BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi adalah perencanaan dan metode yang dipilih untuk mencapai tujuan tertentu. Perencanaan dan metode yang dirangkum ke dalam sebuah perancangan tersebut ditentukan berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya.

Berdasarkan keterangan sebelumnya dirumuskan masalah mengenai komik Pendekar Bambu Kuning, yaitu visualisasi karakter yang tidak konsisten dan tidak dijelaskannya kembali latar belakang tokoh Pendekar Bambu Kuning di komik terbarunya yang terbit di tahun 2014. Perancangan dilakukan untuk menetapkan desain karakter yang konsisten dan alur baca yang mudah dicerna sehingga pembaca dapat menghayati jalan cerita secara maksimal.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan ulang komik Pendekar Bambu Kuning ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali karakter Pendekar Bambu Kuning sebagai salah satu tokoh fiksi komik silat Indonesia. Pembaca diharapkan dapat mengikuti cerita tanpa ada pertanyaan yang meliputi latar belakang cerita dan mendapatkan pesan moral positif.

III.1.2 Pendekatan Verbal

Latar cerita mengambil di tengah perjalanan Madi Sembadha yang sudah sampai di pelabuhan Kerajaan Malaka. Cerita disampaikan dengan alur cerita maju-mundur. Sisipan pada cerita yang menjelaskan masa lalu Madi Sembadha, bertujuan untuk memperkenalkan kembali kepada pembaca yang belum pernah menyimak serial Pendekar Bambu Kuning.

Sebagai strategi mendekatkan diri kepada pembaca, konflik yang diambil adalah fenomena internet yang diterjemahkan sebagai akar misterius. Akar misterius memiliki fungsi dan kegunaan layaknya internet yang memudahkan seseorang untuk menyimpan, menyebarkan, dan mendapatkan informasi secara bebas tanpa

terhalang ruang dan waktu. Pada bab ini ditampilkan juga tokoh Narti dan Campa yang menjadi penyebab utama Madi Sembadha mengambil keputusan untuk menjadi pendekar pengembara.

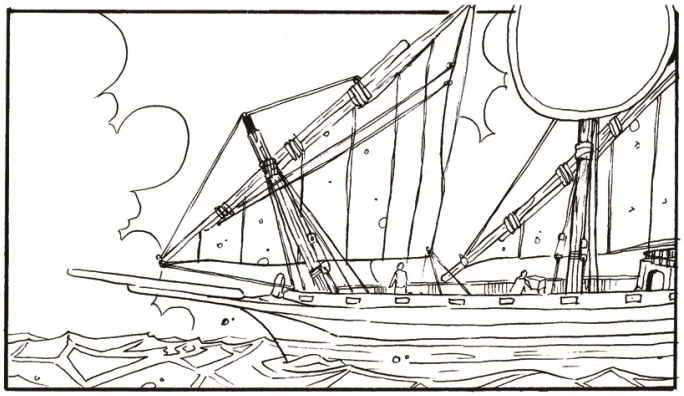
III.1.3 Pendekatan Visual

Sebagai pendekatan komunikasi, secara visual komik disajikan dengan gaya komik aksi yang populer saat ini. Adapun latar tempat dan properti menyesuaikan dengan latar waktu yang sudah disesuaikan oleh pencipta aslinya yaitu nusantara di zaman kekuasan VOC di abad ke-18.

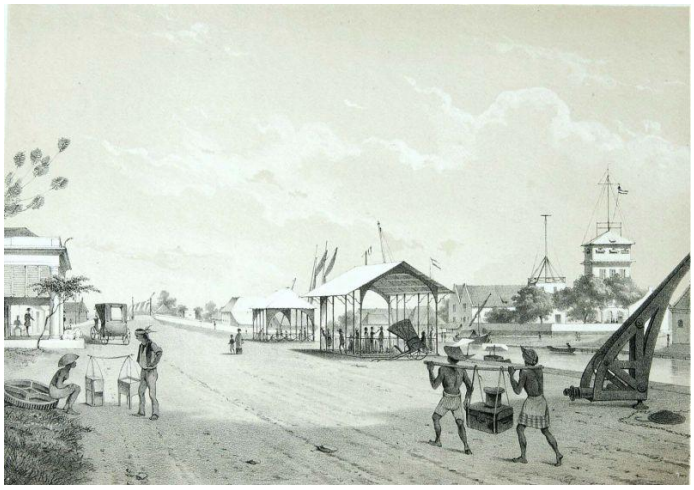


Gambar III.1 Referensi kapal laut Arab abad ke-18
(Sumber: http://www.modelships.de/Schebecke,_arabisch/Chebec_arabian.htm)

Berikut merupakan salah satu properti di dalam komik. Bentuk kapal pedagang Arab menggunakan miniatar kapal *chebec*



