

BAB IV PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Desain

4.1.1 Sketsa

Kata sketsa berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*skedios extempore*" memiliki arti "tanpa persiapan", kemudian diadopsi ke dalam bahasa Inggris menjadi "*sketch*". Sketsa merupakan penjabaran ide awal berbentuk gambar yang berfungsi untuk mewakili gambar akhir (Octoria, 2023). Sketsa digunakan untuk membuat rancangan awal komik sebelum dituangkan dalam wujud asli komik digital. Sketsa menjadi sarana untuk menuangkan ide kreatif yang nantinya diwujudkan dalam bentuk visual dengan pesan pesan yang terkandung.

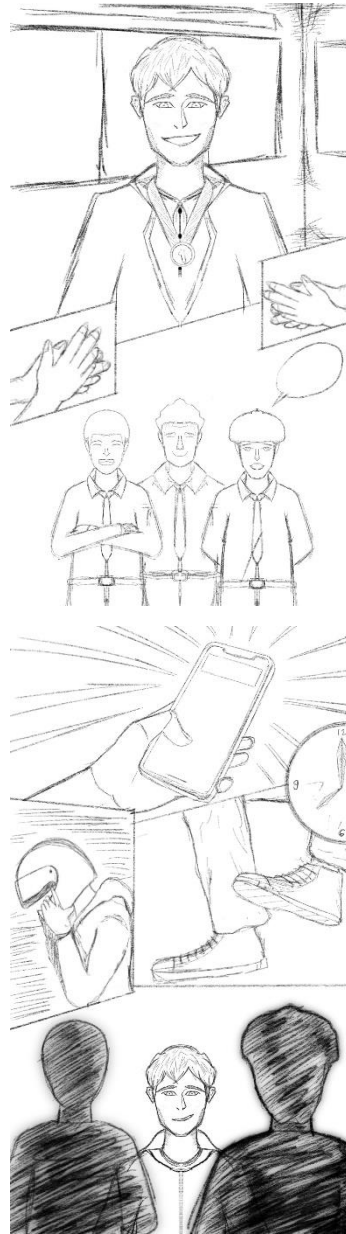
Karakter atau tokoh utama dalam komik digital ini adalah seorang ramaja bernama Alex. Alex remaja yang berprestasi namun tidak dapat mengendalikan diri dari pergaulan bebas, sehingga dia terjerumus dalam bahaya minuman keras. Perancangan sketsa komik dibuat berdasarkan cerita yang dibuat dalam storyline pada bab 3.

- Sketsa Karakter



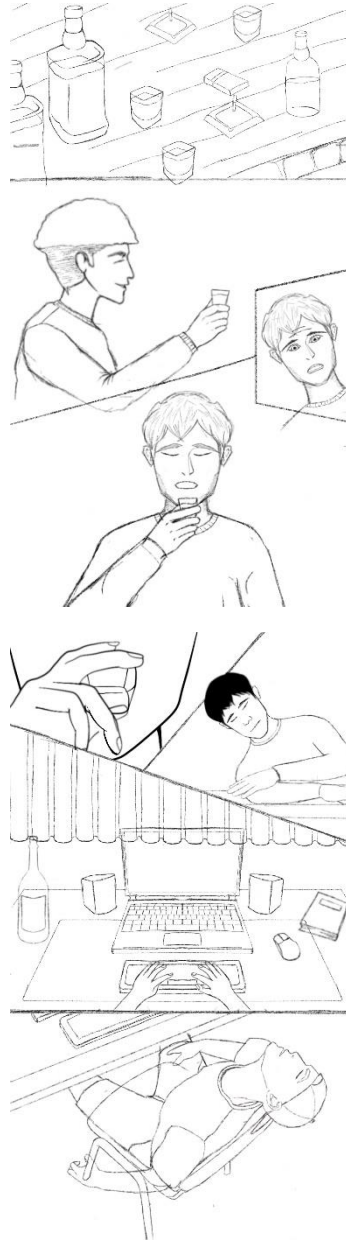
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter Alex
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Sketsa komik 1 dan 2



