

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari suatu perancangan komik memiliki suatu pesan utama cerita, keuntungan yang ditawarkan dan respon yang diharapkan.

Pesan pokok dari perancangan ini adalah agar kita mau menaruh hidup kita berkenan kepadaNya dan menyenangkan Tuhan seperti Daud dan berharap kepadaNya dan menunjukkan keberanian kita dengan iman ketika berhadapan dengan masalah besar ataupun masalah kecil. Apabila kita berkenan dihadapan Tuhan, maka Tuhan pun akan setia menyertai kita dan memberikan kemenangan atas segala masalah, bahkan yang tidak mungkin kita hadapi dengan keterbatasan dalam diri kita sebagai manusia.

Keuntungan yang ditawarkan adalah penyampaian pembahasan Alkitab dari kitab 1 Samuel 16-17 dengan komik bergaya *Shonen* sehingga lebih menarik dan imajinatif, menarik dan mudah dimengerti baik dari segi *layout*, ilustrasi maupun alur cerita.

Melalui pesan pokok dan manfaat yang ditawarkan dari perancangan ini diharapkan akan memperoleh respon positif dari target audience. Respon positif tersebut adalah:

- Timbulnya ketertarikan *target audience* untuk membaca komik.
- *Target audience* dapat memahami isi pesan yang disampaikan dalam cerita yang disampaikan dalam komik tersebut,
- *Target audience* memperoleh wawasan dan mampu merespon pesan tersebut melalui tindakan nyata ke dalam kehidupan sehari-hari.

3.2 Strategi Kreatif

3.2.1. Potensi Komik

3.2.1.1. Potensi Umum

Perancangan komik ini berpotensi untuk memberikan gambaran tentang kitab 1 Samuel 16 dan 17 pada Alkitab yang memiliki inti pesan “Apabila kita berkenan dan setia dihadapan Tuhan, maka Tuhan pun akan menyertai kita dan

memberikan kemenangan atas segala masalah yang tidak mungkin kita hadapi dengan keterbatasan dalam diri kita.”.

3.2.1.2. Potensi Khusus

Perancangan komik ini diharapkan mampu memberikan nilai manfaat bagi kepentingan Universitas yaitu dunia pendidikan, khususnya pada mata kuliah Tugas Akhir (TA) Desain Komunikasi Visual Petra Surabaya. Selain itu potensi khusus lainnya adalah mampu memberikan nilai manfaat bagi perkembangan komik rohani Indonesia.

3.2.2. *Target Audience*

Target audience adalah sekelompok konsumen yang menjadi sasaran produk, secara spesifik *target audience* dideskripsikan dengan jelas melalui 4 segmen utama yang membedakan *target audience* dari *audience* lain diluar sasaran produk antara lain:

3.2.2.1. Demografis

Segmen yang mendiskripsikan *target audience* berdasarkan usia, etnis, pendidikan, pekerjaan, pendapatan dan jenis kelamin.

Target audience dari perancangan komik ini dikhususkan bagi kaum muda Kristen yaitu remaja pria yang berusia kurang lebih 13 sampai dengan 22 tahun. Dengan tingkat pendidikan SLTA, SLTP dan Mahasiswa.

3.2.2.2. Geografis

Segmen yang mendiskripsikan *target audience* berdasarkan tempat tertentu, daerah, desa/kota, jarak dekat/jauh dengan pusat.

Target utama yang dituju adalah komunitas kaum muda Kristen di kota Surabaya yang dapat dicapai melalui perpustakaan atau toko buku di gereja-gereja Kristen dan toko-toko buku Kristen swasta.

3.2.2.3. Psikografis

Segmen yang mendiskripsikan *target audience* berdasarkan minat, orientasi, gaya hidup.

Target audience adalah remaja yang memiliki kegemaran khusus pada komik-komik Jepang dengan *genre Shonen* yang aman dan tidak bentrok dengan norma susila dan agama.

3.2.2.4. Behavioral

Segmen yang mendiskripsikan *target audience* berdasarkan perilaku dan kebiasaan hidup sehari-hari.

