BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi bertujuan untuk mengantarkan pesan dari komunikator ke komunikan yang bertujuan untuk menjalin kepahaman bersama. (Rogers dan Kincaid dalam *Communication Networks: Toward A New Paradigm For Researc*h, 1981) Ada beberapa tujuan dari pembuatan karya yang berupa komik yang bertujuan untuk selain mengkomunikasikan cerita legenda si Pitung ke dalam bentuk visual yang jelas dan menarik. Hal tersebut adalah :

- Mengungkap kehidupan dan interaksi sosial si Pitung dengan lingkungannya.
- Pembatasan pada versi Indonesia yang menempatkan si Pitung sebagai pahlawan dan pelindung rakyat Betawi pada saat itu.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan peristiwa dengan memvisualisasikan elemen yang ada pada peristiwa penjajahan di Batavia abad 19, sebagai contoh suasana penjajahan, keterpurukan, dan tradisional yang kuat, dan elemen kebudayaan seperti pakaian adat Betawi, pakaian seragam pemerintah Belanda, kegiatan kebudayaan,dan lain-lain. Media komunikasi yang digunakan adalah komik. Menurut McCloud (1993) komik merupakan sekumpulan gambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan tanggapan yang bersifat indah. Selain sebagai sarana komunikasi, komik sebagai salah satu sarana menumbuhkan minat baca menurut Sofwan, berdampak positif bagi masyarakat.

Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan di lakukan adalah dengan menampilkan elemen visual yang kontras, dari segi pewarnaan dan pembawaan suasana. Visual yang kontras akan menimbulkan suasana yang dramatik, memperlihatkan peristiwa yang terjadi pada cerita si Pitung. Suasana dramatik dapat divisualisasikan dengan

tarikan garis yang ekspresif dan dinamik, tidak hanya karakter, namun suasana dan latar tempat.



GambarIII.1 Komik *300* https://littledailyprophet.files.wordpress.com/2006/12/300-095.jpg (15 juli 2015)

Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan adalah deskriptif. Latar belakang pendekatan dengan deskriptif untuk menyatakan pecakapan yang bersifat menerangkan keadaan atau emosi. Bahasa Belanda dan Betawi digunakan pada ucapan spontan, agar memperkuat perbedaan antara 2 suku budaya.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah bagaimana nilai sosial diimplementasikan ke kehidupan sehari hari dengan konsep tolong menolong, dan kepedulian.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan yaitu gaya bahasa deskriptif dengan menggunakan bahasa indonesia yang dipadukan dengan bahasa betawi untuk si Pitung dan bahasa Belanda untuk orang Belanda. Gaya bahasa tersebut mudah dipahami tanpa menghilangkan unsur kebudayaan yang aslinya.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan.

Consumer insight :

Untuk kasus si Pitung, target audiens yang dicari adalah remaja akhir yang berusia 18 – 21 tahun yang hidup di daerah perkotaan. Berdasarkan hasil temuan lapangan, masyarakat berpendapat bahwa si Pitung merupakan seorang yang memiliki sifat heroik dan pemberontak. Hal ini juga mengakibatkan si Pitung memiliki sifat yang kontras antara menolong dan merusak.

Consumer journey

Sebagian besar audiens gemar dan menghabisakan waktunya membaca buku, browsing internet, dan hang out. Banyaknya media yang terlihat sejak bangun hingga tidur ialah buku, gadget, dan internet. Pada pagi hari aktivitas pertama yang dilakukan adalah bermain handphone, dan langsung mengarah ke jejaring sosial. Pada saat siang target audiens, menghabiskan waktunya di kampus. Pada sewaktu malam harinya, internet dan sosial media merupakan hal terakhir yang target audience lakukan sebelum tidur.

Tabel III.1 *Consumer journey*.

