



## VISUALISASI `SI PITUNG` BERDASARKAN CERITA MARGREET VAN TILL UNTUK MEMOTIVASI PERJUANGAN BELA NEGARA BAGI GENERASI MUDA

Wisnu Bayu Pamungkas<sup>1</sup>, Sarjono<sup>2</sup>, Fariza Wahyu Arizal<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang No. 5, Malang, 65145, 0341 551312

e-mail : wisnu.bayu.1802635@students.um.ac.id<sup>1</sup>, sarjono.fs@um.id<sup>2</sup>, fariza.wahyu.fs@um.id<sup>3</sup>

### Abstraksi

Cerita rakyat selalu ada di setiap wilayah Indonesia. Cerita rakyat berupa dongeng hasil sastra budaya dan/atau sejarah suatu tempat hingga saat ini. Maka dari itu, cerita rakyat yang telah eksis perlu dipertahankan dengan membuat literasi terbaru yang menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi. Salah satunya dengan membuat adaptasi cerita rakyat melalui komik digital berbasis situs internet alias *web comic*. Tujuannya agar cerita rakyat bisa relevan dan bisa diakses dengan mudah dan menjadi lebih dikenal oleh masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *design thinking* dengan merujuk buku yang membahas kondisi zaman ketika cerita rakyat terjadi dan kajian pustaka yang relevan. Media pendukung yang menjadi material promosi dalam penelitian ini diantaranya tautan media sosial, poster, *banner*, *tote bag*, gantungan kunci, pin, mug, kipas.

**Kata Kunci** : Cerita rakyat, Visualisasi, Komik

### Abstract

*Folklore always exists in every region, including Indonesia. Folklore is a form of culture and/or history of a place to date. Therefore, existing folklore needs to be maintained by creating the latest literacy that adapts to current era and technology. One of them is by making adaptations of folk tales through digital comics based on internet sites, aka web comic. The aim is to make folklore relevant and easily accessible and become better known to the public. This research uses a qualitative method by referring to book that explaining the setting of the era when folklore occurred and relevant literature studies. Supporting media used as promotional material in this research include social media posting, posters, banners, tote bags, key chains, pins, mugs, hand-held fan.*

**Keywords:** *Folklore, Visualization, Comic*

## 1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat pasti dimiliki oleh setiap sudut wilayah, tidak terkecuali di Indonesia. Cerita rakyat adalah cerita turun temurun dari generasi ke generasi tentang objek atau subjek tertentu disuatu tempat. Di Indonesia terdapat beragam cerita rakyat, yang menjadikan bukti bahwa Indonesia memiliki banyak suku bangsa. Salah satu cerita rakyat itu berasal dari wilayah Kota Jakarta yang sangat melekat dengan suku Betawi adalah cerita rakyat si Pitung, tokoh cerita yang berusaha melawan pemerintahan kolonial Belanda yang sangat menindas. Cerita rakyat si Pitung ini bahkan dikenal hingga ke Jawa Tengah yang jauh dari daerah terjadinya cerita (Amanat, 2019 : 182). Kendati demikian, cerita yang beredar di masyarakat adalah cerita rakyat si Pitung dalam bentuk teks dan cerita bergambar untuk anak-anak yang mana motivasi dari tokoh Pitung untuk melawan penindasan pemerintahan kolonial belanda sangat dangkal dan cerita yang terdapat beberapa versi pun hanya langsung berkutat pada aksi selama menjadi tokoh Pitung. Hal ini bisa menyebabkan cerita rakyat tergerus oleh zaman

karena tidak adanya pembaharuan terhadap cerita rakyat untuk lebih relevan dengan perubahan zaman.

Salah satu pembaharuan yaitu pada sisi cerita dengan konsep sebagai pahlawan super yang populer, ceritanya tidak disertai dengan *origin* atau asal mula dalam bertekad untuk melawan penindasan. Hal ini cukup disayangkan karena apabila cerita rakyat ini dikemas seperti kisah pahlawan yang menyertakan asal mula atau *origin* memiliki potensi yang luar biasa dan tidak kalah menarik seperti judul-judul komik terkenal dari penerbit raksasa Marvel atau DC.

Maka dari itu, cerita rakyat Pitung ini diperbaharui dengan menggunakan media visualisasi yaitu komik. Komik dapat dipaparkan sebagai kumpulan gambar dalam panel yang memiliki keterkaitan atau hubungan sehingga menciptakan suatu makna cerita. Visualisasi komik biasanya menggambarkan kondisi situasi yang kemudian ditambahkan kalimat pencakapan sebagai penjelas.

Cerita dari komik yang dibuat menggunakan referensi utama dari buku karangan Margreet Van Till yang berjudul *Batavia Kala Malam* dan beberapa cerita Pitung yang telah banyak beredar. Diawali dengan menceritakan awal mula proses menjadi si Pitung. Sehingga, cerita berdasarkan buku Margreet ini menyajikan versi yang lebih logis tidak hanya pada memunculkan intrik drama antara orang lokal dan asing, juga alasan dan motivasi sosok Pitung lebih masuk akal dan bisa lebih diterima oleh pembaca berusia remaja yang membantu untuk bisa lebih membela negara dengan mengenal sejarah sosok yang melawan kolonialisme Belanda secara tidak langsung.

Mengikuti dewasa ini, perkembangan teknologi terkhusus internet telah berkembang dengan pesat. Begitu juga media komik juga berkembang untuk mudah diakses. Webtoon salah satu media komik berbasis situs di internet atau istilahnya web comic. Webtoon merupakan webcomic yang lebih sering dibaca oleh remaja sebab kebiasaan membaca digital kini secara global didominasi oleh remaja yang 69% dari mereka merupakan pengguna aktif smartphone (Dhanti et al., 2020).

