

BAB IV

STRATEGI KREATIF

IV.1 Strategi Komunikasi

Cerita wayang memiliki sejarah yang kuat dan mengandung nilai moral yang akan dibawakan dengan media komik. Dengan media komik, cerita wayang dapat terlihat lebih modern. Maka dari itu, cerita wayang dengan media komik akan membuat masyarakat khususnya remaja tertarik untuk membaca dan mendalami cerita wayang. Penggunaan bahasa Indonesia pada cerita wayang agar masyarakat dapat memahami cerita wayang dengan mudah.

IV.2 Analisa 5W+1H

Star Strategi 5W+1H digunakan untuk memberikan pendekatan yang dapat memahami, mengidentifikasi, dan mengatasi masalah utama dalam perancangan komik digital. Strategi 5W+1H sebagai berikut:

1. *What* (apa) Komik seperti apa yang akan dibuat?

Pembuatan komik disesuaikan dengan selera target audiens. Komik ini menceritakan kisah kelahiran tokoh wayang Gatotkaca.

2. *Where* (dimana) Dimana komik ini akan dipasarkan?

Komik akan dipasarkan dengan cara mengunggahnya melalui platform LINE Webtoon secara daring

3. *When* (kapan) Kapan perancangan komik ini dimulai?

Perancangan komik akan dimulai pada bulan Februari 2024

4. *Why* (mengapa) Mengapa komik “Lahirnya sang Gatotkaca” dibuat?

Komik ini dibuat sebagai upaya pelestarian cerita tradisional pewayangan. Perancangan komik ini juga dapat menambah wawasan pembaca terkait cerita pewayangan.

5. *Who* (siapa) Siapakah target pembaca komik ini?

Komik ditargetkan kepada remaja yang berusia 15-20 tahun

6. *How* (bagaimana) Bagaimana merancang komik “Lahirnya sang Gatotkaca”

Penyusunan cerita disesuaikan dengan selera remaja usia 15-20 tahun dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Pendekatan kreatif dalam visual komik disesuaikan dengan audiens target, terutama remaja usia 15-20 tahun. Proses menggambar komik dilakukan secara tradisional untuk sketsa dan secara digital untuk proses pewarnaan, penataan *layout*, serta penambahan balon teks.

IV.3 Analisa SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threats*). Berikut analisis SWOT untuk perancangan komik digital ini:

1. *Strength* (kekuatan)
 - Memanfaatkan warisan Budaya Indonesia khususnya cerita tradisional wayang.
 - Menggunakan gaya gambar yang lebih modern untuk menarik perhatian masyarakat.
2. *Weaknesses* (kelemahan)
 - Keterbatasan sumber daya literatur yang mendalam terkait cerita wayang
3. *Opportunity* (peluang)
 - Memanfaatkan platform digital untuk mendistribusikan komik agar dapat meningkatkan keterjangkauan.
4. *Threats* (ancaman)
 - Menurunnya minat masyarakat khususnya remaja terhadap cerita wayang.
 - Masuknya budaya global membuat pengaruh yang besar dan mengancam cerita wayang.

IV.4 Analisa *Segmenting, Targeting, dan Positioning*

Segmenting, Targeting, dan Positioning digunakan untuk memenuhi kebutuhan segmen pengguna yang spesifik dan menargetkan audiens tertentu.

1. *Segmenting*

- Berdasarkan demografis adalah remaja yang berusia 15-20 tahun baik laki-laki maupun perempuan dengan pendidikan SMA-Perguruan Tinggi.
- Berdasarkan geografis remaja yang tersebar di pulau Jawa terutama Tangerang Selatan
- Secara psikografis remaja yang gemar membaca komik secara digital

2. *Targeting*

- Target utama merupakan remaja yang aktif menggunakan gawai untuk mengakses komik digital.

3. *Positioning*

- Komik dengan bahasa cerita yang mudah untuk dipahami oleh remaja

IV.5 Konsep Karya

Sebuah komik berbeda dengan buku teori yang menyajikan teori berat. Komik dirancang agar mudah dinikmati dan dipahami meskipun bentuknya kompleks. Komik memiliki berbagai genre dan tingkat bacaan sesuai target pembaca, yang dalam hal ini adalah remaja berusia 15-20 tahun. Proyek akhir ini mencakup pembuatan komik digital dan media promosi.