Gambar III.2 Illustrasi kapal Arab pada komik
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar III.1 Referensi pelabuhan Sunda Kelapa
(Sumber: http://luk.staff.ugm.ac.id/itd/pelukis/COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Het_Jaagpad_landingsplaats_in_Batavia_TMnr_3728-481.jpg)

Berikut merupakan salah satu latar yang terdapat pada komik. Penggambaran pelabuhan Sunda Kelapa di abad ke-18 menggunakan lukisan di atas sebagai referensi



Gambar III.2 Ilustrasi pelabuhan Sunda Kelapa
(Sumber: Dokumen Pribadi)

III.1.4 Materi Pesan

Pesan yang disampaikan mengenai pentingnya bersikap bijaksana dalam menanggapi kabar dan berita yang saat ini semakin mudah diakses dan berasal dari sumber yang beragam. Materi ini dipilih berdasarkan fenomena saat ini di mana teknologi informasi yang berkembang sangat pesat dan perlu dipastikan kebenarannya terlebih dahulu. Pesan-pesan yang berhubungan dengan fenomena

modern ini diterjemahkan ke dalam latar dunia silat di masa lalu yang sarat dengan hal-hal mistis.

III.1.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang dipakai adalah bahasa Indonesia baku, dengan pola bahasa yang baku akan mudah untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang lahir dari pemikiran seorang pendekar yang bijaksana.



Gambar III.3 Narasi berisi gagasan berupa monolog
Sumber: dokumen pribadi)

III.1.6 Khalayak Sasaran Perancangan

Berikut ini adalah segmentasi khalayak yang akan menjadi sasaran perancangan ulang buku komik Pendekar Bambu Kuning.

III.1.6.1 Target primer

- Demografis
  - Usia : Remaja 17-20 tahun

    Pada usia ini remaja sudah mulai mencapai kematangan mental, sudah mulai memikirkan tujuan dan menentukan prioritas dalam hidupnya. Petualangan Pendekar Bambu Kuning yang belajar mengenai kebijaksanaan hidup relevan dengan karakteristik remaja pada usia ini. Pada rentang umur ini pula, remaja sudah dapat memilah materi yang dikonsumsinya, salah satunya komik silat yang terdapat adegan kekerasan di dalamnya.

  - Jenis Kelamin :

    Laki-laki dan perempuan

– Pendidikan :

  Sekolah Menengah Atas

- Psikografis

  Perancangan ditunjukkan kepada pembaca usia muda yang memiliki minat membaca komik aksi.

- Geografis

  Pembaca yang disasar adalah remaja yang berdomisili di wilayah Kota Bandung. Kota Bandung dipilih karena akan menjadi kota pertama yang menjadi lokasi pendistribusian komik, mengingat lokasi penerbit berada di Kota Bandung.

III.1.6.2 Target sekunder

Pembaca komik remaja dan dewasa di seluruh Indonesia.

III.1.7 Strategi Kreatif

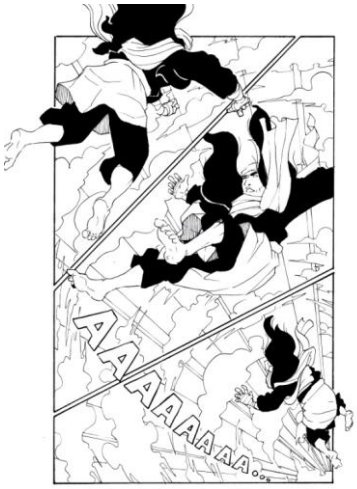
Dalam perancangan komik ini, ditentukan beberapa strategi kreatif yang bertujuan untuk menarik minat baca target audiens.

- Gaya Ilustrasi

  Gaya ilustrasi dengan menggunakan gaya gambar semi realis, gaya gambar ini dinilai mewakili suasana dunia persilatan yang menegangkan. Tarikan garis dan anatomi menyesuaikan dengan tren komik aksi yang sedang beredar saat ini.



Gambar III.4 Referensi visual komik
(Sumber: Sweta Kartika, 2015)



Gambar III.5 Contoh halaman
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- Teknik bercerita

  Cerita ditempatkan di tengah petualangan Madi Sembadha setelah bertahun-tahun mengembara. Pembaca baru yang belum pernah menyimak seri Pendekar Bambu Kuning dapat mengerti bagaimana cerita secara keseluruhan dibangun karena menggunakan alur maju-mundur. Terdapat adegan kilas balik di mana karakter Madi Sembada bercerita mengenai masa lalunya sehingga sekarang menjadi Pendekar.

  Konflik yang diambil menyinggung fenomena sosial masyarakat sekarang, di mana teknologi informasi berkembang pesat dan berbagai macam berita dengan berbagai macam kepentingan bertebaran sehingga sulit menentukan kebenaran suatu informasi. Konflik ini dipilih agar pembaca dapat merasakan kedekatan dengan Pendekar Bambu Kuning.

