

**PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG  
KEMISKINAN**



**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**

# **PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG KEMISKINAN**



**LARASATI RAHMA MAHARANI**

**NIM 2012685024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

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.

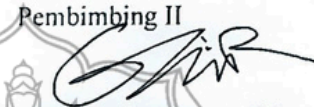
Pembimbing I



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

NIP. 196502091995121001/NIDN 0009026502

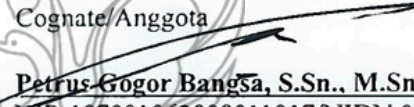
Pembimbing II



**Terra Bajraghosa, M.Sn.**

NIP. 198104122006041004/NIDN 0012048103

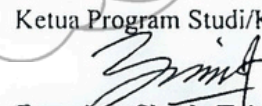
Cognate/Anggota



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

NIP. 197001062008011017/NIDN 0006017002

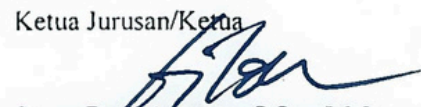
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



**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:

Nama : Larasati Rahma Maharani

NIM : 2012685024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jenis : 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.



## KATA PENGANTAR

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

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pengerjaan tugas akhir perancangan ini tidak dapat terlaksanakan dengan baik tanpa ada dukungan dan bimbingan berbagai pihak yang telah membantu proses perancangan. Maka dari itu dengan rasa kerendahan hati penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya serta kesabaran dan kekuatan untuk penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr.Sn. Drs. HartonoKarnadi,M.Sn.,selakuDosenPembimbing I yangtelah membimbing saya sejak penulisan hingga proses perancangan karya Tugas Akhir.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya sejak penulisan hingga proses perancangan karya Tugas Akhir.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya dari awal semester hingga akhir penyelesaian Tugas Akhir masa kuliah.
9. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan Staff Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang sangat bermakna.
10. Ibu saya, Murfiah Nurhayati, dan Ayah saya, Erlambang Gusbintoro, yang telah membantu dalam segala segi kehidupan saya.
11. Adik saya, Athar Zuhayr Samy Erlambang, yang telah menghibur dan menmberei kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kura-kura saya, Kuri, yang telah menjadi teman setia saya selama lima belas tahun.

13. Teman saya, Grace, yang telah menjadipendengar dan pendukung yang sangat baik di masa kesulitan saya.
14. Teman-teman saya yang tidak dapat menyebutkan satu persatu yang sudah mendukung saya dari berbagai aspek.



## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Larasati Rahma Maharani

NIM : 2012685024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan, penullis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta Tugas Akhir **PERANCANGAN KOMIK SI PITUNG TENTANG KEMISKINAN**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan , mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 11 Januari 2026

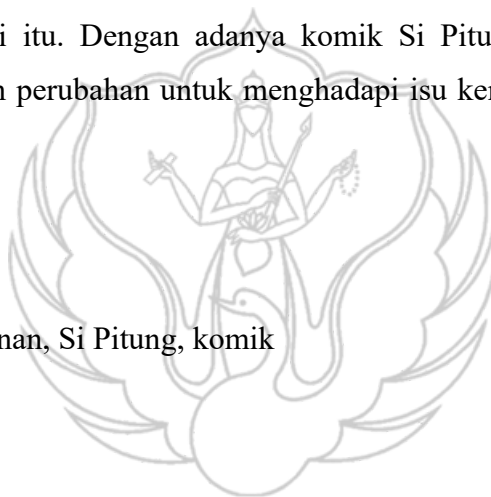


Larasati Rahma Maharani

## 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



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik HDI tahun 1990-2022 .....	15
Gambar 2.3 Klasemen Terupdate Liga Korupsi Indonesia .....	16
Gambar 2. 4 Sampul dan halaman Komik Siapa Bilang Pendidikan Kita Murah & Bermutu? .....	17
Gambar 2. 5 Scene keluarga Kim pada film Parasite (2019) .....	19
Gambar 2. 6 Sampul DVD dan scene Si Pitung: Banteng Betawi (1970) .....	23
Gambar 2. 7 Sampul Komik Si Pitung Jawara Betawi Asli dan Sayuti Kobo Betawi .....	26
Gambar 2.8 Komik Green Lantern.....	28
Gambar 2. 9 Sampul Komik Sie Djin Koei dan Sri Asih VS Gerombolan .....	34
Gambar 2. 10 Komik strip Garfield .....	37
Gambar 2. 11 Sampul Manga Naruto Gambar .....	39
Gambar 2. 12 Panel komik webtoon Lookism .....	39
Gambar 2. 13 Panel komik Maus .....	40
Gambar 2.14 Komik Manga Yotsuba .....	43
Gambar 2. 15 Emanata dan Grawlix .....	43
Gambar 2. 16 Plague Doctor (BUBBLE Universe) .....	45
Gambar 3. 1 Contoh gaya tata letak komik yang akan digunakan dari kiri ke kanan .....	62
Gambar 3. 2 Tone warna komik .....	104
Gambar 3. 3 Tipografi A.C.M.E. Secret Agent .....	104
Gambar 3. 4 Tipografi Trashed .....	105
Gambar 3. 5 Tipografi Roboto .....	105
Gambar 4. 1 Dante dari videogame Devil May Cry 3 dan Musashi Miyamoto dari manga Vagabond sebagai referensi Mamat .....	105
Gambar 4. 2 Eksplorasi karakter Mamat.....	116
Gambar 4. 3 Gekko dari videogame Valorant dan V(Vincent) dari videogame Cyberpunk2077 sebagai referensi Jidan.....	116
Gambar 4. 4 Eksplorasi karakter Jidan .....	117

Gambar 4. 5 Jaheira dari videogame Baldur Gates III dan Gloria Martinez dari anime Cyberpunk2077: Edgerunner sebagai referensi Pinah .....	117
4. 6 Eksplorasi karakter Pinah .....	118
Gambar 4. 7 Callaghan dari film Big Hero 6 dan Ario Bayu sebagai referensi Guntur .....	118
Gambar 4. 8 Eksplorasi karakter Guntur.....	119
Gambar 4. 9 Jeanne dari videogame Bayonetta dan Hanako Arasaka dari videogame Cyberpunk2077 sebagai referensi Li .....	119
Gambar 4. 10 Eksplorasi karakter Li .....	120
Gambar 4. 11 Gregory House dari serial House M.D dan Trevor dari videogame Grand Theft Auto V sebagai referensi Nur .....	120
Gambar 4. 12 Eksplorasi karakter Nur .....	121
Gambar 4. 13 Kukri Voodoo Boys, Machete, dan Golok sebagai referensi senjata .....	121
Gambar 4. 14 Topeng-topeng Cirebon, Topeng Anbu, dan Topeng Tengu sebagai referensi topeng .....	122
Gambar 4. 15 Yamaha RX King sebagai referensi motor .....	122
Gambar 4. 16 Salah satu gang di Jakarta .....	123
Gambar 4. 17 Karakter Mamat.....	123
Gambar 4. 18 Karakter Jidan .....	124
Gambar 4. 19 Karakter Pinah .....	125
Gambar 4. 20 Karakter Guntur.....	126
Gambar 4. 21 Karakter Li .....	127
Gambar 4. 22 Karakter Nur .....	128
Gambar 4. 23 Kompilerasi Tinggi Karakter .....	129
Gambar 4. 24 Pakaian Mamat .....	130
Gambar 4. 25 Topeng dan Senjata Si Pitung .....	130
Gambar 4. 26 Barang Jidan .....	131
Gambar 4. 27 Bengkel.....	131
Gambar 4. 28 SelamatMart .....	132
Gambar 4. 29 Gedung Terlantar .....	132
Gambar 4. 30 Komik Sketsa .....	132

Gambar 4. 31 Komik Final.....	133
Gambar 4. 32 GSM (Graphic Standard Manual) .....	233
Gambar 4. 32 Poster Pameran Tugas Akhir .....	233
Gambar 4. 33 Katalog Pameran Tugas Akhir .....	233
Gambar 4. 34 Patch .....	234
Gambar 4. 35 T-Shirt .....	234
Gambar 4. 36 Strap .....	235
Gambar 4. 37 Gantungan Kunci.....	235
Gambar 4. 38 Stiker .....	236



## 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

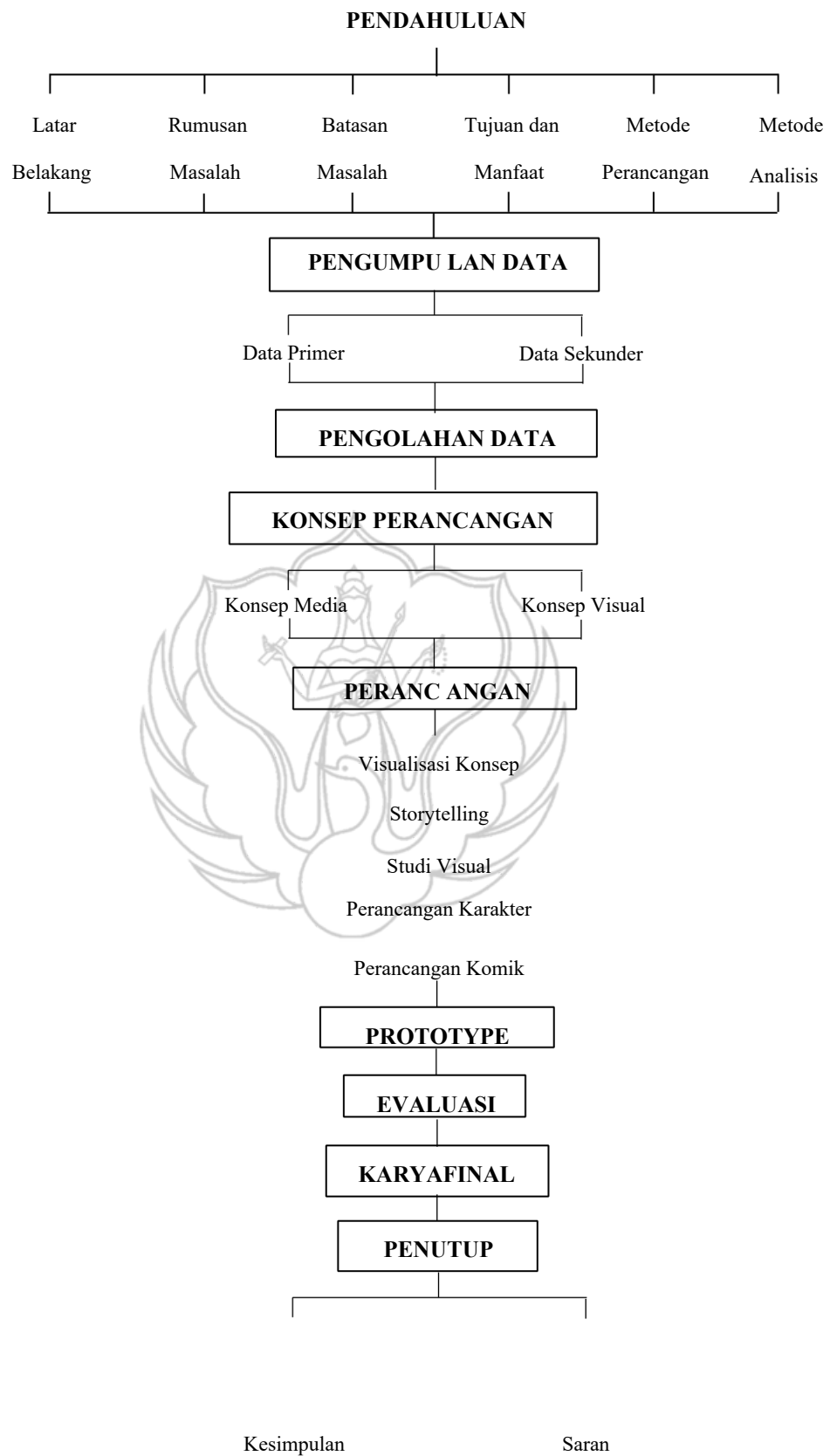
Metode Analisis Data yang digunakan adalah 5W + 1H dengan menyesuaikan data yang dibutuhkan untuk perancangan.

## I. Metode Konsep Perancangan

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



## J. Skematik Perancangan



## **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

### **A. Kemiskinan**

Kemiskinan adalah masalah kompleks yang hampir dapat ditemukan di semua negara, namun yang paling banyak ditemukan di negara-negara dunia ketiga. Penjajahan sumber daya selama kolonialisme pada masa perang dunia sebagian besar bertanggung jawab atas situasi ini. Menurut Direktorat Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan Republik Indonesia (DJPb Kemenkeu), kemiskinan adalah ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, tempat berlindung, pendidikan, dan kesehatan. Kemiskinan memiliki sifat multidimensional, yang berarti masalah ini mencakup banyak aspek kehidupan, yaitu aspek sosial, ekonomi budaya, politik, dan lainnya (Sumodiningrat, 1989:26).

Indonesia sebagai salah satu negara dunia ketiga juga masih tidak luput menghadapi masalah kemiskinan seakan tak berkesudahan. Sebagaimana tertulis dalam laporan Labor Market Brief yang disusun oleh Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat (LPEM) FEB UI, tingkat kemiskinan merupakan salah satu indikator yang menggambarkan tingkat kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, mengendalikan laju pertumbuhan kemiskinan menjadi salah satu tujuan penting dalam pembangunan ekonomi suatu negara.

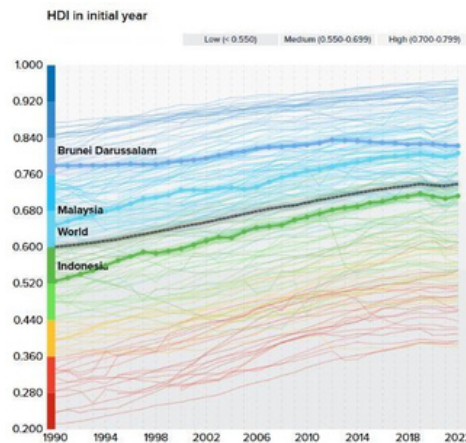
Berdasarkan data yang dihimpun oleh Badan Pusat Statistik (BPS), persentase penduduk miskin di Indonesia mengalami kenaikan dalam dua tahun pertama pandemi dan mulai mengalami penurunan pada tahun ketiga pasca pandemi. Tahun 2021 menjadi puncak kenaikan kemiskinan selama lima tahun terakhir, mencapai angka 10,14%, menunjukkan dampak cukup kuat dari pandemi terhadap perekonomian Indonesia yang menyebabkan banyak orang kehilangan mata pencaharian. Sebelumnya, pada tahun 2020, tingkat kemiskinan tercatat sebesar 9,78%, di mana terjadi kenaikan sebesar 0,37% dari tahun 2019.

Dalam buku Era Baru dalam Pengentasan Kemiskinan di Indonesia hasil dari Program Analisis Kemiskinan di Indonesia (INDOPOV), ada tiga ciri yang menonjol dari kemiskinan di Indonesia. Pertama, banyak rumah tangga yang berada di sekitar garis kemiskinan nasional, yang setara dengan PPP 1.55 dolar AS per hari, sehingga banyak penduduk yang meskipun tergolong tidak miskin tetapi rentan terhadap kemiskinan. Kedua, ukuran kemiskinan didasarkan pada pendapatan, maka tidak menggambarkan batas kemiskinan yang sebenarnya. Banyak orang yang mungkin tidak tergolong 'miskin dari

segi pendapatan' dapat dikategorikan sebagaimiskin atas dasar kurangnya akses terhadap pelayanan dasar serta rendahnya indikator-indikator pembangunan manusia. Ketiga, mengingat sangat luas dan beragamnya wilayah Indonesia, perbedaan antar daerah merupakan ciri mendasar dari kemiskinan di Indonesia. Kemiskinan dapat terjadi karena beberapa faktor, seperti faktor individual, faktor sosial, faktor kultural, dan faktor struktural. Faktor Struktural penyebab kemiskinan adalah struktur atau sistem yang tidak adil, tidak sensitif dan tidak dapat diakses sehingga menyebabkan individu atau sekelompok orang menjadi miskin.

Pada tahun 2023 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. Selain itu jarak antar jumlah masyarakat ke atas, menengah, dan masyarakat bawah di Indonesia sangat tidak seimbang menjadikan masyarakat menengah di Indonesia rentan mengalami penurunan.

Selain pendapatan, kemiskinan juga dipengaruhi oleh perkembangan sumber daya manusia. Adapun HDI (Human Development Index) dapat digunakan sebagai indeks manusia dan kemampuannya sebagai kriteria utama untuk menilai pembangunan suatu negara, bukan hanya pertumbuhan ekonomi saja. HDI dinilai dari rata-rata tiga dimensi indikator sumber daya manusia yaitu: umur yang panjang dan sehat, berpengetahuan luas, dan memiliki standar hidup yang layak. Indonesia sebagai negara yang berkembang menduduki di peringkat ke 112 dari 193 negara berdasarkan perhitungan pada tahun 2022 lalu. Walau termasuk ke dalam kategori high human development, jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya seperti Malaysia (63), Brunei Darussalam (55), dan Singapura (9) Indonesia masih tertinggal. Begitu pula jika dibandingkan dengan HDI dunia 0.6, Indonesia berada sedikit di bawah rata-rata di angka 0.520.



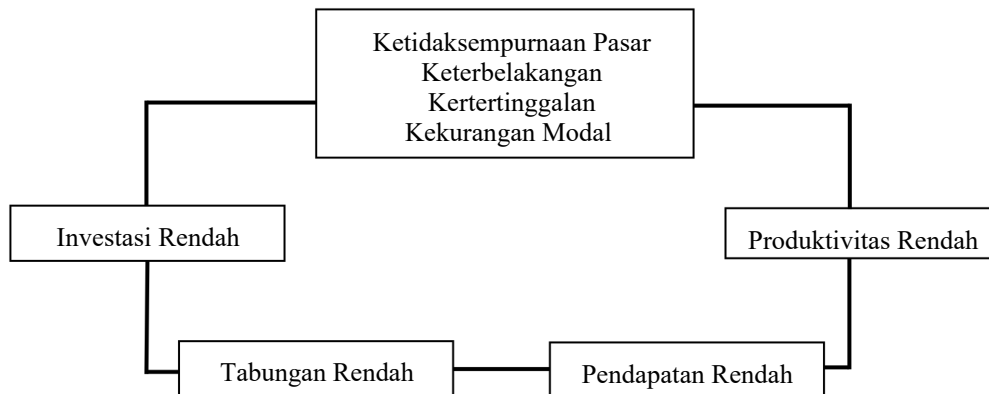
Sumber: worldbank.org (Diakses 25 November 2024)

Gambar 2.1 Grafik HDI tahun 1990-2022

Sharp, et.al (dalam Kuncoro, 1997:131) mengidentifikasibahwa penyebab kemiskinan dapat dipandang dari sisi ekonomi. Secara mikro, kemiskinan muncul karena adanya ketidaksamaan pola kepemilikan sumber daya yang menimbulkan distribusi pendapatan yang timpang. Penduduk yang miskin hanya memiliki sumber daya dalam jumlah terbatas dan memiliki kualitas yang rendah. Kemiskinan dapat muncul akibat perbedaan dalam kualitas sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia yang rendah memiliki tingkat produktivitasnya rendah, yang pada akhirnya mendapatkan upahnya rendah juga. Rendahnya kualitas sumber daya manusia ini diakibatkan oleh rendahnya pendidikan yang didapat, diskriminasi (ras atau agama), faktor kurangnya keberuntungan, dan juga bisa karena faktor keturunan. Kemiskinan juga dapat muncul karena perbedaan akses dalam modal.

Dalam laporan Bank Dunia (1990) yang berjudul *Poverty and Human Development* yang dilaporkan di hadapan PBB mengatakan bahwa pembangunan manusia tidak hanya diutamakan pada aspek ekonomi. mengurangi kelaparan, mengurangi angka kematian anak, dan meningkatkan mutu pendidikan dasar secara universal dapat diterima sebagai tujuan yang tak kalah penting.

Ragnar Nurkse berpendapat di bukunya yang berjudul *Problems of Capital Formation in Underdeveloped Countries* (1963) bahwa penyebab siklus kemiskinan ini terjadi akibat teori lingkaran setan kemiskinan (vicious circle of poverty): adanya keterbelakangan, 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



*Gambar 2.2 Lingkaran Kemiskinan*

Badan Pusat Statistik mendefinisikan kemiskinan kedalam beberapa jenis yaitu kemiskinan relatif, kemiskinan absolut, kemiskinan struktural dan kemiskinan kultural. a. Kemiskinan relatif

Kemiskinan relatif adalah kemiskinan yang ditentukan berdasarkan ketidakmampuan untuk mencapai standar kehidupan yang ditetapkan masyarakat setempat sehingga penentuannya subjektif. Biasanya kemiskinan ini ditentukan pada jumlah pendapatan. Contohnya perbedaan pendapatan tergantung tempat seperti perbandingan perbedaan pendapatan seseorang yang bekerja Jakarta dengan yang di Yogyakarta.

b. Kemiskinan absolut

Kemiskinan absolut adalah kemiskinan yang ditentukan berdasarkan ketidakmampuan seseorang untuk mencukupi kebutuhan hidup. Contohnya seseorang yang memiliki penghasilan di bawah UMR yang tinggal di Jakarta sehingga ia tidak bisa memenuhi kebutuhan pokok.

c. Kemiskinan struktural

Kemiskinan struktural adalah kemiskinan yang disebabkan oleh struktur atau peraturan yang tidak menguntungkan. dimaksud tidak menguntungkan karena tatanan sosial yang tidak adil sehingga melanggengkan kemiskinan. Tatanan kehidupan ini yang menyebabkan masyarakat tidak mempunyai peluang dan/atau akses untuk mengembangkan dirinya sendiri.

d. Kemiskinan kultural adalah kemiskinan yang diakibatkan oleh adat dan budaya suatu daerah tertentu yang membelenggu seseorang tetap melekat dengan indikator

kemiskinan. Indikator kemiskinan ini sebenarnya bisa dikurangi dan dihilangkan secara bertahap dengan menghilangkan adat dan budaya tertentu yang menghalangi seseorang melakukan perubahan untuk kehidupan yang lebih baik

Dalam membahas kemiskinan, tidak mungkin terlepas dari permasalahan korupsi yang terjadi terutama di negara yang berkembang. Korupsi sendiri di Indonesia seperti sudah menjadi makanan sehari-hari. Mulai dari kasus korupsi bansos Covid-19 oleh mantan menteri sosial menimbulkan kerugian 17 triliun rupiah, hingga korupsi PT Timah dengan kerugian mencapai 300 triliun rupiah (kompas.com). Akan tetapi kerugian kedua kasus tersebut tidak sebanding dengan baru terkuaknya kasus korupsi pengoplosan bensin Pertamina dengan Ptalite oleh PT Pertamina dengan kerugian luar biasa mencapai 968,5 triliun rupiah, mendekati angka 1 kuadriliun rupiah. Membengkaknya angka ini disebabkan lamanya sudah tindak korupsi ini berlangsung sejak tahun 2018 hingga 2023. Istilah “Klasemen Liga Korupsi Indonesia” viral akibat banyaknya kasus korupsi yang terjadi di Indonesia. Klasemen ini adalah ibarat tabel dalam dunia sepak bola, akan tetapi alih-alih tabel menampilkan tim bola yang berlomba-lomba menjadi yang terbaik, tabel diisi dengan kasus korupsi yang seakan berlomba siapa yang paling banyak menimbulkan kerugian negara dan masyarakat Indonesia.



Gambar 2.3 Klasemen Terupdate Liga Korupsi Indonesia

Sumber:instagram.com @mg\_ ammar (diakses pada 10 Maret 2025)

Hubungan antara ketimpangan dan kemiskinan menjadi dua unsur yang tidak dapat terpisahkan. Ketimpangan (*inequality*) memiliki pengertian fokus pada distribusi kepada kepemilikan, seperti pendapatan atau konsumsi, di antara seluruh populasi masyarakat.

Dalam konteks analisis kemiskinan, ketimpangan pada dasarnya berdasarkan kepada pengukuran keyakinan bahwa kesejahteraan individu bergantung kepada posisi relatif ekonomi mereka terhadap orang lain yang berada pada kelompok masyarakat yang sama (Haughton dan Khandker, 2009). Ketimpangan merupakan konsep yang lebih luas dibandingkan dengan kemiskinan karena berfokus pada keseluruhan populasi dan tidak hanya fokus kepada masyarakat miskin.

Laporan Ketimpangan Ekonomi Indonesia 2024: Pesawat Jet untuk si Kaya, Sepeda untuk di Miskin oleh CELIOS mengatakan bahwa 50 orang terkaya di Indonesia setara dengan kekayaan 50 juta masyarakat Indonesia. Pemuncak klasemen triliuner terkaya secara berurutan adalah Budi dan Michael Hartono (US\$48 Miliar atau Rp777,6 Triliun), Prajogo Pangestu (US\$43,7 Miliar atau Rp707,9 Triliun), Low Tuck Kwong (US\$27,2 Miliar atau Rp440,6 Triliun). Dalam waktu tiga tahun, kekayaan tiga orang terkaya secara akumulatif mengalami kenaikan sebesar US\$75,50 miliar atau senilai Rp1.223 triliun. Kenaikan kekayaan tersebut berarti bahwa pertumbuhan sebesar 174% dan berhasil mengakumulasikan kekayaan mencapai US\$118,90 atau senilai Rp1.926 Triliun. Dilain sisi penghitungan menggunakan data Survei Angkatan Kerja Nasional terkait informasi rerata upah/gaji tenaga kerja di 17 sektor. Rerata upah/gaji tenaga kerja nasional per Agustus 2020 sebesar Rp2.756.345 dan mengalami peningkatan menjadi Rp3.178.227 per Agustus 2023. Kenaikan upah/gaji dalam kondisi krisis akibat pandemi COVID-19 yang diamati dalam periode 2020 sampai 2023 mencapai 15,31%.

Ketimpangan sosial bahkan dapat dirasakan oleh anak-anak sejak usia dini dalam dunia pendidikan, Dalam buku *Siapa Bilang Pendidikan Kita Murah dan Bermutu?* karya Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa, membandingkan bagaimana sekolah murah (umumnya sekolah negeri) dan sekolah mahal (umumnya sekolah swasta) memiliki perbedaan fasilitas pendidikan yang diberikan walaupun hal ini tidak menjamin sekolah mahal pasti bermutu. Banyaknya kasus yang terjadi di sekolah murah karena tidak memiliki fasilitas yang memadai dan aman menjadi sangat memprihatinkan. Mulai dari makanan yang tidak layak dikonsumsi, wilayah sekolah yang diambil alih dan digantikan oleh mall, sampai gedunggedung yang tak layak ambruk mengakibatkan korban jiwa. Semua hal itu seharusnya tidak dialami oleh anak-anak yang seharusnya merasa aman di lingkungan pendidikan untuk menuntut ilmu.

Para orang tua juga dibuat bingung dengan banyaknya sekolah yang memberi imingiming bebas biaya namun tetap menarik iuran kepada siswanya. Memang tidak salah

jika iuran-iuran tersebut digunakan untuk mengembangkan sekolah, tetapi biasanya iuran-iuran tersebut tidak terlalu memberi efek positif bagi siswanya seperti uang. Pada buku ini juga menyindir bagaimana nasib guru-guru yang menjadi korban atas ketidakadilan dalam dunia pendidikan saat ini. Mulai dari ketimpangan jabatan sampai penghasilan yang tidak mencukupi untuk kebutuhan sehari-hari.



Gambar 2. 4 Sampul dan halaman Komik *Siapa Bilang Pendidikan Kita Murah & Bermutu?*

Sumber: *Siapa Bilang Pendidikan Kita Murah & Bermutu?* Oleh Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa (diambil pada 21 November 2024)

*“Jadilah guru jika tak ada peluang pekerjaan lain. Guru nasibnya memang muram. Semula bergaji rendah dan lama kelamaan dijadikan alat politik. Mau mendapat dukungan politik maka angkatlah isu Pendidikan. Pendidikan jadi membahayakan jika guru kemudian kerja sambilan. Dan Pendidikan kian mengancam kalau guru tidak punya kemampuan untuk meningkatkan pengetahuannya. Nasib guru adalah cermin Pendidikan busuk yang kita jalani ” (Eko Prasetyo, 2023).*

### 1. Upaya Penanggulangan Kemiskinan di Indonesia

Adapun program-program pemerintah untuk menurunkan angka kemiskinan di Indonesia. Berdasarkan pikiran-rakyat.com, Presiden dan Wakil Presiden Indonesia saat ini, Prabowo Subianto dan Gibran Rakabuming, menjanjikan akan menjalankan tujuh belas program sebagai prioritas untuk memberantas kemiskinan di masa periode jabatan barunya yaitu:

1. Mencapai swasemba pangan energi, dan air.
2. Penyempurnaan sistem penerimaan negara.
3. Reformasi politik, hukum, birokrasi.
4. Pencegahan dan pemberantasan narkoba.



5. Pencegahan dan pemberantasan korupsi.
6. Pemberantas kemiskinan.
7. Peningkatan BPJS Kesehatan dan penyediaan obat untuk rakyat.
8. Penguatan pertahanan dan keamanan negara dan pemeliharaan hubungan internasional yang kondusif.
9. Penguatan kesetaraan gender dan perlindungan hak perempuan, anak, serta penyandang disabilitas.
10. Menjamin pelestarian lingkungan hidup.
11. Menjamin keterdiaan pupuk, benih, dan pestisida langsung ke petani.
12. Menjamin rumah murah dan sanitasi untuk masyarakat desa dan rakyat yang membutuhkan.
13. Melanjutkan pemerataan ekonomi, penguatan UMKM dan pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN),
14. Melanjutkan hilirisasi dan industrialisasi berbasis sumber daya alam dan maritim untuk membuka lapangan kerja yang seluas-luasnya dalam mewujudkan keadilan ekonomi.
15. Memastikan kerukunan antar umat beragama, kebebasan beribadah, dan perawatan rumah ibadah.
16. Pelestarian seni budaya, peningkatan ekonomi kreatif, dan peningkatan prestasi olahraga.

## 2. Kemiskinan Di Media

Kemiskinan dan ketimpangan sosial sudah menjadi permasalahan yang umum ditemukan pada keseharian. Banyak media seperti film, komik dan videogame yang mengangkat isu ini, salah satunya adalah film asal Korea Selatan, *Parasite*. Pada film ini menceritakan keluarga Kim yang hidup di garis kemiskinan. Keluarga ini terdiri dari pasangan suami istri Kim Ki-taek dan Park Chung-suk, serta dua anaknya Kim-Ki woo dan Kim Ki-Jeoung. Mereka tinggal di apartemen semi-basement kumuh di Seoul. Pekerjaan mereka yang hanya melipat bungkus pizza tidak cukup memenuhi kebutuhan sehari-hari, hingga suatu hari teman Ki-Woo menawarkannya mengambil alih pekerjaannya sebagai guru les privat di keluarga Park yang terkenal sebagai keluarga yang kaya dan sukses.

KiWoo menerima penawaran itu. Melihat kehidupan dan harta keluarga Park, mereka

berencana untuk berusaha mendapat pekerjaan di keluarga Park dengan cara apa pun. Rencana mereka pun berhasil, perlahan-lahan keluarga Kim bergabung bekerja di kehidupan keluarga Park.

Suatu hari keluarga Park berkemah untuk hadiah ulang tahun anak bungsunya, Da-song. Keluarga Kim melihat kesempatan ini untuk menggunakan rumah Park sesuka hati dan berpesta. Pada malam hari saat hujan deras, mantan pengurus rumah dahulu, Mun-gwang, tiba-tiba meminta izin masuk karena ingin mengambil sesuatu di bawah tanah. Chung-suk mengizinkannya masuk, namun sebelumnya ia menyembunyikan keluarganya. Ternyata Mun-gwang bukan ingin mengambil barang yang tertinggal, melainkan ia hendak memberi makan suaminya yang selama ini tinggal di bunker bawah tanah selama bertahun-tahun tanpa sepengetahuan keluarga Park karena mereka dikejar-kejar oleh rentenir. Saat Chung-suk mengancam mereka untuk memanggil polisi, tanpa sengaja kebohongan keluarga Kim terbongkar. Terjadi pertengkaran besar dan keluarga Kim berhasil menyandera Mun-gwang dan suaminya Geun-se di bunker.

Tiba-tiba keluarga Park menelepon Chung-suk dan memberi kabar bahwa mereka membatalkan liburan karena hujan sangat deras. Saat Chung-suk melayani keluarga Park, Mun-gwang berhasil melepas diri dan hendak keluar dari bunker. Akan tetapi Chung-suk berhasil menghentikannya dan menendangnya Kembali ke bunker menyebabkan Mun-gwang gegar otak dan meninggal dunia. Keluarga Kim yang lain bersembunyi, dan di saat keluarga Park tertidur, mereka kabur. Hujan yang sangat deras membuat lingkungan mereka banjir dan apartemen mereka sudah terendam setinggi dada.

Keesokan harinya keluarga Park akan mengadakan ulang tahun Da-song. Seluruh keluarga Kim diundang. Saat semua orang sibuk mengurus pesta, Ki-woo membawa batu keberuntungannya ke bunker hendak mengakhiri Geun-sae agar rahasia keluarganya tidak terbongkar. Sialnya Geun-sae berhasil menyergapnya dan memukul kepalanya. Geun-sae mengambil pisau dapur untuk membalas dendam ke keluarga Kim yang membunuh istrinya, ia pun menusuk Ki-jeong dan membuat semua orang di pesta itu menjerit ketakutan. Dasong mengalami kejang, Ki-taek menghentikan pendarahan Ki-jeong di saat bersamaan Dong-ik berteriak untuk mengantarkan anaknya ke rumah sakit, tidak peduli dengan keadaan Ki-jeong. Dengan amarah yang sudah dia pendam dan melihat bagaimana sebenarnya keluarga Park merasa jijik dan tidak peduli dengan keluarganya, ia pun mengambil pisau, membunuh Dong-ik, lalu melarikan diri. Disaat bersamaan Chung-suk berhasil menghentikan dan membunuh Geun-sae.

Ki-woo terbangun dari koma, ia dan ibunya dihukum dengan dakwaan penipuan dan menjalani masa percobaan, sementara Ki-Jeong tewas dan Ki-taek hilang melarikan diri. Ki-woo mematai-matai rumah keluarga Park dulu yang sekarang dihuni keluarga lain. Melihat sandi kode morse dari kedipan lampu, ia menyadari bahwa Ki-Taek bersembunyi di basement rumah itu menggantikan Guen-sae. Akhir film menceritakan bagaimana Kiwoo berjanji untuk menjadi sukses dan membeli rumah itu, dengan memperlihatkan scene akhir Ki-woo dan Chung-suk hidup Kembali di apartemen semi-basement seperti adegan awal film.

Film ini menceritakan stratifikasi antara keluarga Kim dan Park juga memberi komentar langsung tentang pengaruh Kapitalis Korea Selatan pada sistem kelas. Sementara alur cerita menerapkan elemen ini untuk mencapai humor gelapnya, ini juga merupakan instrumen yang membuat penonton merenungkan inti film. Apakah kita hanya dimaksudkan untuk menertawakan rencana keluarga Kim dalam kehidupan keluarga Park, dengan mudah membodohi mereka agar memercayai mereka dengan segala hal mulai dari rumah hingga rahasia mereka yang paling terjaga atau apakah kita harus bersimpati dengan keluarga kelas bawah Seoul yang ingin naik ke tingkat sosial yang terakhir melalui kerja keras mereka yang tampaknya sia-sia.

Judul *Parasite* atau parasit sendiri membuat audiens bertanya-tanya setelah akhir film, siapakah *parasite* sebenarnya. Keluarga Kim bisa dibilang cocok dengan kriteria parasit sosial, dengan perlahan-lahan menggusur mantan karyawan Park melalui kebohongan dan skema curang. Pada akhir film ini, kita mendapatkan kilas balik ke sudut pandang ini. Dalam pengulangan *Cool Capitalism*, Keluarga Park merasa puas dengan kemanusiaan mereka dalam memperlakukan Keluarga Kim dengan martabat yang lebih tinggi daripada kebanyakan pekerja rumah tangga, tetapi kenyataannya tetap: Keluarga Kim semata-mata merupakan sarana untuk mencapai tujuan, tujuan yang melayani penghidupan parasit Park. Kenyamanan sehari-hari Keluarga Kim difasilitasi melalui kerja keras Keluarga Kim; (Kitaek menyetir, Ki-woo mengurus rumah tangga, Ki-woo menjadi guru privat, Ki-jung mengasuh Da-song). Meskipun demikian, Keluarga Kim tetap menjadi perlengkapan yang dapat dibuang dalam kedudukan kelas atas Keluarga Park, ketika batas-batas kelas sosial dilanggar (tindakan pembangkangan Ki-taek disambut dengan penghinaan oleh Dong-ik, Yeon-gyo mengingatkan Ki-jeong tentang perbudakan yang terakhir selama perayaan ulang tahun Da-song).



Gambar 2. 5 Scene keluarga Kim pada film *Parasite* (2019)  
 Sumber: standard.co.uk (diakses 25 November 2024)

## B. Legenda Si Pitung

### 1. Si Pitung pendekar keadilan Betawi

Si Pitung adalah kisah yang melekat dalam budaya masyarakat Betawi. Tokoh ini dianggap sebagai pahlawan dan simbol perjuangan rakyat melawan ketidakadilan pada saat Indonesia masih di bawah penjajahan Belanda. Sosoknya dikenal sebagai jagoan bela diri, perampok ulung, bahkan ada juga yang menganggapnya pahlawan nasional. Terlepas dari apa pun cara orang mengenalnya, sejarah Si Pitung cukup melegenda karena sosoknya mempunyai pengaruh penting terutama pada masa kekuasaan Belanda di Batavia. Ada beberapa versi cerita yang menyebut Si Pitung anak pinggir Batavia komplotan bandit. Ada pula cerita yang lain mengatakan Si Pitung adalah pahlawan karena selalu menolong orang yang tertindas. Bahkan ada pula yang berpendapat bahwa Si Pitung hanyalah sebuah mitos belaka.

Akan tetapi, berdasarkan sejarawan Belanda Margreet van Till dalam *In Search of Si Pitung: The History of Indonesian Legend*, cerita maupun sosok Si Pitung ini memang benar adanya dan bukan hanya mitos dari mulut ke mulut biasa. Selain menjadi populer yang diceritakan dari orang satu ke lainnya, legenda Si Pitung juga sangat sering menjadi rancak (sejenis balada), sair (cerita dalam bentuk syair), atau lenong (permainan rakyat improvisasi yang dipentaskan oleh aktor semi-profesional). Teater lenong muncul pada tahun 1930-an sebagai seni pertunjukan khas Betawi dan mengalami masa kejayaannya pada tahun lima puluhan. Lenong mengalami

kemunduran pada tahun enam puluhan di bawah pengaruh media baru dan masuknya imigran non-Betawi secara besar-besaran ke Jakarta. Dalam lenong Si Pitung, Pitung digambarkan sebagai pahlawan Betawi yang rendah hati: ia setia, seorang yang taat agama, dan pejuang keadilan sosial (Koesasi 1992:2-7).

Hasil penelitian Margareet, Si Pitung hidup sekitar abad ke-19 dengan bernama asli Salihoen lahir di Pengumben, sebuah desa di Rawabelong, di pinggiran Batavia, dekat lokasi stasiun kereta api Jakarta saat ini, Palmerah.<sup>1</sup> Saat itu, kawasan ini telah dikenal padat penduduk. Orang tuanya adalah Bang Piung dan Mbak Pinah. Ia memiliki latar pendidikan di sebuah pondok pesantren perguruan Hadji Naipin sehingga ia mampu mengaji dan berkepribadian baik.

Kabarnya Si Pitung mulai melakukan aksi perampokan pada 1892-1893. Tapi hal itu dilakukan dengan alasan. Pemicunya adalah kejadian perampokan saat menyerang keluarganya. Suatu hari Si Pitung membantu sang ayah menjual kambing mengalami kerampokan di daerah Tanah Abang. Komplotan tersebut merampok uang dari hasil berjualan kambing ayahnya. Kesal dan sakit hati karena perbuatan para bandit, Pitung pun mempelajari bela diri demi melawan bandit-bandit tersebut sampai akhirnya ia berhasil melawan para penjajah dan orang-orang yang berbuat semena-mena.

Menurut beberapa orang, usahanya untuk mendapatkan kembali uang dari perampok-perampok itulah yang membuatnya dikenal sebagai jago (yang secara harfiah berarti 'ayam aduan'). Bersama tiga orang lainnya, Dji-ih, Rais, dan Jebul, Si Pitung kemudian membentuk komplotan dan mulai merampok Haji Saipudin, seorang tuan tanah kaya di Marunda, sebuah desa di timur laut Batavia (yang rumahnya saat ini menjadi Museum Si Pitung). Konon, komplotan itu menggunakan tipu muslihat yang cerdik untuk mengelabui Haji Saipudin agar mengeluarkan uangnya: dengan menyamar sebagai pegawai negeri, mereka menyerahkan surat kepada Haji yang berisi perintah untuk menyerahkan uangnya kepada mereka. Mereka berdalih bahwa Haji dicurigai melakukan pemalsuan; oleh karena itu, uang itu harus dibawa ke kantor demang (pejabat pemerintah setempat) untuk diperiksa keasliannya. Haji memenuhi permintaan itu, dan komplotan itu membawa kabur uangnya. Aksi perampokan tersebut menyebar luas sampai dimuat dalam surat kabar Hindia Olanda pada 10 Agustus 1892.

Peristiwa ini bukanlah terjadi satu-dua kali. Pitung kerap merampok rumah tuan tanah lain untuk mengambil hasil rampasan mereka dan membagikannya kembali ke

warga miskin. Hampir semua tuan tanah sudah mengenal Si Pitung bahkan ketika mereka mengalami perampokan, namanya selalu diincar dan diburu polisi.

Si Pitung juga dianggap pemberontak sehingga orang-orang Belanda ingin dirinya ditumpas seakan-akan mereka ini tidak bergerak bebas dalam menindas orang-orang kecil. Tentu saja kejahatan seperti ini segera menarik perhatian kepala kepolisian karesidenan Batavia A.M.V Hinne atau yang oleh orang Betawi disebut sebagai 'schout Heyne'. Pada akhirnya Si Pitung benar-benar tewas tertembak peluru emas milik Hinne meninggalkan legenda Si Pitung yang sampai kini masih populer dan dibicarakan oleh masyarakat Betawi.

## 2. Si Pitung di Media

Setelah kematiannya, cerita Si Pitung menjadi populer. Banyak orang yang mengagumi keberaniannya melawan ketidakadilan pengusaha tanah dan kepolisian Belanda, salah satu buktinya adalah sebuah rancak berjudul Rancak Si Pitung yang menceritakan setelah kematiannya di tangan Hinne yang berbunyi:

*'Si Pitung sudah mati dibilangin sama sanak sudaranya Digotong di Kerekot Penjaringan kuburannya Saya tau orang rumah sakit nyang bilangin Aer keras ucusnya dikeringin Waktu dikubur pulisi pade iringin Jago nama Pitung kuburannya digadangin Yang gadangin kuburannya Pitung dari sore ampe pagi Kalo belon aplusan kaga ada nyang boleh pegi Sebab yang gadangin waktu itu sampe pagi Kabarnya jago Pitung dalam kuburan idup lagi Yang gali orang rante mengaku paye Belencong pacul itu waktu suda sedie Lantaran digali Tuan Besar kurang percaye Dilongok dikeker bangkenye masi die Memang waktu itu bangke Pitung diliat uda nyata Dicitak di kantor, koran kantor berita Ancur rumuk tulang iganya, bekas kena senjata Nama Pitung suda mati Tuan Hena ke Tomang bikin pesta Pesta itu waktu keiewat ramenye*

Lenong juga menjadi salah satu media mengadaptasi kisah Si Pitung, Lenong sendiri merupakan kesenian teater tradisional rakyat Betawi. Kesenian ini biasa dibawakan dalam dialek Betawi serta diiringi musik seperti gambang, kromong, gong, kendang, kempor, suling, dan krecek. Pada tahun 1940-an lenong banyak digunakan sebagai alat perjuangan kolonialisme. Cerita-cerita dalam lenong sering

kali digunakan sebagai media “menyelipkan” pesan-pesan anti kolonialisme.

Misalnya, cerita terkait rakyat jelata yang ditindas oleh tuan tanah yang kejam yang diubah menjadi cerita rakyat melawan penjajah Belanda. Demikian pula dalam

lagulagu yang dinyanyikan dalam lenong berisi lirik-lirik yang mampu membangkitkan semangat nasionalisme dan menyerukan perlawanan terhadap penjajah pada masa itu. Unikny, lawakan atau humor dalam lenong juga digunakan untuk menyindir penjajah dan kebijakan-kebijakan yang kerap kali merugikan masyarakat pribumi. Para seniman lenong menggunakan humor untuk mengkritik penjajah tanpa harus mengungkapkan kemarahan mereka dan membuat pemberontakan.



