BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah mengangkat cerita mengenai legenda urban hantu Kuntilanak, serta menemukan konsep dibalik keseraman wujud, transisi perwujudan, serta bentuk karakteristiknya.

Untuk itu, penulis membuat solusi dengan membuat media penjangkau informasi yang didalamnya terdapat informasi beserta penggambaran model yang dirangkum dan dituangkan kedalam karya berbentuk buku ilustrasi, berisikan asal-usul, pengenalan sosok, konsep, serta karakteristik, dibuat relevan dengan zaman, fungsi media ini sebagai pengenalan lebih dalam akan informasi mengenai Legenda Kuntilanak yang sudah ada.

Menentukan segmentasi ditujukan agar pesan yang disampaikan tepat dan mudah dipahami masyarakat.

- **Demografis** remaja hingga dewasa dengan rentang umur antara 18 tahun hingga 40 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, latar belakang setidaknya mengenyam bangku SMA, dan jenis pekerjaan dan pendapatan yang beragam.
- **Geografis** daerah perkotaan besar di Indonesia yang mempunyai jalur distribusi luas akan perdagangan buku.
- **Psikografis** personal atau pribadi yang memiliki rasa keingintahuanyang lebih terhadap fenomena dan informasi yang ada, yang terbiasa akan pemikiran-pemikiran sumber yang logis serta bagi pembaca buku yang bertema fiksi dan sebagainya.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi baik berupa tulisan, visual atupun verbal. Dalam penyampaian sebuah pesan, perlu sebuah

pendekatan komunikasi tentang target audiensnya, dimana dalam pemilihan bahasa verbal yang akan dikomunikasikan mudah dimengerti oleh target, begitu pula dengan visualisasinya.

Pendekatan komunikasi yang dilakukan dalam media informasi mengenai Legenda Kuntilanak dengan komunikasi naratif didampingi oleh visual, menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari namun tetap baku. Menggunakan pendekatan komunikasi naratif dengan menggunakan gaya bahasa kesusastraan yang hiperbolik dan juga kelam, bahasa yang informatif memberi kesan edukasi pada si pembaca, seperti halnya buku ilmiah.

III.1.2 Pendekatan Verbal

Karena target audiensnya adalah remaja hingga dewasa, maka bahasa yang akan digunakan adalah dengan menggunakan kombinasi bahasa yaitu Bahasa Indonesia yang sering digunakan dalam lingkungan pergaulan sehari-hari dan bahasa Inggris. Dengan tujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat mudah diterima khususnya remaja yang menjadi target audiensnya karena remaja saat ini lebih berkembang dalam segi bahasa serta ketertarikannya hal ini berkesinambungan dengan perkembangan zaman serta globalisasi.

Maksud dari pendekatan verbal ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat khususnya personal atau pribadi yang memiliki rasa keingintahuan yang lebih terhadap fenomena dan informasi yang ada, yang terbiasa akan pemikiran-pemikiran sumber pemaparan yang logis.

Tujuan dari komunikasi ini agar seluruh masyarakat yang dijadikan segmentasi dapat memahami pemaparan-pemaparan materi yang ada secara spesifik dan bertahap mengenai kuntilanak, dari mulai asal-usul, konsep pemikiran hingga pemikiran logis yang terdapat dalam legenda urban kuntilanak.

III.1.3 Strategi Verbal

Teknik penulisan cerita menjadi salah satu titik penting yang dapat menentukan kesuksesan buku ini. Dimana konsep penceritaan buku ini adalah dengan membuat buku yang kemudian dikemas seolah-olah menjadi sebuah jurnal investigasi misteri dari seorang jurnalis yang menuliskan penelitian berdasarkan survey serta hasil penelitian dari fenomena misteri kuntilanak serta perbandingan studi penelitian yang diambil dari kasus lain yang sama kisahnya.