Target audience adalah remaja kristen yang sudah lahir baru (bertobat dan menjalani hidup baru dengan iman kepada Yesus Kristus Tuhan). Sudah ataupun belum memiliki “baptisan Roh Kudus” atau Pantekosta. (istilah pengudusan oleh Tuhan kepada manusia ketika Tuhan Menaruh Roh-Nya kepada manusia sebagai wakil-Nya didunia). Hidup sesuai dengan Firman Tuhan dan ketetapan-Nya, senang membaca Alkitab.

3.2.3 Analisa SWOT

3.2.3.1. *Strength*

Gaya ilustrasi komik rohani ini menggunakan gaya ilustrasi komik Jepang dengan *genre* untuk remaja pria atau *Manga Shonen* yang menjadi *trend* komik remaja saat ini sehingga komik lebih mudah digemari.

3.2.3.2. *Weakness*

Kurang berkembangnya komik-komik rohani di tanah air mengurangi *awareness* konsumen terhadap produk sehingga menurunnya permintaan terhadap komik rohani dan menurunnya jumlah penggemar komik rohani selama beberapa tahun terakhir.

3.2.3.3. *Opportunity*

Komik rohani yang kita kenal selama ini, digambar oleh ilustrator komik dari barat dan menggunakan gaya seni realis dan natural. Diharapkan dengan

perbedaan gaya gambar ini dapat memberikan peluang besar bagi komik ini sebagai komik rohani yang memiliki format berbeda.

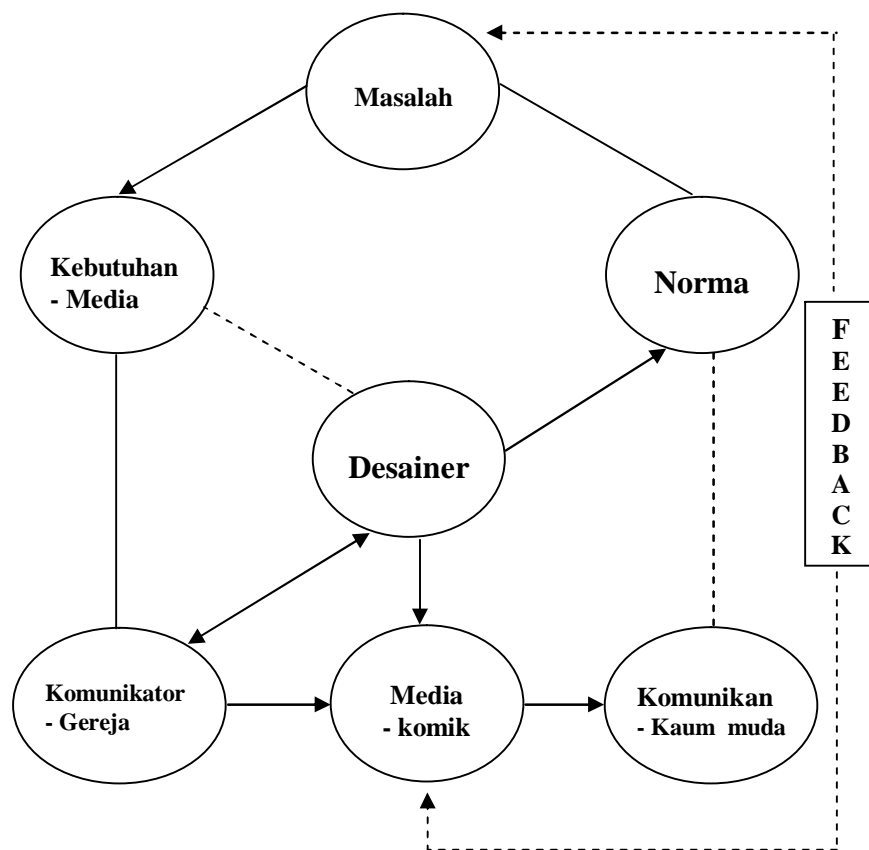
Lesunya komik rohani Nasrani di Indonesia membuka lebar kesempatan untuk memulai lagi sensasi komik rohani yang baru (apabila dilanjutkan dan dibuat dalam seri). Begitu pula tidak menutup kemungkinan bagi calon komikus komikus rohani lain yang merasa terpanggil untuk mengambil kesempatan untuk meramaikan komik rohani di Indonesia.

