BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan jangka panjang, yang dimana permasalhannya pahlawan super yang seperti apa yang dapat diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini. Sehingga perancangan karakter pahlawan super dibutuhkan untuk melahirkan tokoh pahlawan super yang baru yang bertujuan sebagai panutan positif dan inspirasi bagi masyarakat Indonesia. Karakter baru tersebut akan ditampilkan dalam sebuah karya audio visual berupa video cuplikan yang berdurasi singkat.

Adapun pemilihan target audiens dari pahlawan super baru ini dipandang dari segi demografis, psikografis, dan geografisnya adalah sebagai berikut:

a. Demografis
    - Usia : remaja 15-21 tahun
    - Status sosial : menengah atas
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
    - Pelajar

    Menurut Panut Panuju dan Ida Umami pada buku Psikologi Remaja , dalam usia seperti ini merupakan usia dimana para remaja tumbuh kembang dan mudah terpengaruh, sehingga pada masa ini sangat baik jika menanamkan sifat positif pada remaja tersebut.

b. Psikografis

    Pahlawan super ini ditujukan untuk remaja yang ingin memiliki sifat kepahlawanan dan menyenangi sosok pahlawan super.

c. Geografis

Pemilihan target audiens berdasarkan geografis ditujukan kepada remaja di wilayah Indonesia, Jawa barat khususnya Kota Bandung.

d. Consumer Journey

Constumer journey merupakan kegiatan keseharian dari *target audience* dari mulai bangun pagi hingga tidur kembali, berikut pola keseharian target berumur 13-21tahun

waktu	**Kegiatan**
05.00-06.00	Bangun tidur dan mandi
06.00-06.30	Persiapan sekolah
06.30- 12.00	Sekolah bagi yang masuk pagi, Mengerjakan pekerjaan rumah bagi yang masuk siang
12.00-14.00	Istirahat setelah pulang sekolah
14.00-16.00	Bermain bersama teman-teman, Main *Game online*
16.00-17.00	Beres-beres dan mandi
17.00-18.00	Nonton TV, *chating*
18.00-20.00	Berkumpul bersama keluarga
20.00-21.00	Mengerjakan tugas sekolah kemudian tidur

Tabel III.1 *Consumer Journey.*

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan karakter pahlawan super ini adalah melalui pendekatan yang sifatnya persuasif yang disajikan dengan sebuah cuplikan video yang bertujuan untuk mengajak target menjadi sosok yang lebih baik.

a) Tujuan komunikasi

   Kehadiran pahlawan super yang baru agar menjadi panutan yang positif dan sebagai inspirasi bagi masyarakat dan bisa menanamkan sifat berani menegakan kebenaran dan tolong-menolong terhadap sesamanya.

b) Pesan

   Memperlihatkan bahwa untuk menjadi sosok pahlawan super, seseorang tidak harus memiliki kekuatan lebih atau memiliki kekayaan yang berlimpah, namun harus memiliki sifat jujur dan berani.

c) Pendekatan komunikasi visual

   Secara visual, pahlawan super ini menunjukan sifat dan kehidupan asli dari warga Indonesia yang kehidupannya di pinggiran kota dan padat penduduk Bandung.

d) Pendekatan komunikasi verbal

   Bahasa yang digunakan adalah bahasa sunda, selain untuk melestarikan budaya sunda pada aspek bahasa juga menjadi pembeda dari pahlawan super yang lainnya

3.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif dengan menampilkan sosok karakter pahlawan super tersebut dengan berani melawan kejahatan yang ada diwilayahnya, dimana kejahatan yang dilakukan penjahat tersebut merupakan kejahatan yang sudah biasa terjadi di lingkungan masyarakat Indonesia, seperti

penyebaran obat terlarang dan gerombolan geng yang selalu meresahkan warga.