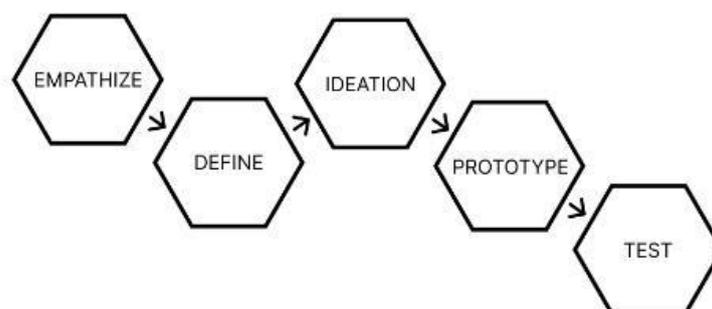
Terkait dengan pembaharuan, adaptasi cerita rakyat si Pitung belum menjangkau adaptasi *web comic*, tidak hanya sekadar adaptasi, namun juga mengikuti standar kualitas baik secara visual dan alur cerita yang senada dengan tema cerita yang diwarnai dengan aksi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pembaharuan cerita rakyat si Pitung dengan referensi buku *Batavia Kala Malam* karangan Margreet Van Till berupa *web comic*.

## 2. METODE

### 2.1. Design Thinking

Design thinking terdiri dari alur tahapan dan langkah-langkah dalam pengerjaan rancangan. Prosedur yang digunakan dalam “Visualisasi `Si Pitung` Berdasarkan Cerita Margreet Van Till Bertujuan untuk Memotivasi Perjuangan Bela Negara Bagi Generasi Muda” ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Brown (dalam Lewick 2018) yang kemudian tahapan dijabarkan sebagai berikut.



Bagan 1. Kerangka Design Thinking oleh Tim Brown dalam Michael Lewick Dkk. (Sumber : The Design Thinking Playbook. 2018)

## a) Empathize (Simpati)

Empati merupakan proses awal berupa memahami permasalahan atau mengeritik objek yang dibahas. Dalam cerita si Pitung yang berbentuk literatur, cerita lebih banyak disampaikan dengan teks dan versi lain berupa cerita bergambar walau pun terdapat komik terbaru yang dibuat, ceritanya masih sama persis. Ini mengindikasikan bahwa hingga beberapa tahun kebelakang adaptasi yang lebih baru dari cerita rakyat si Pitung mengacu pada cerita klasiknya.

## b) Define (Penentuan)

Tahap *define* ini merupakan tahap sintesis terhadap data yang didapatkan sebelumnya. Dari pemaparan ditahap sebelumnya, cerita rakyat si Pitung perlu diadaptasi sebagai pelengkap yang tersegmentasi pada remaja dengan cerita melatarbelakangi kisah kepahlawanan si Pitung. Adaptasi yang dibuat berfokus berupa *web comic* yang akan diunggah ke-*platform* Webtoon.

## c) Ideation (Gagasan)

Proses dalam tahap *ideation* ini menjadi tahap memunculkan berbagai ide gagasan yang menjadi alternatif. Ide yang dimunculkan berupa *mind map* yang bertujuan untuk mendapatkan kata kunci yang relevan terhadap cerita.

## d) Prototype (Prototipe)

Tahapan prototipe dilakukan untuk memvisualisasikan konsep dan ide yang telah didapatkan sebelumnya. Terdapat tiga proses dalam tahapan prototipe yaitu sebagai berikut.

## 1) Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap perencanaan yang membahas tentang skrip atau alur cerita, rancangan desain karakter, elemen visual komik, dan media pendukung komik.

## 2) Produksi

Tahap Produksi memaparkan proses visual dari sketsa, komprehensif dan *mock up*. Visualisasi komik yang diantaranya, media utama yaitu komik, dan media pendukung sebagai material promosi.

## 3) Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi ini hasil karya komik memasuki proses penataan dari model komik tradisional menjadi model komik *web* dan proses *refine* atau merapihkan karya dengan cara meneliti ulang untuk menghilangkan kesalahan teknis.

## e) Test

Tahapan test yang dilakukan dengan mempublikasikan karya yang telah dibuat melalui unggah di-*platform* Webtoon dan pameran. Indikasi yang diterapkan yaitu terhadap pengguna Webtoon, jumlah *viewer* yang tercatat di-*Platform* Webtoon menjadi parameter.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. *Empathize* (empati)

Pitung dalam kisah klasiknya digambarkan sebagai pemuda yang baik hati, taat beribadah, dan memiliki kemampuan bela diri. Karakteristik ini selalu ada pada karakter yang dengan cerita yang segmen pada remaja. Posisi Pitung sebagai protagonis membutuhkan tokoh antagonis agar cerita bisa berjalan. Namun, pihak pemerintah kolonial Belanda dan tuan

tanah secara serta merta muncul sebagai antagonis untuk Pitung. Hal ini menyebabkan tidak adanya latar yang membuat Pitung untuk melawan.

Berdasarkan teori *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell (dalam Sonnenburg & Runco, 2017). Terdapat tiga babak utama dalam cerita kepahlawanan, yaitu, *Departure*, *Initiation*, dan *Return*. Cerita ketika Pitung beraksi hingga berkonflik dengan pihak pemerintah kolonial Belanda dalam cerita rakyatnya masuk pada bagian *initiation* dan *return*. Tidak adanya cerita pada bagian *departure* ini menjadi sangat krusial, karena menceritakan motivasi karakter, pengembangan karakter, dan membangun empati terhadap karakter kepada *audience*.