3.2.3.4. *Threat*

Persepsi umum di komunitas gereja bahwa komik Jepang sangat merusak dan bertentangan dengan nilai kesusilaan, merusak moral kaum muda sehingga tidak menutup kemungkinan komik ini yang memiliki gaya gambar serupa (shonen) akan mendapat kesan negatif di kalangan rohaniwan senior.

3.2.4 Pola Pikir

Pola pikir perancangan berawal dari munculnya masalah sebagai suatu kebutuhan yang memerlukan suatu penyelesaian berupa pemecah masalah, permintaan penyelesaian tersebut disampaikan oleh komunikator yang dapat berasal dari seseorang atau suatu organisasi yang bekerja sama dengan desainer sebagai pemecah masalah untuk menemukan solusi yang dibutuhkan, yang kemudian melalui media untuk menyampaikan solusi tersebut kepada komunikan. Dan komunikan dapat menggunakan solusi tersebut untuk menyelesaikan masalah yang terkait. (di belakang semua unsur tersebut secara tidak langsung berhubungan dengan norma dan aturan, mis: undang-undang hukum pers, penyiaran, percetakan dan norma tidak tertulis lainnya). Dijabarkan menurut gambar di bawah:



— = Langsung —> = Langsung searah
 - - - - = Tak langsung - - - -> = Tak langsung searah

3.2.5. Isi Pesan

Komik rohani tentang “Pembunuh Raksasa” ini memuat unsur pesan moral. Penekanan pesan lebih diarahkan pada ketika urapan Tuhan dicurahkan keatas umat yang dikasihinya, ia menjadi umat-Nya yang penuh kemenangan dan bagi kemuliaan Tuhan dan juga menguatkan mereka yang lemah baik fisik maupun rohani disekitar kita. Namun kita harus berani maju dan tetap berpegang kepada Tuhan sebagai sumber kekuatan. Walaupun kaum muda terlihat lemah bukan berarti kita lebih rendah dari pada yang lebih dewasa. Sebab Tuhan tidak membedakan siapapun. Kemenangan dan keselamatan selalu menyertai umat-Nya yang mengasihi dan setia kepada-Nya.

3.2.6. Bentuk Pesan

Bentuk pesan menggunakan pendekatan emosional. Penyampaian pesan dimasukan ke dalam sebuah cerita kehidupan seorang remaja di Betlehem yang hidup sebagai gembala domba ayahnya. Suatu hari Tuhan memerintahkan pada nabi Samuel untuk menobatkannya menjadi raja atas bangsa Israel, dengan pengurapan dan penobatan itu. Tuhan menurunkan Roh-Nya keatas anak itu. dan sejak saat itu dalam kehidupan pengembalaannya Tuhan melindunginya dan menyerahkan nyawa dari siapapun yang mengancam jiwa anak itu kedalam tangannya. Singa dan beruang dikalahkannya bersama Tuhan demi melindungi domba-dombanya. Dan suatu ketika ia harus berhadapan sekali lagi dengan maut yaitu seorang raksasa prajurit dari bangsa Filistin yang merupakan musuh bangsa Israel saat itu. Dan kali ini bukan untuk melindungi domba dan ternak dari binatang liar, namun untuk menyelamatkan raja dan pasukannya dalam pertarungan 1 lawan 1. Dan Tuhan menyerahkan nyawa raksasa itu ditangan anak itu sama seperti binatang liar yang pernah dihadapinya.

Lewat cerita diatas kita melihat bahwa Tuhan melepaskan Daud dari maut demi maut, karena Daud setia dan dekat kepada Tuhan. Sehingga pada saat Daud harus berhadapan dengan masalah yang paling besar ketika harus menghadapi Goliat, ia dengan imannya berhasil mengalahkannya dan melepaskan bangsanya dari kekalahan dan “perhambaan” (perbudakaan).

Pesan yang ingin disampaikan adalah agar kita mau menaruh hidup kita berkenan kepadaNya dan menyenangkan Tuhan seperti Daud dan berharap kepada-Nya dan menunjukkan beranian kita dengan iman ketika berhadapan dengan masalah besar ataupun masalah kecil. Apabila kita berkenan dihadapan Tuhan, maka Tuhan pun akan setia menyertai kita dan memberikan kemenangan atas segala masalah, bahkan yang tidak mungkin sekalipun kita hadapi dengan keterbatasan dalam diri kita sebagai manusia.

