BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Salah satu permasalahan yang diambil adalah mengenai bagaimana memperbaharui tampilan novel silat Wiro Sableng agar tidak terlihat seperti novel silat biasanya sehingga pembaca tidak merasa cepat bosan, agar minat baca pelajar dapat meningkat. Maka dari itu diperlukan penambahan unsur dalam perancangan novel silat Wiro Sableng, yaitu dengan menambahkan ilustrasi dan unsur interaktif untuk menarik minat pembaca. *E-book* novel ini bertujuan untuk mengenalkan Wiro Sableng kepada pelajar, menggambarkan alur cerita dan memperjelas penggambaran tokoh karakter. Dalam pembuatan *e-book* novel Wiro Sableng dapat dilakukan strategi perancangan, sebagai berikut:

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

a. Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan dalam novel Wiro Sableng adalah untuk memperjelas visual penokohan karakter, penggambaran latar tempat kejadian, penggambaran adegan cerita.

b. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan *e-book* novel Wiro Sableng ini adalah:

1. Menggambarkan tokoh Wiro Sableng kepada pembaca sesuai dengan gambaran yang ada dalam novel.
2. Untuk memperbaharui tampilan novel silat dengan menambahkan ilustrasi yang berdasarkan cerita dalam novel.

3. Mengenang kembali tokoh Wiro Sableng bagi para penggemarnya.

c. Pendekatan Visual

Dalam perancangan *e-book* novel Wiro Sableng ini menggunakan ilustrasi *vector* dengan gaya semi realis. Gaya kartun semi realis digunakan agar penggambaran tokoh dapat mendekati sesuai dengan penjelasan yang terdapat dalam novel. Dengan gaya kartun semi realis ini juga bertujuan agar materi pesan cerita yang ingin disampaikan pengarang dapat diterima oleh pembaca dengan baik.

Untuk lebih menarik perhatian pembaca maka tampilan dari Wiro Sableng juga akan diperbaharui tanpa menghilangkan ciri khas yang sudah melekat dalam ingatan penggemar yang telah menonton film atau serialnya tetapi sesuai dengan penjelasan yang terdapat dalam novel.

d. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku. Karena dalam teks novel Wiro Sableng sendiri tidak menggunakan bahasa yang baku. Kadang terdapat bahasa daerah dan juga kata-kata yang sedikit kasar. Sehingga para pembaca akan tetap merasakan ciri khas dari novel Wiro Sableng sendiri.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam pembuatan *e-book* novel ini adalah dengan menambahkan elemen-elemen seperti ilustrasi, tombol navigasi dan juga penambahan audio. Ilustrasi yang dibuat adalah adegan dari pertarungan antara pendekar yang terjadi dalam alur cerita yang terdapat dalam novel ini. Dengan adanya ilustrasi

dimaksudkan agar dapat membantu pembaca dalam membayangkan kejadian dan penggambaran tokoh yang ada dalam novel. Tombol navigasi juga dibuat agar para pembaca lebih mudah berpindah halaman tanpa harus memindahkan halaman satu persatu. Sehingga novel *e-book* ini akan lebih menarik berbeda dari novel silat pada umumnya.

III.1.3 Strategi Media

Media yang dirancang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan target audience, mengikuti perkembangan teknologi, efektif dan efisien agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik. Oleh karena itu, media yang akan dirancang terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. **Media Utama**

   Membuat ilustrasi pada *e-book* novel silat yang berisi tentang cerita perjalanan Wiro Sableng melawan musuh yang menghadangnya. Tujuan dibuatnya ilustrasi pada *e-book* novel silat ini supaya penampilan cerita silat lebih menarik, membantu meningkatkan minat pembaca terhadap novel silat, sekaligus membantu dalam proses penyampaian pesan cerita novel.

2. **Media Pendukung**

   Untuk menambah minat pelajar dalam mengenal novel silat Wiro Sableng maka akan dibuat media pendukung yang sifatnya mendukung, melengkapi dan mempromosikan media utama, yaitu:

   - Mug

     Mug atau gelas dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari sehingga lebih bermanfaat.

- Pembatas buku

  Karena target audience primer adalah pembaca maka dibuat pembatas buku sebagai salah satu media pendukung. Agar pembaca dapat menggunakan pembatas buku ketika membaca buku lainnya.
- Kaos

  Kaos sebagai merchandise juga dapat ikut mengenalkan Wiro Sableng kepada masyarakat.
- Sticker

  Sticker adalah media yang dapat ditempel dimana saja. Jadi sticker dapat menjadi media promosi yang baik.