### 3.1.1. Interpretasi cerita si Pitung berdasarkan buku Batavia Kalam Malam

Sebagai salah satu kota ber peradaban di kolonial, Batavia memiliki daerah sekitar (*ommelanden*) yang memiliki dinamika penduduk dan perekonomian. Layaknya kota pada umumnya, daerah Batavia hingga pertengahan sekitarnya menjadi daerah bermukim dan bisnis perdagangan yang kemudian lebih kepinggiran lagi sebagai kawasan perkebunan, pertanian dan peternakan baik milik pemerintah dan swasta. *Ommelanden* tetap menjadi pemukiman dan aktivitas ekonomi pribumi serta kebanyakan buruh tani yang disewa oleh pemilik tanah. Penduduk yang tinggal di Batavia kebanyakan berasal dari Eropa, juga pendatang orang asal Amerika, daerah timur tengah dan timur dengan kepentingan bisnis perdagangan.

Meski pemukiman yang telah tersegmentasi antar orang barat dan pribumi, kriminalitas tetap ada mewarnai pada akhir abad ke-19. Aksi yang terjadi seperti perampokan atau disebut bandit kerap terjadi tidak mengenal lokasi. Tindak kriminal yang terjadi tidak lepas antara pengusaha, mafia, dan rampok. Persaingan yang tidak sehat dan kurangnya kepercayaan yang menjadi sistem dalam berbisnis seringkali menjadi pemicu aksi rampok yang menasar pemilik usaha tidak mengenal pribumi, orang Eropa maupun etnis lain. Hal ini, tidak lepas terkait dengan hierarki yang menjadi penanda suatu gerombolan rampok, mereka terdiri atas amatir yang memiliki motif ekonomi, bandit yang menerima tawaran pekerjaan, hingga rampok yang memiliki kerja sama dengan anggota pemerintah tingkat rendah yang biasanya pribumi yang memiliki jabatan sejak awal. Permasalahan sosial yang terjadi tersebut juga menghadirkan julukan jago, seorang atau kelompok yang 'menguasai' suatu daerah. Tetap ada dua sisi dari jago, memudahkan rasa takut penduduk sekitar Batavia dan *ommelanden* namun juga para jago ini ada kemungkinan merupakan bandit yang harus dibayar. Jago secara sisi positif ini yang kemudian memunculkan tokoh pemuda asli setempat yang sungguh menjaga kampungnya.

Istilah Jago merujuk pada sifat yang dianggap jantan, bandit tentu seorang jago, namun jago tidak selalu bandit. Seperti yang disinggung diatas, perilaku seorang jago tidak dikendalikan oleh moral. Mereka punya latarbelakang dan alasan tersendiri dalam motivasinya untuk bisa menjadi kuat. Karena berhubungan dengan sifat kejantanan, perilaku jago tetap tidak kenal takut meski telah tertangkap dan diancamnya. Ini memengaruhi hierarki seberapa berani seseorang menjadi jago. Ada yang berani hanya karena bergerombol atau memiliki senjata yang lebih kuat, hingga tidak kenal takut meski dijatuhi hukuman mati sekali pun. Hal ini kemudian berproses menjadi istilah pahlawan karena sifatnya tidak terkalahkan sama sekali dan memiliki moralitas yang dihendaki oleh masyarakat ditempatnya.

Orang Eropa di Batavia memiliki kesempatan kecil untuk takut dirampok. Namun yang paling nyata yaitu rampok yang menggunakan senjata api yang membuat ancaman ini mengharuskan mereka memiliki senjata api. Hanya orang Eropa dan keturunan yang tidak memerlukan izin, sedangkan pribumi dan orang Asia Timur harus memiliki izin yang bersifat tahunan. Tetap, jika kejahatan dengan senjata api terjadi, para bandit mendapatkan senjata api secara ilegal, sehingga penduduk secara luas harus berinisiatif melindungi diri sendiri. Penduduk pribumi membuat sistem patrol bergilir tiap malam alias ronda. Penggunaan senjata api menjadi momok ketakutan jika disalahgunakan. Namun, karena tidak ada penegakan

regulasi, fungsional berburu oleh petani tidak menjadi sebuah masalah. Keefektifan dari senjata api oleh polisi sangat rendah karena hanya ditembakkan ke atas atau bahkan meleset ketika adu tembak. Sehingga, senjata api lebih menjadi alat yang membuat bandit gentar.

Cerita tentang bandit yang menjadi pahlawan rakyat salah satunya si Pitung. Latarbelakang tokoh Pitung ini tidak begitu jelas, informasi pertama bersumber dari surat kabar juni 1892. Koran *Hindia Olanda* memberitakan penggerebekan rumah yang disinyalir menjadi tempat penyimpanan harta rampokan di daerah tanah abang. Kebanyakan informasi sebagai si Pitung berasal dari koran yang tentu hanya memberitakan kejadian perampokan, penangkapan, dan buronnya Pitung. Alur sepak terjang Pitung tercatat ketika menjadi buron, karena kebanyakan bandit yang berhasil tertangkap dan dijebloskan kepenjara antara mendapat hukuman mati atau mengajukan grasi. Namun, ketika berhasil lolos, tidak ada pilihan selain kabur dan menghilang karena tentu telah ditandai identitasnya. Momen tertangkapnya si Pitung tercatat pada bulan Agustus 1892 dimana pertimbangan hukuman mati bisa ditangguhkan melalui grasi. Dokumentasi oleh pihak kepolisian mengungkapkan nama asli Salihoen. Namun permintaan grasi ini berkebalikan dengan tindakan kabur dari penjara dan menjadi buron. Kerja sama yang dilakukan sebagai gerombolan menjadi alasan kenapa bisa kabur. Dji-ih, rekan yang tercatat juga ikut menjadi buron namun kurang beruntung meski telah bersembunyi di perkampungan, kondisinya tertangkap karena sedang sakit. Aksi yang berlanjut oleh Pitung selama buron yaitu pada serangan balasan kepada para penyidik yang ikut mengejanya. Meski begitu, momen terpojoknya Pitung karena seorang pengadu sehingga Pitung terkepung. Akhir hidupnya berada di tangan Hinne sebagai *schout* yang menyelidik dan mengejanya.