Fokus utama adalah visualisasi komik "Lahirnya Sang Gatotkaca," dengan desain karakter, visualisasi, dan cerita yang diambil dari kisah pewayangan Gatotkaca. Visualisasi komik menggunakan gaya manga dengan style chibi. Proses pembuatan komik dimulai dari pencarian ide hingga penyusunan alur cerita yang layak dijadikan komik. Komik ini menceritakan kehidupan Gatotkaca, anak dari Werkudara dan Arimbi, dengan latar kerajaan modern yang berada di pegunungan dan hutan.

IV.6 Strategi Media

Strategi media dibagi menjadi dua media yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dari perancangan ini adalah komik digital yang diunggah melalui platform webtoon, sementara untuk media pendukung berupa *merchandise* yang terdiri dari:

1. Poster

Sebagai media pendukung dan juga media promosi yang bisa disebarluaskan.

2. Kaos

Sebagai media pendukung dan juga sebagai salah satu identitas.

3. Tote Bag

Sebagai media pendukung yang berfungsi untuk mempermudah membawa barang.

4. Kipas Tangan

Sebagai media pendukung tambahan dari komik digital.

5. Kalender

Sebagai media pendukung yang berfungsi untuk mempermudah merencanakan waktu dalam periode waktu tertentu.

6. Pin Peniti

Sebagai media pendukung tambahan dari komik digital.

7. Stiker

Sebagai media pendukung dan media promosi sederhana dari komik digital.

8. Gantungan Kunci

Sebagai media pendukung dan media promosi sederhana dari komik digital.

IV.7 Konsep Kreatif

Perancangan komik ini diangkat dari cerita wayang dari tokoh yang populer yaitu Gatotkaca. Komik ini akan menceritakan bagaimana tokoh Gatotkaca lahir. Tokoh pada cerita wayang akan dibuat lebih sederhana namun tetap memiliki ciri khas setiap karakter agar tetap dikenali. Pembuatan tokoh karakter dari cerita wayang menggunakan perpaduan gaya gambar jepang.

Komik ini akan berbentuk komik digital agar memudahkan pembaca dalam membaca komik. Dalam mengakses komik digital, pembaca perlu menggunakan internet untuk mengaksesnya. Pembaca dapat menjangkau komik digital melalui *smartphone*.

Adapun logline dari cerita yaitu Werkudara dan istrinya Arimbi telah melahirkan anaknya yang diberi nama Tetuko. Tetapi tali ari-ari dari tetuko tidak putus sehingga Werkudara meminta bantuan dari saudaranya Arjuna. Arjuna mencari senjata sakti yang dapat memutuskan tali ari-ari Tetuko.

IV.8 Konsep Visual

IV.8.1 Ukuran Kanvas

Ukuran kanvas yang digunakan untuk pembuatan komik ini mengikuti aturan dalam pembuatan komik webtoon. Ukuran untuk membuat komik adalah 800 pixel x 1280 pixel secara vertikal. Adapun ukuran thumbnail kotak yang berukuran 1080 pixel x 1080 pixel dan juga thumbnail vertikal yang berukuran 1080 pixel x 1920 pixel. Kanvas akan diekspor dengan format JPG/JPEG atau PNG.

IV.8.2 Teknik Gambar

Gambar akan menerapkan gaya chibi, yang dalam bahasa Jepang berarti anak kecil. Gaya chibi sangat terkenal di kalangan penggemar *manga* dan sering digunakan untuk menggambarkan versi anak-anak dari karakter tertentu. Ciri khas gaya chibi meliputi kepala yang lebih besar dibandingkan tubuh yang kecil, mata yang besar, dan wajah yang terlihat imut (Ikuzo! Japanese Education Center, 2020).

