BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah mengangkat tema cerita rakyat dongeng Timun Mas yang memuat nilai baru yang lebih relevan dengan keadaan sosial, pola pikir, cara hidup, pandangan, psikologis, dan kultur masyarakat modern, serta permasalahan yang lebih otentik dan faktual pada masa sekarang, agar cerita yang dibuat bisa lebih sesuai dan relevan dengan zaman.

Untuk itu, penulis membuat solusi dengan menulis ulang cerita Timun mas dan menuangkannya kedalam karya literatur berupa *picture story book*, dengan konsep cerita, karakterisasi (penokohan), tema, dan muatan nilai yang benar-benar baru yang relevan dengan zaman, dan permasalahan faktual yang diangkat, fungsi cerita Timun Mas disini sebagai media adaptasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan muatan nilai tadi.

3.1.1. Strategi Komunikasi

Dibutuhkan perancangan strategi khusus untuk sebuah media informasi seperti karya literatur ini bisa mencapai tujuannya dan pesan nilai yang ingin disampaikan pada target audiens bisa diterima, tentu dengan tidak mengesampingkan nilai kesusasteraan dan estetika literatur maupun visual.

Untuk mencapai tujuan itu, maka pembuatan media informasi *Picture Book* Timun Mas ini dibuat dengan menggunakan pendekatan komunikasi naratif dengan menggunakan gaya bahasa kesusastraan yang hiperbolik, kelam, dan banyak menggunakan kalimat implisit dan alegoris agar mengesankan kedalaman makna dan nilai-nilai serta pesan moral yang tersembunyi didalamnya, selain itu juga menyisipkan muatan filosofistik pada cerita yang baru.

3.1.2. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan media informasi *picture book* Timun Mas ini adalah sebagai berikut

1. Mengangkat kembali cerita bertemakan rakyat lokal secara khusus sehingga masyarakat Indonesia secara umum dapat lebih mengapresiasi kekayaan budaya lokal Indonesia, khususnya dongeng.
2. Dari segi kesusastraan, mengangkat kembali genre dongeng (*fairy tale*) terutama di dunia literatur Indonesia
3. Dengan mengangkat permasalahan, nilai, filsafat, dan moral yang lebih faktual sesuai zaman, diharapkan cerita rakyat bisa kembali diapresiasikan dan diminati serta tidak ditinggalkan di zaman sekarang.
4. Dengan mengangkat tema dan plot cerita yang lebih dewasa, diharapkan cerita rakyat dapat mencangkup audiens yang lebih dewasa, sehingga cerita rakyat tidak hanya diasosiasikan dengan audiens anak-anak saja.
5. Genre *fractured fairy tale*, atau cerita dongeng fantasi berbasis folklor yang mengubah plot serta cerita baik sebagian maupun keseluruhan dirasakan masih jarang di Indonesia, diharapkan media yang nantinya dibuat dapat memberi warna baru dan sudut pandang baru akan genre literatur ini, terutama dalam dunia literatur Indonesia.
6. Sebagai alat pengingat (*mnemonic device*) zaman bagi kolektif masyarakat.

3.1.3. Materi Pesan Utama

Utamanya pesan yang ingin disampaikan adalah “menulis ulang dan mengenalkan kembali cerita rakyat timun mas”, bahwa *fairy tale* masih merupakan genre yang menarik dan dengan penyampaian yang tepat, tidak hanya bisa dinikmati anak-anak, tapi juga orang dewasa. Tema, plot, konflik, penokohan, serta gaya bahasa dan visual yang disajikan lebih dewasa menyesuaikan dengan demografis remaja dan dewasa (*young and adult*).

3.1.4. Strategi Kreatif

Agar genre cerita dongeng bisa diminati kembali di era modern ini, begitu juga pada kalangan remaja dewasa, adalah dengan tindak lanjut berupa pembuatan media berupa buku cerita (*picture story book*) dengan muatan cerita yang lebih

berat, tema, nilai, pesan, konflik yang lebih faktual dan seusai kondisi zaman, serta penokohan yang lebih dewasa sesuai dengan target audiens nya, ilustrasi visual yang menyesuaikan dan dapat mendukung tema serta cerita keseluruhan.