- Sinopsis cerita

  Madi Sembadha yang dikenal sebagai Pendekar Bambu Kuning harus segera kembali ke kampung halamannya setelah ia mengembara jauh sampai ke pelabuhan Melaka. Setelah bertarung melawan banyak tokoh antagonis dari berbagai tempat, Madi berniat untuk meneruskan perjalanannya dalam mencari dan menyelamatkan Narti.

Setelah mendengar perbincangan pedagang Arab bahwa ada hal aneh yang terjadi di kampungnya, Madi pun memutuskan untuk kembali dan menemukan akar pohon aneh yang menjalar di seluruh kampung.

Dengan petunjuk sesepuh kampung, Madi mengetahui bahwa akar tersebut memiliki kegunaan yang mengagumkan. Seseorang bisa mencari apapun, memanggil siapapun, mendapatkan dan menyebarkan berita apapun dengan cepat tanpa harus beranjak ke mana-mana. Madi menggunakan akar tersebut untuk mencari Narti, kekasihnya sewaktu masih remaja dulu yang diculik oleh Campa, pendekar bengis yang dulu membunuh seluruh keluarganya karena dendam.

Sayangnya walaupun Madi berhasil mengetahui bahwa Narti sehat-sehat saja, Madi tidak berhasil mengetahui keberadaannya. Madi juga menyaksikan Narti yang sedang menggendong bayi. Tentunya hal ini membuat Madi salah sangka dan merasa sedih.

Setelah mengetahui fungsi canggih akar tersebut, Madi Sembadha menyaksikan konflik sosial yang mulai tersulut di kampungnya. Madi sadar, selain memudahkan komunikasi antar penduduk ternyata akar ini juga dapat menjadi alat penyebar fitnah paling cepat dan efektif sehingga beberapa warga mulai nampak bertengkar satu sama lain.

Tidak mau konflik semakin meluas, Madi pun mencari tahu asal mula akar misterius tersebut. Ternyata di atas sebuah bukit dekat kampungnya tumbuh pohon raksasa yang akarnya menjalar ke segala arah. Pada bagian atas pohon tersebut nampak rata dan Madi merasa ada sesuatu di atas sana.

Madi pun mau tidak mau harus segera mengambil tindakan terhadap pohon tersebut. Di lain tempat, Narti yang sedang sempat hilang ingatan berhasil mengingat tentang masa lalunya dan Madi Sembadha. Bayi yang digendongnya bukanlah anaknya.

Madi harus bisa lebih bijak dalam bertindak dan tidak sembarangan dalam menilai segala kejadian yang terjadi di depan matanya. Penting untuk memastikan segala sesuatu sebelum mengambil kesimpulan.

III.1.8 Strategi Media

Sebagai solusi dari permasalahan yang terdapat pada buku komik Pendekar Bambu Kuning, maka ditentukanlah berbagai macam media yang diantaranya adalah sebagai berikut.

- Media Utama

  Media bercerita dari kisah Pendekar Bambu Kuning ini sebelumnya adalah media komik. Permasalahan yang muncul berasal dari unsur-unsur visual yang membangun komik tersebut. Oleh karena itu, dirancanglah media komik sebagai media utama dalam menjawab permasalahan tersebut. Selain itu komik juga merupakan media yang akrab di kalangan remaja, sehingga masih relevan jika tetap menggunakan media komik sebagai media utamanya.

- Media Pendukung

  Berikut merupakan media yang akan menyertai media utama agar audiens dapat semakin mengenal media utama.

  – Media promosi

    Komik yang diterbitkan pertama kali akan dirilis pada saat *event* Pakoban (Pasar Komik Bandung) yang diadakan setiap setahun sekali di minggu kedua bulan Mei. Oleh karena itu, media promosi meliputi atribut *stand* komik yang di antaranya:

    Mini X-Banner, *poster*, *Standing Character*

  – Media Kreatif

    Media kreatif bertujuan untuk mengingatkan target audiens dengan tokoh Pendekar Bambu Kuning. Diantaranya adalah: *sticker*, *pin*, *agenda book*, dan *T-shirt*

III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Seperti yang sudah diterangkan sebelumnya, komik akan dirilis pada acara Pakoban yang diadakan pada bulan Mei. Acara ini merupakan acara besar di mana komikus dalam negeri terutama yang berdomisili di kota Bandung memperkenalkan karya-karyanya dan ramai dikunjungi oleh para pecinta komik

lokal. Dengan banyaknya pengunjung yang datang diharapkan dapat menjadi ajang yang tepat untuk mempromosikan komik Pendekar Bambu Kuning.

Berikut adalah strategi distribusi dan waktu penyebaran media yang akan dilakukan:

Tabel III.1. Rencana distribusi media

(Sumber: dokumen pribadi)

	Mei				Juni				Juli			
Komik												
Mini X-Banner												
Poster												
Standing Character												
Sticker												
Pin												
T- shirt												
Note Book												
Chain Banner												

III.2 Konsep Visual

Dalam merancang media yang menjadi solusi suatu permasalahan, dipersiapkan konsep visual yang diantaranya meliputi hal-hal sebagai berikut.