III.1.4 Strategi Distribusi

Dalam pendistribusian *e-book* novel Wiro Sableng ini akan disebarkan secara gratis melalui media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path* dan *Instagram*. Karena di *Facebook* sudah tercipta group penggemar novel silat Wiro Sableng. *E-book* ini akan diunggah di sebuah server sehingga pembaca dapat mengunduhnya dengan mudah dimana saja.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan dirancang dalam *e-book* novel ini dengan menggunakan gaya visual kartun semi realis, dengan warna-warna yang cerah agar para pembaca tidak merasa bosan dan tampilannya lebih menarik. Penambahan elemen visual seperti tipografi dan ilustrasi yang sesuai dengan alur cerita agar cerita yang disampaikan dapat dimengerti oleh pembaca.

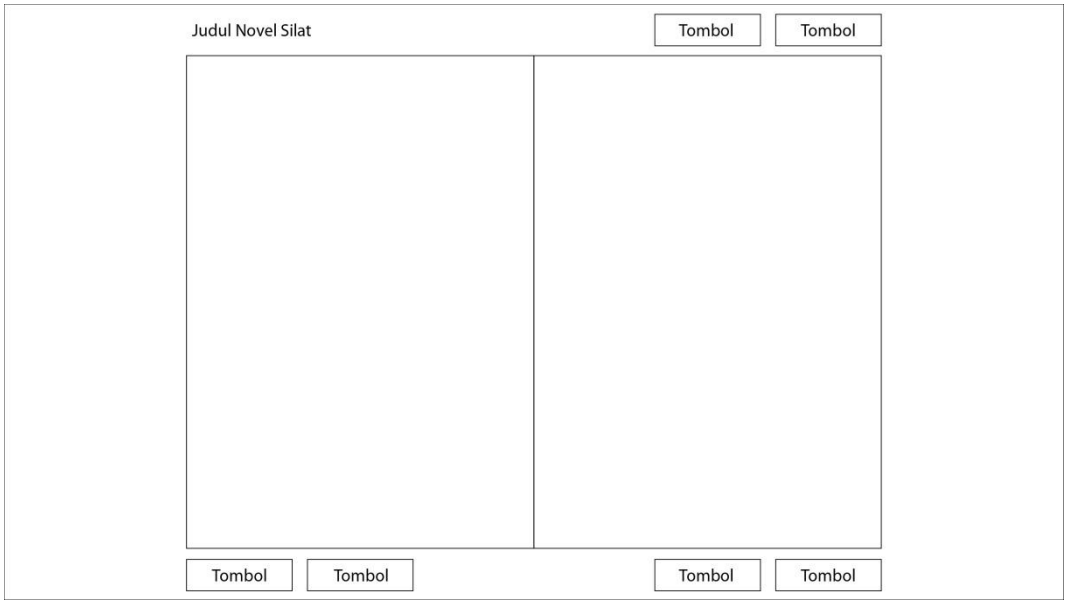
III.2.1 Format Desain

Format desain dari novel Wiro Sableng ini adalah dengan perancangan *e-book* novel menggunakan ilustrasi vector. Resolusinya media adalah 1280 x 720 pixel karena resolusi standar

layar monitor *high definition*. Untuk resolusi novelnya sendiri adalah 457 x 650 pixel atau sama dengan kertas A5. Dengan resolusi tersebut maka tampilan gambar yang dihasilkan bisa lebih jelas dilihat agar dapat mempermudah pembaca dalam membaca isi cerita novel.

III.2.2 Tata Letak

Layout atau tata letak adalah penempatan elemen visual yang ada *e-book* novel seperti teks, ilustrasi, tombol navigasi dan semua konten yang terdapat dalam *e-book* novel ini tertata dengan baik sehingga tampilannya dapat lebih enak dipandang dan menarik. Berikut *layout* novel *e-book* yang akan ditampilkan :



Gambar III.1 Tata letak *e-book* novel
Sumber : Dokumen Pribadi

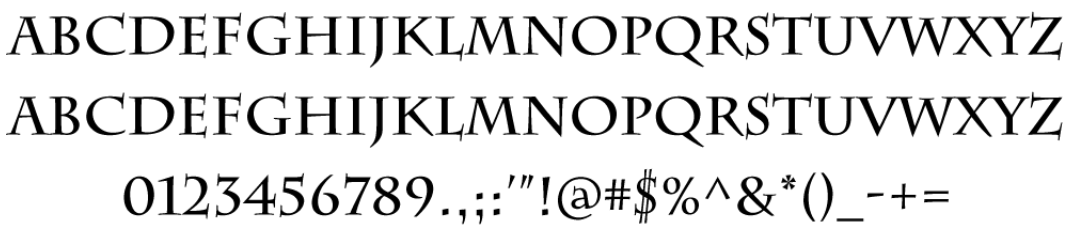
III.2.3 Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam *e-book* novel Wiro Sableng berdasarkan pada tingkat keterbacaan yang tinggi. Karena novel memiliki alur cerita yang panjang, diperlukan huruf yang

tidak membuat mata cepat lelah atau mengantuk. Oleh karena itu, huruf yang dipilih dalam perancangan *e-book* novel adalah sebagai berikut:

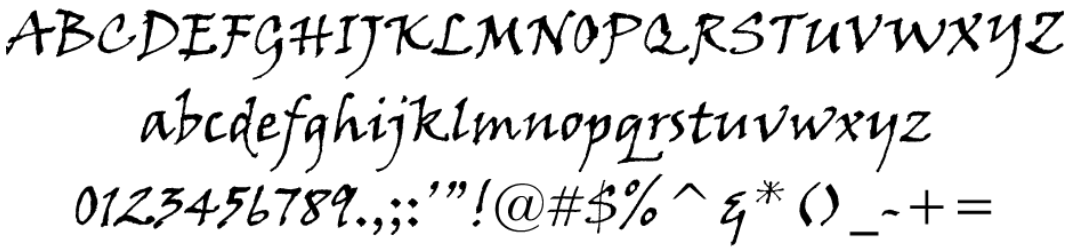
a) Judul

Pada bagian judul font yang digunakan adalah Charlemagne Std Bold. Font ini dipilih karena mempunyai kesan yang klasik tapi tetap kokoh dan kuat. Kemudian dibagian judul episode menggunakan font Viner Hand ITC. Karena font ini memberikan kesan tulisan tangan manusia, seperti tulisan pada batu nisan yang masih baru. Sehingga menambah kesan angker dan tragis.



Gambar III.2 Font Charlemagne Std Bold

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.3 Font Viner Hand ITC

Sumber : Dokumen Pribadi

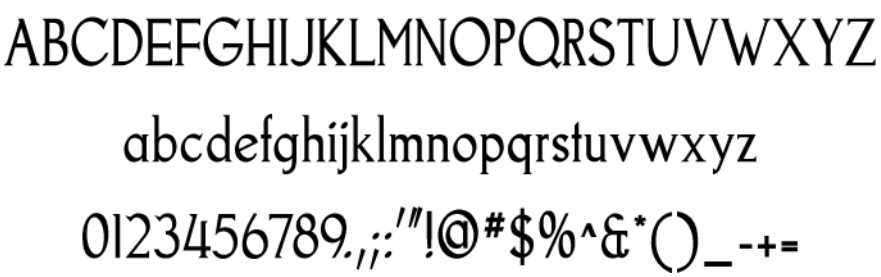


Gambar III.4 Penggunaan font Charlemagne Std Bold pada logo dan Viner Hand ITC pada judul buku

Sumber : Dokumen Pribadi

b) Isi Teks

Untuk bagian isi dari novel ini akan menggunakan font Good Fish. Font ini akan digunakan karena memiliki keterbacaan yang baik, tidak membuat mata cepat lelah ketika kita membaca teks yang banyak dan panjang dan juga memberikan kesan klasik.