IV.8.3 Layout

Penyusunan panel pada komik digital disusun secara vertikal untuk memberikan kemudahan kepada pembaca untuk membaca komik melalui gawai khususnya *smartphone*. Pembaca cukup melakukan *scrolling* untuk membaca komik digital.

IV.8.4 Warna

Komik diberikan warna menggunakan fitur *paint tool* untuk tiap karakter dan juga latar belakang dalam komik

IV.8.5 Tipografi

1. Javassoul

Tipografi ini akan diaplikasikan pada judul komik. Tipografi Javassoul memiliki karakteristik yang kuat dan memiliki lengkungan yang khas seperti pada tulisan aksara jawa.

2. CC Wild Words

Tipografi ini akan diaplikasikan pada isi komik. Tipografi CC Wild Words memiliki karakteristik yang menyenangkan.

3. Komika Hand

Tipografi ini akan diaplikasikan pada isi komik untuk menjelaskan efek tambahan yang ada dalam komik. Tipografi CC Komika Hand memiliki karakteristik yang lentur dan menyenangkan.

IV.8.6 Cerita

Cerita yang diangkat untuk komik Lahirnya sang Gatotkaca terinspirasi dari cerita Mahabarata versi Jawa tengah menurut kitab Serat Mahabharata. Dalam kitab tersebut, kelahiran tokoh Gatotkaca menjadi salah satu tokoh penting dalam cerita pewayangan. Memiliki latar belakang dengan nuansa mistis dan kepahlawanan.

1. Chapter pertama

Tabel IV.I Storyline Chapter 1 Lahirnya sang Gatotkaca

Panel	Cerita
1	Suatu hari di Pringgandani (<i>Background</i>)
2	Transisi
3	(Arimbi menggendong bayi Gatotkaca)
4&5	Transisi kotak waktu
6&7	Werkudara memasuki ruang kamar Arimbi dan menanyakan keadaan Arimbi
8	Arimbi menjelaskan keadaan dirinya dan bayi Gatotkaca
9&10	Ekspresi terkejut Werkudara sekaligus transisi
11	Transisi kotak waktu
12	Werkudara memasuki ruang tengah sambil menggendong bayi

	Gatotkaca
13&14	Werkudara menjelaskan keadaan bayi nya
15&16	Werkudara menjelaskan keadaan bayi nya
17&18	Werkudara mencoba memutuskan tali ari-ari menggunakan senjata sakti nya
19	Keadaan tali ari-ari yang tidak putus
20,21,22,23	Arjuna mencoba memutuskan tali ari-ari dengan senjata miliknya
24	Ekspresi kecewa ajuna
25&26	Kresna bingung dan mulai mencoba memotong tali ari-ari dengan senjatanya
27&28	Adanya percikan api yang membuat Werkudara dan Arjuna terkejut
29	Keadaan tali ari-ari yang tidak putus
30&31	Sosok Kakek Abiyasa muncul di ruang tengah

2. Chapter 2

Tabel IV.II Storyline Chapter 2 Lahirnya sang Gatotkaca

Panel	Cerita
1	Sosok Kakek Abiyasa muncul
2&3	Kakek Abiyasa bersalaman dengan Werkudara dan kebingungan dengan keadaan bayi
4&5	Arjuna menjelaskan keadaan bayi yang sekarang
6	Kakek Abiyasa memikirkan suatu cara
7	Tampak Werkudara dan Kresna kebingungan
8	Kakek Abiyasa menginstruksikan Arjuna untuk mengambil senjata kanta wijayadanu
9&10	Kakek Abiyasa meninggalkan ruang tengah
11&12	Arjuna pergi untuk mengambil senjata kanta wijayadanu

13	Transisi
14	Hutan Kamyaka (<i>Background</i>)
15&16	Batara Narada menunggu dan terlihat sosok Karna mengintai
17&18	Karna mengubah penampilan agar terlihat Arjuna
19&20	Batara Narada bertemu dengan Arjuna palsu
21&22	Batara Narada berjumpa dengan Arjuna palsu
23	Batara Narada menyerahkan senjata kenta wijayadana kepada Arjuna palsu
24&25	Batara Narada menyadari ada sesuatu yang ganjil. Arjuna palsu pergi meninggalkan Batara Narada
26	Transisi
27&28	Arjuna dan punakawan Semar datang menghampiri Batara Narada. Batara Narada kebingungan
29	Batara Narada menjelaskan sosok yang mirip dengan Arjuna
30&31	Punakawan berpikir dan mengatakan bahwa itu Karna
32	Arjuna mengusulkan untuk mencari Karna secepatnya

