

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL**

#### **3.1 Strategi Perancangan**

##### **3.1.1 Khalayak Sasaran**

Pada perancangan komik digital sebagai media kampanye sosial bahaya miras bagi remaja ini ada beberapa unsur-unsur khalayak sasaran, yaitu sebagai berikut:

###### **a. Demografis**

Usia	: 12 – 24 tahun
Jenis kelamin	: Pria dan wanita
Status Pendidikan	: Pelajar hingga mahasiswa

###### **b. Geografis**

Target geografis pada penelitian ini mencakup remaja yang ada di wilayah negara Indonesia, khususnya Kota Bandar Lampung.

###### **c. Psikografis**

Meliputi para remaja yang belum mengetahui bahaya dan dampak negatif minuman keras, remaja yang belum mencoba miras, hingga yang baru mencoba miras, menyukai komik, dan remaja yang kurang pengawasan orangtua.

##### **3.1.2 Tujuan Komunikasi**

Tujuan komunikasi Perancangan Komik digital ini adalah memberikan edukasi bagi para remaja mengenai bahaya dan dampak negatif dari mengkonsumsi minuman keras, dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sebagai upaya kampanye sosial dengan media yang menarik.

##### **3.1.3 Pendekatan Komunikasi**

Pendekatan komunikasi merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam proses perancangan agar hasil sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Pendekatan komunikasi dibagi menjadi dua jenis yaitu pendekatan secara visual dan verbal.

1. Pendekatan Visual

Pendekatan visual dengan elemen visual yang digunakan, menampilkan pesan yang ingin disampaikan dengan penyesuaian elemen visual yang mudah diterima oleh remaja.

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal menggunakan bahasa sehari-hari remaja agar remaja dapat memahami pesan yang ingin disampaikan dengan mudah dan tidak memerlukan pemikiran yang lebih untuk memahami isi pesan yang terkandung.

### **3.1.4 Strategi Kreatif**

Strategi kreatif merupakan sebuah proses untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan.

1. Isi Pesan

Isi pesan yang disampaikan adalah mengenai dampak dan bahaya miras bagi keberlangsungan hidup remaja, agar remaja dapat teredukasi dan terhindar dari aktivitas negatif dan beralih pada aktivitas yang positif.

2. Bagaimana agar pesan tersampaikan

Dengan membuat komik digital diharapkan agar para pembaca dapat teredukasi dan disaat yang bersamaan juga dapat terhibur dengan alur cerita komik. Dengan penyajian gaya ilustrasi yang sesuai dengan selera para remaja, dengan memanfaatkan teknologi android supaya mempermudah *audiens* untuk mengakses informasi tersebut, dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*.

### 3.1.5 Strategi Media

#### 1. Media Utama

Pada perancangan komik digital ini media utama yang digunakan adalah komik digital dengan pemanfaatan teknologi android. Dengan rasio ukuran 1080x1920. Penggunaan teknologi android diharapkan dapat dengan mudah menjangkau target audiens yang notabene lebih sering menggunakan teknologi tersebut, sehingga audiens dapat dengan mudah untuk mengakses komik ini. Komik terdiri dari satu episode, menggunakan layout vertikal agar mudah untuk dibaca. Media publikasi komik menggunakan mode *prototype* pada web [figma.com](https://www.figma.com), yang nantinya dapat diakses dengan *link website*. *Link* tersebut akan di bagikan melalui media *Instagram* sekaligus sebagai media promosi komik.

#### 2. Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai alat penunjang media utama, sebagai sarana untuk mempromosikan komik digital yang dirancang agar memperluas jangkauan *audience*. Media pendukung yang digunakan adalah media sosial, banner, kaos, *totebag*, stiker, dan gantungan kunci.