III.2.1 Format Desain

Format perancangan komik yang dibuat akan berbentuk portrait dan halaman isi dicetak pada kertas *book paper* berukuran A5 (14,8 x 21cm), menggunakan warna hitam putih dan dicetak bolak-balik. Bagian sampul akan dicetak pada *art paper* 260gr dengan laminasi *dove* panas sehingga sampul tidak mudah rusak dan memiliki permukaan yang lembut. ilustrasi berwarna. Buku akan di *softcover* dengan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.

III.2.2 Tata Letak

Dalam menyajikan sebuah komik, tentu memerlukan pengaturan tata letak yang baik agar dapat menyampaikan informasi dengan baik dan dapat dinikmati oleh pembaca.

- Cover



Gambar III.6 Sampul komik
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sampul komik disajikan berwarna, terdiri dari ilustrasi, judul, sub-judul, penerbit, nomor seri, dan sinopsis cerita di belakangnya.

- Panel



Gambar III.7 layout isi komik
(Sumber: dokumen pribadi)

Arah baca dari kiri ke kanan. Panel yang terletak di sebelah kiri dibaca terlebih dahulu sebelum panel yang terletak di sebelah kanan. Panel yang terletak di atas dibaca terlebih dahulu sebelum panel yang berada di bawah. Dari segi bentuk, panel juga memiliki bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan informasi apa yang ingin di sampaikan



Gambar III.8 Panel standar
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menyampaikan adegan cerita utama tanpa penekanan apapun.



Gambar III.9 Panel imajinasi
(Sumber: dokumen pribadi)

Garisnya yang berantakan menunjukkan imajinasi dari karakter tertentu yang menunjukkan adegan menakutkan.

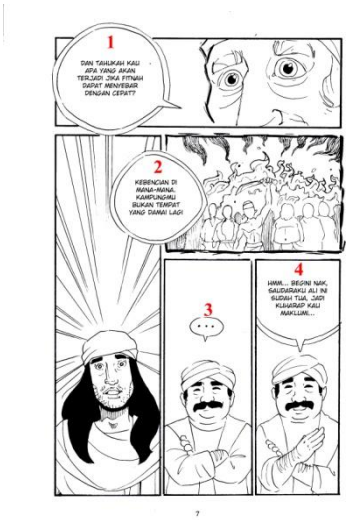


Gambar III.10 Panel *flashback*, Dipakai untuk menunjukkan kilas balik di dalam benak karakter. Ditandai dengan garis kurva di dua sudut panel
(Sumber: dokumen pribadi)

Penggunaan bentuk yang berbeda pada panel digunakan agar pembaca dapat mengetahui jenis informasi yang dilihatnya. Apakah itu cerita utama, cerita *flashback*, atau jenis cerita lainnya.

- Balon kata

  Balon Kata digunakan untuk menunjukkan dialog karakter, baik dialog standar, dialog dalam hati, dialog teriak, dan lain sebagainya.



Gambar III.11 arah baca balon kata
(Sumber: dokumen pribadi)

Berdasarkan gambar di atas, arah baca balon kata mengikuti letak panel. Arah baca atas ke bawah dan kiri ke kanan merupakan arah baca yang umum sehingga pembaca dapat menikmatinya secara urut. Berdasarkan bentuknya, balon kata juga dibedakan seperti paparan gambar berikut ini.



Gambar III.14 Balon kata standar,
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menyampaikan percakapan biasa antar karakter. Bentuk bulat dengan bagian menjorok yang mengarah kepada karakter yang berbicara.



Gambar III.12 Balon kata dalam hati
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan dialog yang terjadi di dalam benak karakter. Bulatan kecil disusun mengarah kepada karakter yang sedang berbicara di dalam hati.



Gambar III.13 Balon kata untuk menunjukkan bahasa asing
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan karakter yang sedang berbicara bukan dengan bahasa Indonesia.



Gambar III.14 Balon kata teriak
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan perkataan karakter yang sedang berteriak atau mengeluarkan suara keras.



Gambar III.15 Balon kata khusus
(sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan efek khusus. Di dalam komik ini, balon kata khusus digunakan untuk menunjukkan percakapan yang terjadi antar karakter beda dimensi

Setiap bentuk dialog yang berbeda menggunakan bentuk balon kata yang berbeda, diharapkan pembaca bisa membedakan apa yang dibicarakan dari satu balon kata ke balon kata yang lain.

- Narasi

  Narasi digunakan untuk memperjelas situasi dan latar cerita. Dari penyampainya, narasi bisa menggunakan sudut pandang orang ketiga, ataupun sudut pandang orang pertama (karakter utama sendiri yang menjelaskan situasi dalam cerita.



