BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Penulis melakukan pendekatan dengan membuat visualisasi dari cerita rakyat legenda si Pitung yang berupa komik, dimaksudkan agar mereka lebih tertarik untuk mengetahuinya dibandingkan hanya sekedar teks dari cerita tersebut, tanpa adanya visualisasi atau gambar.

a. Tujuan Komunikasi
   - Untuk menarik minat remaja dan dewasa terhadap cerita rakyat si Pitung.
   - Mengenalkan sosok si Pitung sebagai sosok yang sangat dermawan kepada rakyat yang kesusahan, bukan hanya sebagai si jago silat saja.
   - Menekankan rasa setia kawan kepada sesama. Terlihat dari pesahabatan antara si Pitung, Ji'ih dan Rais yang saling melindungi satu sama lain.

b. Materi Pesan

   Sifat dermawan dan selalu menolong yang lebih lemah sudah sangat jarang ditemui saat ini. Kondisi dimana yang kaya semakin kaya, dan yang miskin semakin miskin. Oleh karena itu, diharapkan si Pitung ini bisa dijadikan contoh oleh masyarakat yang membacanya.

c. Pendekatan Komunikasi Visual

   Para tokoh dalam komik ini akan menggunakan atribut-atribut yang menunjukan kekhasan adat Betawi, seperti sarung, kerudung, batik Betawi, dan sebagainya. *Setting* atau latar belakangnya juga akan berdasarkan hal tersebut, seperti rumah-rumah penduduk, suasana

kampung, dan lain sebagainya. Hal ini dimaksudkan agar pembaca bisa langsung mengetahui bahwa komik ini mengambil latar belakang budaya Betawi

d. Pendekatan Komunikasi Verbal

Komik ini nantinya akan dipasarkan secara luas, baik melalui media cetak yaitu buku komik maupun melalui media internet, yaitu komik *online*. Oleh karena itu bahasa yang digunakan dalam percakapan antar karakternya adalah bahasa Indonesia. Namun untuk memunculkan kesan Betawi, pada bagian tertentu akan diselipkan beberapa bahasa Betawi, seperti aye, empok, babe, enyak dan lain-lain, yang tentunya disertakan arti dari kata tersebut.

Ceritanya sendiri akan diadaptasi dari buku "Hanya Sekali Kita Mati" karangan Soekanto S.A.

3.1.2 Strategi Kreatif

Pada halaman pertama dari komik ini, si Pitung akan digambarkan sedang lari dari kejaran pasukan Belanda bersama Ji'ih. Suasana kejar-kejaran tersebut akan digambarkan malam hari, sehingga suasananya akan terkesan lebih tegang dan menarik. Hal ini bertujuan untuk membangun rasa penasaran kepada pembaca, sehingga mereka tertarik untuk membaca lebih lanjut.

Unsur humor dan asmara juga akan dimasukan ke dalam komik ini, walaupun tidak akan mendominasi. Tujuannya adalah agar pembaca bisa melihat sisi lain dari cerita ini dan juga agar cerita tidak terlampau tegang dan monoton.

3.1.3 Strategi Media

Media utama yang akan digunakan adalah visualisasi dari perjuangan si Pitung dalam membela rakyat kecil dari penindasan tuan tanah dan pemerintah Belanda yang semena-mena, yang dikemas dalam bentuk komik. Segmentasinya