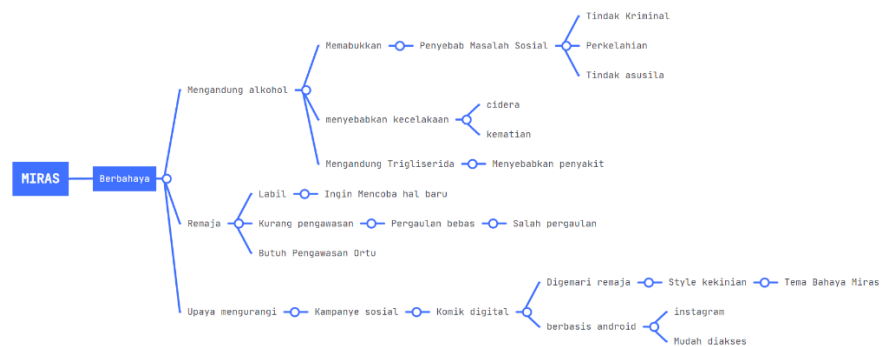
### 3.1.6 Strategi Distribusi

Untuk menunjang strategi distribusi, komik disajikan dalam bentuk digital dengan memanfaatkan teknologi android untuk menjangkau target audiens yang mayoritas gemar menggunakan teknologi android dibandingkan dengan media konvensional cetak. Adapun untuk menunjang media utama, media pendukung di implementasikan pada berbagai macam media yang dapat memperluas jangkauan media utama yaitu, media sosial, kaos, *totebag*, gelang dan gantungan kunci. Media yang disebutkan merupakan pernak-pernik yang digemari oleh target audiens.

## 3.2 Konsep Visual

### 3.2.1 Mind Mapping

*Mind Mapping* merupakan salah satu cara kerja yang efektif dalam meneruskan informasi kepada syaraf otak, dengan menggali garis besar pada gagasan pokok dari suatu tema dan mencari turunan yang berhubungan dengan tema sehingga dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah (Hakim, 2020). Secara konteks *mind mapping* digunakan untuk melatih otak dalam merumuskan ide kreatif dan menuangkan ide-ide tersebut di atas kertas (Widakdo et al., 2023)



Gambar 3. 1 Mind Mapping  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2024)

### 3.2.2 Premis

Di sebuah kota kecil yang tenang, hiduplah seorang remaja yang cerdas dan berbakat, dia selalu mendapat juara pada lomba akademis disekolahnya.

### 3.2.3 Sinopsis

Alex adalah seorang remaja yang aktif dalam bidang akademis. Alex adalah pribadi yang ceria dan mudah berteman, namun sangat disayangkan dia masuk kedalam sebuah perkumpulan yang membuatnya terjerumus dalam suatu masalah besar. Mampukah alex menghindari permasalahan tersebut?

### 3.2.4 Storyline

*Storyline* berisi uraian cerita yang terorganisir dilengkapi dengan adegan demi adegan lengkap dengan tempat, latar belakang cerita serta dialog dari beberapa penokohan yang ada didalamnya.

Tabel 1. *Storyline*

No	Alur Cerita	Dialog	Keterangan Visual
1	Seorang siswa SMA yang cerdas dan penuh semangat, merayakan kemenangannya dalam lomba akademis bersama teman-temannya.	Teman: selamat yaa..	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alex dengan senyum ceria, dikelilingi beberapa temannya. (Tempat: ruang sekolah)</li></ul>
2	Suatu hari alex diundang ke pesta oleh teman-temannya, di mana dalam pesta itu miras dikonsumsi dengan bebas.	Teman 1: oii Lex..  Teman 2: masuk lex.. party kita mala mini.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alex membuka pesan wa dari temannya,</li><li>• Tepat pukul 8 ia pun bergegas menuju pesta tersebut.</li><li>• Alex disambut oleh teman-temannya.</li></ul>