3.3. Strategi Kreatif

3.3.1. Gaya Ilustrasi dan Typeface

Gaya ilustrasi yang di gunakan adalah gaya *manga Shonen* yang diadaptasi dari seni komik Jepang. Sesuai dengan *genre Shonen* sendiri sebagai ‘*Boy’s Comic*’ (komik kaum remaja laki-laki).

Ilustrasi pada *cover* depan adalah close up Daud dengan senjatanya pelontar batu yang digunakannya untuk membunuh raksasa itu. Dan *cover* belakang terdapat sinopsis singkat tentang isi komik dan kantong berisi batu yang digunakan sebagai peluru cadangan. *Background cover* diilustrasikan dengan situasi medan perang, sesuai dengan situasi saat Daud datang tepat pada detik-detik terakhir saat perang akan berlangsung, dan ia menggantikan para prajurit Israel untuk berperang satu lawan satu dengan Goliat.

Ilustrasi pada poster para karakter hanya melibatkan para karakter dan tokoh yang terlibat pada lokasi medan perang antara bangsa Filistin dan bangsa Israel pada kitab 1 Samuel 17, yaitu; Daud, Eliab, Saul, Abner & wajah Goliat yang tampil sebagai *background negative* berwarna merah sebagai *fear factor*. Dan kerumunan barisan para prajurit dengan tombak keatas untuk menggambarkan situasi medan perang saat itu. Ilustrasi garis tebal yang berwarna merah berfungsi sebagai fokus bagi para tokoh utama sekaligus untuk menempatkan teks untuk judul dan sub-judul

Font yang digunakan untuk judul adalah ‘*Dirty Deco*’ warna hitam dioutline merah darah bertuliskan “*Giant Slayer*”, sehingga memberi kesan maut dan darah korban yang terciprat akibat tertimpa sesuatu perkara yang mengerikan.

Font yang digunakan untuk subline adalah ‘*Durianink*’ yang memiliki karakter seperti ‘*Garamond*’ yang memiliki kesan resmi, bedanya ‘*Durianink*’ memiliki guratan sehingga terlihat kasar dan keras namun resmi. Subline judul bertuliskan “*Shonen Bible; Daud Vs Goliat*”. Dengan subline “*Shonen Bible*” yang berarti “alkitab komik untuk remaja lelaki” dan subline nama “*Daud vs Goliat*”, sebagai nama dari kedua tokoh protagonist dan antagonis yang telah banyak dari diketahui dalam pepatah “ketika kekuatan kecil mengalahkan kekuatan yang lebih besar”.

3.3.2. Balon dialog dan pemilihan huruf.

Tehnik penempatan balon dialog dilakukan secara bervariasi menggunakan software komputer. Huruf yang digunakan adalah *Comic Strip MN*, dengan pertimbangan huruf ini serasi dan sering dipakai untuk penulisan teks komik terutama dialog pada balon.

3.4. Program Kreatif

3.4.1. Tema Komik

Tema yang diangkat adalah pembahasan Alkitab dari kitab 1 Samuel 16 sampai 1 Samuel 17. yakni mengenai Daud dan Goliat. Yang bercerita mengenai keberanian iman dan penyertaan Tuhan atas umat yang mengasihi-Nya.

3.4.2. Judul Komik

Judul komik ini adalah “*Giant Slayer*” yang berarti “*Si Penumpas Raksasa*”.

3.4.3. Format Komik

Komik hitam putih dengan ukuran A4 (21 x 29.7 cm)

3.4.4. *Setting*

Setting cerita mengambil setting lokasi sesuai pada ayat di Alkitab. Yaitu: Tanah negri Kanaan, Kota Betlehem, Gibeon, Lembah Terbantin, kota Gath dan benteng perkasa Filistin di Ekron.