Sumber : dokumen pribadi

Nama : Junne
Pendidikan : S1 Bahasa Indonesia
Umur : 21

WAKTU	KEGIATAN	POINT OF CONTACT
6 - 7	Bangun tidur, lihat HP (Sosmed)	Sticker sosmed, Banner iklan
7 - 9	Beres - beres kamar	Kasur, sapu, pengki, meja, lantai
9 - 11	Main game HP	Banner iklan
11 - 12	Beli makan (jalan kaki)	Poster, Baliho, sign system
12 - 3	Kuliah	Mading, X-Banner, Papan tulis
3 - 3.15	Main HP (Sosmed)	Banner iklan
3 - 5	Bengong + Browsing	Banner iklan
6 - 7	Beli makan (Jalan kaki)	Poster, Baliho, sign system
7 - 7.30	Cek buku	Pembatas buku, penyangga buku, cover buku
7.30 - 11	Main HP (Sosmed)	Banner iklan

Demografis :

remaja berusia 16-21 tahun. Menurut Kartono (sebagaimana dikutip Widiana, 2010) membagi remaja menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Remaja Awal (12-15 Tahun)

   Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

2. Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

   Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal maka pada rentan usia ini mulai timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirnya.

3. Remaja Akhir (18-21 Tahun)

   Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

Dari tiga pengkategorian remaja tersebut, *target audience* yang paling tepat adalah remaja menengah dan remaja akhir karena adanya cerita tentang kekerasan yang kurang cocok bagi remaja awal karena masa peralihan, dan ketidakstabilan emosi.

Psikografis :

Remaja yang menyukai cerita-cerita yang berhubungan dengan sejarah, cerita rakyat dan gemar membaca buku. Cerita rakyat merupakan salah satu sastra karya lisan, dan sastra lisan lebih tepat digunakan pada media tulis.

Geografis :

remaja yang bertempat tinggal di daerah perkotaan. Cerita rakyat lebih menjawab persoalan jika dipublikasi dan disebarkan di daerah perkotaan. Masyarakat kota lebih mengenal budaya urbanisasi asing yang masuk karena adanya dibandingkan di pedesaan yang cenderung kaya dan masih percaya akan cerita rakyat.

III.1.6 Strategi Kreatif

Copywriting

Headline : Banteng betawi

Headline komik yang berjudul Banteng Betawi diambil dari film si Pitung pada tahun 1971. Banteng betawi merupakan julukan si Pitung yang dengan gagah dan beraninya menentang pemerintahan penjajah Belanda pada masa itu. *Headline* ini digunakan untuk menampilkan sifat si Pitung dalam satu *headline.*

Tagline : Kepedulian seorang pelindung

Tagline komik yang berjudul kepedulian seorang pelindung, mencerminkan kepedulian si Pitung terhadap rakatnya, dan mempertaruhkan nyawanya demi membela rakyat Betawi.

Ide cerita :

Pada masa tanam paksa di Indonesia, rakyat sengsara dengan perlakuan pemerintah yang sewenang wenang.

Premis :

Seorang anak pesantren yang memiliki jiwa sosial yang tinggi membela rakyat yang ditindas.

Log line :

Hindia belanda berada pada masa tanam paksa dan rakyat menderita akibat peristiwa tersebut. Beberapa tahun kemudian, seorang anak lahir bernama Pitung. Ia melihat penindasan belum berakhir dan banyaknya kematian menjadikan si Pitung tidak tinggal diam dan membantu dengan sepenuh hati. Aksi si Pitung

dengan merampok dan membagikan hasil pada rakyat dihadang oleh pemerintah Belanda.