3	<p>Alex yang awalnya ragu, tetapi akhirnya tergoda untuk meminumnya. Dengan terus menerus alex menenggaknya dan merasakan uforia sesaat tanpa mengetahui dampak yang terjadi kedepannya.</p>	<p>Teman 1: takis lex cobain duls!</p> <p>Teman 2: sikat lex aman-aman.</p> <p>Alex: haaah...</p> <p>Alex: serius nih aman?</p> <p>Alex: kenapa jadi sempoyongan gini</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Close up meja dengan botol botol miras.</li> <li>• Rayuan dari salah satu temannya.</li> <li>• Alex kaget dengan tawaran dari temannya tersebut.</li> <li>• Alex menenggak miras GLUG-GLUG.... karena terlalu banyak sehingga dia mulai tak sadarkan diri, dan sempoyongan.</li> </ul>
4	<p>Semenjak pesta itu, miras menjadi hal yang lumrah bagi kehidupan alex, dia terobsesi mengkonsumsi miras dan tanpa ia sadari</p>	<p>Alex: ah sial lagi-lagi telat</p> <p>Alex: sial lagi-lagi telat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di depan laptop dengan sebotol miras</li> <li>• Tergeletak dikursi dengan</li> </ul>

	<p>dampak negativ mulai menyerangnya, Sekolahnya mulai tidak teratur, ia sering terlambat kesekolah. Alex menjadi remaja yang tidak disiplin</p>		<p>memegang sebotol miras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaki melangkah menunjukkan ia pergi kesekolah</li> <li>• Sampai di depan sekolah namun gerbang sudah tertutup.</li> </ul>
5	<p>Perlahan efek samping dari miras sudah mempengaruhinya. Dia terperangkap dalam kebingungan, sembari menikmati miras. Emosinya tidak stabil, akibat kecanduan miras. Dia merasanya menyesal menjadi pecandu miras, tetapi dia tidak tau bagaimana untuk menghindarinya</p>	<p>Alex: kenapa sih jadi berantakan begini Alex: sekarang kehidupan gua hancur Alex: semua ini gara-gara minuman sialan ini Alex: Arghhhhh</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alex duduk di kursi depan jendela kamar (Tempat: Kamar alex)</li> <li>• Mengangkat botol miras</li> <li>• Menggebrak meja dengan tangannya</li> <li>• Close up bagian mata alex</li> </ul>

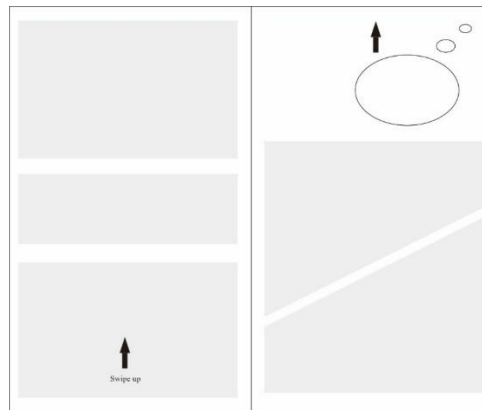
6	<p>Di suatu malam sepulang dari pesta miras, alex mengalami kecelakaan tunggal karena pengaruh miras. Kehancuran menyapanya, menghancurkan mimpi-mimpi dan potensinya.</p>	<p>Alex: aaaaaaaaaaa....</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Close up bagian bawah motor</li> <li>• Close up Bagian stir motor</li> <li>• Close up bagian mata alex merasa kaget karena mengalami kecelakaan.</li> </ul>
7	<p>Alex dirawat di rumah sakit karena luka dan cedera akibat kecelakaan yang di alaminya cukup fatal. Alex mengalami patah kaki akibat kecelakaan yang dialaminya.</p>	<p>Alex: kaki gua kenapaa..  Alex: ini Cuma mimpi kan  Alex: nooo.. nooo..kenapa kaki gua gabisa gerakkk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat ECG pendeteksi detak jantung</li> <li>• Ia terbaring tak sadarkan diri di rumah sakit</li> <li>• Tangan dengan inpus yang menancap</li> <li>• Close up kaki alex penuh perban</li> </ul>