Oleh karena itu sudut pandang yang digunakan dalam buku ini adalah "sudut pandang orang ketiga sebagai pelaku tambahan/sampingan", pengarang dalam hal ini menempatkan dirinya sebagai peneliti dalam cerita, yang memaparkan hasil studi dan penelitiannya menjadi cerita. Keberadaan 'Aku' didalam cerita hanyalah sebagai saksi. Dengan demikian tokoh 'Aku' bukanlah pusat dari cerita. Hanya bertindak sebagai peneliti yang menceritakan kisah atau peristiwa yang dialami oleh tokoh lain yang menjadi tokoh utama sesuai jurnalnya serta hasil penelitiannya, misalnya seperti:

> *"Kuntilanak .. ya, hantu kuntilanak yang biasa diceritakan masyarakat sebagai hantu wanita yang mati dalam keadaan hamil, dan tentu saja wajah serta sosok seramnya yang terkenal diyakini masyarakat sebagai hantu yang menyeramkan.*

> *Namun setelah mendengar sejarah yang tersebar akan asal-usul makhluk tersebut, aku merasa kisahnya tidak masuk akal, yang aku tidak habis pikir akan sosoknya tersebut, hal apa yang menyebabkan ia seperti itu, dan juga pasti terjadi sesuatu sehingga ia menjadi seperti itu, aku mulai penasaran, karena asal-usul cerita kuntilanak yang sudah tersebar kurasa itu belum sempurna juga kurang rinci pembahasannya".*

III.1.4 Strategi Kreatif

Melanjutkan informasi yang sudah ada sehingga lebih lengkap dan menarik bagi khalayak, begitu juga kalangan remaja sekarang sudah mampu menentukan pemilihan media yang tepat dan bebas untuk kepentingan pribadinya, namun jika sekedar data saja itu belum cukup menarik untuk dinikmati, maka diambilah media berbentuk atau buku ilustrasi. *Book Illustration* sendiri merupakan sebuah bentuk ilustrasi yang muncul dalam buku-buku. media berbentuk buku yang kerap digunakan sebagai bentuk dokumentasi dari karya-karya seni oleh seorang artis maupun industri lainnya. Dalam media ini konten cerita serta visual dibuat semenarik mungkin sesuai tema dengan informasi materi yang faktual dan informatif, serta bisa berfungsi lain bentuknya serta konten yang jarang dibahas menjadi nilai tambah tersendiri, serta dalam bentuk dari segi fisik yaitu buku dapat pula dijadikan salah satu benda koleksi sebagai kepuasan pribadi.

Didalam buku terdapat berbagai perbedaan cara memvisualisasikan ilustrasi, dalam cerita-cerita pertama ilustrasi dibuat bercerita, sementara dalam bab atau *chapter* berikutnya ilustrasi dibuat seakan-akan mewakili materi yang dibawakan dengan ilustrasi berupa simbol.

Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan isi buku informasi dari sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi *storyline* dan siap untuk disusun.

a. Sinopsis

Legenda urban kuntilanak adalah salah satu legenda yang terdapat di Indonesia, hal itu dikarenakan terdapatnya sejarah akan legenda tersebut, sosok kuntilanak yang menyeramkan menjadi misteri tersendiri bagi masyarakat umum akan sejarah atau asal-usul mengenai bagaimana ia terwujud serta peristiwa apa yang terjadi sehingga menjadi alasan ia terwujud.

Alkadrie Kataru, seorang jurnalis muda berhasil menguak rahasia dibalik sosok seram kuntilanak, lewat investigasi misteri akan legenda urban tersebut, ia dokumentasikan paparan misteri yang telah terkuak dan ia

temukan lewat jurnalnya. Dimana didalamnya berisikan sejarah, cerita asal-usul atau legenda, serta konsep pemikiran logis yang sebelumnya belum pernah terungkap.

b. Storyline

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis yang dibuat, *storyline* ini terdiri dari deskripsi dan berita informasi. Berikut *storyline* mengenai penjabaran besar alur cerita buku ilustrasi kuntilanak:

- **Pendahuluan**

  Chapter I

  - **Legenda Urban** (definisi serta contoh)
    a) Hantu (definisi dan contoh)
    b) Makhluk Fisik dan Non-fisik (Definisi)
    c) Fenomena (fenomena yang terjadi saat ini)
    d) Ciri-ciri (menjelaskan ciri-ciri mengenai kuntilanak)

  Chapter II

- **Wujud** (pemaparan konsep pemikiran logis)
  - Asal-usul, Perempuan dan Tragedi
    a) Asal-usul mengenai kuntilanak
    b) Peran penting kuntilanak pada pembentukan kota Pontianak

  Chapter III

- **Kematian** (definisi)
    a) Perempuan (definisi dan sejarah)
    b) Sifat Perempuan (penjabaran mengenai sifat dasar perempuan)
    c) Sisi Negatif Perempuan (penjelasan mengenai sisi negatif perempuan)
    d) Cerita Pahit (Sejarah kelam perempuan)
    e) Kelemahan (menjelaskan Kelemahan apa saja yang terdapat pada perempuan)

f) Hubungan Kausal (hubungan sebab-akibat)
g) Berbagai macam bentuk tragedi (pemaparan bentuk tragedi)
h) Transisi Hidup – Mati (penjabaran)
i) Perwujudan (berbagai macam perwujudan)

Chapter IV

- **Kesimpulan serta skema perwujudan**

c. Alur Cerita

Alur cerita atau sering disebut plot adalah rangkaian peristiwa atau kejadian yang sambung-menyambung dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita, tidak hanya berupa tindakan-tindakan fisik tetapi juga yang bersifat nonfisik. Tindakan fisik, misalnya: ucapan, gerak-gerik, sedangkan tindakan nonfisik, misalnya: sikap, kepribadian, cara berpikir.

a) Alur dapat dibagi berdasarkan kategori kausal dan kondisinya.
   A.Berdasarkan Kausal:
   1. Alur Urutan (Episodik).
   2. Alur Mundur (*Flashback*).
   3. Alur Campuran (Eklektik).
b) Berdasarkan Kondisi:
   1. Alur Buka.
   2. Alur Tengah.
   3. Alur Puncak.
   4. Alur Tutup.

Perancangan buku ilustrasi kuntilanak sendiri memakai alur campuran, hal ini karena materi yang disampaikan mempunyai dua alur, dimulai dari alur mundur (*flashback*) lalu dilanjutkan dengan alur urutan (Episodik).

III.1.5 Strategi Media

Untuk mendukung kesan dari tema yang mistik dan sebagai sebuah objek penelitian keilmuan, maka bentuk buku ilustrasi yang digunakan akan merujuk pada bentuk sebuah buku ilustrasi yang dikemas secara berbeda, dan lebih modern, dengan gaya penggambaran *gothic* sehingga menambah kesan seram pada tema buku ilustrasi ini, kesan campuran antara kesan indah dan kelam dikemas layaknya buku jurnal investigasi mistis, dalam pemilihan bahan dan bentuk pada cover buku serta isi buku.

Dalam perancangan buku ilustrasi Legenda urban Kuntilanak ini, akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung diantaranya.

a. Media Utama
   - Buku Ilustrasi

   Media buku dipilih dengan dasar pemikiran bahwa buku adalah media informasi yang fleksibel dan dapat menjangkau berbagai segmentasi ekonomi. Fleksibel disini dimaksudkan pada proses mendapatkannya yang tidak membutuhkan sistem dan prosedur yang rumit.

b. Media Pendukung

   Untuk menunjang media utama tadi, dibutuhkan beberapa media promosi yang berfungsi sebagai media pengingat yang dapat menarik minat audiens akan buku illustrasi Legenda Urban: Kuntilanak. Beberapa media penunjang yang akan dibuat diantaranya.
   - Poster
   - Flyer
   - Pembatas Buku
   - X-Banner
   - Sticker

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Gaya Visual

Unsur ilustrasi *goth* dan horror dipadukan, menjadikan sisi artistik buku ilustrasi yang dikemas pembawaannya seperti buku jurnal ini jauh berbeda dan berbanding terbalik dengan tipikal buku ilustrasi lainnya. Illustrasi sendiri dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan sketsa pulpen yang masih terlihat jelas kemudian diselesaikan dengan pewarnaan dan editing yang menggunakan teknik digital painting.



