

**PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG
KEMISKINAN**



PERANCANGAN

Oleh:

LARASATI RAHMA MAHARANI

NIM 2012685024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG KEMISKINAN diajukan oleh Larasati Rahma Maharani, NIM 2012685024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 92041), yang telah dipertaanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

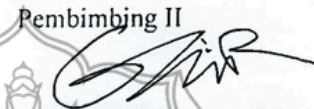
Pembimbing I



Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 196502091995121001/NIDN 0009026502

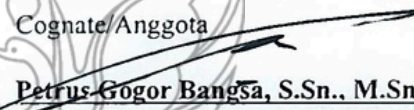
Pembimbing II



Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP. 198104122006041004/NIDN 0012048103

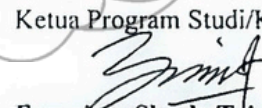
Cognate/Anggota



Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197001062008011017/NIDN 0006017002

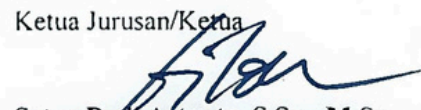
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Francisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001/NIDN 0019107005

LEMBAR PERSYARATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

: Larasati Rahma Maharani

: 2012685024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

: Seni Rupa dan Desain

: Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG KEMISKINAN** merupakan ciptaan hasil karya sendiri. Dalam perancangan karya tersebut tidak terdapat karya yang pernah diajukan di suatu perguruan tinggi maupun instansi manapun, kecuali sumber informasi yang telah dicantumkan melalui tata cara etika penulisan Laporan Tugas Akhir dalam daftar pustaka. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya ini, dan siap menerima saksi apabila ditemukan hal-hal yang mengingkari pernyataan ini.

Yogyakarta, 11 Januari 2026



224 AAANX213312245

Larasati Rahma Maharani

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT atas segala rahmat-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan

akhir **PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG**

KEMISKINAN. Tugas akhir perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini membahas perancangan komik terinspirasi dari legenda Si Pitung tentang isu kemiskinan. Penulis berharap dengan melalui media komik yang dikemas secara *storytelling* dapat menyampaikan informasi dan membangun diskusi tentang permasalahan kemiskinan yang tak kunjung selesai terutama di Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka menerima kritik dan saran agar dapat memperbaiki Tugas Akhir ini. Semoga karya Tugas Akhir Perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan tentang permasalahan kemiskinan bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Januari 2026

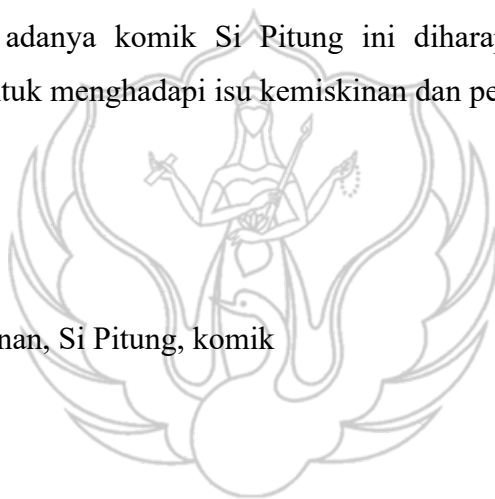


Larasati Rahma Maharani

ABSTRAK

Kemiskinan adalah suatu masalah yang masih terus terjadi di seluruh negara, terutama di negara yang berkembang. Kemiskinan dapat mengacu pada kurangnya kebutuhan fisik, aset dan pendapatan. Dalam media, tidak sedikit kemiskinan menjadi bahan diskusi contohnya cerita Si Pitung. Pendekar dan sekaligus pencuri ini terkenal di daerah Jakarta dan sekitarnya karena aksinya yang memberontak penindasan penjajah Belanda zaman dahulu. Setelah negeri ini merdeka pun, penindasan dan masalah kemiskinan masih terus terjadi. Maka dari itu perlu adanya media yang menumbuhkan diskusi dan pembahasan akan masalah ini. Menggunakan metode kualitatif pengumpulan data visual dan storytelling maka dirancanglah komik yang terinspirasi dari cerita Si Pitung. Komik ini mengikuti cerita bagaimana tokoh utama berjuang untuk keluar dari kemiskinan dan penindasan dengan mengikuti jejak pendekar asal Betawi itu. Dengan adanya komik Si Pitung ini diharapkan dapat menimbulkan gerakan perubahan untuk menghadapi isu kemiskinan dan penindasan bagi pembaca.