### 3.1.2. Cerita berjudul si Pitung Banteng Betawi

Cerita yang diambil dari buku cerita karangan Pratama S.

Pitung diceritakan lahir di Rawa Belong, kedua orang tua bernama Pak Piun dan Ibu Pinah. Pitung putra keempat yang dari empat bersaudara yang masing-masing bernama Miin, Kecil, dan Anise. Kampung Rawa belong dikuasai oleh tuan tanah yang bernama Liem Tjeng Soen yang memiliki tanah 'partikelir' atau tanah yang dibeli dari pemerintah kolonial Belanda. Untuk itu terdapat pajak yang yang perlu dibayarkan. Pitung tidak begitu paham namun menyaksikan centang sewaan tuan tanah yang sewenang-wenang terhadap rakyat yang tinggal di rawa belong.

Saat beranjak dewasa, Pitung memiliki perawakan yang tidak pendek dan tidak juga tinggi, memiliki warna kulit cokelat dan badannya cukup berotot. Pitung diajarkan tata krama dan bekerja membantu orang tuanya, juga mendalami ilmu agama dengan Haji Naipin yang mengenalkannya dengan ilmu pancasona yang berupa ilmu kekebalan dari senjata tajam. Selama itu juga Pitung memahami penindasan yang dilakukan untuk tuan tanah bersama dengan para centengnya sehingga membuat dirinya geram.

Suatu ketika Pitung diminta menjual kambing ke pasar. Singkat cerita setelah dirinya beranjak pulang, Pitung menyadari dirinya sedang diikuti oleh seseorang. Karena sudah masuk waktu ibadah, Pitung bergegas untuk melaksanakan ibadah. Ternyata, orang yang mengikutinya merupakan bandit yang mengincar uang hasil menjual kambing. Menyadari hal tersebut, pitung harus mendapatkan uangnya kembali. Meski telah menghajar bandit untuk mendapatkan informasi yang telah mengambil uangnya, hasil nihil. Pitung kehabisan cara, karena putus asa. Pitung mendapatkan ide untuk mendapatkan uangnya kembali dengan mengambil balik dari tuan tanah yang dianggapnya merampas dari rakyat.

Untuk itu Pitung dan temannya Dji'in dan Rais menjalankan aksi mengambil harta yang ada ditangan para tuan tanah, penguasa pribumi, dan orang-orang kaya yang berpihak dengan Belanda. Dalam suasana seperti ini bandit lain, ikut melaksanakan perampokan mengatasnamakan si Pitung. Sehingga si Pitung terkenal di pelosok Betawi sebagai perampok. Para tuan tanah, orang kaya pro-Belanda menjadi tidak tenteram, mengadakan kepada penguasa penjajah.

Pemerintah kolonial di Batavia memerintahkan aparat-aparatnya untuk menangkap Pitung. *Schout* Heyne bertugas di Kemayoran memerintahkan anggota polisi untuk mencari tahu dimana Pitung berada. *Schout* Heyne menjanjikan uang yang banyak bagi siapa saja yang dapat menangkap Si Pitung hidup atau mati, atau memberikan keterangan dimana Si Pitung berada akan diberi hadiah.

Ada saat tidak beruntung, suatu ketika Pitung melakukan aksi perampasan bersama beberapa kawannya, kedatangan mereka telah diketahui sehingga tidak bisa kabur karena telah terkepung dan ditodong banyak senapan.

Teman-temannya meloloskan diri, sementara Pitung sengaja membiarkan diri untuk ditangkap agar teman-temannya dapat lolos. *Schout* Heyne terheran-heran ketika mengetahui siapa sebenarnya Pitung yang selama ini menjadi momok. Pitung memutar otak bagaimana caranya ia bisa lolos dari penjara. Pada malam hari, penjaga terkantuk-kantuk dan sempat lelap sejenak, segera Pitung memanjat dinding ruang tahanan, menjebol plafon, membuka genting, keluar melalui bubungan atap penjara, melompat keluar. Pitung lolos dari penjara Grogol.

Karena kaburnya Pitung, Belanda juga menangkap Haji Naipin, menyiksanya. Karena siksaan Belanda, Haji Naipin bersedia mencari Si Pitung. Beberapa orang penduduk memberitahukan kepada Pitung tentang keadaan Haji Naipin yang disiksa oleh Belanda.

Pitung sangat geram mendengar cerita penduduk. Pitung biasanya bersembunyi pada siang hari, akhirnya keluar untuk mencari gurunya yang berada ditangan penjajah. Di Kota Bambu Pitung menampakkan diri ketika gurunya lewat. *Scout* Heyne tertawa kemudian memerintahkan serdadu untuk mengepung Si Pitung. Sementara beberapa serdadu menodongkan senjata kepongung Haji Naipin. Melihat ancaman tersebut, Pitung menjadi gusar dan luluh. Tak tega ia melihat gurunya harus mati tertembak karena perbuatannya. Pitung pasrah untuk ditangkap tetapi tidak akan menyerah begitu saja.

Pitung berdiri terpaku, sementara para serdadu Belanda dalam posisi siaga tembak. Haji Naipin pun dibebaskan dan merogoh sakunya yang berisi telur busuk, menimang-nimang telur busuk tersebut. Haji Naipin berharap, bila telur tersebut dilemparkan ke badan Pitung, bila Pitung melawan dan tertembak, maka ia dapat menyembuhkan Si Pitung. *Scout* Heyne yang perasaannya takut bila Pitung melawan maka dengan segera mengambil keputusan untuk memerintahkan serdadunya menembak. Saat yang hampir bersamaan Haji Naipin terlebih dahulu melemparkan telur busuk ke badan Si Pitung *Scout* Heyne berteriak memerintahkan untuk menembak bersamaan dengan itu terdengar letusan bedil serdadu Belanda.

