurang cocok untuk remaja maka target audiens akan kurang tertarik untuk membacanya. Penggunaan warna dalam cover buku ini adalah menggunakan warna-warna gelap dan untuk warna isinya adalah menggunakan warna *grayscale*.

#### **5.4.1 Gaya gambar**

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan komik ini yaitu semi-realistik dari jepang (*manga*) karena memiliki visual yang bisa disesuaikan kepada target audiens dan tidak terlalu kekanak-kanakan sehingga target audiens dapat tertarik untuk membacanya.



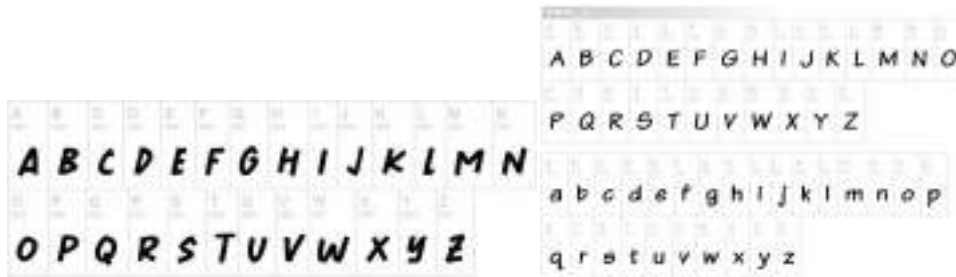
**Gambar 5.3** Acuan isi komik

(sumber : <https://hai.grid.id/read/071885699/komik-online-godam-putih-hitam-bakal-tayang-mulai-17-oktober>)

#### 5.4.2 Gaya Tipografi

Font yang digunakan dalam komik ini adalah *font Pieces of Eight* dan *font Brand* yang akan digunakan dalam judul komik . Jenis yang kedua yaitu *font sans serif* bernama *Komika text*, yang akan digunakan pada narasi dan dialog karakternya, font ini dipilih karena memiliki tingkat kejelasan dan keterbacaan yang tinggi sehingga dapat mempermudah saat membacanya. *Font* yang ketiga adalah *font virus killer* yang akan digunakan untuk efek suara yang terdapat pada komik, font ini dipilih karena bentuknya yang kotak dan tajam sehingga dapat mewakili efek suara yang akan digunakan pada saat adegan-adegan tertentu.





**Gambar 5.4** Font Brand, Pieces of eight, Virus killer, dan komika text  
(sumber : <https://www.dafont.com/komika-text.font>)

### 5.4.3 Warna

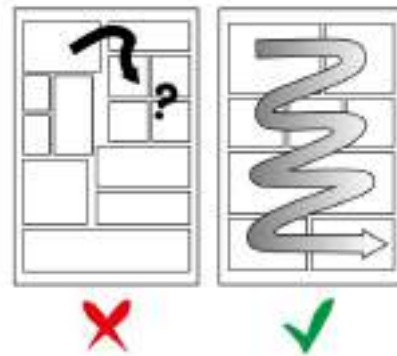
Warna yang digunakan pada perancangan komik ini, yang pertama adalah warna-warna yang tidak terlalu mencolok pada cover depan dan belakang, penggunaan warna ini digunakan karena menyesuaikan dengan target audiens dan menciptakan sebuah kesan yang tidak kekanak-kanakan apabila menggunakan warna yang terlalu terang. Penggunaan warna yang kedua adalah warna *grayscale* yang digunakan untuk isi buku.



**Gambar 5.5** Acuan warna cover komik dan warna *grayscale* pada isi komik  
(sumber : <https://comicvine.gamespot.com/onepunchman/4050-74851/> dan <https://andrew-clark-palmer.com/2018/02/07/frist-finhed-grayscale-comic-pages/>)

#### 5.4.4 Layout

*Layout* yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah pada *layout* panel komik nya akan dibaca dari kiri ke kanan untuk mempermudah target audiens untuk membacanya. Untuk penggunaan jenis panel yang digunakan akan bervariasi tiap halamannya.