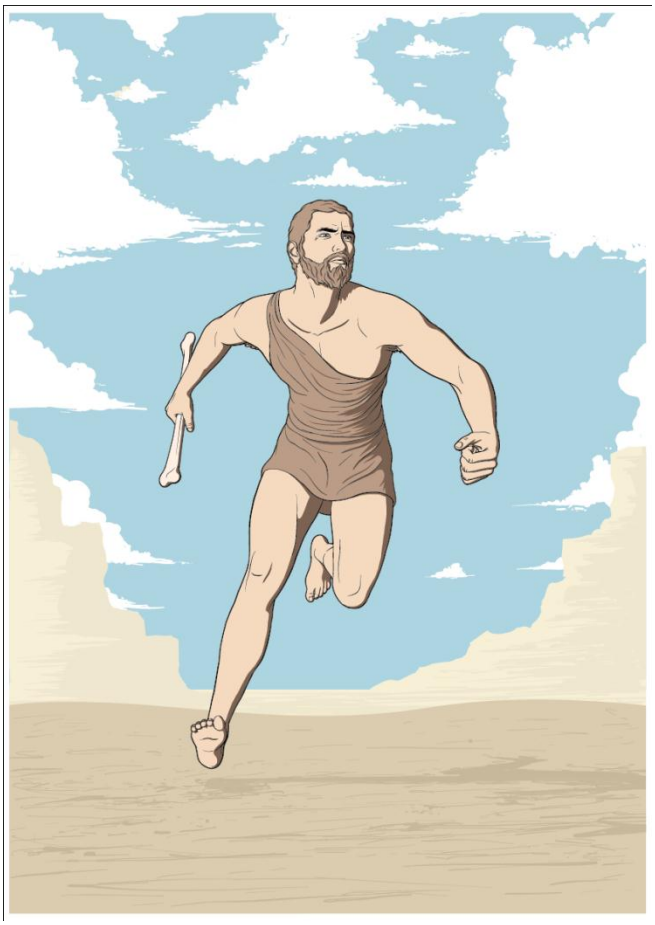
Gambar III.5 Font GoodFish

Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Konsep untuk pemilihan gaya ilustrasi pada novel *e-book* ini adalah dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun. Gaya kartun digunakan karena dirasakan dapat menggambarkan tokoh dan juga

kejadian yang ada dalam novel dengan baik. Gaya ilustrasi ini dipilih agar sesuai dengan isi cerita novel dan penggambaran tokoh dapat sesuai dengan penjelasan dalam novel. Sehingga dapat membantu pembaca dalam mengimajinasikan setiap adegan yang terdapat dalam novel dan membuat pembaca lebih tertarik dalam membaca novel dan tidak membuat pembaca cepat bosan.



Gambar III.6 Referensi gaya ilustrasi

Sumber :

https://m1.behance.net/rendition/modules/116615811/hd/2fee3a101900e6b89da1bf7784553ec2.jpg (7 Juni 2014)

III.2.5 Warna

Warna yang akan digunakan dalam novel *e-book* ini adalah warna-warna yang cerah, seperti warna merah, coklat, hijau. Warna-warna tersebut digunakan karena latar belakang zaman yang ada pada

novel adalah zaman ketika belum adanya peradaban modern. Sehingga kebanyakan berlatar tempat di hutan atau pantai.



Gambar III.7 Palet Warna

Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.6 Alur Cerita

Episode Makam Tanpa Nisan ini bercerita tentang seseorang pendekar hebat bernama Datuk Tinggi Raja Di Langit yang ingin membalas dendam kepada Wiro Sableng karena telah membunuh adiknya Datuk Sipatoka. Selain ingin membalas dendam Datuk Tinggi Raja Di Langit juga ingin mengambil Kapak Maut Naga Geni 212 dan Benang Kayangan dari tangan Wiro Sableng.

Untuk memancing kedatangan Wiro Sableng dan para pendekar hebat ke pula terpencil, Datuk Tinggi menyebarkan kabar bahwa Tua Gila telah meninggal dan dimakamkan di pulau dimana Tua Gila tinggal.

Dengan menyebarnya kabar itu, beberapa pendekar hebat datang ke pulau untuk menziarahi makam Tua Gila. Tapi mereka heran,

ternyata ada dua makam di pulau itu. Pada nisan makam yang satu tertuliskan nama Tua Gila, sedangkan makam yang satunya lagi tidak terdapat nisan.

Setiap pendekar yang datang diajak bertarung oleh Datuk Tinggi Raja Di Langit. Karena senjatanya yang hebat mereka pun kalah dan meninggal di pulau itu.

Suatu ketika Wiro Sableng datang untuk menziarahi makam Tua Gila. Ketika melihat ada dua makam dihadapannya, dia merasa heran makam siapa yang ada disebelah makam Tua Gila. Lalu tiba-tiba Datuk Tinggi Raja Di Langit muncul. Akhirnya Datuk Tinggi memberitahu bahwa makam yang tidak bernisan itu adalah makam Wiro Sableng.

Pertarungan antara Wiro Sableng dan Datuk Tinggi pun terjadi dan Wiro pun mengalami kekalahan karena kemampuan silat yang dimiliki Datuk Tinggi begitu hebat. Akhirnya Wiro masuk ke dalam makam yang tak bernisan itu dan berhasil mengambil Kapak Maut Naga Geni 212.

Tak lama setelah Wiro sampai di pulau terpencil itu, ternyata datang juga seorang gadis bernama Pandansuri. Karena bantuan Pandansuri senjata hebat milik Datuk Tinggi dapat diambil oleh Tua Gila. Dan akhirnya Datuk Tinggi dapat dikalahkan.