Sinopsis cerita :

Pada masa tanam paksa, masyarakat dipaksa untuk menyerahkan 20% dari tanah mereka untuk dijadikan sebagai ladang bahan pangan komoditi bagi pemerintah Belanda. Beberapa tahun kemudian, ada seorang anak lahir dari pasangan pendatang ke Batavia. Beranjak dewasa, anak ini dididik oleh seorang elit agama, yang menggunakan agama sebagai pondasi kehidupan sehari-hari. Saat dewasa si Pitung melihat kesengsaraan rakyat yang ditimbulkan pasca tanam paksa, seperti timbulnya berbagai penyakit, kemiskinan, dan kematian. Karena inilah si Pitung tidak suka berdiam diri melihat masyarakat tersiksa. Ia dengan teman temannya merencanakan pemberontakan pada pemerintah Belanda pada saat itu. Ia nekat untuk mencuri dan membagikannya pada rakyatnya. Setelah itu ia pun bersilaturahmi dengan tetangga dan memberikan doa serta nasihat pada mereka. Sebagai imbalan, rakyat menyembunyikan aatau menyangkal adanya si Pitung pada daerah yang mereka tinggali. Si Pitung juga berjelajah ke luar kampung marunda. Ia dikabarkan lari dari Batavia dan menjadi buronan, dan kepala polisi menetapkan harga buronan atas si Pitung. Pemerintah belanda makin ketat menjadikan si Pitung sebagai buronan dan mnghadiahkan kenaikan pangkat dan sejumlah uang yang berjumlah besar kepada individu yang berhasil menangkap si pitung. Setelah keluarga yang dikabarkan di ancam, si Pitung pun kembali ke Batavia dan berhadapan langsung dengan kepala polisi pada saat itu dan bertarung bertahan hidup dan membawa keluarganya ke tempat aman, si Pitung pun mati di tembak. Sahabat si Pitung dan keluarga, mendengar kabar kematian si Pitung dan menjadikannya sebuah rancak atau cerita pendek. Beberapa sahabat si Pitung berniat meneruskan apa yang diperjuangkan oleh si Pitung dan masih ada sifat yang diwariskannya dari teman-temannya.

Storyline

- Suasana Batavia dipenuhi dengan penindasan tanam paksa.
- Pemakian dan pemerasan rakyat oleh pemerintah Belanda.
- Lahirnya si Pitung
- Si Pitung besar di lingkungan yang keras, melihat banyaknya penindasan.

- Silaturahmi si Pitung kepada tetangga dan teman-temanya.
- Si Pitung menjadi di segani oleh temn-temnnya dan kakaknya karena ia orang yang sangat peduli dan baik.
- Si Pitung menjelang dewasa belajar silat dan mengaji pada Hj. Naipin dan bicara tentang kepedulian sosial.
- Saat dewasa, si Pitung membantu masyarakat dengan memberikan sejumlah uang yang ia miliki.
- Masyarakat melindungi si Pitung dari pemerintah dengan cara menyangkal keberadaan si Pitung.
- Pemerintah Belanda mulai waspada terhadap si Pitung dengan aksi nya yang merugikan pemrintah.
- Si Pitung mengumpulkan teman-temannya untuk melaksanakan rencana perampokan untuk merebut kembali harta rakyat yang di rampas.
- Si Pitung menjalankan aksinya bersama teman-temannya. Namun, saat beraksi si Pitung berkorban agar teman-temannya lolos.
- Si Pitung tertangkap dan dimasukan ke dalam penjara. Penjagaan si Pitung diperketat.
- Tidak lama setelah di penjara, si Pitung kabur dan jadi buron. Pada saat itulah pemerintah menetapkan harga buronan pada si pitung.
- Rencana merampok si Pitung direncanakan. Ia merampok beberapa rumah bangsawan yang bekerjasama dengan pemerintah Belanda.
- Polisi ditugaskan untuk mencari si Pitung dan membunuhnya.
- Si Pitung menghilang, dan dalam ketidakhadirannya, banyak orang yang memfitnah atas nama si Pitung.
- Si Pitung tetap tabah dan menjalani kehidupannya saat bersembunyi
- Pada suatu ketika keluarganya di tahan oleh pemerintah Belanda, ia pun menampakkan dirinya.
- Ia rela berkorban demi menyelamatkan keluarganya.
- Ia mati ditembak dan dikubur di pemakaman yang dijaga ketat oleh polisi
- Sifat si Pitung masih ada hingga masa ini, tercermin dari sikap rela menolong dan melindungi.