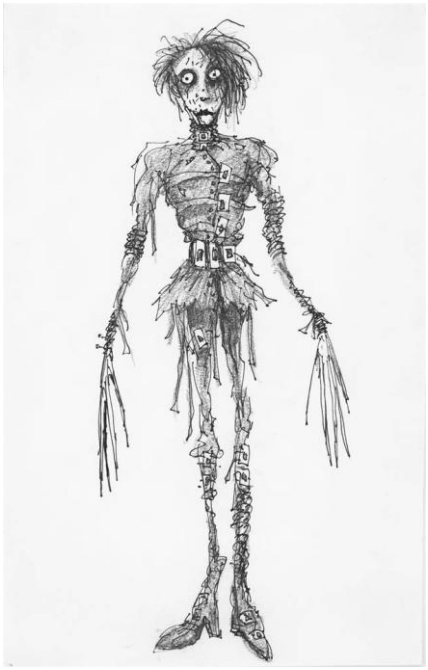
Gambar III.1 *Don Kenn*
Sumber : http://johnkenn.blogspot.com/



Gambar III.2 *Alice Madness Returns – Artbook*
Sumber: Berg (2011)



Gambar III.3 *Alice Madness Returns – Artbook*
Sumber: Berg (2011)



Gambar III.4 *Tim Burton's Erdward Scissorhands*
Sumber : http://www.fanpop.com/clubs/tim-burton/images/9175489/title/edward-scissorhands-photo (17 Mei 2013)



Gambar III.5 *Don't Starve Game*
Sumber : http://www.dontstarvegame.com (17 Mei 2013)

III.2.2 Format Desain

Book Illustration yang dibuat sebagai media utama disini berukuran A5 14,8 cm x 21 cm. Ukuran tersebut telah disesuaikan dengan konsep visual yang sebelumnya. Dan untuk isi buku, digunakan kertas *Akasia*. Dan dengan demikian diharapkan rancangan ini cukup untuk dapat menyampaikan paparan logis akan legenda urban kuntilanak.

III.2.3 Tata Letak *(Layout)*

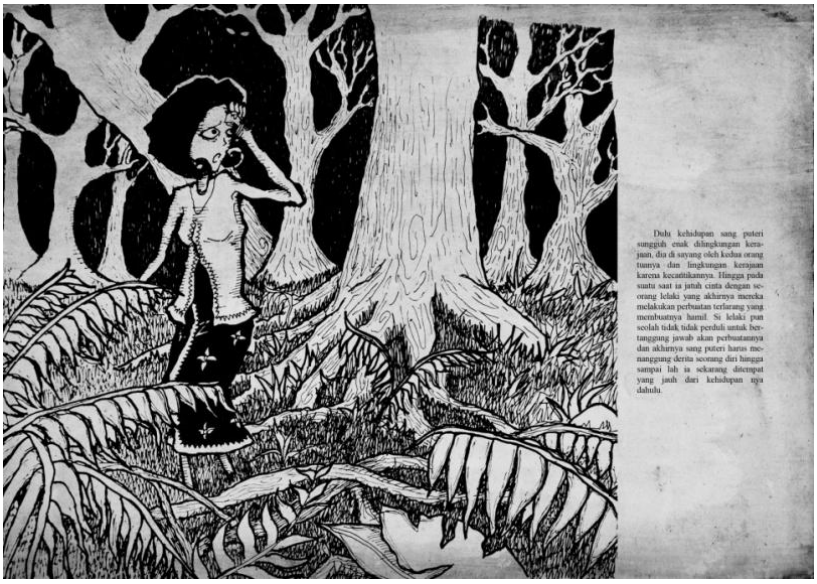
Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi Legenda Urban Kuntilanak ini dibuat sedemikian ekspresif, namun tetap mengindahkan standar layout sebuah buku cerita, terutama dalam hal penempatan teks dan tingkat keterbacaan.