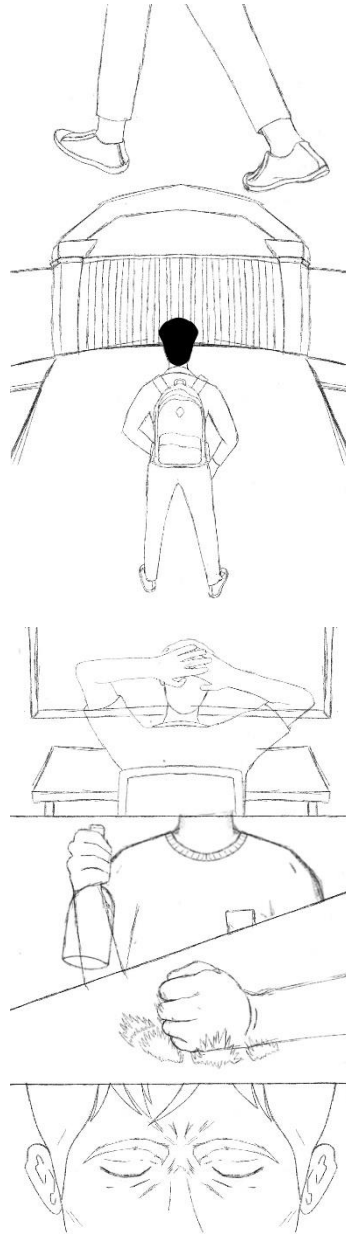
Gambar 4. 2 Sketsa Komik 1 dan 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Sketsa Komik 3 dan 4



Gambar 4. 3 Sketsa Komik 3 dan 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Sketsa Komik 5 dan 6



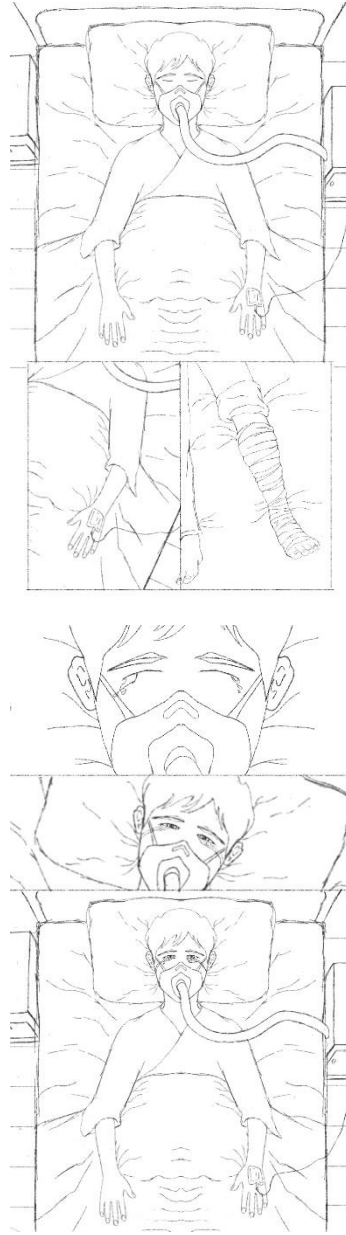
Gambar 4. 4 Sketsa Komik 5 dan 6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Sketsa Komik 7 dan 8



Gambar 4. 5 Sketsa Komik 7 dan 8
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Sketsa Komik 9 dan 10



Gambar 4. 6 Sketsa Komik 9 dan 10
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.1.2 Digitalisasi Komik

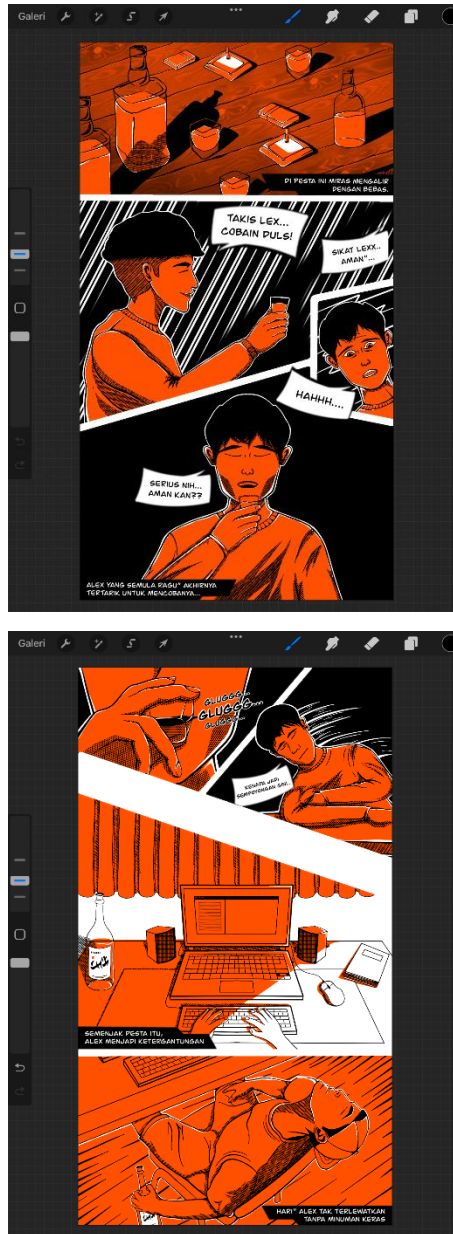
Pada tahap ini sketsa yang sudah dibuat ditahap produksi masuk pada proses *finishing artwork*. Mencakupi tahap *inking*, *coloring*, dan penerapan elemen tambahan seperti balon kata-kata.