Storyboard :

Visualisasi : Visualisasi yang digunakan adalah kronologis peristiwa penjajahan masa tanam paksa hingga berakhirya sistem tersebut. Kisah si Pitung sebagai pahlawan sosial dilatarbelakangi oleh sistem penindasan tanam paksa, penyakit yang mewabah dan kelaparan yang dialami rakyat jawa pada masa itu.



Gambar III.2 Storyboard Banteng Betawi.

Sumber : dokumen pribadi

III.1.7 Strategi Media

Media utama :

Media yang digunakan adalah buku cerita yang termasuk komik *digital*. Menurut Maharsi (2011) Komik digital merupakan komik yang dipublikasikan melalui jaringan internet dan berformat digital. sebagai salah satu media informasi yang sifatnya menghibur, kini disajikan dengan praktis sebagia komik *digital.* Contoh komik digital resmi seperti Line Webtoon merupakan salah satu contoh komik yang digemari oleh pecinta komik maupun bukan. Komik digital mudah untuk diakses dan praktis untuk dibaca. Kelebihan komik digital ini dapat diunduh dan menjadi *e-book,* dan praktis pada penggunaanya. Latar belakang komik digital sebagai media utama karena memudahkan pembaca dalam akses membaca.

Media pendukung :

Poster

Poster digunakan sebagai strategi pemasaran yang bersifat menimbulkan tahap attention atau perhatian.

Banner website

Banner website digunakan untuk berbagai iklan *pop-up* di internet, *game* hp, maupun media sosial.

Sticker media sosial

Sticker media sosial digunakan untuk menarik khalayak untuk membaca komik si Pitung dengan pendekatan sosial media, seperti stiker Line atau BBM.

Media sosial

Akun media sosial dibuat untuk khalayak yang ingin tahu tentang informasi komik Banteng betawi serta sebagai salah satu tahap akses ke media utama, halaman *web* komik.

Teaser comic

Teaser komik yang menunjukan sebagian cerita digunakan untuk menarik perhatian konsumen dan melihat visualisasi cerita pada tahap awal.

Table banner

Table banner digunakan pada stand pameran di jakarta fair sebagai identitas stand atau booth.

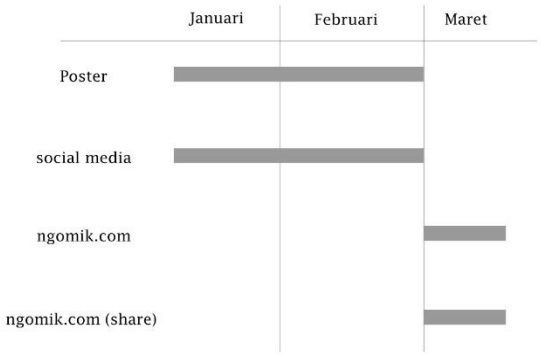
III.1.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Distribusi yang dilakukan adalah dengan berbasis pada *online distribution*. Komik si Pitung akan dijadikan sebagai komik digital. Komik *digital* lebih mudah untuk diakses pada *target audience*, hanya dengan mengunjungi website tertentu seperti

Ngomik.com. *Teaser* pertama kali dipublikasikan di Jakarta Fair Kemayoran, pada area Kampung Betawi. Strategi marketing yang digunakan adalah AISAS.

Tabel III. 2 Jadwal distribusi.

Sumber : dokumen pribadi



Pada tahap ***attention***, media yang digunakan adalah poster gambar tanpa teks dengan *QR code*. Hal ini dapat menimbulkan rasa penasaran khalayak.

Interest, *QR code* merujuk pada halaman website sosial media entang komik Banteng Betawi.

Search, Berbagai media sosial yang digunakan untuk melihat perkembangan dari komik Banteng Betawi.