3.1.5. Strategi Visual

Dengan demografis remaja dewasa, maka visual yang dibuat berupa illustrasi dengan tehnik digital painting, gaya visualnya sendiri secara umum bisa dikatakan banyak dipengaruhi oleh gaya surrealisme, mengambarkan dunia dongeng dalam cerita rakyat timun mas dengan ilustrasi visual yang gelap dan sureal, dikombinasikan dengan warna-warna *monochromatic* bergaya goth, gradasi hitam putih abu-abu dengan kombinasi warna merah yang berkesan *gloomy*. Gaya visual maupun konten literatur yang dibuat akan berbanding terbalik dengan stereotip dongeng kebanyakan yang cerah, ceria, penuh warna, dan selalu berakhir bahagia.

3.1.6. Strategi Literatur

Lumrahnya *picture story book* menggabungkan baik visual maupun literatur dengan perbandingan hampir sama besarnya, untuk itu dalam perancangan picture story book timun mas ini literatur menjadi bagian penting. Gaya penceritaan naratif yang dipergunakan dimana ada tokoh narator yang menceritakan dari awal hingga akhir plot seluruh cerita, gaya bahasanya dibuat puitis (*poetic*) dimana narasi yang ditulis dibuat berima, menggunakan banyak permainan kata (*wordplay*) dan sedikit bumbu humor gelap (*dark humor*). Selain itu dari segi cerita, berdasarkan genrenya, *fractured fairy tale* biasa mengubah, menghancurkan, mereinterpretasi dan menulis ulang kembali sebuah cerita dongeng, penokohan, dan konflik yang terjadi dengan banyak dibolak-balik sehingga didapat cerita yang benar-benar baru, namun dengan garis besar cerita yang tetap dipertahankan agar audiens tetap dapat mengenali kisah Timun Mas yang diadaptasi tersebut.

3.1.7. Strategi Media

Dalam perancangan *picture story book* Timun Mas ini, akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung yang diantaranya.

1. Media utama

   Media utama yang digunakan berupa buku *picture story book*, seperti yang sudah dibahas, *picture story book* merupakan genre buku yang menggunakan ilustrasi dan tulisan dengan porsi sama besar, dengan visual dan konten cerita yang lebih dewasa, diharapkan cerita rakyat mampu menjangkau segmentasi remaja dewasa. Media buku pun dipilih dengan pemikiran bahwa buku lebih dapat menjangkau banyak segmentasi ekonomi, karena tidak membutuhkan media perantara lain seperti periferal berteknologi tinggi semacam komputer ataupun sejenisnya. Selain itu, alasan lain adalah menjadi bahan koleksi, berbeda dengan media digital yang hanya berupa data, buku dengan *hardcover* bisa menjadi media koleksi yang bagus sehingga menambah nilai kolektivitas, selain itu sebagai bagian dari bundel juga termasuk Box kayu yang selain dari segi utilitas befungsi sebagai media penyimpanan buku, juga menambah nilai eksklusivitas dan kolektabilitas.

2. Media penunjang

   Untuk menunjang media utama tadi, dibutuhkan beberapa media promosi yang berfungsi sebagai media pengingat yang dapat menarik minat audiens akan *picture story book* Timun Mas, maupun berupa gimmick, sebagai konten bonus yang didapat jika membeli produk ini.beberapa media penunjang yang akan dibuat diantaranya.

   - Poster
   - X-Banner sebagai
   - Gimmick Playing Card
   - Wood Box Case/kotak kayu untuk tempat penyimpanan buku
   - T-Shirt
   - Stiker
   - Pembatas buku

- flyer

3.2. Konsep Visual

Dalam *picture story book* ini, visual berbentuk ilustrasi dibuat menggunakan teknik digital painting, ilustrasi disini tidak hanya sebagai penjelas teks, tetapi memiliki porsi penceritaan plot yang sama dengan teks.