Gambar 2. 6 Sampul DVD dan scene *Si Pitung: Banteng Betawi* (1970)

Sumber: youtube.com (diakses 25 November 2024)

Di dunia industri film Indonesia, kisah *Si Pitung* pertamakalidiadaptasi oleh Wong Brother berjudul *Si Pitoeng* tahun 1931. Kemudian pada tahun 1970 film *Si Pitung (Banteng Betawi)* dirilis. Berdasarkan box office, film yang disutradai oleh Nawi Ismail ini banyak disukai orang-orang dengan 141.140 penonton pada tahun rilis. Dalam film ini menggambarkan *Si Pitung* yang diperankan oleh Dicky Zulkarnaen sebagai karakter yang berani, memegang teguh ajaran islam, dan tidak takut memperjuangkan keadilan. Pada film ini juga pertama kali memperkenalkan karakter Aisyah sebagai *romantic interest* sang tokoh utama. Sebagian besar film menceritakan bagaimana *Si Pitung* berkejar-kejaran dengan ketua polisi Belanda yang ditugaskan untuk mengawasi kegiatan pribumi di Batavia, Scout Hinne. Akhir cerita *Si Pitung* berhasil kabur dengan kekasihnya Aisyah saat pesta pernikahannya berlangsung dengan Demang, bawahan Scout Hinne, dimana sebelumnya ia terima lamarannya dengan terpaksa karena abahnya terpancing diberi harta berlimpah oleh mereka.

*Si Pitung: Banteng Betawi* rilis pada tahun 1971 sebagai sekuel dari film pertama *Si Pitung* (1970), menceritakan kelanjutan kisah *Si Pitung* setelah ia kabur sebagai buronan Scout Hinne pada akhir film pertama. Berita *Si Pitung* membawa

kabur Aisyah lalu menikahinya terdengar oleh Demang Meester, orang yang sudah melamar Aisyah dahulu. Orang tua Aisyah diancam oleh Demang karena ia sudah mengeluarkan uang namun pernikahannya yang gagal karena mempelai Wanita kabur. Pencarian Aisyah pun dilakukan oleh Demang dan berhasil ditangkap oleh anak buahnya. Di saat yang bersamaan, dua orang perampok Dadap dan Japat, menggunakan atas namakan Si Pitung dalam menjalankan aksi rampoknya. Pitung pun dibuat kewalahan membasmi orang-orang yang mengaku sebagai dirinya untuk berbuat kejahatan tersebut. Setelah tertangkap, Aisyah disekap dan ayahnya dibunuh oleh Demang. Aisyah yang menolak untuk bersetubuh dengan Demang akhirnya diperkosa. Tidak tahan dengan semua trauma yang dia alami, Aisyah memutuskan mengakhiri hidupnya sendiri. mengetahui apa yang terjadi kepada kekasihnya, Si Pitung menjadi kalap dan melakukan balas dendam, tidak ada orang yang dapat menghentikannya. Sampai suatu saat salah satu teman seperguruannya dahulu berkhianat, Somad, memberi tahu kelemahannya ke pada Scout Hinne. Akhirnya setelah mencuri jimat Si Pitung dan menembaknya dengan peluru emas, Scout Hinne dapat memberhentikannya. Si Pitung meminta untuk meminum tuak untuk terakhir kalinya, Hinne memberi hormat sebelum akhirnya Pitung meninggal dipangkuanannya. Sekuel ini memiliki *tone* serius berbeda dengan film pertamanya, begitu juga dengan film ketiganya berjudul Pembalasan Si Pitung pada tahun 1977 yang berfokus pada karakter teman Si Pitung, Dji-ih.

Film keempat berjudul Si Pitung Bangkit Kembali tahun 1981 menceritakan Si Pitung beraksi kembali dan bagaimana ia bekerja sama dengan orang-orang Tionghoa di Batavia. Pada kali ini Si Pitung berperan sebagai sebagai guru bagi beberapa pemuda. Akibat perbuatan tentara compagnie (Perusahaan Hindia Timur Belanda) membakar sebuah kampung, maka terjadilah pemberontakan terhadap Belanda. Banyaknya korban pertempuran itu membuat Si Pitung berduka. Namun kekasihnya Siti menyemangatnya bahwa pengorbanan dan pertarungan terhadap Belanda tidak lah sia-sia.

Selain media film, legenda Si Pitung ada juga diadaptasi dalam media komik. *Si Pitung: Jawara Betawi Asli* karya Garjon (duo komikus Egar Noorwira Dp dan Ajon Purwo Hanggoro) adalah salah satu komik yang mengadaptasi legenda ini. Dapat diamati bahwa komik ini terinspirasi oleh film *Si Pitung* tahun 1970 dan sekuelnya *Si Pitung: Banteng Betawi* yang rilis pada tahun berikutnya. Contohnya seperti karakter Aisyah sebagai kekasih Si Pitung dibawa lagi dalam komik ini,



begitu pula nasib Si Pitung yang pada akhirnya dilumpuhkan oleh Scout Hinne. Pada awal cerita komik ini memiliki atmosfer yang lucu dan jenaka, namun seiring berjalan cerita berubah menjadi serius.



Gambar 2. 7 Sampul Komik Si Pitung Jawara Betawi Asli dan Sayuti Koboï Betawi

Sumber: Komik S I Pitung Jawara Betawi dan Sayuti Koboï Betawi  
(diambil pada 25 November 2024)

*Sayuti Koboï Betawi* karya Tanfidz dan Ragha Sukma adalah komik adaptasi cerita Si Pitung lainnya. Berbeda dengan adaptasi-adaptasi sebelumnya, jika sebelumnya tokoh Si Pitung sebagai pendekar ahli silat, pada komik ini menceritakan Sayuti, pemuda Batavia yang memiliki keahlian jago tembak serta golok. Sayuti juga ditemani kuda coklat, ia tidak lagi memakai kopiah melainkan topi koboï. Ada juga karakter-karakter yang memiliki peran seperti di film sebelumnya namun di komik ini mereka memiliki nama dan latar belakang yang cukup berbeda. Babah Kouw adalah seorang tuan tanah seperti Babah Liem. Ia memiliki putri semata wayang bernama Ai Hua dan sepertinya akan menjadi *love interest* Sayuti, seperti Aisyah dulu. Babah Kouw memiliki banyak jagoan sebagai bawahannya yang bertugas menarik pajak, jagoan handalannya bernama Mandor Item dimana dia berwatak galak dan ingin memiliki harta yang banyak seperti Babah Kouw. Pemeran antagonis utama pada komik ini bernama Kapiten Nicolaas, seorang kepala polisi yang sangat mengagumi Scout van Hinne dan memiliki ambisi besar menaklukan Sayuti agar bisa membuktikan dia tidak kalah dengan idolanya itu.

## C. Komik

### 1. Pengertian Komik

Menurut Scott McCloud, komik adalah gambar-gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetis pada pembacanya. Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dibuat dalam panel yang

keseluruhannya merupakan kesatuan cerita yang runtut. Gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon kata yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut dan kadang disertai narasi sebagai penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

### 2. Sejarah Perkembangan Komik

Berdasarkan buku *A Brief History of Comic Books* ditulis oleh John Petty. Ada beberapa:

#### a. Awal Mula Komik

Sebagian besar pengikut komik dimulai pada tanggal 5 Mei 1995. Pada surat kabar New York World, muncul Hogan's Alley karya R.F. Outcault. Kartun humor satu panel ini berfokus pada keusilan sekelompok anak muda yang rusuh. The Yellow Kid pertama kali muncul pada kartun ini, dimana ia adalah salah satu karakter fiksi terpopuler pada saat beberapa dekade pertama abad ke-20.

Beberapa saat setelah itu, komik menjadi andalan populer surat kabar di Amerika Serikat. Karakter seperti Happy Hooligan, Maggie and Jiggs, Mutt and Jeff, Katzenjammer Kids, Krazy Kat and Ignatz Mouse, dan Barney Google pun lahir. Rata-rata komik strip awal bergenre komedik dan lucu. Namun tidak butuh waktu lama kreator-kektor komik bahwa genre pada media ini dapat diperluas. Winsor McCay menembangkan strip genre fantasi seperti pada karyanya *Dreams of a Rarebit Fiend*, *Little Sammy Sneeze*, dan yang paling sukses *Little Nemo in Slumberland*.

b. The Golden Age

*Funnies On Parade* yang diterbitkan tahun 1933 adalah cikal bakal buku komik. Buku terbitan delapan halaman ini menampilkan cetakan ulang strip komik populer seperti *The Bungle Family* karya Harry J Tuthill, *Joe Palooka* karya Ham Fisher, *Keeping Up with the Joneses* karya Pop

Momand, Mutt and Jeff karya Bud Fisher, Reg'lar Fellers karya Gene Byrnes, dan Somebody's Stenog karya Alfred Earl Hayward.

Industri buku komik benar-benar baru dimulai dengan penerbitan ACTION COMICS #1 pada bulan Juni 1938. Terbitan ini sangat penting sebagai komik pertama kali yang memberikan material baru pada saat itu dengan kemunculan pertama kali Sang Manusia Baja, Superman karya Jerry Siegel dan Shuster. Superman mengubah industri buku komik hanya dalam semalam. Penerbitan ACTION COMICS #1 menandai dimulainya The Golden Age of Comic.

Kesuksesan Superman membuat banyak lahirnya karakter-karakter super. Batman, Wonder Woman, Human Torch, Captain Marvel, SubMariner, Dr. Fate, Spectre, dan Captain America menjadi pahlawan menaklukkan kejahatan. Terlebih saat itu masa patriotik Perang Dunia II, orang-orang seluruh dunia mengimpikan sosok pahlawan pada masa itu. Maka dari itu, komik heroik dengan karakter pahlawan laku keras.

#### c. The Atomic Age

Munculnya The Atomic Age atau Era Atom disebabkan oleh banyak faktor. Namun yang utama di antaranya adalah pengaruh perkembangan pengetahuan tentang fisi nuklir, penggunaan senjata atom pada akhir Perang Dunia Kedua di Jepang, dan dimulainya perlombaan senjata nuklir (juga dikenal sebagai senjata atom) antara AS dan Uni Soviet. Dengan potensi kehancurannya yang besar serta pemahaman yang buruk tentang energi yang dilepaskan selama fisi, energi nuklir (atau atom) menjadi yang terdepan dalam minat masyarakat, baik dalam kekaguman maupun ketakutan akan potensinya. Beberapa sejarawan komik mengategorikan Zaman atom ini mulai dari tahun 1948 sampai 1956.

Pada tahun 1957, The Atomic Revolution muncul sebagai komik. Banyak komik Zaman Atom ditujukan kepada pembaca dewasa. Hal ini merupakan pengalihan fokus yang besar akan perang dunia kedua. Zaman Atom juga menyaksikan peningkatan komik bertema luar angkasa seperti *Mystery in Space* dan *Strange Adventures*. Komik-komik ini berisi cerita tentang umat manusia yang mengunjungi planet-planet dan kontak pertama dengan alien. Banyak pahlawan super lama yang dibuat ulang. Beberapa

pahlawan super baru diciptakan. Genre pahlawan super tetap hidup selama Zaman Atom.

Perkembangan tambahan adalah penggunaan roket selama Perang Dunia Kedua. Awalnya dikembangkan oleh Wernher Von Braun, dengan cepat menjadi jelas setelah berakhirnya Perang Dunia Kedua bahwa teknologi tersebut dapat digunakan untuk eksplorasi ruang angkasa. Sementara eksplorasi ruang angkasa telah menjadi bagian penting dari fiksi ilmiah sebelumnya, untuk pertama kalinya ada cara yang memungkinkan manusia untuk pertama kalinya menjelajahi kosmos.

Faktor dominan dalam media komik pada tahun-tahun ini adalah serial ruang angkasa. Dengan judul-judul seperti *Mystery in Space* atau *Strange Adventures* media komik mulai mengeksplorasi tema-tema yang berhubungan dengan fiksi ilmiah, banyak di antaranya yang berhubungan dengan umat manusia yang mengunjungi planet-planet, atau dengan beberapa bentuk kontak pertama yang terjadi antara manusia dan alien. Serial yang berjalan lama seperti *Journey Into Mystery* terbitan Atlas Comic, yang dimulai sebagai antologi horor kemudian mengubah isinya untuk mencerminkan komik-komik lain, dan sebaliknya berfokus pada konsep-konsep fiksi ilmiah yang sama ini. Beberapa pahlawan super besar baru pada periode ini sering kali memiliki unsur fiksi ilmiah, dan menyoroti tema-tema yang sama ini. Adam Strange dan Captain Comet adalah manusia biasa yang dibawa ke luar angkasa dan ikut serta dalam petualangan.

Martian Manhunter adalah orang Mars yang hidup di antara manusia, mirip dengan banyak plot invasi alien, di mana alien sudah ada di antara kita. *Legion of Super Heroes* menggambarkan dampak perubahan media pada superhero arus utama saat Superboy melakukan perjalanan ke masa depan untuk bertemu manusia yang telah menjelajahi kosmos.

Era tersebut juga secara langsung memengaruhi bahasa yang digunakan dalam pembuatan komik. Orang-orang pada zaman ini hidup di bawah bayang-bayang bom nuklir dan fokus yang sama ini digunakan dalam komik. Misalnya, kata umum yang digunakan di banyak judul pada saat itu adalah "Doom" yang berarti kehancuran. Pemilihan yang akan menjadi cara mudah untuk menarik perhatian orang-orang yang hidup di tahun 1950-an

di bawah ancaman perang nuklir yang terus-menerus dalam Perang Dunia yang sedang terjadi.

Zaman Atom Komik adalah salah satu yang masih diperdebatkan di antara para sejarawan komik. Beberapa orang melihatnya tidak lebih dari hanya sekadar tren di kalangan pembaca di zaman keemasan, tetapi yang lain menganggapnya sebagai zaman tersendiri. Tetapi yang pasti komik pada zaman atom jelas berbeda dari komik zaman keemasan dan belum sepenuhnya ke zaman perak.

#### d. The Silver Age

Dengan kehadiran Superman di pasaran, komik superhero secara umum meroket pesat selama Perang Dunia II. Namun, setelah perang berakhir, superhero mulai kehilangan popularitas, digantikan oleh genre yang lebih populer seperti horor, kriminal, romansa, dan komik perang. Dr. Frederic Wertham, seorang German-Amerika psikiatri, mempublikasi buku berjudul *Seduction of Innocent* pada tahun 1954. Buku ini mengutip penggambaran kekerasan, seks, penggunaan, narkoba, dan hal-hal dewasa lainnya secara terbuka atau terselubung komik. Wertham menggambarkan komik superhero dan horror memengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan gangster/pembunuhan dengan menampilkan adegan kekerasan, pertumpahan darah, dan pelanggaran hukum anarkis. Pendapat Wertham yang juga terkenal pada saat itu adalah kekhawatirannya tentang subteks hubungan antara Batman dan Robin, dia juga mengklaim karakter Wonder Women yang kuat dan independen membuatnya menjadi seorang lesbian, serta Superman diklaim sebagai orang yang fasis. Wertham dan para orang tua yang khawatir dan menyalahkan komik sebagai sumber kenakalan remaja saat itu meluncurkan kampanye melawan industri komik dan menyebabkan histeria massal, ribuan komik dibakar, kreator secara aktif dijahui ketika mereka memberi tahu orang-orang tentang pekerjaan mereka, dan sidang Senat.

Meskipun laporan akhir Subkomite Senat tentang Kenakalan Remaja tidak menyalahkan komik atas kejahatan, laporan itu merekomendasikan agar industri komik mengurangi kontennya secara sukarela. Penerbit kemudian mengembangkan badan penyensoran mandiri, yaitu Otoritas Kode Komik. Comic Code Authority (CCA) atau Otoritas Kode Komik

dibentuk pada tahun 1952 oleh Comic Magazine Association of Amerika. Dalam Kode Komik segala hal yang tidak pantas dilarang. Hal ini mencakup berbagai hal mulai dari seks kekerasan yang berlebihan hingga hal-hal tingkat kejahatan pikiran seperti tidak menghormati otoritas atau kejahatan yang tidak dihukum. Dengan hadirnya Comic Code Authority pada tahun 1954, banyak penerbit seperti EC Comics menghentikan judul-judul horor mereka. Fiksi ilmiah menggantikan horor sebagai salah satu genre komik terkemuka. Banyak komik bertema fiksi ilmiah berisi cerita yang melibatkan tenaga atom.

Zaman Silver dimulai dari DC Comic mempublikasikan Showcase #4 pada Oktober 1956, dengan mengenalkan publik super hero Flash versi modern. Pada saat itu hanya tiga superhero komik yang dipublikasi menggunakan judul dengan namanya sendiri yaitu Superman, Batman, dan Wonder Woman. Kesuksesan Showcase #4 membuat Julius Schwartz. Salah satu editor Flash. membuat ulang cerita superhero DC lainnya, antaranya

Green Lantern, Aquaman, Atom, Hawkman, dan Justice League of Amerika. Nama dari karakter tetap sama, namun kostum, lokasi, dan identitas mereka berubah dan diimajinasikan kekuatan mereka dapat dijelaskan secara saintifik.

Pada zaman ini genre science-fiction banyak ditemui. Dengan populernya superhero DC menjelajahi cerita menggunakan science-fiction, Marvel pun tidak mau kalah. The Fantastic Four #1 menceritakan cerita superhero yang lebih natural dan realistis dengan memberi superhero kegagalan manusia, ketakutan, dan melawan kejahatan dalam dirinya sendiri. Seorang superhero yang memiliki kekuatan di atas manusia biasa namun masih mengkhawatirkan keuangan menjadi sangat relatable oleh pembaca. Gaya komik baru ini menjadi sangat populer di kalangan orang-orang kuliah yang dapat merasakan kecemasan dan memiliki mimpinya besar seperti karakter Spiderman, the X-Men, dan the Hulk pada saat itu berhubungan dengan munculnya Counterculture tahun 1960. Buku Komik Zaman Perak menjelaskan asal-usul superhero melalui science-fiction. berbeda dengan Komik Zaman Emas, yang secara umum lebih mengandalkan kekuatan mistis.

#### e. The Bronze Age

Zaman Perunggu Buku Komik berlangsung antara tahun 1970 hingga 1985. Pada zaman masih mempertahankan superhero tradisional di industri komik. Akan tetapi, pada zaman ini memperluas cerita dengan memberi plot dan elemen yang lebih gelap dengan mengangkat sosial isu yang sedang terjadi masa itu. Green Lantern/Green Lantern #76 seri yang ditulis oleh Denny O'Neil memfokuskan bagaimana karakter Green Lantern menghadapi masalah kemiskinan, dan meragukan dirinya sendiri.



Sumber: penicilink.com (diakses 25 November 2024)

*Gambar 2.8 Komik Green Lantern*

The Amazing Spider-Man #122 menceritakan kematian kekasih lama Spiderman, Gwen Stacy, juga menjadi salah satu peristiwa berlangsungnya

Zaman Perunggu oleh Arnold T. Blumberg. Sebelum Spiderman #122 dirilis, kematian karakter tidak sering ditampilkan dalam komik. Namun semenjak itu, alur cerita yang lebih gelap menjadi lebih umum. Penulis kembali membuat cerita tentang masalah kehidupan nyata yang menakutkan, seperti yang mereka lakukan sebelum peluncuran CCA.

Industri komik mulai menjelajahi cerita yang lebih berat dan bagaimana menggambarkan superhero juga tidak kebal akan rasa sakit dan penderitaan kehidupan manusia.

Kematian, alkoholisme, penggunaan narkoba, kemiskinan, dan pencemaran lingkungan menjadi topik hangat di Zaman

Buku Komik Perunggu. Para kreator buku komik mengeksplorasi kegagalan umat manusia lebih dari sebelumnya. Seri Demon In A Bottle yang ditulis oleh David Michelinie, dan Bob Layton, menggambarkan pertarungan Iron Man alias Tony Stark melawan alkoholisme dan bagaimana cara dia menghadapi pengaruh buruk dari dalam dirinya.

Revisi Kode Komik tahun 1971 juga terlihat lebih longgar dalam peraturannya dan memperbolehkan penggunaan makhluk supernatural seperti vampir, werewolf, dan ghouls dalam komik. Hal ini menyebabkan banyaknya jumlah komik yang menggunakan genre supernatural dan horror pada judulnya. Swamp Thing, Ghost Rider, The Tomb of Dracula adalah contoh komik yang mengambil genre itu untuk judulnya. Selain itu, isu tentang *female empowerment* menjadi tren dengan munculnya versi Wanita dari karakter superhero yang populer seperti Spider-Woman, Red Sonja, Ms Marvel, dan She-Hulk.

Beberapa sejarawan berpendapat bahwa Zaman Perunggu Komik tidak pernah benar-benar berakhir, namun sebagian besar mengutip tahun 1986/87 sebagai tahap akhir era tersebut. Garis waktu ini sejalan dengan perilisan apa yang oleh sebagian besar kritikus dianggap sebagai novel grafis terbaik yang pernah ditulis dan contoh dari Zaman Modern Buku Komik berjudul Watchmen karya Alan Moore.

f. The Modern Age

Zaman Modern Buku Komik adalah periode dalam sejarah buku komik superhero Amerika yang dimulai pada pertengahan tahun 1980-an dan berlanjut hingga saat ini. Julukan alternatif lain era ini adalah the Dark Age of Comic Books karena popularnya judul-judul komik yang mengangkat isu-isu serius seperti Batman: The Dark Knight Returns dan Watchmen. Munculnya banyak kreator yang bekerja di industri komik seperti Marvel dan DC mempublikasikan bukunya secara independen merupakan tanda mulanya era modern,

Peraturan CCA yang semakin longgar membuat banyak komik horor yang menggambarkan adegan mengerikan Kembali dipublikasikan, yang di mana dahulunya terhalang kritisi publik, pengaruh Wertham dengan bukunya Seduction of Innocent, dan aturan awal yang CCA tidak membolehkan buku komik mencantumkan kata “horror” dan “terror” di judulnya. Dimulai dengan karya inovatif Alan Moore yaitu Swamp Thing pada tahun 1984-1987, komik horor yang menggabungkan unsur sciencefiction memberikan standar artistik baru bagi dunia komik. The Sandman karya Neil Gaiman juga contoh komik yang mengambil konsep ini, DC Vertigo muncul pada tahun 1993 dengan tujuan untuk



mengkhususkan seri komik dalam genre ini di bawah penyuntingan Karen Berger. Dengan peningkatan teknologi, sejumlah adaptasi film dari komik pada tahun 1990an dan 2000-an mengalami kesuksesan besar. Hal ini membantu industri komik memperluas pasar mereka dan menarik banyak pembaca baru yang sebelumnya tidak tertarik membaca komik.

Pada awal 1990-an, karakter antihero pada komik seakan telah menjadi standar tren baru. Dengan judul yang populer Cable dan Venom dari Marvel Comics dan Spawn dari Image Comics. Karakter superhero yang memiliki psikologis yang lebih dalam dan tidak hitam putih juga mulai mempengaruhi penggambaran karakter penjahatnya. Joker sebagai musuh Batman, tidak digambarkan sebagai antagonis yang melakukan kejahatan melainkan seseorang yang mengalami sakit mental yang tidak dapat mengendalikan tindakannya.

#### g. Sejarah Komik di Indonesia

Kemunculan pertama kali komik di Indonesia pada tahun 1930an. Pada media koran Belanda seperti De Java Bode dan D'Orient, dapat ditemukan komik Flippie Flink dan Flash Gordon. Selain itu komik strip pertama di Indonesia Put On karya Kho Wan Gie terbit di surat kabar Sin Po, yang mulai terbit pada tahun 1931 ini menceritakan humor keseharian beberapa karakter kebangsaan Tionghoa yang bermigrasi ke Indonesia. Komik ini berhenti dipublikasikan pada tahun 1965 akibat aksi diskriminasi anti-Tionghoa semakin meningkat dan setelah percobaan pembersihan anti-komunis di Indonesia. Put On menginspirasi berkembangnya banyak komik strip lainnya dari tahun 1930-an sampai 1960-an contohnya majalah Star Weekly.

Nasroen A.S., seniman Indonesia, mempublikasikan komik stripnya yang berjudul Mentjari Poetri Hidjae di kota Solo melalui mingguan Ratu Timur pada tahun 1939. Abdul Salam juga merupakan generasi awal komik strip bersama Nasroen. Dengan menerbitkan komik strip di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul “Kisah Pendudukan Jogja”. Komik ini bercerita tentang agresi militer Belanda di kota Yogyakarta. Karya ini kemudian dibukukan oleh harian “Pikiran Rakyat” Bandung.

Komik-komik Amerika banyak mulai disisipkan sebagai pada mingguan surat kabar pada akhir tahun 1940an seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom and

Johnny Hazard. Ditengah-tengah membanjirnya kehadiran komik Amerika di Indonesia, Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus yang memiliki keterampilan tinggi dalam menggambar melihat fenomena ini sebagai kesempatan untuk menampilkan komik adaptasinya dari legenda pahlawan Tiongkok 'Sie Djin Koei'. Komik ini berhasil membalap popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal. Popularitas karakter superhero komik Amerika mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter tersebut menyesuaikan ke dalam selera lokal. R.A. Kosasih yang juga dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi Wonder Woman menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Terdapat banyak lagi karakter pahlawan super yang diciptakan oleh komikus lainnya, diantaranya adalah Siti Gahara, Puteri Bintang, Garuda Putih dan Kapten Comet, yang mendapatkan inspirasi dari Superman dan petualangan Flash Gordon.



Gambar 2. 9 Sampul Komik Sie Djin Koei dan Sri Asih VS Gerombolan

Sumber: [sastrokomik.com](http://sastrokomik.com) dan [bumilangit](http://bumilangit) (diakses pada 24 November 2024)

Adaptasi dari komik Amerika dalam komik Indonesia mendapatkan tanggapan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Maka dari itu penerbit seperti Melodi dari Bandung dan Keng Po dari Jakarta mencari orientasi baru dengan melihat kembali kepada khazanah kebudayaan nasional. Sebagai hasil pencarian itu maka cerita-cerita yang diambil dari wayang Sunda dan Jawa menjadi tema-tema prioritas dalam penerbitan komik selanjutnya. R.A. Kosasih adalah salah seorang komikus

yang terkenal keberhasilannya membawa epik Mahabharata dari wayang ke dalam media buku komik. Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berketerampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Djas, dan Zam Nuldyn, yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni komik. Di bawah penerbitan Casso and Harris, artis-artis komik ini mengeksplorasi cerita rakyat Sumatra yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari tahun 1960an hingga 1970an.

Pengaruh tren manga dan anime dari Jepang mulai masuk ke dalam negeri pada tahun 1970-an. Anime pertama yang ditayangkan di Indonesia

berjudul Wanpaku Omukashi Kumu Kumu di stasiun televisi TVRI. Elex Media Komputindo adalah penerbit buku dan multimedia di Indonesia.

menerbitkan manga pertama yang berjudul Candy Candy karya Kyoko Mizuki. Komik Dragon Ball, City Hunter, Slam Dunk, dan Astro Boy adalah contoh manga lainnya yang mulai populer di Indonesia yang

diterbitkan oleh Rajawali Graffiti Press. Perkembangan komik yang dipengaruhi dengan kemajuan era teknologi menghasilkan jenis media komik baru yaitu komik digital atau sering juga disebut Webcomic. Pada tahun 2004 Naver Corporation dari Korea Selatan menerbitkan portal komik digital bernama Webtoon. Portal layanan ini menerbitkan webcomic asli yang diberi nama Webtoon Originals dan seri mandiri bernama Canvas. Dengan kemudahan aplikasi ini diakses secara fleksibel, dapat dibaca secara gratis, tidak heran pengguna Webtoon semakin naik dari tahun ke tahun dan secara global.

### 3. Bentuk Komik

#### a. KomikStrip

Komikstrip ini banyak dijumpai di surat kabar dan majalah. Komik ini memilikisedikit gambar saja, itu karena keterbatasan tempat untuk memuat komik, sehingga cerita dan gambar diringkas sedemikian rupa dan hanya menyajikan inti ceritanya saja. Contoh dari komik bentuk ini adalah Garfield dan Tahi Lalats.

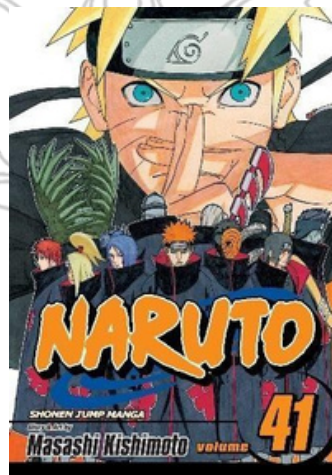


Sumber: pinterest.com(diakses pada 25 November 2024)  
 Gambar2. 10 Komik strip Garfield

#### b. Komik Buku

Komik buku adalah kumpulan halaman komik yang disatukan membentuk sebuah majalah yang menceritakan suatu cerita. Cerita dalam komik bentuk ini bisa selesai dalam satu jilid atau bisa saling bersambung dalam beberapa jilid.

Contoh komik bentuk ini adalah Naruto dan Spiderman.



Gambar2.11 Sampul Manga Naruto

Sumber simonandschuster.com (diakses pada 25 November 2024)

- c. Komik Online/WebComic adalah komik yang diterbitkan di internet, seperti di situs web atau aplikasi seluler. Meskipun banyak komik web yang diterbitkan secara eksklusif daring, komik web lainnya juga diterbitkan di majalah, surat kabar, atau buku komik. Biasanya format komik bentuk ini memanjang vertikal

dengan tujuan memudahkan audiens untuk membacanya menggunakan handphone. Contoh komik bentuk ini adalah Lookism dan The Remarried Empress.



*Gambar 2. 12 Panel komik webtoon Lookism*

Sumber: [webtoon.com](http://webtoon.com) (diakses pada 25 November 2024)

#### 4. Jenis Komik

##### a. Komik Humor

Komik Humor adalah jenis komik yang menceritakan kisah lucu dan menghibur untuk pembaca. Unsur kelucuan dapat berada dalam teks yang dimasukkan atau berasal dari gambar-gambar yang dibuat jenaka

##### b. Komik Ilmiah

Komik Ilmiah adalah komik yang menggabungkan gambar dan narasi tentang hal ilmiah yang bertujuan untuk mengajarkan konsep-konsep ilmiah dan inovasi baru dengan cara menarik untuk pembaca. Komik jenis ini sering digunakan sebagai media edukasi bagi anak-anak, tetapi dapat juga ditujukan bagi segala usia.

##### c. Komik Biografi

Komik biografi adalah komik yang menceritakan tentang kehidupan seseorang, baik tokoh berpengaruh maupun orang biasa.

##### d. Komik Edukasi

Komik edukasi adalah jenis komik yang bertujuan untuk mengedukasi atau Pendidikan dengan cara menghibur untuk pembaca.

##### e. Komik Promosi

Komik promosi atau komik penawaran adalah komik yang dibuat dengan tujuan untuk memasarkan produk atau jasa tertentu bagi pembaca.

## 5. Tema-tema Komik

### a. Komik Superhero

Komik superhero bisa dibilang genre komik yang paling terkenal diantara genre lainnya. Pada komik ini terdapat karakter hero yang memiliki kekuatan super. Pada umumnya karakter utama melawan penjahat untuk melindungi dunia.

### b. Komik Manga

Manga berasal mula dari Jepang yang dimana genre ini memiliki art style dan teknik storytelling yang unik. Manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, berbeda dengan komik western yang umumnya dibaca dari kiri ke kanan. Manga juga memiliki banyak genre mulai dari action, romance, bahkan horror.

### c. Komik Horror

Komik Horror berfokuskan menceritakan cerita yang membuat rasa tekanan dan takut bagi pembacanya. Genre ini terkadang menceritakan tentang hantu, monster, atau makhluk-makhluk supernatural lainnya. Pada genre ini umumnya memiliki art style ber atmosphere yang dark dan moody. Komik horror memiliki range dari psychological thrillers ke penggambaran grafis terror yang brutal.

### d. *Science Fiction* dan Fantasi

Genre komik ini mengajak pembaca ke dunia lain dan berpetualang ke konsep futuristic. Biasanya genre ini menggunakan teknologi yang canggih, space travel, dan mystical creature. Pada genre ini membebaskan kreativitas dan imajinasi, dengan alur cerita serta world-building yang rumit dan unik.

### e. *Crime and Noir*

Komik kriminal dan noir berkisar seputar misteri, pekerjaan detektif, dan aktivitas kriminal. Komik ini sering kali bernada gelap dan suram. Ceritanya mungkin melibatkan detektif swasta, pejabat korup, dan plot yang rumit. Judul-judul yang terkenal termasuk *Sin City* karya Frank Miller. Komik ini menarik pembaca dengan narasinya yang menegangkan dan terkadang ambigu secara moral. Komik ini cocok bagi mereka yang suka mengungkap alur cerita yang rumit dan menyelami sisi gelap sifat manusia.

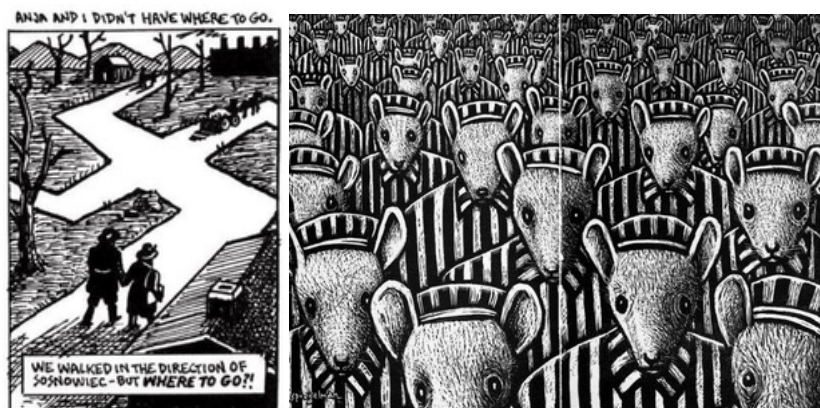
### f. Humor dan Sindiran



Komik humor dan sindiran bertujuan untuk membuat pembaca tertawa dan sering mengomentari isu-isu sosial. Komik-komik tersebut berisi konten yang menghibur dan terkadang bersifat sarkastis. Contoh komik yang bergenre ini adalah *Garfield* dan *The Far Side* yang merupakan contoh klasik. Komik-komik ini sering menggunakan humor dan sarkasme untuk merefleksikan kehidupan sehari-hari, politik, dan sosial budaya. Sifatnya yang mudah dipahami dan menghibur membuat komik-komik ini populer.

g. *Historical Fiction*/Fiksi Sejarah

Komik fiksi sejarah menggabungkan peristiwa sejarah nyata dengan unsur fiksi. Komik ini dapat memberikan wawasan edukatif sekaligus menghibur. Genre ini dapat mencakup era apa pun, dari zaman kuno hingga modern. Kombinasi cerita faktual dan fiksi membantu pembaca terhubung dengan sejarah pada tingkat personal. *Maus* karya Art Spiegelman, kartunis Yahudi-Amerika, adalah salah satu komik yang mengeksplorasi periode sejarah penting dan cerita pribadi. Dalam komik digambarkan dari perspektif Spiegelman yang mewawancarai ayahnya, Vladek Spiegelman, tentang pengalamannya sebagai seorang Yahudi Polandia dan korban Holocaust. Mulai perjalanan Vladek dari seorang salesman sukses yang menikah dengan Anja Zylberg dan bagaimana bersama-sama mereka melewati bangkitnya anti-Semitism di Eropa. Datangnya Nazi menjajah Poland membuat kehidupan Vladek berubah drastis, mulai berperang pada garis depan perang hingga bertahan hidup dalam kondisi brutal di POW camp. Art menggambarkan karakter dalam komik ini sebagai binatang. Yahudi sebagai tikus, German sebagai kucing, Poland sebagai babi, dan Amerika sebagai anjing.



Gambar 2. 13 Panel komik *Maus*

Sumber cartoonstudies.org (diakses pada 25  
November 2024)

#### h. *Slice of Life*



Gambar 2.14 Komik Manga Yotsuba

Sumber: mangatoto.org (diakses 25 November 2025)

Komik slice of life menggambarkan kehidupan sehari-hari dan pengalaman yang biasa terjadi. Genre ini lebih berfokus pada pertumbuhan pribadi karakter, hubungan, dan perjuangan dalam kehidupan sehari-hari. Komik ini sering kali dicirikan oleh karakter yang relevan dan situasi yang realistis. Komik ini memberikan gambaran sekilas tentang kehidupan, sering kali menonjolkan keindahan dalam pengalaman biasa, contohnya manga Jepang *Yotsuba&!* karya Kiyohiko Azuma. Manga ini menceritakan petualangan seorang anak bernama Yotsuba dan bagaimana dia belajar mengenai lingkungan sekitarnya dengan bimbingan ayah angkatnya Yousuke, tetangganya, dan juga teman-temannya. Genre banyak digemari dan menarik hati pembacanya yang mencari cerita yang sederhana, membumi dan menyentuh.

### 6. Elemen pada Komik

#### a. *Panels*

Panel adalah bingkai tunggal, atau gambar tunggal, dalam rangkaian beberapa panel dari strip komik atau buku komik, serta novel grafis. Panel terdiri dari satu gambar yang menggambarkan momen beku. Ketika beberapa panel hadir, mereka sering kali, meskipun tidak selalu, dipisahkan oleh sejumlah kecil ruang yang disebut Gutter.



### b. Lettering

*Lettering* adalah semua teks yang ada di komik. Tidak semua *lettering* pada komik sama. Dialog dan Caption pada komik umumnya menggunakan huruf besar atau Uppercase. *Lettering* juga memberikan suara pada subjek dan objek. Kata-kata penggambaran menggunakan *onomatopoeia* seperti *Loudness* (kebisingan) bisa diindikasikan dengan ukuran, ketebalan, kemiringan, tanda seru pada kata. *Timbre* (bunyi/suara), kualitas suara yang dihasilkan dapat digambarkan dengan gelombang, ketajaman, kekaburan dalam penggambaran kata. *Association* (asosiasi) dalam penggunaan gaya dan bentuk pada kata bisa digunakan sebagai mimik suara yang dihasilkan. *Graphic Integration* juga dapat diwakili dengan bentuk garis dan warna serta memadukannya dengan gambar.

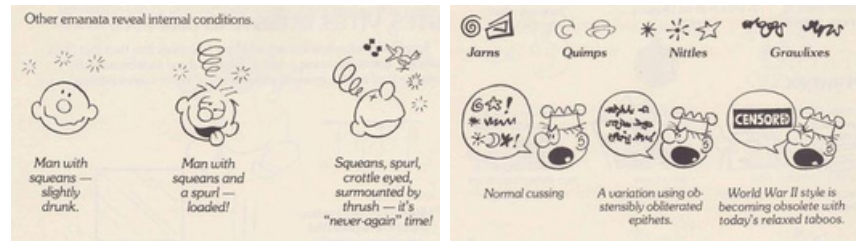
### c. Word Bubbles

Word Bubbles atau Balon kata adalah sebuah konvensi grafik yang berfungsi sebagai penanda dialog kata karakter pada komik. Pada balon kata biasanya diletakan teks narasi atau tempat menampilkan kata-kata. Balon kata dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan bentuknya yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan balon captions. Balon ucapan umumnya digunakan sebagai penempatan dialog karakter. Balon pikiran mewakili pikiran atau kata batin tokoh. Dan balon caption digunakan sebagai penjelasan naratif non dialog dari gambar dalam panel.

### d. Emanata dan Grawlixes

Emanata dan Grawlix adalah ikon simbolis. Keduanya hanyalah dua nama untuk beberapa contoh, dari berbagai elemen kartun kecil yang simbolis dan berbagai bagian komik lainnya, yang dijelaskan secara menyeluruh dalam *Lexicon of Comicana* karya Mort Walker yang bersifat satir tetapi juga sangat fungsional! Serta disebutkan dalam sebagian besar teks yang layak sejak saat itu.

Emanata biasanya ditemukan di dekat kepala karakter, dan digunakan dalam komik untuk menggambarkan perasaan, keadaan pikiran, pikiran. Grawlix adalah simbol tipografi seperti @#\$%&! yang digunakan dalam kartun dan komik strip untuk mewakili kata-kata umpatan. Grawlixes digambarkan biasanya muncul dalam ‘balon maledicta’.



Gambar 2. 15 Emanata dan Grawlix

Sumber: [salgoodsam.com](http://salgoodsam.com) (diakses 25 November 2024)

## 7. Cara Membuat Komik

Komik seperti media lainnya memiliki langkah-langkah sendiri. Berdasarkan Making Comics oleh Scott McCloud ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan saat membuat komik.

### a. *Writing with Pictures* (Menulis dengan Gambar)

Tentunya tujuan utama dibuatnya sebuah komik adalah untuk menyampaikan sesuatu pesan dan pembaca mengerti apa pesan yang disampaikan. Untuk dapat membuat pembaca tertarik dan mengerti pesan dalam komik perlu diperhatikan tiga hal berkomunikasi pada komik yaitu clarity, persuasion, dan intensity. Clarity/kejelasan pada komik dikategorikan menjadi lima, choice of moment, choice of frame, choice of image, choice of word, dan choice of flow.

#### ● *Choice of moment* (Pemilihan Momen)

Momentum cerita dalam storytelling komik adalah hal yang penting. Tujuan dari pemilihan momentum ini adalah menyambungkan satu kejadian ke satu ke titik lainnya dan menentukan momen yang penting untuk ditampilkan dan meninggalkan yang tidak perlu. Meminimalisir jumlah panel untuk efisiensi, atau menambahkan panel sebagai emphasis, karakter moment, mood, dan ide membuat audiens bisa “membaca” aksi yang digambarkan dengan jelas. Transisi ini dibedakan menjadi enam yaitu:

1. *Moment to moment*

Suatu aksi atau kejadian yang digambarkan dalam rangkaian momen. Contoh penggunaan transisi ini adalah untuk menciptakan rasa ketegangan, melambatkan aksi, dan memperjelas perubahan kecil.

## 2. *Action to action*

Suatu subjek (karakter atau objek) yang digambarkan dalam rangkaian aksi. Transisi ini biasa digunakan untuk menjelaskan kejadian secara efisien.

## 3. *Subjects to subjects*

Rangkaian perubahan subjek dalam suatu adegan. Transisi ini digunakan secara efisien suatu cerita atau aksi alir maju dan secara bersamaan mengganti sudut pandang audiens.

## 4. *Scene to scene*

Transisi antara jarak waktu dan ruang yang signifikan. Lompatan antara scene satu ke scene lainnya membantu menceritakan rentang waktu yang terjadi dan memperluas lokasi.

## 5. *Aspect to aspect*

Transisi dari satu aspek tempat, ide, atau mood ke lainnya. Memperlihatkan beberapa aspek dapat membantu menceritakan suatu narasi.

## 6. *Non Sequinter*

Serangkaian gambar atau kata yang tampaknya tidak masuk akal dan tidak berhubungan. Tujuan dari transisi ini adalah memberikan eksperimental komik memberi rasa ketidakjelasan untuk audiens.

- *Choice of Frame* (Pemilihan Frame)

Dalam pembuatan komik penentuan penggambaran kejadian diperlukan agar pembaca dapat merasakan tempat, posisi dan fokus pada narasi komik berlangsung. Menentukan frame momen dalam komik seperti halnya memilih sudut pandang kamera dalam fotografi dan film. Ukuran, bentuk, dan posisi juga diperhatikan peletakan subjek yang penting. Permainan cropping pada subjek, keseimbangan, dan efek tilt juga dapat mempengaruhi pembaca impresi pada dunia dalam komik.

- *Choice of Image* (Pemilihan Gambar)

Satu hal yang paling penting saat memilih style gambar untuk sebuah komik adalah bagaimana style tersebut efisien, jelas, dan menarik bagi

pembaca. Mempelajari basis anatomi dan perspektif dapat membantu memperjelas world building yang akan dibuat.

- *Choice of Word* (Pemilihan Kata)

Penggunaan kata yang tepat dapat membantu berkomunikasi kepada pembaca selain menggunakan gambar. Kata juga bisa digunakan untuk memperketat sebuah cerita.

- *Choice of Flow* (Pemilihan Alur)

Menentukan arus cerita adalah kunci utama untuk menuntun pembaca melalui cerita dalam komik dari awal hingga akhir. Pada komik western pembacaan antar panel umumnya menggunakan arah baca dari kiri ke kanan terlebih dahulu, kemudian atas ke bawah. Berbeda dengan komik manga yang umumnya arus bacanya dari kanan ke kiri lalu atas ke bawah.

b. *Stories for Humans* (Cerita untuk Manusia)

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kecenderungan memiliki kedekatan kepada hal-hal yang memiliki kesamaan dengannya. Manusia menghargai dan mendambakan kebersamaan dengan sesama manusia, menghargai pendapat manusia, dan bahkan menyukai mendengarkan cerita tentang manusia lain. Kita sangat bergantung pada masukan visual – tanpa pengenalan wajah, manusia pasti akan kesulitan menjalin hubungan satu sama lain dan membentuk masyarakat. Beberapa bagian otak berperan dalam proses yang sangat rumit ini, yang mencerminkan betapa sulitnya menguraikan wajah.