Gambar III.6 *Contoh layout 1*
Sumber: Frankie (2013)



Gambar III.7 *Contoh penerapan layout 2*
Sumber: Ryden (2011)



Gambar III.8 *Contoh penerapan layout pada karya*

III.2.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai tema yang sudah ditentukan. Oleh karena itu penggunaan font yang digunakan adalah *Blackletter* yang dimodifikasi untuk judul serta *Times New Roman* untuk isi teksnya. *Blackletter* dan *Times New Roman* disini merupakan font yang mencerminkan sebuah jurnal layaknya arsip-arsip investigasi jaman dahulu, serta *bodytext* yang tergolong serius cocok dengan tema yang diusungkan.

Times New Roman

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! @ # $ % ^ & * ( )

Blackletter

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

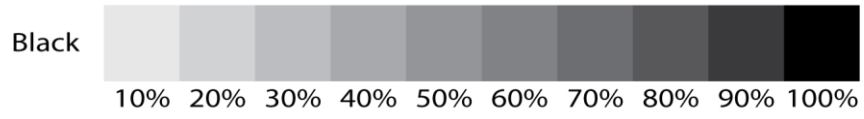
! @ # $ % ^ & * ( )



Gambar III.9 *Contoh penerapan font Blackletter pada logotype*

III.2.5 Warna

Penggunaan warna merupakan salah satu titik yang menggambarkan atau mendeskripsikan isi dari buku yang akan ditampilkan. Penggunaan warna menjadi titik penting untuk mendeskripsikan isi buku. Sehingga konsep warna yang dipilih merupakan konsep warna yang menggambarkan paduan nuansa seram, sendu, gelap sehingga memiliki kesan goth serta horor. Oleh karena itu warna yang dipilih adalah warna monokromatis dari warna gelap menandakan kesan sendu dan horor pada layout buku. juga digunakan dengan tujuan untuk menampilkan kesan kuno, klasik dan menambah kesan horor pada buku yang akan dibuat.



Gambar III.10 *Komposisi Warna Monokromatik*



Gambar III.11 *Contoh penerapan kosep warna pada karya*
Sumber: *Pribadi*

III.2.6 *Storyboard*

Dimulai dari cerita awal dimana dibahas mengenai penjabaran makhluk halus serta legenda urban. Serta informasi mengenai kuntilanak diselingi ciri-cirinya yang dilanjut dengan asal-usul, kontribusi serta perwujudan.



Gambar III.12 *Beberapa contoh penggalan cerita dan gambar*
Sumber: *Pribadi*

III.2.7 Karakter

1. Sang Putri

Putri yang mengalami kejadian pahit dalam hidupnya sehingga ia harus menggunakan beban penderitaannya sendiri dan akhirnya berubah menjadi sosok Kuntilanak



Gambar III.13 *Contoh studi karakter sangputri serta wajah wanita Kalimantan dan contoh baju putri Kalimantan*
Sumber:*http://www.thejakartapost.com/news/2011/11/02/dayak-beauties.html*

2. Kuntilanak

Karakter sosok kuntilanak dibuat berbeda dengan tipikal kuntilanak yang sudah ada dan biasa ditampilkan kepada masyarakat, karakter kuntilanak dalam buku ini khususnya dalam segi pakaian dibuat mirip seperti sang putri semasa hidupnya, juga dipasangkan kesan kelam, robek dan kusut menambah kesan horror terhadap karakter tersebut.