3. Chapter 3

Tabel IV.III Storyline Chapter 3 Lahirnya sang Gatotkaca

Panel	Cerita
1&2	Arjuna menghampiri Karna
2	Karna menyambut kedatangan Arjuna
3&4	Arjuna meminta Karna untuk mengembalikan senjata kenta wijayadana
5&6	Arjuna menjelaskan keperluan mengapa ia memerlukan senjata kenta wijayadana, Namun Karna tidak ingin mengembalikannya
7	Arjuna mulai marah
8	Arjuna mulai menghajar Karna

9&10	Karna berhasil menghindar dan membalas pukulan
11	Arjuna kesakitan
12&13	Terjadi duel antara Arjuna dan Karna
14	Transisi
15	Malam pun tiba (<i>Background</i>)
16&17	Arjuna terbaring dan Karna berhasil melarikan diri
18	Punakawan Semar mengusulkan untuk pulang karena hari sudah malam
19	Arjuna berdiri sambil memegang sarung senjata kenta wijayadanu
20&21	Arjuna dan punakawan Semar kembali
22&23	Werkudara bertanya terkait senjata lalu Arjuna menjelaskan keadaannya
24	Werkudara terlihat marah, namun karena terdesak Werkudara menyuruh Arjuna untuk menggunakan sarung senjata tersebut
25&26	Arjuna mencoba memotong dengan sarung senjata kenta wijayadanu dan membuat Werkudara dan Kresna terkejut
27	Sarung senjata kenta wijayadanu masuk kedalam perut bayi Gatokaca
28	Werkudara panik
29	Bayi Gatokaca yang tertidur pulas

IV.8.7 Studi Karakter

Setiap karakter yang ditampilkan pada komik Lahirnya sang Gatokaca terinspirasi dari karakter pewayangan Mahabarata. Setiap karakter ditampilkan dengan elemen visual yang konsisten, menggabungkan ciri khas wayang dengan gaya yang modern. Karakter yang akan ditampilkan dalam komik Lahirnya sang Gatokaca antara lain:

1. Werkudara



Gambar IV.I Tokoh Wayang Wong Werkudara

Dikenal dengan kekuatan dan keberaniannya. Biasanya bertubuh besar dan terlihat gagah. Werkudara biasanya mengenakan pakaian yang menonjolkan otot tubuhnya. Pada bagian bawahnya, Werkudara menggunakan kain poleng. Werkudara juga dilengkapi dengan aksesoris seperti gelang.

2. Arimbi



Gambar IV.II Tokoh Wayang Wong Arimbi

Istri dari Werkudara. Memiliki penampilan yang cantik. Biasanya berpakaian kebaya atau pakaian tradisional. Bagian bawahnya, Arimbi

mengenakan kain batik yang menambah keanggunannya. Biasanya memakai sanggul dan hiasan kepala seperti mahkota kecil dan perhiasan tangan yang menambah elegan.

3. Arjuna



Gambar IV.III Tokoh Wayang Wong Arjuna

Arjuna dikenal sebagai ksatria tampan. Karakter Arjuna memiliki fitur wajah yang halus. Arjuna menggunakan kain batik untuk bagian bawahnya. Ia juga menggunakan ikat kepala yang menambah kesan tampan dan berwibawa.

4. Kresna



Gambar IV.IV Tokoh Wayang Wong Kresna

Karakter Kresna terkenal sebagai karakter yang bijaksana serta perkasa. Kresna mengenakan pakaian kerajaan yang megah dan ikat kepala yang menambahkan kesan bijaksana dan berwibawa.