Kata kunci: Kemiskinan, Si Pitung, komik



ABSTRACT

Poverty is a persistent problem across all countries, particularly developing ones. Poverty can refer to a lack of physical needs, assets, and income. Poverty is often discussed in the media, for example the story of Si Pitung. This warrior and thief was famous in Jakarta and its surrounding areas for his actions, which provoked the Dutch colonialists in the past. Even after Indonesia's independence, questions and issues of poverty persist. Therefore, there is a need for media that fosters discussion and debate on this issue. Using visual data collection and storytelling methods, a comic was designed inspired by the story of Si Pitung. This comic follows the main character's struggle to escape poverty and socialize by following in the footsteps of the Betawi warrior. It is hoped that this Si Pitung comic will spark a movement for change to address poverty and encourage readers to choose.

Keywords: *Poverty, Si Pitung, comic*



DAFTAR ISI

PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG KEMISKINAN	1
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSYARATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Perancangan	7
E. Manfaat Perancangans	7
F. Definisi Operasional	7
G. Metode Perancangan	9
H. Metode Analisis Data	10
I. Metode Konsep Perancangan	10
J. Skematik Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	12
A. Kemiskinan	12
1. Upaya Penanggulangan Kemiskinan di Indonesia	18
2. Kemiskinan Di Media	19
B. Legenda Si Pitung	22
1. Si Pitung pendekar keadilan Betawi	22
2. Si Pitung di Media	24
C. Komik	28
1. Pengertian Komik	28
2. Sejarah Perkembangan Komik	28
3. Bentuk Komik	37

4. Jenis Komik	39
5. Tema-tema Komik	40
6. Elemen pada Komik	42
7. Cara Membuat Komik	44
D. Tinjauan Komik Adaptasi yang Akan Dirancang	55
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita	55
2. Tinjauan Aspek Dasar Filosofis dasar pemikiran pentingnya komik tersebut dibuat	56
3. Tinjauan faktor eksternal/ sosial	57
E. Tinjauan fungsi dan peranan komik sebagai media penyampaian pesan	58
F. Tinjauan Literasi	58
G. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran	59
H. Analisis Data	61
I. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah	63
BAB III KONSEP DESAIN	64
A. Konsep Kreatif	64
B. Program Kreatif	66
BAB IV VISUALISASI	107
A. Data Visual	107
B. Studi Visual	115
C. Komik Finalisasi	124
1. Sketsa	124
2. Final	174
B. GSM	224
C. Poster Pameran Tugas Akhir	224
D. Katalog Pameran Tugas Akhi	225
E. Media Pendukung	225
BAB V PENUTUP	228
A. Kesimpulan	228
B. Saran	229
DAFTAR PUSTAKA	230
LAMPIRAN	233
A. Lembar Konsultasi	233

B. Surat Persetujuan	236
C. Dokumentasi	238



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemiskinan merupakan masalah yang seakan tidak pernah berakhir di seluruh negara, terutama di negara-negara berkembang. Secara umum, kemiskinan adalah suatu keadaan kekurangan uang dan barang untuk menjamin kelangsungan hidup yang berkualitas suatu individu ataupun kelompok masyarakat. Akan tetapi masalah ini tidak hanya mempengaruhi segi keuangan dan barang, kemiskinan memiliki lapisan yang kompleks dan juga dapat menimbulkan efek berantai. Menurut UNDP (*United Nations Development Programme*) mengatakan bahwa kemiskinan dapat merusak kualitas pendidikan, ekonomi, kesehatan, dan kesejahteraan individu atau kelompok masyarakat tersebut.