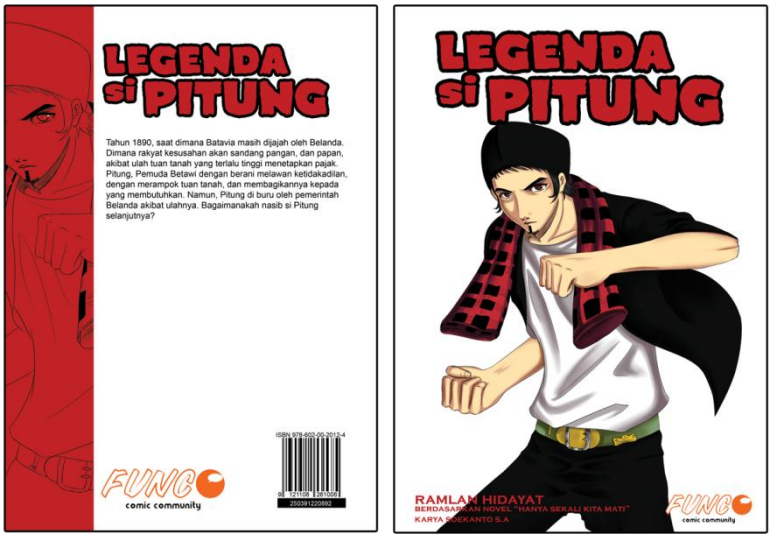
adalah remaja berusia 15-20 tahun, dan tidak menutup kemungkinan untuk dibaca oleh kalangan dewasa.

Komik dinilai sebagai media yang tepat, karena komik itu sendiri mendapat perolehan suara dari pemungutan media yang akan diangkat. Selain itu, komik merupakan media bacaan yang paling sering dibaca selain novel.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Format Desain

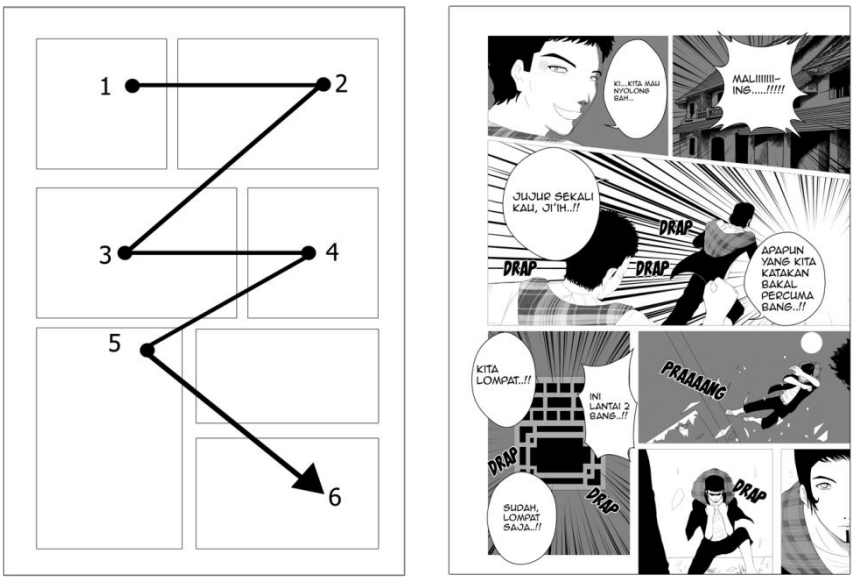
Format desain dari komik ini adalah *portrait* dengan ukuran 148 mm x 210 mm, atau ukuran a5. Pada awalnya akan menggunakan ukuran a4, atau 210 mm x 297 mm, namun karena menyulitkan pembaca untuk membacanya, maka diperkecil menjadi ukuran a5.



Gambar III.1 Cover depan dan belakang yang masing-masing berukuran a4

3.2.2 Tata Letak

Di dalam buku komik ini, terdapat kotak-kotak yang berisi gambar, atau yang biasa disebut panel, yang dibaca dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. *Layout* pada buku komik ini hanya terdiri dari gambar dan balon teks yang ada pada tiap-tiap panel ditiap halamannya. Sedangkan untuk *cover* komik ini akan dibuat dengan menampilkan gambar yang sesuai dengan isi cerita.