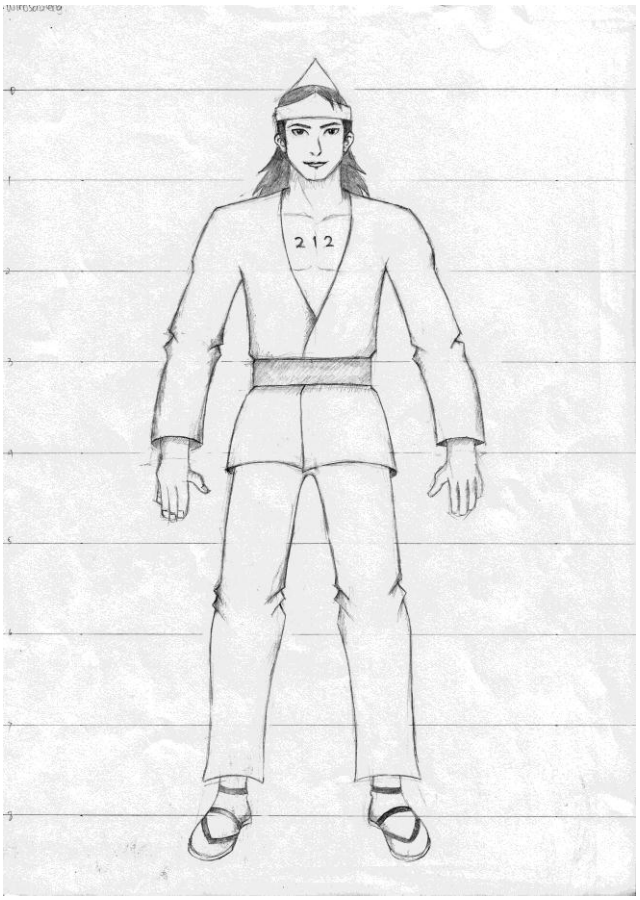
III.2.7 Studi Karakter

Karakter-karakter yang ada pada novel Wiro Sableng episode Makam Tanpa Nisan adalah sebagai berikut:

1. Wiro Sableng

   Sebagai tokoh utama, Wiro Sableng adalah pendekar yang berilmu tinggi. Banyak para pendekar datang untuk mengadu

ilmu dengannya untuk menguji kehebatan yang dimiliki Wiro Sableng. Atau banyak juga para pendekar lain yang ingin mengambil senjata sakti yang dimiliki oleh Wiro Sableng yaitu Kapak Maut Naga Geni 212. Wiro Sableng berpakaian serba putih, ikat kepalanya juga putih, rambutnya menjulai gondrong sebahu dan agak acak-acakan, tubuhnya tegap, tampangnya gagah dan kulitnya kuning, hampir seperti kulit perempuan, usianya baru menginjak awal 20-an.

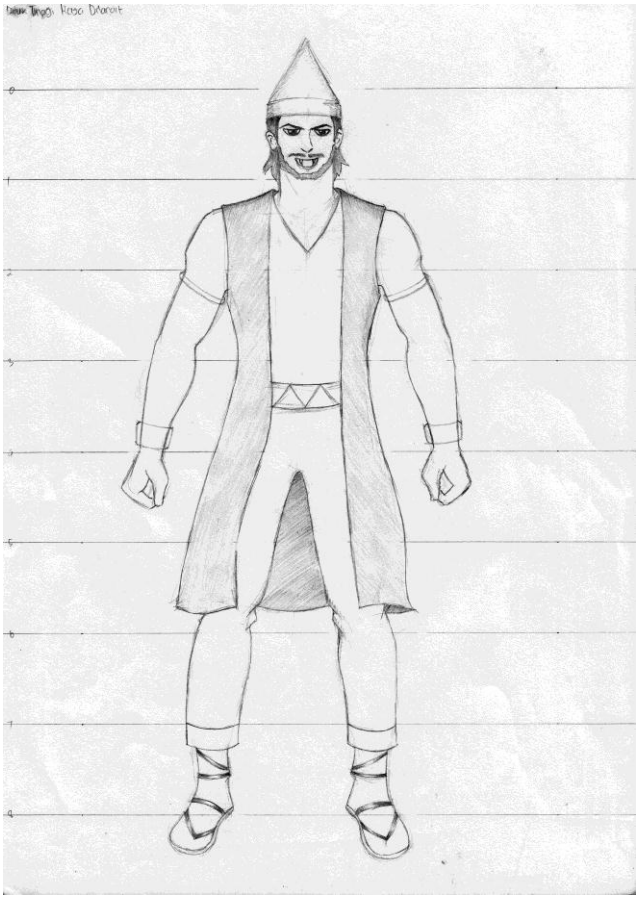


Gambar III.8 Karakter Wiro Sableng
Sumber : Dokumen Pribadi

2. Datuk Tinggi Raja Dilangit

   Orang yang ingin membunuh Wiro Sableng untuk membalaskan dendam adiknya yang telah dibunuh oleh Wiro Sableng sekaligus merebut Kapak Maut Naga Geni 212. Datuk Tinggi memiliki sifat yang keji, tapi takluk oleh rayuan wanita

cantik. Datuk Tinggi Raja Dilangit memiliki sosok tubuh tinggi besar, bermuka panjang yang tertutup kumis dan brewokan liar, sepasang matanya sangat besar, berkumis dan berjenggot lebat, memakai pakaian berwarna kuning, bermantel hitam dalam sebatas lutut, dikepalanya bertengger topi tinggi, suaranya garang dan keras, giginya besar serta taring seperti harimau, memakai kasut kulit sampai sebatas lutut.