Adapun karakter tokoh tersebut memiliki unsur budaya sunda, seperti menggunakan baju kampret dan kujang sebagai senjata untuk melukai tapi tidak untuk membunuh sekaligus benda pusaka yang menjadi ciri khas warga Indonesia yang tidak jauh dari hal-hal mistis. Karakter utama ini pula tidak memiliki kelebihan khusus, seperti bisa terbang, berbadan kuat, berlari cepat, berotak jenius, mengeluarkan elemen ditubuhnya atau kekuatan yang dimiliki pahlawan super biasanya tidak dimiliki manusia biasa. Karakter ini justru hanya mengandalkan keberanian dan kecerdikannya bahkan bisa diartikatakan nekat dalam dirinya untuk memberantas kejahatan. Disisi lain karakter pejahatnya adalah orang biasa namun karena dia penjual narkoba, dia memiliki kekayaan yang lebih dari masyarakat, dia juga yang bisa mengkontrol warga di sekitarnya.

Setting atau lokasi pada karakter ini adalah perkampungan biasa, dengan penduduk yang padat dan gang-gang yang kecil agar terlihat realistis seperti kehidupan asli masyarakat pinggiran di Indonesia yang tingkat kejahatannya cukup banyak namun kurang tercium oleh pihak yang berwajib. Pahlawan super inilah yang memulai memberantas dan menumpas kejahatan dari hal-hal yang paling kecil agar menumbuhkan rasa simpati orang lain untuk berani melawan sesuatu yang berhubungan dengan kejahatan.

3.1.3 Strategi Media

1. Media Primer

Media yang akan digunakan berupa cuplikan video atau *trailer*. Trailer merupakan cuplikan potongan adegan-adegan dari sebuah film. Penggunaan media ini digunakan untuk memperlihatkan bagaimana sosok

asli dari pahlawan super yang baru, beraksi, bergerak hingga berkelahi melawan penjahat. Trailer tersebut berdurasi sekitar 2 sampai 3 menit.

2. **Media Pendukung**

- **Poster**

  Selain cuplikan, ada juga poster sebagai media pendukung. Poster sebagai media untuk mengiklankan pahlawan super sebelum trailernya diunggah. Menurut artikel pada majalah Concept volume 5 edisi 27 Thun 2009, poster adalah media promosi yang efektif yang tugasnya menyampaikan pesan dan informasi pada masyarakat, khususnya penonton agar menonton film tersebut.

- Stiker

  Stiker dipilih sebagai *gimmick,* stiker merupakan media informasi yang sederhana yang dapat ditempatkan dimana saja

- Pin

  Pin juga akan diberikan sebagai *gimmick,* Pemilihan media Pin dikarenakan Pin merupakan aksesoris yang praktis, pin dapat dipakai pada benda-benda yang berbahan kain, seperti tas, kaos dan jaket

- *Papertoy*

  Papertoy diberikan sebagai *gimmick,* dimana papertoy tersebut berbentuk kujang keling yang dipakai oleh Karab yang berupa hasil *printout* dan harus dirakit sendiri.

- Kaos

  Kaos merupakan media yang memiliki ruang pada bagian depan dan belakangnya yang dapat diberikan visual. Selain itu kaos juga dapat dipakai sehari-hari, sehingga menjadi media informasi berjalan secara tidak langsung.

- Wallpaper

  Wallpaper digunakan sebagai media informasi, namun penempatannya berbeda. Wallpaper biasanya digunakan pada media elektronik seperti komputer dan *handphone*.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Ide dan Tema

Ide cuplikan pahlawan baru ini terinspirasi dari film dokumenter yang berjudul "*Real Life Superhero*" dimana di dalamnya menceritakan tentang kehidupan nyata tentang orang-orang yang menjadikan dirinya sebagai pahlawan super untuk memberantas kejahatan yang ada di sekitarnya.

Pahlawan super yang dirancang untuk memberantas penjahat-penjahat yang ada di kampungnya dan merupakan seorang pekerja biasa yang awalnya ingin balas dendam karena adiknya over dosis akibat narkoba, kemudian dia memberantas preman-preman penyebar narkoba yang ada di kampungnya dengan hanya mengandalkan keberanian yang dia miliki. Di Indonesia sendiri penyebaran narkoba sudah sangat menjalar dari mulai masyarakat kelas atas wilayah kota-kota besar hingga kelas bawah, yang ada di perkampungan biasa, tidak dipungkiri terkadang pihak berwajib pun ikut serta dalam penyebarannya. Dalam cuplikan ini pula, kehidupan yang diperlihatkan merupakan kehidupan perkampungan dimana di wilayahnya ada satu orang preman yang menguasai dan orang yang paling ditakuti oleh masyarakat, preman tersebut tak lain adalah gembong narkoba di kampungnya.