3.3.5. Karakter

3.3.5.1. Daud (Protagonis)

Daud adalah anak bungsu Isai dari delapan bersaudara di kota Betlehem. Daud adalah anak yang berperawakan cantik, lugu, pendiam, penurut, hubungannya dengan Tuhan digambarkan lewat lagu-lagu yang diciptakannya lewat kehidupannya sehari-hari sebagai gembala muda (total Mazmur yang memuat seluruh lagu-lagu ciptaannya berjumlah 150, kitab yang paling tebal pada buku Alkitab). Sejak lama roh Tuhan menyertai Daud dan melepaskan ia dari berbagai binatang liar yang mengancamnya dan domba-dombanya, hal itu membuat Daud menjadi berani dan selalu bersyukur kepada Tuhan namun sifat pemberaninya dianggap sebagai suatu perbuatan nekat karena ia tidak melihat keterbatasan dari dirinya yang masih muda.

Suatu hari akhirnya ia harus sekali lagi “mengembalakan” bangsanya dan menyelamatkan mereka dari cengkaman bangsa Filistin. Dengan mengalahkan raksasa dalam pertarungan 1 lawan 1.

Daud sendiri sebenarnya tidak dapat mengalahkan Goliat tanpa penyertaan Tuhan, sangat besar kemungkinan ia sudah lama mati terbunuh oleh binatang liar yang ditemuinya seandainya Tuhan tidak menyertai dirinya.

3.3.5.2. Samuel

Samuel adalah nabi Tuhan, ia dapat mendengar langsung suara Tuhan, dan ia memegang jabatan sebagai hakim atas bangsa Israel sebelum adanya seorang raja. Samuel adalah wali Tuhan yang menobatkan Saul menjadi raja atas bangsa Israel ketika bangsa itu meminta seorang raja. Namun raja Saul mengecewakan Tuhan, sehingga Tuhan memerintahkannya untuk menobatkan lagi seorang raja. Yaitu Daud. Peran Samuel di komik ini tidaklah penting dan ditampilkan hanya sebagai tokoh figuran pelengkap.

3.3.5.3. Saul

Saul adalah raja pertama bangsa Isarel yang gagal dihadapan Tuhan. Ia selalu berhati-hati dan dipenuhi kecemasan dan rasa khawatir kepada Tuhan. Ia selalu berjalan mengalir mengikuti arus dan situasi namun ketika terjepit ia selalu

mencari Tuhan, namun karena Tuhan tidak lagi berkenan padanya Saul harus meminta orang lain yang lebih berkenan pada Tuhan untuk berdoa untuknya.

Semenjak Daud tinggal di istana untuk menghiburnya. Jiwa Saul menjadi lebih segar dan kembali berwibawa. Namun ketika dihadapkan dengan Goliat ia kembali cemas dan kuatir.

3.3.5.4. Isai

Isai adalah ayah dari Eliab dan Daud. Isai adalah seorang pengusaha yang handal dari peninggalan tanah dan usaha nenek moyangnya yaitu dari Boaz seorang tuan tanah Betlehem dan istrinya Ruth dari bangsa Moab. Isai adalah ayah yang memperhatikan kesejahteraan keluarga dan anak-anaknya. Isai bekerja sebagai pengusaha makanan di Betlehem sebagai Tukang roti, dan peternak.

3.3.5.6 Eliab

Eliab adalah putra Sulung dari Isai. Ia bekerja sebagai tentara dalam angkatan militer Saul, di dalam komik ini Eliab adalah orang yang menceritakan tentang bakat adik dalam bermain kecapi kepada penasihat Saul. Sehingga akhirnya Daud dapat bekerja sebagai pelayan & ajudan Saul. Eliab adalah orang yang percaya diri dan bangga kepada keluarga dan bangsanya. Walaupun sering cekcok dengan Daud, Eliab adalah saudara yang baik dan amat mengasihi Daud. Kehadiran Eliab tidak terlalu banyak tampil pada komik ini namun ia memegang peranan penting sebagai tokoh simbolik yang mewakili kondisi psikologi seluruh tentara Israel saat itu.

3.3.5.6. Abner

Ketika Daud membuat keributan ditengah kemah para prajurit dengan menanyakan hadiah yang akan diberikan raja kepada orang yang dapat mengalahkan raksasa itu. Abner selaku penanggung jawab sebagai komandan perang pasukan Israel saat itu, diperintahkan Saul untuk menemukan orang yang menyebarkan kabar itu untuk bertanggung jawab atas perkataan dan keributan yang terjadi di kemah para prajurit. Abner adalah seseorang veteran perang yang sangat percaya diri. Ia adalah tangan kanan raja Saul. Secara pasti ia tidak percaya

bahwa Daud dapat mengalahkan Goliat hanya dengan senjata yang sederhana yaitu batu dan tongkat kayu. Sehingga ia berusaha menawarkan pedang dan tameng.