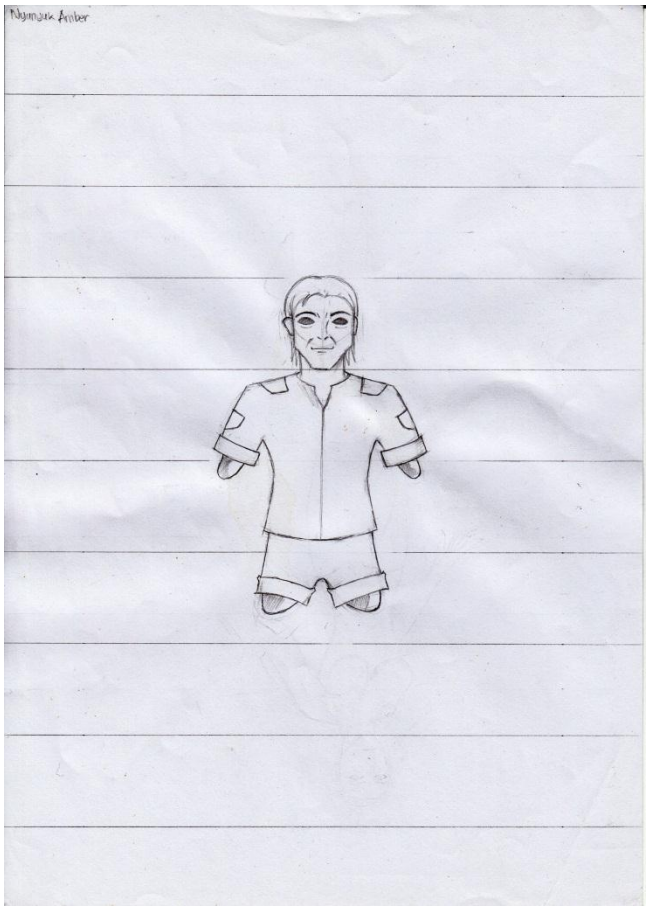


Gambar III.9 Karakter Datuk Tinggi Raja Dilangit
Sumber : Dokumen Pribadi

3. Nyanyuk Amber

   Nyanyuk Amber adalah salah satu dari beberapa tokoh silat tingkat tinggi yang paling disegani di pulau Andalas. Mukanya pucat berkerut dan sanget cekung. Kedua matanya hanya merupakan sepasang rongga besar yang menggidikan. Salah satu telinganya sumplung. Dimulut tak sepotong gigipun

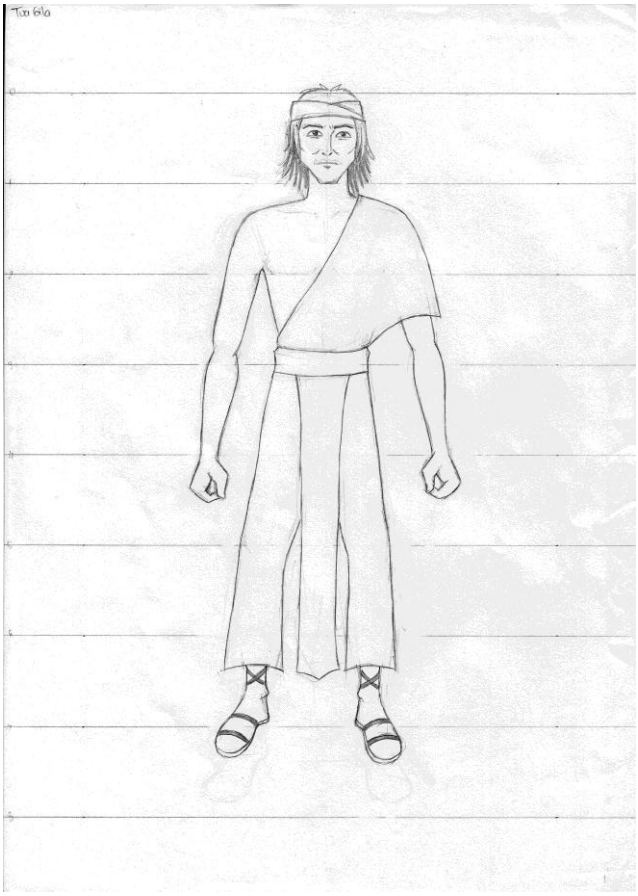
bersisa. Kedua tangannya kiri kanan buntung sebatas pergelangan. Kedua kakinya juga buntung. Rambutnya putih jarang. Memakai jubah hitam. Pada bagian bahu kiri kanan baju hitam ini terdapat sebuah saku. Dan pada masing-masing saku tersisip selusin senjata berbentuk anak panah kecil sepanjang setengah jengkal, terbuat dari perak putih.