Beberapa peluru menghujam kebadan Pitung, Pitung berdiri terpaku menatap *Scout* Heyne. Pitung tak menyangka *Scout* Heyne berlaku curang padahal beberapa saat sebelum Haji Naipin melemparkan telur busuk, Pitung telah memberi tanda mengangkat kedua belah tangannya sebagai pertanda bersedia menyerah. *Scout* Heyne kembali memberi komando beberapa peluru kembali menerjang tubuh Pitung. Pitung roboh bersimbah darah, jatuh ke bumi.

Jenazah Pitung dibawa oleh Belanda kantor pos penjagaan. *Scout* Heyne dengan bangga melaporkan hasil kegiatannya dalam melumpuhkan aksi perlawanan Pitung. Kemudian Pitung dikuburkan di Pejagalan. Kuburan Si Pitung selama enam bulan dijaga karena beberapa laporan menyebut bila tidak dijaga, mayatnya akan di bongkar, dibawa ke perkampungan dan dapat dihidupkan kembali oleh gurunya Haji Naipin. Beberapa hari kemudian *Scout* Heyne dipanggil Asisten Residen, pangkatnya dicopot atau diberhentikan karena bertindak yang tidak pantas sebagai polisi dan sangat memalukan karena menembak orang yang tidak melawan.

### 3.2. Define (Penentuan)

#### 3.2.1. Konsep Verbal (Sintesis)

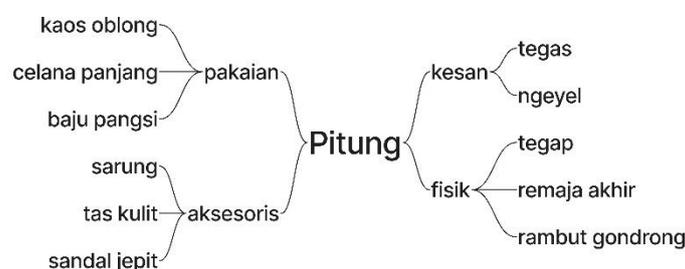
Batavia pada sekitar tahun 1890 merupakan kota dari pemerintah koloni Hindia Belanda menjadi kota fungsional pada zamannya yang banyak didatangi oleh berbagai macam orang dengan kebangsaan dan etnis. Baik orang asli maupun keturunan asal Eropa, Timur Tengah, dan Asia dengan tujuan tersendiri. Pada akhir abad ke-19 itu pula cerita tentang perbanditan di beberapa belahan bumi meningkat sehingga banyak terekspos. Mereka melakukan tindak kejahatan perampokan secara terorganisir dan berkelompok, salah satunya seperti terjadi di daerah Batavia. Meski melakukan tindak kejahatan, bandit masih dikelompokkan pada tingkatan keterpaksaan, hidup melalui hal tersebut, hingga melakukan jika dibayar.

Istilah Jago pun melekat dalam perbanditan. Para jago atau jawara sejatinya merupakan seorang yang kuat secara fisik sehingga mendapatkan gelar namun pada zamannya moral mereka menjadi abu-abu karena tendensi kepada yang membayar mereka. Tidak lain ini berhubungan dengan pengusaha dan mafia yang memiliki persaingan tidak sehat. Terlebih, berbagai macam etnis pelaku bisnis ada di Batavia. Sehingga, aksi kriminal ini menjadi kompleks karena tidak hanya menyangkut masalah struktural sosial namun juga suatu profesi dimana ada yang membutuhkan.

Melalui penggambaran latar pada tahun 1890 di atas, Pitung yang nama asli Salihoen ini memiliki motivasi sehingga bisa menjadi Jago hingga bandit. Kerumitan Pitung sebagai pahlawan masyarakat muncul karena moral sebagai pemuda asli yang mengetahui penindasan tuan tanah dimana pemilik partikelir ini bekerjasama dengan pemerintah kolonial. Sebagai orang biasa, melawan penindasan harus memiliki perasaan terikat yang cukup kuat, suatu kejadian baik menimpa diri sendiri atau orang terdekat bisa menjadi alasan untuk melawan penindasan tersebut. Proses moral ini menyebabkan menjadi titik balik Salihoen untuk mulai menjadi seorang Jago untuk membela yang tertindas. Namun memahami persaingan antara pengusaha dan mafia, pengaruh ini digambarkan terdapat kelompok dari luar Hindia Belanda yang secara tidak langsung ikut andil. Salihoen berada di posisi seorang pribumi yang terlibat dengan perseteruan antar orang asing yang punya pengaruh petugas polisi tingkah bawah. Namun, eksistensinya terlihat hanya bandit buronan yang di kejar oleh polisi dan berlanjut seperti apa yang diceritakan oleh masyarakat.

### 3.3. Ideation (Gagasan)

*Mind map* atau peta konsep merupakan proses memecah suatu kata yang memiliki makna untuk mendapatkan elemen-elemen tertentu yang berhubungan dengan kata tersebut. Peta konsep dibuat untuk menentukan desain visual pada karakter utama Pitung.



Gambar 1. *Mind map* untuk konsep visual karakter Pitung

### 3.4. Prototype (Prototipe)

#### 3.4.1. Pra Produksi

##### a) Struktur cerita

Struktur cerita dijabarkan kedalam tiga bagian yang dikenal dengan struktur tiga babak oleh Syd Field (dalam Kristanto, 2021 : 94).