Gambar III.2 Contoh panel dan pengaplikasiannya

3.2.3 Warna

Komik ini akan menggunakan format hitam putih, dengan teknik *screen tone* digital pada ilustrasinya. Selain untuk menghemat waktu pengerjaan, *screen tone* secara digital juga lebih mudah daripada *screen tone* manual. Penggunaan *screen tone* hanya untuk memberikan tekstur gelap terang pada karakter ataupun *background,* dan dipadukan dengan arsiran sehingga kesan gelap terangnya akan lebih terasa. Penggunaannya juga hanya akan dipakai saat suasana malam atau gelap saja, sedangkan saat siang hari atau terang, akan menonjolkan efek arsiran.

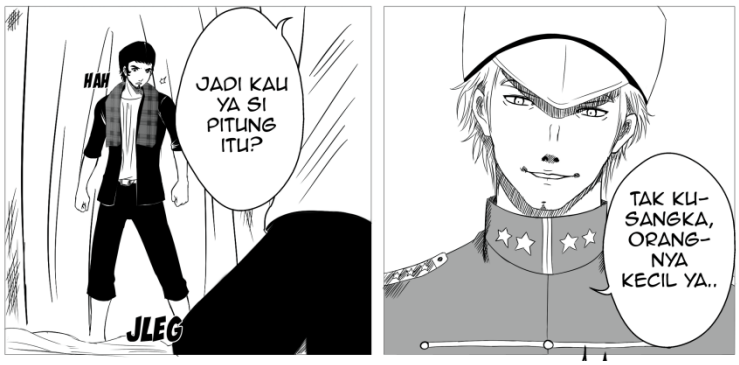


Gambar III.3 Contoh halaman komik Another yang menggunakan *Screen Tone*

Sumber : http://i36.mangareader.net/another/12/another-3089965.jpg

3.2.4 Ilustrasi

Untuk gaya ilustrasi pada komik ini, penulis memilih gaya ilustrasi manga. Selain karena penggambarannya yang sederhana, tapi juga karena gaya manga sangat khas dengan penggambaran ekspresi pada karakter-karakternya. Selain itu manga juga sangat khas dengan tarikan garisnya. Dan hal itu lah yang ingin ditonjolkan dalam komik ini.



Gambar III.4 Gaya ilustrasi yang digunakan adalah manga

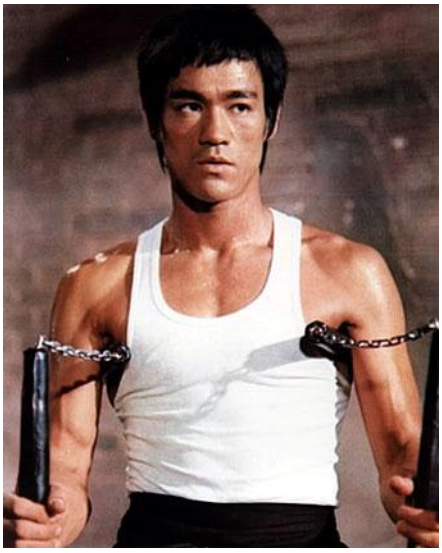
3.2.5 Studi Karakter

Sebelum dibuat karakter-karakter untuk komik ini, terlebih dahulu dilakukan studi untuk tiap-tiap karakter yang akan muncul. Penulis mencari referensi dari tiap-tiap karakter yang ada. Dari hasil studi kemudian dilakukan proses pembuatan karakter sesuai dengan hasil studi tersebut.

Berikut adalah studi setiap karakter yang ada dalam komik Legenda si Pitung :

a. Si Pitung

Pitung adalah seorang pemuda yang gagah berani, dan suka menolong terhadap sesama. Dia adalah tokoh utama di dalam cerita ini. Tidak seperti penggambaran tokoh si Pitung yang sudah ada sebelumnya, di komik ini si Pitung akan digambarkan sebagai sosok yang bertubuh kecil, namun kekar. Contoh referensi karakter yang bertubuh kecil namun kekar adalah Bruce Lee.