Dalam laporan *Labor Market Brief* yang disusun oleh Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat (LPEM) FEB UI, angka kemiskinan merupakan salah satu indikator yang menggambarkan tingkat kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, pengendalian laju pertumbuhan kemiskinan Berdasarkan *Poverty, Prosperity, and Planet Report* oleh World Bank Group, Saat ini di dunia hampir 700 juta orang atau 8,5 persen dari populasi global hidup dalam garis kemiskinan ekstrem dengan pendapatan kurang dari \$2,15 per hari. Tingkat kemiskinan di negara-negara berpendapatan rendah lebih tinggi pasca pandemi COVID 19 lalu. Sekitar 3,5 miliar orang atau 44 persen dari populasi global tetap miskin. Bahkan kemiskinan di negara maju seperti Amerika Serikat juga melonjak naik pasca pandemi, Tingkat kemiskinan Amerika Serikat mengalami peningkatan tahunan terbesar dalam sejarah. Menurut data *United States Census Bureau*, pada tahun 2022 terdapat 12,4 persen warga Amerika Serikat kini hidup dalam kemiskinan. Angka ini meningkat dari 7,4 persen pada tahun 2021.

Sebagai negara berkembang, Indonesia tidak terliput dari lilitan masalah kemiskinan yang masih menghantui tahun ke tahun. Berdasarkan data yang diperoleh Badan Pusat Statistik (BPS), persentase penduduk miskin di Indonesia meningkat pada dua tahun pertama pandemi dan mulai menurun pada tahun

ketiga pasca pandemi. Pada tahun 2021, Indonesia mengalami puncak peningkatan angka kemiskinan selama lima tahun terakhir, yakni mencapai 10,14%, menunjukkan dampak pandemi yang cukup kuat terhadap perekonomian Indonesia yang menyebabkan banyak masyarakat kehilangan mata pencaharian. Sebelumnya, pada tahun 2020, angka kemiskinan tercatat sebesar 9,78 persen, meningkat 0,37 persen dari tahun 2019.

DKI Jakarta adalah kota metropolitan yang padat dan juga Ibu Kota Negara Indonesia sebelum dipindahkan ke IKN (Ibu Kota Negara). Jakarta menjadi kota yang dinamis dan berperan penting bagi perekonomian Indonesia dan berkontribusi penting bagi kemajuan negeri ini. Namun, kota metropolitan yang menjadi rumah bagi gedung-gedung pencakar langit dan memiliki kemajuan teknologi ini pun tidak terluput dari permasalahan kemiskinan yang masih menjalar dari tahun ke tahun. Berdasarkan Laporan Profil Kemiskinan Provinsi DKI Jakarta 2023 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, persentase penduduk miskin turun pada Maret 2023 sebesar 0,25 poin dari Maret 2022. Akan tetapi pada laporan ini, BPS menggunakan batas garis kemiskinan adalah penduduk yang mengeluarkan pendapatan di bawah Rp. 792.515 per bulan sedangkan *World Bank Group* menyatakan bahwa pada saat ini batas garis kemiskinan internasional pendapatan sebesar antara \$2,15 sampai lebih tinggi sebesar \$6,85 per hari, atau dapat disimpulkan jika dihitung bahwa garis kemiskinan paling rendah pada saat ini di Indonesia seharusnya sekitar Rp 1.022,250 per bulan. Hal ini menyebabkan ada kemungkinan sebagian masyarakat yang dikategorikan menengah di Jakarta seharusnya dikategorikan sebagai masyarakat miskin.

Pemerintah DKI Jakarta sudah mencoba untuk menanggulangi dan mengurangi kemiskinan di kota ini. Dinas Sosial Provinsi Jakarta Utara yang mengatakan telah berupaya untuk meningkatkan daya beli masyarakat miskin dengan menggelontorkan sejumlah program bantuan sosial berbasis kartu, di antaranya Kartu Anak Jakarta (KAJ), Kartu Lansia Jakarta (KLJ), dan program anak terdampak *Covid-19*. Akan tetapi, kemiskinan memiliki lapisan yang kompleks sehingga sulit untuk ditanggulangi hanya oleh pemerintah. Contohnya seperti urbanisasi, dimana penduduk dari pedesaan pindah ke kota besar seperti Jakarta dapat meningkatnya kebutuhan tempat tinggal dan dapat memperburuk kesenjangan ekonomi. Penduduk yang berpenghasilan rendah cenderung

