

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Peneliti melakukan beberapa pendekatan untuk mendapatkan hasil penelitian yang optimal dalam pengembangan perancangan backstory maskot melalui komik. Semua data yang didapat akan diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan data pendukung yang akurat sebagai data acuan perancangan backstory melalui komik.

Analisis ini menggunakan analisis metode pengumpulan data hasil dari data yang diperoleh dari informasi dan data sekunder yang mendukung perancangan backstory maskot melalui komik ini, maka digunakan metode pengumpulan data yaitu sebuah konsep rumusan pertanyaan yang digunakan sebagai pemecahan masalah. Analisis pengumpulan data ini meliputi membaca tabel, grafik, atau data lainnya yang sudah tersedia yang diperoleh dari berbagai sumber dengan teknik pengumpulan data tertentu. Tujuan pengumpulan data adalah untuk menemukan makna dari data-data tersebut. Metode ini digunakan untuk tidak keluar dari fokus permasalahan dan mempermudah proses penyelesaian masalah sehingga didapatkan jawaban yang valid dan dipertanggung jawabkan.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Backstory dan komik maskot masih belum ada dan maskot *Lets Play* Indonesia masih berupa *character sheet*. Hal ini membuat penulis ingin merancang dan mengimplementasikan *value Lets Play* Indonesia melalui komik

dengan bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis mengenai *Lets Play* Indonesia dari para pembacanya.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Dalam identifikasi masalah diatas yang sudah dijelaskan, maka ditemukanlah pemecahan masalah dari perancangan komik maskot *Lets play* Indonesia melalui komik. Dalam perancangan yang dibuat pada *backstory* karakter maskot *Lets play* Indonesia melalui komik sebagai media merepresentasikan suatu produk, perusahaan, event atau lain sebagainya. Media hanya terpaku pada *web* komik dengan cerita yang mengangkat *value* perusahaan seperti *Lets play* Indonesia. Hal ini memiliki tujuan salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi melalui visual gambar yang ingin dicapai perusahaan *Lets play* Indonesia.

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

Pada tahap ini menggunakan *desain thinking* yang terdapat lima tahapan proses *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. *Design Thinking* adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. (*Design Thinking: Pengertian, Tahapan Dan Contoh Penerapannya*. – *School of Information Systems*, n.d.)

a. *Emphatize*

Empathize ini dilakukan dengan mencari mencari objek penelitian dengan melakukan pengumpulan data secara studi dokumen dan wawancara. Hasil yang ditemukan berupa beberapa tentang perusahaan, teori terkait, jurnal terkait dan permasalahan pada perusahaan tersebut.

b. *Define*

Pada tahap *define*, penulis melakukan analisis berdasarkan dari hasil pengumpulan data yang telah di kumpulkan pada tahap *emphatize* yang menghasilkan konsep perancangan backstory maskot melalui komik. Lebih membantu dengan menggunakan 5W + 1H (Who, what, where, when, why, how)

c. *Ideate*

Pada tahap *Idiate*, penulis melakukan sebuah *breakdown character* kemudian membuat sebuah cerita berdasarkan karakteristik yang sudah dijabarkan.

d. *Prototype*

Prototype pada tahap ini penulis mulai menyusun halaman komik dengan panel yang bisa dilanjutkan ke tahap digital dengan isi cerita yang telah diterima oleh perusahaan.

e. *Test*

Test pada tahap ini penulis menguji coba dengan hasil perancangan komik berupa *webtoon* dan siap *dipublish*.

3.2.2 Proses Perancangan

1. Pengumpulan data

a. Observasi

Peneliti berkunjung serta melihat di tempat kegiatan *Lets play* Indonesia. Bertemu dengan narasumber selaku kepala gudang ide *Lets play* Indonesia Bapak Arif Bawono Surya dan *game designer* Istivano serta mengamati kegiatan *Lets play* Indonesia seperti disaat sedang sesi main dengan pengunjung, *workshop*, dan acara *event*. Biasanya *Lets play* Indonesia berkegiatan di Picnikhub, EJSC CO-Working, dan Indigo space. Jam kerja dari hari senin hingga sabtu, pukul 09.00-15.00.

b. Studi dokumen

Berdasarkan data berupa gambar yang saya temukan pada konsep komik dan pembuatan backstory sebagai berikut :

- Doraemon



Gambar 3. 1 Komik manga doraemon (Sumber : harismunandar.com)

Doraemon adalah karakter utama dari semua media Doraemon (termasuk manga, anime [1973, 1979, dan 2005], video game, dan film). Warna tangan tangan Doraemon adalah biru dan biasanya diwakili warna biru. (*Search Results / Doraemon Wiki / Fandom*, n.d.)