Gambar III.5 Bruce Lee

Sumber : http://www.badassoftheweek.com/bruce_lee.jpg

Untuk gaya pakaian dan aksesoris si Pitung, diambil referensi dari ilustrasi-ilustrasi yang sudah ada, namun akan dimodifikasi dan disederhanakan.



Gambar III.6 Contoh ilustrasi si Pitung yang dibuat oleh Bryan Valenza

Sumber :
http://fc08.deviantart.net/fs70/f/2012/093/0/9/092a8abf4a6c31aab9404d53c16dfccd-d4smhi5.jpg



Gambar III.7 Sketsa si Pitung

b. Ji'ih

Ji'ih merupakan pendamping setia si Pitung dalam menjalankan aksinya merampok para tuan tanah. Ji'ih adalah adik kandung dari Ibu si Pitung, dengan kata lain Ji'ih adalah paman si Pitung. Namun karena umur mereka hampir sama, mereka sangat akrab sejak kecil. Ji'ih selalu setia mendampingi si Pitung kemanapun ia pergi.



Gambar III.8 Contoh ilustrasi Ji'ih yang dibuat oleh Bryan Valenza

Sumber :
http://fc08.deviantart.net/fs70/f/2012/093/0/9/092a8abf4a6c31aab9404d53c16dfccd-d4smhi5.jpg



Gambar III.9 Sketsa Ji'ih

c. H. Naipin

H. Naipin adalah guru mengaji sekaligus guru silat si Pitung. Beliau adalah sosok yang dikagumi di kampung Rawa Belong. Kepadanyalah si Pitung belajar beribadah dengan taat, dan juga belajar silat. Karakternya akan digambarkan sebagai sosok orang tua, yang hampir selalu memakai pakaian muslim seperti baju koko, kopiah, dan sarung.



Gambar III.10 Contoh ilustrasi H. Naipin sedang mengajarkan silat kepada si Pitung

Sumber : Buku "Hanya Sekali Kita Mati" (hal. 35)



Gambar III.11 Sketsa H. Naipin

d. Aisyah

Aisyah adalah anak dari H. Naipin. diceritakan dia menaruh perasaan kepada si Pitung, dan begitu pula sebaliknya. Namun, takdir tak dapat menyatukan mereka, karena si Pitung merupakan buronan. Karakternya akan digambarkan sebagai wanita yang anggun dan cantik.



Gambar III.12 Contoh referensi Aisyah dari film animasi si Pitung

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/_mbhG-E_FFjw/TM-LXwUEigI/AAAAAAAADR0/Hy1--fPs0NU/s400/fefg4j.jpg



Gambar III.13 Sketsa Aisyah

e. Schout Heyne

Tokoh antagonis utama dalam cerita ini. Schout Heyne adalah seorang pemimpin pasukan Belanda di daerah Rawa Belong. Dia memiliki sifat licik, selalu menghalalkan segala cara untuk mendapatkan apa yang dia inginkan. Karakternya akan digambarkan sebagai sosok yang tinggi, dengan hidung mancung dan pipi sedikit tirus. Memakai seragam pasukan Belanda, dengan sepatu *boots* selutut



Gambar III.14 Contoh ilustrasi Heyne

Sumber : *Cover* Buku "Hanya Sekali Kita Mati"



Gambar III.15 Sketsa Heyne

3.2.6 Studi Lokasi

Latar belakang komik ini berada di daerah perkampungan Rawa Belong dan sekitarnya pada tahun 1890. Referensi tempat akan diambil dari film si Pitung, dan juga beberapa foto yang bersumber dari internet.



Gambar III.16 Contoh referensi suasana pasar

Sumber : http://dir.groups.yahoo.com/group/PPDi/message/9919



Gambar III.17 Contoh referensi markas pasukan Belanda

Sumber :
http://i16.photobucket.com/albums/b3/dave_win/jakarta%20tempo%20doeloe/e.jpg

3.2.7 Studi Properti

Di dalam buku komik ini karakter membutuhkan properti tambahan agar memperkuat identitas dari karakter tersebut. Acuan properti diambil dari foto dari internet dan juga dari film-film si Pitung yang sudah ada, yang kemudian mengalami proses penyederhanaan bentuk dan warna.