- Halaman 1 dan 2



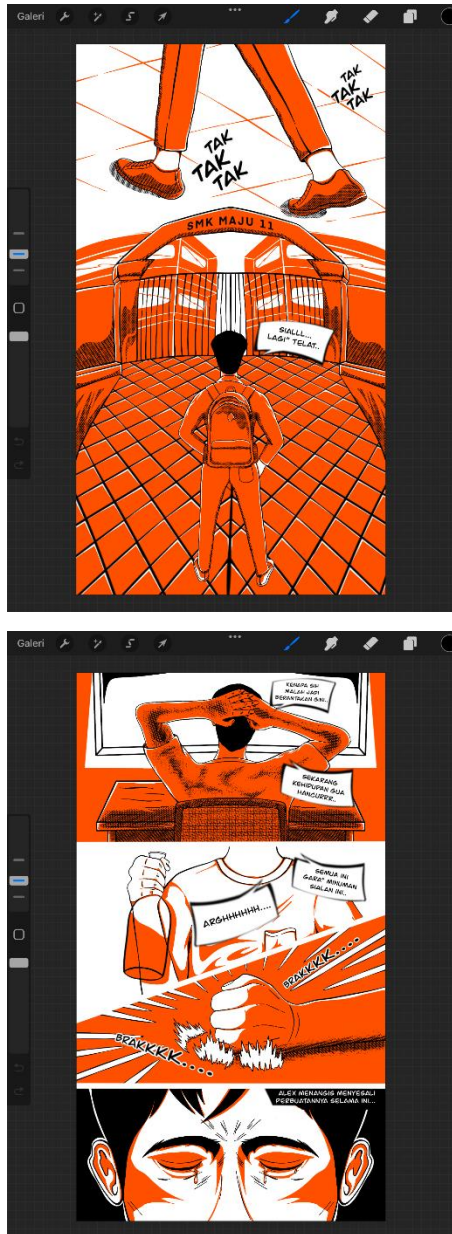
Gambar 4. 7 Digitalisasi Komik halaman 1 dan 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Halaman 3 dan 4



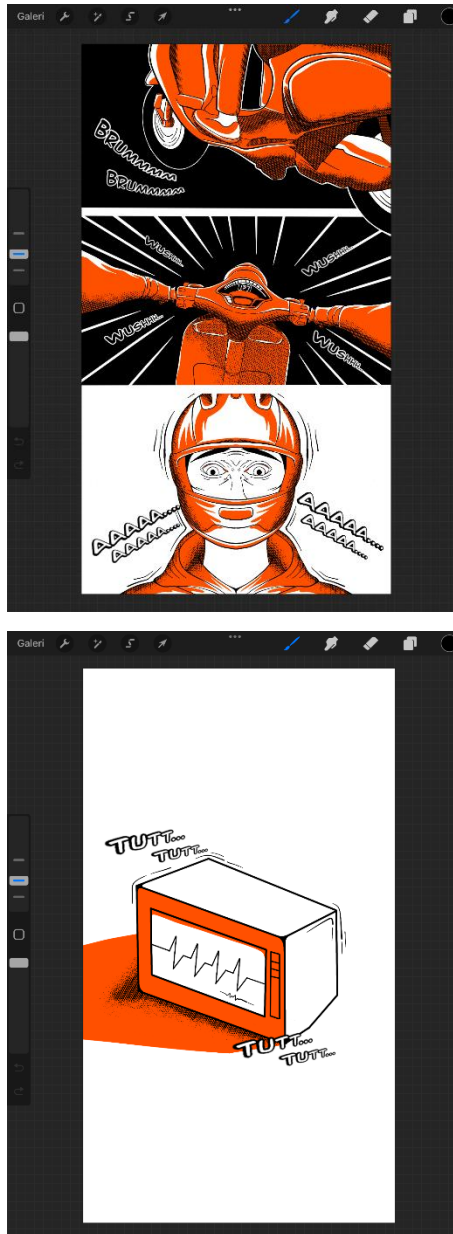
Gambar 4. 8 Digitalisasi Komik halaman 3 dan 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Halaman 5 dan 6