8	<p>Dia semakin merasa terpuruk.</p> <p>Alex tak kuasa menahan air matanya, Dia menyadari bahwa perbuatannya selama ini berakibat buruk untuk masa depannya, ia menyesali perbuatannya namun semua sudah terlambat.</p>	<p>Alex: kenapa gua Jadi begini..</p> <p>Alex: kenapa harus jkenal alcohol</p> <p>Alex: inii gak mungkin terjadi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muka alex yang terpasang alat medis dan matanya yang mengeluarkan air mata penyesalan.</li> <li>• Close up wajah alex</li> <li>• Terbaring dirumah sakit</li> </ul>
---	--	--	--

### 3.2.5 Komposisi

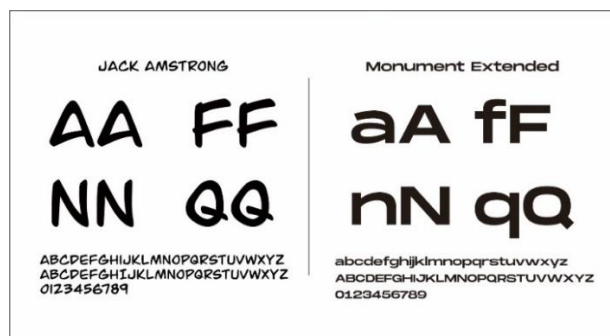
Komik digital dengan *style webtoon* yang berukuran 1080 x 1920 pixel, dengan penyesuaian gaya visual yang diselaraskan dengan selera target audiens. Pendekatan gaya visual dengan kombinasi teks sederhana dengan balon kata-kata untuk mempermudah penyampaian pesan yang terkandung. Menggunakan bahasa sehari-hari (tidak baku) agar audiens mudah memahaminya.



Gambar 3. 2 Komposisi Komik  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2024)

### 3.2.6 Tipografi

Tipografi yang dipakai dalam perancangan komik ini adalah menggunakan jenis font sans serif, agar komik yang dirancang tidak terkesan formal sehingga komik terlihat menyenangkan untuk dibaca. Font yang digunakan adalah *Jack Amstrong* sebagai font utama dalam komik dan font *Monument Extended* yang digunakan pada *cover* komik.



Gambar 3. 3Tipografi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2024)

### 3.2.7 Ilustrasi

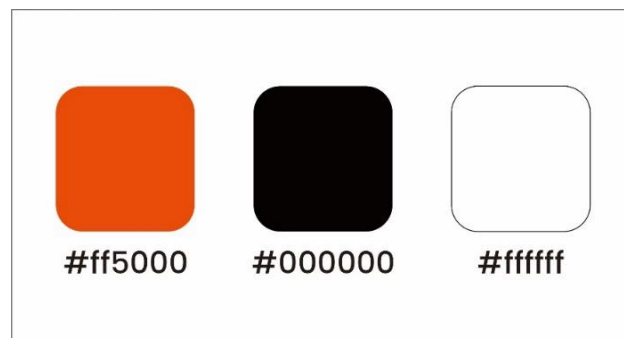
Jenis *style* ilustrasi yang digunakan pada komik digital ini adalah kartun dengan pendekatan semi realis dan penyesuaian dalam bentuk yang lebih di sederhanakan.



Gambar 3. 4 Referensi Style Ilustrasi  
(Sumber: <https://pin.it/3BleopAnj>,2024)

### 3.2.8 Pemilihan Warna

Warna yang digunakan pada perancangan komik digital ini terdiri dari 3 warna yaitu, oranye, putih, dan hitam. Warna oranye untuk menarik semangat membaca para target *audience*, memberikan kesan ketenangan dan semangat dalam membaca sehingga dapat menunjang pesan yang ada dalam cerita. Warna hitam dan putih digunakan sebagai warna pendukung.



Gambar 3. 5 Palete Warna  
(Sumbe: Dokumentasi Pribadi, 2024)