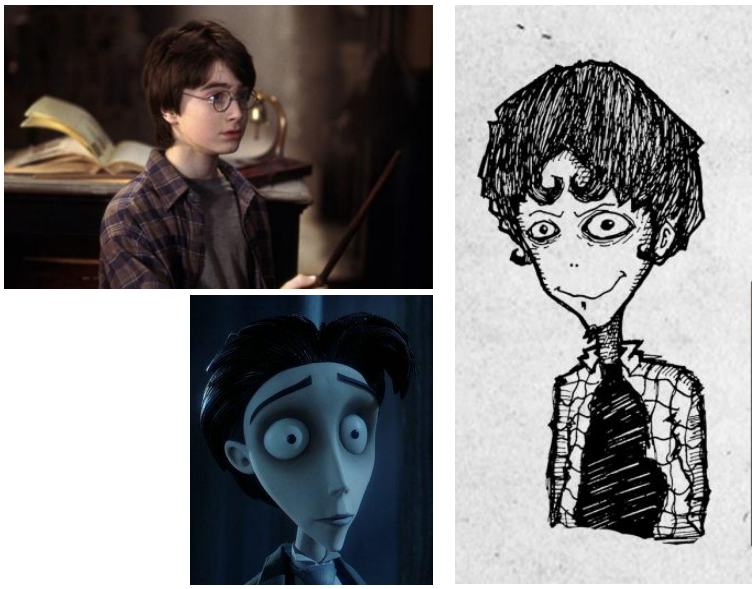
Gambar III.14 *Studi karakter kuntilanak dalam buku*
Sumber: *http://anehcuy.blogspot.com/2013/04/misteri-lagu-pemanggil-kuntilanak.html*

3. Alkadrie Kataru

Alkadrie Kataru seorang jurnalis mdia berhasil menguak rahasia dibalik sosok seram kuntilanak, lewat investigasi misteri akan legenda urban. Alkadrie diambil dari penemu kota Pontianak yaitu Syarif Abdurrahman Alkadrie, 'Kataru' diambil. dari bahasa Dayak yang artinya 'Tahu'.

Tokoh Alkadrie berasal dari penggabungan 2 tokoh film misteri yaitu *Harry Potter* dan *Victor van Dort* (*Corpse Bride*), *Harry Potter* Dengan sifatnya yang selalu penasaran akan sesuatu dan juga berani menguak misteri, serta *Victor van Dort* yang sifatnya kelam dan pemalu.

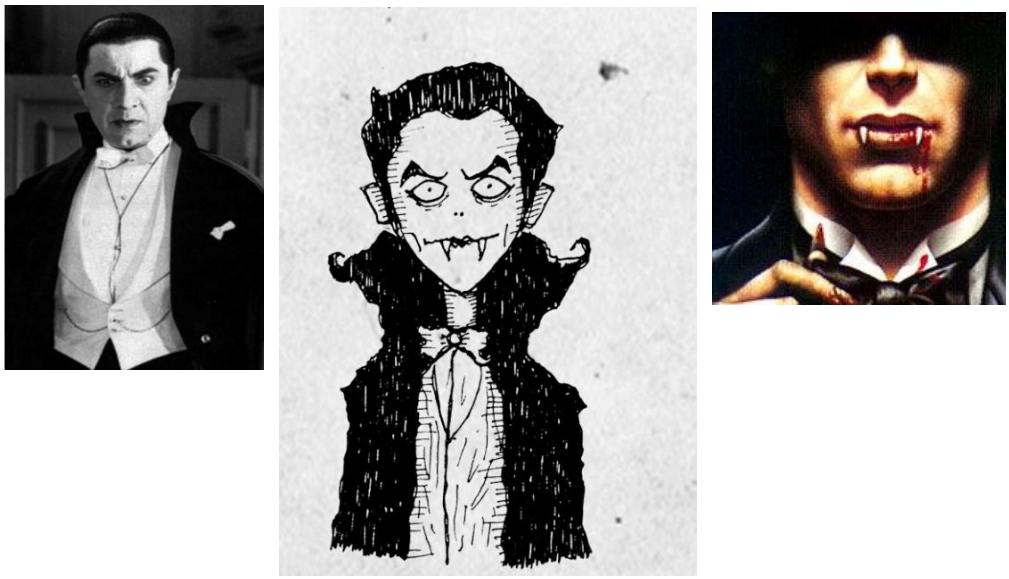
Pada tokoh Alkadri Kataru, secara fisik dibuat tidak proporsional dan tidak sempurna, seperti kepala yang lebih besar dari tubuhnya, tetapi hidung berupa titik dua dan bibir yang tipis. Hal ini bertujuan memberi kesan kecerdasan dan rasa ingin tahu yang besar. Gaya visual yang diterapkan berupa gambar sketsa yang kasar dengan penekanan arsir pada bagian rambut, wajah dan bajunya hal ini demi menimbulkan kesan kelam tersebut.