Tabel 1. Sesi cerita komik  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Struktur	Topik
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cerita dibuka dengan adegan Pria Fedora berbincangan dengan Huang secara kebetulan di dermaga pelabuhan Tanjung Priok.</li> <li>2. Berlatar di pinggiran Batavia (<i>Ommelanden</i>) Selatan, Solihun membantu Bapak tua yang gerobaknya tersangkut.</li> <li>3. Muncul kawannya Dji'ih yang mengagetkan Solihun dari belakang.</li> <li>4. Perbincangan antara keduanya hingga Dji' ih pamit setelah mereka menyantap makanan.</li> </ol>
Konfrontasi – Permulaan konflik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solihun berjalan pulang sambil bergumam karena Dji' ih hanya meminta traktir.</li> <li>2. Seorang bertubuh besar tiba-tiba menjejal Solihun.</li> <li>3. Solihun tumbang karena dikecoh seorang lagi bertubuh cangkring menyerang dari belakang.</li> <li>4. Dua orang tersebut pergi setelah merampas isi dari tas Solihun dan meninggalkannya yang perlahan pingsan.</li> <li>5. Solihun terbangun di gubug sawah dan mendari penyelamatan ialah Bapak tua yang sebelumnya Dia selamatkan.</li> </ol>
Konfrontasi – Aksi yang meningkat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solihun segera pamit setelah diingatkan oleh bapak tua tersebut.</li> <li>2. Solihun mencari hingga ke pasar dan mendapati kedua orang tersebut ternyata bandit.</li> <li>3. Konfrontasi Solihun dan dua bandit tersebut berakhir dengan bandit bertubuh cangkring tumbang dan bandit bertubuh besar hampir babak belur.</li> <li>4. Setelah tiba muncul Opsir yang meleraikan dan menggiring mereka ke kantor polisi.</li> <li>5. Solihun tidak puas melihat kedua bandit bebas hanya karena harta bendanya sudah bisa kembali.</li> <li>6. Solihun masih kesal karena kakeknya tidak mendukung aksinya yang menghajar bandit.</li> <li>7. Hari berikutnya ketika kakeknya tidak di rumah, Solihun mencari tahu siapa bandit yang sebelumnya menyerang dirinya.</li> <li>8. Mendapati kedua bandit di pasar dan menguping rencana mereka untuk berkumpul pada malam hari.</li> <li>9. Opsir yang sebelumnya menahan Solihun mendatangi daerah pasar.</li> <li>10. Solihun tidak menyiakan kesempatan dan mengikuti masuk ke satu bangunan.</li> <li>11. Seorang Pria dengan pakaian serba hitam dan topi lebar berbica di tengah kerumunan.</li> <li>12. Solihun kebingungan terhadap pembicaraan yang Dia dengar.</li> </ol>
Konfrontasi – Krisis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengahan menyebabkan Dia disergap oleh Pria Fedora.</li> <li>2. Solihun dilempar ke tengah dan diinterogasi oleh Pria serba hitam alias Padre.</li> </ol>
Konfrontasi - Klimaks	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solihun tidak gentar meski Padre telah meminta Opsir mengerahkan orangnya untuk menyambangi kediaman Solihun.</li> <li>2. Ledakan yang menghasilkan tabir asap putih diikuti dengan Solihun yang diselamatkan seorang bertudung.</li> <li>3. Seorang bertudung itu membawa Solihun ke tengah kota Batavia dan sambut oleh Pria bertopi tinggi.</li> </ol>

	4. Perdebatan Solihun ingin kembali kekediannya menyebabkan dirinya ditahan secara paksa.
Konfrontasi – Aksi yang mereda	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pria fedora dan Padre berbincang dengan santai tentang insiden yang sebelumnya terjadi.</li> <li>2. Padre memutuskan untuk bersikap pasif sembari menyerahkan korek api gas kepada Pria Fedora.</li> <li>3. Pagi harinya Solihun bergegas kembali ke kediamannya dan mendapati bahwa sekitar rumahnya di penuhi warga setempat.</li> <li>4. Kakek menjelaskan bagaimana Dia didatangi dua orang misterius untuk tidak kembali ke rumah pada malam sebelumnya.</li> <li>5. Solihun hanya bisa terdiam agar tidak memperkeruh suasana.</li> </ol>
Resolusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Satu minggu pasca kejadian sebelumnya, Solihun sedang sibuk memotong rumput untuk ternak kambingnya.</li> <li>2. Seorang perempuan mendatangi Solihun dan memintanya untuk ikut dengannya.</li> <li>3. Solihun menanyai beberapa hal terkait apa yang terjadi selama perjalanan.</li> <li>4. Solihun dan perempuan bernama Marjory tersebut di sambut oleh Pria dengan pakaian serba putih dan Pria bertopi tinggi di tempat tujuan.</li> <li>5. Pria yang dikenal dengan Baba tersebut meyakinkan Solihun untuk bisa ikut masuk kedalam kelompok yang Baba buat.</li> <li>6. Perdebatan alot membuat Pria bertopi tinggi yang dipanggil baron mengantar Solihun pulang.</li> <li>7. Baron meminta maaf atas kejadian sebelumnya dan mengajak Solihun ketempat lain.</li> <li>8. Sedangkan di kediaman Solihun, Pria Fedora berbincang dengan kakek Solihun untuk mendapatkan satu kesepakatan.</li> <li>9. Sedangkan, Solihun masih bimbang dengan barang-barang yang diberikan Huang meski akhirnya dibawa semua.</li> <li>10. Baron dan Huang berdiskusi apa yang akan terjadi namun bersepakat untuk pasif melihat apa yg akan terjadi.</li> </ol>