Pahlawan super ini memiliki ciri khas dengan memakai serba hitam agar terlihat misterius dengan menggunakan pakaian adat sunda dan memiliki senjata yaitu keling yang memiliki ujung kujang warisan dari kake buyutnya. Kujang sebagai senjata yang dipakai pahlawan super ini diambil dari senjata khas Sunda. Nama pahlawan super ini adalah Karab yang diambil dari nama jawara yang ada di daerah Pamorotan Pangalengan Kabupaten Bandung.



Gambar III.1 Bahan studi

Sumber : dokumen pribadi (2012)

3.2.2 Karakter

Dalam cuplikan ini ada beberapa karakter yang diperlihatkan selain dari tokoh utama protagonis dan tokoh utama antagonis, adapun penokohannya sebagai berikut :

1. Hadi Hardian / Karab
    - Panggilan Hadi ketika menjadi orang biasa dan Karab ketika berubah menjadi pahlawan super
    - Umur 24 tahun
    - Golongan darah O
    - Tinggi 170cm
    - Pekerja swasta
    - Hobi futsal dan bersepeda
    - Sederhana
    - Cerdas
    - Pemikir
    - Jarang bicara atau pemalu
    - Bertanggung jawab
    - Pantang menyerah

- Hadi adalah seorang anak sulung dari 2 bersaudara, namun ketika dia berumur 17tahun, orang tuanya meninggal karena kecelakaan. Akhirnya dia dan adiknya tinggal di rumah nenek mereka. Setelah lulus SMA, Hadi mulai mencari kerja dan banting tulang untuk menafkahi adiknya dan dirinya sendiri. Hadi terlahir di ranah Sunda dan tinggal di perkampungan biasa, dia memiliki beberapa teman dekat namun jarang berinteraksi dengan tetangganya, selain dari sibuk dengan pekerjaannya, dia lebih memilih melakukan aktifitas di luar rumah, seperti futsal bersama teman kerjanya atau bersepeda mengelilingi kota.

  Hadi adalah orang yang sangat sederhana dan tidak muluk-muluk, karena prioritas dalam hidupnya adalah menjaga adiknya yang merupakan satu-satunya darah dari orang tuanya dan dia pula salah satu yang dipercaya oleh keluarganya untuk menyimpan barang-barang turunan dari kakek buyutnya termasuk pusaka kujang keling.

- Karab adalah pahlawan super yang tidak memiliki kelebihan di luar manusia biasa, namun dia hanya mengandalkan keberanian dan kecerdikannya dalam menumpas kejahatan. Dia memiliki senjata yaitu keling yang berujungkan kujang yang berukuran kecil, senjata tersebut warisan dari kakek buyutnya yang konon memiliki sesuatu yang mistis di dalamnya, namun Karab hanya memakainya sebagai pertahanan diri.

  Adapun penamaan Karab diambil dari sosok legenda atau masyarakat sunda menyebutnya dengan jawara yang ada di daerah Pamorotan Pangalengan Kab.Bandung. Masyarakat Pamorotan menyebutnya Eyang Karab, konon sang Eyang adalah sosok yang baik hati, selalu menolong masyarakat desa dan berani mengusir para penjajah dari Belanda dan Jepang. Menurut Rahmat yang salah satu keturunan Eyang Karab, konon Eyang memiliki kekuatan lebih, seperti membuat suatu benda menjadi dua, *teleport* (berpindah dari

satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang sangat cepat dan dapat membuat penjahat atau pencuri kebingungan sehingga tidak bisa mencelakakan orang lain.