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

memilih tinggal di kawasan padat penduduk karena biaya hidup yang lebih rendah, seperti di pinggiran kota. Namun, biasanya kawasan adalah pemukiman yang kumuh dan sering kali sedikit mendapat perhatian dari pemerintah seperti kurangnya air bersih, fasilitas umum seperti kesehatan, dan sistem pendidikan yang kurang. Selain itu juga masih banyak faktor lain yang menyebabkan kemiskinan seperti kurangnya lowongan pekerjaan membuat jumlah pengangguran bertambah, rendahnya sumber daya manusia, pola pikir kultur yang terbelakang, konflik antar lapisan masyarakat. Hal ini dapat menciptakan teori Lingkaran Setan Kemiskinan oleh Ragnar Nurkse

Nurkse berpendapat di bukunya yang berjudul *Problems of Capital Formation in Underdeveloped Countries* (1963) bahwa penyebab siklus teori lingkaran setan kemiskinan (*vicious circle of poverty*) terjadi akibat adanya keterbelakangan sumber daya manusia, ketidaksempurnaan pasar, dan kurangnya modal menyebabkan rendahnya produktivitas. Rendahnya produktivitasnya mengakibatkan rendahnya pendapatan yang diterima. Rendahnya pendapatan akan berimplikasi pada rendahnya tabungan dan investasi. Rendahnya investasi berakibat pada keterbelakangan, dan seterusnya. Masalah-masalah kemiskinan tersebut dapat diadaptasikan ke dalam media untuk meningkatkan kesadaran akan permasalahan kemiskinan. Lingkaran ini menyebabkan seseorang atau kelompok sangat sulit untuk melepaskan diri dari kemiskinan. Banyak media yang mengangkat tema permasalahan *poverty* atau kemiskinan, salah satu literasi yang mengangkat permasalahan ini adalah legenda dari tanah Batavia atau sekarang Jakarta, yaitu Si Pitung.

Si Pitung adalah sosok legendaris yang berasal dari Betawi. Ia sering diibaratkan *Robin Hood* bagi masyarakat Betawi tempo dulu. Julukan tersebut didapatkannya karena tindakannya mencuri harta orang kaya untuk membantu rakyat miskin di daerah Betawi. Menurut riwayat lisan, julukan "Si Pitung" berasal dari frasa Jawa "*pitulung*" yang berarti penolong. Namun, tidak mudah menemukan jejak sejarahnya yang tercerai-berai dan dipenuhi mitos dari jimat hingga ilmu kebal. Kisah Pitung lebih banyak dituturkan dari mulut ke mulut hingga terbentuk banyak versi. Lama-kelamaan, riwayat hidupnya menjadi samar dan tidak menentu ke dalam memori kolektif masyarakat Betawi.

Berdasarkan dari skripsi berjudul Cerita Si Pitung sebagai Sastra Lisan: Analisis terhadap Struktur Cerita oleh Palupi Damardini, menceritakan berbagai UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

macam versi cerita lisan tentang Si Pitung. Akan tetapi, dalam garis besar alur cerita menceritakan hal yang sama. Di antaranya mengenai asal daerah, nama orang tua, silat, mengaji di pesantren, jimat, alasan Si Pitung menyerang tuan tanah dan orang Belanda. Si Pitung berasal dari Rawa Belong dimana wilayah ini pada akhir abad ke-19 termasuk *Ommelanden* (pinggiran Batavia) yang berarti wilayah yang tidak bisa dikendalikan oleh Belanda. Ayah Si Pitung dan ibunya bernama Pinah. Si Pitung belajar di pesantren milik Haji Naipin. Di luar kegiatan pesantren, Si Pitung membantu jualan milik keluarganya, sampai suatu hari Si Pitung mengalami kejadian dimana seorang tuan tanah mengambil harta milik keluarganya.

Karakter Si Pitung yang memiliki moral dilemma ini dapat dikategorikan sebagai *antihero* dalam dunia literasi. Antihero adalah tipe pemeran utama yang tidak menjalani perjalanan hidup pahlawan dan tidak memiliki kualitas pahlawan tradisional seperti keberanian, idealisme, dan sumber kekuatan yang tak ada habisnya. Beberapa *antihero* bahkan mungkin memiliki moral yang dipertanyakan dan diperdebatkan oleh audiens. Kuncinya bahwa antihero biasanya memiliki niat baik, tetapi metode mereka mungkin tidak konvensional (dengan cara yang buruk atau melenceng dari norma sosial). Hal ini sangat menggambarkan bagaimana karakter legenda asal Betawi ini. Si Pitung dalam legenda adalah seorang anak pesantren namun disisi lain ia juga seorang bandit atau pencuri karena ditekan oleh keadaan kemiskinan yang dialami masyarakat Betawi.