5. Karna



Gambar IV.V Tokoh Wayang Wong Karna

Karakter Karna dikenal dengan gagah dan berani. Biasanya memiliki ikat kepala yang khas pada bagian kepala nya yang menambah kegagahannya. Karna memiliki fitur wajah yang tegas.

6. Kakek Abiyasa



Gambar IV.VI Tokoh Wayang Wong Kakek Abiyasa

Kakek bijak dari para Pandawa. Karakter Kakek Abiyasa biasanya digambarkan dengan janggut dan penampilan tua. Busana yang dikenakan memiliki kesan sederhana dan bijaksana, mencerminkan kedewasaan dan kebijaksanaannya. Kakek Abiyasa mengenakan baju yang longgar serta penutup kepala yang sederhana. Aksesoris yang dikenakan juga menekankan kesan kesederhanaan dan kebijaksanaan.

IV.9 Konsep Verbal

Bahasa yang digunakan untuk menceritakan kisah Gatotkaca menggunakan bahasa Indonesia. Agar cerita dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat khususnya remaja, narasi menggunakan gaya bahasa yang luwes dan spontan namun tidak mengubah isi cerita.

IV.10 Final Art

IV.10.1 Moodboard

Pembuatan *mood board* atau papan suasana digunakan sebagai referensi dalam membuat desain karakter, latar belakang dunia pada cerita wayang.



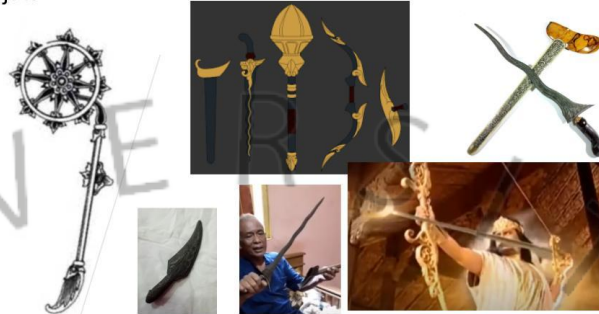
Gambar IV.VII Referensi Moodboard

Referensi tokoh Werkudara dan Arimbi



Gambar IV.VIII Referensi Karakter

senjata



Gambar IV.IX Referensi Senjata Karakter

Referensi latar belakang



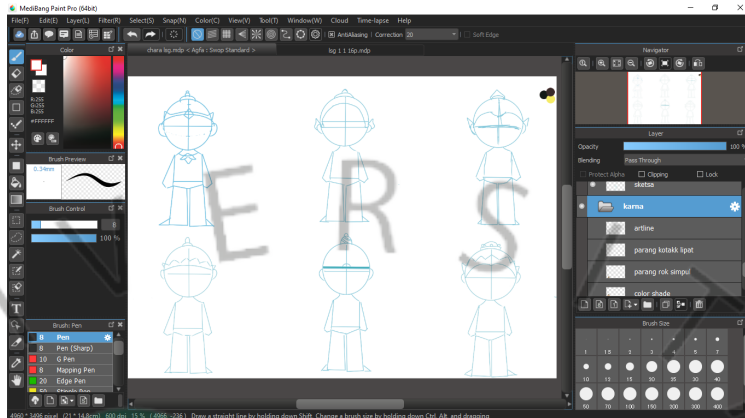
Gambar IV.X Referensi Latar Belakang

IV.10.2 Proses Pengerjaan

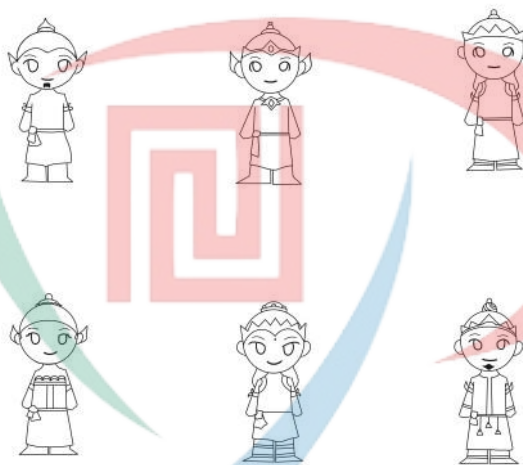
Pada tahap proses pengerjaan, Penulis menggunakan aplikasi Medibang Paint Pro untuk melakukan proses pembuatan karakter, dan komik. Aplikasi Medibang Paint Pro adalah *software* gratis untuk *digital paint* dan *comic creator*. Aplikasi Medibang Paint Pro dapat diakses dari laptop, ipad, *smartphone*.