**Gambar 5.6** Panel komik kiri ke kanan

(sumber : <https://design.tutsplus.com/id/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179>)

#### 5.5 Konsep media

##### 5.5.1 Media utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah Buku komik yang mengambil cerita rakyat Surabaya. Layout untuk media utamanya adalah sebagai berikut :

- 1) Judul buku komik ini adalah Kisah Sura & Baya.
- 2) Buku ini akan menceritakan tentang cerita rakyat Sura & Baya
- 3) Buku komik ini akan dicetak dengan ukuran A5 (148x210 mm).
- 4) Buku yang telah dicetak akan dijilid menggunakan teknik softcover dengan laminasi doff.
- 5) Buku ini akan memiliki total halaman sekitar 66 halaman.
- 6) Pada cover depan komik akan berisikan Judul komik, Ilustrasi komik, dan Nama pengarang.

- 7) Pada punggung komik akan berisikan judul komik, jenis buku, dan nama pengarang.
- 8) Pada cover belakang komik berisi Judul komik, sinopsis, dan ilustrasi komik.
- 9) Jenis kertas yang digunakan untuk cover adalah Artpaper 260 gsm.
- 10) Jenis kertas yang digunakan untuk isi buku adalah HVS 100 gsm

### **5.5.2 Media pendukung**

Media pendukung pada perancangan ini akan disesuaikan dengan target audiens, antara lain berupa :

1. Kaos
2. *Totebag*
3. *Mug*
4. Stiker set
5. Gantungan kunci
6. *Notebook*
7. Poster

## **5.6 Rough Design**

### **5.6.1 Acuan Karakter**

Karakter dalam komik ini memiliki acuan dari beberapa orang yang terkenal seperti Dwayne “The Rock” Johnson (gambar kiri) yang merupakan actor dan mantan pegulat profesional, Conor McGregor (gambar tengah) yang merupakan ahli seni bela diri dari Irlandia dan mantan dari UFC (*Ultimate Fighting Championship*), dan Eddie Hall (gambar kanan) yang merupakan mantan atlet angkat besi dari Inggris dan pernah dinobatkan sebagai pria terkuat sedunia pada tahun 2017. pemilihan orang-orang ini sebagai acuan karakter adalah karena memiliki sifat yang kuat, egois, dan berwibawa, *Skill* seperti bertarung serta bentuk tubuh yang atletis dan berotot sehingga dapat dengan mudah digunakan sebagai acuan dalam mendesain karakter dalam komik ini. Berikut ini adalah beberapa acuan karakternya.





**Gambar 5.7** Acuan karakter Manusia

(sumber : [shorturl.at/cnpL3](https://shorturl.at/cnpL3), [shorturl.at/psIMO](https://shorturl.at/psIMO), dan [shorturl.at/cFO48](https://shorturl.at/cFO48) )



**Gambar 5.8** Acuan karakter Hewan

(sumber : [shorturl.at/bkuzT](https://shorturl.at/bkuzT) dan [shorturl.at/nwS59](https://shorturl.at/nwS59))

### 5.6.2 Alternatif karakter

Berdasarkan acuan karakter diatas perancangan alternatif karakter dimulai dari proses menggambar secara manual, dan kemudian proses digital. Setelah itu alternatif tersebut disebarakan secara online melalui kuesioner.



**Gambar 5.9** Alternatif karakter

(sumber : dokumentasi pribadi)

### 5.6.3 Cover buku

Proses pembuatan cover buku komik juga melalui tahapan yang sama seperti pembuatan alternatif karakter.



**Gambar 5.10** Alternatif cover depan  
(sumber : dokumentasi pribadi)



**Gambar 5.11** Alternatif punggung buku  
(sumber : dokumentasi pribadi)



**Gambar 5.12** Alternatif cover belakang

*(sumber : dokumentasi pribadi)*

**5.6.4 Font judul buku**

Proses pembuatan tipografi pada judul melalui proses digital, dan diasistensikan kepada dosen pembimbing.



**Gambar 5.13** Alternatif *Font* judul komik

*(sumber : dokumentasi pribadi)*

## BAB VI

### IMPLEMENTASI DESAIN

#### 6.1 Media utama

##### 6.1.1 Buku komik cerita rakyat Sura dan Baya

Berikut ini adalah beberapa contoh cover, mock-up, dan isi dari komik ini.



**Gambar 6.1** Cover buku komik  
(sumber : dokumentasi pribadi)



**Gambar 6.2** Mock-up buku komik  
(sumber : dokumentasi pribadi)



**Gambar 6.3** contoh isi buku komik  
(sumber : dokumentasi pribadi)

## 6.2 Media Pendukung

### 6.2.1 Kaos

Media ini selain bisa digunakan sebagai media promosi, juga berfungsi sebagai *fashion* bagi target audiens.