Seorang *antihero* biasanya digambarkan sebagai gabungan antara kebaikan dan kejahatan. Alih-alih memiliki dua orang yang berbeda untuk mewakili dua sisi bertolak belakang, protagonis-antagonis, hitam-putih, pahlawan-penjahat, seorang antihero atau bisa disebut anti-pahlawan menggabungkan sifat keduanya menjadi satu individu. Maka dari itu *antihero* lebih menunjukkan sifat manusia yang sebenarnya. Seorang antihero menghadirkan kesan pada audiens yang tidak dapat dihadirkan oleh format pahlawan-penjahat biasa. Pendekatan yang lebih dinamis terhadap gagasan penggunaan antihero menunjukkan bahwa ia memiliki potensi yang jauh lebih besar dibandingkan dengan gaya konvensional pahlawan tradisional. *Anti-hero* dapat digunakan untuk merepresentasikan banyak hal pada saat yang sama, seperti kelemahan sosial, kelemahan manusia, dan bahkan budaya politik.

Si Pitung dapat digunakan sebagai representasi permasalahan kemiskinan dan kesenjangan sosial yang masih terjadi di Indonesia dengan digambarkan menjadi karakter antihero yang memiliki moral abu-abu. Kekacauan, ketimpangan sosial, dan kemiskinan yang dihadapi seluruh si penjuru dunia akhir-akhir ini telah membuat kita bersikap skeptis terhadap hampir semua hal. Kehebatan yang biasanya ditunjukkan oleh hero konvensional adalah sesuatu yang sangat jarang bahwa tidak pernah disaksikan dalam dunia nyata, itulah sebabnya kita merasa itu jauh dari kenyataan. Penderitaan dan kesedihan adalah bagian dari kehidupan manusia. Jadi, kita lebih berhubungan dengan karakter yang telah menderita sepanjang hidup, dan yang memiliki sisi baik dan buruk, daripada karakter yang hanya terlihat melakukan kebaikan. Ceritanya yang menggambarkan bagaimana sosok Si Pitung mengalami tekanan ekonomi dan memaksakan dia untuk melakukan tindakan kriminal untuk bertahan hidup. Selain kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam legenda ini juga digambarkan bagaimana rakyat menengah ke bawah sangat kesulitan untuk terbebas dari lingkaran kemiskinan dan mengembangkan kualitas hidupnya. Antihero banyak digunakan pada modern media seperti film, *video game*, dan juga komik.

Komik adalah bentuk urutan gambar atau kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas mengenai situasi atau kejadian-kejadian tertentu dengan tujuan untuk memberikan informasi atau hiburan kepada pembacanya. Istilah komik berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*, sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *comic*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata komik memiliki arti cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku yang umumnya mudah dipahami dan menghibur.

Media komik dapat digunakan sebagai media perancangan untuk meningkatkan kesadaran akan kemiskinan dan kriminalitas dikarenakan peminat baca komik di Indonesia cukup tinggi. Walaupun dari hasil penelitian PISA tersebut diungkapkan bahwa tingkat literasi di Indonesia hanya mampu berada pada posisi ranking 62 dari 70 negara dan survei dari CCSU yang dirilis pada Maret 2016 silam itu menempatkan posisi Indonesia di urutan 60 dari 61 negara. Akan tetapi, di tengah pandemi minat baca di Indonesia semakin meningkat. Dari

hasil survei The Digital Reader, diketahui bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu 6 jam per minggu untuk membaca buku, atau dalam artian Indonesia menduduki peringkat ke 16 dunia.

Storytelling adalah seni menyampaikan narasi, seringkali melalui kata-kata lisan atau teks tertulis. *Storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *story* (cerita) dan *telling* (narasi). Secara singkatnya, *storytelling* adalah kegiatan bercerita.

Storytelling juga dapat dilakukan dengan bantuan berbagai alat dan media. Misalnya penulis yang menggunakan kertas, buku, bahkan blog untuk bercerita, musisi yang menggunakan lagu untuk bercerita, bahkan desainer yang menggunakan pakaian untuk bercerita. *Storytelling* memiliki tujuan menghibur, mendidik, atau menginspirasi penonton maupun pengamat.