Gambar III.19 Kotak narasi untuk menjelaskan situasi cerita
(Sumber: dokumen pribadi)

Untuk komik ini narasi yang menjelaskan situasi dalam cerita adalah karakter Madi Sembadha sendiri sebagai tokoh utama. Semua yang terjadi di dalam komik adalah pengalaman Madi Sembadha di dalam petualangannya.



Gambar III.16 Kotak narasi untuk menjelaskan nama lokasi
(Sumber: dokumen pribadi)

Bentuk kotak narasi dibedakan agar tidak tertukar dengan kotak narasi yang sebelumnya.

- Efek suara

  Efek suara digunakan untuk menggambarkan suara-suara di luar dialog. Bentuk efek suara disesuaikan dengan jenis suara yang dihasilkan



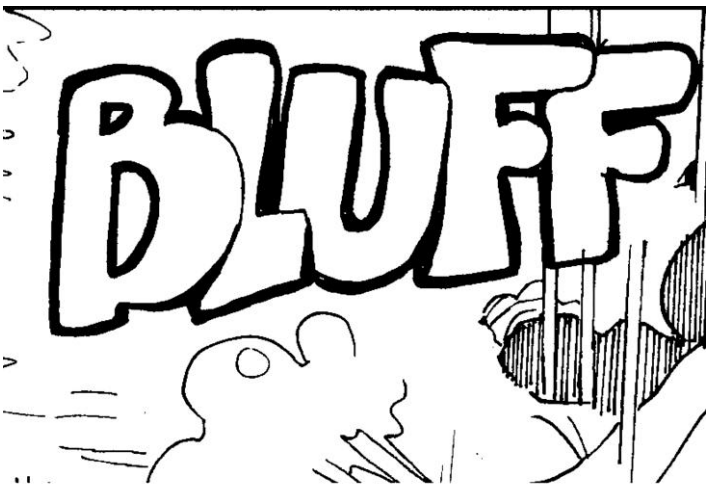
Gambar III.17 efek suara teriakan yang berangsur-angsur redup
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan suara orang yang teriak saat terjatuh dan suaranya menjauh ke bawah. Semakin kecil hurufnya, semakin hilang suaranya.



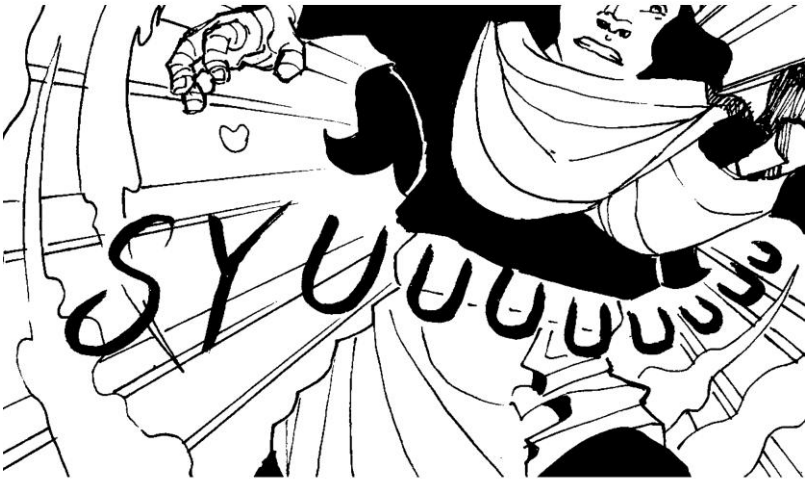
Gambar III.18 efek suara patahan
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan suara benda yang patah atau retak. Huruf menggunakan bentuk yang kaku dengan posisi yang tidak sejajar satu sama lain, menunjukkan betapa berantakannya suatu benda setelah patah.



Gambar III.19 Efek suara benda empuk
(Sumber: dokumen pribadi)

Digunakan untuk menunjukkan suara hantaman yang terjadi terhadap benda yang lembut atau empuk. Huruf ditampilkan memiliki sudut yang membulat dan tebal.



Gambar III.20 efek suara benda terjatuh
(Sumber: dokumen pribadi)

Untuk menunjukkan suara gesekan udara saat suatu benda terjatuh dari tempat yang tinggi. Lazim juga digunakan untuk menunjukkan suara benda yang bergerak cepat.



Gambar III.21 Efek suara kejut
(Sumber: dokumen pribadi)

Efek suara yang lazim digunakan untuk menunjukkan benda yang berhenti mendadak atau tamparan. Bentuk huruf seperti goresan koas yang cepat dan tegas. Huruf diatur secara acak dan tidak lurus, menampilkan suara yang muncul secara spontan dan mengejutkan.

III.2.3 Huruf

Huruf menjadi elemen penting pada perancangan media buku komik beserta media pendukung lainnya dalam memperjelas pesan dan informasi. Berikut ini merupakan penjabaran mengenai huruf yang dipakai dalam perancangan.

- Huruf pada judul

  Huruf yang digunakan dibuat secara manual dengan menggunakan koas, berikut adalah tampilannya.