Gambar III.15 *Studi karakter tokoh Alkadri Kataru*
Sumber: *http://www.hollywoodchicago.com/news/9512/blu-ray-review-ultimate-edition-of-harry-potter-and-the-sorcerer-s-stone*

4. Drakula

Tokoh drakula mendapat perlakuan yang berbeda, bagian kepala dan tubuh lebih proporsional, dan juga ada sedikit perubahan pada mulutnya yaitu ditonjolkannya gigi taring pada bagian mulutnya hal ini agar memperlihatkan lebih akan sosok drakula, dimana drakula mempunyai gigi taring untuk menghisap darah korbannya.



Gambar III.16 *Studi karakter tokoh Dracula*
Sumber:*http://www.childrensbooksireland.ie/blog/dracula-lives-on/*

5. **Pocong**

Terdapat perubahan yang ditampilkan dalam sosok pocong yaitu ditambahkannya mata pada wajah pocong tersebut, hal ini bertujuan untuk memperlihatkan bahwa sosok tersebut manusia.



Gambar III.17 *Studi karakter pocong*
Sumber:*http://spotmistik.blogspot.com/2010/09/urband-legend-pocong.html*

6. Genderuwo

Penggambaran sosok genderuwo berbeda dengan yang lain, sosok genderuwo lebih diperlihatkan bagian wajahnya, bertujuan untuk lebih rinci memperlihatkan wajahnya, juga diberi taring yang lebih menonjol.



Gambar III.18 *Studi karakter Genderuwo*
Sumber: *http://duniaarwah.blogspot.com/2012/09/cincin-pemberian-genderuwo.html*

7. Banshee

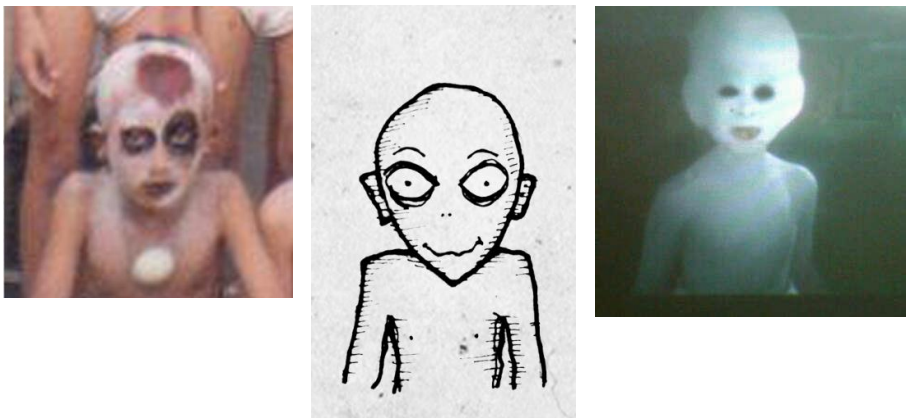
Sosok banshee dibuat berbeda dengan referensi, dibuat menjadi lebih jahat dengan senyum jahatnya yang lebar, bertujuan untuk memperlihatkan kesan seram sosok banshee tersebut.



Gambar III.18 *Studi karakter Banshee*
Sumber:*http://www.newgrounds.com/art/view/axlys/banshee*

8. Tuyul

Sosok tuyul merupakan hantu yang sering mencuri uang manusia hal ini menjadi suatu kerugian bagi manusia, dengan hal tersebut sosok tuyul disini sengaja ditampilkan kesan licik. Pada bagian wajah serta tubuhnya dibuat ramping hal ini memperlihatkan bahwa sosok tuyul sangat cepat dalam bergerak.