Gambar III.18 Contoh referensi pakaian pasukan Belanda

Sumber: http://labskyhistoricalseeker.blogspot.com/2011/06/saya-dan-museum-bi-keramik.html



Gambar III.19 Contoh referensi pakaian wanita Betawi

Sumber :
http://www.jakarta.go.id/web/system/jakarta2011/public/images/encyclopedia/39a85bf3039b3a6397e1d6244a2f5351.jpg



Gambar III.20 Contoh referensi golok

Sumber : http://imageshack.us/photo/my-images/188/betawi1.jpg/



Gambar III.21 Contoh referensi *revolver* 1890

Sumber : http://www.armchairgunshow.com/otsCM_Merwin_Hulbert.htm

3.2.8 Tipografi

a. Judul Komik

Font yang akan digunakan untuk judul komik ini adalah font “Crimewave BB”. Karena font ini memiliki kesan kuat, dan kokoh, sehingga sangat cocok dengan karakteristik si Pitung. Warna merahnya sendiri berdasarkan sifat si Pitung yang berani melawan pemerintah Belanda. Outline hitamnya sendiri untuk mepertegas kesan kokoh dan kuatnya dari font ini.



Gambar III.22 Font judul Legenda si Pitung

b. Teks percakapan

Font yang akan digunakan adalah font “Anime ace 2.0 BB” karena font ini sering digunakan dalam *mangascans* atau komik *online* di internet. selain itu font ini memiliki bentuk yang tipis dan ramping, sehingga mudah terbaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

,.:;”!@#$%^&*()/\

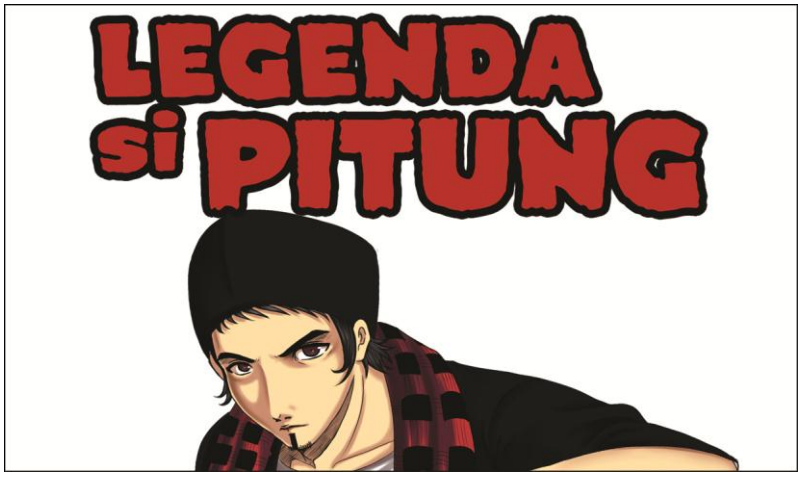
c. Teks Efek Suara

Font yang akan digunakan adalah font “888_clean_sound” karena font ini memiliki bentuk yang tebal, dan kokoh namun tidak beraturan. Sehingga cocok digunakan sebagai *soundeffect* dalam komik ini.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

,.:;”!#$%&*()/\



Gambar III.23 Contoh pengaplikasian font pada cover depan



Gambar III.24 Contoh pengaplikasian font pada komik

3.2.9 *Storyline*

Adegan dimulai saat Pitung dan Ji'ih sedang berjalan-jalan di pasar Rawa Belong. Di sepanjang jalan, yang terlihat banyak sekali penduduk yang terlihat kelaparan, kesusahan, dan tak punya rumah. Si Pitung akhirnya memutuskan untuk merampok rumah-rumah para tuan tanah yang telah semena-mena menetapkan pajak tanah yang berlebihan kepada rakyat. Pitung dibantu Ji'ih dalam aksinya merampok.