Gambar III.22 Judul Komik
(Sumber: dokumen pribadi)

Penggunaan gaya goresan koas pada judul utama bertujuan untuk menunjukkan gerakan Pendekar Bambu Kuning yang dinamis sebagai seorang pendekar dalam setiap pertarungannya. Selain itu bentuk goresan koas juga bertujuan untuk menunjukkan kesan kuno, mengingat latar waktu dalam komik ini adalah zaman lampau.

Pada sub-judul, "Akar Pohon Misterius" menggunakan font Amatic, karena bentuknya yang ramping dan tidak rapi seperti tulisan yang diukir sembarangan pada permukaan batu, seperti tulisan pada prasasti di masa lampau.

- Huruf pada dialog, narasi, efek suara, dan *credit*

  Pada dialog dan narasi, huruf menggunakan *font CC Wild Words*



Font ini dipilih karena *CC Wild Words* lazim digunakan pada komik yang ada di pasaran. Pembaca komik Indonesia sudah familiar dengan jenis huruf ini di dalam komik. Pada bagian *credit* menggunakan *font Century Gothic*. *Font* ini dipilih karena *credit* dan nomor seri komik merupakan bagian terpisah dari tema keseluruhan pada sampul komik sehingga sengaja dibuat tampak netral.



Gambar III.23 *Credit* dan nomer seri komik
(Sumber: dokumen pribadi)

III.2.4 Ilustrasi

Berikut ini merupakan elemen-elemen yang termasuk di dalam ilustrasi pada perancangan ulang komik Pendekar Bambu Kuning

III.2.4.1 Desain Karakter

- Karakter Utama

  Karakter utama adalah karakter yang menjadi pusat cerita dan memiliki pengaruh vital dengan jalan cerita.

  – **Madi Sembadha (Pendekar Bambu Kuning)**



Gambar III.24 Madi Sembadha, Madi Sembadha versi U Syahbudin, proses perancangan Madi Sembadha
(Sumber: dokumen pribadi)

Deskripsi Singkat**:**

Pendekar yang mengembara untuk membela kebenaran dan mencari kekasihnya yang hilang semenjak diculik oleh Campa, si pendekar durjana. Madi adalah pendekar yang bijaksana dan taat beragama. Madi membungkus tangannya dengan perban dan menyumpal ujung bambu kuningnya untuk menjaga agar lawan bertarungnya tidak terluka parah. Satu-satunya yang mungkin akan dia bunuh hanyalah Campa. Madi adalah pewaris tunggal padepokan Raden Jago.

Jenis kelamin **:** Pria

Usia **:** 27 tahun

Kekuatan **:** Menetralisir kesaktian pendekar lain

– **Narti**



Gambar III.25 Narti
(Sumber: dokumen pribadi)

Deskripsi singkat:

Salah satu murid di padepokan Raden Jago. Narti kehilangan ingatannya setelah dibuang oleh Campa, yang saat itu menculiknya untuk dijadikan korban ritual ajian. Tubuhnya hanyut hingga hilir sungai dan dirawat oleh sepasang suami istri nelayan. Narti adalah sosok yang ceria dan tegar.

Jenis kelamin : Wanita.

Usia : 26 tahun.

Kekuatan : Gerakan beladiri dasar.

– **Campa**:



Gambar III.26 Campa
(Sumber: dokumen pribadi)

Deskripsi singkat:

Pendekar yang sangat ditakuti di dunia persilatan. Karena kejahatannya yang luar biasa, Raden Jago, ayah Madi Sembadha, menantang duel Campa dan mengasingkannya di pulau Nusakambangan. Setelah berhasil membalas Raden Jago, Campa terobsesi ingin hidup abadi. Ia pun melakukan ritual dengan menggunakan darah perawan yang diambilnya dari Narti, namun ia berakhir menjadi pohon raksasa. Secara penampilan, Campa sangat mudah dikenali dari corak di wajahnya yang menyerupai wajah monster menyeringai. Corak yang menandai dirinya sebagai pemuja iblis.

Jenis kelamin : Pria.

Usia : 70 tahun

Kekuatan : fisik yang kuat, ilmu hitam hasil perjanjian dengan Iblis.

- Karakter pembantu

  Karakter pembantu merupakan karakter sampingan yang terdapat dalam cerita.

  – Wan Ali

    Pedagang kain dari Arab. Banyak memiliki kenalan ahli dakwah dari Gujarat.

  – Saudara Wan Ali

    Rekan sesama pedagang yang sudah menganggap Wan Ali saudaranya.

  – Abah Oyong

    Salah satu sesepuh yang disegani di kampung Kawung Sari. Dekat dengan keluarga Raden Jago, sehingga Madi sudah menganggapnya seperti kakek

sendiri. Satu-satunya warga Kawung Sari yang tidak terpengaruh oleh akar misterius.