Kita tidak hanya mencoba mengekstraksi emosi dan maksud, tetapi tugas mengidentifikasi wajah-wajah individual itu sendiri sangat besar.

Membuat sebuah karakter manusia pada komik sebenarnya mudah, tapi jika kita ingin membuat karakter yang unik dan tak hanya sebatas visual saja, kita juga harus memikirkan karakter dan cerita tersebut memiliki tujuan dan impian layaknya manusia asli pada dunia nyata. McCloud membagi tiga Langkah bagaimana membuat gambar dan karakter dalam komik menjadi hidup dan dapat dipercaya oleh audiens sebagai manusia yang nyata yaitu:

1. *Character Design* (Desain Karakter)

Mendesain karakter dalam komik banyak tergantung kepada art style dan preferensi pribadi. Dalam menentukan hal ini tidak ada acara yang benar dan salah, namun yang terpenting bagaimana membuat karakter tersebut hidup dalam cerita. Ada tiga kualitas karakter pada komik yang tidak bisa dihilangkan yaitu inner life, visual distinction, dan expressive traits.

Membuat Inner life dalam suatu karakter adalah hal yang sangat penting dan seringkali dilupakan dalam pembuatan suatu karakter. Pertama-tama kita bisa memberikan karakter ubah personality dan secara tidak langsung sifat tersebut menentukan bagaimana asal mula dan tujuan hidup karakter tersebut. Dalam media visual perlu memperhatikan perbedaan visual karakter satu dengan karakter lain. Varietas dan keistimewaan masingmasing karakter penting dengan beberapa alasan. Pertama

perbedaan visual dalam karakter dapat membantu mengidentifikasi masingmasing karakter. Kedua perbedaan visual juga dapat menggambarkan personalitas setiap karakter. Terakhir memerhatikan expressive traits juga dapat membantu membedakan karakter satu dengan karakter lainnya. Berbagai macam tendensi seperti bahasa tubuh, raut wajah, dan pola bicara suatu karakter dapat memudahkan membaca karakter.

## 2. *Facial Expression* (Ekspresi Wajah)

Ekspresi wajah menggambarkan apa yang dirasakan oleh karakter. Ekspresi tidak mudah untuk dijelaskan oleh kata-kata karena sifatnya yang kompulsif sebagai bentuk komunikasi visual. dan sebagai pembuat komik kita perlu membuat emosi dalam suatu karakter dapat dirasakan dari halaman komik. Dalam membuat ekspresi wajah perlu diperhatikan empat subjek yaitu macam-macam facial expression dan dari mana sumbernya, bagaimana ekspresi itu dibentuk pada otot-otot pada wajah manusia, bagaimana memindahkan ekspresi tersebut ke dalam media visual, dan bagaimana cara kerja ekspresi wajah dalam sebuah cerita pada komik.

## 3. *Body Language* (Bahasa Tubuh)

Sama seperti ekspresi wajah, tubuh juga memiliki Bahasaanya sendiri untuk mengungkapkan perasaan dan emosi yang dialami suatu karakter. McCloud berpendapat bahwa ekspresi wajah dan Bahasa tubuh memiliki perbedaan

yaitu jika ekspresi biasanya bersifat konsisten contohnya jika orang dihadapi rasa takut baik itu dari api, senjata tajam, dan Binatang buas, ekspresi yang menunjukkan rasa takut biasanya cenderung sama. Berbeda dengan Bahasa tubuh yang bersifat lebih berdasarkan situasi yang dihadapi karakter tersebut.

*c. The Power of Words*

Gambar tentunya menjadi unsur yang terpenting dalam komik. Akan tetapi, pemilihan kata pada komik secara umum memiliki peran sama pentingnya dengan gambar. Kata-kata dapat membangkitkan perasaan, sensasi, dan konsep abstrak yang tidak hanya bisa ditangkap oleh gambar saja. Kuncinya adalah *balance* atau keseimbangan dari kedua unsur tersebut. McCloud membagi penggunaan komposisi gambar dan kata menjadi tujuh kategori yaitu:

*1. Word-Specific*

Kata-kata digunakan sebagai menceritakan cerita yang perlu diketahui pembaca, sedangkan gambar sebagai aspek dari adegan yang dijelaskan.

*2. Picture-Specific*

Gambar digunakan sebagai sarana penyampaian pesan yang perlu diketahui pembaca, sedangkan kata menekankan adegan yang ditunjukkan.

*3. Duo-Specific*

Kata dan Gambar memberikan pesan yang sama kepada pembaca.

*4. Intersecting*

Kata dan gambar bekerja sama dalam beberapa hal dan juga berkontribusi menyampaikan informasi sendiri-sendiri.

*5. Interdependent*

Kata dan gambar digabungkan untuk menyampaikan satu ide dan tidak dapat disampaikan sendiri-sendiri.

*6. Paralel*

Kata dan Gambar mengikuti satu pesan berbeda satu sama lain.

*7. Montage*

Kata dan gambar digabungkan menjadi satu gambar.

Media komik memiliki hambatan dengan hanya dapat menyampaikan pesan hanya melalui satu indera yaitu penglihatan. Berbeda halnya dengan media seperti film yang dapat menyampaikan pesannya tidak hanya dengan visual namun juga dengan suara. Maka dari itu, kata-kata memainkan peran penting dalam komik dengan menjembatani kesenjangan itu. Kata-tata memberikan suara pada karakter. Kata-kata dapat digunakan untuk pembaca “mendengar” melalui penglihatannya menggunakan sound effects.

*Loudness* (kebisingan) bisa diindikasikan dengan ukuran, ketebalan, kemiringan, tanda seru pada kata. *Timbre* (bunyi/suara), kualitas suara yang dihasilkan dapat digambarkan dengan gelombang, ketajaman, kekaburan dalam penggambaran kata. *Association* (asosiasi) dalam penggunaan gaya dan bentuk pada kata bisa digunakan sebagai mimik suara yang dihasilkan. *Graphic Integration* juga dapat diwakili dengan bentuk garis dan warna serta memadukannya dengan gambar.

#### d. *World Building*

Dalam membuat komik penting untuk memperhatikan dunia yang dibangun sekitar karakter atau dapat disebut dengan *world building*. Komik yang baik tidak hanya yang dapat menyampaikan pesannya dengan baik tetapi juga sebagai media yang dapat menarik pembacanya masuk dan merasakan dunia yang dijalani oleh karakternya. Seperti dalam film, komik dapat menggunakan *establishing shot*. Berdasarkan studiobinder.com, *Establishing shot* adalah shot dalam pembuatan film atau televisi yang menyiapkan konteks untuk adegan di depan, yang dirancang untuk memberi tahu penonton di mana aksi akan berlangsung. Shot ini menunjukkan hubungan antara orang dan objek, dan menetapkan geografi adegan. Jenis shot ini juga sering digunakan dalam panel komik. Shot ini dapat melakukan lebih dari sekadar menyiapkan ruang fisik, karena sering kali digunakan untuk mengungkapkan informasi karakter atau plot cerita. Secara praktis, *establishing shot* umumnya berupa bidikan lebar, terutama di awal cerita. Karena *establishing shot* berada di awal adegan, bidikan ini juga digunakan untuk menetapkan nada dan suasana tertentu untuk apa yang akan dilihat penonton. *Establishing shot* juga bisa digunakan sebagai panel bisu.

Panjang buku komik Amerika yang relatif singkat membuat panel bisu jadi langka selama bertahun-tahun. Sedangkan manga, dengan antologi-antologinya

yang tebal, terikat untuk koleksi-koleksi yang tebal dan biasanya terdapat urutan panel bisu (silent panel) yang panjang.

Ide untuk membuka pintu pembaca juga sesuai dengan "The rule of third" yang juga terdapat pada dunia film dan fotografi. Berdasarkan [photographylife.com](http://photographylife.com), *The rule of third* adalah jenis komposisi yang tidak berada di tengah, di mana elemen-elemen penting dari sebuah foto ditempatkan di sepanjang kisi 3x3, yang membagi gambar secara merata menjadi sembilan bagian. Bagi banyak fotografer, jenis komposisi ini merupakan cara dasar untuk memberi struktur pada foto dan membuatnya lebih menarik dan hal ini dapat diterapkan pada panel komik. Dengan aturan sepertiga, kita dapat membayangkan empat garis di sebuah panel, yang juga menciptakan empat titik yang berpotongan. Teknik yang digunakan fotografi untuk membentuk komposisi yang lebih dinamis dan menyenangkan untuk pembaca.

Menurut McCloud, garis yang digunakan untuk menggambar karakter berbeda dengan garis yang digunakan untuk menggambar lingkungan tempat mereka tinggal atau background. Garis-garis itu memiliki tujuan yang berbeda dan pembaca membacanya dengan cara yang berbeda. Misalnya, ketika pembaca melihat garis-garis yang membentuk mata karakter, pembaca dapat melihat ke dalam pikiran dan emosi yang terungkap di dalamnya. Mereka bahkan mungkin merasakan rasa terlibat dalam kehidupan batin dan terinvestasi dalam kejadian yang dialami oleh karakter tersebut. Di sisi lain, ketika pembaca melihat garis-garis yang membentuk tembok bata, mereka mungkin lebih bertanya-tanya bagaimana rasa tekstur tembok itu saat disentuh atau menyadari bagaimana bayangan terbentuk pada tembok itu. Tembok itu milik mempengaruhi indera penglihatan, suara, sentuhan, dan rasa pembaca, tetapi tidak mempengaruhi emosi atau identitas.

Memang pada sebanyak komik, gaya menggambar tidak banyak berbeda antara karakter dan lingkungan. Tetapi, tanpa sadar banyak seniman cenderung membuat karakter mereka lebih konseptualisasi. Kartun atau dilebih-lebihkan.

Sementara detail lingkungan seperti bangunan dan awan tetap lebih dekat dengan proporsi, kontur, dan bayangan dari karakter mereka di kehidupan nyata.

Beberapa seniman telah merefleksikan perpecahan itu lebih jelas. Biasanya menggambar karakter kartun yang sengaja dibuat dengan hati-hati. Latar



belakang yang realistis. McCloud berbicara tentang manfaat potensial dari pendekatan ini, mencatat bagaimana beberapa seniman manga telah menggunakannya. Ide di balik hal itu adalah bahwa karakter yang digambar secara sederhana memudahkan identifikasi fenomena. Sementara detail yang lebih realistis dari dunia mereka meningkatkan pengalaman sensorial dari karakter tersebut dengan lebih efektif. Mc Cloud mengidentifikasi sensorial menjadi empat tingkat yang berbeda:

- Karakter: Manusia atau makhluk seperti manusia yang diharapkan untuk kita identifikasi dan berikan kepribadian. Motif dan emosi.
- Ekstensi: Pakaian. Alat, senjata dan objek lain yang dipakai atau dimiliki oleh karakter yang berfungsi sebagai memperjelas dari identitas mereka.
- Entitas terpisah: Objek, hewan, atau tumbuhan yang memiliki identitas dan bentuk terpisah, terpisah dari karakternya, tetapi tidak ada motif atau emosi yang dipersepsi. Mobil, sofa, kaktus dalam pot, tanda berhenti.
- Lingkungan: Matahari terbenam. Pegunungan. Rumput, bayangan. Tembok, air dan zat-zat yang mungkin akan direspons oleh karakter hanya sebagai pengalaman sensorial, bukan sebagai entitas yang terpisah.

#### *e. Tools, Technique, and Technology*

Teknik pembuatan komik bermacam-macam. Menurut Gumelar (2010), terdapat tiga jenis teknik yang biasa digunakan dalam membuat komik yaitu:

##### 1. Teknik Tradisional

Pembuatan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta, spidol, penghapus cat, kertas, dan lain-lain.

##### 2. Teknik Digital

Teknik Digital merupakan teknik pembuatan komik dengan bantuan alat-alat digital. Alat yang digunakan yaitu komputer atau tablet dan

software seperti Adobe Photoshop, Adobe Design, Corel Draw, dan lainnya.

### 3. Teknik Hybrid

Teknik Hybrid adalah pembuatan komik secara gabungan antara cara tradisional dan digital. Alat-alat yang diperlukan adalah gabungan dari kedua teknik tersebut antara lain: pensil, kertas, komputer, scanner, software, dan lain-lain.

#### *f. Your Place in Comics*

Memilih style dalam komik bukanlah hal yang mudah. Tidak semata-mata mencari satu referensi lalu menirunya dengan cerita baru. Tentunya komik western seperti Amerika dengan manga jepang memiliki komposisi uniknya masing-masing. Dengan mempelajari keunikan berbagai jenis style komik tersebut kita dapat mengatur style apa yang paling cocok dengan komik yang akan dibuat.

### 8. *Understanding Manga*

McCloud memperhatikan ada delapan teknik storytelling manga yang dahulu tidak ditemukan pada mainstream komik superhero western yaitu:

- *Iconic Character*/Karakter yang ikonik  
Karakter yang memiliki wajah dan figur yang sederhana tetapi memiliki motif unik dan dapat membawa karakter tersebut hidup dimata pembaca.
- *Genre Maturity*/ Genre yang Dewasa  
Memahami bagaimana menyampaikan cerita yang unik melalui ratusan genre yang berbeda seperti olahraga, romansa, fantasi, bisnis, horor, komedi seksual, dll.
- *Sense of Place*/Rasa Tempat  
Detail lingkungan sekitar karakter yang memicu ingatan sensori oleh pembaca

- *Design Character /Karakter Desain*

Berbagai macam desain karakter dengan menampilkan jenis wajah dan tubuh yang sangat berbeda. Namun juga sering menggunakan aspek arketipe yang berulang kali.

- *Wordless Panel and Aspect to Aspect*

Penggunaan panel tanpa kata digabungkan dengan transisi aspek ke aspek antara panel, membuat pembaca dapat menyimpulkan adegan dari informasi visual yang terpecah-pecah.

- *Small Real World Details*

Detail dari hal-hal biasa yang menimbulkan nilai hubung pengalaman pembaca sehari-hari

- *Subjective Motion*

Pada manga biasanya menggunakan latar belakang bergaris-garis agar membuat pembaca merasa seperti bergerak bersama karakter dan tidak hanya menonton gerakan dari panel ke panel.

- *Emotionally Expressive Effects*

Seperti latar belakang ekspresi, montage, dan karikatur yang berisi subjektif untuk memberikan pembaca jendela apa yang dirasakan oleh karakter dalam komik.

## 9. *Understanding Genres*

Seperti pada media apapun, ketika gaya, format, atau jenis cerita yang dapat menarik audiens, maka akan ditiru. Genre dapat membutuhkan waktu yang lama untuk berkembang. Seperti di Jepang, Komik- komik Tezuka yang beragam menjadi inspirasi komik-komik selanjutnya. Tetapi setiap generasi komik berlalu. Pasti seniman komik akan mengarahkan cerita dan gaya mereka ke arah berbeda berdasarkan kebutuhan genre yang mereka pilih. Intinya tidak ada genre komik yang salah dan benar, tetapi memperhatikan ide cerita dan genre apa yang paling cocok untuk dibangun adalah langkah yang baik untuk memulai pembuatan komik.

## 10. *Understanding Comic Cultures*

Tentunya untuk mengerti komik tidak hanya harus mengerti media komik sendiri namun juga *culture*/budaya dan orang-orang penyuka komik itu

sendiri. Masing-masing seniman komik tentu mempunyai tujuan berbeda dalam pembuatan komiknya. McCloud berpendapat bahwa ada empat jenis value dari setiap seniman komik:

- *The Classicist*

Kategori ini meninggikan nilai keindahan, kerajinan, dan keunggulan. Keinginan untuk menciptakan kesempurnaan yang tidak bisa diwujudkan pada dunia asli tetapi dapat dituangkan dengan usaha keras pada suatu karya seni .

- *The Animists*

Animis adalah seseorang yang memfokuskan kekuatan di suatu komik berada di subjeknya yaitu cerita yang disampaikan dan karakter di dalamnya.

- *The Formalists*

Formalis adalah seseorang yang meninggikan nilai dari media komik itu sendiri dan mencari tahu batas dari media ini mampu lakukan. Keinginan untuk memutar balikkan komik secara luar-dalam dan memahami potensi media ini secara penuh.

- *The Iconoclasts*

Kategori ini menjunjung nilai kejujuran, keaslian, dan hubungan dengan dunia nyata melalui media komik. Seniman komik ini menuangkan tekad untuk menggambarkan cermin terhadap wajah kehidupan dengan segala kekurangan dan untuk melawan penjiwaan dan penipuan.

Tentunya value seorang komikus tidak bisa diukur secara akurat. Dan seseorang tidak selalu menjunjung satu value saja, bisa saja seorang classicist juga menjunjung nilai suatu cerita dan karakter, tetapi biasanya setiap orang memiliki value yang lebih dominan dari value lainnya. Tidak ada value yang benar atau salah, McCloud mengatakan bahwa setiap *value* dan *goals* yang dibuat berdasarkan suatu komik pasti kita tidak selalu sendirian.

*g. Making Comics*

Menurut McCloud, membuat komik itu tidak ada peraturan yang harus diikuti. Namun, ia menerapkan beberapa pedoman yang bisa memudahkan membuat sebuah komik:

1. *Learn from everyone*: Belajar dari semua orang seniman yang sudah ada;
2. *Follow no one*: Gunakan media terdahulu sebagai referensi, bukan untuk ditiru ; *Watch for patterns*: Memperhatikan pola cerita dan audiens; *Work like hell*: Bekerja keras, kesalahan dan kegagalan pasti akan terjadi.
- 4.

**D. Tinjauan Komik Adaptasi yang Akan Dirancang**

1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita

Ide dan tema cerita dari komik adaptasi terinspirasi dari isu sosial kemiskinan dan ketimpangan yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Mulai dari kemiskinan struktural yang disebabkan oleh yang diakibatkan oleh adat dan budaya suatu daerah tertentu yang membelenggu seseorang tetap melekat dengan indikator kemiskinan. Indikator kemiskinan ini sebenarnya bisa dikurangi dan dihilangkan secara bertahap dengan menghilangkan adat dan budaya tertentu yang menghalangi seseorang melakukan perubahan untuk kehidupan yang lebih baik. Hingga kemiskinan struktural adalah kemiskinan yang disebabkan oleh struktur atau peraturan yang tidak menguntungkan. Yang dimaksud tidak menguntungkan karena tatanan sosial yang tidak adil sehingga melanggengkan kemiskinan. Tatanan kehidupan ini yang menyebabkan masyarakat tidak mempunyai peluang dan/atau akses untuk mengembangkan dirinya . Dalam film *Si Pitung* (1970) menggambarkan bagaimana ketimpangan sosial dari masa kolonial penjajah Belanda mempengaruhi kesejahteraan hidup masyarakat Batavia. Masalah kemiskinan yang kompleks menyebabkan sulitnya penanggulangan bahkan sampai masa modern ini. *Parasite* (2019) adalah salah satu film yang mengomentari isu ini di dunia modern. Film ini menceritakan bagaimana sulitnya masyarakat kelas bawah untuk dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

2. Tinjauan Aspek Dasar Filosofis dasar pemikiran pentingnya komik tersebut dibuat. Filosofi dalam cerita adalah elemen yang memberikan kedalaman dan makna pada narasi, menjadikannya lebih dari sekadar hiburan. Memahami dan menentukan filosofi dalam cerita bukan hanya tentang mengidentifikasi tema atau pesan, tetapi juga tentang mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen cerita berinteraksi untuk menyampaikan pandangan dunia tertentu. Penyampaian pesan cerita ini dapat menggunakan Imajinatif naratif. Martha Nussbaum (1996) mendefinisikan imajinasi naratif berarti kemampuan untuk membayangkan bagaimana rasanya berada di posisi orang lain.

Seperti yang ditulis Gary Saul Morson, “dunia temporal tidak hanya terdiri dari aktualitas dan ketidakmungkinan, tetapi juga kategori ketiga, di antara keduanya:

~~kemungkinan~~ <sup>kemungkinan</sup> yang nyata, meskipun belum

Kemungkinan-kemungkinan nyata ini sering kali tidak diketahui dalam dunia nyata, dan kemungkinan-kemungkinan ini terkait dengan kekuatan kita untuk membayangkan “bagaimana jika” dan rangkaian peristiwa alternatif yang dapat membuat dunia benar-benar berbeda. Sementara banyak jenis narasi dapat merangsang kapasitas kita untuk berpikir melampaui dan menolak hal-hal yang nyata. Seperti yang dikatakan Jacques Rancière (2013), tindakan estetika dapat berfungsi “sebagai konfigurasi pengalaman yang menciptakan cara-cara persepsi indra yang baru”

Dalam istilah Gilles Deleuze, penceritaan memiliki kekuatan untuk menambah hal yang nyata, misalnya dengan berkontribusi pada penemuan subjektivitas baru dan “masyarakat yang akan datang” (2005). Melalui eksplorasi kemungkinan fiksi naratif membuka perspektif baru tentang sejarah, kehidupan sehari-hari, dan masa depan. Narasi fiksi bagi manusia dapat mengungkapkan rasa keinginan dan kecemasan, nilai dan kepercayaan, ingatan dan fantasi. Yang dipertaruhkan bukan hanya pelarian ke alam yang tidak nyata, tetapi eksplorasi kemungkinan. Melalui membaca, kita menemukan apa yang disebut Ricoeur (1991) sebagai variasi imajinatif diri kita yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi sebagai individu dan komunitas, siapa kita sekarang dan siapa kita nantinya. Eksplorasi ini menumbuhkan pemahaman tentang asal usul kita sebagai manusia, di mana kita sekarang, dan ke mana kita bisa pergi. Hal ini pada gilirannya mempengaruhi siapa kita sebenarnya.

Menurut Hanna Meretoja dalam bukunya berjudul *The Ethics of Storytelling: Narrative Hermeneutics, History, and the Possible*, Etos dialog dan relasionalitas (non-subsumtif) dari etika naratif hermeneutik membayangkan dalam sebuah naratif yang tidak mencoba memaksakan narasi seseorang kepada orang lain, tetapi lebih kepada memberikan rasa peka terhadap banyaknya perspektif dari mana dunia dipandang, reseptif terhadap cerita orang lain, dan memperhatikan bagaimana narasi tersebut melibatkan hal di dunia nyata. Alih-alih mendesak kita untuk memaksakan tatanan naratif pada fluks yang nyata, etos ini menyelaraskan kita untuk merenungkan bagaimana kita bisa terbuka dan hidup terhadap perubahan, fluiditas di sekitar kita. Hal ini mendukung praktik berbagi cerita dengan cara yang membantu menemukan kembali kehidupan kita dalam hubungan dialogis dengan orang lain, dengan melihat dunia dari perspektif perbedaan dan kesamaan dalam sebuah narasi.

### 3. Tinjauan faktor eksternal/ sosial

Kemiskinan adalah masalah kompleks yang masih banyak orang berjuang untuk keluar dari lingkarannya untuk mendapatkan kualitas hidup lebih baik. Kemiskinan tidak hanya mempengaruhi ekonomi, tetapi juga kualitas manusia pada wilayah tersebut. Dalam film *Si Pitung* (1960) menggambarkan bagaimana masyarakat pribumi yang tertindas oleh para kolonial dan tuan tanah. Mereka sulit untuk menaikkan kualitas hidupnya, sehingga beberapa orang memilih jalur yang tidak baik yakni mencuri seperti tokoh utama Si Pitung. Pada film *Parasite* (2019) menggambarkan bagaimana sesama orang yang terbelit kemiskinan bahkan saling menjatuhkan sama lain seperti keluarga Kim yang memanipulasi karyawan lama keluarga Park agar dipecat untuk mendapat pekerjaan yang layak. Bahkan mereka rela membunuh seseorang demi menaikkan ekonomi dan derajat mereka.

Dalam buku Era Baru dalam Pengentasan Kemiskinan di Indonesia hasil dari Program Analisis Kemiskinan di Indonesia (INDOPOV), ada tiga ciri yang menonjol dari kemiskinan di Indonesia. Pertama, banyak rumah tangga yang berada di sekitar garis kemiskinan nasional, yang setara dengan PPP 1.55 dolar AS per hari, sehingga banyak penduduk yang meskipun tergolong tidak miskin tetapi rentan terhadap kemiskinan. Kedua, ukuran kemiskinan didasarkan pada pendapatan, maka tidak menggambarkan batas kemiskinan yang sebenarnya. Banyak orang yang mungkin tidak tergolong ‘miskin dari segi pendapatan’ dapat dikategorikan sebagai miskin atas dasar kurangnya akses terhadap pelayanan dasar

serta rendahnya indikator-indikator pembangunan manusia. Ketiga, mengingat sangat luas dan beragamnya wilayah Indonesia, perbedaan antar daerah merupakan ciri mendasar dari kemiskinan di Indonesia. Kemiskinan dapat terjadi karena beberapa faktor, seperti faktor individual, faktor sosial, faktor kultural, dan faktor struktural.

Melalui data-data tersebut, perancangan komik diangkat tentang permasalahan kemiskinan dan ketimpangan sosial di Indonesia menggunakan adaptasi legenda Si Pitung, dimana karakter utama mengalami permasalahan yang sama.

#### E. Tinjauan fungsi dan peranan komik sebagai media penyampaian pesan

Komik memiliki peran sebagai alat komunikasi penyampaian ide dan pesan melewati konten dan protes. Perkembangan komik seiring waktu, dapat memberikan cermin yang dapat membantu manusia memahami perubahan bentuk seni. Tidak hanya hal-hal baik, komik dapat membuat konten penyampaian cerita yang mendalam, mengharukan, dan abadi.

#### F. Tinjauan Literasi

Hampir di setiap negara termasuk di Indonesia kemiskinan masih menjadi masalah yang cukup serius. Jurnal Kemiskinan Ekstrem, Ketimpangan dan Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia oleh Putri Lestari menganalisis masalah kemiskinan menggunakan analisis Tipologi Klassen untuk melihat tingkat kemiskinan ekstrem di Indonesia. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa kemiskinan ekstrem, ketimpangan ekonomi, maupun kesenjangan ekonomi tertinggi berada pada Provinsi Papua serta DI Yogyakarta.

Jurnal Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran terhadap *SelfLove* dan *Social Media Positivity* untuk Generasi Z oleh Jade Victoria, hasil perancangan mereka melalui metode gabungan kualitatif dan kuantitatif adalah dalam merancang sebuah komik dengan target generasi Z memerlukan gaya desain yang menarik, unik, dan sesuai dengan tema utama komik. Gaya bahasa dan yang digunakan perlu mengikuti trend untuk edukasi yang ingin disampaikan terutama pada generasi Z.

Ari (2017) dalam jurnal Akuntan(Si) Pitung Mendobrak Mitos Abnormalitas dan Rasialisme Praktik Akuntansi menggunakan *urban legend* Si Pitung sebagai metafora untuk menjelaskan dan melakukan konstruksi atas aspek keadilan dalam praktik serta pemikiran akuntansi melalui birokrasi. Hasil dari penelitian ini adalah cerita Si Pitung mengajarkan beberapa kata kunci perlawanan pada ketidakadilan. Perlu penyadaran



bahwa “normalitas” yang dibangun berbasis rasialisme dalam konteks terkini (neorasioalisme) baik dalam pemikiran maupun praktik.

Dalam jurnal *Recontextualizing Literary Classics With Modernity: A Social Semiotic Analysis of a Comic Adaptation of Journey to the West* karya Shukun Chen, menjelaskan bagaimana salah satu cerita paling terkenal di China *Journey to the West* diadaptasi kedalam banyak media salah satunya adalah karya komik oleh Cai Zhizhong. Hasil dari jurnal ini bagaimana mengontekstualisasikan kembali dunia kuno dengan modernitas melalui penambahan berbagai elemen modern, seperti bom atom, rokok, dan roket, sehingga menyajikan kepada para pembaca sebuah dunia yang hidup yang menjembatani masa lalu dan masa kini melalui metode semiotika.

Hasil tinjauan literasi diatas, diperlukan adanya suatu perancangan media yang mengungkapkan permasalahan kemiskinan yang terjadi di dunia modern. Dengan menggabungkan narasi pembela keadilan Si Pitung dan elemen permasalahan dunia modern saat ini seperti pengangguran, kriminalitas, dan korupsi menggunakan salah satu media yang digemari saat ini yaitu komik. Maka dari itu perlu adanya perancangan komik Si Pitung dengan mengangkat isu sosial modern menggunakan media komik.

## **G. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran**

### **1. Tinjauan Aspek Bentuk**

#### **a. Ilustrasi**

Berdasarkan minat pasar, komik memiliki ilustrasi style western, manga, dan indonesia komik yang banyak disukai. Contohnya seperti *The Amazing Spider-Man* (2022) #65, *Death Note*, dan *Sayuti Kobo* Betawi. *The Amazing Spider-Man* (2022) #65 menggunakan style western khas Marvel, dengan pemilihan warna yang menyala, lineart hitam yang tebal, dan pose yang dinamik membuat pembaca merasakan keseruan dan ketegangan dalam komik. Lalu *Death Note* adalah manga dengan genre thriller dan misteri, visualnya yang detail dan pengambilan sudut pandang yang menarik, membuat pembaca penasaran mengikuti perjalanan cerita si tokoh utama. Sedangkan *Sayuti Kobo* Betawi adalah komik Indonesia yang terinspirasi cerita Pitung dan menggabungkannya dengan gaya visual koboi western seperti aktor Clint Eastwood, gabungan kedua elemen ini memberikan visual baru dan unik kepada pembaca.

#### **b. Tipografi**

Penggunaan tipografi pada komik biasanya menggunakan tipografi *Anime Ace* dan *Badaboom*. Tipografi *Anime Ace* yang di desain oleh Blambot ini memiliki gaya *font* yang fleksibel dan tidak kaku, sehingga adaptif dipakai untuk tipografi dialog dalam komik. Tipografi *Badaboom* yang juga didesain oleh *Blambot* memiliki gaya font yang tebal tetapi tidak kaku, dimana cocok dipakai sebagai *SFX sound* pada komik.

#### c. Layout

Layout yang digunakan pada komik western seperti *The Amazing Spider-Man* (2022) #65 menggunakan layout baca dari kiri ke kanan mengikuti pembacaan huruf latin. Sedangkan manga seperti *Death Note* menggunakan layout dari kanan ke kiri mengikuti pembacaan huruf kanji.

#### d. Warna

Pada komik *western The Amazing Spider-Man* (2022) #65 memiliki ciri *style* warna yang cerah, dengan garis-garis yang dinamis dan kuat. Sedangkan manga seperti *Death Note* menggunakan *style black and white* dengan ciri khas memiliki garis-garis yang rumit, latar belakang yang detail, dan desain karakter yang ekspresif.

### 2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Komik yang mengangkat isu masalah kemiskinan dan ketimpangan sosial adalah *webcomic* berjudul *Lookism* diilustrasi oleh Taejun Pak. Pada *webtoon* ini menceritakan Park Hyung Seok, siswa SMA, yang tidak populer, mengalami kekurangan ekonomi, dan sering dibully oleh teman-temannya karena penampilan dan obesitas yang dialaminya. Karena hal itu, Ia meminta ibunya untuk pindah sekolah. Dengan bersusah payah ibunya bekerja dan mengorbankan segala kemampuannya agar Park Hyung Seok dapat bersekolah yang tempat yang lebih baik. Saat berhasil pindah sekolah dan bertekad untuk mengubah hidupnya, Park Hyung Seok tiba-tiba mendapat tubuh baru yang jauh lebih tampan dari tubuh sebelumnya. Ketika satu tubuh digunakan, tubuh lain tertidur. Sehari-hari ia menggunakan tubuh tampannya sebagai Daniel Park saat siang hari dan tubuh aslinya sebagai Park Hyung Seok saat malam hari. Hidup sebagai dua orang tersebut membuat Park Hyung Seok menyadari betapa dunia mendiskriminasikan

orang-orang jelek dan miskin. Ia lalu berjuang untuk mencari uang dengan tubuh barunya untuk membantu perekonomian ibunya.

### 3. Tinjauan Aspek Visual

Salah satu komik berwarna yang memiliki style modern adalah komik *Plague Doctor* dipublis oleh Rusia *publisher* Bubble Comics. Artis yang berkontribusi dalam komik ini adalah Konstantin Tarasov, Anatasia Phobs Kim, Yulia Zhuravleva, dan Anna Rud. Komik ini memiliki visual yang unik dan menarik setiap menampilkan adegan aksi, membuat pembaca merasakan gerakan pada setiap panel.



Gambar 2. 16 *Plague Doctor* (BUBBLE Universe)  
Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)(diakses pada 25 November 2024)

## H. Analisis Data

### 1. Metode Analisis

Metode Analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah metode 5W + 1H. Metode ini digunakan dengan tujuan dapat mendapatkan informasi untuk kebutuhan perancangan. Unsur 5W + 1H sendiri meliputi: *What* (apa), *Why* (kenapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana).

1. Apa atau *What?* (Apa alasan kemiskinan menjadi masalah yang belum terselesaikan?)

Kemiskinan adalah masalah yang kompleks, penyebab masalah ini bisa disebabkan oleh faktor demografis dan geografis. Selain itu ketidakadilan sistem

struktural juga menjadi faktor utama isu ini. Penduduk yang mengalami kemiskinan memiliki sumber daya dalam jumlah terbatas dan memiliki kualitas yang rendah. Perbedaan dalam kualitas sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia yang rendah memiliki tingkat produktivitasnya rendah, yang pada akhirnya memiliki upahnya rendah. Rendahnya kualitas sumber daya manusia ini dapat diakibatkan oleh rendahnya pendidikan yang didapat, diskriminasi (ras atau agama), faktor kurangnya keberuntungan, dan juga bisa karena faktor keturunan. Perputaran ini menjadi dampak munculnya sebuah lingkaran kemiskinan yang sulit untuk diputuskan, bahkan dapat diwariskan dari generasi ke generasi.

2. Kenapa atau *Why?* (Kenapa komik adaptasi legenda Si Pitung sebagai upaya meningkatkan kesadaran masalah kemiskinan perlu dibuat?)

Kemiskinan merupakan masalah yang kompleks dan rumit, setiap individu memiliki pengalaman dan pandangan masing-masing mengenai isu ini. Upayaupaya penanggulangannya sudah dilakukan, namun untuk menghentikan permasalahan ini tidaklah mudah dan cepat. Perlu adanya suatu media yang mengangkat permasalahan ini.

3. Siapa atau *Who?* (Siapa yang menjadi target audiens komik adaptasi legenda Si Pitung?)

Target audiens adalah pertengahan masa remaja yaitu sekitar 14 tahun ke atas. Hal ini diputuskan karena komik akan mengandung naratif yang sedikit kompleks untuk dipahami oleh anak-anak di bawah 14 tahun, seperti masalah ketimpangan sosial, kemiskinan, dan lain-lain.

4. Kapan atau *When?* (Kapan permasalahan kemiskinan itu muncul?)

Kemiskinan sudah ada sejak dulu kala. Banyak cerita dan legenda yang mengangkat permasalahan ini salah satunya adalah cerita Si Pitung yang muncul pertama kali pada saat masa penjajahan Belanda pada abad ke 18, teater lenong kembali memunculkan legenda ini pada tahun 1940-an sebagai seni pertunjukan khas Betawi dan mengalami masa kejayaannya pada tahun lima puluhan. Setelah Nusantara merdeka pun kemiskinan masih terus terjadi, dan bahkan diperkirakan seratus tahun setelah Indonesia merdeka, pada tahun 2045, keadaan negeri ini masih belum luput dari penindasan dan kemiskinan.

5. Dimana atau *Where?* (Dimana letak geografis komik Si Pitung tentang kemiskinan?)

Komik ini memiliki latar belakang tempat dunia alternatif di kota Batavia Baru, pada dunia nyata kota Jakarta.

6. Bagaimana atau *How?* (Bagaimana upaya yang sudah dilakukan dalam menanggulangi kemiskinan?)

Ada beberapa program pemerintah untuk menurunkan angka kemiskinan di Indonesia seperti penyempurnaan sistem penerimaan negara, reformasi politik, hukum, birokrasi, pencegahan dan pemberantasan narkoba, pencegahan dan pemberantasan korupsi, pemberantas kemiskinan, dan peningkatan BPJS Kesehatan dan penyediaan obat untuk rakyat.

### **I. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah**

Permasalahan kemiskinan sudah ada sejak peradaban manusia pertama kali muncul. Penindasan dan ketidaksetaraan seringkali menjadi inti suatu cerita dan disampaikan dalam berbagai bentuk media sebagai upaya penyadaran makan masalah ini. Contohnya Si Pitung yang menceritakan bagaimana seseorang memperjuangkan kebebasan dari penindasan penjajah dan membantu masyarakat miskin. Salah satu adaptasi legenda ini adalah media teater lenong tahun 1940-an sebagai seni pertunjukan khas Betawi. Setelah Nusantara merdeka pun kemiskinan masih terus terjadi, dan bahkan diperkirakan seratus tahun setelah Indonesia merdeka, pada tahun 2045, keadaan negeri ini masih belum luput dari penindasan dan kemiskinan jika keadaan tidak membaik dan tidak menambah upaya yang sudah ada.

Maka dari itu dibutuhkan suatu perancangan media adaptasi legenda Si Pitung tentang kemiskinan dan ketimpangan di Indonesia dibuat. Pemilihan adaptasi dari tokoh legenda pendekar asal Betawi ini dikarenakan ceritanya yang populer di kalangan masyarakat Indonesia dan memberi semangat untuk menegakkan keadilan untuk orang-orang yang tertindas. Dengan memasukkan aspek keberanian melawan ketidakadilan dan jiwa pantang menyerah karakter Si Pitung ke dalam suatu narasi fiktif yang berlatar belakang waktu tahun 2045 dan mengangkat isu kemiskinan di Indonesia yang terjadi pada saat ini pada media komik, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan membangkitkan rasa semangat untuk mengurangi serta menanggulangi permasalahan ini.

## BAB III KONSEP DESAIN

### A. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif Perancangan komik adaptasi ini dilakukan sebagai upaya membangun kesadaran dan membangkitkan semangat untuk menghadapi permasalahan kemiskinan dan ketimpangan sosial yang terjadi di dunia modern, terutama di Indonesia. Pada komik ini audiens diajak untuk memasuki naratif yang dapat memahami penyebab dan akibat kemiskinan kultural dan kemiskinan struktural melalui sebuah media komik.

#### Strategi Kreatif

2. a. Target audiens

Target audiens dari komik ini dibagi menjadi tiga segi yaitu demografis, geografis, dan psikografis/*behavioristic*:

- Demografis

Target demografis komik ini adalah pembaca komik semua gender yang berusia remaja 15 tahun ke atas atau siswa-siswi yang duduk di bangku SMA/SMK.

- Geografis

Target geografis utama dari ini komik ini adalah warga negara Indonesia dan semua orang yang bisa berbahasa Indonesia.

- Psikografis

Target psikografis komik ini adalah semua orang yang memiliki gemar membaca dan mengoleksi buku komik.

- *Behaviouristic*

Target audiens berdasarkan sifat tingkah laku atau *behaviouristic* adalah yang memiliki rasa empati tinggi, peduli terhadap kondisi masyarakat kelas bawah, dan menjunjung nilai keadilan sosial.

- b. Format dan ukuran komik

1. Media Cetak

Komik ini akan dicetak dengan mengikuti ukuran standar komik Amerika, yaitu dengan ukuran 17 cm x 24 cm

## 2. Media Digital

Halaman komik ini akan digambar dengan teknik digital dengan ukuran kanvas 2314 x 3265 pixel.

### c. Isi dan tema cerita komik

Komik mengambil inspirasi dari Si Pitung yang didokumentasikan oleh pemerintah Belanda saat masa penjajahan. Ahmad Nitikisumah adalah nama asli Si Pitung ( dalam komik menjadi Mamat), sedangkan Si Pitung adalah julukan masyarakat Batavia/Jakarta kepada seseorang yang membantu mereka. Jadi Mamat-Pitung adalah satu orang dengan dua identitas, seperti Bruce Wayne-Batman dan Peter Parker-Spiderman.

Komik ini menceritakan kisah kehidupan tokoh utama yang terlilit oleh keterbatasan ekonomi yang tinggal di wilayah pinggiran kota metropolitan bersama ibunya. Bersama temannya, tokoh utama berhasil mengalahkan kepala desa yang melakukan tindakan korup, hal ini menjadi awal mula untuk membangun dan meningkatkan kualitas kehidupan di wilayah itu agar menjadi lebih baik.

Tema dari komik ini adalah *Historical Fiction*/Fiksi Sejarah, yaitu menggabungkan kisah sejarah nyata masa kolonialisme dimana kota Batavia (sekarang Jakarta) mayoritas dipegang oleh pemerintah Belanda dengan *twist* pengangkatan latar waktu tahun 2045. Komik ini mengajak pembaca berimajinasi naratif “Apa jadinya jika Indonesia tidak pernah merdeka?”.

### d. Jenis Komik

Komik ini akan digabungkan ke dalam suatu cerita yang utuh dan membentuk buku komik.

### e. Gaya Penulisan Naskah

Komik ini menggunakan penulisan gaya naratif. Gaya penulisan naratif adalah penulisan dengan menggambarkan cerita menggunakan karakter/tokoh, plot, dan narasi yang variatif. Penulisan ini bersifat menghibur dan menarik pembacanya.

### f. Gaya Visual

Gaya visual komik ini mengambil inspirasi campuran gaya western komik seperti dengan style komposisi manusia yang realistis serta halaman komik yang berwarna, dan manga seperti penggunaan wordless panel untuk menceritakan cerita aspek ke aspek tanpa penggunaan kalimat penjelas.

g. Teknik Visualisasi

Pembuatan komik ini menggunakan teknik digital. Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah laptop, aplikasi gambar, *drawing tablet*, dan *charger*.

h. Teknik Cetak

Komik ini akan dicetak di kertas art paper dan sampul soft cover.

## B. Program Kreatif

### 1. Judul Buku

Komik akan berjudul *Whistleblowers 45*. *Whistleblowers* sendiri adalah istilah (juga terkadang disebut *whistle-blowing* atau *whistle blowing*) untuk seseorang atau kelompok yang mengungkapkan informasi tentang kegiatan di dalam organisasi yang dianggap ilegal, tidak bermoral, terlarang, tidak aman ataupun curang. Sub judul untuk komik berbahasa Indonesia ini adalah Bayangan Kota Batavia. Latar tahun 2045 diambil sebagai refleksi pembaca (terutama masyarakat Indonesia) apakah benar kita sebagai bangsa dan negara benar-benar merdeka dari segala bentuk penjajahan yang menyebabkan kemiskinan.

### 2. Sinopsis

#### SINOPSIS

Di pinggiran Kota Batavia Baru. Hiduplah seorang pemuda bernama Mamat yang baru saja lulus sekolah menengah atas bersama dengan temannya, Jidan. Kehidupan Mamat yang sekadarnya bersama emaknya, membuat Mamat tidak bisa melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Nasib Jidan memang lebih beruntung, bapaknya kepala distrik namun masih sulit untuk memenuhi hidup sendiri terlebih ia baru saja di pecat dari pekerjaannya sebagai ojek online. Perbedaan ini tidak menghalangi mereka berteman dan walau mimpi Mamat terhambat karena faktor ekonomi, hal itu tidak menghalanginya untuk terus mengasah hobi passionnya menjadi montir.

Mamat sadar dengan keahliannya itu, ia dapat memberikan jasanya kepada orang yang membutuhkan sekaligus dapat menggunakan uang penghasilannya untuk membantu emaknya yang selama ini bekerja sebagai pengolah sampah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan menabung untuk dapat melanjutkan pendidikannya. Keahlian Mamat membuatnya terdengar oleh Li, seorang kepala montir terkenal dan tidak senang dengan berita tersebut, ia merasa Mamat menghalangi bisnisnya. Li menyabotase usaha Mamat serta usaha-usaha lainnya, hingga toko mereka tutup.



Terpaksa keadaan mereka pun mencari kerja lagi menjadi pegawai toko kelontong kecil. Nasib buruk kembali menghampiri mereka lagi, toko mereka rampok oleh segerombolan orang. Untungnya ada seseorang pelanggan misterius yang membantu mereka. Setelah mereka dipecat karena insiden itu. Mamat mengajak Jidan menemui orang kemarin yang bernama Nur, karena Mamat berteori bahwa dialah Si Pitung yang hilang dua dekade lalu.