3.2.1. Gaya Visual

Seperti diterangkan sebelumnya, pada picture story book timun mas ini, gaya visual yang digunakan sebagian besar bergaya surealisme, baik visual maupun tekstual, karya surrealis biasanya sulit ditebak, juxtaposisi atau memadukan dua unsur yang saling tidak berhubungan ke dalam satu. *Non sequitire* (tidak relevan), ilogis dan absurd, Andre Breton (1924) dalam *surrealist manifesto* mendefiniskan surrealisme sebagai suatu yang filosofis, karya surreal tercipta otomatis dari dalam bawah sadar sang artist nya, walaupun kemudian dikritik oleh Freud.

"*Surrealism, n. Pure psychic automatism, by which one proposes to express, either verbally, in writing, or by any other manner, the real functioning of thought. Dictation of thought in the absence of all control exercised by reason, outside of all aesthetic and moral preoccupation."(1924)*

Unsur ilustrasi *goth* dan horror juga turut dipadukan dengan absurditas gaya surrealisme, menjadikan sisi artistik visual *picture book* ini jauh berbeda dan berbanding terbalik dengan tipikal buku dongeng lainnya.

Baik aspek visual maupun literatur dari segi konsep memadukan sedikit genre horror didalamnya, namun horror disini tidak eksplisit seperti cerita supernatural, karena menggabungkan dengan surealisme, horor yang dibangun lebih bersifat atmosferik, atau mengandalkan suasana yang dibangun baik dari aspek visual maupun tekstual cerita.



Gambar III.1. Ilustrasi American McGee Alice:Madness Return



Gambar III.2. Ilustrasi American McGee Alice : Madness Return



Gambar III.3. Ilustrasi Alice Adventure in Wonderland
(Arthur Rackham)

3.2.2. Format Desain

Media yang dibuat berbentuk Buku *picture story book* berukuran 21 X 29,7 dengan jumlah halaman tidak lebih dari 60. Ukuran ini adalah ukuran standar picture book, dengan ukuran demikian, ilustrasi dan literatur dianggap dapat maksimal, jumlah halaman dan *word count* dirasakan cukup untuk menceritakan kisah secara optimal dan mendalam.

3.2.3. Konsep Warna

Warna monokrom abu-abu berpadu gradasi warna merah mengesankan kesuraman sehingga memberi mood cerita yang gelap dan kelam. Secara teknis, kesan "*pen on paper*" dari eksekusi manual sebisa mungkin tidak hilang ketika eksekusi digital, agar memberikan kesan berbeda dan lebih bergaya "*hand drawing*". Warna-warna gelap seperti gradasi hitam-putih dan abu-abu, dipadukan dengan merah dibuat mendominasi pewarnaan *picture book* ini.



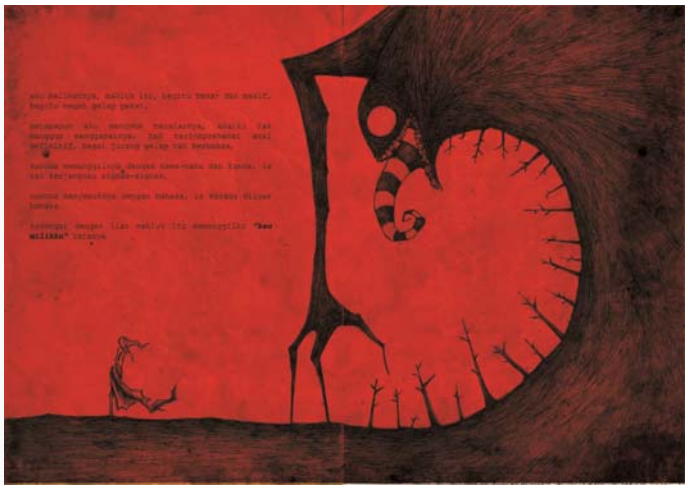
Gambar III.4. contoh penggunaan warna pada ilustrasi



Gambar III.5. Contoh penggunaan warna pada ilustrasi

3.2.4. Lay out

Menyesuaikan dengan temanya yang surealistis, layout yang digunakan dalam picture book Timun Mas ini dibuat sedemikian ekspresif, namun tetap mengindahkan standar layout sebuah buku cerita, terutama dalam hal penempatan text dan tingkat keterbacaan.