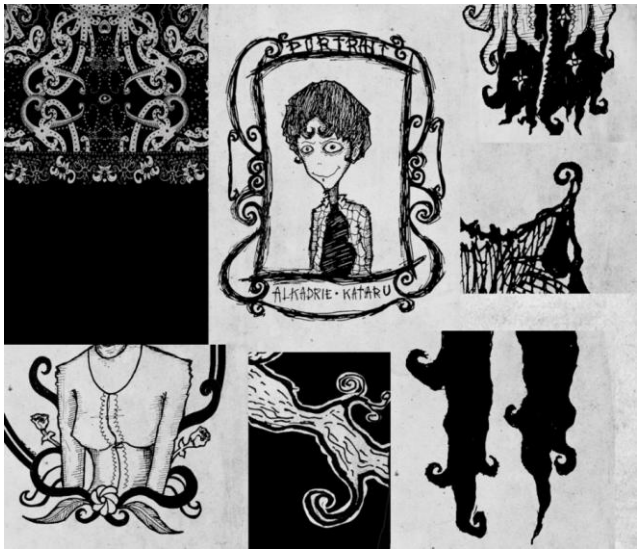
Gambar III.19 *Studi karakter Tuyul*
Sumber:*http://sepertinyabegitu.blogspot.com/2013/05/cara-menjadi-tuyul.html*

III.2.8 Properti

Properti yang digunakan ialah ornamen motif khas Kalimantan Barat yang diaplikasikan kedalam elemen visual, agar, memperkuat identitas, namun dibedakan pada gaya visual.



Gambar III.20 Motif Batik Kalimantan Barat
Sumber:*http://galeri-batik-kalimantan.blogspot.com/*



Gambar III.21 Beberapa potongan gambar yang diadaptasi dari motif Kalimantan Barat
Sumber: *pribadi*

III.2.9 *Setting*

Lokasi yang digunakan dalam cerita ini ialah hutan-hutan yang terdapat di Kalimantan Barat.



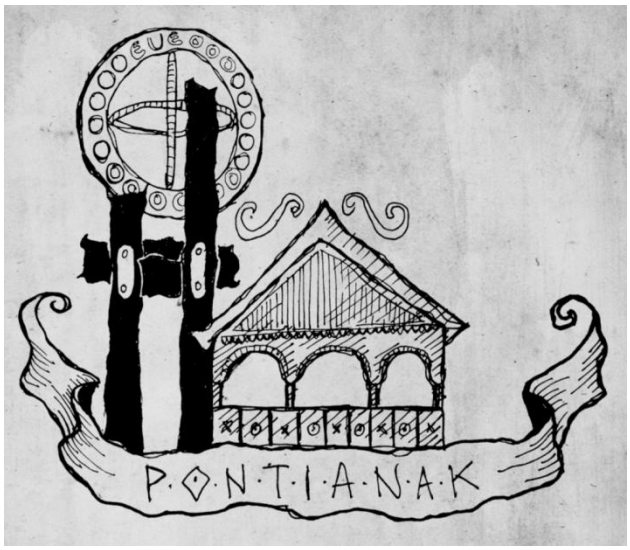
Gambar III.22 Hutan Kalimantan
Sumber:*http://www.thecrowdvoice.com/post/menjadi-sahabat-bagi-hutan-kalimantan-1050054.html*



Gambar III.23 Potongan hutan
Sumber:*http://www.thecrowdvoice.com/post/menjadi-sahabat-bagi-hutan-kalimantan-1050054.html*







Gambar III.24 Kesultanan Pontianak
Sumber:*http://harjo.wordpress.com/tag/pontianak/*

Kota Pontianak dijadikan latar kota dimana asal-usul kuntilanak terdapat, ilustrasi sendiri adalah gabungan dua ikon kota Pontianak yaitu tugu khatulisiwa dan kesultanan Pontianak.