1. Pembuatan Karakter

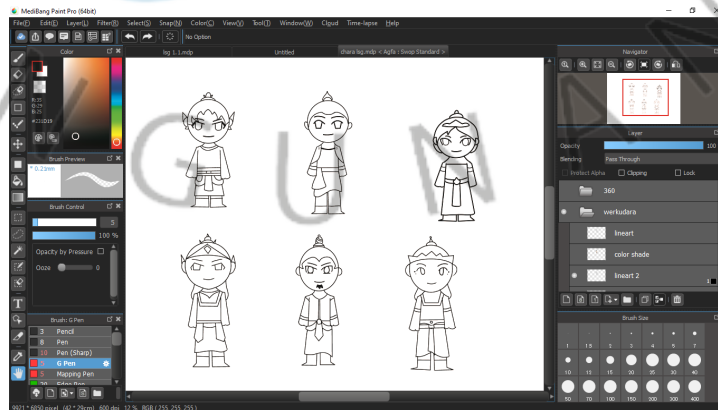
Ada enam karakter yang menjadi perhatian utama dalam komik “Lahirnya sang Gatotkaca” yaitu karakter Werkudara, Dewi Arimbi, Arjuna, Kresna, Kakek Abiyasa, dan Karna.



Gambar IV.XI Sketsa Kasar Karakter



Gambar IV.XII Lineart Sketsa Karakter



Gambar IV.XIII Pengembangan Sketsa Karakter



Gambar IV.XIV Pewarnaan karakter

Berikut adalah model akhir dari karakter yang akan digunakan dalam cerita komik.

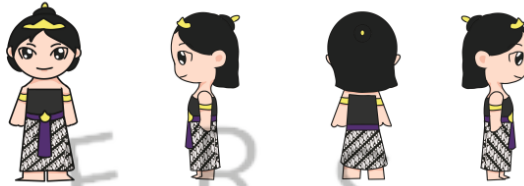
1. Werkudara



Gambar IV.XV Model Karakter Werkudara

Werkudara adalah ayah dari Gatotkaca dan juga suami dari Arimbi. Werkudara memiliki sifat yang keras namun ia sangat menyayangi istrinya dan juga anaknya. Busana batik kain poleng melambangkan sosok Werkudara yang bijaksana. Werkudara juga dilengkapi dengan aksesoris gelang yang dapat menambahkan kesan gagah.

2. Arimbi



Gambar IV.XVI Model Karakter Arimbi

Arimbi adalah ibu dari Gatotkaca dan juga istri Werkudara. Ia sangat menyayangi anaknya Gatotkaca dan menghormati Werkudara. Arimbi menggunakan sanggul dan hiasan kepala seperti mahkota kecil. Rok batik yang digunakan oleh Arimbi memiliki motif Kawung yang memiliki arti keadilan.

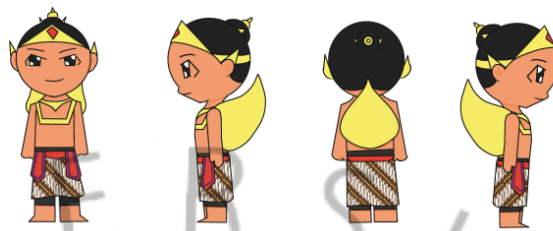
3. Arjuna



Gambar IV.XVII Model Karakter Arjuna

Arjuna adalah salah satu dari lima Pandawa. Dalam cerita ini, Arjuna memiliki peran penting untuk mencari senjata sakti konta wijayadanu yang dapat memotong tali ari-ari anak dari Werkudara dan Arimbi. Karakter Arjuna menggunakan kalung agar dapat menambah kesan kemewahan pada penampilannya.