Teknik *storytelling* dapat digunakan sebagai media perancangan untuk meningkatkan kesadaran akan kemiskinan dikarenakan *storytelling* cerita adalah bahasa universal yang dapat dipahami semua orang, terlepas dari dialek, asal, atau tempat asal. Hal tersebut memicu imajinasi dan semangat serta menciptakan rasa kebersamaan antara pembaca dan perancang. *Storytelling* berfungsi membantu meningkatkan imajinasi pembaca melalui media komik. Selain itu dengan *storytelling* pembaca juga dapat memperoleh nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pemaparan di atas, permasalahan kemiskinan perlu dibahas melalui media yang banyak diminati seperti komik. Komik yang menggunakan teknik *storytelling* dan teinspirasi adaptasi cerita Legenda Si Pitung sebagai sosok *antihero*, dapat menjadi media untuk meningkatkan kesadaran akan permasalahan kemiskinan yang terjadi pada saat ini sekaligus menarik untuk pembaca.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik adaptasi cerita Legenda Si Pitung tentang permasalahan kemiskinan.

C. Batasan Masalah

Perancangan komik difokuskan membahas kesadaran dan dampak dari kemiskinan dengan sudut pandang orang pertama sebagai *antihero*, Komik ini ditujukan kepada audiens remaja dan dewasa untuk meningkatkan kesadaran akan konflik kemiskinan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan ini menghasilkan komik tentang meningkatkan kesadaran akan kemiskinan melalui sudut pandang tokoh legenda Si Pitung.

E. Manfaat Perancangans

1. Bagi Target Audiens

Menambah wawasan akan kemiskinan serta dampak yang terjadi di masyarakat.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan referensi penggunaan komik sebagai sarana penyampaian edukasi dan wawasan untuk masyarakat umum terkait karakter antihero dan permasalahan kemiskinan yang terjadi di masyarakat.

3. Bagi Akademis

Memberikan opsi cara efektif untuk memberikan informasi agar tetap diingat dan agar pembaca serta hadir dalam cerita atau media untuk memberikan kesan fleksibel dampak buruk dari permasalahan yang diungkit.

4. Bagi Organisasi dan Pemerintah

Membantu Pemerintah dan Penegak Hukum untuk memberi opsi upaya penanggulangan kemiskinan yang terjadi di Indonesia.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Menurut Scott McCloud Komik adalah Gambar-gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetik pada pembacanya. Komik dipilih sebagai media perancangan untuk meningkatkan kesadaran akan kesenjangan sosial dikarenakan peminat baca komik di Indonesia cukup tinggi. Teknik storytelling dipilih sebagai media perancangan komik untuk meningkatkan kesadaran akan kesenjangan sosial dikarenakan storytelling cerita adalah bahasa universal yang dapat dipahami semua orang, terlepas dari dialek, asal, atau tempat asal. Hal tersebut memicu imajinasi dan semangat serta menciptakan rasa kebersamaan antara pembaca dan perancang. Storytelling berfungsi membantu meningkatkan

imajinasi pembaca melalui media komik. Selain itu dengan storytelling pembaca juga dapat memperoleh nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perancangan ini, komik sebagai media penyampaian pesan tentang permasalahan kemiskinan yang terjadi di masyarakat. Kemudian disertakan storytelling sebagai cara menyampaikan pesan kepada pembaca agar pesan mudah dipahami dan menarik untuk diikuti.

2. Kemiskinan

Bank Dunia (1990) menyatakan kemiskinan adalah kondisi yang sangat buruk suatu individu atau kelompok dalam hal kesejahteraan hidupnya yang mencakup banyak dimensi. Kemiskinan mencakup pendapatan rendah dan ketidakmampuan untuk memperoleh barang dan jasa dasar yang diperlukan untuk bertahan hidup secara berkualitas. Kemiskinan juga mencakup rendahnya tingkat kesehatan dan pendidikan, buruknya akses terhadap air bersih dan sanitasi, keamanan fisik yang tidak memadai, kurangnya suara, dan kurangnya kapasitas dan kesempatan untuk memperbaiki kehidupan seseorang.