Gambar III.6. Contoh Layout

3.2.5. Tipografi

Untuk judul font yang digunakan adalah Eccentric std, pemilihan font ini didasari oleh bentuknya yang dapat memberikan kesan antik, unik dan tua merupakan pilihan tepat digunakan sebagai font utama *picture book* Timun Mas ini, font Eccentric std digunakan hanya pada cover dan Logotype saja.

Untuk body text font Courier new menjadi pilihan, courier new biasa dijadikan font standar dalam penulisan buku cerita atau novel dan sejenisnya, selain itu juga digunakan font A.D.MONO khusus untuk font pada halaman pembagian *chapter* atau bab pada buku

ECCENTRIC STD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890



Gambar III.7. contoh penerapan font Eccentric Std pada Logotype

A.D.MONO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890



Gambar III.8. contoh penerapan font A.D. Mono pada ilustrasi

Courier new

abcdefghijklmnopqrstufqxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890



Gambar III.9. contoh penerapan font courier new pada body text

3.2.6. Konsep Literatur

Secara umum, picture storybook ini bisa dikategorikan ke dalam genre *fractured fairy tale* menggunakan tehnik naratif, cerita dalam buku ini dirancang sedemikian rupa, dengan unsur literatur Surrealis yang mengedepankan gaya pencerita yang absurd, aneh, tidak masuk akal (*non-sequitir*e) dan banyak menggunakan *twist* pada cerita. Penambaha sedikit elemen *horror* dalam narasinya, humor gelap digunakan dari dialog atau monolog sang narator yang banyak menggunakan majas sinisme untuk membangun situasi komikal pada beberapa adegan.

Dari segi narasi sendiri, si narator menggunakan sudut pandang orang ketiga terbatas atau dikenal dengan *limited third person*, berbeda dengan narasi sudut pandang orang ketiga biasa dimana sang pencerita adalah narator non-tokoh yang *omniscient* (bisa berada dimana saja, tidak terikat waktu, tempat, dan tidak memiliki karakterisasi). Walaupun tetap memungkinkan perpindahan POV dari *limited* ke *omniscient third person*, maupun dari orang ketiga ke orang pertama, dalam cerita Timun Mas ini, tokoh yang digunakan sebagai narator sepanjang

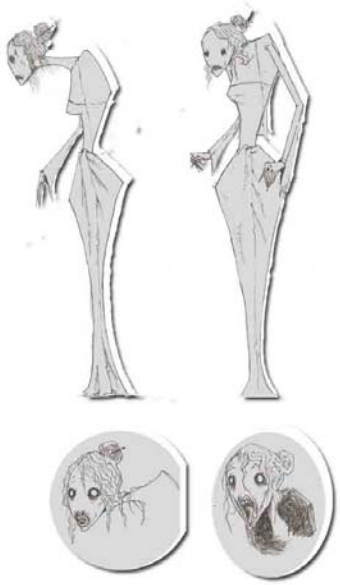
cerita berpindah-pindah, pada satu titik menggunakan POV suatu karakter, disaat lainnya menggunakan POV karakter lainnya, dalam cerita timun mas ini penceritaan menggunakan tehnik "*unreliable narrator*", yaitu dimana narasi yang dikisahkan si pencerita menjadi subjektif karena sifat dan karakteristik si narator.

3.2.7. Karakter (penokohan)

Karakter di cerita ini kurang lebih sama dengan cerita asli Timun Mas, antara lain.