– Kakak beradik kampung Kawung Sari
  Salah satu penduduk kampung Kawung Sari. Bermasalah dengan penduduk lain karena fitnah yang diterimanya.

– Bapak Pemarah kampung Kawung Sari
  Salah satu penduduk kampung Kawung sari yang ditakuti oleh warga, jagoan kampung kelas teri yang muncul setelah wafatnya Raden Jago.

– Pendekar Kembar Gundul dari Tasik
  Saudara kembar yang terkenal di tanah pasundan karena kesaktiannya dan kepolosannya. Entah kesulitan seperti apa yang sedang mereka hadapi sehingga rela menjadi centeng bayaran demi sesuap nasi.

– Pasangan nelayan orang tua angkat Narti
  Pasangan suami istri yang hidup di tepi pantai Santolo, dekat dermaga perdagangan milik Belanda. Narti tidak pernah menyadarinya, tetapi pasangan suami istri yang bekerja sebagai nelayan ini adalah pendekar yang menguasai kawasan tersebut. Hal inilah yang membuat mereka tampak santai walaupun kerap berurusan dengan serdadu VOC.

III.2.4.2 Studi latar

- Pelabuhan Malaka
  Pelabuhan kerajaan malaka yang sudah jatuh ke tangan Portugis. Lokasi terakhir perjalanan Madi Sembadha sebelum kembali lagi ke kampung halamannya.

- Pelabuhan Sunda Kelapa
  Pelabuhan di Batavia di bawah kekuasaan kantor dagang VOC. Salah satu rute dagang Wan Ali. Madi berjalan kaki dari Batavia ke kampung Kawung Sari dengan hanya berjalan kaki selama berminggu-minggu.

- Kampung Kawung Sari

  Kampung fiktif di dalam komik Pendekar Bambu Kuning. Lokasinya yang sulit diakses sehingga belum pernah terjamah oleh penjajah.

III.2.4.3 Studi Properti

- Bentuk bangunan

  Rumah di kampung Kawung Sari:

  Kawung Sari merupakan kampung fiktif yang terletak di kawasan Garut. Sebagai kampung yang dihuni oleh etnis Sunda, maka diambil referensi berikut sebagai studi visual latar dalam komik ini.

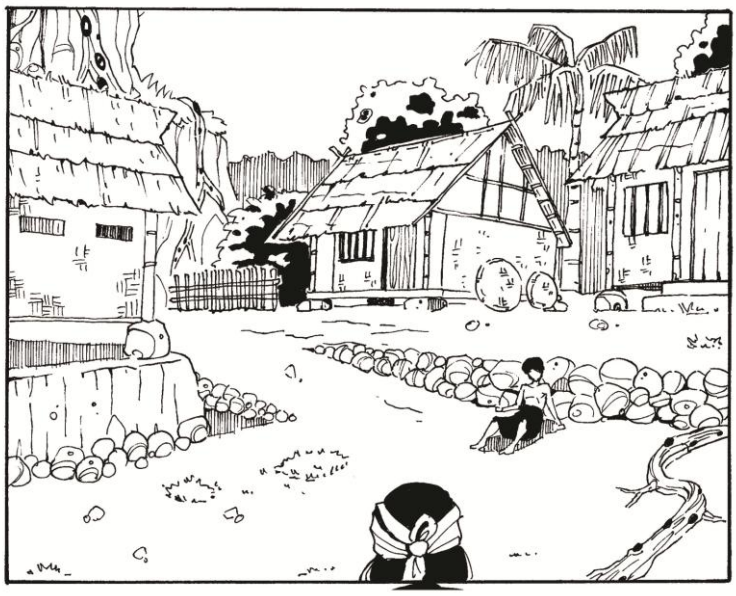


Gambar III.27 Macam-macam bangunan tradisional suku Sundam
(Sumber: http://vanostudioarsitek.blogspot.com/2015/02/filosofi-arsitektur-tradisional-sunda.html)



Gambar III.28 Kampung Naga
(Sumber: http://www.kompasiana.com/www.mythink.com/tradisi-lokal-kampung-naga-di-tengah-gempuran-modernisasi-masyarakat-informasi-pasca-industri_5516ca1d8133113a52bc6bcc)

Tata letak rumah di kampung Kawung Sari sebagian besar menyerupai Kampung Naga. Kampung Naga diklaim masih mempertahankan bentuk bangunan adat Sunda, oleh karena itu bentuk bangunan di kampung naga dianggap paling mendekati bentuk bangunan masyarakat Sunda pada abad ke-18.



Gambar III.29 Ilustrasi kampung Kawung Sari
(Sumber: dokumen pribadi)

- Busana

  Berikut adalah referensi yang digunakan dalam menetapkan busana yang dipakai oleh karakter-karakter di dalam komik.



