

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

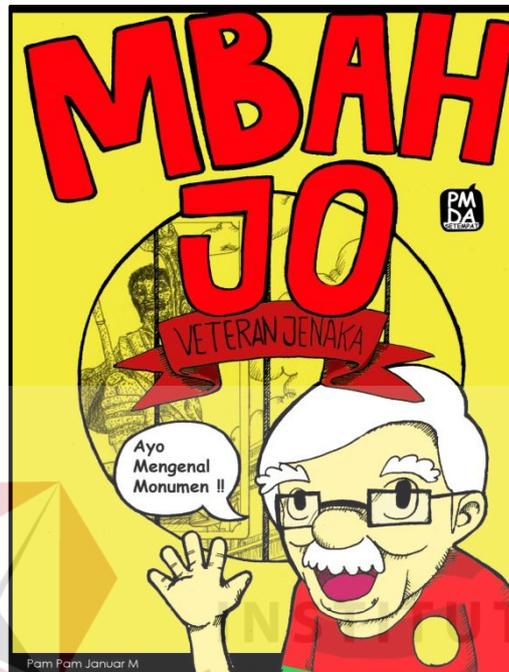
Setelah proses penelitian dan pembuatan sketsa yang telah diterangkan pada bab III, pada bab ini membahas mengenai proses dan implementasi desain pada berbagai media yang telah ditentukan sebelumnya.

#### **4.1 Konsep**

Konsep yang digunakan adalah “proud” dengan visualisasi karakter menggunakan gaya kartun dan unsur-unsur lokal seperti penggambaran kostum Timnas Indonesia yang dipakai oleh karakter utama. Penggunaan gaya kartun dimaksudkan memberi tampilan yang tidak rumit dengan tujuan agar pembaca berfokus pada alur cerita yang disampaikan dan bukan pada karakter yang diciptakan. Konsep yang mendasari pembuatan buku ini adalah “proud” yang mempunyai tujuan menyampaikan pesan melalui komik “Mbah Jo, Veteran Jenaka” kepada para remaja agar memiliki sebuah kebanggaan terhadap para pejuang-pejuang yang gugur dan veteran perang melalui monumen-monumen yang ada. Juga ikut andil dalam melestarikan monumen-monumen di kota Surabaya.

## 4.2 Implementasi Karya

### 4.2.1 Desain Cover



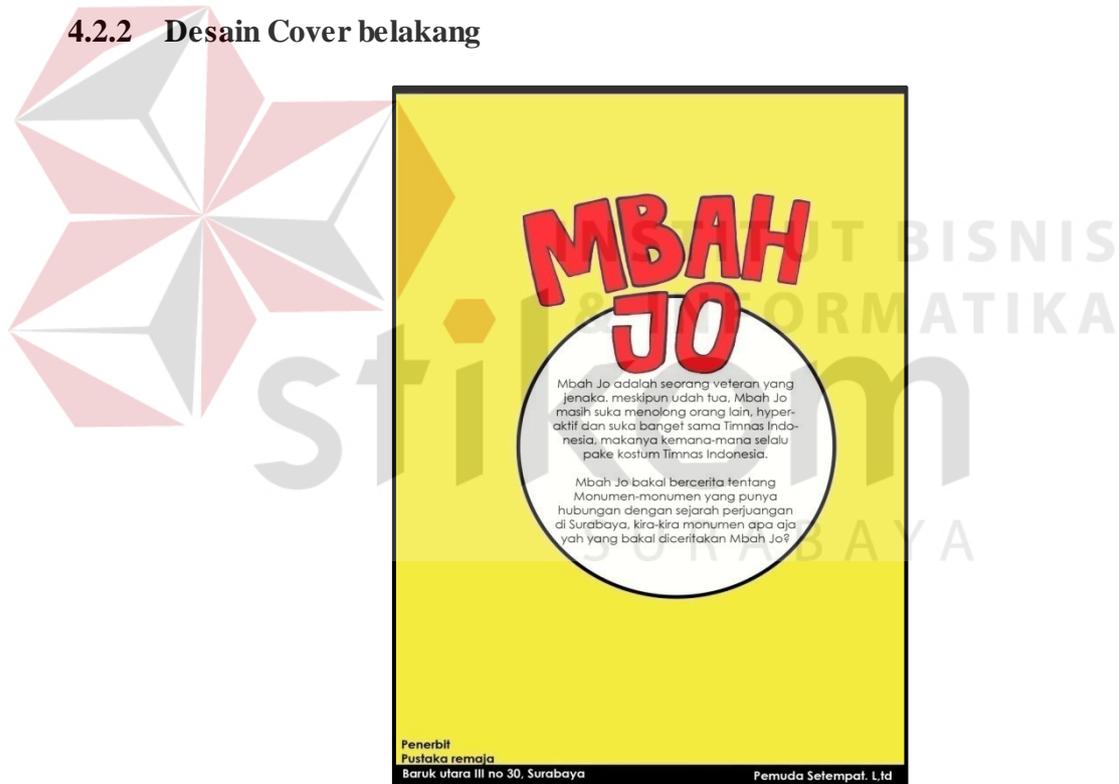
Gambar 4.1 Desain Cover.  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013.