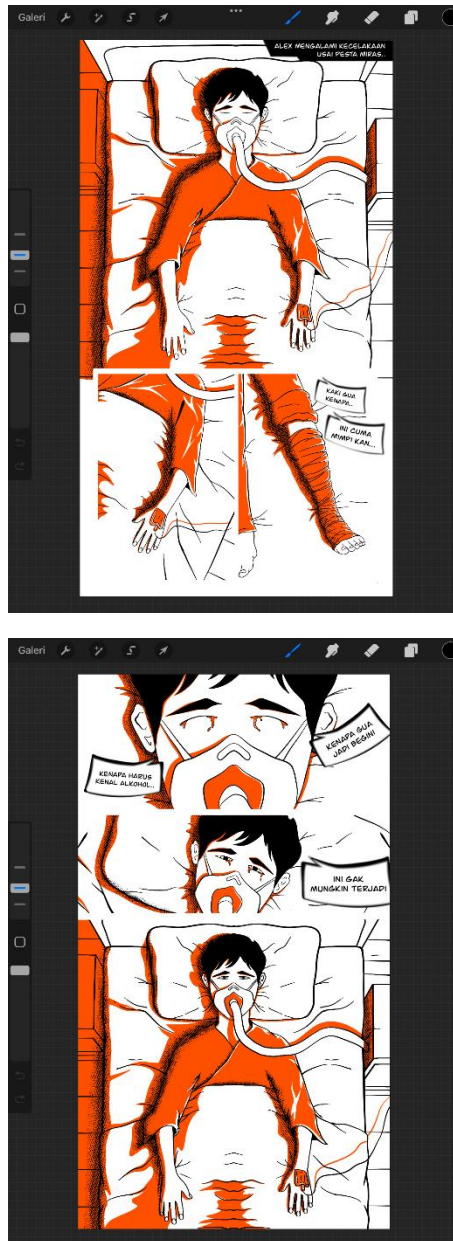
Gambar 4. 9 Digitalisasi Komik halaman 5 dan 6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Halaman 7 dan 8



Gambar 4. 10 Digitalisasi Komik halaman 7 dan 8
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

- Halaman 9 dan 10



Gambar 4. 11 Digitalisasi Komik halaman 9 dan 10
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.1.3 Balon Kata Tambahan

Penambahan balon kata disetiap jarak antar halaman berfungsi untuk memperjelas jalan cerita dari komik yang dirancang, sehingga cerita yang dibuat mudah untuk dimengerti.



Gambar 4. 12 Balon Kata Tambahan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.1.4 Cover Komik