Action, adanya link menuju *website* Banteng Betawi di Ngomik.com

Share, Adanya fitur *share*, dan *subscribe* yang tersedia di Ngomik.com

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain komik ini berorientasi *portrait* dan berdimensi 148mm x 210mm atau setara dengan A5. Ukuran ini disesuaikan dengan kebutuhan *load page* sebuah *website*. *Teaser comic* dengan *format* A5 dengan kertas art paper sebagai *cover* dan isi.

III.2.2 *Layout* Komik

Grid system dan *line of sight. Layout* komik yang baik menggunakan sistem *grid*. Pada masa awal munculnya komik, sistem grid ini digunakan untuk memproses informasi menjadi mudah dan jelas.



Gambar III.3. Line of sight

Sumber : http://www.idrawdigital.com/2009/11/tutorial-composition-and-page-layout/(8 juli 2015)

Pada masa awal munculnya komik, sistem *grid* ini digunakan untuk memproses informasi menjadi mudah dan jelas. Seperti gambar ini terlihat adanya *grid* dan cara baca pembaca terhadap gambar. Panel juga berfungsi sebagai pembatas pada gambar. *Layout* komik yang digunakan pada komik si Pitung ini adalah dengan menggunakan *layout* komik yang dinamis, agar menimbulkan kesan bergerak dan tidak statis.

Adanya komposisi yang menciptakan *line of sight* mengarahkan pembaca untuk melihat informasi sesuai dengan komposisi yang di ciptakan namun masih ada di dalam satu halaman yang utuh.

III.2.3 Huruf

Menurut Sunarto komik merupakan salah satu komunikasi yang menekankan pada gambar, bukan tulisan. Peran huruf dalam komik adalh untuk menjelaskan nuansa atau suasana. Huruf dalam komik dipilih sesuai dengan karakter pesan, seperti komik, yang digunakan adalah huruf handlettering, karena handlettering dapat

menimbulkan karakter pesan kartun, atau ilustrasi. Huruf yang digunakan pada komik umumnya menggunakan huruf *hand lettering* atau dengan cara manual menggunakan tinta. *Font* yang digunakan adalah *Laffayette Comic Pro*. Latar belakang pengambilan font ini adalah *Lafayette Comic Pro* merupakan font komik *hand lettering* yang terkenal di dunia dan umum digunakan di dalam komik amerika pada saat itu.

Font header

LUCIDA FAX DEMIBOLD

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 !@#$%^&*()_+

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Sumber : http://www.fontex.com (2 juli 2015)

Font percakapan

LAFFAYETTE COMIC PRO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 !@#$%^&*()_+

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Sumber : http://www.fontex.com (2 juli 2015)

Font efek suara

Helvetica neue black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 !@#$%^&*()-+

The quick brown fox jumps over the lazy dog

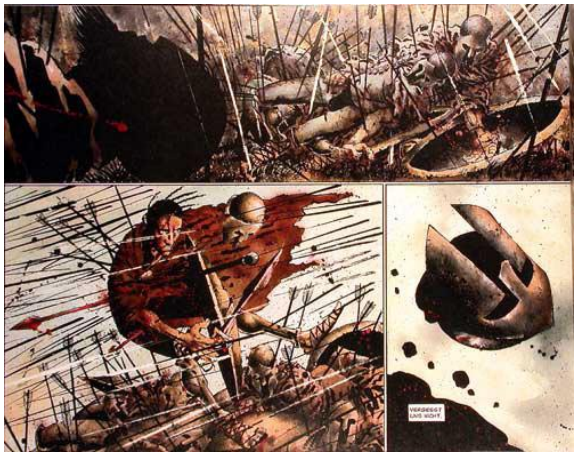
Sumber : : http://www.fontex.com (4 juli 2015)

Font efek suara akan dimodifikasi untuk keperluan kesan suara seperti suara pukulan atau suara ledakan. *Helvetica* digunakan agar mudah di distorsi untuk keperluan keras atau lembut suara. *Font* logo atau *header Lucida Fax Demibold* digunakan sebagai font utama *header* atau pada elemen desain yang lain seperti *bodytext. Font Lucida Fax* digunakan sesuai konsep klasik, namun tegas. *Lucida*