Wanita tua (Ibu Timun Mas)

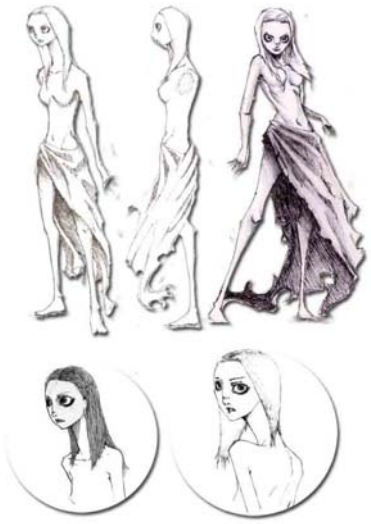
Pada awalnya si wanita tua adalah wanita setengah baya, sangat menyayangi timun mas yang anaknya satu-satunya sampai ke titik overposesif tidak wajar dan kecenderungan represif, kecemasan dan ketakutan tidak wajarnya mendorongnya pada *anxiety disorder*, gangguan mental dimana ia mengalami kecemasan yang mendalam didorong rasa cinta dan takut kehilangan anaknya. Wanita tua juga merupakan simbolisme dari superego dalam psikoanalisa Freudian.



Gambar III.10. Tokoh Wanita tua/Ibu

Timun Mas

Tokoh sentral dalam cerita ini, sedari kecil ia dikungkung ibunya represi dan *mental abuse* yang dilakukan ibunya menyebabkan gangguan psikologis hebat padanya. Pada perkembangan cerita, Timun Mas digambarkan mengalami desperasi kegilaan (*mental breakdown*), krisis eksistensialis serta dan makna kehidupan, dalam kisah ini digambarkan bagaimana perjuangannya mengejawantah absurditas dan ke takbermaknaan hidup, merupakan simbolisme ego dalam psikoanalisa Freudian.



Gambar III.11. tokoh Timun Mas

Raksasa

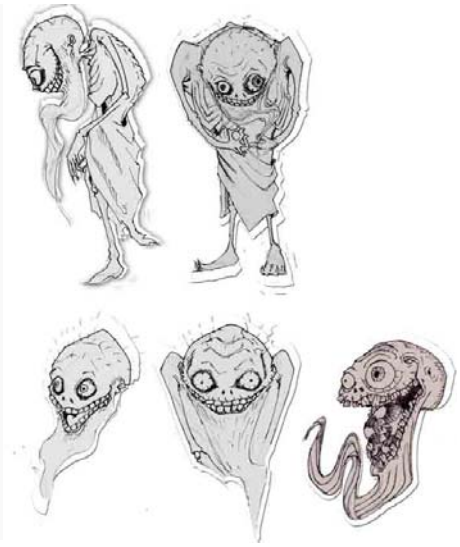
Tokoh antagonis utama, konsep karakteristik tokoh rakhsasa adalah tokoh antagonis yang digambarkan sebagai mahluk supranatural (*deity*) yang misterius, amoralis. Tujuan, nilai moral, rasio atau fikiran tokoh antagonis ini tidak dimengerti, absurd dan nihilistik. dalam cerita ini digambarkan segala tujuan dari perbuatan si Raksasa tanpa alasan jelas dan hanya sekedar untuk kesenangan. Desain karakternya yang hanya berupa bayangan hitam pekat merupakan penggambaran dari Id dalam psikoanalisa Freudian.



Gambar III.12. tokoh Raksasa

Kakek tua (petapa)

Dalam arketipe Carl Jung, tokoh kakek tua adalah *The Sage* atau *The Hermit* yang dalam literatur, stereotype karakter *ini* biasa muncul sebagai tetua yang menolong tokoh protagonis. Karakternya misterius dan enigmatik, absurd, dalam kisah si petapa berperan memberikan pencerahan pada Timun Mas tentang nihilnya makna hidup, dan keberanian serta kecintaan akan takdir menjalani kehidupan yang tanpa makna .



Gambar III.13. tokoh Petapa

3.2.8. Setting

Latar tempat dalam cerita ini sebenarnya dunia fiktif fantasi, settingnya merupakan tipikal "*in a far away land*" yang biasa ada dalam kisah dongeng dimana walaupun berlokasi di suatu tempat di Jawa, namun penggambarannya sendiri sangat fiktif dan tidak sesuai kenyataan. Pembaca tidak diberi gambaran gamblang dimana cerita ini terjadi, dan hanya diberi petunjuk terjadi di suatu tempat di Jawa pada suatu waktu, namun penggambarannya, terutama dari sisi visual, tidak realistis mengingat genre visualnya yang sureal. Bahkan, dalam cerita ini setting tempat bahkan waktu diabaikan sama sekali.