Backstory karakter :

Informasi karakter	
Status	Hidup
Spesies	Robot kucing
Jenis kelamin	Jantan
Umur	10 (dia menyebutkan kepada Nobita bahwa "sudah 10 tahun sejak aku lahir, aku belum kembali ke pabrik" dalam Kapsul Waktu 100 Tahun Doraemon)
Kebangsaan	Jepang
Habitat	Tokyo (abad ke-22) (dulu) Tokyo (abad ke-21 di seri anime 2005)/(abad ke-20 di seri anime 1979) (sekarang)
Ciri ciri	
Bakat	Makan sebundel dorayaki
Keistimewaaan	Makan segunung dorayaki
Kepribadian	Cerdas, Tolol (kadang-kadang), Berhati baik, Suka menolong, Ramah, keras kepala, ketika panik dia mengeluarkan banyak alat yang tidak berguna
Hal yang disukai	Kucing, makan dorayaki, membaca komik, menonton TV
Hal yang dibenci	Tikus, alatnya disalah gunakan (terutama Nobita)
Makanan favorit	Dorayaki, kue mocha
Warna favorit	Biru

Karakteristik Fisik	
Tinggi	129.3 cm (4 kaki 3 inci)
Berat	129.3 kg (285 pon)
Warna kulit	Biru dan putih (kuning dan putih sebelum kehilangan telinganya)
Warna mata	Hitam Hijau (Stand by Me Doraemon)
Hubungan	
Orang tua	Nobisuke Nobi (ayah angkat) Tamako Nobi (ibu angkat)
Saudara	Dorami (adik perempuan)
Teman	Nobita, Shizuka, Suneo, Gian, Dekisugi, The Doraemons, dll

- Astroboy



Gambar 3. 2 Komik astroboy (Sumber : tumblr @astroboyart)

Astro Boy merupakan salah satu manga master piece karya Osamu Tezuka, mangaka legendaris yang dijuluki "Dewa Manga" dan namanya digunakan dalam salah satu ajang penghargaan manga di Jepang hingga saat ini. Ketika diperkenalkan kepada dunia, *Astro*

Boy mendapat sambutan pujian dari kreator dunia, termasuk *Disney*.

Backstory :

Nama	Astro
Nama panggilan	Atom Mighty, Atom Iron, Arm Atom
Jenis kelamin	Jantan
Umur	9 (anime), 13 (2009 movie)
Jenis kelamin	Laki laki
Habitat	Robot
Keluarga	Dr. Ochanomizu, Momo, Robita, Uran Yuko
Tanggal lahir	April 7, 2003
Afiliasi	Ochanomizu
Pekerjaan	Hero, Ministry Of Science Assistant
Tempat tinggal	Ministry Of Science Robot Circus (former)
Tenaga kuda	100.000

c. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk pengumpulan data di Letsplay Indonesia dengan berkonsultasi langsung dengan *game designer* Istivano, wawancara menggunakan 5W+1H yakni *what*, *why*, *who*, *when*, *where*, dan *how* antara lain :

a. *What* (apa?)

Apa yang dibutuhkan dari maskot untuk *Lets play* Indonesia ?

Merancang *backstory* maskot riant *Lets play* Indonesia melalui komik yang mencakup eksplorasi, menyenangkan, beragam, dan inovasi.

b. Why (Mengapa?)

Mengapa memilih komik sebagai media komunikasi visual maskot *Lets play* Indonesia ?

Saat ini belum ada media komik maskot *Lets play* Indonesia sebab karakter maskot masih berupa karakter sheet oleh karena itu belum ada yang mengelola *backstory* dan komik maskot *Lets play* Indonesia.

c. Who (siapa?)

Siapa yang menjadi target audience dalam perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia melalui komik ?

Untuk target audiens yakni status pelajar dari usia 18 – 23 yang senang bermain *game*.

d. When (kapan?)

Kapan waktu perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia melalui komik dilaksanakan ?

Setelah konsep visual, strategi media, serta keseluruhan keperluan ilustrasi komik *Lets play* Indonesia selesai dipersiapkan, perancangan *backstory* maskot melalui komik dapat segera dimulai.

e. Where (dimana?)

Dimanakah perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia melalui komik ini akan diterbitkan?

Hasil komik akan diterbitkan di *web* komik seperti *webtoon*

f. *How* (bagaimana?)