3.3.5.7. Goliat (Antagonis)

Goliat dari Gath adalah juara dari Filistin, raksasa dan seorang prajurit yang sombong, ia adalah mesin perang sejati. Ia menantang pasukan Israel untuk berperang 1 lawan 1 sampai mati sebagai ganti dari nyawa seluruh pasukan yang akan berperang. Bertolak belakang dari Daud, Goliat bertubuh raksasa yang tidak sayang kepada nyawa seseorang, suka berperang dan membunuh, tutur bahasanya kasar, sangat percaya diri, angkuh, suka mengancam, berwajah garang dan seorang penyembah berhala yang sangat percaya hanya kepada dirinya sendiri.

3.4 Konsep Cerita

3.4.1 Sinopsis

Cerita komik ini dimulai mengenai sekilas bangsa-bangsa di tanah Kanaan yang merupakan bangsa-bangsa kafir. Bangsa Filistin telah kembali dan menyerang daerah perbatasan antara Israel-Filistin. Kali ini tentara Israel dikejutkan oleh sesuatu yang tidak terduga, karena bangsa Filistin memiliki raksasa yang menjadi prajurit mereka. Adegan perang beralih pada kota Betlehem. Teliat gembala muda sedang melindungi dombanya dari seekor beruang. Gembala muda ini tidak lain adalah Daud anak bungsu dari ke-9 bersaudara keluarga isai. Suatu hari Daud dipanggil untuk pulang kerumah karena ada seorang nabi yang telah menunggunya dan hendak menobatkannya menjadi raja.

Adapun Saul yang menjadi raja saat itu merasa tertekan akibat roh jahat. Sehingga ia memanggil Daud memainkan kecapi untuk menenangkan dirinya, Saul kemudian menyukai Daud dan menjadikannya ajudannya. Beberapa lama kemudian kabar penyerangan bangsa Filistin di perbatasan negeri terdengar oleh Saul dan ia segera mengerahkan pasukannya untuk menyambut mereka. Dan Daud pun dipulangkan ke Betlehem.

Ketika pasukan Saul melihat raksasa itu gemetar dan ketakutanlah mereka, kemudian raksasa itu menantang seluruh pasukan Israel untuk berperang 1 lawan

1 dengannya. Tidak satu pun pasukan yang menanggapi tantangan itu sampai hari ke-40 Daud datang karena disuruh ayahnya untuk menjenguk ke-3 kakaknya yang menjadi prajurit Saul.

Hingga akhirnya Tuhan berfirman kepada Daud, Bahwa Tuhan telah menyerahkan nyawa raksasa dan seluruh pasukan Filistin didalam tangannya. Kemudian Daud pun maju dengan berani sebagai wakil dari Israel. dan Ia maju seorang diri menggantikan mereka menghadapi maut dari raksasa Filistin itu atas seizin raja.

Dalam sekejap raksasa itu roboh terbunuh oleh Daud. Kemenangan Daud melawan Goliat menunjukkan bahwa ia bisa mengalahkan raksasa hanya dengan imannya kepada Tuhan melalui dirinya yang lemah dan dengan tongkat dan ketapel. Melihat kemuliaan Tuhan pada kemenangan Daud itu membuat para prajurit Israel bersorak dan menjadi berani melalui teladan yang mereka lihat melalui Daud. Sementara Bangsa Filistin menjadi ketakutan dan cemas setelah melihat jawara mereka mati dan dalam sekejap pasukan Israel membalik keadaan di medan perang. Pasukan bangsa Filistin yang perkasa dapat dikalahkan dengan mudah.

Beberapa tahun kemudian. Daud akhirnya diterima menjadi pemimpin pasukan raja dan ketika ia berperang Tuhan selalu menyertai kepergiannya dan memberinya kemenangan. Ketika ia kembali ke ibukota ia disambut sebagai pahlawan yang melebihi rajanya.