b) Tipografi

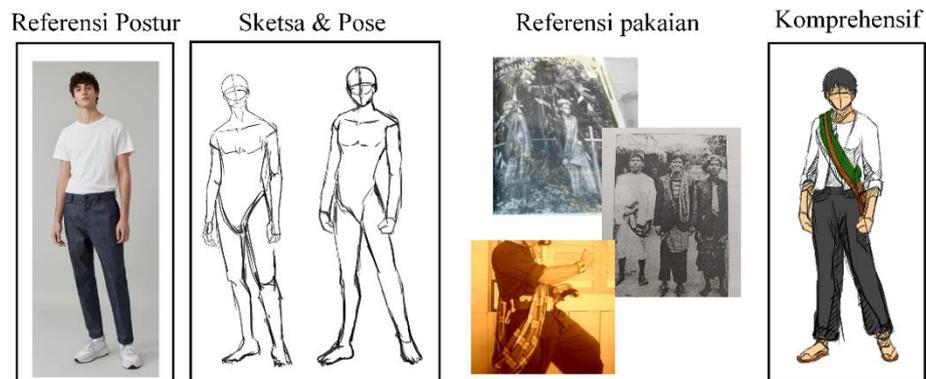
Tipografi yang akan digunakan merupakan jenis topografi *sans serif*, tipografi jenis tersebut dipilih karena lebih dinamis dan secara konvensional digunakan dalam industri pembuatan komik. Tipografi *sans serif* yang digunakan adalah *font* Anime Ace sebagai dialog dan *font* Bangers sebagai efek suara.



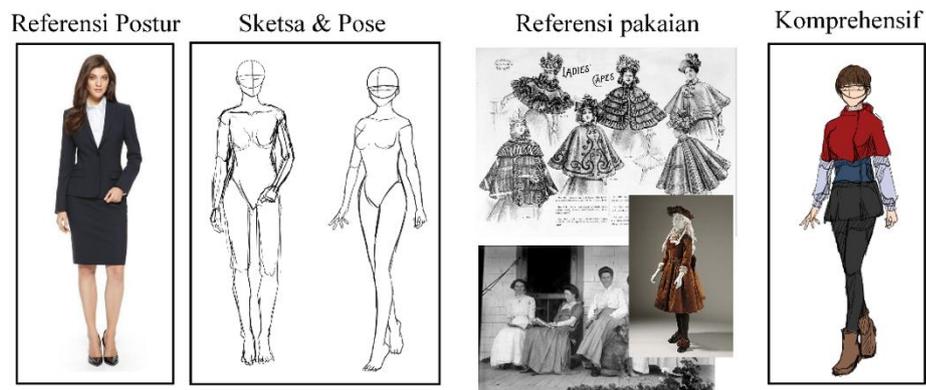
Gambar 2. Tipografi Anime Ace untuk dialog dan Bangers untuk efek suara (Designer Comic Sans : Nate Piekos, Bangers : Vernon Adams)

c) Desain Karakter

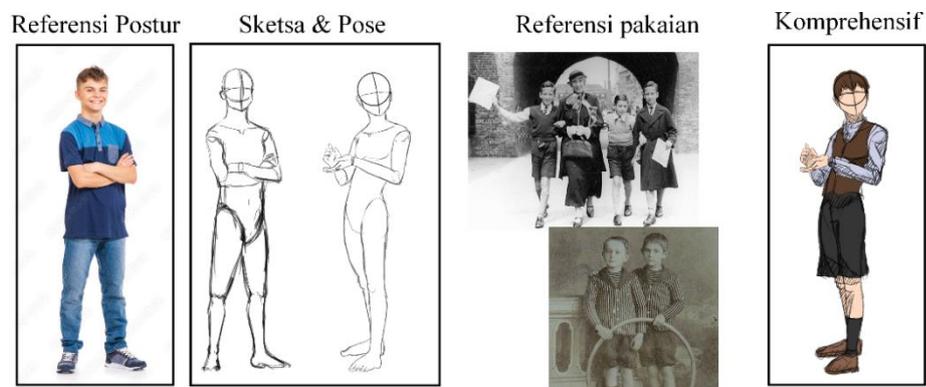
Desain Karakter yang dibuat mengacu pada gagasan yang sebelumnya telah dibuat. Desain dari karakter Solihun alias Pitung ini mengacu pada perawakan pemuda yang menjadi protagonis dan mencerminkan karakter ideal menyesuaikan dengan segmentasi yang menyasar pada remaja. Relevansi antara karakter dalam cerita dan pembaca menjadi salah satu nilai penting terhadap suatu cerita yang ingin disampaikan (Nurgiyantoro, 2013). Kemudian disesuaikan dengan atribut pakaian yang menjadi ciri khas.