Bagaimana perancangan komik maskot *Lets Play* Indonesia dapat terlaksana?

Dengan merancang dan menyusun *backstory* karakter maskot melalui komik buku yang telah ditentukan.

d. Ide Konsep

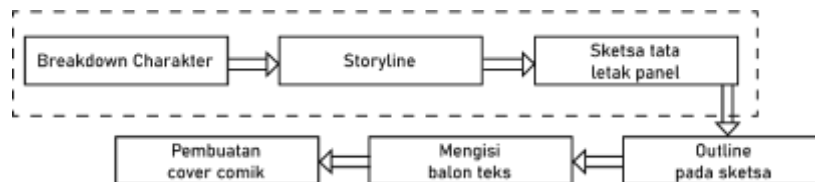
Perancangan *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia ini digunakan sebagai media komunikasi visual mengenai *value* perusahaan, sasaran pembaca dalam perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia ini adalah masyarakat yang menggunakan jasa *Lets play* Indonesia, remaja sampai dewasa muda. Isi dan tema perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia menceritakan tentang karakter *Riant*, hingga menyelamatkan teman teman riant dan membangun tempat bermain di pulau *Playland*. Gaya penataan layout komik dalam perancangan, akan disusun baris, hal ini dapat mempermudah pembaca dalam membaca komik pada buku. Dengan layout yang disusun baris dari kiri ke kanan, pembaca hanya butuh membuka tiap helaian kertas sama halnya membaca buku akan tetapi dengan unsur gambar. Konsep kreatif pada komik maskot *Lets play* Indonesia, gaya gambar yang digunakan dalam komik menggunakan gaya manga (Jepang). Dalam perancangan komik maskot *Lets Play* Indonesia teknik yang digunakan dalam mengaplikasikan kepada media, menggunakan teknik brush, yang di desain secara digital menggunakan laptop dan *software Clip Studio Paint*. Jenis huruf yang

digunakan dalam pembuatan cerita komik maskot *Lets Play* Indonesia. Huruf yang digunakan pada balon teks pada komik menggunakan font *comic sans* ini memiliki *font* yang populer digunakan dalam desain yang memiliki nuansa yang ceria, santai, dan ramah.

e. Proses ilustrasi

Setelah menetapkan bagan perancangan penulis akan menetapkan identifikasi dan konsep dari perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia sebagai gambaran fisik untuk memperkenalkan *Lets play* Indonesia. Penulis membuat sketsa kasar akan didigitalisasi dengan teknik *brush* dari sketsa, tata letak panel, balon teks, *line art*, warna dan *shading*.

3.3 Rancangan Pengujian



Gambar 3.3 Bagan perancangan (Sumber: Penulis)

Breakdown Character

Riant

Role : Protagonist
 Nama : Riant
 Genre : Laki-laki
 Deskripsi : Kucing petualang yang suka bermain dan mencoba hal baru. Bertugas sebagai manager of happiness di Playland.

Value	: Happy, explorative, diversity
Tinggi	: 61 cm
Berat	: 8,5 kg
Ciri fisisk	: Kucing batu, mengenakan syal dan kaos berwarna merah, mengenakan sarung khas Bali.
Hobi	: Bermain game, berpetulang
Warna fav	: Merah
Skill	: Lari secepat kilat
Trait	: Pemberani, berjiwa petualang, mudah bergaul, tergesa gesa dalam melakukan sesuatu, ceroboh, mudah merajuk terutama saat kalah main game, emosi sering meledak ledak.
Ghost	: tidak suka kalah main game
Interest	: Game baru
Archenemy	: Raja tikus
Tempat tinggal	: Playhouse. Rumah pohon ditengah Playland. Seperti rumah pohon milik Finn di Adventure Time. Rumahnya berantakan karna jarang dibersihkan
Wants	: Menyediakan 1.000.000 game di Playland
Needs	: Membangun Playland, sebuah pulau untuk bermain sambil belajarbagi semua makhluk
Reference	: Doraemon, Astroboy, Finn (Adventure time)

Boge

Role	: Protagonist
Nama	: Boge
Genre	: Laki-laki
Deskripsi	: Kucing tambun yang penakut. Bertugas sebagai manager of food and beverage di Playland
Value	: Team work