**Gambar 6.4** *Mock-up* baju  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.2.2 Totebag

Media ini selain berfungsi sebagai media promosi, juga bisa digunakan dalam keseharian target audiens yang produktif.



**Gambar 6.5** *Mock-up totebag*  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.2.3 Mug

Media yang berfungsi sebagai wadah air ini dapat digunakan dalam keseharian target audiens.



**Gambar 6.6** *Mock-up mug*  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.2.4 Sticker Set

Dapat digunakan sebagai pengingat dan pengenalan tentang adanya media utama.



**Gambar 6.7** *Mock-up sticker set*  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.2.5 Gantungan Kunci

Dapat digunakan dalam keseharian target audiens sebagai *fashion* dan berfungsi sebagai media promosi untuk media utama.



**Gambar 6.8** *Mock-up gantungan kunci*  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.2.6 Notebook

Media ini dapat digunakan dalam keseharian target audiens saat melakukan kegiatan yang produktif.



**Gambar 6.9** *Mock-up notebook*  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.2.7 Poster

Merupakan media pendukung yang paling besar, karena digunakan sebagai media promosi dan pengenalan untuk media utama.



**Gambar 6.10** *Mock-up poster*  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 6.3 Strategi pemasaran

Dalam perancangan ini strategi pemasaran yang digunakan adalah dengan cara mempromosikan media utama dengan menggunakan media pendukung berupa poster A3 yang diletakkan pada tempat-tempat yang strategis. Pada poster ini juga terdapat informasi mengenai media pendukung lainnya dan bagaimana cara mendapatkannya berikut ini adalah beberapa cara penjualannya.



1. Pada penjualan buku akan mendapatkan *merchandise* yang memiliki 3 set. Set A berupa kaos dan *mug*, set B berupa *totebag* dan stiker, serta set C berupa *notebook* dan gantungan kunci.
2. Untuk persediaan set A adalah 5 set, set B sebanyak 10 set, dan set C sebanyak 15 set.
3. Untuk 5 pembeli pertama akan mendapatkan set A, kemudian berlanjut ke 10 pembeli selanjutnya akan mendapat set B dan 15 pembeli berikutnya mendapatkan set C.

#### **6.4 Biaya Produksi Buku**

Jika perancangan buku komik yang berjudul “Kisah Sura & Baya” ini menggunakan biaya pribadi dalam jumlah satuan, maka perhitungan biaya sebagai berikut:

1. Harga per-halaman x Jumlah Halaman = Harga Pokok Produksi (HPP)

$$\text{Rp.875,-} \times 60 \text{ halaman} = \text{Rp. 57.750,-}$$

2. Harga softcover + HPP = Harga Buku

$$\text{Rp. 20.000,-} + \text{Rp. 57.750,-} = \text{Rp. 77.750,-}$$

## **BAB 7**

### **PENUTUP**

#### **7.1 Kesimpulan**

Cerita rakyat adalah salah satu dari warisan budaya Indonesia yang tidak hanya mengandung pesan moral namun juga merupakan gambaran dari daerah-daerah tertentu. Cerita rakyat ini memang pernah populer pada masanya karena berdampak pada pola hidup mereka, namun seiring berkembangnya jaman dan teknologi cerita rakyat ini mulai memudar terutama di kalangan remaja. Salah satu faktornya adalah penokohan dan alur yang dianggap remaja saat ini membosankan dan tidak sesuai dengan pola hidup saat ini. Oleh karena itu diperlukannya media yang dapat menarik perhatian remaja saat ini

Media utama yang akan digunakan adalah buku komik, media ini digunakan karena pembaca dapat mengetahui jalan cerita secara detail karena narasi cerita terwakilkan dalam setiap visual yang ada. Tujuan lain dari komik adalah sebagai upaya agar cerita rakyat ini tidak tergerus oleh zaman dan menghilang begitu saja. Semoga dengan adanya perancangan buku komik ini dapat melestarikan cerita rakyat di kalangan remaja sebagai upaya melestarikan budaya Indonesia.

#### **7.2 Saran**

Perancangan Buku Komik Cerita Rakyat Sura & Baya ini masih terdapat kekurangan. Namun, perancangan ini telah disusun dan mencakup materi-materi yang dibutuhkan. Peneliti mengharapkan dengan adanya kritik dan saran yang masuk dapat meningkatkan perancangan ini. Peneliti juga berharap perancangan ini dapat menginspirasi dan juga menjadi referensi yang berguna untuk peneliti-peneliti di masa yang akan datang.