Dalam perancangan ini, kemiskinan adalah permasalahan keterbatasan yang dialami karakter utama. Hal ini menimbulkan konflik berantai seperti kekurangan kebutuhan hidup, ketimpangan sosial dan diskriminasi yang harus ia hadapi dengan caranya sendiri.

3. Legenda Si Pitung

Si Pitung adalah sosok legendaris yang berasal dari Betawi. Ia diibaratkan *Robin Hood* bagi masyarakat Betawi tempo dulu. Julukan tersebut didapatkannya karena tindakannya kriminalnya mencuri harta orang kaya untuk membantu rakyat miskin. Cerita Si Pitung diambil sebagai representasi kemiskinan yang terjadi di Indonesia dikarenakan ceritanya yang menggambarkan bagaimana kesenjangan sosial terjadi di lingkungan masyarakat antara individu kaya dan miskin. Kesenjangan sosial ini juga dapat menjalar ke permasalahan lain seperti masalah hukum, pelayanan publik, birokrasi, pendidikan, agama, dan suku.

Dalam perancangan ini, Legenda Si Pitung adalah seorang yang dipandang penolong oleh masyarakat kelas bawah namun dipandang

sebagai penjahat oleh masyarakat kelas atas. Perbedaan pandangan ini terjadi akibat permasalahan kemiskinan yang ia alami mendorong perbuatannya untuk mencuri harta masyarakat kelas atas dan dibagikan untuk masyarakat kelas bawah.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis data yang didapatkan secara tidak langsung. Data sekunder berasal dari orang lain atau melalui dokumen. Sumber data sekunder yang digunakan dalam perancangan ini berupa jurnal dan website terkait isu kemiskinan untuk diangkat sebagai inti cerita komik. Data Sekunder yang digunakan adalah berupa buku dan berita yang membahas isu kemiskinan.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber Tertulis

Mencari data dari buku, jurnal, dan karya ilmiah terkait dengan topik yang diangkat untuk perancangan.

b. Website

Mencari data dari website yang ada di internet terkait media dan topik yang diangkat untuk perancangan.

3. Kajian Pustaka

a. Jurnal

Penulis 1993, Palupi Damardini. Fakultas Sastra Universitas Indonesia. "Cerita Si Pitung sebagai Sastra Lisan: Analisis terhadap Struktur Cerita".

Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui apakah Cerita Si Pitung dapat digolongkan sebagai sastra lisan dan menganalisis struktur cerita tersebut (dalam konteksnya sebagai sastra lisan, latar, dan penokohan cerita tersebut. Data primer diperoleh dari narasumber yang merupakan penduduk asli Betawi. Data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Cerita Si Pitung dapat digolongkan sebagai sastra lisan. Struktur ceritanya merupakan gabungan dari dua teori, yaitu teori Propp dan Olrik. Sedangkan latar cerita dibagi menjadi dua golongan, yaitu

latar fisik dan latar sosial. Latar sosial dalam cerita tersebut ternyata erat kaitannya dengan kondisi sosial dan historis masyarakat Betawi.

Penokohan dalam cerita berpusat pada Pitung sebagai tokoh sentral.

b. Website

World Bank Group. mempublikasikan data terbaru mengenai tingkat pendapatan per kapita Indonesia mengalami kenaikan menjadi US\$ 4,490.5 saat ini. Pada tahun 2023 *World Bank Group* atau Bank Dunia menyatakan bahwa Indonesia kembali menjadi negara menengah ke atas dengan kenaikan pendapatan per kapita menjadi US\$ 4,490.5. Akan tetapi, dibandingkan dengan negara-negara tetangga di Asia Tenggara pendapatan per kapita di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan Singapura dengan pendapatan per kapita US\$84,734.3 dan Brunei Darussalam dengan pendapatan per kapita US\$ 33,430.9.

H. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data yang digunakan adalah 5W + 1H dengan menyesuaikan data yang dibutuhkan untuk perancangan.

I. Metode Konsep Perancangan

- a. Sumber data Pengumpulan
- b. data Perancangan Konsep
- c. ~~Naskah~~ Perancangan
- d. Proses Pembuatan Komik
- e. Evaluasi
- f. Proses Cetak karya Komik
- g.

J. Skematik Perancangan