Gambar III.30 Macam-macam ikat Sunda
(Sumber: http://aingkumaha.blogspot.com/2013/01/iket-mengikat-loyalitas-budaya.html)

Pendekar Bambu Kuning menggunakan jenis iket yang memiliki bagian terbuka di atasnya, karena jenis iket inilah yang banyak dipakai oleh kalangan pendekar. Iket jenis L, *iket Buaya Ngangsar* merupakan salah satu jenis iket dengan bagian terbuka di atasnya. Adapun busana yang dipakai oleh karakter pendukung mengacu pada referensi berikut ini.



Gambar III.31 Masyarakat Sunda Baduy
(Sumber: http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/1073/suku-baduy-banten)

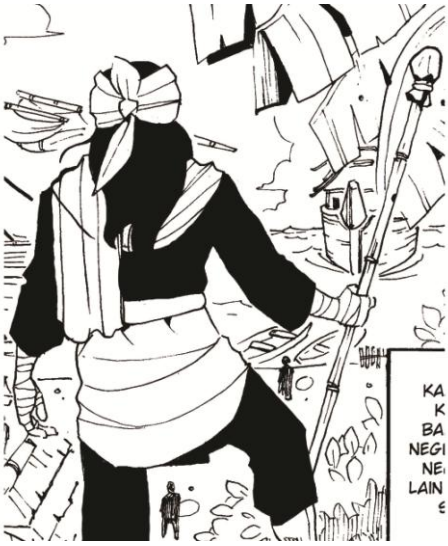
Masyarakat Sunda Baduy yang berasal dari pedalaman Banten ini menggunakan busana sehari-hari yang mendekati busana masyarakat Sunda pada umumnya di masa lalu karena tetap menjaga tradisi sacara turun-temurun. Kesederhanaan berpakaian ini paling mungkin diterapkan pada masyarakat kampung Kawung Sari yang terpencil dan belum tersentuh budaya asing.



Gambar III.32 karakter pembantu dalam komik
(Sumber: dokumen pribadi)

- Senjata

  Senjata yang muncul di komik ini adalah bambu kuning yang digunakan Madi dan *bedog* (golok) yang dipakai bapak pemarah kampung Kawung Sari



Gambar III.33 Senjata Bambu Kuning
(Sumber: Dokumen pribadi)

Bambu kuning yang dipegang Madi memilik panjang hampir sama dengan tinggi badannya. Bambu tersebut memiliki diameter antara 4cm-5cm dengan 5 ruas. Setiap ujungnya ditutupi bantalan kain, karena Madi tidak sembarangan melukai musuhnya dengan ujung bambu tersebut.



Gambar III.34 *Bedog* di dalam komik
(Sumber: dokumen pribadi)

Adapun bentuk golok disesuaikan dengan zamannya, gagang golok diganti dengan gagang kayu karena pada zaman itu belum lazim golok menggunakan pegangan dari bahan plastik.



Gambar III.35 Referensi Golok
(Sumber: http://budaya-indonesia.org/Bedog-Golok/)

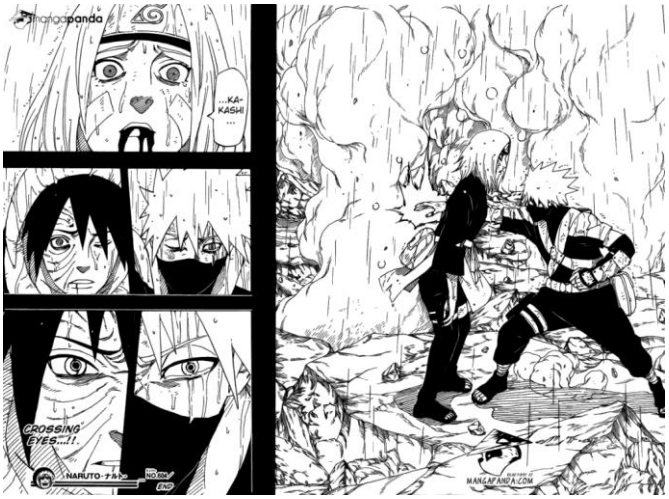
III.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang terdapat pada komik. Adapun pewarnaan pada sampul komik mengambil acuan pada referensi berikut.



Gambar III.36 Sampul komik Pusaka Dewa
(Sumber: Sweta Kartika)

Warna monokrom merah ke kuning yang diaplikasikan pada ilustrasi referensi di atas menimbulkan kesan kuno seperti bercak noda pada lembaran kertas tua. Kesan itulah yang ingin didapatkan pada ilustrasi sampul komik Pendekar Bambu Kuning yang dapat dilihat pada gambar 3. 7. Adapun pada isi yang pewarnaannya hanya dengan *blocking* dan arsir mengambil acuan dari referensi berikut.



Gambar III.37 Contoh *blocking* dan arsir pada komik Naruto
(Sumber: http://www.wattpad.com/7734031-your-friendly-neighborhood-ranter-naruto-manga)

Komik naruto menggunakan *blocking* dengan warna hitam dan arsir dalam menggambarkan gelap terang dan kedalaman.