Korban pertama dari aksi si Pitung ada Babah Long Sen, salah satu tuan tanah dan pejabat yang memihak Belanda, dan sangat tamak akan harta. Aksi Pitung tidak berjalan dengan mulus karena dia harus berhadapan dengan Jelambar, pengawal tangguh dari Babah Long sen. Pitung bertarung dengannya, dan dengan satu pukulan, Jelambar roboh, dan Pitung serta Ji'ih berhasil meloloskan diri.

Sejak saat itu, si Pitung dan Ji'ih melakukan aksi perampokan terhadap rumah orang-orang kaya dan hasilnya dibagikan kepada orang-orang miskin dan lemah yang saat itu sedang ditindas oleh pemerintahan Belanda. Si Pitung juga menjadi terkenal akan kehebatannya dalam ilmu silat .

Para tuan tanah dan orang-orang kaya yang memihak kepada Belanda pun menjadi tidak tentram dan melaporkan hal ini kepada pemerintah Belanda. Pemerintah Belanda pun mengutus Schout Heyne untuk menangkap si Pitung. Berbagai cara dipakai oleh Schout Heyne dan anak buahnya, dari mengumpulkan seluruh warga kampung, hingga mencari Ji'ih untuk memberitahukan dimana si Pitung berada.

Di lain tempat, Pitung berkunjung ke rumah H. Naipin, gutu silatnya. Disana juga ada Aisyah, anak dari H. Naipin. Setelah bercakap-cakap dengan gurunya dan H.Naipin, Pitung pun kembali ke gubuk persembunyiannya untuk bertemu Ji'ih. Namun, tidak seperti biasanya Ji'ih tidak ada di tempat. Tiba-tiba terdengar suara dari luar yang mengatakan bahwa Ji'ih ada diluar gubuk. Pitung pun segera keluar dan ternyata ada Schout Heyne denga Ji'ih dalam keadaan babak belur dan terikat. Pitung pun dikepung oleh para polisi yang bersiap untuk menangkapnya.

Terjadi pertarungan tidak adil, antara Pitung melawan puluhan polisi anak buah dari Schout Heyne. Sementara Pitung sibuk melawan mereka seorang diri, Schout Heyne mengambil *revolver* berisi peluru emas, yang merupakan kelemahan si Pitung. Pitung pun tertembak dan langsung tewas.

Setelah itu, Heyne menyeret mayat si Pitung dengan kudanya, sementara Ji'ih ikut ditangkap dan akan dipenjara. Para warga yang melihat tidak bisa berbuat apa-apa, karena mereka terlalu takut dengan pasukan Belanda tersebut.

Aisyah dan H.Naipin yang juga melihatnya pun, tidak bisa melakukan apa-apa dan hanya bisa menangis.

Setelah kematian Pitung, keadaan kembali seperti semula. Penduduk kembali merasakan susahnya hidup. Pajak semakin dinaikan dan mereka tidak bisa berbuat apa-apa. Mereka hanya bisa hidup dibawah penindasan mereka. Namun, mereka tidak akan pernah lupa akan jasa si Pitung, yang rela berkorban demi mereka, tanpa mengharapkan imbalan apapun.

3.2.10 *Storyboard*

Storyboard merupakan pengembangan dari *storyline*, *storyboard* ini terdiri dari dialog dan visual, dimana visual itu sendiri menggambarkan gestur-gestur pada setiap karakter yang ditampilkan. Berikut ini adalah beberapa sketsa *storyboard* komik Legenda si Pitung ini:



Gambar III.25 Sketsa *Storyboard* halaman 1



Gambar III.26 Sketsa *Storyboard* halaman 3



Gambar III.27 Sketsa *Storyboard* halaman 11