Setelah beberapa kali dibujuk akhirnya Nur mau membantu mereka untuk menjalankan aksinya mendapatkan keadilan dari tindakan Li lalu. Nmaun sebelum itu Nur memberikan tugas ringan terlebih dahulu yaitu mencuri data komputer dari seorang tersangka koruptor yang rumahnya sedang kosong. Awalnya berjalan lancar namun ternyata masih ada satpam yang menjaga di rumah. Mamat yang sudah berhasil kabur, tiba-tiba melihat seorang laki-laki dan anaknya yang ditodng oleh dua orang penjahat. Tidak menghiraukan perkataan Nur dan Jidan, ia tetap bersikeras ingin membantu mereka. Dengan bantuan Jidan dia berhasil, namun naas Mamat terkena tusukan membuatnya tidak sadarkan diri.

### 3. Alur Cerita / Storyline

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1		Mamat bersiul
2	Pinah: "Mat, enyak pergi dulu ya" Mamat: "Ati-ati nyak, pintunya ga usah ditutup ya"	Pinah hendak keluar rumah
3	Pinah: "Lah kenapa?" Mamat: "Mamat lagi nungguin orang"	Mamat memutar radio
4	*tin* *tin*	Roda motor berputar, suara kebisingan di perkotaan
5	*VROOOM*	Jidan melewati toko yang disewakan
6		Shot Jidan close up
7	*tuk*	Suara standar motor turun
8	Mamat: "Hm?"	Mamat melihat siapa yang datang
9	Mamat: "Dateng juga bocahnya"	Jidan membuka jaketnya

10	Jidan: "Weh mat makin gondrong aja lu" Mamat: "Halah pitak berisik lu"	Jidan hendak turun dari motor
11	Mamat: "Ngopi ga?" Jidan: "Dih perhatian bat, ga usah" Mamat: "Yeu yaudah"	Jidan dan Mamat duduk di teras
12	Mamat dan Jidan: "Hah-"	Mamat dan Jidan menghela nafas
13	Mamat: "Kusut bat muka lu" "Gimana kerjaan? Masih narik penumpang ga lu?"	Mamat dan Jidan rautnya berubah terlihat kelelahan
14	Jidan: "Hah kaga cuy" "Situasi ekonomi sekarang kan lagi susah, banyak perusahaan terpaksa PHK-in karyawankaryawannya" "Dan yah termasuk gua "	Jidan bercerita tentang keadaanya
15	Mamat: "Gile, ada-ada aja dah ujian idup" Jidan : "Yah mau gimane lagi"	Jidan melanjutkan ceritanya
16	Jidan: "Lu sendiri udeh dapet kerja Mat?" Mamat: "Hah- udeh berbulan-bulan gua masih belum dapet cuy" "Ade aje persyaratannya dah"	Normal angel Mamat dan Jidan
17	NPC 1: "Minimal punya pengalaman 10 tahun dan fresh graduate"	NPC 1 menolak lamaran Mamat
18	NPC 2: "Ga bisa langsung kerja, segini uang pendaftarannya"	NPC 2 menolak lamaran Mamat
19	NPC 3: "Maaf kak kita nyari yang berpenampilan menarik" Mamat: "..." Mamat: "Beberapa ade yang bisa gue pahami"	NPC 3 menolak lamaran Mamat
20	"Tapi kalo penampilan?" Mamat: "Mending kalo gua ngelamar dari model ato apa dah"	Close shot Mamat dan Jidan
21	"Masa ngelamar jadi pelayan makanan juga harus punya muka cakep dan" "Segitu parahnye kah penampilan gua sampe bisa bikin orang ga napsu makan"	Gambaran Mamat menjadi pegawai makanan cepat saji

22	Jidan: "WKWKWKWKWK" Mamat: "Serius anjir Dan!"	Jidan tertawa
	"Parah bat ngetawain orang lagi kesusahan"	
23	Jidan: "Maap maap"	Close shot Jidan
24	Jidan: "Terus sekarang lu nyerah ape gimane?" Mamat: "Ya kaga lah" "Gua masih ngelamar sana sini sambil kerja serabutan"	Long shot Abah datang dari kejauhan
25	Abah: "Eh Mat gimane radio Abah kemaren?" "Wah ada Jidan juga?" Jidan: "Weh abah!sehat bah?" Mamat: "Oh iye ini udeh bah" Abah: "Mantep"	Abah menghampiri Mamat dan Jidan
26		Shot Radio
27	Abah: "Barang tua gini jadi kayak baru di tangan lu" "Emang penolong lu Mat" Mamat: "Ah bise aje si abah"	Shot close up Abah dan Mamat
28	Abah: "Nih dikit berkah buat lu mat" Mamat: "Wah pake repot, makaseh bah"	Shot Jidan
29	Jidan: "Eh gua jadi kepikiran" Lumayan nih buat enyak Jidan: "Tangan lu licin gitu jadiin kerjaan"	Long shot Abah pergi Shot Close up Mamat
30	aje" Mamat: "Hah maksud lu?" Jidan: "Ye lu bisa buka bengkel ama	
31	servis gua yakin pasti rame dah" Mamat: "Tapi buka dimane tempat gua	Close up shot Jidan
32	terpencil gini dan" Jidan: "Ya lu bisa nyewa sepetak toko gitu jage oke" Mamat: "Gampang lu ngomong"	Shot Medium Mamat dan Jidan
33	"Gue aje masih tinggal sama enyak, tabungan sih ade, tapi kaga mungkin cukup"	Shot indoor rumah Mamat

34	Mamat: "Duit darimane?"	Shot medium Mamat
35	Jidan: "Gua masih ade simpenan hasil narik" "Kite satuin aje mungkin cukup"	Shot Mamat Close Up
36	Mamat: "Serius lu dan?" Jidan: "Iye" "daripade susah nyari kerja sendiri-sendiri yekan"	Medium shot Mamat dan Jidan
37	Jidan: "Gimane?" "Gas?"	Close shot Jidan
38	Mamat: "Gas lah!"	Close up Tangan
39		Tulisan disewakan
40		Tulisan dicopot
41		Shot depan bengkel
42		Mamat liat depan toko
43		Jidan liat depan toko
44	Mamat: "Gimane? Mayan lah ye" Jidan: "Eh ape maksudnya AZ"	Shot medium Mamat Jidan
45	Mamat: "Singkatan nama kite, AhmadZaydan" "Dan juge kite melayani semua orang dan barang dari A sampe Z hehe" Jidan: "Kreatip bat lu ye" Mamat: "Yodah gua ganti nama bapak lu aje ye "Rojalih"" Jidan: "Mentang-mentang kaga punya bapak lu ye"	Shot depan bengkel
46	Mamat: "Wkwk dah ah beberes lagi kuy"	Long shot Bengkel

## 2

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1		Toko saat pagi
2		Toko saat malam
3		Toko saat siang
4		Toko saat sore
5	NPC Pelanggan: "Mat gue balik dulu ye"	

6	Mamat: "Yoi" "Makasih boss!"	Mamat menyapa pelanggan terakhir
7	Mamat: "Eh dan closing-an"	Toko mau tutup

8	Jidan: "Iye bentar"	Mamat menengok
9		Jidan sedang membetulkan motor
10		Mamat terkekeh
11	Mamat: "EH DAN ITU DIMUKA LU ADE KEOA!" Jidan: "WAAA MANE?! MANE?!"	Long shot Mamat dan Jidan
12	Mamat: "BUKAN DI SEBELAHNYE!" Jidan: "WAAHHH" Mamat: "WKWKWKWK"	Long shot Mamat dan Jidan
13	Jidan: "Ngerjain gua lu ya?!"	Bust shpt Jidan
14	Mamat: "Lah kaga itu noh udah kabur" Jidan: "Halah bacot sini lu" *Drap drap*	Close shot Jidan dan Mamat
15	Mamat: "Parah bat mau bales dendam lu ye" Jidan: "Kaga bales dendam, bales budi"	Li jalan di trotoar
16	Jidan: "Budi lu kaga baik"	Para penjalan kaki terlihat segan
17	Jidan: "-jadi gua juga bales kaga-"	Masih berantem
18		Mamat kaget liat ada yang datang
19	Li: "Hm baru buka ya-"	Li masuk bengkel
20		Boots Close up
21		Li tersenyum
22	Li: "Kok ngga ada yang kasih tau gua-"	Li datang dengan dua anak buahnya Mamat salaman ke Li
23	Mamat: "Ah selamat datang!" "Kite baru mau tutup tapi-"	
24	Li: "Gua ke sini bukan buat jadi pelanggan ye"	
25		Muka Mamat bingung

26	Mamat: "Oh!"	Close up Mamat
27	Mamat: "Mau minta sumbangan bentar..." Li: "Eh?! Sembarangan! Lu tau gua siapa?!"	Medium shot Li dan Mamat

28	Mamat: "Kaga-"	Close up Mamat
29	CIH Li: "Nih gue jelasin ye pake bahasa bayi ye"	Close up Li
30	Li: "Gua Li, calon penerus dari perusahaan otomotif terbesar di New Batavia City"	Long shot Li, latar belakang kota
31	Li: "Dan lu pada buka bengkel di wilayah gua tanpa ijin jadi lu pade harus bayar uang keamanan ke gue"	Long shot Li Mamat Jidan
32	Mamat: "Hah wilayah lu? Tapi kan kita udah nyewa disini"	Close shot Mamat
33	Li: "Ya itu yang tertulis tapi yang kaga tertulis ade di tangan gue" "Satu blok ini adalah kekuasaan gue"	Medium shot Li
34	Li: "Gue bebas buat ngelakuin ape aje, tapi kalo lu nolak-	Long shot ruko
35	Li: "Tentu ade konsekuensinye-"	Close shot mata Li
36	Li: "Tunggu, lu bukannya anaknya ketua distrik disini?"	Close shot Li
37	Li: "Si Guntur Rojalih?"	Close shot Jidan
38	Jidan: "Kalo iye kenapa?" Li: "Ih galak bener kaga kayak bapaknya" "Well, kalo lu kaga mampu bayar, gua bisa bikin perkecualian-"	High angle shot Li dan Jidan
39	Li: "Lu bisa gabung jadi bawahan gua" "Yah lu juga bisa ajak temen lu itu" Li: "Gua jamin hidup lu pade bakal lebih	Bust shot Li dan Jidan
40	baik daripade sekarang ini" Jidan: "Ogah, Kite kaga tertarik sama	Close shot leher Jidan Medium shot Li dan Jidan
41	tawaran lu" Li: "Yah sayang sekali, dua badan lagi	Close shot Li
42	anak buah gua genap selusin"	

43	Li: "Jadi lu kaga mau bayar dan nolak tawaran gue?"  Jidan: "Iye" "Sekarang kalien pergi dengan peraturan kaga jelas itu" "Ato gua panggil polisi"	Medium shot Li dan Jidan
44	Li: "HAHAHAHAHA Bisa ngelawak juga lo"	Bust shot Li
45	Li: "Oh lu serius ye" "Ih takutnya" "Ya karena gua lagi males kotorin tangan gua hari ini"	Medium shot Li Jidan Mamat
46	Li: "-dan sebagai orang bisnis yang kaga bisa rugi sedikitpun-"	Close shot Li
47	Li: "Lu pade tinggal liat aje nanti hasilnyw-"	Shot mata Li
48	Li: "Dadah sayang"	Medium shot Li meninggalkan Bengkel
49	Duk!	Shot anak buah Li menyenggol meja
50		Peralatan berhamburan di lantai
51		Mamat membereskan peralatan
52	Mamat: "Maksud die ape "liat aje nanti"?"	Medium shot Jidan dan Mamat
53	Jidan: "Halah paling omong kosong doang" "Sante aje"	Medium shot Jidan
54	Jidan: "Emangnye bisa ape die?" "Nutup ini satu blok?" "Hahaha mane mungkin"	Longshot bengkel
55		Longshot bengkel malam hari
56		Long shot ruko pagi hari, ada sekumpulan orang
57	NPC1: "Heh apa-apaan ini?" "Kita kan udeh bayar uang sewa ama keamanan. kenapa toko kite ditutup paksa?"	Long shot keramaian
58	Penjaga: "Dibilang tutup ya tutup" "Mau ngelawan gua lu?" NPC1: "Ukh-"	Medium shot Pungli
59	NPC1: "Gara-gara ape ini? Ade yang macem-macem kah?"  NPC2: "Masa satu blok kena imbasnye?!"	Medium shot keramaian

60	NPC1: "Yang bener aje!" NPC2: "Nasib kite gimane nanti?"	Close shot Mamat Jidan
----	---	------------------------

## 3

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1		Long shot pejalan kaki

2	Mamat: "Yaelah baru buka udeh runkat aje" Jidan: "Awes aje ye Si Li itu gua tandain"	Long shot Jidan dan Mamat
3	Mamat: "Menurut lo gara-gara kejadian kemarin kah dan" Jidan: "Tau dah semoga aje kaga dah"	Close up shot mata
4	Mamat: "Gua kaga bisa ketergantungan enyak terus..."	Close shot mulut Mamat
5	Jidan: "Gua kaga bisa balik gantungan bapak lagi..."	Close shot mulut Jidan
6	Mamat: "Ape kite samperin Li mohon-mohon ye" Jidan: "Gile lu ogah gua" "Lagi pula satu blok udeh ditutup paksa gitu" "Apalah suara kite berdua" Mamat: "Iye jage ye"	Medium shot Mamat dan Jidan duduk di pinggir jalan
7	Mamat dan Jidan: "HADEUUH"	Long shot Jidan dan Mamat
8		High angle shot Mamat dan Jidan melihat poster-poster
9	Mamat: "Cari kerja lagi?" Jidan: "Hah mo gimane lagi"	Medium Shot Mamat dan Jidan bersandar di tembok penuh poster
10	Mamat: "Jatuh tidak tumbang" "Ade cobaan kite cobain"	Long shot Mamat Jidan
11	Jidan: "Iye dah si paling jagoan"	Close shot tangan
12	Jidan: "Kalo kaga dapet gimane?" Mamat: "Kalo kaga dapet kite mancing" Jidan: "..."	Close shot kaki
13		Tembok poster malam



14	Hah hah	Poster terlepas, ada yang lari
15	Warga: "Hei! Berhenti!"	Close shot orang mengejar perampok
16	Warga: "Maling!"	Close shot perampok
17		Long shot Perampok terpojok
18	Warga: "Mau lari kemane lu?!"	Medium shot belakang perampok

19	Warga: "Hajar die!"	Perampok hendak merogoh kantong
20	Pembawa berita: "Dan begitulah kejadian yang tertangkap camera" "Kejahatan semakin hari semakin menjadi-jadi" "Tetaplah waspada setiap saat"	Close shot TV
21	Pembawa berita: "Berikutnya kita akan membahas kasus korupsi perusahaan emas terbesar di Hindia Belanda" "Setelah yang satu ini" Mamat: "Tiap kali liat berita kaga ade satu aje gitu yang bikin hati adem" Jidan: "Ye mo gimana lagi, nyatanya kek gitu"	Low angle shot Mamat
22	Jidan: "Sangking banyaknya berita buruk orang-orang jadi berharap sama hal-hal aneh"	High angle Mamat dan Jidan di toko
23	Jidan: "Bahkan ntu legenda Si Pitung jadi trend di internet lagi"	Medium shot Jidan duduk di lantai
24	Mamat: "Hah Si Pitung?"	Close shot Mamat
25	Jidan: "Iye, padahal itu orang terakhir kali keliatan lebih dari dua puluh tahun lalu ye" "Padahal dulukan udeh ade kabar dia ditangkep polisi ye terus dibunuh pula"	Shot layar laptop Jidan
26	Jidan: "Ye walopun kaga ada dokumentasi publik yang pasti ye"	Shot layar laptop
27	Jidan: "Tapi ga sedikit juga orang-orang percaya kalo dia masih hidup tapi menghilang diantare banyangan masyarakat ye" "Gua sih ga terlalu peduli ya"	Long shot toko SelamatMart

28	Jidan: “Masalah kite sekarang ya coba kite hadepin sendiri” “Terlalu berharap pahlawan kesiangan dateng ga baik juge”	Long shot anak lewat gang, ada bayangan orang
29	Bocil:”Misi!”	Close shot anak masuk toko
30	Bocil:”Kak aku minta tolong bantuin beli yang ada di daftar belanja ini dong!”	Longshot anak dan Jidan
31	Mamat:”Oh kakak yang ini bisa bantu dek!”	Medium shot Jidan dan Mamat
32	Mamat:”Semangat!” hehe Jidan:”Awas lu ye”	Low angle shot Jidan

33		Medium shot layar laptop
34	Mamat:”Huh” ”Si Pitung ye”	Close shot mata Mamat
35	Kriiet Mamat:”Weh ade pelanggan lagi”	Low shot Mamat, ada seseorang masuk toko
36	Mamat:”Selamet datang di SelametMart-“ SET	Low shot Mamat menyambut pelanggan
37	Nur:”Dua” ”Purna dua batang”	Close shot Mamat kaget
38		Close shot Nur
39		Longshot Nur dan Mamat
40	Mamat:”Anu”	Medium shot Nur dan Mamat
41	Mamat:”Maap bang” “Disini kaga bisa perbatang” “Bisanye satu pak-”	Medium shot Mamat
42		Close shot mata Nur ketus
43		Close shot Nur merogoh sesuatu
44	*Rogoh* *Rogoh*	Medium shot Nur merogoh sesuatu
45	Mamat:”M-Marah kah die?!”	Close shot Mamat kaget
46	Mamat:”Mane Jidan lagi sibuk ngurusin bocah” “Harusnye gua kaga maksain kerja disini”	Medium shot Jidan dan anak, Longshot Mamat dan Nur

47	<p>Bos: "Yah kalian sudah memenuhi persyaratan" "Tapi lingkungan sini berbahaya apalagi shift malem, kalian bisa bela diri kaga?"</p> <p>Mamat: "BISA!" "Pokoknya Bapak tenang aje!"</p> <p>Jidan: "Hah sejak kapan?"</p> <p>Mamat: "Shh diem" "Gua udah muak ngelamar kerja kesana kemari"</p> <p>Mamat: "Ga bisa kabur" "Gua harus hadepin!"</p> <p>Mamat: "Lu bisa Mat"</p>	Medium shot ingatan Mamat melamar kerja
48		High angle Mamat
49		Close shot tangan Nur mengeluarkan sesuatu
50	Mamat: "Pokoknye bikin die takut aje nanti juga kabur!"	Close shot mata Mamat
51	Mamat: "Lu bisa" "Lu bisa!"	Close shot Nur
52	Mamat: "HIYAAAHHH"	Medium shot Mamat
53	Ting!	Close shot tangan Nur mengeluarkan koin
54	Mamat: "Hah?"	Medium shot Nur dan Mamat
55	<p>Nur: "Purna dua batang"</p> <p>Mamat: "K-Kaga bisa Abaaaang" "Coba di toko sebelah"</p> <p>"Ternyata kolot doang"</p>	High angle medium shot Mamat dan Nur

## 4

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1	P1: "Lu urus kasir, Lu urus satunye lagi yang sama bocah" P2 P3: "OKE!"	Longshot luar toko tiga penjahat ingin merampok
2	BRAKK!	Close shot kaki menendang pintu toko
3	P1: "BERHENTI kalian semua! Kalo kaga mau kite tembak!"	Low angle penjahat masuk toko
4	Mamat: "!!!"	Close shot Mamat
5	Jidan: "!!!"	Close shot Jidan

6	Bocil: "Waaa" P3: "Diem!"	Long shot Jidan sama anak di todong sama penjahat
7	P2: "Masukin semuanya ke dalem tas ini!"	Close shot penjahat
8	Mamat: "Gua kaga bisa gerak!"	Medium shot Mamat ditodong dari belakang
9	Klik P2: "Cepetan! Lama amat"	Close shot Pistol
10	Mamat: "I-Iye neng"	Close shot Mamat memasukan uang kedalam tas
11		Close shot Penjahat
12	P1: "Woi aki-aki! Lu juge angkat tangan lu!"	Medium shot Nur
13	P1: "Heh malah melototin aje nantingin gua lu hah?!"	Longshot penjahat dan Nur

14	"Mamat: "Bang ikutin aje katanye-"	Close shot Mamat dan Nur
15	P1: "Cepetan anjing! Gua tembak beneran lu!"	Close shot penjahat
16		Close shot mata Nur Close shot
17		mata Nur Close shot Nur
18		menjatuhkan koinnya
19	P1: "Lama banget dasar tua bangka!" "Sini serahin tas lu!"	Medium shot Nur mengangkat tangan
20	P1: "Buru!"	Close shot mata penjahat
21	P1: "Lu jangan coba macem-macem sama gua ya"	Close shot Nur
22	Nur: "Sayang.."	Longshot Nur
23	P1: "Hah?!"	Close shot penjahat
24		Close shot Nur megang pistol
25	Nur: "Sayang.." "...Lu kaga bawa yang aseli"	Close shot Nur
26	P1: "?!"	Medium shot Nut menarik tangan penjahat

27	BUK!	Medium shot Nur memukul penjahat
28	P3:”Boss!!”	Close shot penjahat Jidan dan anak
29	P2:”Sialan!”	Close shot penjahat dan Mamat
30		Close shot Nur melirik
31	P2:”Rasain nih!”	Long shot Nur dan dua penjahat
32	HIYAH!!!	Close shot penjahat
33		Close shot penjahat
34	BRAK!!	Medium shot Nur menubrukan dua penjahat High angle penjahat bangun
35	P1:”Bajingan!”	Medium shot Nur mengelak
36		Medium shot Nur mengelak
37		Close shot penjahat
38	P1:”Gimane-” “-bisa”	
39	Nur:”Woi” “Lu mau tas gua kan ye”	Close shot Nur
40	Nur:”Nih ambil!”	Close shot penjahat dipukul menggunakan tas
41	P2:”Bos!” P3:”Bos kaga pape?!”	Longshot penjahat jatuh ke lantai, Close shot pistol
42		Close shot Nur ambil pistol
43		Close shot Jidan
44		Close shot Mamat
45		Low medium shot Nur
46	„	Longshot keadaan toko hening
47	Nur: “Ngerampok aje pake mainan lu” P1:”Adaw!”	Longshot toko
48		Low angle shot penjahat kabur
49	Mamat:”Mereka kabur..?”	Close shot Mamat dan Nur
50	Mamat:”Eh eh eh eh T-Tunggu bang!” “Kite bicarain baik-baik dulu-”	High angle Mamat dan Nur

51		Medium shot Mamat, Nur menunjuk
52		Close shot Mamat ambil rokok
53	Mamat: "Nih ambil aje"	Medium shot Mamat dan Nur
54		Close shot Nur ambil dua batang rokok
55		Close shot Nur menaruh koin
56	Jidan: "Udeh kabur itu penjahatnya-"	Medium shot Nur pergi
57	Mamat: "B-"	Close shot mulut Mamat
58	Mamat: "Bang Tunggu!"	Medium shot Mamat
59	Mamat: "Udeh ilang"	Longshot luar toko
60		Longshot luar toko, polisi datang
61	Mamat: "Iya pak, tapi seperti itulah kronologinya"	Shot langit malam
62	Polisi: "Tidak ada yang terluka tetapi beberapa barang rusak dan uang dikasir sebagian diambil"	Shot dalam toko
63	Polisi: "Tetapi dengan tidak ada bukti pasti seperti cctv kita tidak bisa memproses ini"	Medium shot pemilik toko, polisi, mamat, dan jidan
64	Polisi: "Kita tidak tau pasti apa benar perampokan itu benar-benar terjadi" Mamat: "Ape maksudnye?"	Close shot polisi
65	Jidan: "Apa maksudnya? Bapak kira kita yang mencuri dan hanya mengarang cerita-" Pemilik toko: "Terima kasih pak polisi atas bantuannya, saya mengerti"	Medium shot Mamat
66	Mamat: "Pak..."	Medium shot Mamat dan pemilik toko
67		Medium shot Pemilik toko, Mamat, dan Jidan
68	Pemilik toko: "Bapak percaya kalian orang baik tetapi semua kerugian harus kalian tanggung karena tidak ada asuransi untuk karyawan"	Longshot mobil polisi pergi
69	Pemilik toko: "Dan bapak tau kalian juga sedang dalam keadaan tertekan jadi kalian bisa menggantinya dengan bekerja disini tanpa dibayar"	Long shot Mamat dan Jidan

70	Pemilik: “Maafkan bapak semoga kalian mengerti...”	Shot langit malam
----	--	-------------------

## 5

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1	Srek srek	Shot Jidan menyapu
2		Shot tempat sampah penuh
3	Jidan: “Mat buangin sampeh no udeh penuh”	Medium shot Jidan
4	Jidan: “Woi Mat!” “Mat”!	Medium shot Jidan
5	Jidan: “Ini Bocah”	Close up shot Jidan
6	Jidan: “Woi!” “Mentang-mentang kaga digaji jangan leha-leha lu” “Lu mau pak bos minta denda perampokan kemarin?” Mamat: “Dih santai dulu dan sini deh” “Gua ade rencana”	Long shot Mamat dan Jidan

7	Mamat: “Gua mikir obrolan kite kemaren” “Gimane kalo emang si pitung tuh beneran masih idup?”	Medium shot Jidan dan Mamat duduk di lantai
8	Jidan: “Masih idup?” “Maksud lu gimane?”	High angle shot Mamat dan Jidan melihat layar laptop
9	Mamat: “Lu liat ga cara orang kemaren yang bantu kite berantem” “Pas gue perhatiin cara berantemnye sama kayak di video ini!” Jidan: “Hah orang yang kemaren?” Jidan: “Maksud lu orang yang kemaren itu pitung gitu”	Shot layar laptop
10	Mamat: “Bise jadi yekan” Mamat: “Kalo bener kite bisa minta ajarin	Close shot Jidan dan Mamat
11	ilmunye” Mamat: “Terus kite ambil balik tuh hak	Longshot luar toko
12	toko kite dari tangan Li” “Ama toko orang-orang satu blok juge!” Jidan: “Jadi rencana lu mau nyari orang kemaren, minta tolong ke die buat nyolong Li, terus ambil hak toko kite?”	Longshot bengkel yang ditutup

13	Jidan: "Dan lu ngajak gua?" "Gitu kan?" *angguk angguk* Jidan: "Temen gua kaga danta seperti biasa"	Close shot Jidan dan Mamat
14	Jidan: "Hah iye dah-" Mamat: "Nah gitu dong! Emang lu doang dan sohib gua paling setia!"	Medium shot Jidan dan Mamat
15	Jidan: "Yah lagi pula gua kaga ade duit ame rencana lain abis ini" "Kenapa kaga sekalian aje ngikutin rencana sengklek lu lagi"	Medium shot Jidan dan Mamat
16	Mamat: "Hah!" "Sengklek-sengklek gini masih lu temenin" Jidan: "Lu mo cari itu orang yang kaga lu tau namanye dengan jalan kaki gini muterin satu kote?"	Longshot kota Longshot jalanan ramai
17	Jidan: "Rencana yang sangat matang"	Close shot kaki Jidan
18	"Gosong malah" Mamat: "Heh" "Kalo ngikutin firasat gua dan"	Close shot Jidan dan Mamat
19		
20	Mamat: "Die paling kaga jauh dari sini" "Yang penting lu fokus dan" Jidan: "Iye iye"	Close shot Jidan dan Mamat dari belakang
21	Kok kaga nyala ye	Shot langit
22	Baru beli padahal	Medium shot Jidan dan Mamat, ada sekumpulan orang
23		Close shot Abah menengok
24	Abah: "Loh weh Mamat ama Jidan!" "Sini sebentar deh" Mamat: "Weh kenape bah?"	Close shot Abah, Medium shot Jidan dan Mamat
25	NPC1: "Kite mau masak-masak buat dibagiin ke tuna wisma" "Tapi ini kompor kaga mau nyala" Abah: "Lu pade bisa ngakalin biar bisa nyala gitu ga?"	Medium shot kumpulan orang
26	Jidan: "Anu kite sebenarnya ade urusan-"	Close shot kompor Medium shot Jidan dan Mamat
27	Mama: "Tentu aje bah! Kite siap selalu membantu!"	



28	Jidan: "Li yang bilang nyuruh gua fokus" Mamat: "Hehe bentaran doang ini"	Longshot gedung kota
29	Ctess! Abah: "Wes gokill"	Close shot kompor
30	Abah: "Makasi ye lu berdua tangannya licin abis!"	Longshot kumpulan orang makan-makan
31	NPC: "Sekalian makan sini ye banyak bat ini, sayang kalo kaga abis"	Medium shot NPC, Jidan, dan Mamat
32	Mamat: "Wes beneran nih bang asik.." Jidan: "Oi pencariannya gimane" Mamat: "Bentar mumpung gratis ni dan" Jidan: "Elah"	Longshot langit
33	Mamat: "Oh iye bang" "Lu liat ga orang laki setengah baya, pake jaket ama kupluk terus selalu bawa tas sekitar sini"	Close shot NPC
34	NPC: "Hm? Deskripsi lu kek Si Nur dah, emang kenapa?" NPC: "Lah itu orangnye"	Close shot Nur
35	NPC: "Woi Nur kemari"	Long shot Nur
36		Close shot NPC
37	NPC: "Sini lah ngumpul" "Nih ade makanan gratis" Nur: "Kaga laper gua" NPC: "Yaelah dingan amat lu jadi orang"	Medium shot Nur dan NPC
38	NPC: "Oh iye nih dua bocah keknya nyariin lu" Mamat: "Ah anu"	Medium shot Nur, NPC, Mamat dan Jidan
39	Mamat: "Kite Cuma mau kasih ini bang" "Yang kemaren"	Close shot Mamat
40	Mamat: "Ambil aje sebungkus" "Kite berdukaga ada yang ngudu soalnya"	Close shot Nur
41	Nur: "Iye dah makasih" NPC: "Nah gitu dah ramah sekali-kali Nur"	Medium shot Nur dan NPC

42	Abah:"Gua ngerti sih, ape coba yang harus disenyumin, dunie makin ancur gini" NPC:"Hah! Iye coba aje ye tiba-tiba ade pahlawan bantuin kite gitu"	Shot langit
43	Mamat:"Haha ngomong-ngomong pahlawan"	Close shot Mamat
44	Mamat:"Mungkin ga ya Si Pitung tuh Medium shot Nur dan NPC masih idup..."	
45	NPC:"HAHAHHA Ngelawak ya Mat lu"	Close shot NPC
46	NPC:"Itu orang terakhir kali keliatan dua dekade lalu" NPC:"Semenjak kerusuhan itu banyak	Low angle close shot NPC
47	orang juga ilang" "Gua berani taruhan paling mayat mereka dibuang tuh di kali" NPC:"Ade ade aje ye anak muda	Longshot kota Batavia Baru
48	sekarang" "Ngayalnye selalu di luar nalar" HAHAHHAH	Medium shot Abah, Nur, NPC, Mamat dan Jidan
49		Close shot Mamat
50		Close shot Mamat
51		Close shot Nur
52		Close shot Nur
53	Nur:"Udeh ah ngobrol kaga penting" "Gua mau kerja lagi" NPC:"Ni lagi ngumpuln sampah dibilang kerja hahaha kocak-kocak" "Tiati dah Nur"	Medium shot Nur, NPC, Mamat dan Jidan
54	NPC:"Emang aneh tuh orang" "Kerjaannya ngambilin sampah tros ama ngendep sendirian" Abah:"Pernah Abah liat dia keluyuran sendiri di tempat-tempat terbemngkalai gitu, ih serem"	Medium shot Abah, NPC, Mamat dan Jidan
55	Mamat:"Keluyuran?"	Close shot Mamat
56	Abah:"Iye, udeh pikun kali ye" "Setau abah juga dia kaga punya keluarga"	Close shot Abah
57	NPC:"Jauhin dah orang-orang kayak gitu kata gua" "Kita kaga tau pekirannye kek gimane"	Close shot Mamat dan Jidan

58	Abah:”Dah lah” “Nih nih makan lagi abisin ye”	Shot langit
59		Langit siang
60		Langit Sore
61		Langit malem
62		Selametmart longshot

## 6

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1		Close shot Jidan menghisap Vape
2		Close shot Jidan
3	Fuuh	Close shot Jidan
4		Longshot SelamatMart
5	Jidan: “Woi mat gua mau balik dulu ye” “Sampah jangan lupa dibuang”	Medium shot Jidan
6	Jidan:”Mat?”	Close shot Jidan
7		Close shot Mamat merenung

8	Jidaan: “Kenape lu? diem-diem bae malem Mamat:”Habis	Longshot Jidan dan Mamat
9	nganggur lagi” malem ini” “Kite Jidan:”Yah seenggaknye kite masih	Close shot Mamat
10	muda ya kan” “Jatuh bangkit lagi pantang tumbang kek kata lu” Mamat:”Yah bener” “Tapi gua cape	Medium Jidan dan Mamat
11	juga, ngerasa kite selalu balik lagi dari no!” Mamat:”Sampe kapan nasib kite gini	Close shot mata Mamat
12	terus” Jidan:”Yah mo gimane lagi” ”Yang gua	Close shot Jidan Medium Jidan dan Mamat
13	tau, gua pinging turu sekarang” Jidan:”Jangan lupa buang sampah ye Mat” “Selamat Malem Jagoan”	
14		Longshot Jidan dan Mamat

15		Shot Selamat mart luar Low
16		angle shot Mamat buang sampah
17		Long shot ada bayangan yang ngintip
18	!!!	Close shot Mamat kaget
19	Mamat: "Woi siape disane?! 'Keluar lu"	Long shot Mamat teriak
20	Mamat: "Perampok kemaren kah?"	Close shot Mamat
21	Mamat: "Gua lagi sendirian pula" "Mati lah gue"	Longshot gang gelap ada bayangan mengintip Mamat
22		Medium shot Pinah mengintip
23		Medium shot Pinah mengintip
24	Pinah: "Hehehehe"	Medium shot Pinah mengintip
25	Pinah: "Wah anak gua instingnya tajem bener" Mamat: "Enyak??"	Medium shot Pinah
26	Mamat: "Nyak ngapain disini tengah malem?" Pinah: "Yah biase lah mengais rejeki"	Medium shot Pinah dan Mamat
27	Mamat: "Lah bukannya nyak masih kerja sama nyonya?" Pinah: "Oh nyak disuruh istirahat dulu" "Nyonya baru beli alat bebersih otomatis" "Bauh cangguh bener"	Longshot gang gelap
28	Mamat: "Nyak udeh lah pulang aje biar Mamat yang kerja" "Apalagi jam malem gini bahaya"	Close shot Pinah
29	Pinah: "Hah kenapa emang? Ngeremehin gua lu ye mat?" Mamat: "B-Bukan gitu"	Low close shot Pinah dan Mamat
30	Mamat: "Liat berita-berita akhir ini ekonomi kaga stabil bikin kejahatan meningkat nyak"	Close shot Mamat

31	Pinah: "Ah gini-gini nyak dulu bisa bela diri loh" "Kekuatan enyak-enyak! haha" Mamat:"Yawloh nyak.."	Shot Jalanan
32	Pinah: "Dah lah" Pinah: "Eh lu ade sisir ga Mat?"	Shot langit malam
33	"Anginnya gede bener malem ni"	Longshot SelamatMart
34		Cloae shot Pinah membuka kerudung
35	Pinah: "Tau ga sih nyak jadi inget'	Medium shot Pinah dan Mamat
36	Pinah: "Dulu pas kecil lu nangis-nangis kaga mau potong rambut" "Bilangnya pingin kayak enyak!" Mamat: "Dih enyak ingetnya hal yang malu-maluin Mamat doang"	Medium shot Pinah dan Mamat, ingatan Pinah saat Mamat masih kecil
37		Medium shot Pinah dan Mamat , Mamat diam
38	Pinah:" Mat lu lagi banyak pikiran ye?" Mamat: "Nyak kaga cape ape"	Close shot Mamat
39	Mamat: "Kerja mati-matian tiap hari"	Long shot Pinah dan Mamat
40	"Tapi hidup gini-gini aje" Mamat: "Selendangmu yang udah bertaun-taun" Mamat: "Sepatu yang selalu kotor kena debu"	Medium shot Pinah dan Mamat
41	Mamat:"Bahkan perhiasan satu-satunya	Shot kerudung Pinah Shot telinga Pinah
42	peninggalan babeh terpaksa dijual juga buat bertahan idup"	Shot sepatu Pinah
43	Mamat:"Ya Mamat terus usaha dan pengen enyak idup enak kaga perlu cape kerja terus"	
44	Mamat:"Tapi gimane kalo kite kehabisan waktu"	Close shot rambut Pinah Close shot Mamat
45	Pinah: "Mat" "Gua dunie ni kaga adil dan kaga dibentuk untuk orang kayak kite"	
46	Pinah: "Enyak ama babeh lu dulu juge sering kehilangan arah jalanin hidup"	Close shot Pinah
47		Close shot Pinah

48	Pinah: “Yang gue inget babeh lu nitip pesen” “anak kite nanti lu ajarin untuk pantang nyerah dan selalu bantu dirisendiri jage orang-orang yang kurang beruntung kayak kite ya”	Medium shot Pinah dan Mamat
49	Pinah: “Dan pesen dari gue kalo lu mau bikin enyak lu bahagie cuma satu” “Setelah lu udeh berusaha sebisa lu melawan pahitnye dunie” “Pulanglah ke gue dengan selamat ye”	Close shot Pinah
50		Shot toko Long shot Mamat
51		duduk, selebaran tertup angin
52		Close shot Mamat termenung
53		Close shot Mamat termenung melihat selebaran
54		Low angle Mamat melihat selebaran
55		Shot selebaran
56		Mamat serius
57		Outdoor kosan Jidan

7

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1		Shot Kontrakan Jidan

2		Shot Jendela terbuka
3		Close shot Jidan Tidur, angin masuk
4	Jidan: “Hah?”	Close shot Jidan terbangun karena bayangan
5	Mamat: ”Dan ayo ikut gua!”	Close shot Mamat membangunkan Jidan

6	Jidan: “Anjir!” “Kok lu bisa maasuk tempat gua?!”  Mamat: “Hehe gapenting itu”  Jidan: “Kuy ikut gua nyamperin Bang Nur lagi, tapi kali ini kita samperin pas dia sendirian”  Jidan: “Hah lagi?” Jidan: “Tengah malem gini?” “Gile lu”	Longshot kamar, Jidan terebangun
7	Mamat: “Iye dah ikut aje” “Kek besok pagi lu punya kerjaan aje”	Close shot Jidan
8	Jidan: “Sialan”  VROOOM	Close shot Jidan dan Mamat
9		Close shot ban motor
10		High angel pagar terbengkalai
11		Shot lampu motor nyala
12	klik	Shot lampu motor mati
13	Jidan: “Yakin lu ini tempatnye?”  Mamat: “Kate abah iye sih”	Medium shot Jidan dan Mamat
14	Jidan: “Gedung pabrik bekas ciu gini?” “Kaga yakin gua ade makhluk idup di tempat ginian”	Long shot gedung terbengkalai
15	Mamat: “Cek dulu lah dan” “Pesimis amat”	High angle tangga
16	Mamat: “Ye masih ngambek lu? Ntar gua ganti uang bensin dah” Jidan: “Hah-“	Close shot Jidan dan Mamat
17	Jidan: “Woi Mat” “Emangnye lu yakin bener ni orang Si Pitung yang ilang itu?”	Close shot Jidan
18	Mamt: “Heh- Kaga yakin total sih”	High angel Mamat dan Jidan
19		Low angle shot Jidan dan Mamat
	Mamat: “Tapi mungkin kalo kite samperin dia pas sendirian, dia baru mau ngaku kalau dia Pitung gitu”  Jidan: “Dih”	
20	Jidan: “Yaelah kalo salah sia-sia dong”	Close shot kaki naik tangga

21	Mamat: “Ya kaga ade yang sia-sia lah dan namanya juga usaha yekan”	High shot
22	Mamat: “Tapi kalo bener tebak an gua dan” “Nasib ni kota ama kite bisa berubah cuy’	Medium shot belakang Mamat dan Jidan
23	Mamat: “Buset gede bat ni tempat”	Longshot dalam gedung
24	Mamat: “Lu cari dibawah gua cari diatas ye” Jidan: “Serah lu dah” Jidan:”Ngide mulu ni bocah”	Close shot Mamat
25	Jidan:”Mana dingin bat lagi malem ini”	Close shot Jidan
26	Brrr klank	Medium shot Jidan
27		Long shot, Jidan dengar sesuatu di bunker
28	Kriiet Jidan: “Misi-“	Medium shot Jidan
29	Jidan: “Huh?” “Perasaan tadi gua denger sesuatu disini”	Long shot Jidan
30	Kling!	Close shot Jidan menendang botol
31	Jidan: “Banyak bat botol disini dah”	Close shot golok
32	Jidan: “Kok yang ini masih ade isinye-“	Close shot Jidan
33	Ting!	Close shot golok menyentuh anting Jidan
34		Medium shot, Jidan terdiam
35	Mamat: “Hm?”	Shot pintu
36	Mamat: “Aneh kok pintu ini digembok ye”	Close shot Mamat perhatiin gembok
37		Close shot Mamat ambil Bobby Pinn dibelakang telingannya
38		Close shot Mamat mencoba buka gembok
39	Klik!	Shot Gembok kebuka
40	Kriettt	Longshot pintu terbuka



41	Mamat: “??!” “Ape nih?Gym?Tempat latihan?”	Longshot ruang berlatih
42		Shot Mamat liat ada papan ditutup
43	Srett	Shot Mamat nyingkap kain
44		Close shot Mamat lihat papan
45	Mamat: “Bjug, ini semua kumpulan beritanya Pitung?” “dikumpulin disini?”	Medium shot Mamat melihat papan
46		Close shot Mamat mengambil selembat kertas dari papan
47	Mamat: “Buat ape dah?”	Close shot Mamat
48	Drap drap	Close shot kaki Jidan
49	Jidan: “Ma-Mat” Mamat: “Oi! Dah ketemu orangnya belum lu?”	Close shot Mamat, Longshot Jidan
50	Jidan: “U-udeh si tapi-“ Mamat: “Hah tapi kenapa?”	Close shot Mamat, Longshot Jidan
51	Nur: “Lu kire lu siapa hah?!” “Main ngacak-ngacak barang gua?!”	Medium shot Nur dan Jidan
52		Long shot gedung terbengkalai
53		Shot pipa rusak
54	Tik tik	Shot genangan air
55	Mamat: “Bang dengerin dulu, kite disini Ddateng baek” Nur: “Kaga tertarik gua denger alesan lu “ “Sekarang lu pade tinggalin gua!” Persis sama yang ada di video Pitung! Ga mungkin salah lagi- Mamat: “Itu Golok!”	Long shot Nur, Jidan, Mamat
56	Mamat: “Sama persis kek yang di video”	Close shot mata Mamat
57	“Kaga mungkin salah lagi” Mamat: “Ini orangnya!”	Close shot golok
58		Close shot Nur dan Jidan
	Nur:”WOI!!Lu denger gua kaga?! Tinggalin gua ato temen lu gua sembelih!”	