Gambar 3. Proses desain karakter Solihun alias Pitung



Gambar 4. Proses desain karakter Marjory

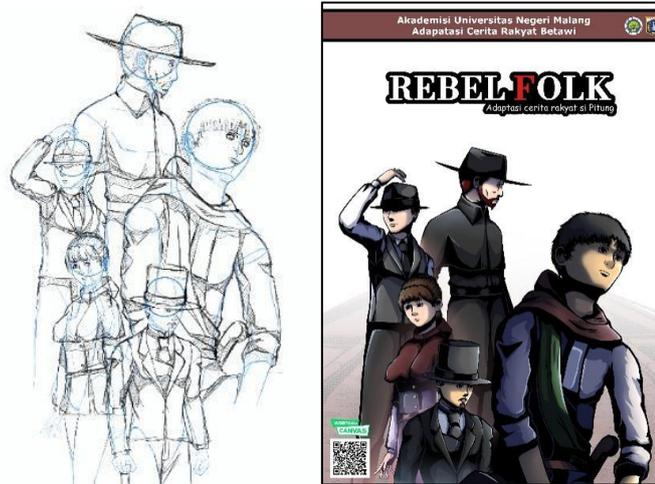


Gambar 5. Proses desain karakter The Kid alias Si Bocah

### 3.4.2. Produksi

#### a) Sampul

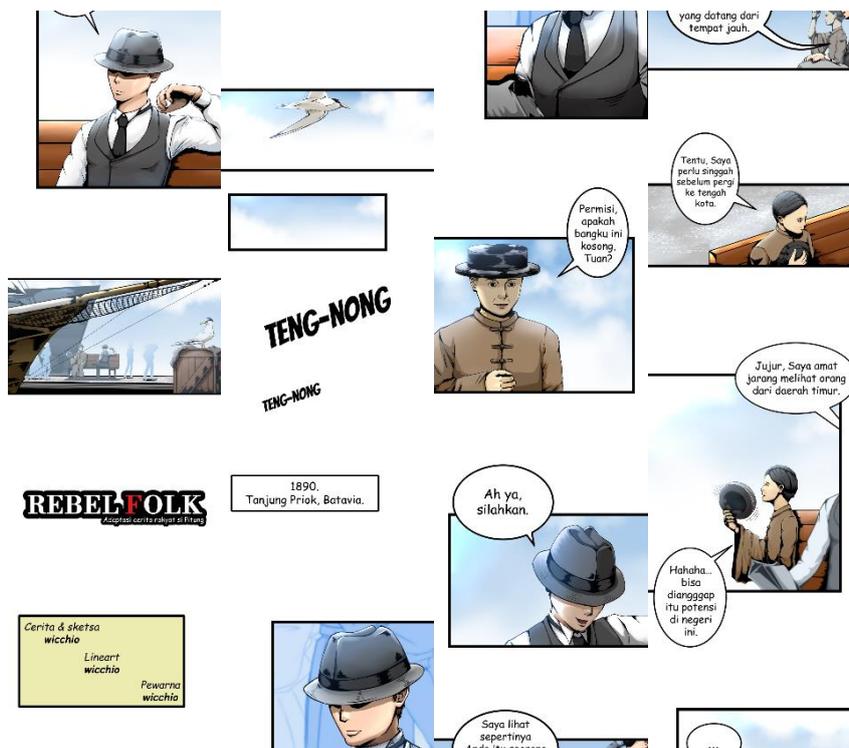
Sampul dari komik menggunakan konsep ilustrasi montase dimana terdapat beberapa karakter yang berasal dari komik yang disatukan. Namun, tiap karakter tidak berkorelasi satu sama lain dalam satu adegan, melainkan terkesan sebagai gabungan dari adegan karakter yang beda. Sampul disematkan judul di bagian atas ilustrasi dan elemen identitas lainnya.



Gambar 6. Sketsa dan komprehensif sampul dari komik Rebel Folk

#### b) Visualisasi Komik

Konten daripada komik yang menjadi inti karya dibuat dengan *layout* komik tradisional yaitu perlembar halaman. Proses dari pengerjaan yaitu membuat *layout* sketsa yang dilanjutkan dengan *lineart* dan di selesaikan dengan diberikan warna melalui computer grafis.



Gambar 7. Bagian orientasi/prolog dari komik

### 3.4. Test

Parameter yang diterapkan dalam tahap test ini mengacu pada rekam jumlah pembaca yang terdapat di-*platform* Webtoon. Tanpa adanya usaha promosi secara aktif, hingga tujuh episode dirilis tercatat sebagai 400 pembaca. Ini mengindikasikan *engagement* murni dari pengguna-*platform* Webtoon terbilang lesu. Memahami hal ini, suatu perencanaan kampanye promosi untuk komik menjadi strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan *engagement* pembaca.



Gambar 8. Tangkapan layar halaman komik Rebel Folk

## 4. KESIMPULAN

Hasil karya komik digital yang dibuat merupakan capaian peneliti perancangan dalam memvisualisasikan cerita rakyat si Pitung berdasarkan buku karya Margreet Van Till hingga diunggah ke *platform* komik digital *webtoon*. Menggunakan material promosi yang menjadi bagian dari media pendukung, bisa sebagai alat agar membantu karya komik ini agar lebih diketahui masyarakat.

Karya komik digital ini tidak lepas dari kekurangan baik secara objektif maupun subjektif. Khususnya pada aspek cerita yang mana kerangka cerita yang lebih singkat, jelas, namun menarik karena mengingat cerita yang dihadirkan bukan adaptasi dari karya cerita melainkan dokumentasi. Karya ini perlu dipromosi dengan bentuk yang lebih tepat dan beragam sehingga bisa menjangkau *audience* lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanat, T. 2019. Eksistensi Cerita Rakyat Si Pitung di Kalangan Anak-anak Betawi. *Jurnal Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, **47**(2): 179-180, <http://dx.doi.org/10.26499/wdprw.v47i2.322>
- Dhanti, N. S., Pramono, A., & Novica, D. R. 2020. Webcomic Design "The Importance Of Environmental Awareness" For Teenager.
- Kristanto, B. R. D., Goenawan, A. O., 2017. Analisis Struktur Naratif Tiga Babak Film Story of Kale. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*. **5**(2): 89-108, <http://dx.doi.org/10.30829/komunikologi.v5i2.9610>
- Michael, L., Link, P., Leifer, L. 2018. *The Design Thinking Playbook*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Nurgiyantoro, B., 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Pratama, S. *Si Pitung Banteng Betawi*. Surabaya : Karya Jaya.
- Sonnenburg, S., Runco, M., 2017. Pathways to the Hero's Journey : A Tribute to Joseph Campbell and the 30th Anniversary of His Death. *Journal of Genius and Eminence*, **2**(2): 1-8, <http://dx.doi.org/10.18536/jge.2017.02.2.2.01>
- Van Till, M. 2018. *Batavia Kala Malam*. Jakarta : Masup jakarta.