3.2.9. Cerita

Cerita Timun Mas versi *picture story book* ini merupakan '*fractured*' *fairy tale* dari cerita Timun Mas populer, seperti telah dijelaskan, *fractured fairy tale* merekonstruksi ulang sebagian besar cerita 'asli'nya dan membangun kembali sebuah cerita, plot, dan karakterisasi yang benar-benar baru, namun tetap menjaga agar benang merah Timun Mas didalamnya masih bisa dimengerti oleh pembaca.

3.2.10. Sinopsis plot

Pada suatu ketika, hidup seorang wanita tua sebatang kara yang telah renta dan lemah, ia mendambakan seorang anak yang dapat menemaninya pada hari-hari tuanya, suatu hari datanglah sang Raksasa mengabulkan keinginannya dengan syarat ketika beranjak dewasa si anak akan diserahkan kepadanya, wanita tua itu menyanggupi begitu saja karena dibutakan oleh hasratnya.

Si anak tumbuh dewasa, walaupun wanita itu begitu sayang padanya, ia ternyata menjadi sangat protektif, ketakutan dan kecemasannya kian lama semakin menjadi, janjinya pada sang rakhsasa terus menghantuinya. hingga pada suatu titik ia jatuh pada kegilaannya.

Timun Mas yang diisolir, dikurung dan terpenjara oleh ibunya, ibunya menjustifikasi perbuatannya sebagai bentuk perlindungannya dari raksasa yang mengincarnya. Suatu ketika, dikuasai rasa takutnya, ia memutuskan untuk membunuh anaknya sebelum raksasa itu yang membunuhnya.

Setelah itu sudut pandang narasi cerita berubah dari sisi Timun Mas yang putus asa, kehilangan makna hidup, gila dan mengalami krisis eksistensi, ia bertemu sesosok kakek tua misterius yang enigmatik, yang lewat dialog-dialog absurd tentang kehidupan dan absurditasnya, memberikan pencerahan pada Timun Mas untuk tetap hidup dalam kehidupan tanpa makna. Ia memberikan sebuah kantong yang dikatakannya mampu menolongnya dari si Rakhsasa, tak berapa lama, sang Raksasa datang.

Seberapapun keras timun mas mencoba lari, raksasa itu selalu bisa mengejarnya, dengan benda yang ada didalam isi kantong pemberian kakek misterius itu, Timun Mas berjuang demi hidupnya.

3.2.11 Tema Sentral dan makna Cerita

Beberapa tema sentral yang diangkat dalam cerita ini, dipilih atas dasar kedalaman konteks, faktualitas, dan penyesuaiannya pada target demografis yang dituju, yaitu remaja dewasa, juga subjektifitas cara pandang. Diantaranya.

- Kegilaan, terutama pada karakteristik tokohnya, penyakit mental menjadi salah satu tema sentral yang ingin diangkat, Dalam cerita ini, kecemasan (*anxiety*) dan kekhawatiran si tokoh ibu membawanya pada *state* mental yang rapuh, dan mempengaruhi perlakuannya pada orang lain, yaitu timun mas yang anaknya sendiri,
- Kekerasan pada anak atau *Child Abuse*, salah satu tema sentral lain yang diangkat adalah kekerasan orang tua pada anak, bagaimana akibat dan seberapa besar pengaruhnya pada perkembangan psikologis anak, yang digambarkan dengan hubungan tokoh Ibu-Timun Mas. Perlakuan tokoh ibu pada anaknya, menimbulkan trauma pada diri Timun Mas sendiri dan menyebabkan depresi mental parah padanya.
- Moralitas, dalam cerita ini, salah satu tema yang ingin diangkat adalah masalah moral, zaman sekarang nilai-nilai moral dan kebaikan tidak bisa dilihat dalam dikotomi hitam putih. Dan baik buruk hanyalah masalah perspektif siapa yang melihat, tidak seperti pada jaman dulu, moral tidak bisa lagi distandarkan secara absolut, karena nilai moral, apa yang dianggap bermoral selalu relatif dan berubah. Perlawanan

pada kemapanan moralitas dan dikotomi moral merupakan tema sentral yang ingin diangkat.