59	Nur: "Ato jangan-jangan lu pade bawahannye Li si lintah darat itu ye?!"	Close shot Nur
60	Mamat: "Hah?! Bukan! Abang salah paham!"	Close shot Mamat
61	Mamat: "Kita kemari mau minta bantuan dari Si Pitung buat kasih pelajaran ke orang-orang kayak si Li itu!" "Kalo abang bantuin kite, abang juga dapet persenan!"	High angle shot Mamat, Jidan, Nur
62		Close shot Nur ragu
63	DUK!	Medium shot Njur menendang Jidan
64	Nur: "Lu ga denger ape kemaren?Si Pitung itu udeah kaga ade" Mamat: "Dan? Lu gapape?!"	Low angel shot Jidan, Mamat, Nur
65	Nur:"Kalo ade pun semangatnye udeh lama mati" "Lu pade balik sono"	Close shot Mamat dan Jidan
66	Nur: "Jangan pernah ganggu gua lagi"	Close shot Nur
67	Mamat:"Bang! Keadaan sekarang lagi butuh abang!" "Kenape abang malah milih ngilang?"	Close shot Mamat
68	Nur: "Milih? Lu ga liat dunie makin rusak" "Orang yang punya kuase ngelakuin pae aje buat pertahanin kekuasaannye" "Orang kek kite buat bertahan hidup aje taruhannya nyawa tiap hari apalagi ngelawan"	Medium shot Nur, Longshot Mamat Jidan
69	Jidan: "Udeh mat kite balik aje"	Close shot Mamat Jidan
70	Nur: "Satu nyawa hilang tu udah terlalu banyak" "Gimane lu yakin perjuangan ni adalah hal yang bener"	Close shot Nur
71		Close shot Mamat
72	Mamat: "Gua kaga tau persis apakah ini adalah jalan yang bener"	Close shot Mamat
73	Mamat:"Tapi yang gua yakin, gua kaga bisa tinggal diem ngeliat orang-orang	Close shot Mamat
	kurang beruntung kek kite, selalu ditindas"	

74		Close shot Nur ngelirik kebelakang
75	...	Close shot Nur
76		Shot Nur natap ke golok
77	Mamat: "Lu beneran gapapa?" "Harusnye gue dengerin lu dar awal" Jidan: "Selow, Kite pikirin rencana lain ye"	Close shot Mamat Jidan
78		Shot Nur lempar golok Close
79	SYUUT	shot Mamat Close shot Mamat
80		Shot golok menancap Medium
81	Jleb!	shot Mamat dan Jidan kaget
82		Long shot Nur
83	Nur: "Lima puluh"	Close shot Nur
84	Nur: "Gua mau persenan gua lima puluh persen"	
85		Close shot Mamat bingung Jidan geleng
86	Mamat: "Diskusi bentaran!" Nur: "..."	Long shot Mamat Jidan diskusi
87	Jidan: "Empat puluh persen!" "Kita berdua masing-masing dapet tiga puluh persen, Abang empat puluh persen gimane?"	Close shot Mamat Jidan
88	Syut Jleb!	Close shot Jidan, Nur melempar golok lagi
89	Deal	Close shot Nur
90	Nur: "Bawa pulang tuh golok terus asah" "Besok pagi lu berdua kesini lagi"	Medium shot Mamat Jidan
91	Nur: "Dan jangan bocorin kesiapesiape"	Close shot Nur
92	Nur: "Kalo Si Pitung " "Bakal bangkit lagi"	Close shot Nur
93		Long shot gedung

## 8

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1		Longshot gedung
2		Shot motor parkir
3	Jidan: "Mat kite mau diapain?" Mamat: "Mana gua tau Dan" "Ikutin aje dulu"	Medium shot Mamat Jidan jongkok
4	Nur: "Lumayan juge asahan lu"	Long shot high angle Nur
5	Nur: "Jadi kalian mau belajar dari Pitung hah" Nur: "Tapi ape kalian tau"	Low angle shot Nur
6		Shot refleksi Mamat dan Jidan
7	Nur: "Siapa itu" "Pitung" "	Close shot Nur Close shot
8		Jidan Mamat Close shot Jidan
9	Jidan: "Ape ini semacam jurus nasehat"	Mamat Low angle shot Nur
10	Nur: "Pitung pertama kali muncul seratus taun lalu, die itu lahir dari ketidakadilan penjajah yang datang ke kota Batavia ni"	
11	Nur: "Ilmu dan idenye diterusin dari generasi ke generasi" "Taun berganti taun, orang berganti orang" "Tapi pasti selalu ade orang yang berkuase yang bertindak semena-mena ama orang yang tertindas" "Dalam sistem yang lebih tertata ama makin sulit untuk dilawan"	Shot penjelasan Nur tentang sejarah Si Pitung
12	Nur: "Sekarang taun 2045, udeh sebad lalu kite diberi kemerdekaan"	Shot kota
13	Nur: "Tapi sampe saat ini pun beberapa dari kite masih kaga bisa ngerasaain ape itu atinye merdeka"	Close up shot Nur
14	Nur: "Manusie emang bisa mati" "Tapi perjuangannya kaga"	Close up shot Nur
15	Nur: "Dunie itu keras dan kejem" "Kaga ade yang namanya keadilan yang benerbener adil"	Longshot gedung

16	Nur: "Dan lu mkurang satu puteran!" Jidan: "Hah?"	Shot Jidan lari
17	Nur: "Disaat sistem kaga berpihak kepada yang tertindas"	Shot Mamat mukul samsak
18	Nur: "Mau kaga mau kita hanya bisa ngandelin diri sendiri"	Shot push up
19	Nur: "Makanye kite harus nyiapin diri"	Close up Jidan
20	Nur: "Kaga Cuma fisik"	Long shot Mamat
21		Close shot Nur Jidan
22		Close up shot Nur
23	Nur: "Tapi batin dan pikiran juge"	Shot Latihan
24	Jidan: "Bujung Gile-"	Close shot Mamat Jidan
25	Jidan: "Titip salam ke bapak ye mat" Mamat: "Lebay lu"	Shot Jidan berbaring
26	Jidan: "Emang gua harus bat latihan kan katenye gua mantau aje dari depan" "Yang nyolong Mamat"	Close up shot Jidan
27	Nur: "Emang kaga mesti sih" Jidan: "Lah, Terus percuma dong gua latihan" Mamat: "Ga ada yang percuma dan"	Close up shot Nur
28	"Walaupun lu kaga ada disuruh nyolong, nanti bise berguna" "Bener kan bang?"	Medium shot Mamat Jidan
29	Nur: "Kaga sih, cume menurut gua percume aje," Nur: "Kalo Mamat udeh gondrong tapi kaga nyolong"	Long shot Nur Mamat Jidan Close up shot Nur Jidan
30	Mamat: "Haha lucu ye gua diledekin mulu"	
31	Mamat: "Perasaan kemarin baru todongan golok kok udeh akrab aje"	Close up shot Nur Mamat Jidan Close up shot Nur Mamat Jidan
32	Jidan: "Liat deh bang die pas sekolah rambutnya lebih kocak" Mamat: "Weh udeh woi kaga selucu itu" "Lu nyimpen sejak kapan foto gua?!" Nur: "Ya udeh-udeh"	
33	Mamat: "Awat aje lu dan"	Low angle shot

34	Nur: "Nah"	Shot rokok di matiin
35	Nur: "Sekarang kite fokus ke rencane berikutnya"	Medium shot Nur
36	Nur: "Kite liat orang mane yang pantes kite bobol-"	Long shot Nur Mamat Jidan
37	Jidan: "Lah bukannya kesepakatan kite si Li itu?"	Close up shot Jidan
38	Nur: "Lu pade baru latihan ye, kalo lu langsung nekad bobol si Li sama aje kayak bunuh diri"	Close up shot Nur
39	Nur: "Tapi gua nemu yang cecok buat kite kerjain malem ni"	Close up shot Nur menunjuk kertas
40	Nur: "Tersangka terlibat dalam korupsi tambang emas tahun lalu" "Bukan tersangka malah, buktinya udeh banyak tapi gara-gara dia anggota parlemen-" "Dia kaga tersentuh"	Shot kertas
41	Nur: "Malem ni rumahnya kosong karne liburan sekeluarga ke luar negeri" Nur: "Perkiraan gua harusnya berjalan mulus tapi tetep waspade kalo tiba-tiba orang dateng"	Shot Rumah
42	"Mat lu masuk dari atas, Dan lu siapin sekarang sadapannya terus nanti nunggu dibawah"	Shot Jidan siap2
43		Shot Mamat siap-siap
44		Mamat make kostum
45	Mamat: "Anjay" "Boleh jage dan" Jidan: "Iye dong siape dulu yang bikin"	Close up Jidan
46	Nur: "Ga usah bawa golok" Mamat: "Lah bang buat bela diri lah"	Close up shot Nur Mamat
47	Nur: "Yodah tapi jangan dipake macem-macam" "Lu mau nyolong doang bukan berantem" Mamat: "Yaelah"	Longshot Gedung
48	Mamat: "Kalo ade yang ngajak nberantem gimanae?"	Close up Mamat
49	Nur: "Kabur"	Close up Mamat

50	Nur: "Lu belum siap" "Nyolong terus kabur ngerti?"	Close up Nur
51		Longshot kota

## 9

Panel	Teks & SFX	Gambar/Visual
1	Jidan: "Sinyal masuk?" Mamat: "Masuk"	Longshot rumah
2	Jidan: "Dah ngertikan lu? Pe perlu gua ulang lagi" Mamat: "Udeh udeh"	Shot pagar rumah
3	Mamat: "Masuk hindarin kamera" Mamat: "Manjat ke lante dua lewat"	Shot CCTV
4	jendela" Mamat: "Hup!"	Shot jendela
5		Low angle Mamat masuk lewat jendela
6	Mamat: "Ke ruang kerjanye"	Longshot ruang kerja
7	Mamat: "Terus tinggal sadap tuh komputer"	Shot komputer
8		Shot Mamat memasukkan USD
9	Mamat: "Lama bat lagi loadingnye" Jidan: "Ngeluh mulu lu" "Bang Nur udeh bilang ni paling gampang juge"	Shot Mamat depan komputer
10	Mamat: "Yeu lu tinggal duduk manis diluar aje"	Close shot Mamat
11	Jidan: "Dih gua mantau lu ye"	Close shot Jidan
12	Jidan: "Kaga lah" "Gue kan orang baik dan setia" Mamat: "Halah" "Awas aje gua ditinggal, gua gebukin lu"	Shot Jidan duduk pinggir jalan
13	Guntur: "Loh Jidan?" Jidsn: "LOH BAPAK?!"	Shot Guntur dan Jidan

14	Guntur: "Kamu lagi ngapain disini?"	Shot Jidan nutup laptop
15	Mamat: "Dan? Jidan?" "Woi Zaydan?!" "Anjing beneran ditutup ni bocah bercandanye kaga lucu"	Close shot Mamat
16	!!!	Close shot Mamat
17	Jidan: "Ah Cuma jalan-jalan malem aje pak" "Biasa"	Medium shot Guntur Jidan
18	Guntur: "Kamu ngga diusir dari kontrakan lagi kan?" "E-Enggak kok pak, santai aja" "Syukurlah"	Close shot Guntur
19	Guntur: "Si Mamat mana? Tumben biasanya berdua mulu" Jidan: "Ah keknya dia lagi sibuk kerja"	Medium shot Jidan
20	Mamat: "Kok ade orang?! Kata Bang Nur satu keluarga pergi liburan?"	Medium shot Mamat
21		Shot seseorang berhenti depan pintu
22	Kriiet	Shot satpam buka pintu
23	Satpam: "Hm? Tadi kedengerkan sesuatu"	Shot satpam masuk
24		Shot Mamat nangkring diatas
25		Shot satpam menyinari Mamat
26		Shot Close up satpam
27	Mamat: "BO!" WAAAAAAAAA!!!	Shot Mamat
28	Satpam: "H-HANTU!!!"	Medium shot satpam jatuh kaget
29	Mamat: "Booohooo"	Shot Mamat menakuti Satpam
30	Klik	Shot tutup pintu
31	Satpam: "Loh hantu kok nutup pintu"	Shot satpam



32	Satpam:”Woi!! Buka sialan!!” BRAK!BRAK!	Shot pintu
33	Guntur:”Ini motor juga kamu rawat dengan baik ya” “Bapak jadi kangen bonceng kamu setiap pulang sekolah” ”Sayang kita dulu jarang bareng-bareng”	Shot medium Guntur Jidan duduk pinggir jalan
34	Guntur:”Setelah bapak pensiun nanti bapak janji makin sering bareng sama kamu dan”	Close up Guntur
35	Jidan:”Tapi pak nanti kalo malah Jidan yang gantian sibuk kerja gimane?”	Close up Jidan
36	Guntur:”Hahaha ga salah sih” ”Ya yang namanya perputaran kehidupan” “Kita jalanin aja dan-”	Shot got
37	MALING! MALING!	Close up shot Guntur Jidan
38	“Hah maling? Guntur:”Maling?” “mane mane”	Shot kerumunan
39	“Iya rumah pak cokro barusan kemalingan”  “satpamnya bilang abis dikunciin dirumah sama malingnye!””Katanya mukanye putih semua!”  “Ih serem”	Shot kerumunan
40		Close up Guntur Close up
41	Guntur:”Loh dan? Jidan?”	Guntur Longshot kota,
42		Jidan ke bawah jembatan
43	Jidan:”Mat?Woi!”	Shot Mamat dibawah jembatan Jidan nyamperin

44	Jidan:”Maap Mat tadi ketemu bapak-”  Mamat:”Shhh”	Close shot Mamat Jidan
45	P1:”Gua bilang serahin semua harta lu!”	Shot Bapak anak lagi ditodong penjahat
46	Laki-laki:”U-Udah itu semua udah saya serahin semua dompet uang dan hp saya”	Shot medium laki-laki dan anaknya
47	P2:”Itu anak lu pake perhiasaan serahin juga!”	Shot close up anak
48	Laki:”Jangan! Jangan sentuh anak gua bang tolong”	Medium shot penjahat
49	Mamat:”Kite harus tolong mereka dan!”  Jidan:”Woi udeh gile lu ya” “Lu ga tau mereka bawa senjata ato ngga!”	Close up shot Mamat Jidan
50	P1:”Gua ga mau tau!”	Penjahat narik anak
51	Anak:”PAPA!”	Shot anak ditarik penjahat
52	Laki-laki:”Bajingan! Lepasin tangan kotor lu dari anak gua!”	Close up shot laki-laki
53	Buk!	Shot laki-laki dipukul penjahat
54	Mamat:”Woi!”	Longshot bawah jembatan
55	Mamat:”Lepasin tu bocah!”	Medium shot Mamat
56	P1:”Apa lu?” “Pake topeng-topongan segala” :”Ngajak berantem lu?!”	Longshot bawah jembatan
57	Mamat:”Kaga”	Close shot tangan Mamat
58	Mamat: “Gua ngajak lu nari”	Medium shot Mamat
59	P2:”Brengsek!”	Close up shot penjahat
60		Shot penjahat memukul, Mamat menangkis
61		Shot penjahat memukul, Mamat menghindar
62	Set!	Shot Mamat melompat

63		Longshot Mamat dan penjahat
64		Close shot Penjahat
65	Mamat: "Giliran gua ye"	Low angle shot Mamat

66		Close shot penjahat Close
67	Buk!	shot penjahat Medium shot
68		Mamat Longshot
69		bawahjembatan Shot penjahat
70	P1: "Sialan"	Shot tanganpenjahat merogoh kantung celana
71		Shot penjahat mengeluarkan pisau lipat
72		Close up shot Mamat
73		Close up shot Mamat
74		Shot penjahat menikam Mamat di perut
75		Shot Mamat terjatuh
76	Mamat: "ugh!"	Shot low angle penjahat
77	P1: "Sok jagoan lu ye dasar sinting!"	Shot penjahat mau menikam lagi
78	P1: "Mati lu anjing!"	Close up Mamat
79		Close up shot penjahat
80		Shot penjahat silau kena lampumotor
81		Shotdepanmotor
82		Shot Jidan menabrak penjahat
83	BRAK!!	Shot penjahat tergeletak di tanah
84	Mamat: "Itu orang mati kah?"	Shot Jidan mengambil pisau penjahat
85	Jidan: "Kaga paling patah tulang aje, ayo cepet naik!"	

86	Jidan:”Cepet pergi!”	Jidan nyuruk BapK Anak pergi
87		Close up shot anak
88		Longshot bawah jembatan
89	Jidan:”Udeh gile lu ye, disuruh kabur kalo ade yang berantem malah nyamperin”	Shot Jidan narik Mamat
90	Jidan:”Gua kaga mau bela lu kalo diomelin bang nur-”	Shot Jidan naik motor Mamat naik motor
91	Bruk!	Mamat jatuh
92	Jidan:”Woi”	
93	Jidan:”Kenape lu?”	
94	Jidan:”Mat?” “Mat?!”	
95		Hitam gelap

#### 4. Latar

##### a. Waktu

Latar waktu pada cerita komik ini di tahun 2045 M.

##### b. Tempat

Latar tempat komik ini berlangsung pada pinggiran Batavia City, di dunia nyata adalah Jakarta

#### 5. Deskripsi Karakter

##### a. Mamat

Ahmad Ichanuddin atau biasa dipanggil Mamat adalah pemuda betawi yang berumur 20 tahun yang hidup serba berketerbatasan. Selesai menamatkan sekolah menengah atas, Mamat memiliki ambisi untuk merubah kehidupannya dan emaknya, Pinah, menjadi lebih baik dengan membuka bisnis mortir yang sudah lama ia rencanakan bersama sahabatnya, Jidan. Dunia yang sengit dan penuh kecurangan membuat Mamat merasa muak dan ingin melakukan perlawanan dengan langkah awal mencari dan berguru kepada pahlawan *nyolong* yang terlupakan, Si Pitung.

##### b. Jidan

103 Zaydan Nurzaki atau kerap dipanggil Jidan adalah pemuda betawi

berumur

19 tahun dan sahabat Mamat sejak kecil. Seperti sahabatnya, ia juga hidup dalam keterbatasan, akan tetapi nasibnya dapat dikatakan sedikit lebih beruntung sebagai anak dari kepala distrik, Jidan tiba-tiba mendapat kesempatan untuk melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi. Walau begitu ia tetap setia menemani Mamat dan rencana-rencana anehnya.

c. Pinah

Siti Putri Aminah atau Mpok Pinah adalah seorang wanita pekerja keras dan ibu Mamat. Untuk menghidupi keluarga kecilnya ini ia melakukan pekerjaan apa saja bahkan banyak pekerjaan sekaligus, mulai dari asisten rumah tangga hingga pengolah sampah di TPA. Wataknya kepada Mamat terkadang terkesan keras dan tak acuh, tetapi semua itu ia lakukan demi menjaga anaknya sekaligus satu-satunya keluarga yang ia miliki setelah suaminya menghilang.

d. Guntur

Guntur Rojalih atau Pak Guntur adalah seorang kepala distrik RB3 juga ayah dari Jidan. Dia dipandang sebagai pria yang berwibawa dan karismatik oleh masyarakat distrik RB3, namun seringkali dianggap remeh oleh rekan-rekan kerjanya karena terlahir dengan darah pribumi. Segala upaya ia kerahkan untuk mempertahankan kedudukan martabat dan jabatannya, serta memberikan kehidupan yang lebih baik untuk dirinya dan anaknya.

e. Li

Li Wei Jiao atau sering dijuluki Ms Li adalah kepala pengusaha mortir ternama dan memiliki banyak cabang yang tersebar di penjuru kota yang sudah berlangsung selama lima generasi. Li memimpin dengan tegas dan sangat kompetitif. Semua hal yang ia lakukan mau itu benar atau salah tidak pernah dipandang dari masalah pribadi melainkan hanyalah bisnis, “memakan atau dimakan”.

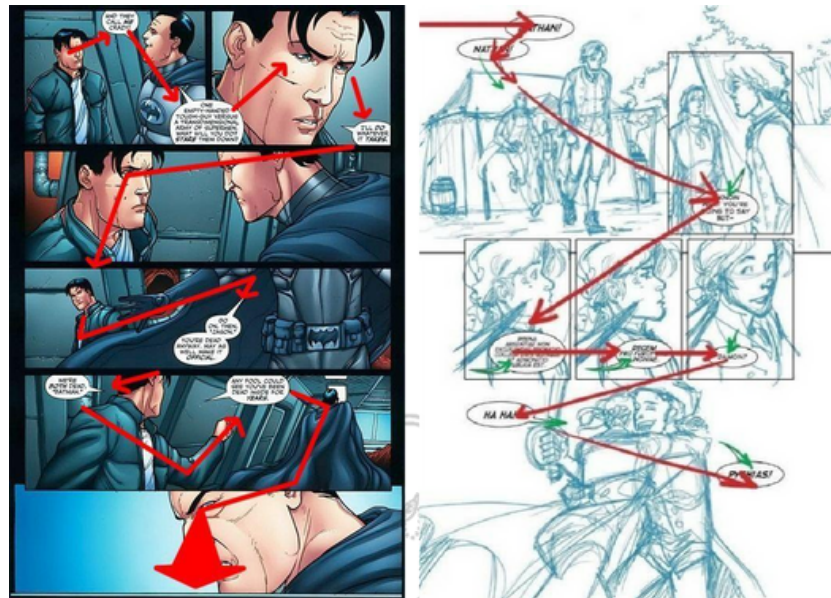
f. Nur

Mahbub Abdul Nursalam atau warga biasa memanggilnya Bang Nur adalah seorang tuna wisma yang dikenal akan pribadinya yang ketus, galak, dan emosian. Dia selalu menghindari orang-orang dan suka menyendiri. Mamat dan Jidan percaya bahwa Bang Nur lah Si Pitung yang selama ini mereka caricari.

## 6. Gaya Tata Letak

Gaya tata letak yang digunakan pada komik ini adalah gaya baca kiri ke kanan.

Panel disusun rapi dengan pembagian sesuai dengan kebutuhan cerita.



Gambar 3. 1 Contoh gaya tata letak komik yang akan digunakan dari kiri ke kanan

Sumber: [pinterest.com](https://pinterest.com) (diakses 25 November 2024)

## 7. Tone Warna

Tone warna pada komik ini menyesuaikan dengan karakter tokoh, suasana, dan elemen pada scene cerita.



Gambar 3. 2 Tone warna komik

## 8. Tipografi

Dalam komik ini akan menggunakan font tipografi A.C.M.E Secret Agent pada dialog balon kata.

ACME SECRET AGENT  
 ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ

*Gambar 3. 3 Tipografi A.C.M.E. Secret Agent*

Sumber: fontriver.com (diakses pada 1 Desember 2025)

Anak judul komik ini menggunakan font Trashed

TRASHED  
 ABCDEFGHIJKLM  
 abcdefghijklmnop  
 1234567890 (!@#)

*Gambar 3. 4 Tipografi Trashed*

Sumber: legionfonts.com(diaksespada1Desember 2025)

Detail pada komik ini menggunakan font Roboto

Roboto  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

*Gambar 3. 5 Tipografi Roboto*

Sumber:ar.inspiredpencil.com(diakses pada 1  
 Desember 2025)

## 9. Sampul

Sampul pada komik ini akan menampilkan judul dan gambar tokoh utama.

## 10. Finishing

Finishing komik ini akan dilakukan pada proses pencetakan.

### A. Konsep media

#### 1. Media utama

Media utama perancangan ini adalah buku komik dengan mengikuti ukuran standar komik.

#### 2. Media pendukung

##### a. Poster

Poster dibuat sebagai media publikasi dan promosi untuk menarik perhatian pembaca serta diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

##### b. Stiker

Stiker digunakan sebagai media promosi karena visualnya yang simple dan mudah digunakan oleh target audiens.

##### c. T-shirt

T-shirt digunakan sebagai media pendukung dikarenakan target audiens remaja yang saat ini sedang tren memiliki baju-baju kaos yang simpel tetapi dengan gambar yang menarik. Selain sebagai pemakaian, baju juga bisa menjadi media promosi pada setiap orang yang tertarik memakai

##### d. Gantungan Kunci

Gantungan kunci digunakan sebagai media pendukung dengan visualnya yang simple dan mudah digunakan oleh target audiens.

##### e. Straps

Straps digunakan sebagai media pendukung visualnya yang simple dan dapat digunakan menjadi berbagai hal oleh target audiens.

##### f. Patch

Patch digunakan sebagai media pendukung, visualnya yang simple dan menarik dapat meningkatkan daya tarik target audiens.



## BAB IV VISUALISASI

### A. Data Visual

#### 1. Data Visual Karakter

##### a. Mama



*Gambar 4. 1 Dante dari videogame Devil May Cry 3 dan Musashi Miyamoto dari manga Vagabond sebagai referensi Mamat*

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com) dan [wikifandom.com](https://www.wikifandom.com) (diakses pada 25 Februari 2025)



*Gambar 4. 2 Eksplorasi karakter Mamat*

b. Jidan



Gambar 4. 3 Gekko dari videogame Valorant dan V(Vincent) dari videogame Cyberpunk2077 sebagai referensi Jidan

Sumber: [pinterest.com](https://pinterest.com) (diakses pada 25 Februari 2025)



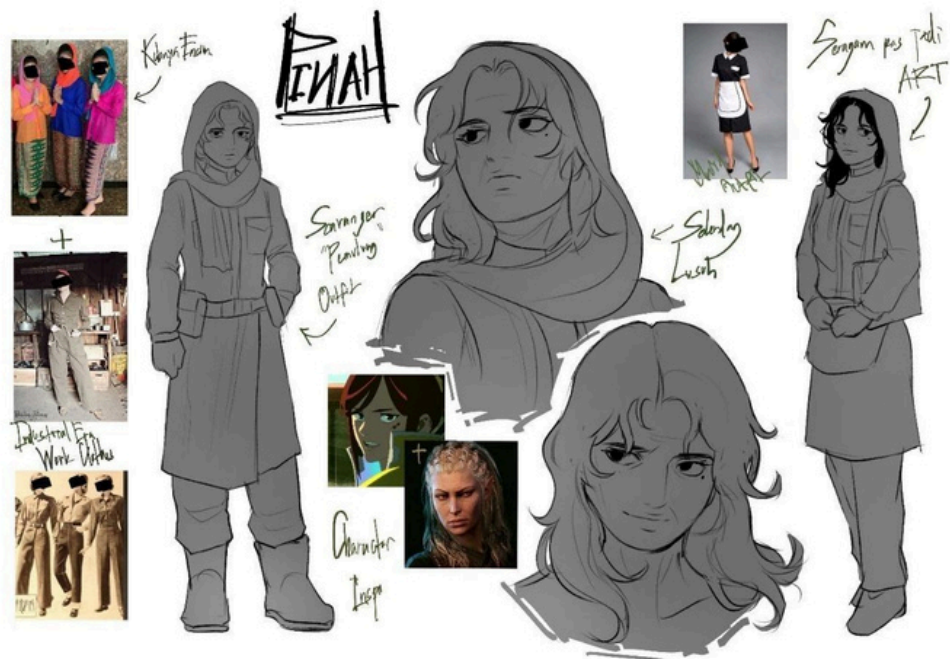
*Gambar 4. 4 Eksplorasi karakter Jidan*

## c. Pinah



Gambar 4. 5 Jaheira dari videogame Baldur Gates III dan Gloria Martinez dari anime Cyberpunk2077: Edgerunner sebagai referensi Pinah

Sumber: pinterest.com (diakses pada 25 Februari 2025)



Gambar 4. 6 Eksplorasi karakter Pinah



## d. Guntur



*Gambar 4. 7 Callaghan dari film Big Hero 6 dan Ario Bayu sebagai referensi Guntur*

Sumber: [pinterest.com](https://pinterest.com) (diakses pada 25 Februari 2025)



*Gambar 4. 8 Eksplorasi karakter Guntur*

e. Li



Gambar 4. 9 Jeannedari videogame Bayonettadan HanakoArasaka dari videogame Cyberpunk2077 sebagai referensi Li Sumber: pinterest.com (diakses pada 25 Februari2025)



Gambar 4. 10 Eksplorasi karakter Li

f. Nur



Gambar 4. 11 Gregory House dari serial House M.D dan Trevor dari videogame Grand Theft Auto V sebagai referensi Nur  
Sumber: pinterest.com (diakses pada 25 Februari 2025)



Gambar 4. 12 Eksplorasi karakter Nur



### 3. Data Visual Pendukung

#### a. Senjata



*Gambar 4. 13 Kukri Voodoo Boys, Machete, dan Golok sebagai referensi senjata*

Sumber: pinterest.com (diakses pada 25 Februari 2025)

#### b. Topeng



*Gambar 4. 14 Topeng-topeng Cirebon, Topeng Anbu, dan Topeng Tengu sebagai referensi topeng* Sumber: pinterest.com (diakses pada 25 Februari 2025)

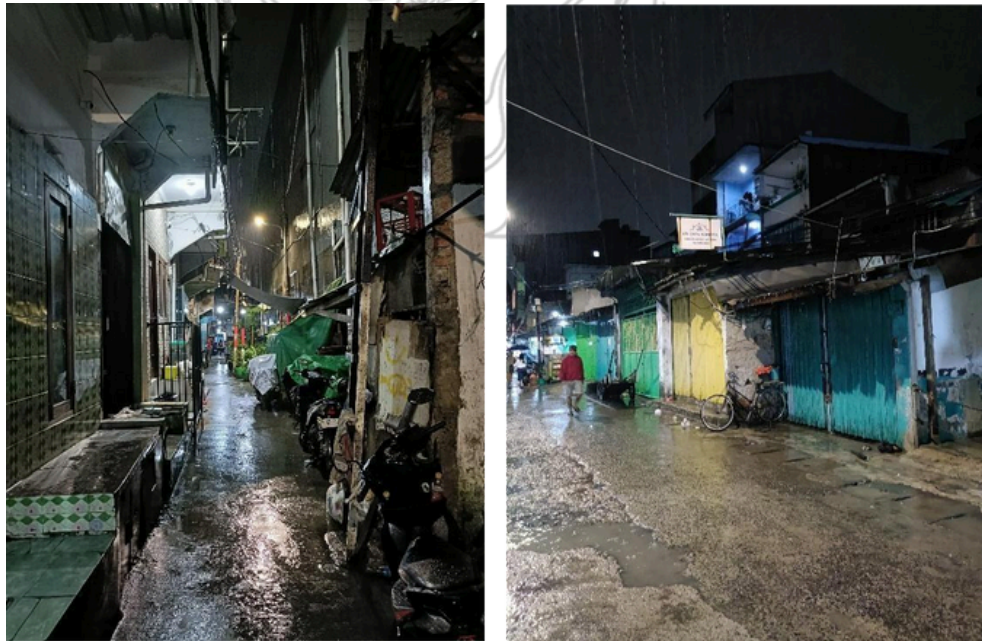
## c. Motor



*Gambar 4. 15 Yamaha RX King sebagai referensi motor*

Sumber: pinterest.com (diakses pada 25 Februari 2025)

## 4. Data Visual Tempat



*Gambar 4. 16 Salah satu gang di Jakarta*

Sumber: Larasati Rahma Maharani (diambil pada 6 April 2025)



## B. Studi Visual

## 1. Studi Karakter

a. Mamat



*Gambar 4. 17 Karakter Mamat*



## c. Pinah



Gambar 4. 19 Karakter Pinah





e. Li



Gambar 4. 21 Karakter Li

f. Nur



Gambar 4. 22 Karakter Nur



*g. Height Comparison*



*Gambar 4. 23 Kompirasi Tinggi Karakter*

*h. Extra*



*Gambar 4. 24 Pakaian Mamat*

## 2. Studi Objek Pendukung

### a. Topeng dan Senjata



Gambar 4. 25 Topeng dan Senjata Si Pitung

### b. Motor



Gambar 4. 26 Barang Jidan



### 3. Studi Tempat

#### a. Bengkel



*Gambar 4. 27 Bengkel*

#### b. SelamatMart



*Gambar 4. 28 SelamatMart*

#### c. Gedung Terlantar



*Gambar 4. 29 Gedung Terlantar*

## C. Komik Finalisasi

### 1. Sketsa

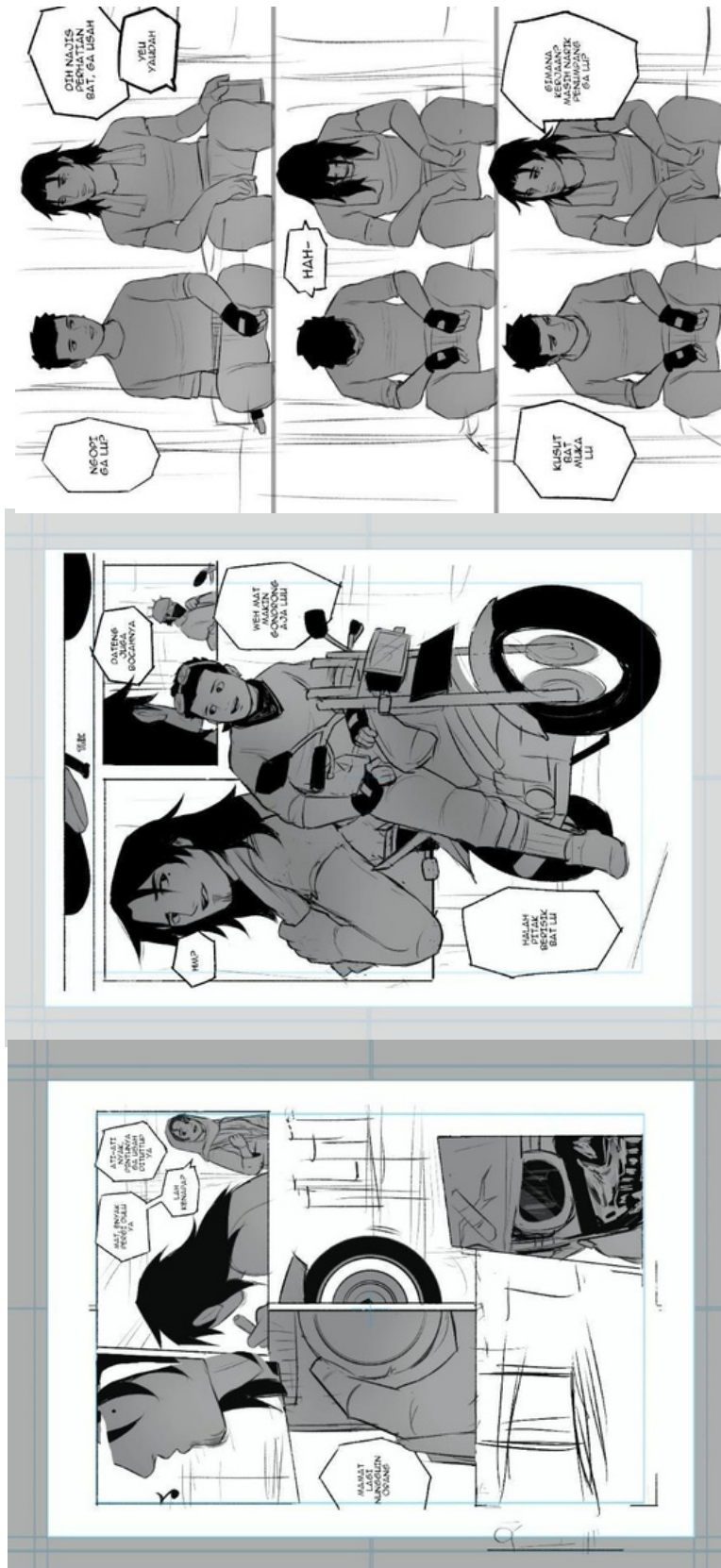


Gambar 4. 30 Komik Sketsa

## CHAPTER 1



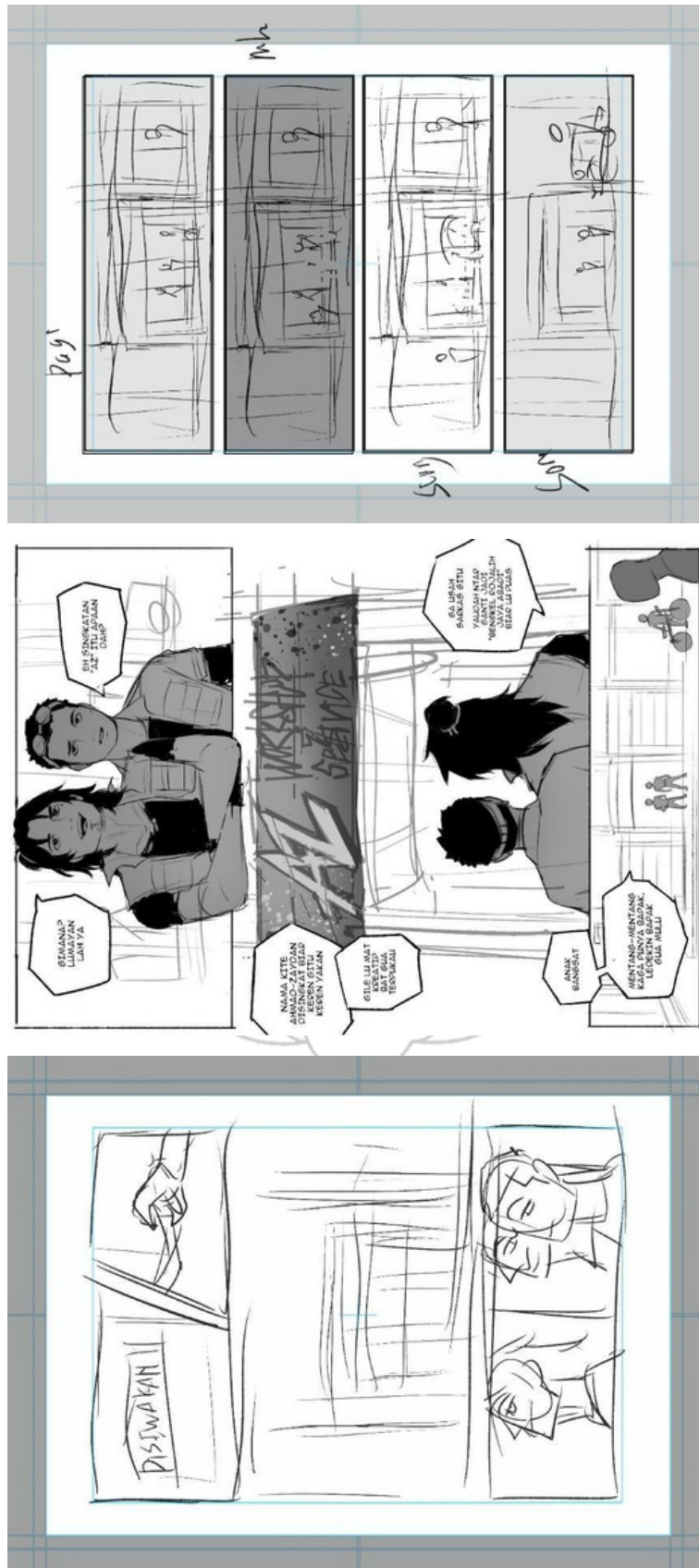
CERITA PADA KOMIK INI ADALAH FIKSI BELAKA,  
TOKOH DAN PERISTIWA TIDAK NYATA.