Karab berkostum hanya memakai baju kaos hitan dan baju kampret dengan kancing terbuka sebagai ciri khas orang sunda. Kemudian dia memakai *scarf* untuk menutupi sebagian wajahnya dan menggunakan helm sepeda berwarna hitam untuk melindungi kepalanya. Dia memakai sarung tangan dan pelindung dibagian sikut dan lutut seperti yang biasa digunakan pemain skateboard atau atlit ekstrim lainnya.



Gambar III.2 Sketsa Karab

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)



Gambar III.3 Penggambaran Karab

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

2. Ade Hardian
   - Panggilan Ade
   - Umur 14 tahun
   - Golongan darah AB
   - Pelajar
   - Hobi bersepeda
   - Ade adalah seorang pelajar sekaligus adik dari Hadi. Sifatnya sebenarnya baik penurut namun dia ceroboh sepert layaknya remaja-remaja seumurnya. Akhirnya dia terjerumus narkoba akibat kecerobohannya.

3. Rama
   - Panggilan Tomi
   - Umur 25 tahun
   - Pekerja swasta
   - Hobi futsal
   - Rama adalah rekan kerja sekaligus sobat hadi, dia yang selalu membantu Hadi dalam hal apapun termasuk meminjamkan uang. Rama selalu menasihati Hadi agar tidak melakukan hal bodoh termasuk saat Hadi beraksi sebagai Karab.

4. Aji Keling
   - Panggilan Aji
   - Umur 33 tahun
   - Pengangguran / gembong narkoba

- Aji awalnya adalah pengangguran sampai akhirnya dia merantau ke Ibukota dan menemukan pekerjaan yaitu menjual narkoba. Dia menjual narkoba di daerahnya, setelah beberapa tahun kemudian dia menjadi kaya dari hasil penjualannya, sedikit demi sedikit dia mulai menguasai wilayahnya, memiliki anak buah dan memiliki tangan kanan yang sangat setia, bahkan dia bisa membayar polisi untuk tutup mulut tentang penjualan narkobanya.Namun setelah adik dari Hadi over dosis, Aji menjadi salah satu incaran Karab yang paling licin, karena dia memiliki anak buah yang cukup banyak.



Gambar III.4 Sketsa Aji Keling
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

5. Edi Gorod
    - Panggilan Edi
    - Umur 28 tahun
    - Tangan kanan Aji
    - Edi adalah tangan kanan dari Aji Keling, sekaligus orang yang paling dipercaya dalam penjualan narkoba. Edi juga yang

menyebabkan Ade over dosis, sehingga dia adalah orang pertama yang diincar oleh Karab.

3.2.3 Studi Lokasi dan Properti

Studi Lokasi

Karab adalah pahlawan super yang hidup dikalangan warga biasa dan jelas bukan seperti warga-warga yang stratanya menengah ke atas. Lokasi yang digunakan pun merupakan tempat tinggal orang-orang pinggiran, seperti perkampungan dengan populasi yang padat dan dipenuhi dengan gang. Tempat seperti ini biasanya tingkat kriminalnya cukup tinggi, seperti premanisme, perampokan, pencurian perdagangan narkoba, perdagangan anak dan wanita tuna susila, namun tidak banyak tercium oleh pihak yang berwajib. Sebenarnya lokasi-lokasi yang seperti ini justru yang harus lebih diperhatikan. Adanya Karab sebagai Pahlawan super yang menumpas kejahatan di daerah terpencil.



Gambar III.5 Studi Lokasi

Sumber : dokumen pribadi (2012)

Properti

Karab adalah pahlawan super yang apa adanya dan tidak memiliki kekayaan yang lebih. Adapun properti yang digunakan Karan sebagai berikut :

- Helm

  Helm yang digunakan merupakan helm sepeda milik adiknya, helm tersebut berfungsi untuk mengurangi bahaya benturan pada kepalanya. Helm ini berhubungan dengan sifatnya yang menjadi pelindung bagi masyarakat khususnya adiknya sendiri.
- Pelindung sikut dan lutut

  Pelindung sikut dan lutut ini pula yang biasadigunakan adiknya ketika bersepeda. Pelindung ini juga untuk mengurangi cedera pada sikutdan lutut Karab.
- Scarf

  Scraft ini digunakan untuk menutupi sebagian wajah karab agar identitas aslinya tidak diketahui oleh masyarakat.