Gambar III.10 Karakter Nyanyuk Amber
Sumber : Dokumen Pribadi

4. Tua Gila

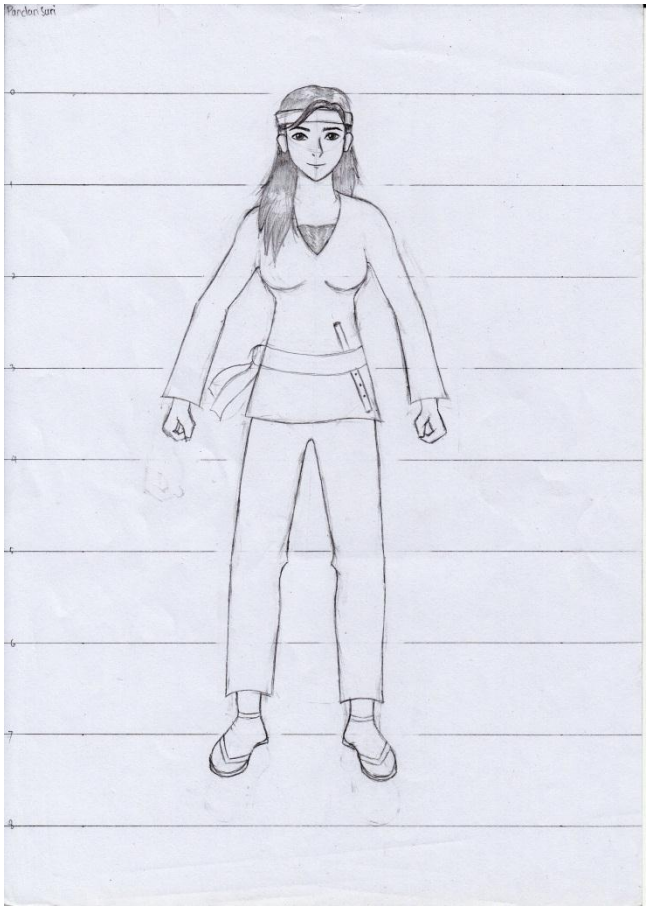
   Tua Gila adalah guru kedua Wiro Sableng, yang juga kakak seperguruan Sinto Gendeng. Tua Gila memiliki sifat yang agak gila, suka tertawa tetapi memiliki kemampuan silat yang hebat. Dia berpakaian serba putih, tubuhnya kurus kering.



Gambar III.11 Karakter Tua Gila
Sumber : Dokumen Pribadi

5. Pandansuri

   Seorang dara cantik yang merasa berhutang budi kepada Tua Gila, karena telah ditolong oleh Tua Gila dan Wiro Sableng. Pandansuri memiliki sifat yang baik. Dia berpakaian ungu dan menutupi wajahnya dengan cadar ungu sedang rambutnya hitam panjang tergerai lepas melambai-lambai ditiup angin. Wajahnya cantik jelita, beralis hitam melengkung dan berhidung mancung. Dipinggangnya ada sebuah saluang.