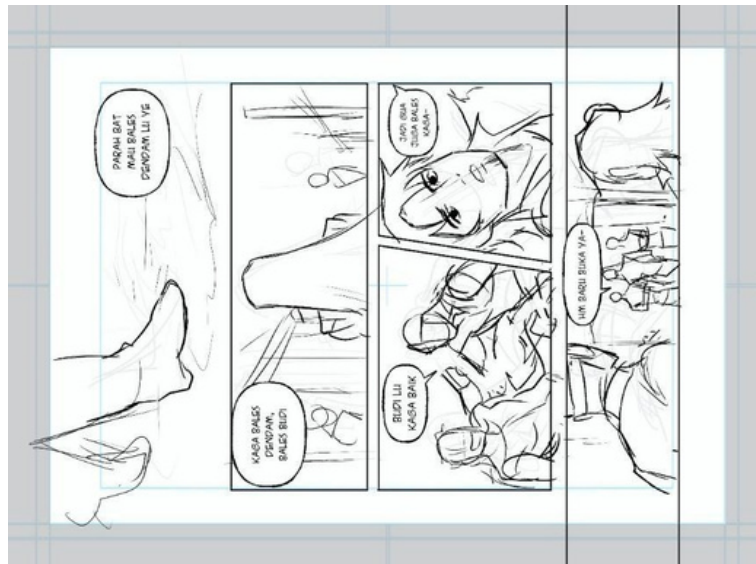








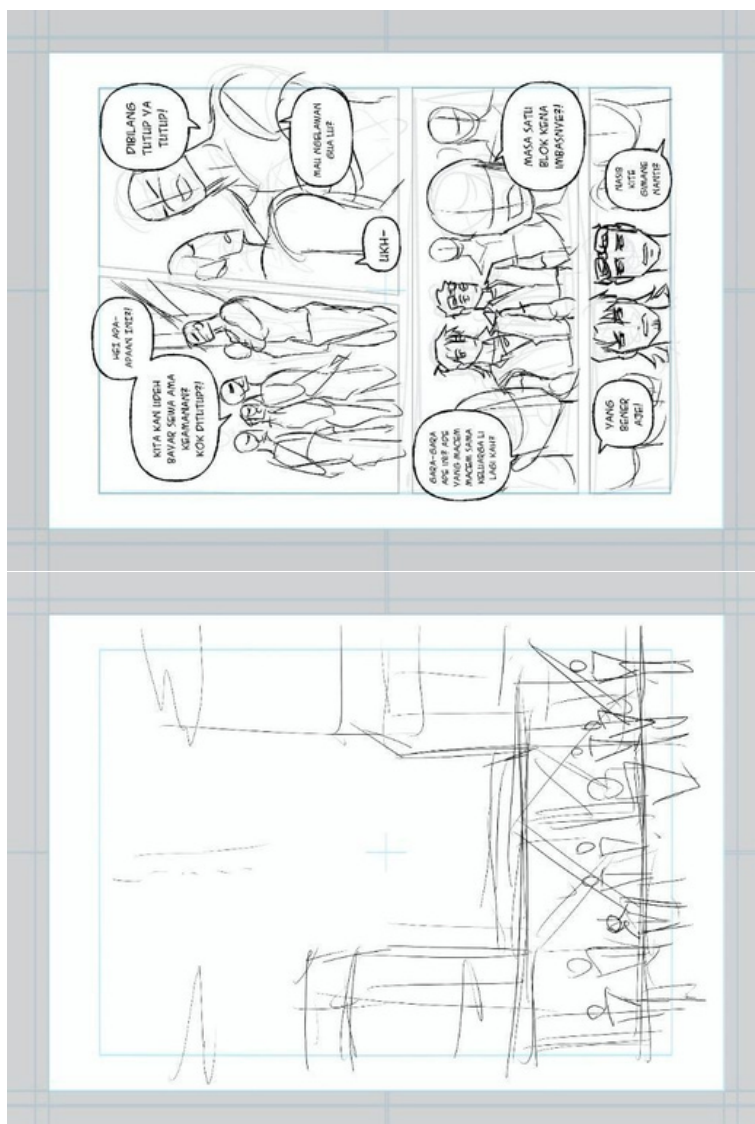


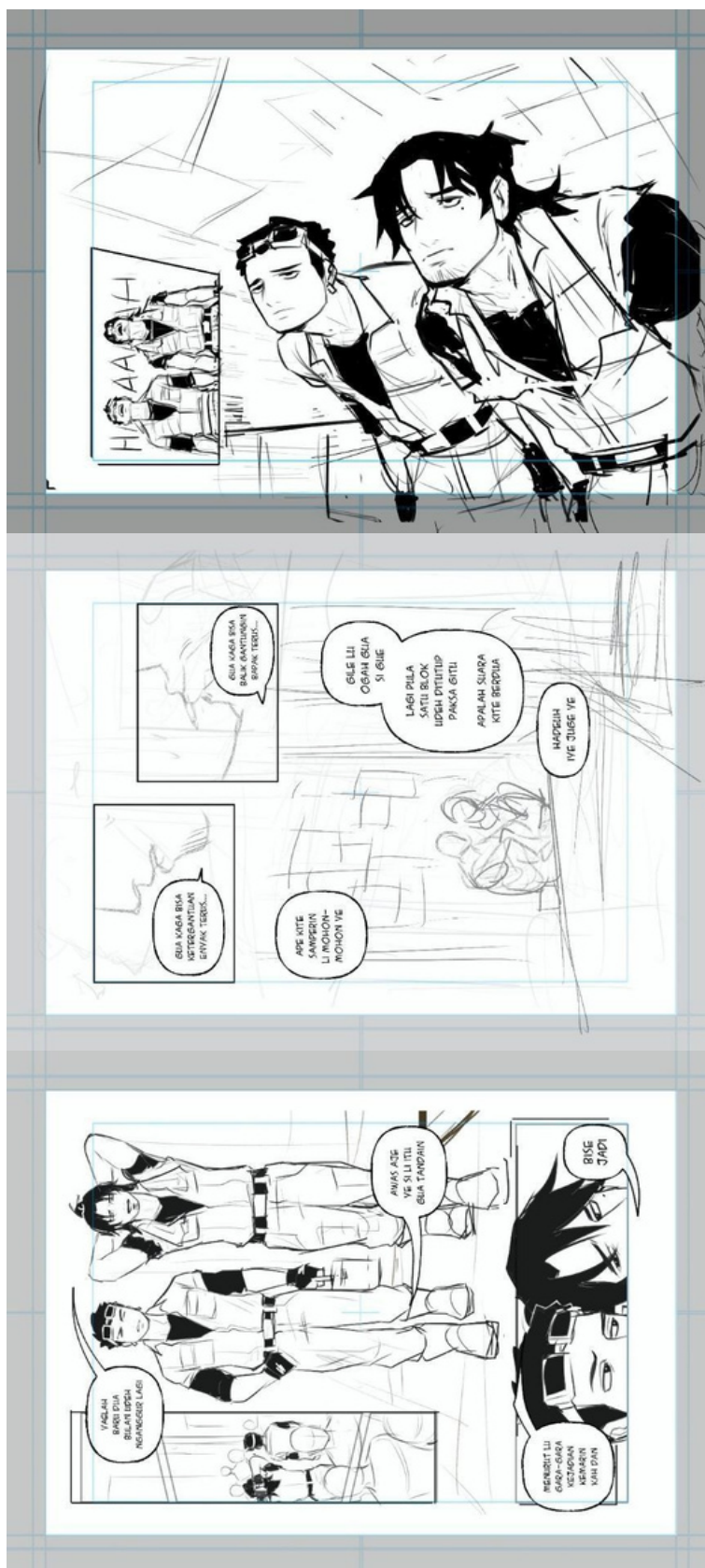




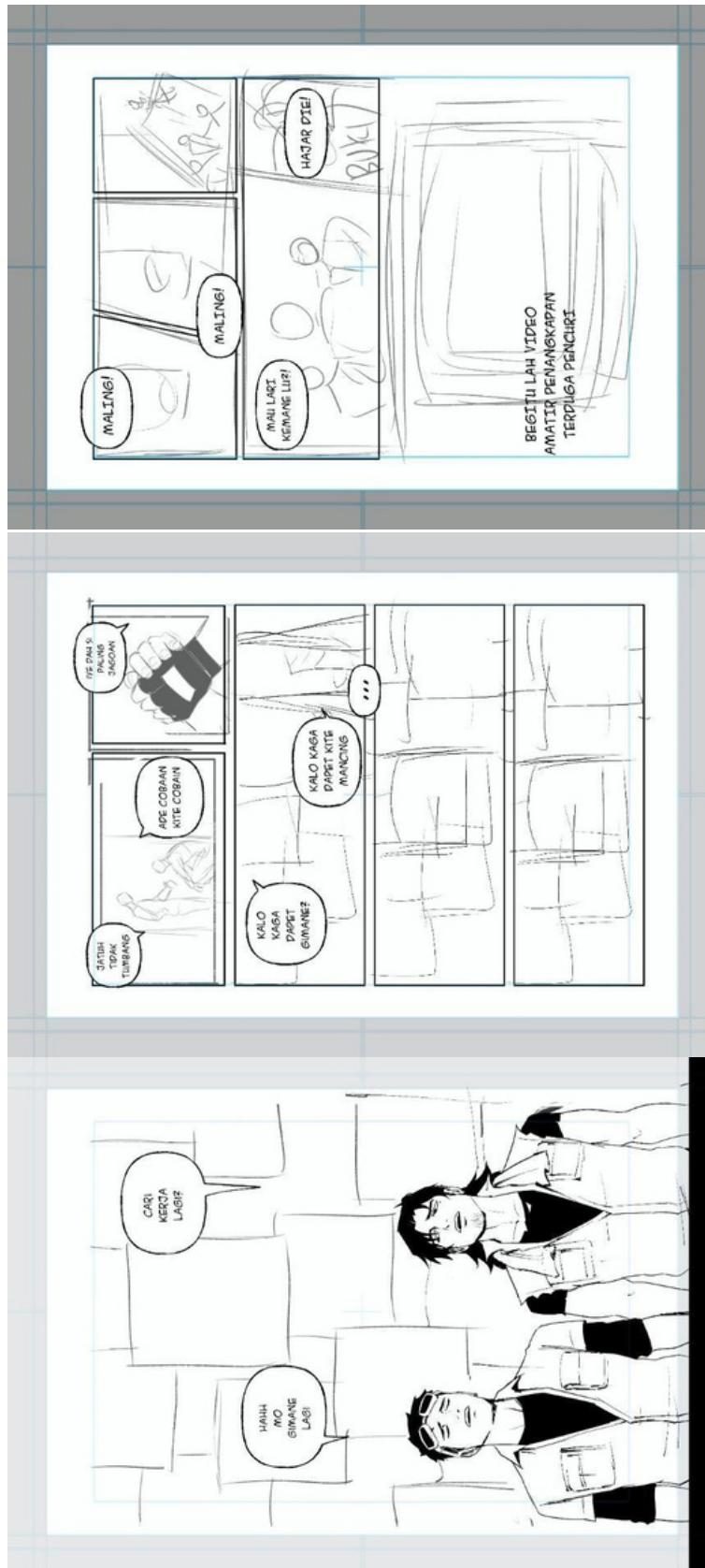






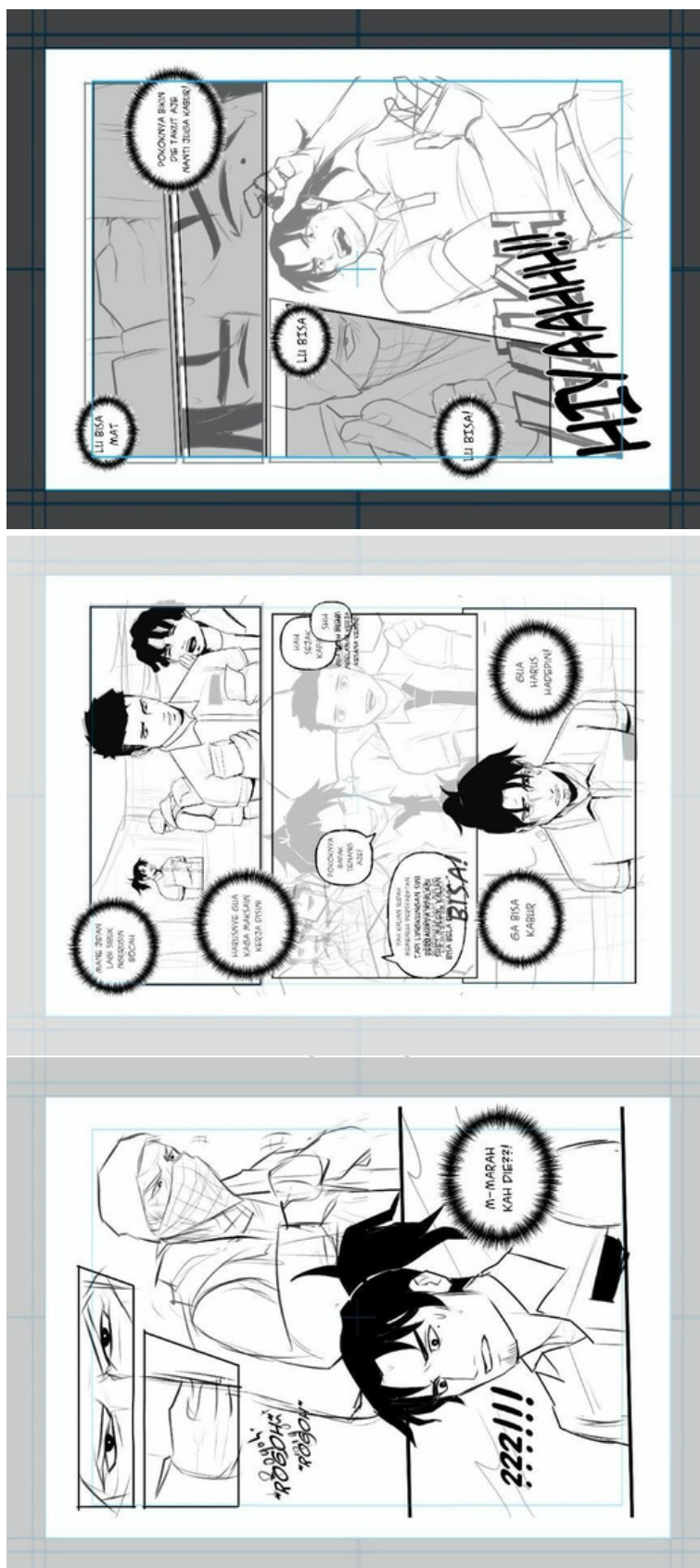






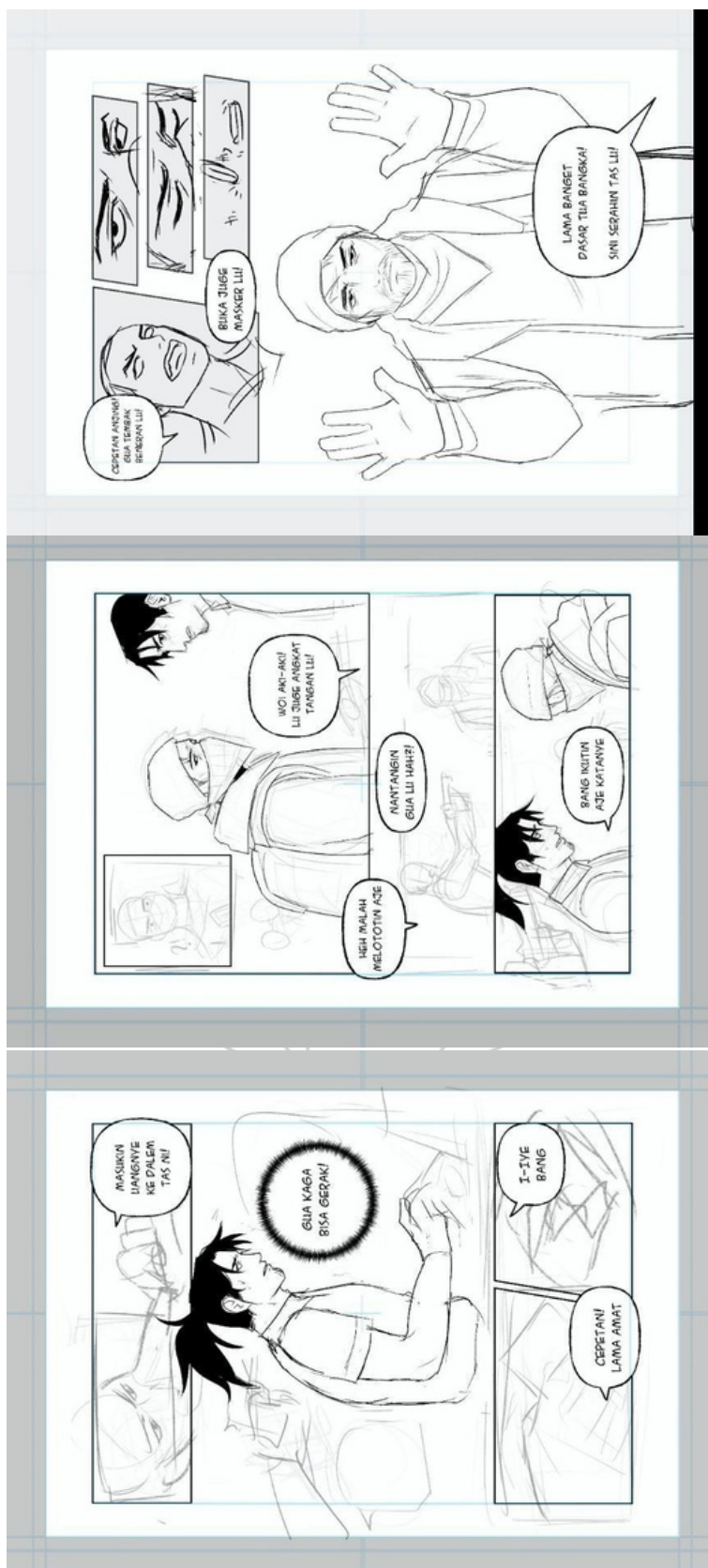


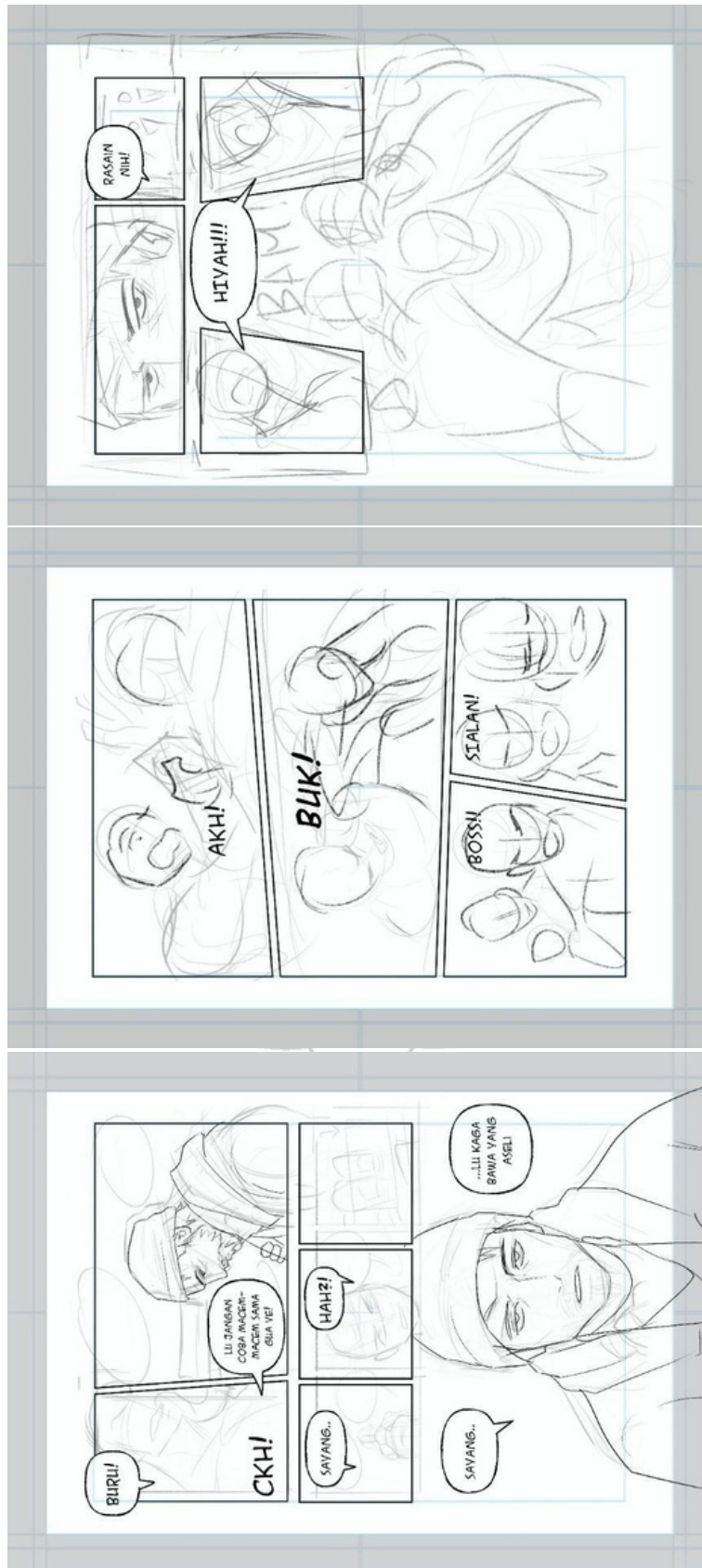


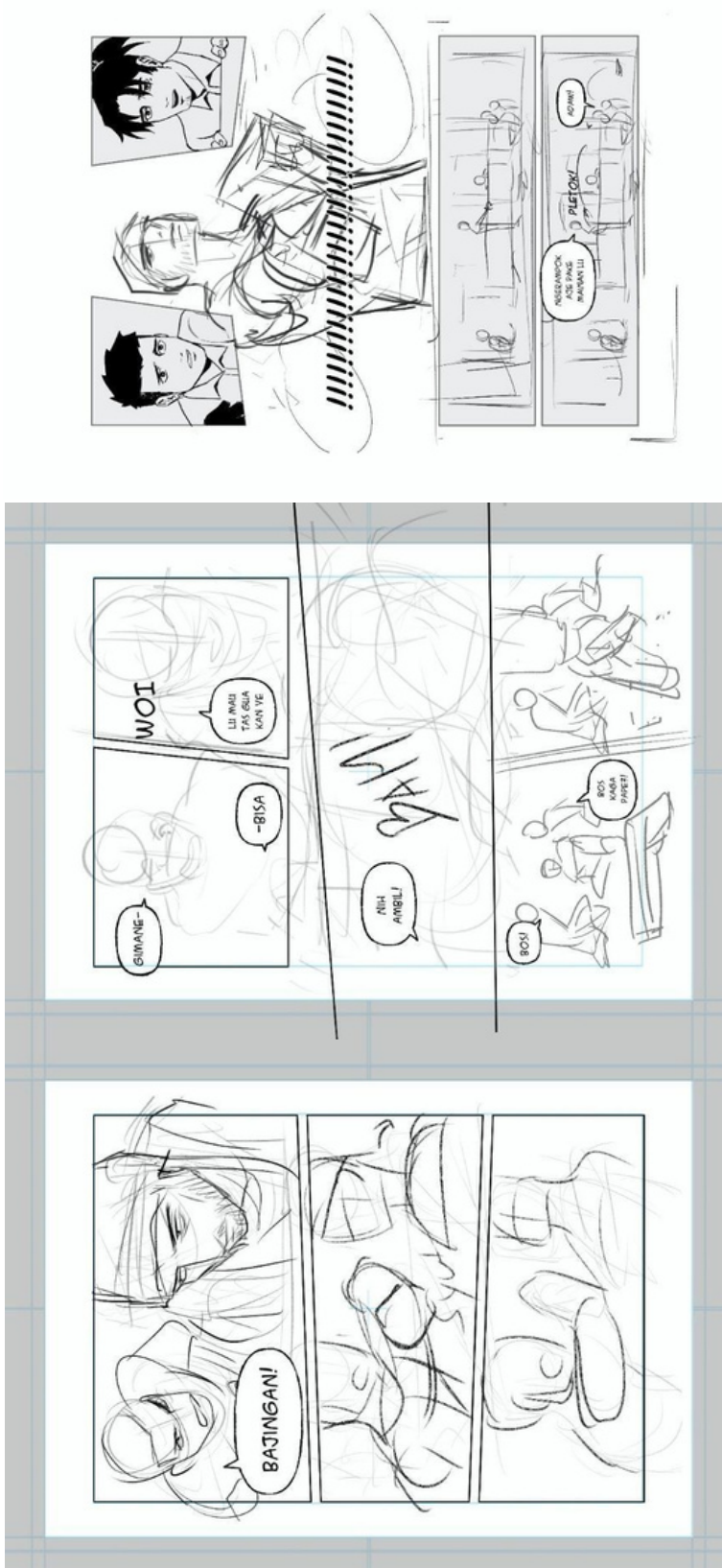






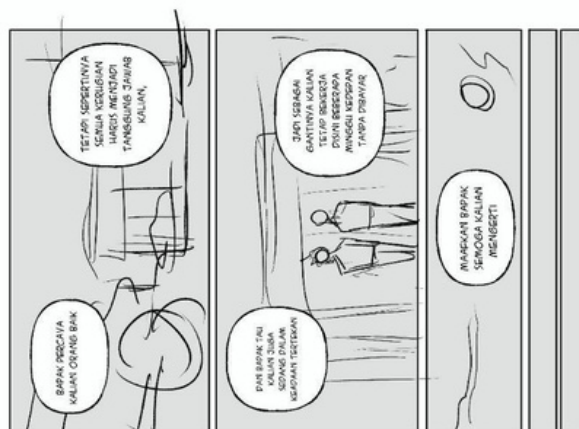
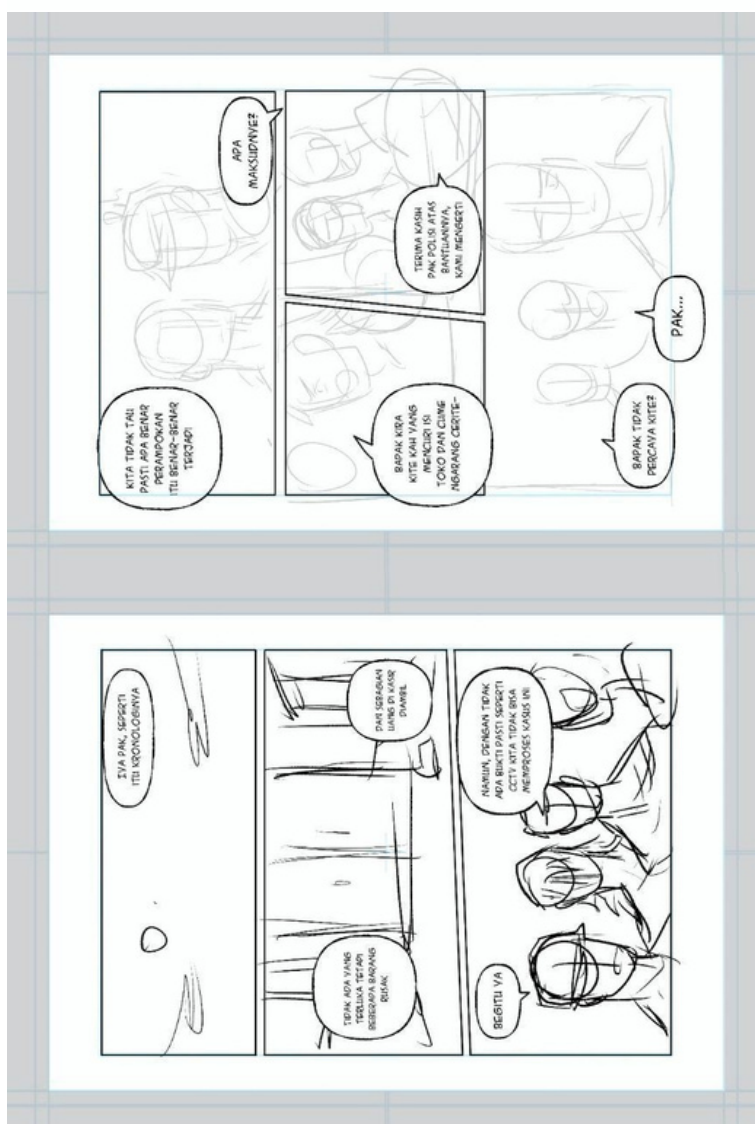












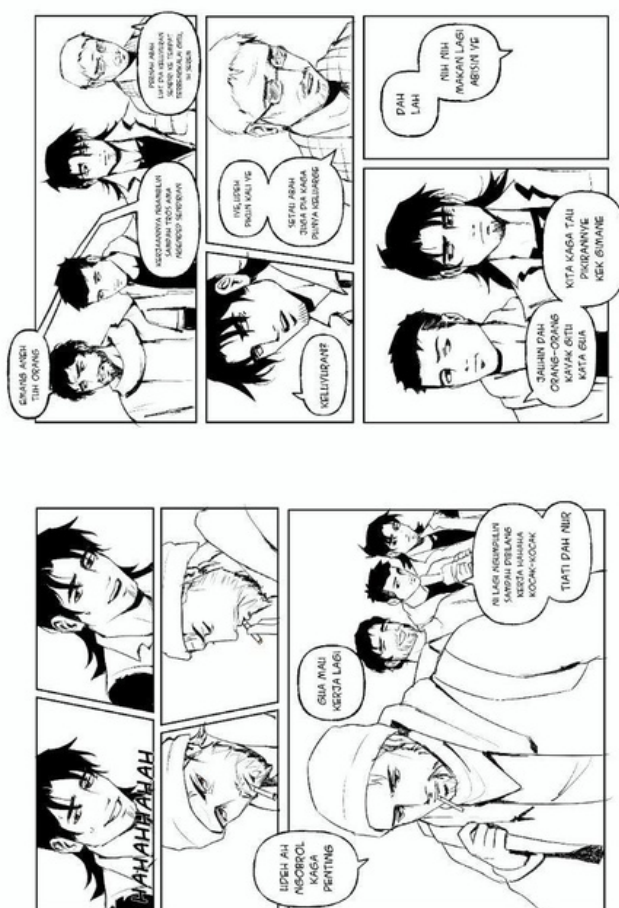
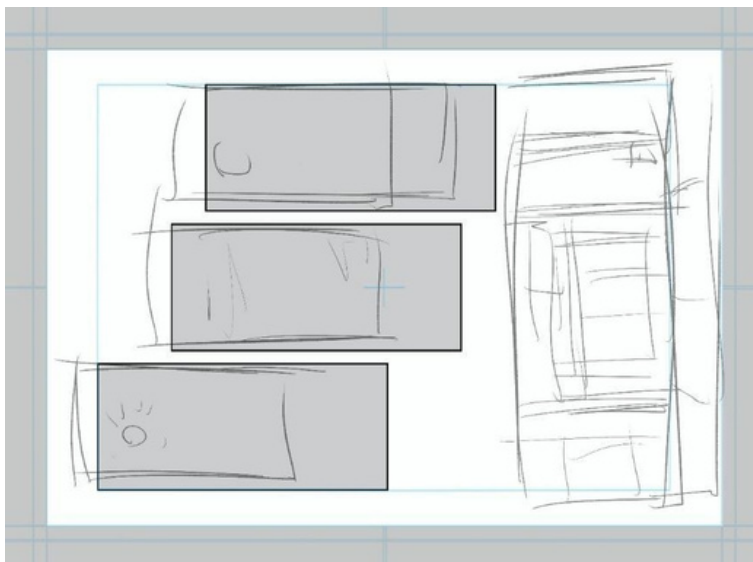


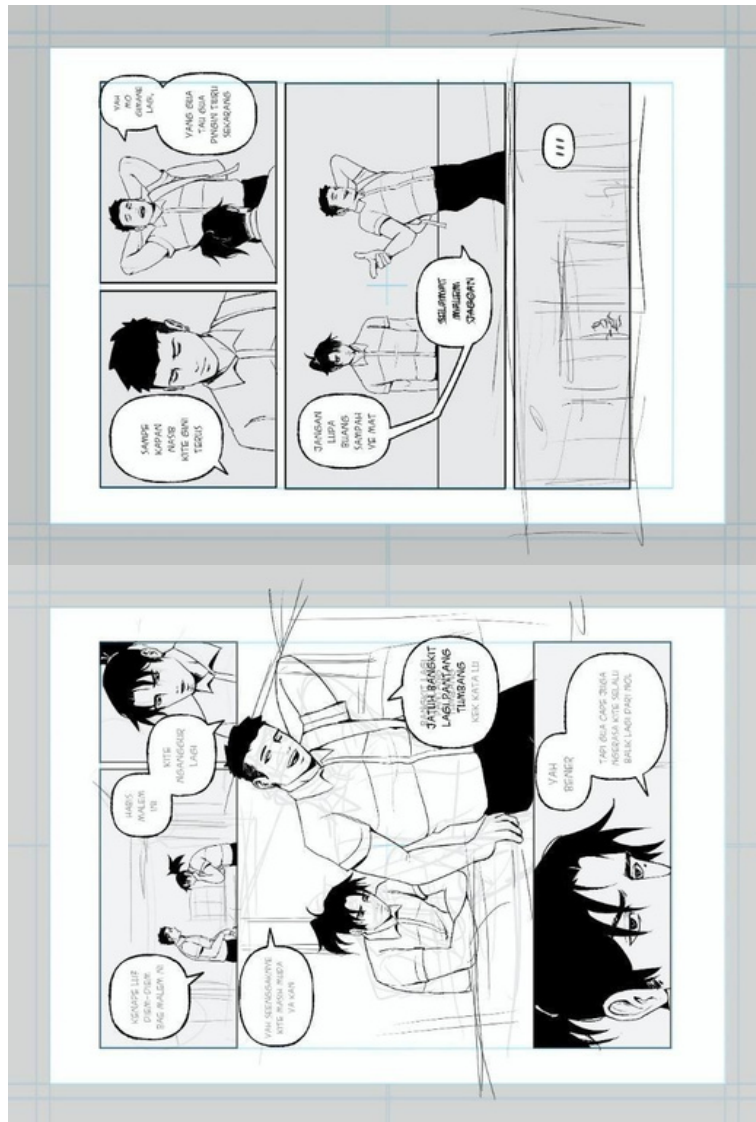




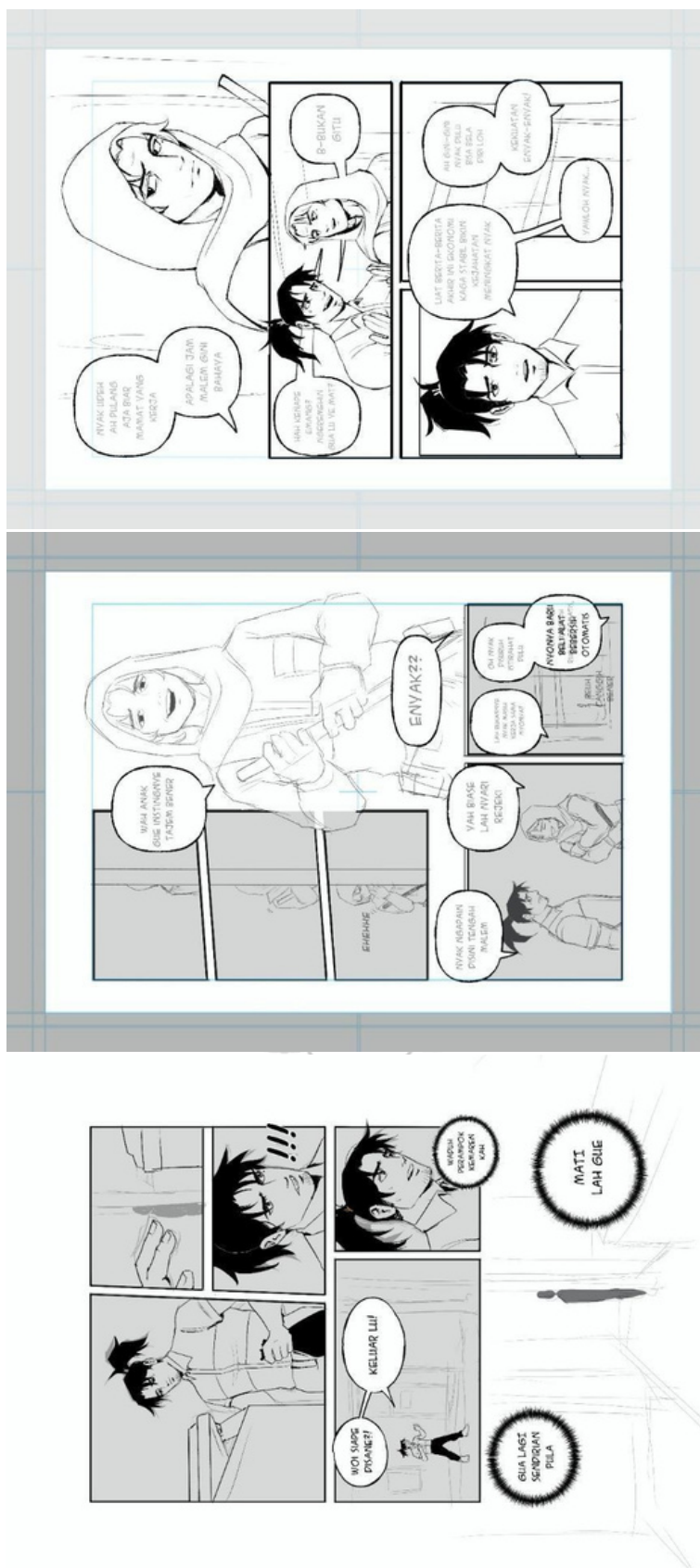






















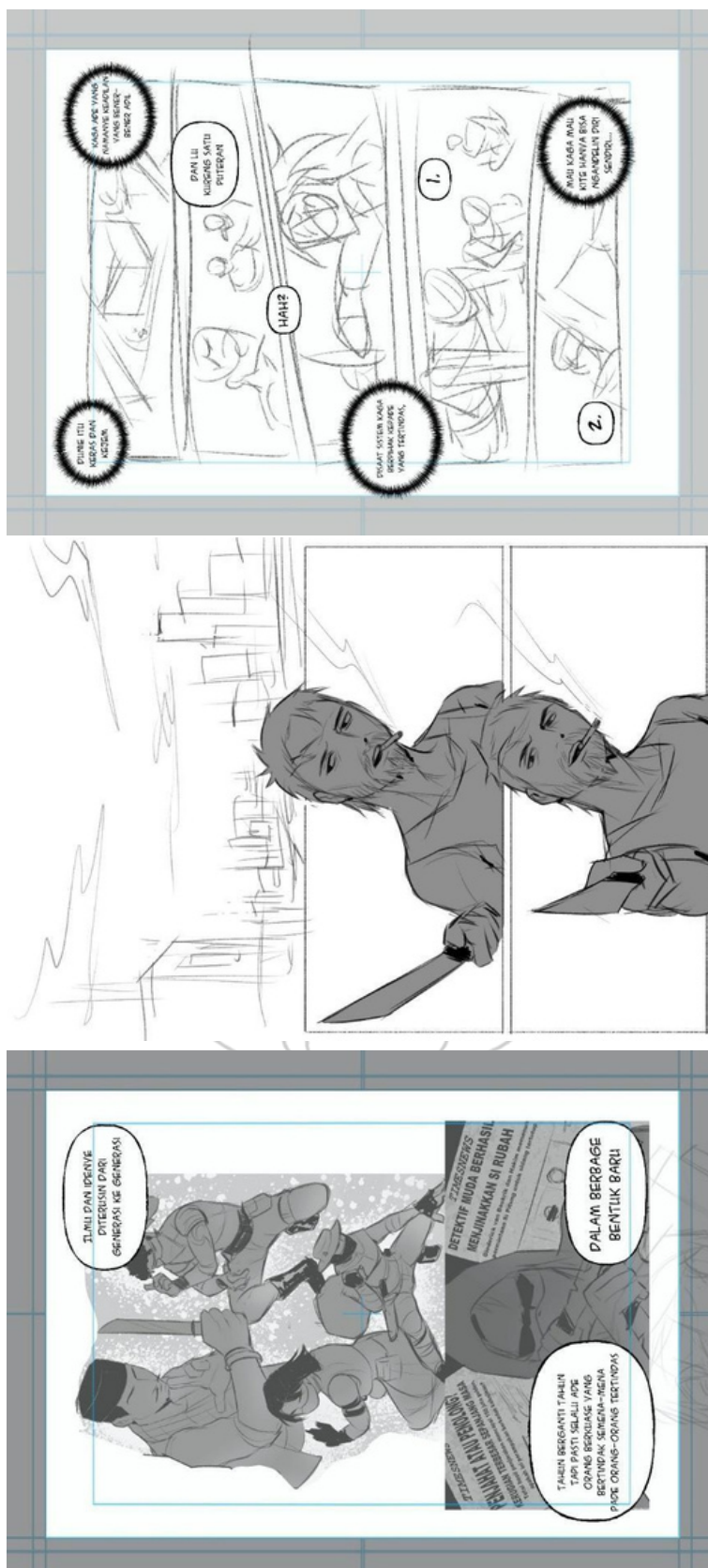








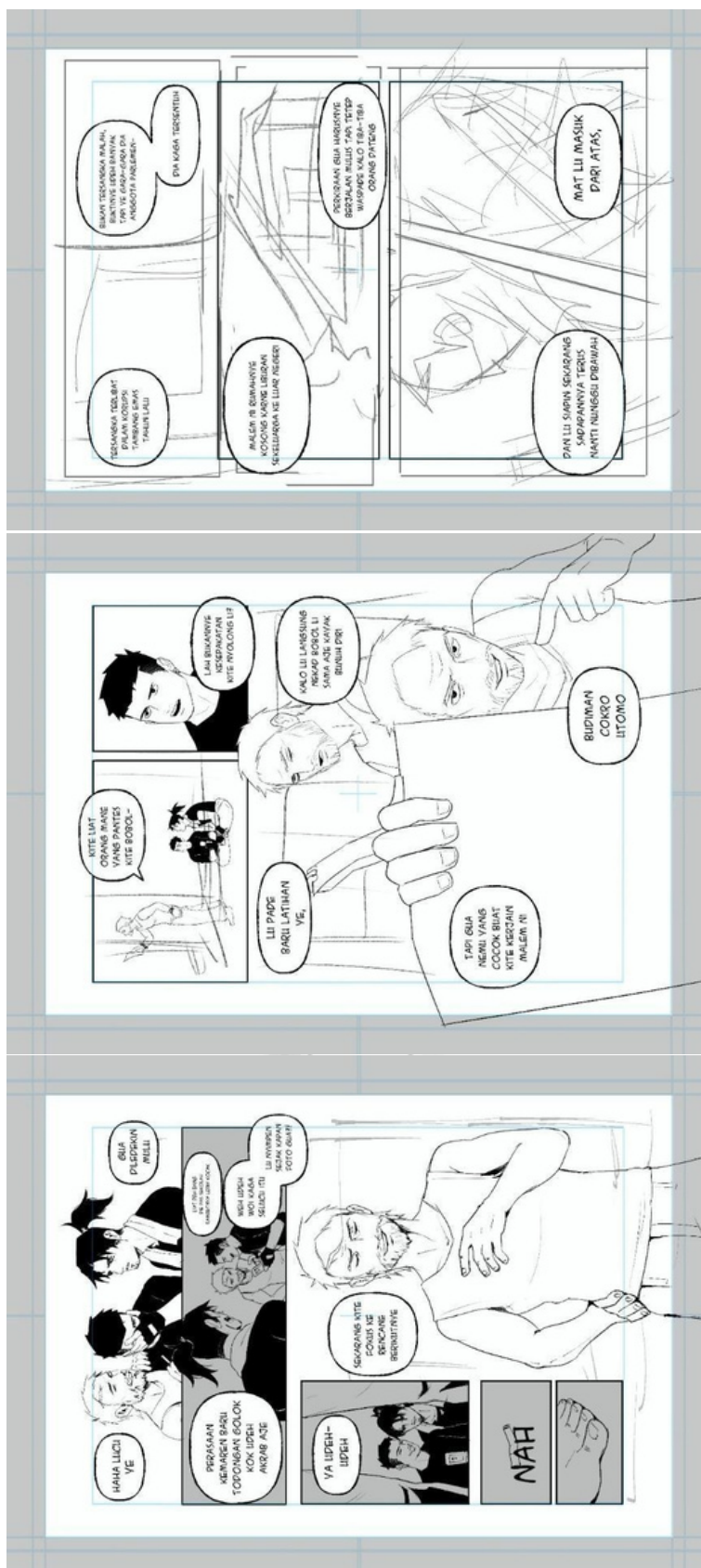










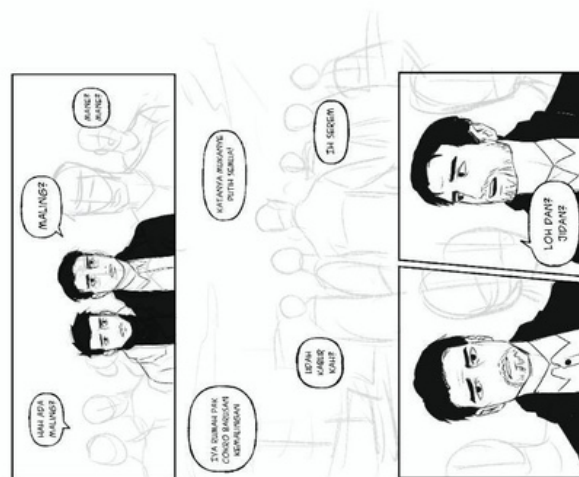
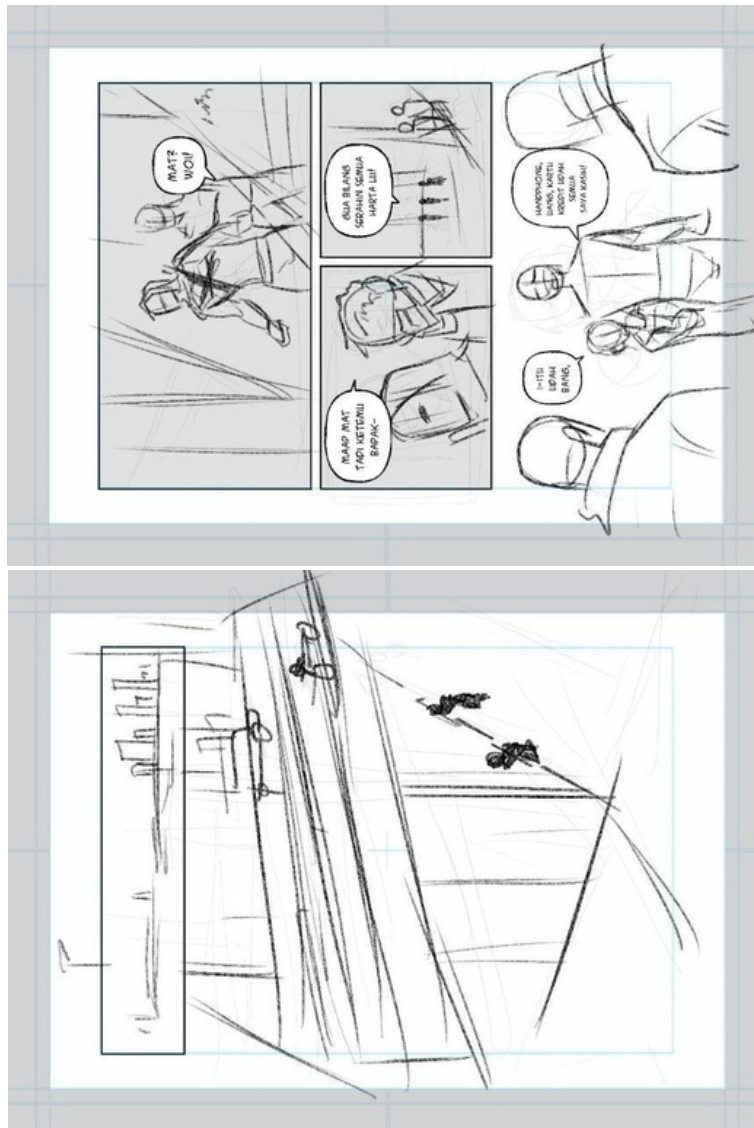