4. Karna



Gambar IV.XVIII Model Karakter Karna

Karna adalah karakter yang memiliki pesona yang mirip dengan Arjuna. Keinginannya merebut senjata konta wijayadanu agar dirinya semakin kuat dan tak dapat dikalahkan.

5. Kresna



Gambar IV.XIX Model Karakter Kresna

Kresna adalah titisan dari dewa Wisnu. Pembawaan Kresna selalu tenang dan tidak terlalu banyak bicara. Kresna menggunakan motif batik Parang sebagai busananya yang melambangkan keperkasaan. Aksesoris gelang pada karakter Kresna dapat menambah kesan bijaksana dan berwibawa.

6. Kakek Abiyasa

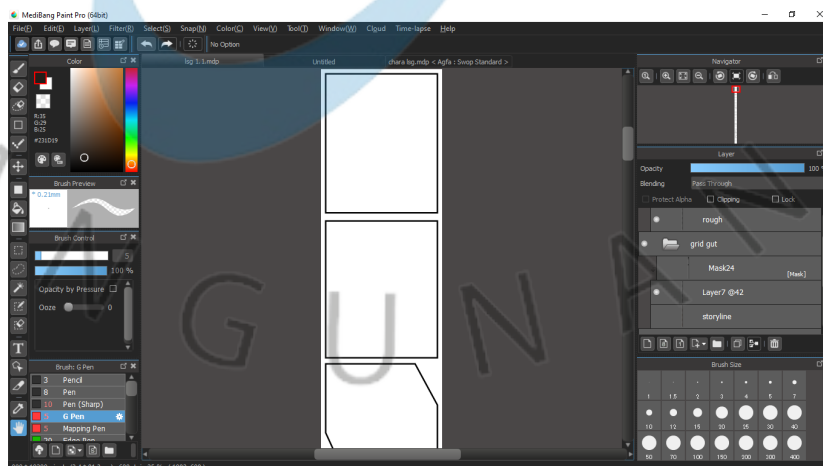


Gambar IV.XX Model Karakter Kakek Abiyasa

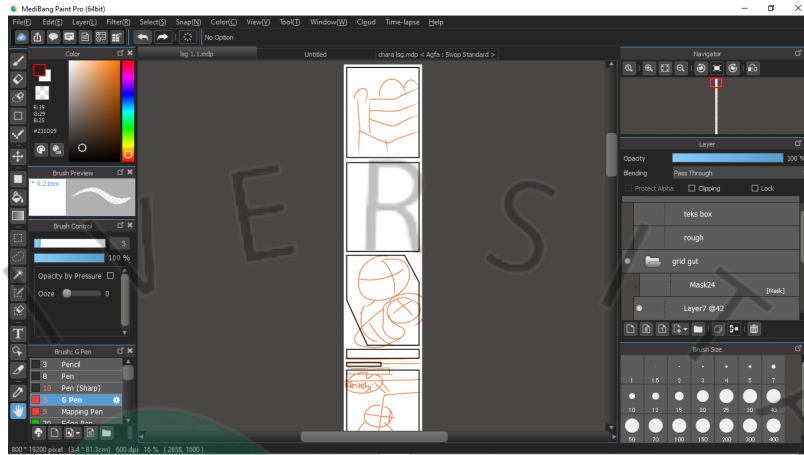
Kakek Abiyasa adalah kakek dari para Pandawa. Kakek Abiyasa memiliki watak yang bijaksana dan juga adil. Ia juga sangat menyayangi para Pandawa hingga anak dari Werkudara dan Arimbi. Busana Kakek Abiyasa sederhana dan mencerminkan kebijaksanaannya. Aksesoris yang dikenakan cenderung minimalis.