Tinggi	: 50,8 cm
Berat	: 9 kg
Ciri fisisk	: Bertubuh tambun, membawa spatula
Warna fav	: Kuning
Skill	: Memasak makanan enak
Trait	: Memiliki selera bagus dalam makanan, suka bergurau, penurut, takut mencoba hal baru, takut kalah saat main game, cengeng, sering <i>overthinking</i> , mager, mudah bosan
Ghost	: Tidak ada yang memakan makanan buatannya
Interest	: Makanan enak
Archenemy	: Raja tikus
Tempat tinggal	: <i>Food truck</i> . Kereta yang berisi dapur dan bahan makanan
Wants	: Menyediakan <i>food and beverage</i> berkualitas di <i>Playland</i>
Needs	: Membangun <i>Playland</i> , sebuah pulau untuk bermain sambil belajar bagi semua makhluk
Reference	: Denis (Adit dan Sopo Jarwo)

Elpi

Role	: Protagonist
Nama	: Boge
Etimologi	: Akronim dari <i>Let's Play</i> Indonesia
Genre	: Perempuan
Deskripsi	: Kucing cerdas yang penuh perhitungan. Bertugas sebagai <i>manager of learning</i> di <i>Playland</i>
Value	: <i>Critical thinking</i>
Tinggi	: 40,6 cm
Berat	: 6 kg
Ciri fisisk	: Langsing, modis, membawa buku catatan dan bolpoin
Hoby	: Bermain game, membaca buku, mengoleksi buku dan game
Warna fav	: Biru

Skill	: Berhitung dengan sangat cepat
Trait	: Penuh perhitungan, hati-hati, teliti, perfeksionis, tidak mudah terpengaruh, tenang, terstruktur, solutif, omongannya sinis
Ghost	: Kotor, ketidakrapian
Interest	: Board game rumit, kebersihan, kerapian
Archenemy	: Raja tikus
Tempat tinggal	: Melpi (menara Elpi). Rumah berbentuk buah catur ratu atau menteri. Konon buah ini merupakan yang terkuat dalam permainan catur. Dalamnya bersih dan tertata. Memiliki perpustakaan berisi buku dan <i>board game</i>
Wants	: Menyediakan fasilitas perpustakaan dan board game
Needs	: Membangun <i>Playland</i> , sebuah pulau untuk bermain sambil belajar bagi semua makhluk
Reference	: Glaceon (Pokemon)

Elso

Role	: Protagonist
Nama	: Elso
Etimologi	: Akronim dari Let's Studio
Genre	: Laki-laki
Deskripsi	: Kucing kreatif dan inovatif yang suka membuat mainan. Bertugas sebagai manager of game di Playland
Value	: Innovative, explorative
Tinggi	: 40,6 cm
Berat	: 6 kg
Ciri fisik	: Berkaca mata tebal, tidak punya ekspresi, berantakan karena tidak pandai merawat badan
Warna fav	: Biru
Skill	: Membuat game
Trait	: Gagap, tidak pandai berbicara di depan orang lain

Ghost	: Diganggu saat membuat <i>game</i>
Interest	: <i>Game development</i> , kerang dan batu-batuan berbentuk aneh
Archenemy	: Raja tikus
Tempat tinggal	: Labirin dari semak yang ujungnya adalah game lab berbentuk batu besar. Isinya berbagai rancangan dan <i>prototype game</i>
Wants	: Membuat 1.000.000 <i>game</i>
Needs	: Membangun Playland, sebuah pulau untuk bermain sambil belajar bagi semua makhluk
Reference	: Lang Ling Lung (Donal Bebek)

Cingbot

Role	: Protagonist
Nama	: Elso
Etimologi	: Akronim dari Kucing Robot
Genre	: Laki-laki
Deskripsi	: Robot kucing kecil buatan Elso. Sering membantu Elso dalam membuat <i>game</i> . Bertugas untuk <i>maintenance</i> di <i>Playland</i>
Value	: Innovative, explorative
Tinggi	: 40,6 cm
Berat	: 6 kg
Ciri fisik	: Terbuat dari kaleng dan besi. Di atas kepalanya ada monitor penunjuk emoticon untuk menunjukkan ekspresinya
Hobi	: Berkeliling Playland, maintenance
Warna fav	: -
Skill	: Bisa berubah bentuk menjadi alat elektronik apa pun
Trait	: Rajin, sering korsleting karena overheating
Ghost	: -

Interest : -
 Archenemy : Raja tikus
 Tempat tinggal : Tinggal Bersama Elso
 Needs : -
 Reference : BMO (Adventure Land), Lampu (Donal Bebek), Gary
 (Spongebob Squarepants)