- Baju Kampret

  Baju kampret pada Karab hanya dipakai sebagai baju luaran, kampret itu sendiri adalah ciri khas dari kebudayaan sunda yang biasanya dipakai untuk acara-acara tertentu.



Gambar III.6 Studi baju kampret

Sumber : http://agun-gunandjarsudarsa.com/wp-content/uploads/2012/12/HAJAT-LAUT-22.jpg (15Maret 2013)

- Kujang Keling

Tokoh Karab menunjukan sisi kebudayaannya dengan menggunakan senjata kujang, kujang itu sendiri adalah senjata ciri khas Sunda. Namun dimodifikasi dengan mencampurkan keling dibagian pegangannya. Kujang Keling ini merupakan ciri khas dan senjata yang dipakai Karab untuk menumpas kejahatan, tapi kujang yang dia walaupun ujungnya runcing tetapi sisinya tidak tajam, karena kujang ini digunakan hanya untuk melindungi diri dan bukan untuk membunuh. Keling Kujang tersebut merupakan warisan dari kakek buyutnya yang mitosnya, siapapun yang menggunakan kujang tersebut, orang itu akan memiliki kekuatan yang lebih.



Gambar III.7 Studi Kujang sebagai senjata yang digunakan Karab
Sumber : http://zipoer7.wordpress.com/2010/01/18/kujang-ajimat-raja-pasundan/ (15Maret 2013)



Gambar III.8 Kujang Keling

Sumber : dokumen pribadi (2013)

3.2.4 Huruf

Huruf yang digunakan pada judul Karab menggunakan huruf dekoratif namun unsure keterbacaannya cukup baik, sehingga cocok dengan karakter tokoh Katab, yakni font yang digunakan angryblue,



Gambar III.9 Huruf Karab



3.2.5 Warna

warna untuk karakter “Karab” dominan warna hitam, dari mulai helm, kaos, baju pangsi, sarung tangan, *scarf*, dan celana. Menurut Arwan pada laman belajardesa.in, warna hitam adalah warna yang kuat yang membangkitkan otoritas, kekuasaan, keberanian, keanggunan dan gaya.

3.2.6 Sinopsis

Menjelang petang Hadi mengayuh sepeda pulang dari tempat kerjanya. Setibanya di rumah, sang adik yang biasanya menunggu di ruang tv tidak ada, akhirnya Hadi pergi ke kamar sang adik. Ketika dia membuka pintu

kamar, dia terkejut karena Ade sudah terbaring dengan mulut yang berbusa dengan narkoba yang berserakan di sekitar tubuhnya. Hadi pun mulai mencari tahu penyebab adiknya terjerumus pada narkoba tersebut. Dia mulai berpatroli di wilayahnya dengan menggunakan kostum untuk menutupi identitas aslinya dan memakai pusaka turunan dari kakek buyutnya yaitu kujang keling, semenjak itu dia menamai dirinya "Karab Pusaka Jawara".

Satu persatu preman dan pengedar di wilayahnya dia interogasi untuk mengetahui siapa gembongnya. Namun, tidak setiap patroli dia berhasil, terkadang dia sendiri yang babak belur dipukul balik oleh para preman. Hadi sangat sering dinasihati oleh teman dekatnya yang bernama Rama agar menghentikan patrolinya karena itu bukan urusannya.

Namun karena tekadnya yang sangat kuat untuk memberantas, Hadi tetap mencari gembong narkoba di wilayahnya dengan hanya bermodalkan keberanian dan kekuatan yang ada dalam dirinya saja. Aji Keling, gembong dan pemasok narkoba di wilayah itu mulai geram karena ada orang yang menyerang anak buahnya, Aji pun marah pada Edi Gorod yakni tangan kanannya. Setelah beberapa lama, Hadi atau Karab berhasil berpapasan dengan Aji Keling dan Edi Gorod. Perkelahian pun dimulai, mereka pun saling menyerang dan baku hantam pun