2. Pembuatan Komik

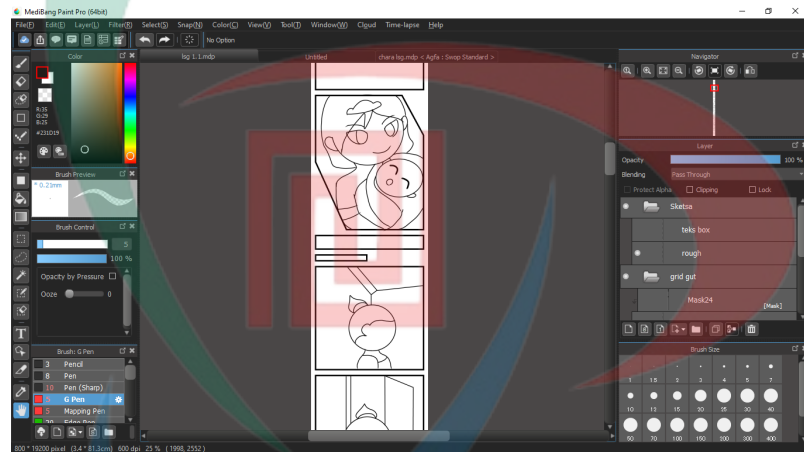
Pada tahap ini, Penulis mulai membuat komik dimulai dari penentuan ukuran kanvas yang akan digunakan, *grid* dan *gutter* per panel, penempatan panel, sketsa, *lining* dan *inking*, pewarnaan, penambahan balon atau kotak dialog, penambahan teks narasi.



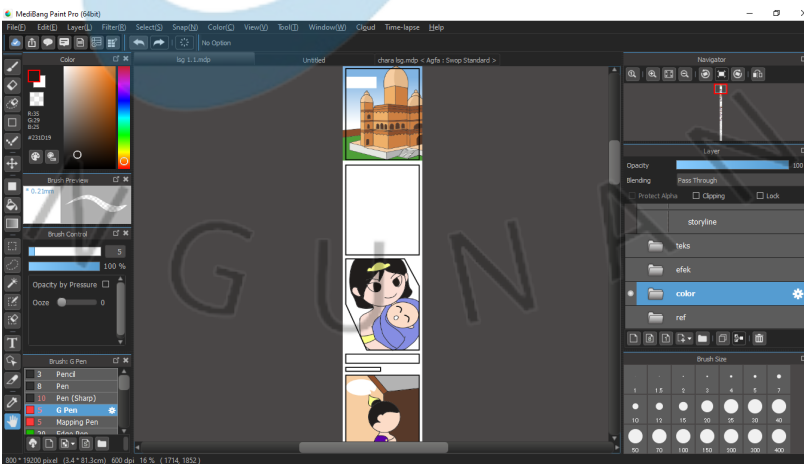
Gambar IV.XXI Pembuatan Panel Komik



Gambar IV.XXII Pembuatan Sketsa Kasar



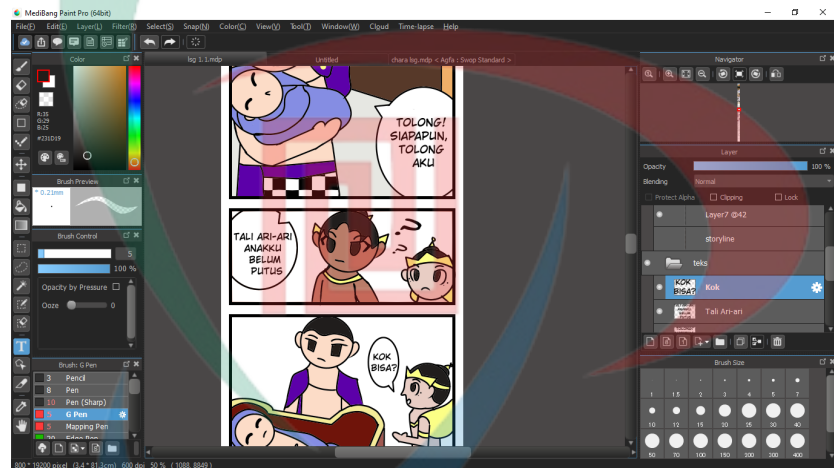
Gambar IV.XXIII Proses Lineart Gambar



Gambar IV.XXIV Proses Pewarnaan



Gambar IV.XXV Penambahan Balon Teks



Gambar IV.XXVI Penambahan Teks Narasi