Raja Nyit-nyit

Role : Antagonis
 Nama : Nyit-nyit
 Etimologi : Tiruan bunyi suara tikus
 Genre : Laki-laki
 Deskripsi : Raja tikus yang berusaha memusnahkan Playland dan menjadikannya Slaveland, tempat menjadikan semua makhluk sebagai budak tikus. Nyit Nyit memiliki banyak prajurit tikus yang tinggal di bawah tanah.
 Value : -
 Tinggi : 0,7 m
 Berat : 18,5 kg
 Ciri fisik : Mengenakan mahkota, mengenakan cape bergambar tengkorak karena tidak pandai merawat badan
 Warna fav : Hitam
 Hobi : Merusak game di Playland
 Skill : Gigi yang kuat untuk mengigit apa pun
 Trait : Emosi meledak-ledak
 Ghost : Rencana tidak berjalan, mahkota lepas dari kepala
 Interest : Budak
 Archenemy : Rian dan kawan-kawan
 Tempat tinggal : Ratcave. Sebuah gua bawah tanah tempat prajurit Nyit Nyit berkumpul

Wants : Merusak semua game di Playland

Needs : Menguasai semesta Playland. Memusnahkan Playland dan membangun Slaveland, tempat semua makhluk menjadi budak tikus.

Reference : Plankton (Spongebob Squarepants)

Storyline

RESUME

Nama komik : Save The Playland

Tema : Aksi, fantasi

Platform : Webtoon

Jumlah halaman : 90 halaman

Jumlah Bab : 5 chapter

Target komik : Remaja usia 18 – 23 tahun

Artstyle : Manga color

Referensi : Doraemon, Astroboy, dan Boruto

PREMIS

Riant berusaha menyelamatkan Elpi, Boge, dan Elso yang telah dijadikan budak oleh Raja Nyit nyit, serta mengembalikan Playland seperti semula.

LOGLINE

Bagaimana jika (...) Riant berusaha menyelamatkan Elpi, Boge, dan Cingbot yang telah dijadikan budak oleh Raja Nyit nyit, serta mengembalikan Playland seperti semula.

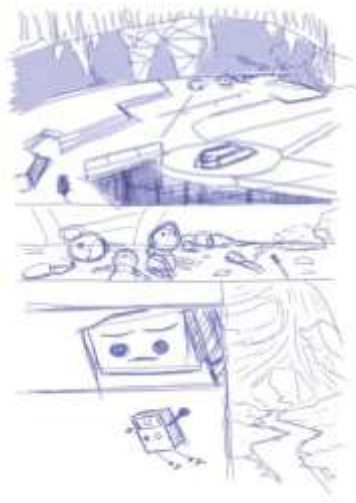
Set up : Playland diserbu oleh Raja Nyit Nyit dan pasukannya.

Konflik : Riant berhasil lolos dari serbuan. Tetapi sayangnya, penghuni Playland yang lain, yakni Elpi, Boge, Elso, Cingbot, serta para pengunjung Playland, tidak mampu

lolos dari sergapan. Di kepala mereka telah terpasang “Mindslave”. Siapa saja yang telah dipasang alat itu, secara otomatis akan mengikuti segala kehendak Sang Raja.

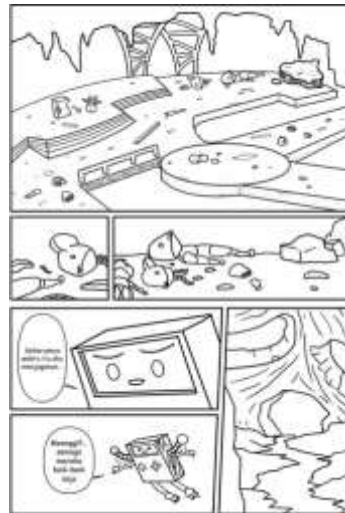
Resolusi : Riant berhasil menyelamatkan teman-teman dan para pengunjung Playland, serta mengembalikan Playland seperti semula.

Tata Letak Panel



Gambar 3. 4 Sketsa tata letak panel (Sumber: Penulis)

Outline Sketsa dan Balon Teks



Gambar 3. 7 Outline dan balon teks

3.4 Rancangan Pengujian

Pada tahap rancangan pengujian, metode yang di gunakan adalah menggunakan analisis deskriptif melalui validasi yang akan diberikan kepada *founder Lets Play Indonesia*.

3.5 Implementasi

Implementasi akan berupa *cover* atau sampul buku yang terdapat pada komik buku dari perancangan *backstory* maskot *Lets play Indonesia* melalui komik.



Gambar 3. 8 Implementasi cover komik buku