Konsep desain cover yang dipilih berdasarkan keyword yang didapat, yaitu “*proud*” yang divisualisasikan melalui sebuah ajakan langsung oleh karakter utama dari komik “Mbah Jo, Veteran Jenaka”. Pemilihan gambar karakter utama sebagai ilustrasi pada cover depan buku didasari oleh peran karakter sebagai seorang veteran perang yang berusaha mengajak pembaca untuk mengenal monumen lebih dekat. Jenis font yang dipakai pada desain cover adalah desain font olahan peneliti yang memberikan kesan *fun* dan mudah dibaca. Judul komik yang digunakan adalah “Mbah Jo, Veteran jenaka”, pemilihan judul ini didasari oleh pertimbangan judul-judul komik yang banyak beredar dikalangan masyarakat

umum banyak menggunakan nama karakter utama dalam komik tersebut agar mudah diingat oleh pembaca.

Pada pewarnaan background dan font dipilih berdasarkan warna-warna yang diperoleh keyword. Sedangkan jenis font yang dipergunakan sebagai headline dan tagline ialah berjenis sans serif, dimana font ini memiliki sifat kemudahan untuk membaca dan tegas serta kuat ketika membacanya sehingga sesuai dengan keyword "*proud*".

#### 4.2.2 Desain Cover belakang

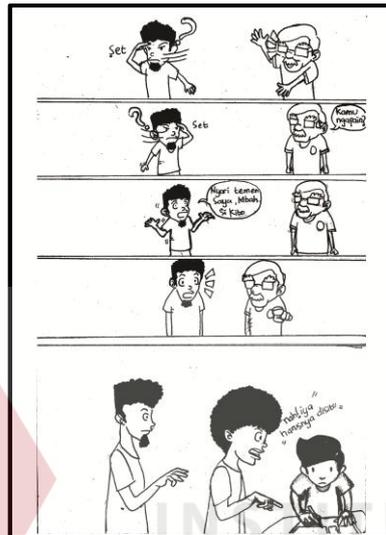


Gambar 4.2 Desain Cover Belakang  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Cover belakang memuat sinopsis, nama penulis, dan penerbit disertai elemen grafis hitam pada bagian atas dan bawah agar terlihat tegas. Pada cover belakang tidak diletakkan ilustrasi gambar agar lebih fokus dan seimbang dengan cover

depan yang lebih mengutamakan gambar sehingga pembaca dapat memahami serta mengerti dari sinopsis dari buku ini.

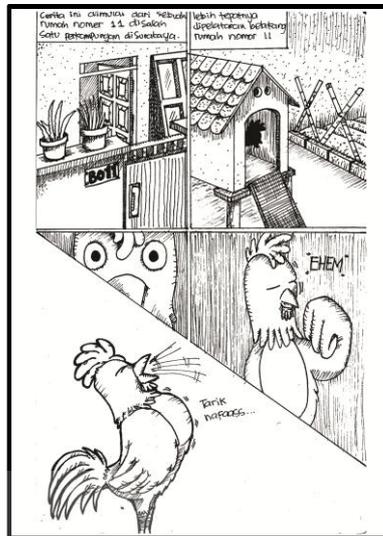
#### 4.2.3 Desain Transisi momen ke momen



Gambar 4.3 Desain Transisi Momen ke Momen  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada beberapa halaman, digunakan desain transisi momen ke momen yang berfungsi menunjukkan aksi gerak yang lambat dan menciptakan *frame by frame* seperti dalam film. Hal ini bertujuan untuk memperlambat alur baca dan memberikan jeda untuk pembaca agar dapat sejenak menikmati adegan dalam komik.