Gambar III.12 Karakter Pandansuri
Sumber : Dokumen Pribadi

6. Malin Sati

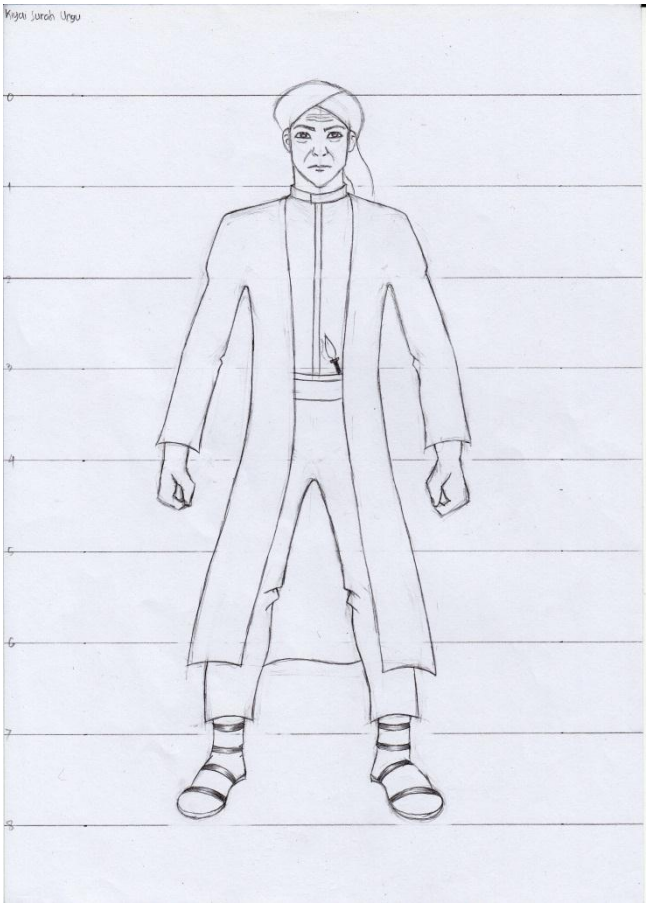
   Malin Sati adalah seorang anak kecil berumur 6 tahun yang diangkat menjadi murid Tua Gila. Ia sangat menyayangi Tua Gila dan sudah menganggap Tua Gila sebagai orang tua kandungnya sendiri.



Gambar III.13 Karakter Malin Sati
Sumber : Dokumen Pribadi

7. Kiyai Surah Ungu

   Kiyai Surah Ungu berasal dari Banten, bergelar Pangeran Tanpa Mahkota. Menjauh daru kesultanan karena tidak suka dengan kehidupan keraton yang menurutnya menjijikan. Berusia hampir 70 tahun, memakai baju jubah, mempunyai senjata tombak bermata dua yang disisipkan dipinggangnya yang disebut Tombak Dwisula.



Gambar III.14 Karakter Kiyai Surah Ungu
Sumber : Dokumen Pribadi

8. Ramadi Watampone

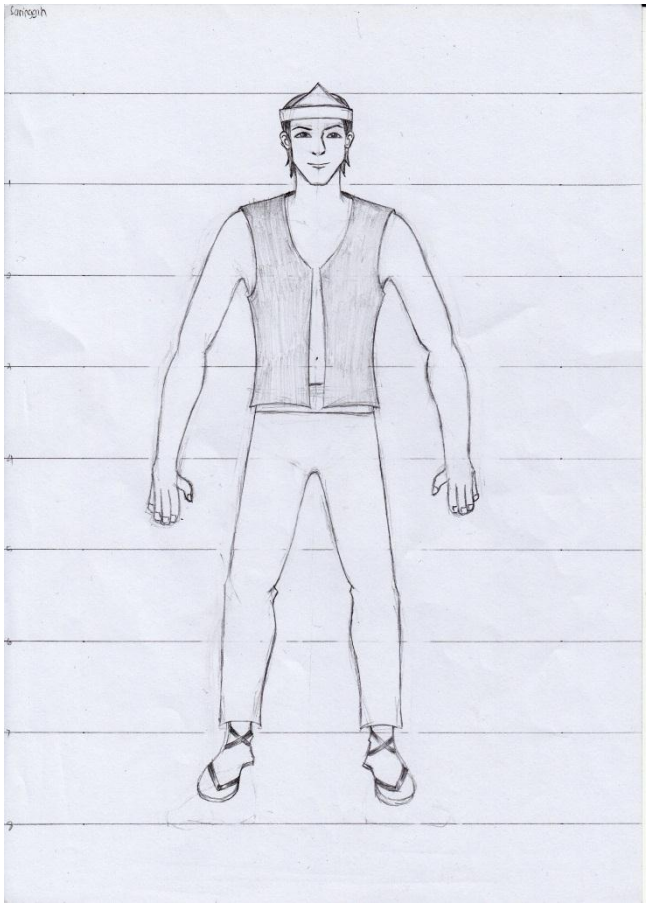
   Ramadi Watampone adalah seorang pendekar yang berasal dari Bugis bergelar Pendekat Badik Emas. Ia berusia hampir 70 tahun.



Gambar III.15 Karakter Ramadi Watampone
Sumber : Dokumen Pribadi

9. Saringgih

   Saringgih adalah murid dari Nyanyuk Amber. Ia memiki keris yang disebut Pusaka Dewa.



Gambar III.16 Karakter Saringgih
Sumber : Dokumen Pribadi