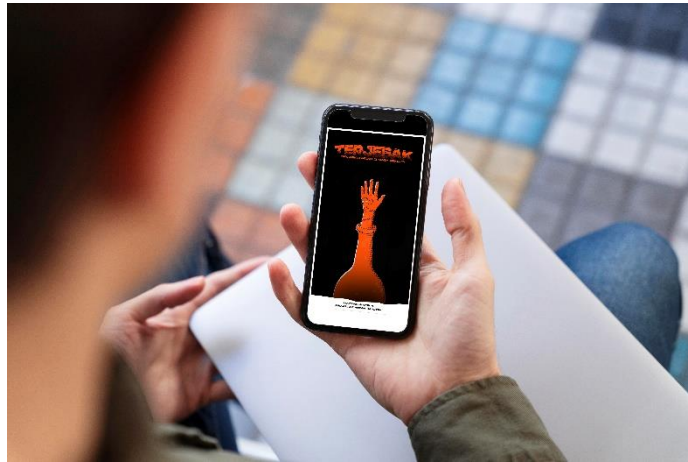


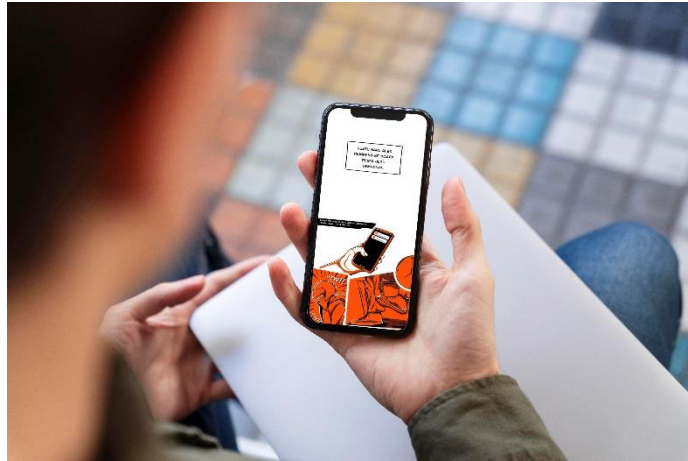
Gambar 4. 13 Cover Komik
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.2 Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah Komik digital berbasis smartphone, yang digunakan sebagai kampanye sosial bahaya miras bagi remaja. Komik berjudul “TERJEBAK (bayangan miras di masa remaja)”. Dirancang dengan panel kombinasi dan setiap halamannya digabungkan menjadi satu kesatuan yang disusun vertikal (*style webtoon*), untuk memberi kemudahan kepada pembaca yang umumnya ditujukan kepada pengguna smartphone.

4.2.1 Komik Digital



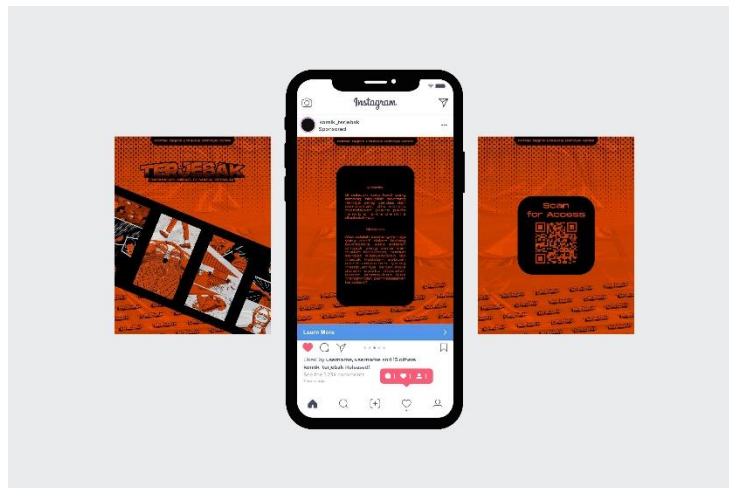


Gambar 4. 14 Komik Digital
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

4.3 Media Pendukung

Pada perancangan ini, ada beberapa media pendukung yang digunakan, antara lain, media sosial, kaos, stiker, *totebag*, dan *smartphone case*. Media pendukung yang digunakan sudah disesuaikan dengan kebutuhan pendukung sebagai penunjang media utama.

4.3.1 Media Sosial



Gambar 4. 15 Instagram Ads
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Media sosial yang digunakan untuk mempromosikan komik digital ini adalah Instagram. *Platform* tersebut digunakan karena lebih banyak digunakan oleh *audience*.

4.3.2 Kaos



Gambar 4. 16 Media Pendukung Kaos
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Media pendukung kaos digunakan sebagai media promosi yang dapat memberikan efek jangka panjang, sehingga membangun keterlibatan *audience* dalam mempromosikan komik digital “TERJERAK (bayangan miras di masa remaja)”.

4.3.3 Stiker



Gambar 4. 17 Media Pendukung Stiker
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Stiker digunakan sebagai hadiah bagi audience pada saat acara gelar karya dilaksanakan. Stiker sebagai salah satu media komunikasi pasif yang banyak diminati karena penggunaannya yang fleksibel.

4.3.4 Totebag



Gambar 4. 18 Media Pendukung Totebag
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Media pendukung *totebag* dipilih karena *totebag* banyak digunakan oleh remaja, *totebag* memiliki ruang penyimpanan yang luas dan ringan saat dipakai.

4.3.5 Smartphone Case



Gambar 4. 19 Media Pendukung Smartphone Case
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)