#### 4.2.4 Desain Transisi aksi ke aksi



Gambar 4.4 Desain Transisi Aksi ke Aksi  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada beberapa halaman, digunakan desain transisi aksi ke aksi sebagai tipe panel yang paling populer dan efisien. Setiap panel hanya menggambarkan satu aksi namun tetap membantu pergerakan plot dan alur cerita. Transisi ini digunakan untuk menggambarkan alur cerita yang berjalan cepat namun tetap dalam satu setting lokasi.

#### 4.2.5 Desain Transisi subyek ke subyek

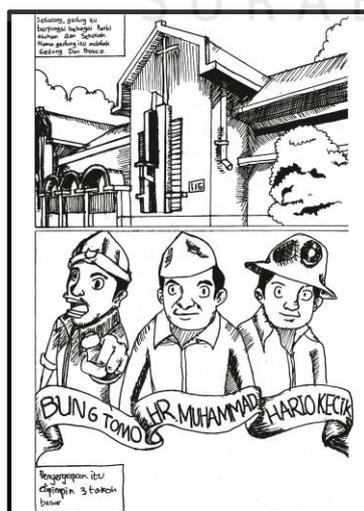
Pada beberapa halaman, digunakan desain transisi subyek ke subyek untuk menggambarkan alur cerita dengan mengubah sudut pandang namun masih tetap dalam satu adegan atau satu gagasan. Pemakaian transisi ini berfungsi untuk menggambarkan alur cerita dan keadaan disekitar dan karakter lain yang ada di dalam komik tersebut.



Gambar 4.5 Desain Transisi Subyek ke Subyek  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013.

#### 4.2.6 Desain Transisi aspek ke aspek

Desain transisi aspek ke aspek berfungsi untuk merangkai sebuah narasi yang masih berada dalam satu rangkaian waktu namun juga menampilkan lompatan situasi. Penggunaan transisi ini berfungsi untuk mengilustrasikan cerita sejarah yang pernah terjadi juga tokoh-tokoh yang berkaitan.



Gambar 4.6 Desain Transisi Aspek ke Aspek  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013.

#### 4.2.7 Transisi adegan ke adegan



Gambar 4.7 Desain Transisi Adegan ke Adegan  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Transisi adegan ke adegan membawa pembaca melintasi ruang dan waktu didalam komik sembari member jarak dan waktu dalam cerita. Desain transisi ini digunakan dalam alur cerita yang mengandung sedikit unsur kekerasan agar tidak secara langsung menampilkan adegan tersebut dan digantikan dengan penggunaan efek suara.

#### 4.2.8 Desain Transisi non sequitur

Desain transisi ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya yang menyajikan potongan-potongan tak masuk akal yang terselip dalam sebuah cerita. Desain transisi non sequitur digunakan untuk menjelaskan sebuah kondisi dari karakter yang berhubungan dengan sifat atau kelakuan dari karakter yang tidak berhubungan satu ama lain.



Gambar 4.8 Desain Transisi Non sequitur  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

### 4.3 Desain Media Pendukung

#### 4.3.1 Desain Leaflet

Media pendukung yang digunakan berupa leaflet berukuran A5 (15cm x21cm) dengan menampilkan visualisasi dari karakter utama yang sama seperti pada desain cover depan komik. Karakter utama member ajakan kepada calon pembaca untuk berkenalan dengan monumen. Desain juga menggunakan warna kuning agar mudah terlihat dan menarik minat target market dengan menyertakan bonus yang akan didapat dari komik “Mbah Jo, Veteran Jenaka” ini.



Gambar 4.9 Desain Leaflet  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013.