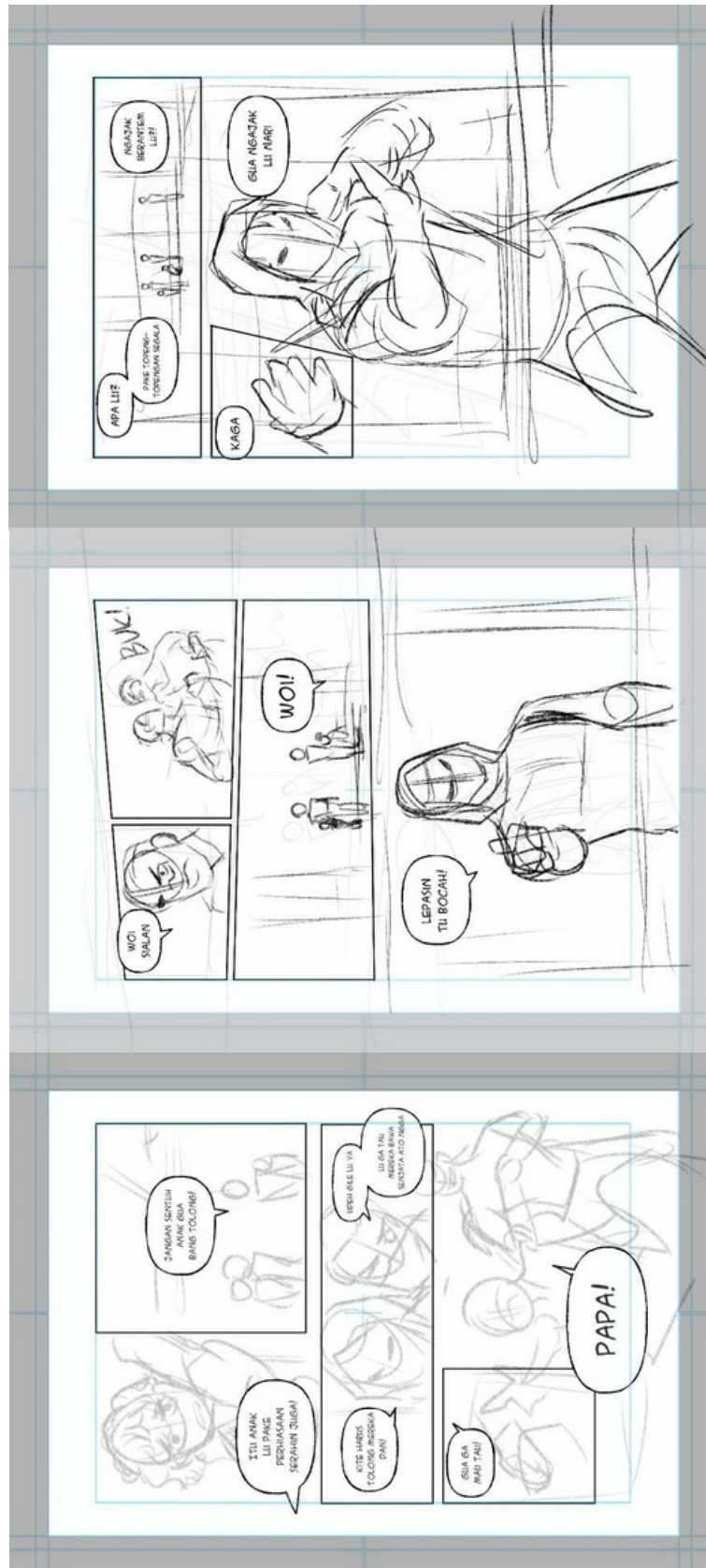


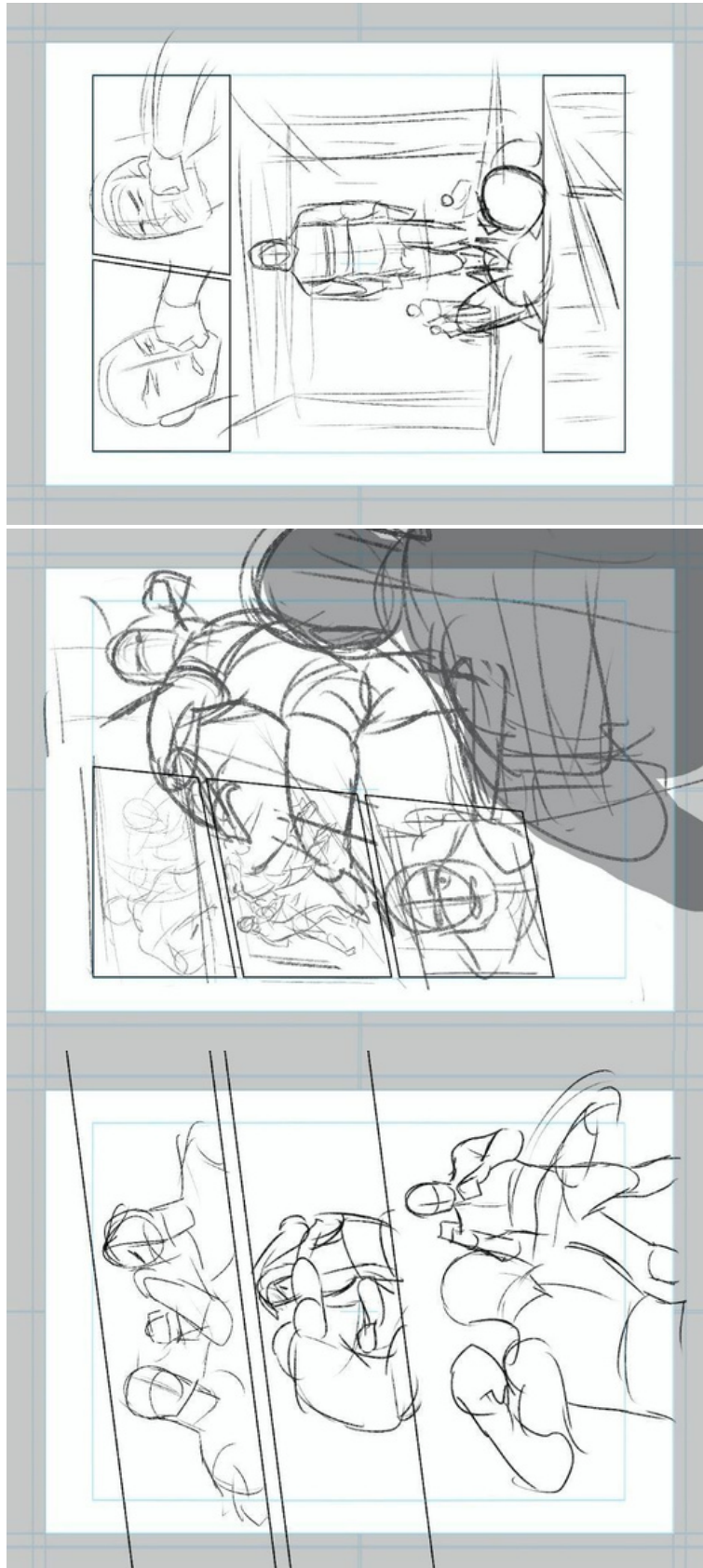


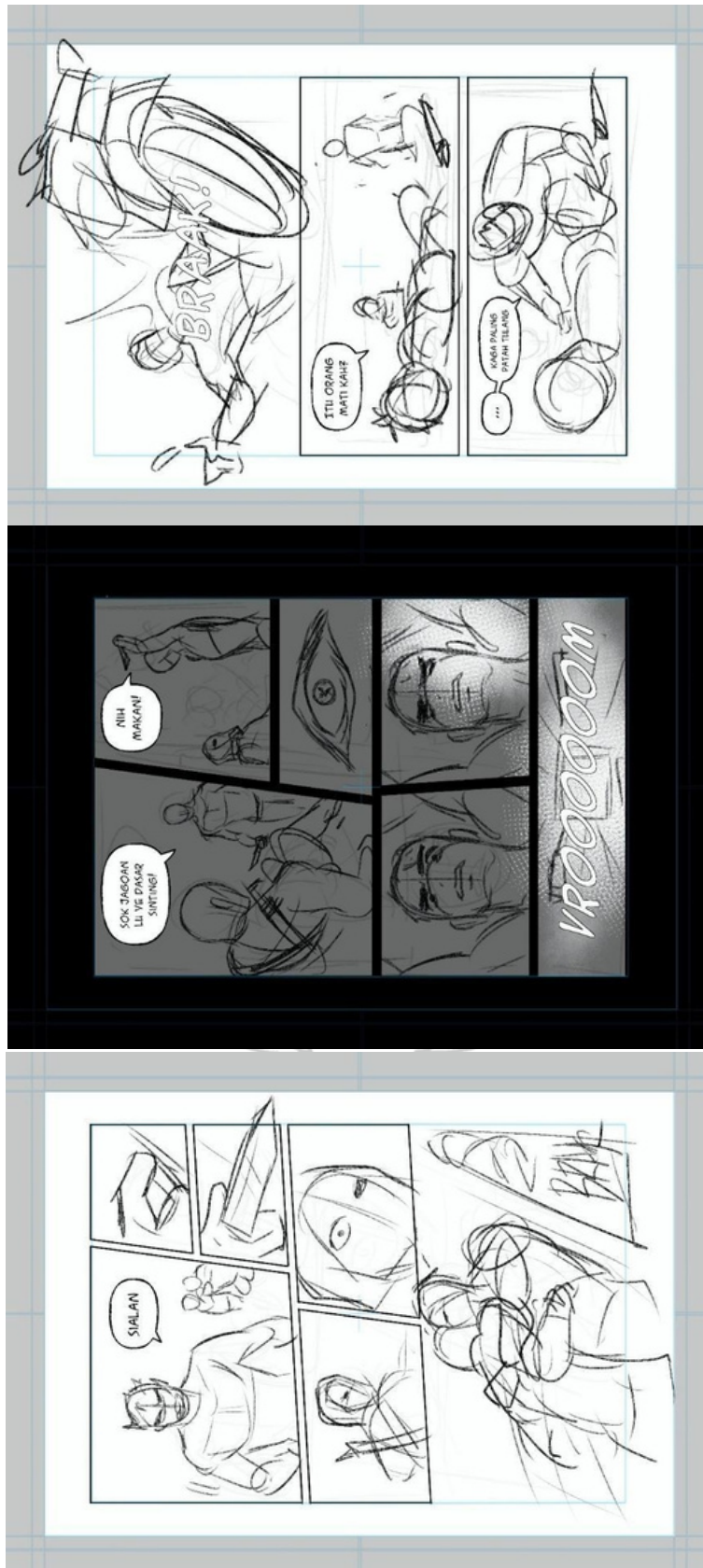




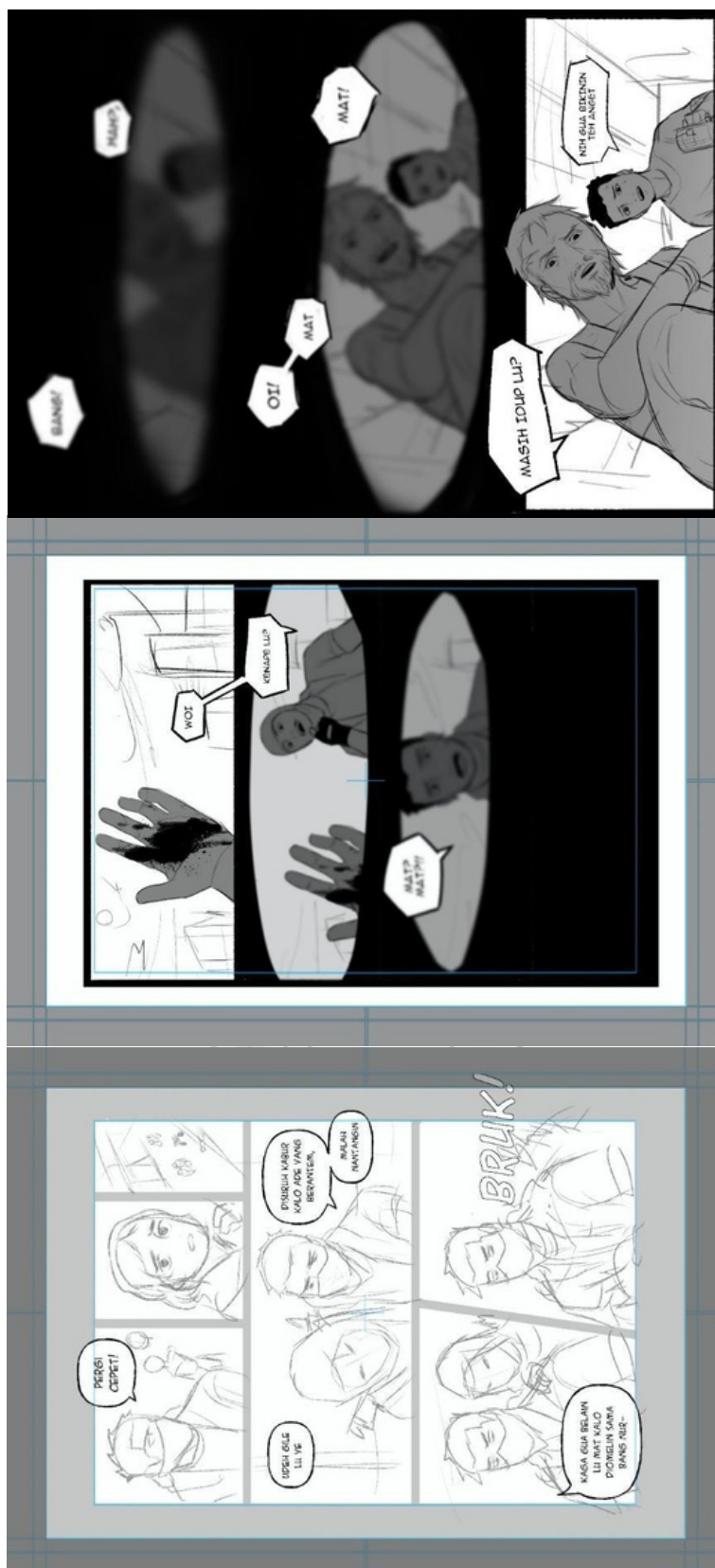




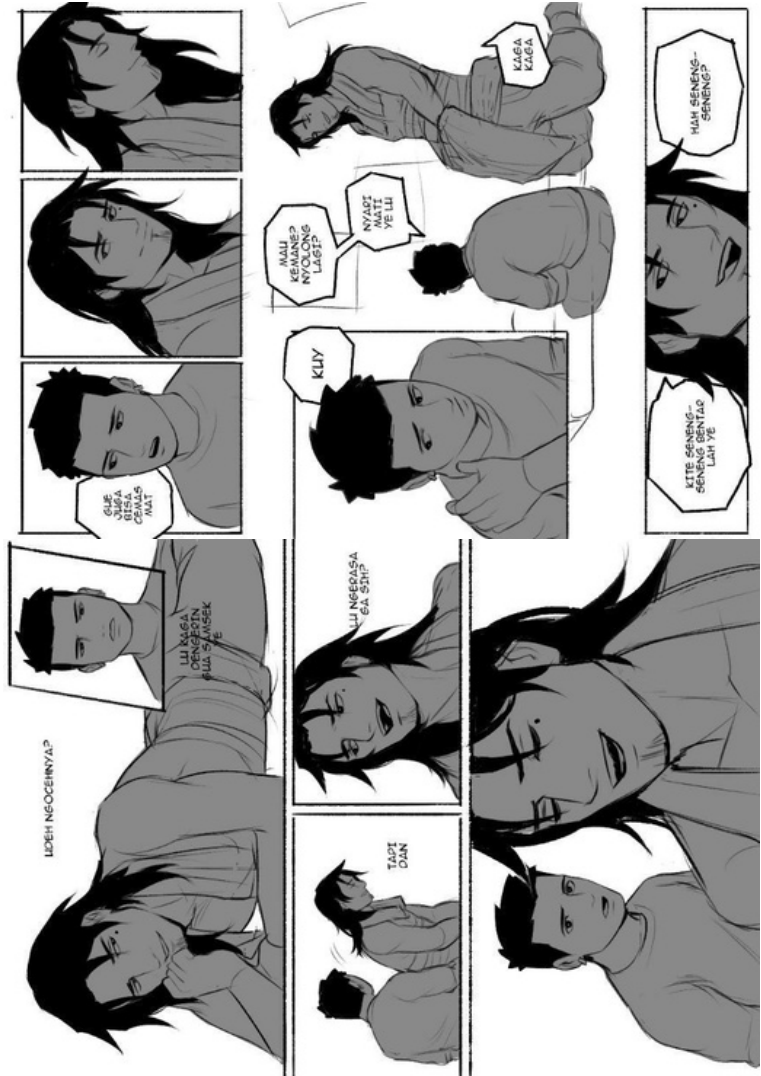
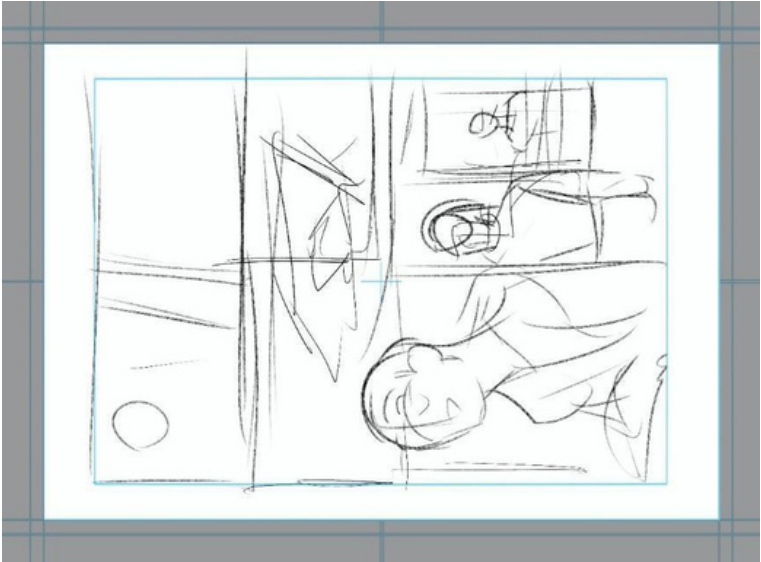












## 2. Final



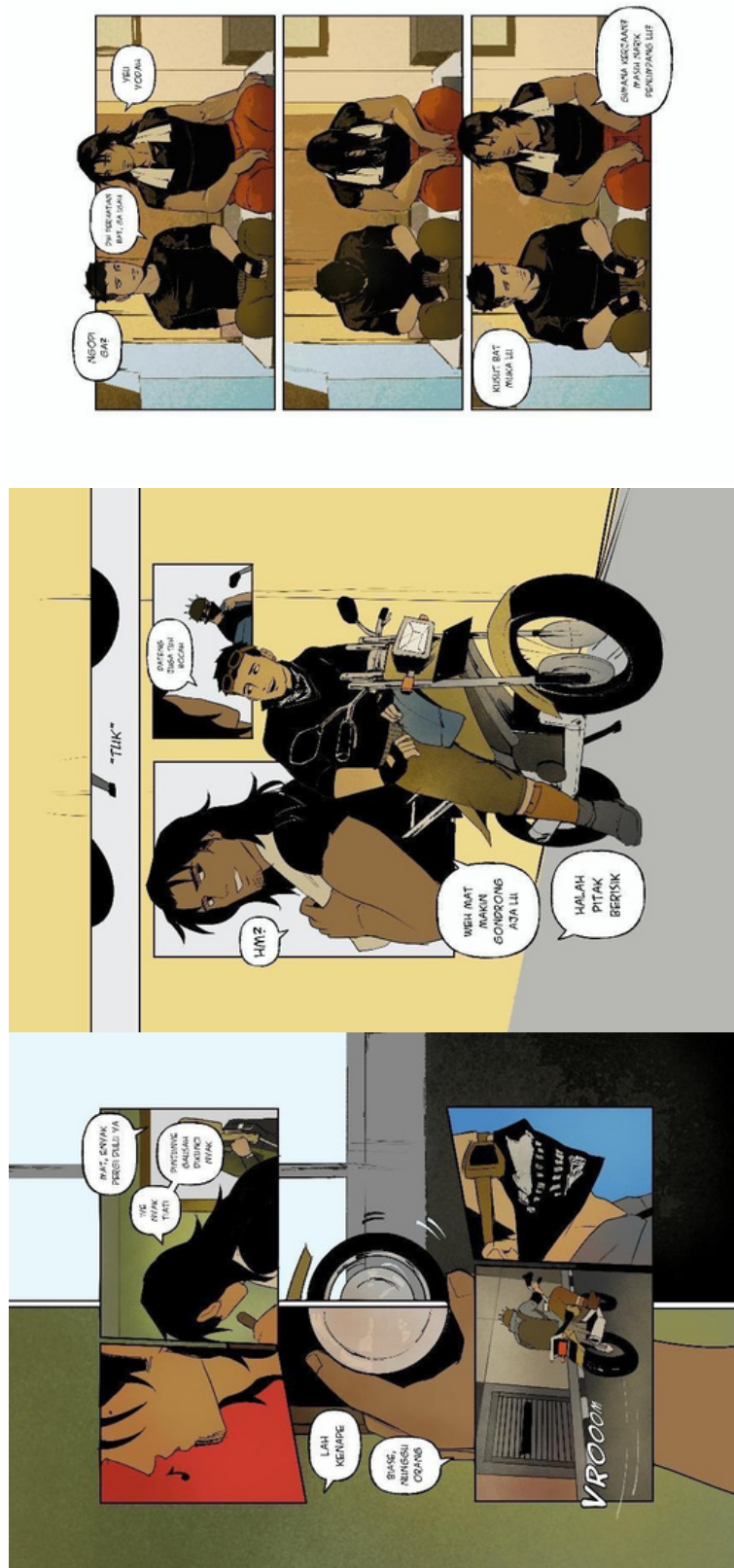
*Gambar 4. 31 Komik Final*

## CHAPTER 1



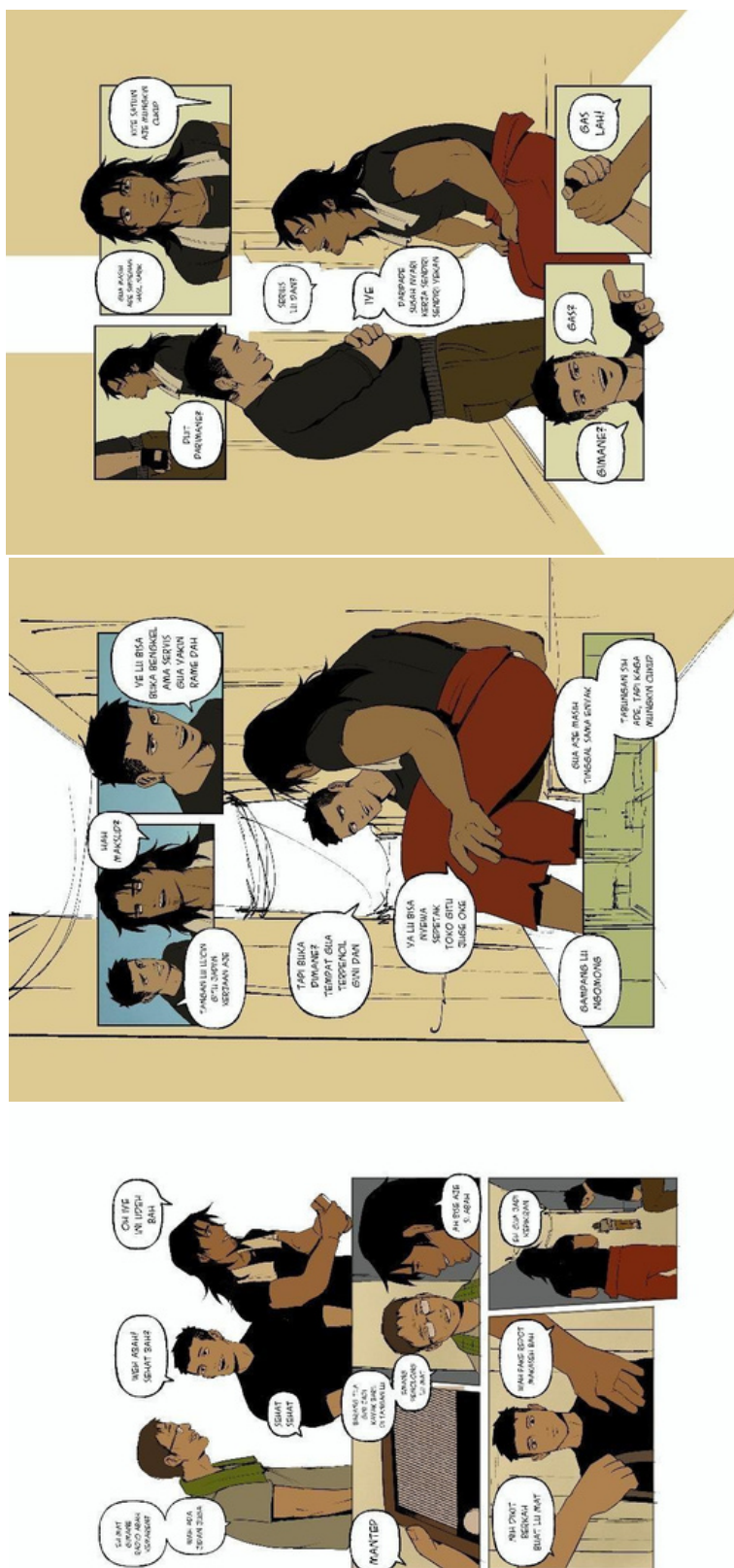
CERITA PADA KOMIK INI ADALAH FIKSI BELAKA,  
TOKOH DAN PERISTIWA TIDAK NYATA.