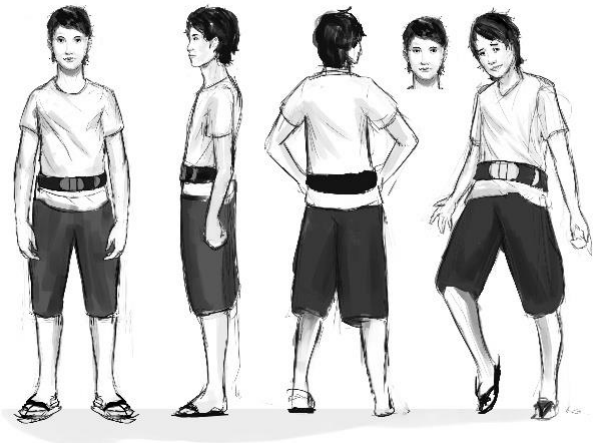
Fax merupakan *font slab serif* dimana *serif* pada *font* tersebut patah atau tegas. Membentuk siku.

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya visual realistis. Gaya visual realistis mengilustrasikan keseriusan dalam cerita. Gaya yang cocok di adaptasi adalah gaya visualisasi komik 300. Gaya visualisasi komik 300 di dalamnya mengandung unsur dramatis dan aksi, yang baik untuk dijadikan referensi dalam perancangan komik si Pitung. Tata pencahayaan menggunakan *dynamic lighting* agar menciptakan suasana yang tepat untuk cerita.



Gambar III.4. Komik 300 Sumber : http://goodpixgallery.com/xerxes-300-comic-photos/ (22 Juli 2015)



Gambar III.5 Studi karakter si Pitung.
Sumber : dokumen pribadi

Karakter si Pitung terinspirasi dari pesilat dan aktor Indonesia, Iko Uwais. Dengan postur badan yang ideal cocok untuk referensi dasar si Pitung.



Gambar III.6 Iko uwais sumber : http://en.tempo.co/read/news/2015/01/09/240633823/Confirmed-Iko-Uwais-to-Feature-in-Star-Wars (1 agustus 2015)

Studi latar



Gambar III.7 Studi latar. Sumber : dokumen pribadi

Latar yang digunakan adalah bangunan betawi pada masa penjajahan di Batavia. Berbagai referensi sudah di gunakan dari foto pada zaman penjajahan seperti rumah betawi, kampung Marunda, dan ladang sawah di Batavia. Tempat dan suasana juga di pertimbangkan agar sesuai dengan cerita.

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan adalah *black and white*. Hal ini membuat suasana cerita , semakin kuat, dan menimbulkan kesan dramatis. Warna gelap akan digunakan untuk bayangan dan pembedda *foreground* atau *background.*



Gambar III.8 http://i0.wp.com/sekuensi.com/wp-content/uploads/2014/04/Ekstrak-halaman-dalam-Dark-May.jpg

Studi warna

#000000	#eee	#ffffff
R : 0 C : 75	R : 238 C : 5	R : 255 C : 0
G : 0 M : 68	G : 238 M : 4	G : 255 M : 0
B : 0 Y : 67	B : 238 Y : 4	B : 255 Y : 0
K : 90	K : 0	K : 0

Gambar III.9 Studi warna.
Sumber : dokumen pribadi

Warna yang digunakan pada komik *digital* Banteng Betawi ini adalah *Black and white.* Warna ini digunakan untuk keperluan pembangun suasana pada komik yang dirancang. Berbagai efek *lighting* seperti *dynamic lighting* digunakan juga untuk keperluan nuansa dan efek dramatis cerita. Warna yang digunakan dari hitam hingga putih. Warna dasar komik menggunakan warna abu, menimbulkan kesan yang tidak menentu, dan khawatir. Warna netral ini berfungsi juga sebagai penyeimbang warna. Warna abu ini berada di antarar warna hitam dan putih, yang tidak mengakibatkan kontrasnya objek dengan *background.*