- Absurditas hidup, nihilisme, anihilasi makna hidup, dan penerimaan sang tokoh pada ketiadaan makna itu, dalam cerita ini, pencarian makna hidup dan adakah tujuan hidup menjadi salah satu tema yang diangkat, digambarkan dengan dialog antara Timun Mas dan petapa, filsafat absurdisme Albert Camus, nihilisme Nietzsche, dan konsep dan eksistensialisme Sartre memberi basis besar pada makna cerita dalam kisah ini.
- Psikoanalisa Freudian, konsepsi superego-ego-id Freud, dan hubungan ketiganya dalam alam bawah sadar manusia juga merupakan makna yang tersimpan dalam cerita ini, digambarkan dengan interaksi antar tokoh-tokohnya yang bila dimaknai dalam kacamata psikoanalisa, merupakan simbolisme dari superego, ego, dan id.
- Konsep tiga metamorfosa roh dan pertentangan 'moralitas' budak - 'moralitas' tuan Nietzsche, metamorfosa roh adalah konsep Nietzsche akan perjalanan sikap moral manusia menuju purnamanusia (*ubermensch*) yang dalam kisah ini disimbolkan oleh perjalanan eksistensialisme tokoh Timun Mas, Timun Mas awalnya terkekang oleh nilai sang ibu pada fase ini mengalami fase unta, atau fase moralitas budak, dimana nilai yang dipegang teguh olehnya adalah nilai sang ibu yang secara dominatif dipaksakan padanya, setelah lepas dari penjara nilai sang ibu, Timun Mas memasuki fase singa, dimana setelah nilai sang ibu dinihilkan, ia mencoba membangun nilainya sendiri, disimbolkan pada akhir kisah dimana ia bertarung dengan sang Raksasa. Pertarungan Timun Mas dan raksasa ini, merupakan simbolisme dari kehendak berkuasa (*der will zur macht*) bagaimana satu sama lain, antara tokoh raksasa dan Timun Mas, berusaha untuk saling menguasai satu sama lain, pada akhir kisah, sampailah Timun Mas pada fase bayi, fase bayi merupakan fase manusia purna, dimana akhirnya tokoh Timun Mas setelah menjalani pertarungan tanpa akhir yang bagai sebuah pengulangan abadi tanpa akhir dengan sang raksasa,

sampai pada pencerahan akan nihilisme hidup, dan penerimaan akan itu.

- *Amor fati*, sebuah frasa latin yang berarti kecintaan akan takdir, suatu sikap penerimaan (*acceptance*) dan afirmasi, berkata “Ya” pada kehidupan dan takdir, termasuk pada penderitaan, absurditas, dan kekosongan makna, yang disimbolkan secara implisit dengan dialog terakhir Timun Mas dengan Raksasa.

Seperti yang diutarakan di bab sebelumnya, pada cerita yang lebih diperuntukkan audiens dewasa, kedalaman makna biasanya dibuat berlapis-lapis, dalam artian makna dan tema yang ditangkap pembaca tergantung pada tingkat kognisi (kemampuan berfikir) yang juga sangat dipengaruhi oleh tingkat usia, pembaca yang lebih muda mungkin akan bisa menangkap tema-tema atau konflik dasar yang terkandung dalam isi cerita, seperti kekerasan pada anak, egoisme, prilaku overposesif, tema *mental illness* yang dialami dan sebagainya. Pembaca yang lebih dewasa mungkin bisa menangkap tema-tema psikoanalisa atau filsafat yang tersirat dalam narasi. Tentu saja, interpretasi yang ada akan cerita timun mas versi ini akan sangat subyektif tergantung siapa yang menafsirkan, buku ini memang mencoba untuk tidak terlalu eksplisist menarasikan nilai-nilai didalamnya, dan menyerahkan interpretasi cerita sepenuhnya pada pembaca.