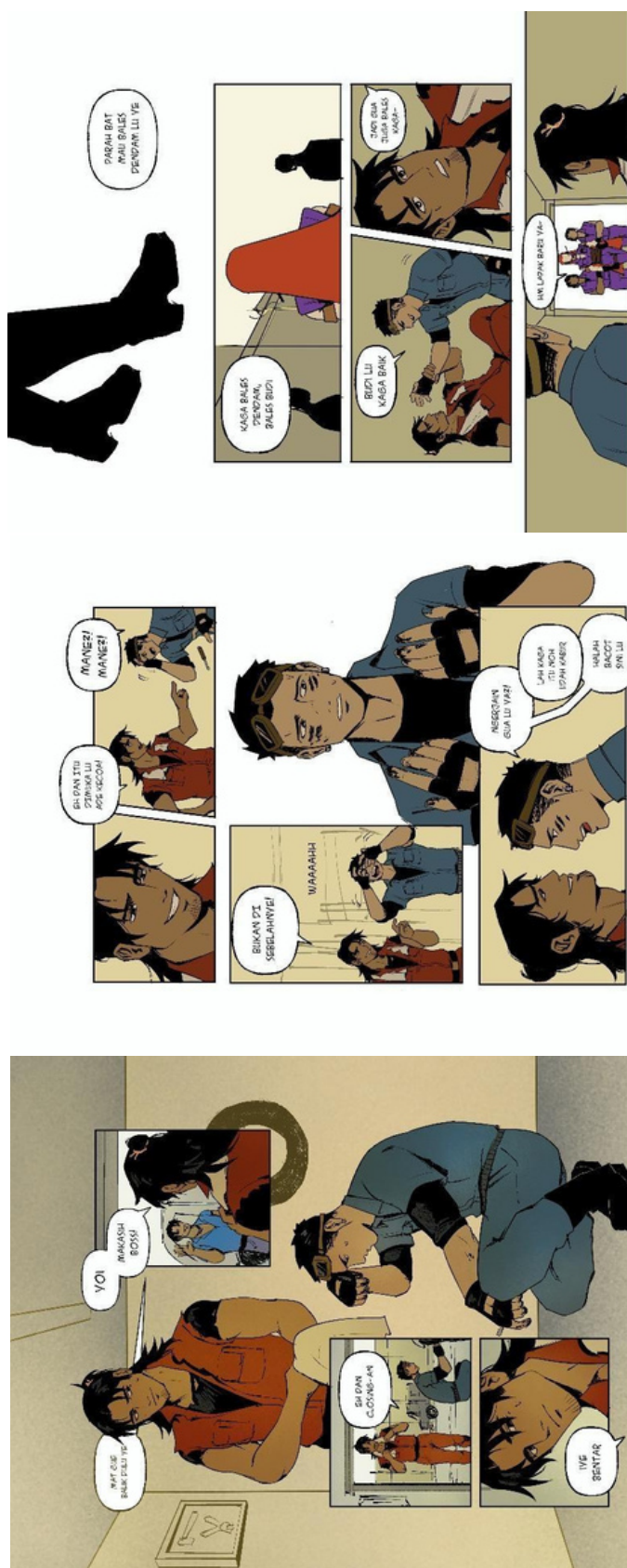




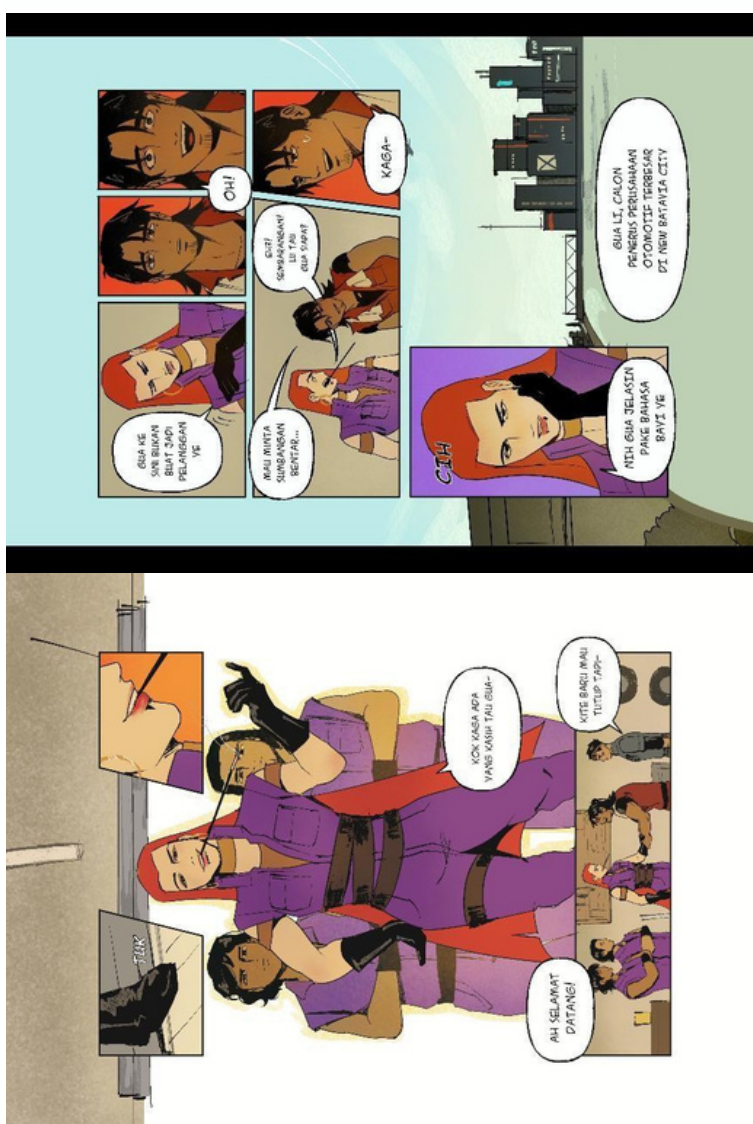












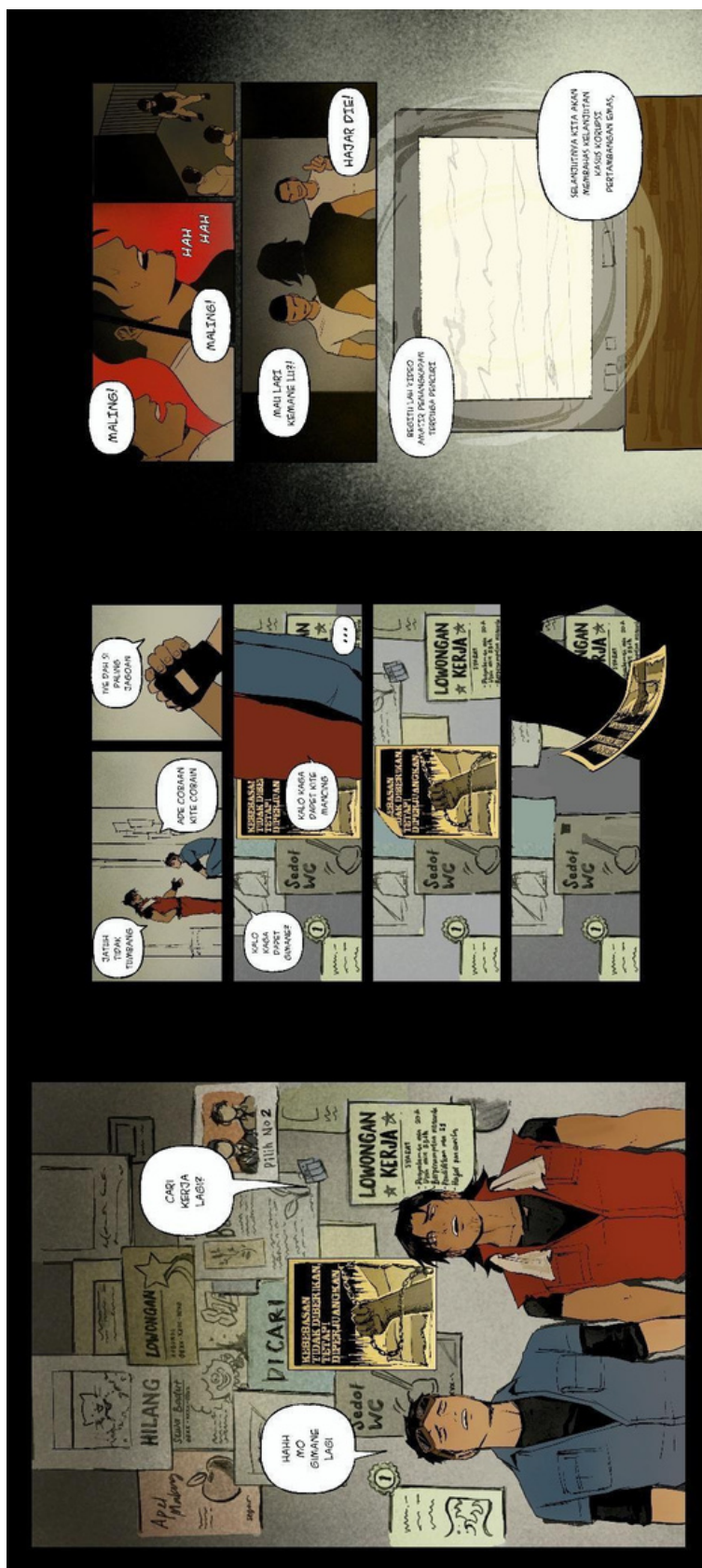




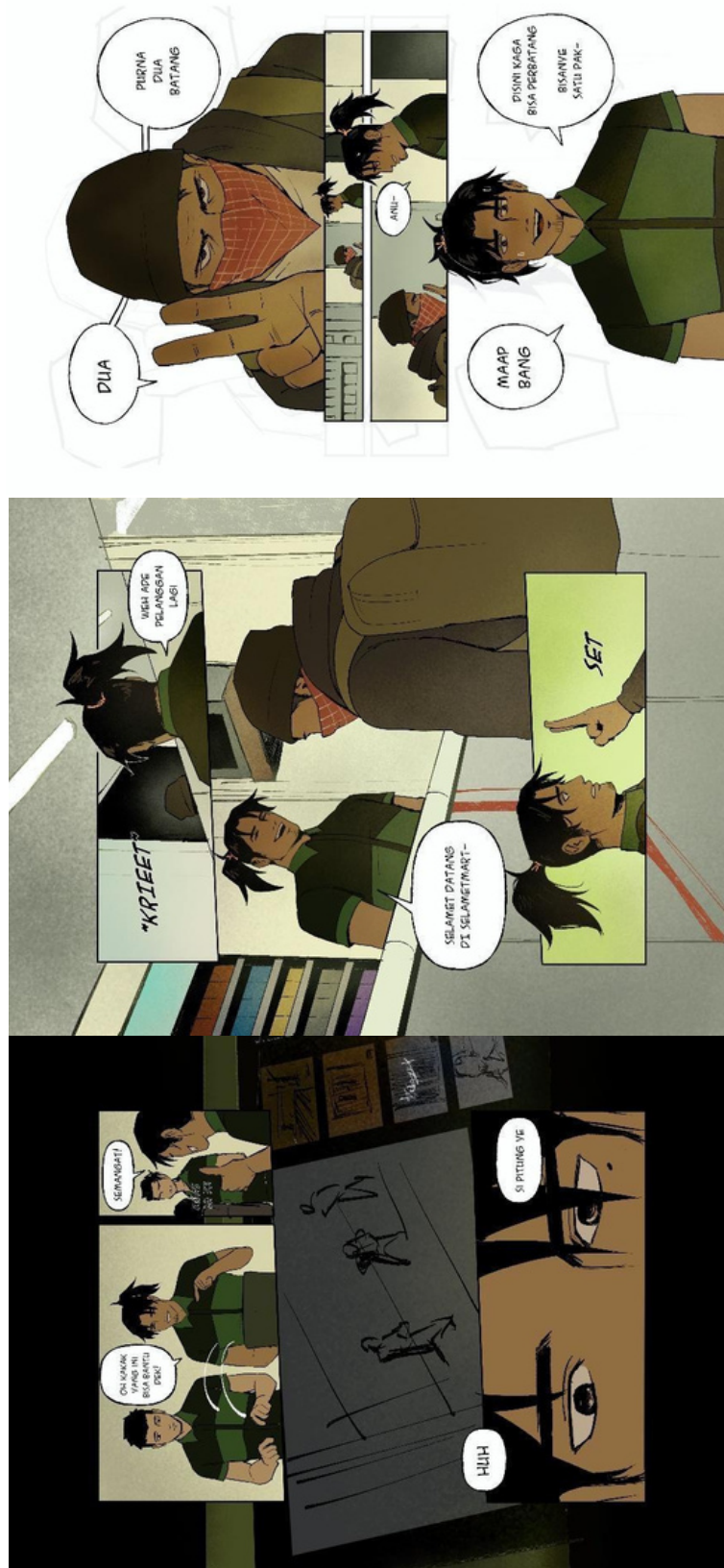




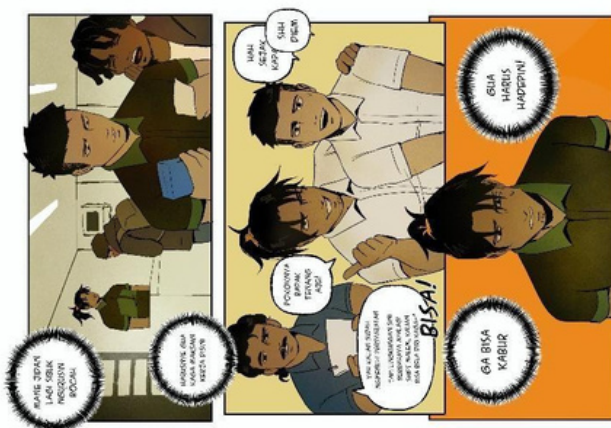




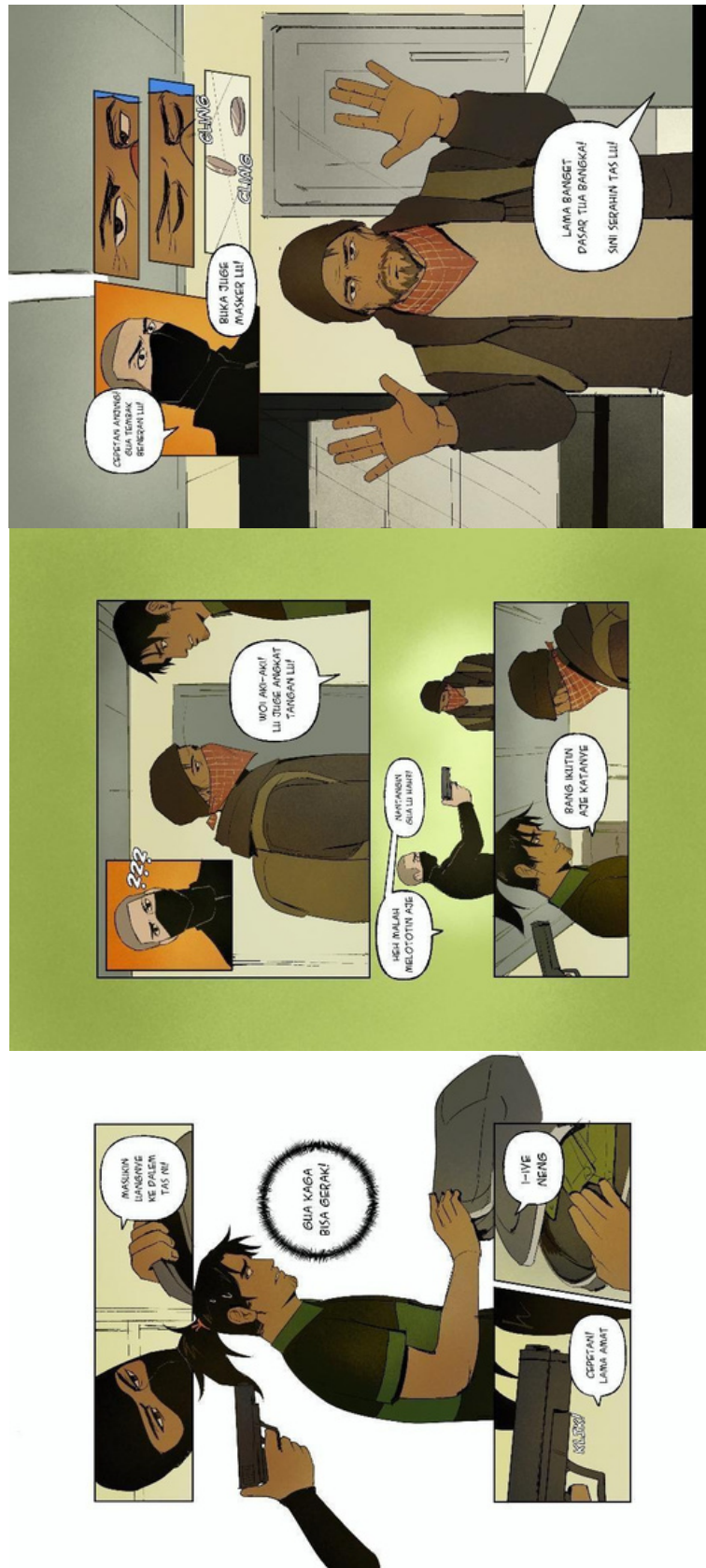








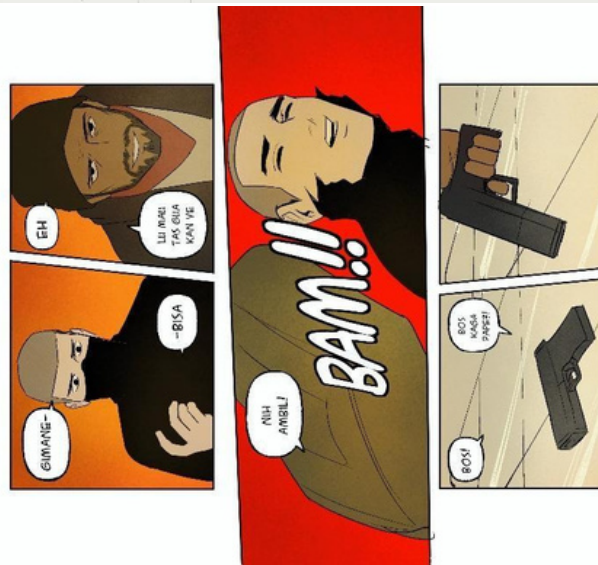






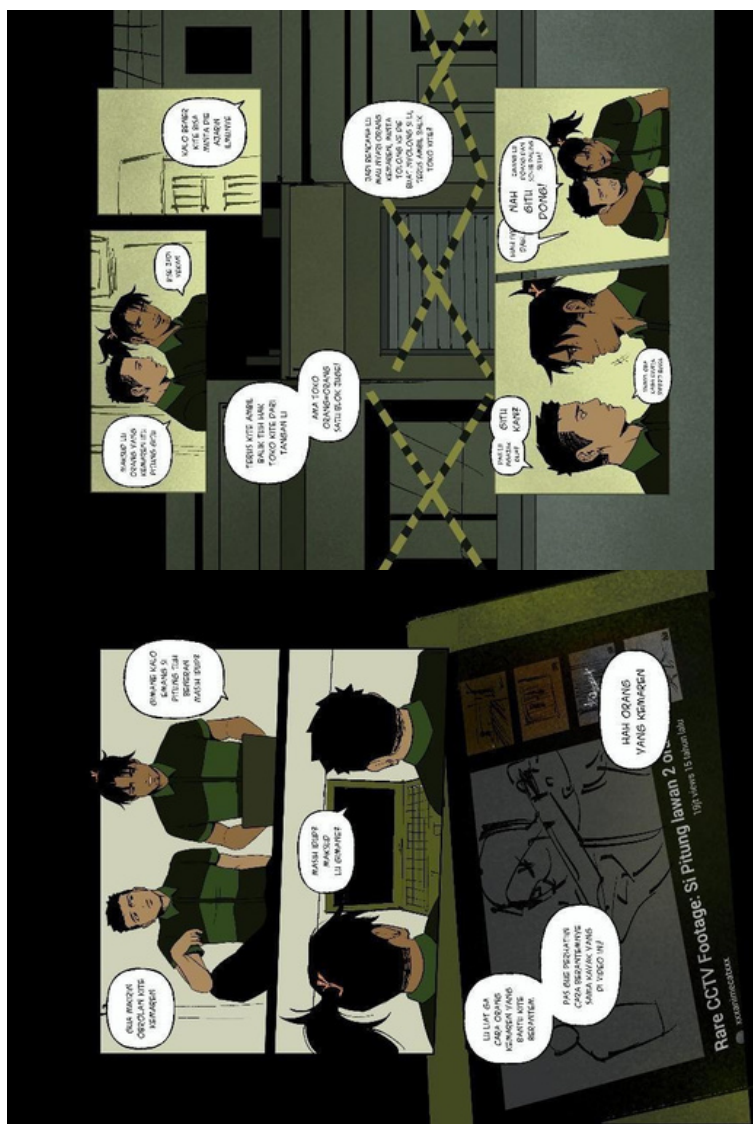






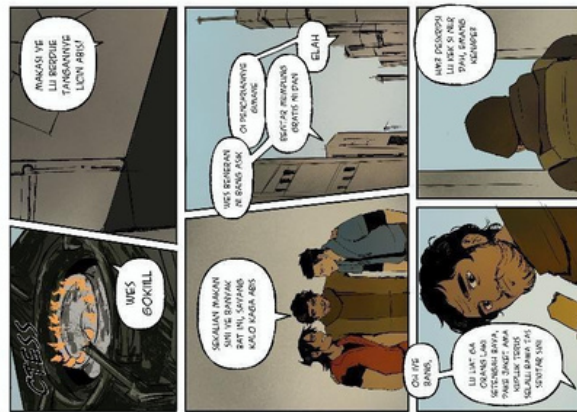








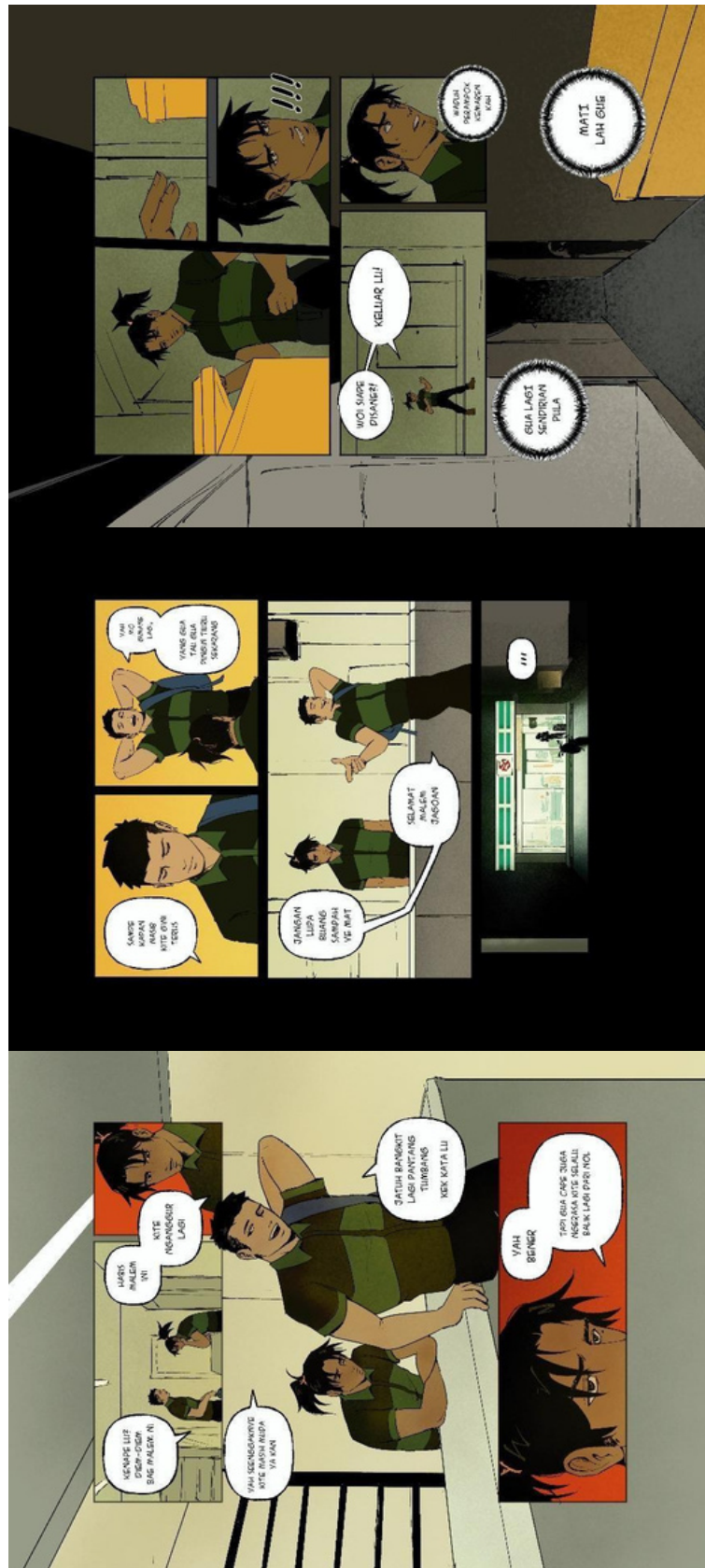




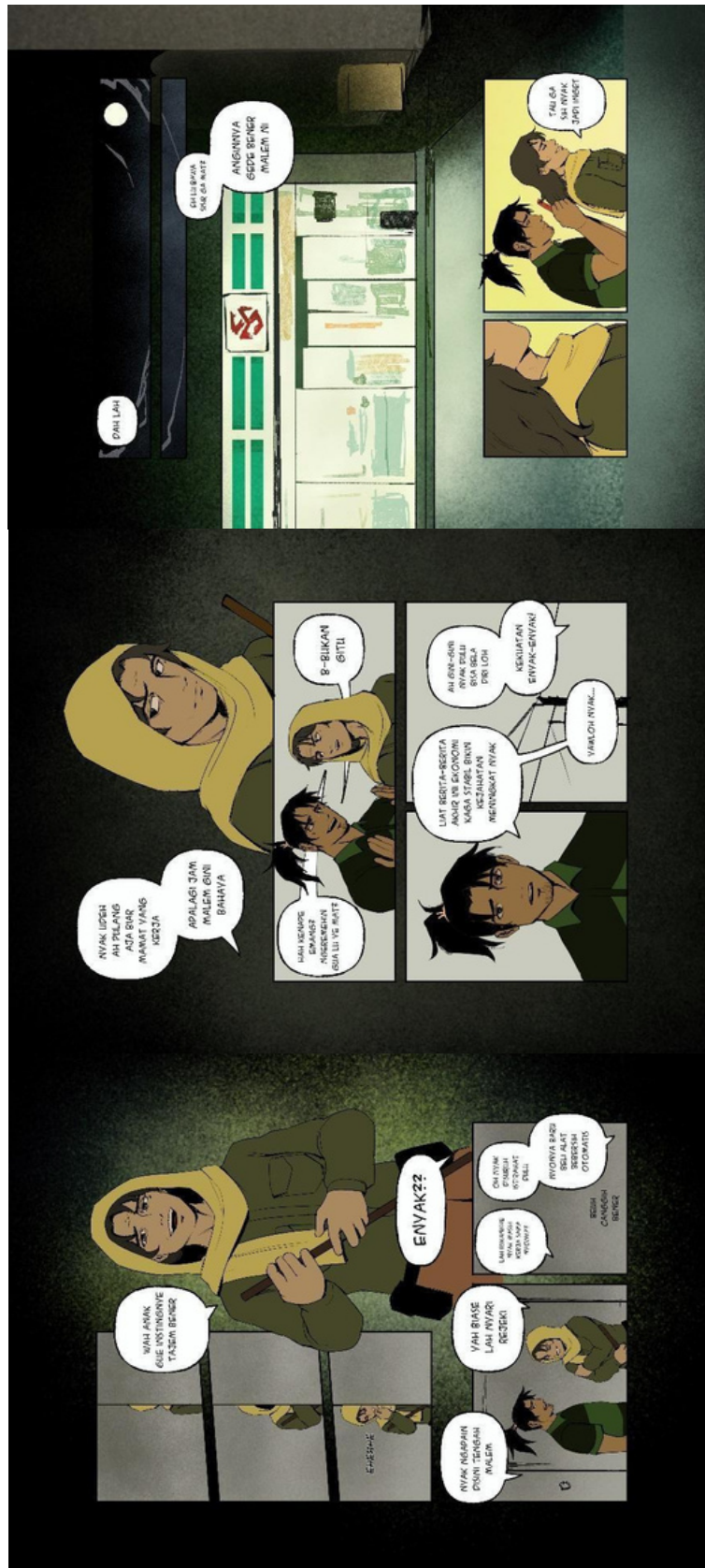




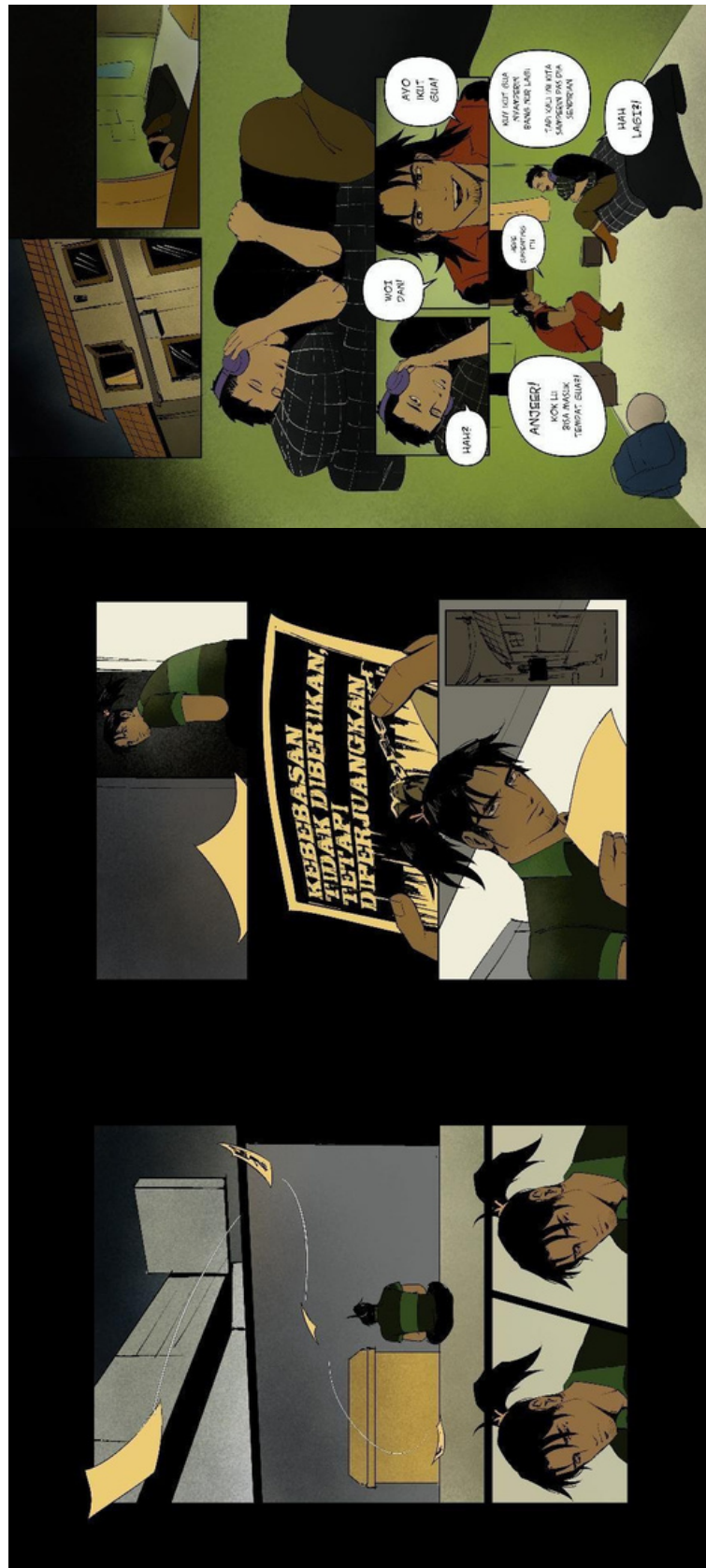














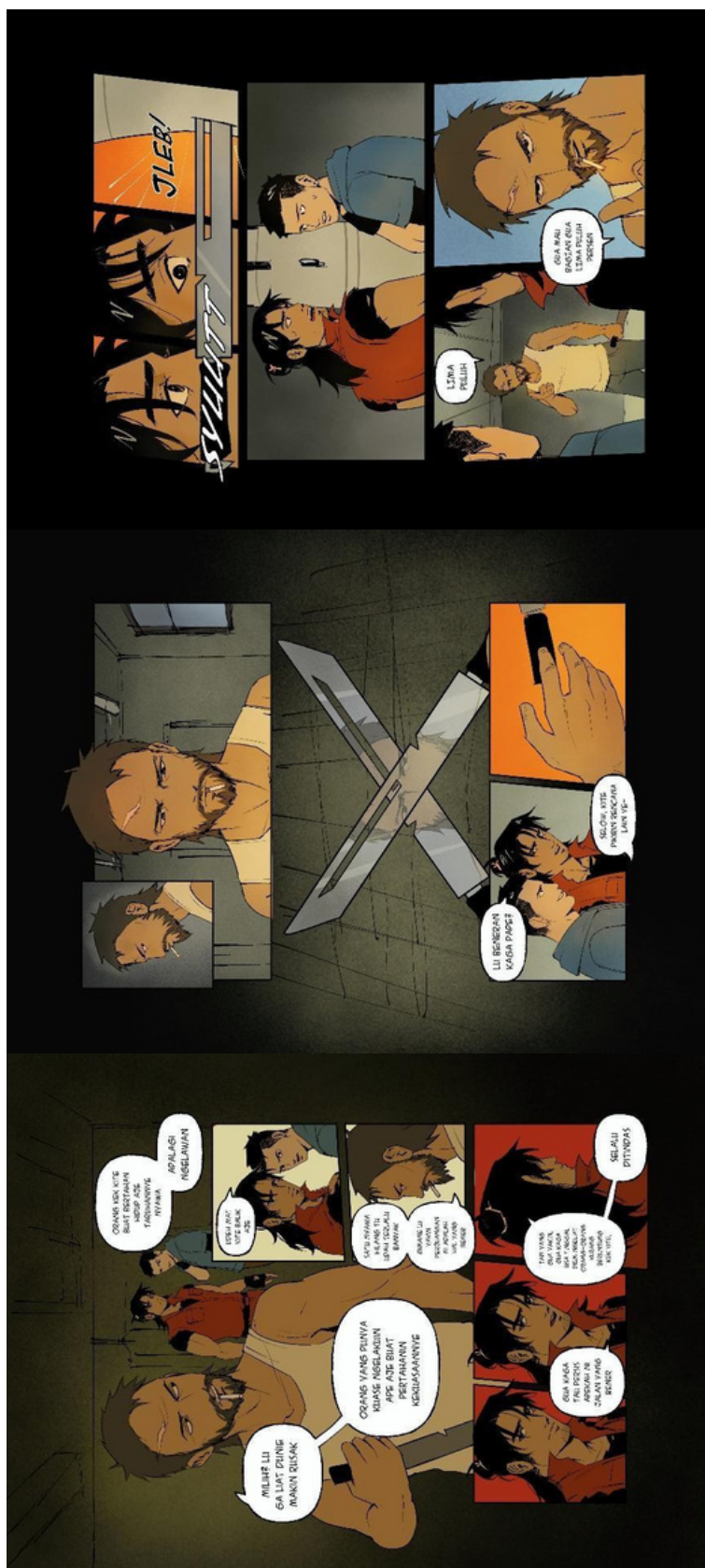








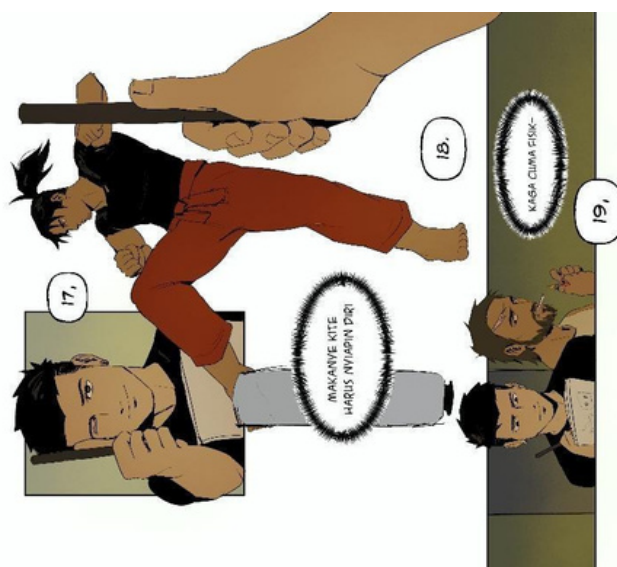






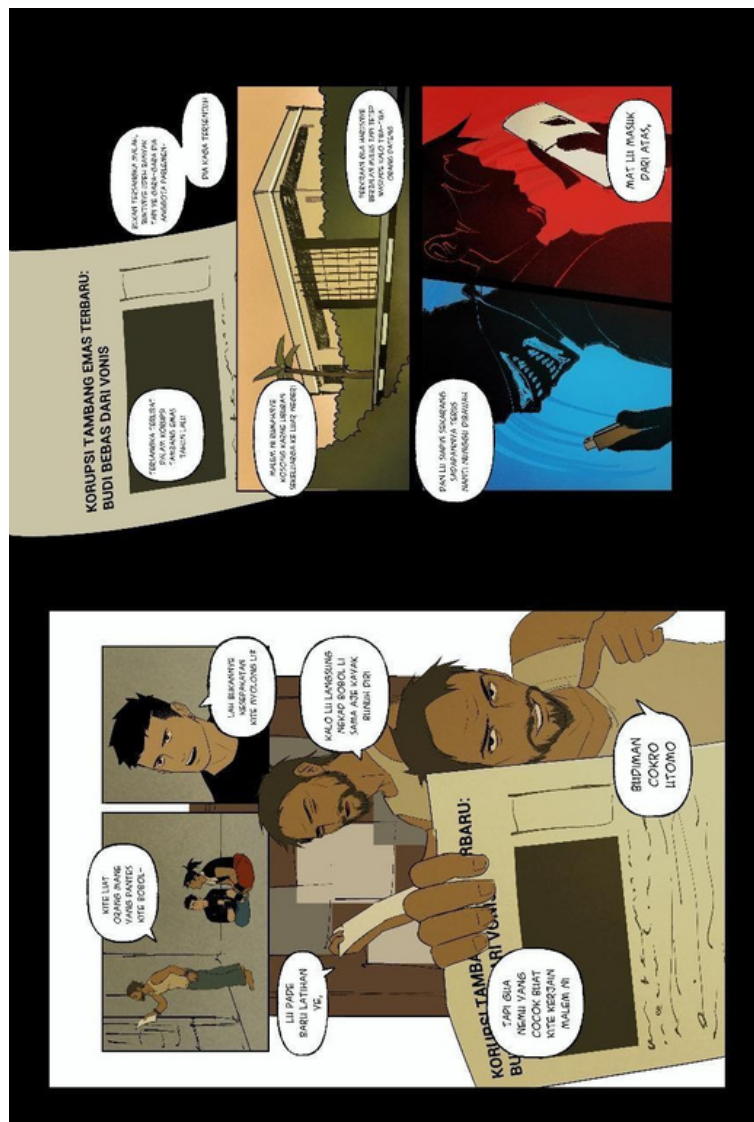


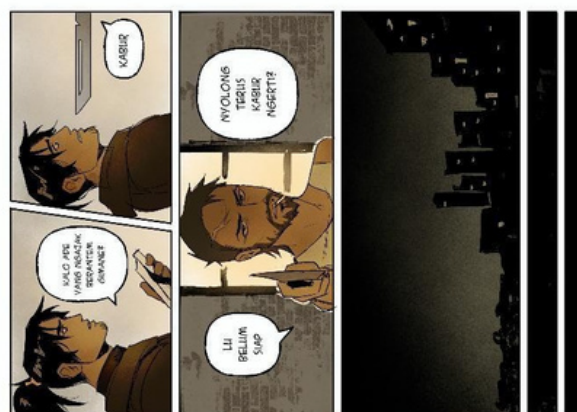


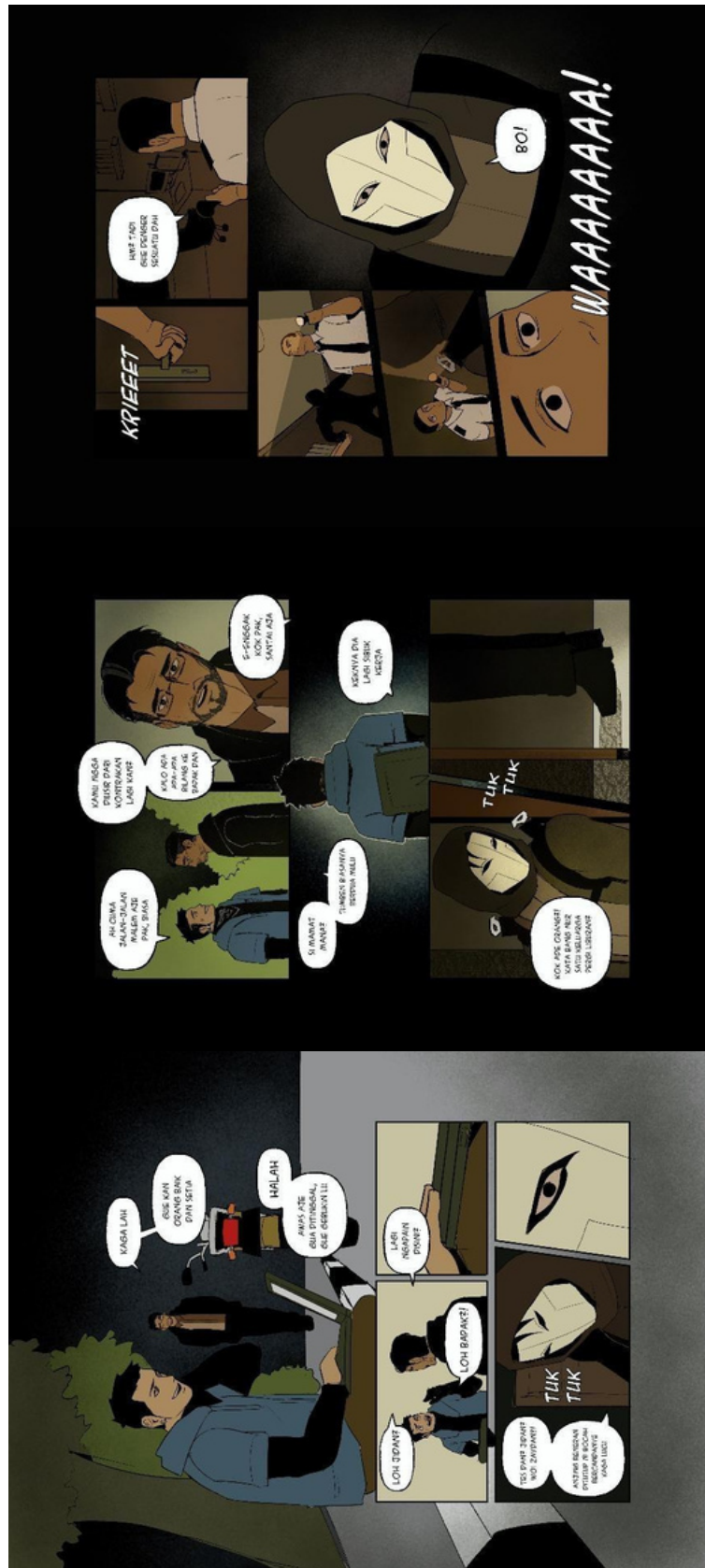






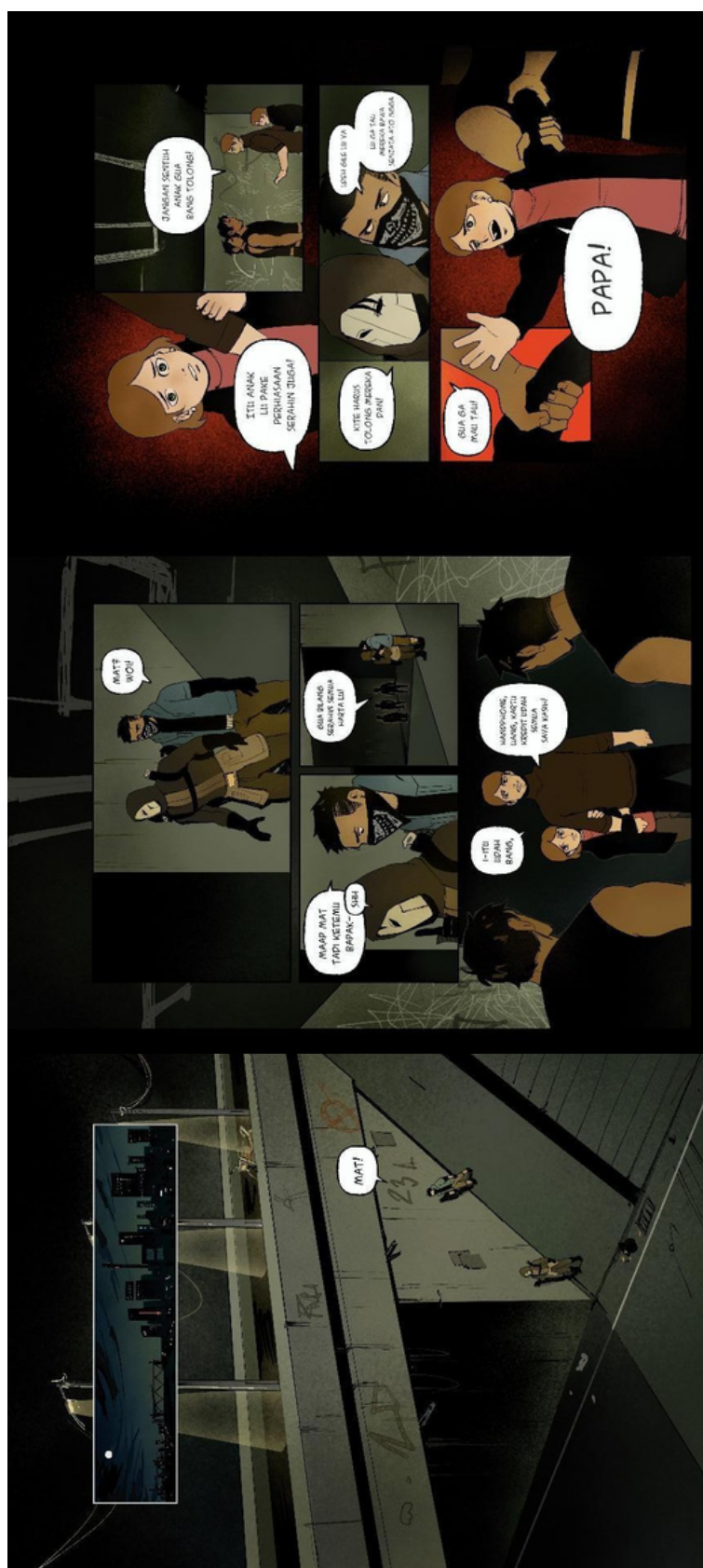


























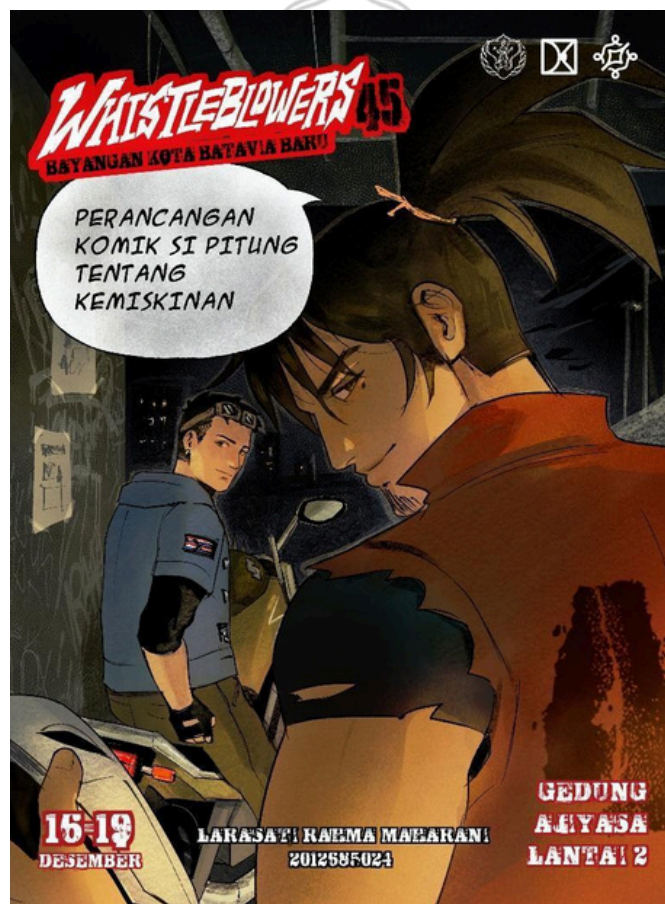


## B. GSM



Gambar 4. 32 GSM (Graphic Standard Manual)

## C. Poster Pameran Tugas Akhir



Gambar 4. 32 Poster Pameran Tugas Akhir



## D. Katalog Pameran Tugas Akhi



Gambar 4. 33 Katalog Pameran Tugas Akhir

## E. Media Pendukung

### 1. Patch



Gambar 4. 34 Patch

### 3. T-Shirt



Gambar 4. 35 T-Shirt

### 4. Strap



Gambar 4. 36 Strap

## 5. Gantungan kunci



*Gambar 4. 37 Gantungan Kunci*

## 6. Stiker



*Gambar 4. 38 Stiker*



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Perancangan komik adaptasi Si Pitung menghasilkan media yang mengangkat isu kemiskinan di dunia modern dan mengemasnya dalam narasi imajinatif dalam komik. Setelah meneliti data yang ada, penyebab kemiskinan tidak hanya terjadi karena faktor individu tetapi juga dapat terjadi oleh faktor ketidakadilan sistem. Banyaknya angka pengangguran dan kemiskinan dalam suatu negara dapat disebabkan oleh rendahnya kualitas sumber daya manusia dan diperlukan membangun kesadaran dan kerja sama antar individu dan sistem yang terlibat.

*Whistleblowers 45* adalah sebuah komik yang terinspirasi dari cerita Si Pitung dengan membawa narasi bagaimana rasanya hidup dibawah tekanan ekonomi dan sistem yang tidak adil. Disaat sistem gagal melindungi masyarakat yang tertindas, apa bedanya masa setelah kemerdekaan sekarang ini dengan masa penjajahan saat Si Pitung pertama muncul. Dengan mengangkat latar belakang dunia modern, mengajak pembaca untuk sadar isu kemiskinan adalah sesuatu yang serius

Terlebih dengan banyaknya berita tidak mengenakan seperti pajak yang terus naik tetapi pendapatan tetap, kasus korupsi yang menjadi makanan sehari-hari, maka tidak heran banyak orang merasa putus asa untuk melihat masa depan yang lebih baik terutama dikalangan muda. Banyak stigma yang muncul bahwa “orang miskin berarti kurang berusaha” dimana hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Banyak orang yang memang terlahir dengan beban yang lebih berat dari yang lain. Disaat sistem tidak mendukung orang-orang tertindas seperti ini, masalah kemiskinan tidak akan menemukan titik terangnya.

Dalam perancangan ini ditemukan beberapa kendala. Sedikitnya akurasi asal usul cerita asli Si Pitung menjadi penghambat penulisan untuk referensi komik. Selain itu permasalahan kemiskinan melingkupi ruang yang besar dapat, diperlukan batasan yang matang saat membahasnya pada narasi dalam komik. Berdasarkan analisis dan perancangan yang sudah dilakukan, komik membutuhkan karakter yang dapat membangun relasi

emosional yang dapat menarik pembaca. Maka, untuk merancang komik yang baik tidak hanya pesan dan tujuan yang harus diperhatikan, membuat karakter yang menghibur dan *relate* dengan target audiens juga perlu dilakukan.

Secara keseluruhan, komik ini dirancang sebagai media untuk meningkatkan kesadaran akan masalah kemiskinan kepada masyarakat umum terutama target audiens remaja keatas. Komik ini dapat menjadi media yang menghibur dan membangun diskusi tentang penyebab masalah kemiskinan serta upaya membangun kesadaran untuk memutuskan agar lingkaran kemiskinan tidak terus berputar.

## B. Saran

Perancangan komik ini bukanlah hal yang mudah. Setelah melewati berbagai tahap dalam perancangan ini, dapat dijelaskan bahwa membuat sebuah komik diperlukan pertimbangan dan pemikiran matang untuk membuat komik. Mulai dari tujuan komik itu dibuat, pesan yang ingin disampaikan, ide alur cerita, *brainstroming* desain karakter, *worldbuilding*, *paneling*, dialog, hingga proses produksi.

Komik adaptasi diperlukan referensi dan riset sebanyak-banyaknya sebagai bahan ide, tetapi juga diperlukan orisinalitas yang membuat suatu media menonjol dan unik dari yang lain. Walau media yang diambil berupa komik, ide juga dapat diambil dari media lain yang membahas permasalahan yang sama seperti film atau *game*. Selain itu mengatur waktu, tenaga, dan kesehatan juga tak kalah penting untuk dipersiapkan saat merancang sebuah komik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Chambers, Robert. (1995). *Poverty and livelihoods: whose reality counts?*. Vol. 7 No. 1.
- Freire, Paulo. (2022). *Pendidikan Kaum Tertindas*. Madpress Digital.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making: Membuat Komik*. AnImage
- Nurkse, R. (1953). *Problems of capital formation in underdeveloped countries*. Oxford University Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Kitchen Sink Press.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. William Morrow Paperbacks.
- Meretoja, H. (2017). *The ethics of storytelling: Narrative hermeneutics, history, and the possible*. Oxford University Press.
- Petty, J. (2006). *A Brief History of Comic Books*. Heritage Auction Galleries.
- Prasetyo, E. & Bajraghosa, T. (2012). *Siapa bilang pendidikan kita murah dan bermutu?* IRCiSoD.
- Ranci re, J. (2013). *Aisthesis: Scenes from the aesthetic regime of art* (Z. Paul, Trans.). Verso.
- World Bank. (2007). *Era baru dalam pengentasan kemiskinan di Indonesia*. The World Bank Office Jakarta.
- Jurnal** Adawiyah, Sa'diyah El. (2020). Kemiskinan dan Faktor-Faktor Penyebabnya.
- Adhinegara, B. Y., & Rakhmat, M. Z. (2024, September). *Indonesia inequality report 2024: Private jets for the rich, bicycles for the poor*. Center of Economic and Law Studies (CELIOS). celios.co.id

Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2023, 17 Juli). Akhirnya, Angka Kemiskinan Jakarta Turun. [jakarta.bps.go.id](http://jakarta.bps.go.id)

Damardini, P. (1993). *Cerita Si Pitung sebagai sastra lisan: Analisis terhadap struktur cerita* [Skripsi]. Fakultas Sastra Universitas Indonesia.

Haughton, J., & Khandker, S. R. (2009). *Handbook on Poverty and Inequality*. World Bank.

Kamayanti, A. (2023). Akuntan(Si) Pitung: Mendobrak Mitos Abnormalitas Dan Rasialisme Praktik Akuntansi. *Jurnal Riset Dan Aplikasi: Akuntansi Dan Manajemen*, 2(3). <https://doi.org/10.33795/jraam.v2i3.176>

Lestari, I, P., Robiani, B., Sukanto, S. (2023). Kemiskinan Ekstrem, Ketimpangan Dan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 11(2). <https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i2>

Van Till, M. (1996). *In Search of Si Pitung: The History of an Indonesian Legend*. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 152(3), 461–482. <http://www.jstor.org/stable/27864777>

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2016). *PISA 2015 results: In focus: Indonesia country snapshot*. OECD Publishing. [www.oecd.org](http://www.oecd.org)

Victoria, J., & Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran terhadap Self-Love dan Social Media Positivity untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.225>

Zhong, Z., Chen, S., & Xuan, W. W. (2021). Recontextualizing Literary Classics With Modernity: A Social Semiotic Analysis of a Comic Adaptation of Journey to the West. *Sage Open*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/21582440211019730>

## Website

Annur, Cindy Mutia. (2022). Masalah Besar Ketimpangan Ekonomi di Indonesia. Diakses pada 3 Oktober 2024, dari <https://katadata.co.id/infografik>

- Bureau of Labor Statistics. (2024, April 16). *A profile of the working poor, 2022* (Report No. 1113). U.S. Department of Labor. [www.bls.gov](http://www.bls.gov)
- Hanggoro, Hendaru Tri. (2019, 11 Februari). Siapa Sebenarnya Si Pitung?. Diakses pada 22 Mei 2024, dari <https://historia.id/urban/articles/siapa-sebenarnya-sipitung-P14wz/page/2>
- Indonesia.go.id. (2023, 27 September). *Indonesia Naik Kelas*. indonesia.go.id *The diversity of deprivations*. (n.d.-b). UNDP. <https://featured.undp.org/multidimensional-poverty/>
- Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia. (2025, Januari 25). *Mengurangi kemiskinan, mengatasi ketimpangan: Labor market brief Januari 2025*. lpem.org
- Naurah, Nada. (2024, 1 Januari). Polri: Kejahatan di Indonesia Naik 4,3% oada 2023, Tembus 288 ribu kasus. Diakses pada 22 Mei 2024, dari <https://goodstats.id/article/polri-kejahatan-di-indonesia-naik-4-3-pada-2023-tembus-288-ribukasus-ATR2H>
- Poverty, Prosperity, and Planet Report 2024: *Pathways Out of the Polycrisis*. (n.d.). World Bank. <https://www.worldbank.org/en/publication/povertyprosperity-and-planet>
- Tifada, Dertha Arya. (2024). Kasus Nenek Asyani dan Tujuh Batang Jati: Potret Buramnya Hukum Indonesia. Diakses 8 Oktober 2024, dari <https://voi.id/memori/416602/kasus-nenek-asyani-dan-tujuh-batang-jatipotret-buramnya-hukum-indonesia>
- Tim Prabowo-Gibran. (2023, November 21). *17 program prioritas PrabowoGibran*. <https://prabowosubianto.com/17-program-prioritas-prabowogibran/>
- World Bank. (n.d.). *GDP per capita (current US\$)*. data.worldbank.org

## LAMPIRAN

### A. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
Laman: www.fsr.isi.ac.id

#### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : Larasati Palma Maharani  
NIM : 2012685024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Semester : 9 (Sembilan) Tahun Akademik : 2023 / 2024  
Judul TA : \_\_\_\_\_  
Ditempuh ke : II / II / III Semester \* (lingkari salah satu)  
Pembimbing I : Dr. Drs. Hartono Karandi M. Sa  
Pembimbing II : Terna Bajranghisa, M. Sa

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
8/24/10	Proposal			
24/24/10	Proposal			
15/24/11	DI PENGECAS TOKOH DAN LATAR WAKTU BERSA DENGAN TEMPAK			
22/24/11	AKUR CENITA HASIL MEMBUKUKAN			
31/24/11	LANJUT BAB III			





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
4/25	BAB II LANDASAN TEORI UNTUK TARGET AUDIENCES			
14/25 3	BAB III			
22/25 4	BAB IV 1/4 Sketsa			
20/25 5	BAB III dan IV			
28/25 5	BAB IV dan Sketsa			
12/25 12	BAB IV KOMIK KESTH MAKSIMAL DISEMPURNAKAN			

Koordinator Program Studi  
DKV FSR ISI Yogyakarta

Fransisca Sherly Tajur, S.Sn., M.Sn.  
NIP 199002152019032018



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : Larasati Falma Maharani  
 NIM : 2012685024  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Semester : 9 (sembilan) Tahun Akademik : 2023 / 2024  
 Judul TA : Pemecangan Komik Si Piting tentang Komunikasi  
 Ditempuh ke : VI / II / III Semester \* (lingkari salah satu)  
 Pembimbing I : Dr. Drs. Harlana Kurnadi, M.Si.  
 Pembimbing II : Terna Buja Rahesa, M.Si.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
8/24/10	Proposal & BAB I		G	
25/24/10	BAB I		G	
18/24/10	BAB I & BAB II		G	
21/24/10	- Sinopsis - Bab II & Literatur tambahan		G	
30/12/24	BAB II		G G	

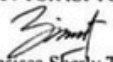


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
30/01 2025	BAB II		G	
27/03 25	BAB II		G	
22/4 25	BAB III & BAB IV		G	
07/5 25	BAB III (Revisi) Sketsa Chapter I.		G	
26/5 25	BAB IV dan Sketsa		G	
12/11 25	BAB IV		G	

Koordinator Program Studi  
 DKV FSR ISI Yogyakarta

  
 Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
 NIP 199002152019032018

**B. Surat Persetujuan**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

Jalan Parangtritis km 6,5, Telepon (0274) 381590, Yogyakarta 55001

TA.03

**SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**  
**UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR**

Semester Gasal/~~Genap~~\*) Tahun Akademik 2025 / 2026

Nama : Larasati Fihma Maharani  
 Nomor Mahasiswa : 2012685024  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Judul Tugas Akhir : Pengkajian / Penciptaan\*) Perencanaan Komik 5 Rting tentang Kesehatan

Diberitahukan bahwa mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan siap untuk mengikuti ujian tugas akhir,  
 pada bulan: Desember tahun: 2025

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan/Koor. Prodi\*)

Fransisca Sherly Tajur, S.Sn., M.Sn.  
 NIP 199002152019032018

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Menyetujui,  
 Dosen Pembimbing I

Dr. Sn. Drs. Harsono, Kurnadi, M.Sn.  
 NIP 196502091995121001

Dosen Pembimbing II

Terra Wijayakusuma, M.Sn.  
 NIP 198104122006041004

Dosen Wali

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.  
 NIP 198011252008121003

\*) coret yang tidak perlu

Dibuat rangkap empat:

1. TPTA-PS
2. Jurusan/Prodi
3. Akmawa (Subbag. Pendidikan)
4. Mahasiswa ybs



### C. Dokumentasi



Dokumentasi Sidang Tugas Akhir



Dokumentasi display pameran Tugas Akhir

## TA\_Cek.pdf

## ORIGINALITY REPORT

**18%**

SIMILARITY INDEX

**18%**

INTERNET SOURCES

**4%**

PUBLICATIONS

**7%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1****digilib.isi.ac.id**

Internet Source

**3%****2****docplayer.info**

Internet Source

**1%****3****data.goodstats.id**

Internet Source

**1%****4****www.cnnindonesia.com**

Internet Source

**1%****5****es.scribd.com**

Internet Source

**1%****6****celios.co.id**

Internet Source

**<1%****7****id.wikipedia.org**

Internet Source

**<1%****8****webrizal.blogspot.com**

Internet Source

**<1%****9****repository.unri.ac.id**

Internet Source

**<1%**



10	<a href="http://dailysocial.id">dailysocial.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://www.kajianpustaka.com">www.kajianpustaka.com</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://www.pikiranlampung.com">www.pikiranlampung.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://jurnal.unived.ac.id">jurnal.unived.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://lontar.ui.ac.id">lontar.ui.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://library.binus.ac.id">library.binus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://www.senibudayabetawi.com">www.senibudayabetawi.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://historia.id">historia.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	<1 %

22	kumparan.com Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
24	baixardoc.com Internet Source	<1 %
25	liberezmoussa.fr Internet Source	<1 %
26	www.goodnewsfromindonesia.id Internet Source	<1 %
27	fajarngopi.blogspot.com Internet Source	<1 %
28	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	<1 %
30	www.bbc.com Internet Source	<1 %
31	www.sridianti.com Internet Source	<1 %
32	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
Submitted to Universitas Sanata Dharma		

33	Student Paper	<1 %
34	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
35	fsr.isi.ac.id Internet Source	<1 %
36	123dok.com Internet Source	<1 %
37	adoc.pub Internet Source	<1 %
38	jdi.h.pekalongankab.go.id Internet Source	<1 %
39	hellosehat.com Internet Source	<1 %
40	docshare.tips Internet Source	<1 %
41	lestari.kompas.com Internet Source	<1 %
42	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
43	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
44	digilib.uns.ac.id Internet Source	

		<1 %
45	econpapers.repec.org Internet Source	<1 %
46	sbassist.blogspot.com Internet Source	<1 %
47	repository.stietribhakti.ac.id Internet Source	<1 %
48	core.ac.uk Internet Source	<1 %
49	aksarasahaja.wordpress.com Internet Source	<1 %
50	anung-wr.blogspot.com Internet Source	<1 %
51	wiki.uc.ac.id Internet Source	<1 %
52	www.bappeda.jogjapro.go.id Internet Source	<1 %
53	Submitted to Tbilisi State University Student Paper	<1 %
54	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
55	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %

56	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
57	wartasentral.com Internet Source	<1 %
58	www.powtoon.com Internet Source	<1 %
59	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III Student Paper	<1 %
60	Submitted to LPPM Student Paper	<1 %
61	Submitted to Telkom University Student Paper	<1 %
62	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1 %
63	journals.itb.ac.id Internet Source	<1 %
64	rudi-ilmusosial.blogspot.com Internet Source	<1 %
65	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
66	dispersip.bengkaliskab.go.id Internet Source	<1 %

komikindieindonesia.blogspot.com

67	Internet Source	<1 %
68	repository.isi-ska.ac.id Internet Source	<1 %
69	gizikesehatan.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
70	jurnal.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
71	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
72	www.suara.com Internet Source	<1 %
73	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
74	Wida Andina, Amin Wahyudi. JURNAL EKONOMI SAKTI (JES), 2023 Publication	<1 %
75	elexmedia.id Internet Source	<1 %
76	plotpointkreatif.blogspot.co.id Internet Source	<1 %
77	transriau.com Internet Source	<1 %
78	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	



		<1 %
79	akurat.co Internet Source	<1 %
80	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
81	indiksi.info Internet Source	<1 %
82	journal.pancabudi.ac.id Internet Source	<1 %
83	jurnal.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
84	kangmas09blog.blogspot.com Internet Source	<1 %
85	pilihanbinarihidup.blogspot.com Internet Source	<1 %
86	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
87	rinitarosalinda.blogspot.com Internet Source	<1 %
88	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
89	wanangsari.blogspot.com Internet Source	<1 %

90	wibirama.com Internet Source	<1 %
91	www.kaorinusantara.or.id Internet Source	<1 %
92	www.paud.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
93	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
94	docobook.com Internet Source	<1 %
95	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
96	e-prosiding.umnaw.ac.id Internet Source	<1 %
97	hdl.handle.net Internet Source	<1 %
98	hot.detik.com Internet Source	<1 %
99	iceteainfo.blogspot.com Internet Source	<1 %
100	imbar.mhs.upnyk.ac.id Internet Source	<1 %
101	pt.scribd.com Internet Source	<1 %

102	<a href="http://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	<1 %
103	<a href="http://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
104	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
105	<a href="http://storage.googleapis.com">storage.googleapis.com</a> Internet Source	<1 %
106	<a href="http://suhana.web.id">suhana.web.id</a> Internet Source	<1 %
107	<a href="http://www.gramedia.com">www.gramedia.com</a> Internet Source	<1 %
108	<a href="http://www.pertanianku.com">www.pertanianku.com</a> Internet Source	<1 %
109	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
110	<a href="http://www.zonasoal.com">www.zonasoal.com</a> Internet Source	<1 %
111	<a href="http://ekonomi.bisnis.com">ekonomi.bisnis.com</a> Internet Source	<1 %
112	<a href="http://www.repository.trisakti.ac.id">www.repository.trisakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %