

PERANCANGAN KOMIK BERGERAK SEJARAH MINUMAN BETAWI BIR PLETOK

Ryan Hidayat¹⁾, Febrianto Saptodewo²⁾, Rina Wahyu Winarni³⁾

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

*Penulis Korespondensi: rinawinarni2019@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Bir Pletok merupakan minuman khas Betawi yang menggabungkan banyak rempah-rempah dalam satu racikan. Bir Pletok saat ini mulai tergeser keberadaannya oleh minuman-minuman lain yang lebih diminati oleh anak muda dengan banyak improvisasi rasanya. Saat ini Bir Pletok hanya bisa ditemui di pedangan yang berjualan di pinggiran Jakarta serta saat acara-acara tertentu saja, misalnya pernikahan orang Betawi dan ulang tahun kota Jakarta yang menyediakan banyak kuliner khas Betawi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik bergerak minuman tradisional Betawi berjudul "Bir Pletok, Khasiat Minuman Rempah" untuk menginformasikan keberadaan minuman tradisional khas Betawi ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi Pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil yang dicapai adalah media tentang bir pletok berbentuk komik bergerak dengan gaya surealis yang disesuaikan untuk target audiens masyarakat Jakarta berusia 20-30 tahun.

Kata Kunci: Bir Pletok, Minuman Betawi, Komik Bergerak, Jajanan Jakarta

Abstract. *Bir Pletok is a typical Betawi drink that combines many spices in one blend. Bir Pletok is currently being forgotten by the existence of other modern drinks that are more in demand by young people with lots of improvised flavors. Currently Bir Pletok beer can only be found at vendors selling on the outskirts of Jakarta and only during certain events, for example Betawi people's weddings and birthdays in the city of Jakarta which provide many Betawi culinary delights. This study aims to design a motion comic for a traditional Betawi drink entitled "Bir Pletok, Benefits of Spiced Drinks" to inform the existence of this Betawi traditional drink. The method used to collect data in this study were literature research, observation, and interviews. The result achieved is the media about bir pletok in the form of a motion comic with a surreal style that is adapted for the target audience of Jakarta residents aged 20-30 years.*

Keywords: *Bir Pletok, Betawi Drink, Motion Comic, Jakarta Street Food*

Pendahuluan

Kebudayaan Betawi mendapatkan banyak pengaruh dari budaya luar dikarenakan letaknya yang menjadi Pelabuhan antar bangsa yaitu Pelabuhan Kalapa sehingga kehadiran masakan tradisional Betawi tidak lepas dari proses interferensi budaya antar suku dan antar bangsa (Tjandrasmita, 1977). Kawasan Pelabuhan Kalapa telah menjadi kawasan kosmopolitan sehingga terjadi interaksi antar etnik maupun bangsa secara intensif. Interaksi tersebut menciptakan proses asimilasi yang ketat sehingga menghasilkan produk yang unik dan khas (Junus & Melalatoa, 1995).

Dari sekian banyaknya kuliner khas Betawi, ada salah satu minuman yang dibuat perjalanannya mengikuti kebiasaan budaya bangsa Belanda, pada saat itu bangsa Belanda datang dan menempati pelabuhan Sunda Kalapa dengan kebiasaan meminum bir. Dikarenakan masyarakat Betawi yang mayoritas memeluk agama Islam dan tetap berpegang teguh mengharamkan minuman beralkohol dalam bentuk apapun, pada akhirnya masyarakat Betawi meracik bir sendiri yang meniru warna hingga kemasan dan pada akhirnya diberi nama Bir Pletok dan menjadikannya minuman tradisional (Saputry, 2016). Nama bir pada Bir Pletok konon diambil dari bahasa Arab yakni Bi'run atau Abyar yang berarti sumber mata air, sedangkan arti pletok diambil dari suara yang dihasilkan minuman saat dikocok atau diaduk yang berbunyi "pletok" (Giyatmi, 2018).

Bir Pletok merupakan minuman khas Betawi yang menggabungkan banyak rempah-rempah dalam satu racikan. Meskipun Bir Pletok di setiap daerah berbeda dalam hal racikan namun rempah yang harus ada di Bir Pletok adalah jahe dan secang. Jenis rempah yang berbeda-beda menghasilkan warna, aroma dan rasa yang berbeda sehingga kombinasi yang satu sama lain akan memberikan sensasi rasa tersendiri yang dapat meningkatkan selera serta daya terima pada setiap Bir Pletok yang dihasilkan (Kholishoh dkk., 2020). Tetapi minuman tradisional ini memiliki aroma dan rasa yang cukup pahit sehingga masyarakat, terutama golongan remaja dan anak-anak, kurang menyukai minuman Bir Pletok tersebut (Triwijayanti, 2006).

Bir Pletok termasuk minuman sehat yang kaya akan manfaat. Namun, saat ini keberadaannya mulai tergeser oleh minuman-minuman lain yang lebih diminati oleh anak muda karena adanya banyak improvisasi rasa dan kesegaran yang disukai remaja dan anak-anak. Hal ini menyebabkan Bir Pletok hanya bisa ditemui saat acara-acara tertentu saja di Jakarta, misalnya pernikahan orang Betawi dan ulang tahun kota Jakarta yang menyediakan banyak kuliner khas Betawi dan pedagang di distrik pinggiran (Mulyadi, 2007).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini hendak merancang *motion comic* atau komik bergerak tentang asal-usul Bir Pletok khas Betawi ini dan khasiat yang terkandung di dalamnya. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kembali minat masyarakat kepada minuman sehat Bir Pletok serta memopulerkan Bir Pletok di kalangan masyarakat Jakarta sehingga tidak hanya hadir di acara besar saja, namun Bir Pletok bisa bersaing dengan minuman modern lain yang beragam.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Studi pustaka yang dilakukan yaitu dengan mengkaji beberapa artikel, jurnal, buku, dan berita online. Data yang didapat melalui studi Pustaka secara keseluruhan mendeskripsikan tentang asal-usul Bir Pletok serta khasiatnya. Observasi dilakukan di daerah Jakarta, serta wawancara dilakukan terhadap Dwi Pribandani Rustandi, seorang pemerhati budaya Betawi.

Perancangan komik bergerak ini menetapkan segmentasi wilayah Jakarta dan target usia 20-30 tahun dengan status ekonomi menengah. Hasil rancangan akan berbentuk komik bergerak sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi maupun untuk memperluas pengetahuan akan keberadaan minuman tradisional yang kaya akan manfaat tanpa adanya kandungan alkohol. Melalui perancangan komik bergerak tentang Bir Pletok ini, diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru yang berkaitan tentang sejarah kuliner khas Betawi sehingga mampu menaikkan kembali pamor Bir Pletok di kalangan remaja.

Metode Perancangan

Konsep Media

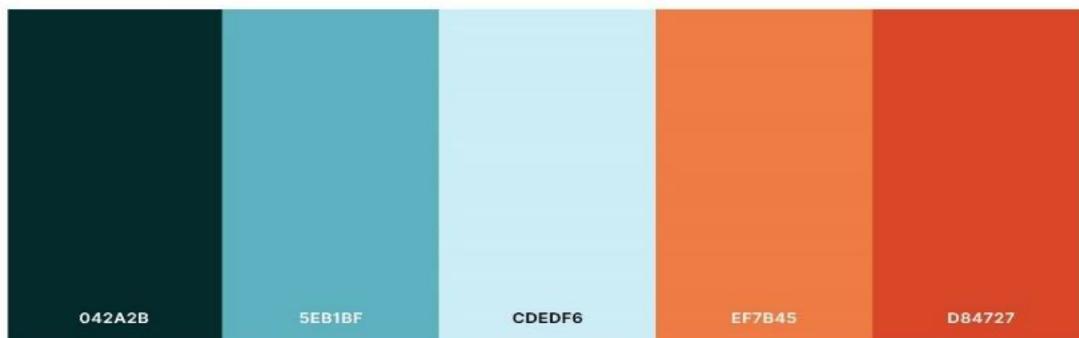
Media yang dipilih dalam penyampaian sejarah Bir Pletok ini ialah komik bergerak. Menurut Mcbride (2008), komik bergerak merupakan penggabungan buku komik dengan animasi. Teknik animasi yang dipakai pada komik bergerak tidak sekompleks film animasi pada umumnya. Penambahan musik dan suara karakter juga digunakan untuk meningkatkan daya tarik komik bergerak itu sendiri.

Target yang dipilih peneliti dalam perancangan komik bergerak ini yaitu masyarakat usia 20-30 tahun yang tinggal di sekitaran Jakarta. Pemilihan ini didasari atas kecenderungan remaja dewasa yang memiliki minat yang tinggi terhadap komik (Astiningrum & Prawitasari, 2010). Selain itu, masyarakat yang gemar membaca komik atau menonton animasi memiliki daya imajinasi yang besar sehingga mereka umumnya senang terhadap sesuatu yang baru dan kreatif (Haryono, 2009).

Komik bergerak ini akan mengambil judul “Bir Pletok, Khasiat Minuman Rempah” untuk menekankan segi manfaat serta bahan dasar pembuatan minuman ini. Komik akan menampilkan sejarah pelayaran bangsa Belanda yang sampai di pelabuhan Sunda Kalapa untuk mencari rempah, namun bangsa Belanda tidak langsung pergi melainkan berpesta di pelabuhan Sunda Kalapa dengan warga pribumi. Warga Betawi memilih tidak ikut pesta karena adanya minuman beralkohol, setelah itu warga tersebut memiliki rencana membuat minuman yang sekilas mirip dengan apa yang dimiliki bangsa Belanda. Ada 5 tokoh yang diperankan dengan karakter yang menyesuaikan perjalanan sejarah bangsa Belanda yang perlahan-lahan menjajah pelabuhan Sunda Kalapa karena rempahnya.

Konsep Perancangan

Komik bergerak Bir Pletok ini dirancang menggunakan gaya semi realis dengan mengutamakan ketebalan pada tinta. Semi realis merupakan penggabungan antara gaya realis dengan kartun. Penggabungan kartun dengan gaya realis mampu menarik kalangan anak muda maupun dewasa (Pertwi, 2019). Warna yang digunakan di komik bergerak “Bir Pletok, Khasiat Minuman Rempah” ini adalah skema warna analogous. Warna analogous adalah warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema analogous sering sekali ditemui dalam alam dan cukup menyenangkan untuk dilihat. Kombinasi lingkaran warna ini adalah memberikan kesan yang ceria dan harmonis. Skema warna analogous yang dipakai dalam perancangan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Skema warna analogous dalam komik bergerak bir pletok

Pemilihan Huruf

Huruf yang digunakan pada perancangan komik bergerak ini adalah font Anime Ace dan Badaboom. Kedua huruf tersebut termasuk ke dalam jenis comic font. Berdasarkan studi, comic font mewujudkan susunan huruf yang rapi dengan metode lettering yang dapat memberikan sebuah ciri khas pada komik (Caputo, 1997). Font Anime Ace dan Badaboom yang digunakan peneliti mengikuti gaya font yang sudah ada di beberapa komik, dengan gaya huruf yang terlihat sederhana dan seperti tulisan tangan. Contoh font yang digunakan dalam komik ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Font Anime Ace (kiri) dan Badaboom (kanan)

Desain Karakter

Desain karakter merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah komik, film, animasi, dan video game. Karakter tidak hanya meliputi tokoh yang utama yang berperan, melainkan juga meliputi perwakilan dari hal-hal yang berhubungan dengan cerita tersebut kepada audience (Rahma dan Utami, 2021). Menurut Sugihartono (2009), pengembangan karakter akan menjadi pengalaman menarik untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah karakter tidak hanya masalah menggambar figure, masing-masing karakter juga harus memiliki bentuk, kepribadian, features, dan perilaku tersendiri. Terdapat 5 karakter yang akan dirancang dalam komik bergerak ini. Kelima karakter itu adalah Bang Ja'i, Babeh Na'im, Mpok Ira, D'Houtman, dan Pak Uwa.





Gambar 3 Proses perancangan karakter Bang Ja'i

Karakter pertama adalah Bang Ja'i. Bang Ja'i merupakan karakter utama dalam komik bergerak ini yang memiliki sifat rasa keingin tahun yang sangat tinggi. karakter bang Ja'i dibuat sebagai penemu Bir Pletok bersama temannya karena melihat orang Belanda berpesta saat sampai di Pelabuhan Sunda Kalapa. Referensi desain karakter Bang Ja'i mengikuti tampilan jawara Betawi. Proses perancangan karakter Bang Ja'i dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 4 Proses perancangan karakter Babeh Na'im

Karakter kedua adalah Babeh Na'im. Babeh Na'im merupakan ayah dari Bang Ja'i. Babeh Na'im memiliki sifat yang cukup keras dan sedikit emosional, dikarenakan babeh Na'im sangatlah agamis. Apapun yang dibawa oleh bangsa luar ke wilayahnya sangat tidak disukai oleh Babeh Na'im. Karakter Babeh Na'im digambarkan dengan menampilkan mimik wajah yang marah dan gusar. Dalam mencari referensi desain karakter dari Babeh Na'im, peneliti mencari pakaian khas Betawi yang cocok dipakai orang tua Betawi pada saat itu, dengan baju kemeja tidak dikancing serta gesper yang melingkari baju kemejanya. Proses perancangan karakter Babeh Na'im dapat dilihat pada gambar 4.



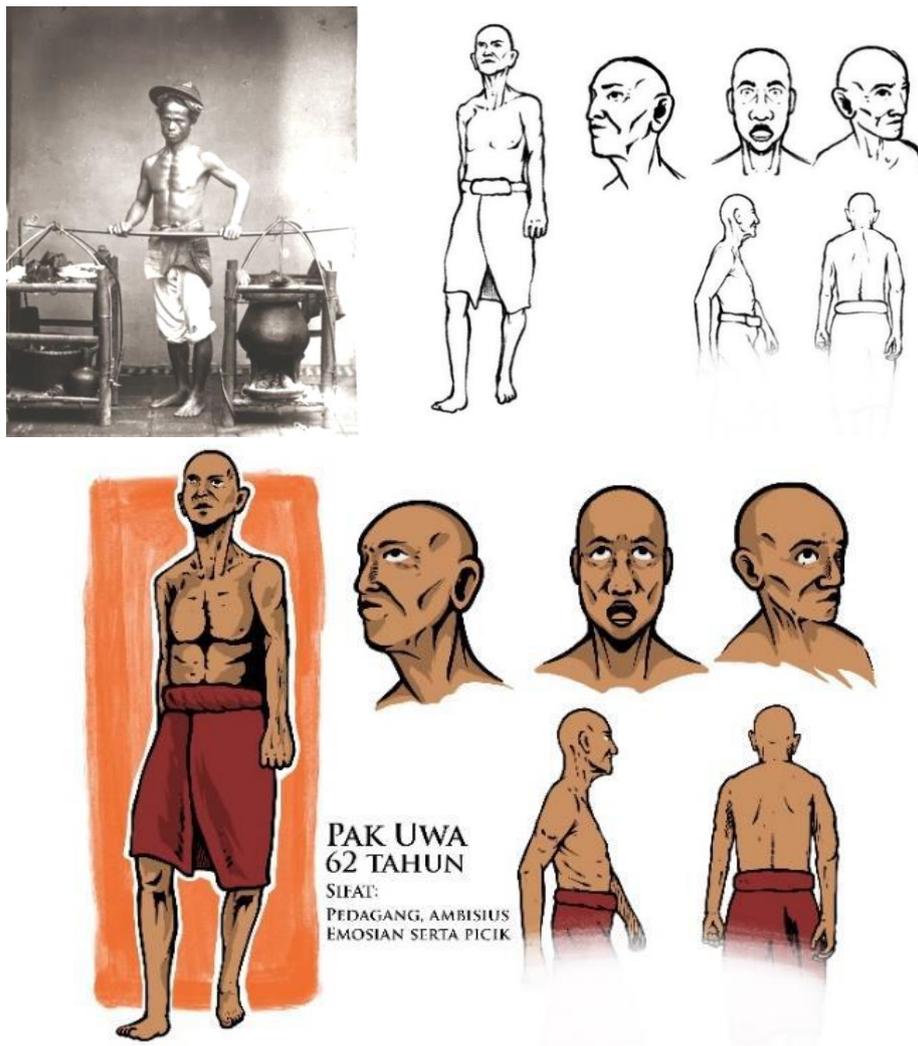
Gambar 5 Proses perancangan karakter Mpok Ira

Karakter ketiga adalah Mpok Ira. Mpok Ira yang memiliki wajah cantik memiliki sifat yang penyayang dan penyabar. Mpok Ira memiliki pengetahuan yang cukup luas terkait rempah karena pergaulan mpok Ira sering berbincang soal racikan masakan bersama pedagang-pedagang yang berada di pasar. Referensi desain karakter dari Mpok Ira adalah perempuan Betawi yang memakai kebaya. Pemilihan ini diambil dari fotografi suasana masa Belanda yang menampilkan perempuan Betawi berbusana kebaya. Proses perancangan karakter Mpok Ira dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 6 Proses perancangan karakter D'Houtman

Karakter keempat adalah orang Belanda bernama D'Houtman. D'Houtman memiliki porsi tubuh yang tinggi dan sifat yang licik dan tamak. Awalnya D'Houtman datang untuk bertransaksi rempah, namun karena sifatnya tersebut, D'Houtman membawa semua awak kapal ke pelabuhan Sunda Kalapa untuk merebut pelabuhan tersebut. Referensi karakter D'Houtman mengikuti busana kapten kapal Belanda saat itu, namun hasil akhir telah melalui proses improvisasi untuk menunjang kreativitas dalam perancangan. Proses perancangan karakter D'Houtman dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 7 Proses perancangan karakter Pak Uwa

Karakter terakhir adalah Pak Uwa. Pak Uwa merupakan salah satu pemimpin di pasar Pelabuhan Sunda Kalapa. Pak Uwa mengorganisir semua kebutuhan di pasar hingga menyambut turis yang datang di pasar tersebut. Namun sifat Pak Uwa ambisius dan sedikit ceroboh dalam mengambil keputusan. Pak Uwa hanya memikirkan material untuk memperkaya diri sendiri. Referensi desain karakter Pak Uwa menggunakan tampilan pedagang pada saat itu dengan menggunakan sarung untuk digantikan celana tanpa memakai atasan pakaian. Proses perancangan karakter Pak Uwa dapat dilihat pada gambar 7.

Hasil Perancangan

Komik Bergerak Bir Pletok

Perancangan komik bergerak ini menghasilkan media digital dengan ukuran 1280x720 (16:9) dengan 30 Fps (Frame per second). Ukuran dengan format wide dipilih dengan mempertimbangkan standard teknologi HD (High Definition) dan hasil akhir komik dibuat secara penuh warna untuk memberikan pengalaman audio visual. Walaupun mengambil tema jaman

Daftar Pustaka

- Astiningrum, N., & Prawitasari, J. E. (2010). Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (Manga) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah. *Psychology Journal*, 34(2), 130–150. <https://journal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7093/5545>
- Caputo, T. (1997). *How to Self-Publish Your Own Comic Book*.
- Giyatmi. (2018). *Ensiklopedia Produk Pangan Infonrdia Jilid 2 : Kumpulan Berbagai Teknologi Produk Pangan Indonesia*. PT. Penerbit IPB Press.
- Haryono, S. (2009). Workshop Membuat Komik Untuk Siswa SMA/Sederajadnya. *Abdi Seni* 1(1): 1-30
- Junus, M., & Melalatoa. (1995). *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*. Hal 160
- Kholishoh, S. N., Ulfiasari, R., Kurniawan, N., & Muflihati, I. (2019). Karakteristik Minuman Bir Pletok Berkarbonasi dengan Perbedaan Komposisi Jenis Rimpangnya. *Pasundan Food Technology Journal (PFTJ)*, 6(3), 159-166.
- Mcbride, S. (2008). Web Draws on Comics. *Wall Street Journal*. <http://online.wsj.com/public/article/SB121634908179464605.html>
- Santoso, A. B. (2007). Pengaruh Pemberian Tepung Tempe Kedelai (Glycine Max (L.) Merrill) Selama Masa Prepubertal Terhadap Viabilitas Spermatozoa Mencit Jantan Galur Swiss Webster. *Skripsi Sarjana*. Universitas Kristen Maranatha
- Pertiwi, J. H. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Falsafah Pada Bangunan Masjid Menara Kudus*. Perpustakaan ISI Yogyakarta, 13.
- Rahma, L. I., & Utami, L. R. (2021). Analisis Makna Desain Font Judul Film dalam Poster sebagai Media Promosi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(1), 64-69.
- Saputry, A. (2016). *Pengolahan Minuman Fungsional*. Supervisor Jaminan Mutu Pangan.
- Sugihartono, R. A. (2009). *Editing Film, Televisi dan Animasi*. Penerbit Graha Ilmu. Erwin, L. T. (2008). *Buku Makanan Khas Betawi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Tjandrasasmita, U. (1977). *Sejarah Jakarta : DARI ZAMAN PRASEJARAH SAMPAI BATAVIA TAHUN 1750*. Dinas Museum dan Sejarah DKI Jakarta : Jakarta, 1977.
- Triwijayati, A., & Koesworo, Y. (2006). Studi sikap dan niat konsumsi jamu pahitan di Surabaya. *Jurnal Widya Manajemen & Akuntansi*, 6(1), 17–41.