

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENTONG GENDUT DAN VILLA NOVA SEBAGAI BAGIAN SEJARAH WILAYAH CONDET

Muhamad Ilham, Ndaru Ranuhandoko, Khikmah Susanti*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: soezhan99@gmail.com

Abstrak. Entong Gendut adalah salah satu pendekar yang berasal dari Condet yang dikenal dalam peristiwa perlawanannya terhadap penguasa tanah partikelir pada tahun 1916 di Villa Nova, Kelurahan Kampung Tengah, wilayah partikelir Condet Balekambang, Jakarta. Di Villa Nova tersebut awal perlawanan rakyat Jakarta terhadap penguasa tanah partikelir, terutama pemilik Villa Nova yang bernama Nyonya Van der Vasse Rollinson. Namun, walaupun merupakan bagian dari sejarah bangkitnya rakyat dalam melawan penjajah di Jakarta, hanya sedikit artikel yang menginformasikan tentang peristiwa perlawanan Entong Gendut dan Villa Nova di tahun 1916. Bahkan, tidak banyak masyarakat Jakarta yang mengetahui mengenai perjuangan yang menjadi bagian dari sejarah wilayah Condet ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media berupa buku ilustrasi mengenai sejarah Entong Gendut dan Villa Nova yang berlokasi di Condet Jakarta Timur. Dengan menggunakan gaya ilustrasi semirealis dan penggunaan warna Chroma untuk memberikan kesan suasana tempo dulu, diharapkan buku ilustrasi tentang Entong Gendut dan Villa Nova ini dapat menarik dan menumbuhkan minat generasi muda untuk mengetahui tentang sejarah yang ada di daerah Condet serta menjaga peninggalan yang menjadi bagian dari sejarah perjuangan bangsa, khususnya sejarah perjuangan rakyat di Jakarta.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Sejarah Condet, Entong Gendut, Villa Nova.

Abstract. Entong Gendut is one of the historical figures from Condet who is known for his resistance to private land rulers in 1916 in Villa Nova, Kampung Tengah Village, Condet Balekambang, Jakarta. It was at Villa Nova that the Jakarta people started their resistance against private landlords, especially the owner of Villa Nova named Mrs. Van der Vasse Rollinson. However, even though it is part of the history of the rise of the people against the colonialists in Jakarta, there are only a few articles that inform about the events of the Entong Gendut and Villa Nova resistance in 1916. Furthermore, not many Jakartans know about this struggle which is part of the history of the Condet area. This study aims to design a media in the form of an illustrated book about the history of Entong Gendut and Villa Nova located in Condet, East Jakarta. By using a semi-realist illustration style and using Chroma colors to give the impression of an old-timey atmosphere, it is hoped that this illustrated book about Entong Gendut and Villa Nova can attract and foster the interest of the younger generation to know about the history of the Condet area and to protect heritage that is part of history, especially the history of the people's struggle in Jakarta.

Keywords: Illustrated Book, History of Condet, Entong Gendut, Villa Nova.

Pendahuluan

Wilayah Condet merupakan bagian dari wilayah DKI Jakarta lebih tepatnya merupakan kelurahan di kecamatan Kramat Jati Jakarta Timur. Kampung Condet memiliki luas 6,11 Km² yang terdiri dari 3 Kelurahan Batu Ampar, Kelurahan Bale Kambang, dan Kelurahan Kampung Tengah (dulu Kelurahan Kampung Gedong). Nama Condet berasal dari nama sebuah anak sungai Ci Liwung yaitu Ci Ondet. Ondet adalah nama pohon semacam buni, yang buahnya biasa dimakan (Ariefana, 2021). Selain terkenal akan buahnya yang khas yaitu Salak Condet, Condet memiliki kisah dalam perjuangan bangsa Indonesia yaitu perjuangan Entong Gendut di Villa Nova.

Entong Gendut adalah salah satu pendekar yang berasal dari Condet yang dikenal dalam peristiwa perlawanannya terhadap penguasa tanah partikelir pada tahun 1916 di Villa Nova. Entong Gendut memiliki kemampuan silat silo macan yang digunakannya dalam melakukan perlawanan terhadap penguasa tanah partikelir. Pada tanah partikelir Condet, terdapat Terdapat bangunan besar Villa Nova peninggalan Belanda. Masyarakat menyebutnya gedong, yaitu sebuah *landhuis* atau rumah tuan tanah perkebunan swasta di Tanjung Timur yang hingga kini menjadi nama dari daerah tersebut (Nawi, 2019). Di Villa Nova tersebut awal perlawanan rakyat kecil terhadap penguasa tanah partikelir dimulai. Kasus protes dan perlawanan yang cukup besar sempat didokumentasikan oleh pemerintah kolonial Belanda yaitu perlawanan yang dilakukan oleh Entong Gendut dan pengikutnya terhadap pemilik Villa Nova dan tanah partikelir di Tanjung Timur yang bernama Nyonya Van der Vasse Rollinson (Amri & Husin, 2016).

Sejarah perlawanan rakyat yang dipimpin oleh Entong Gendut di Villa Nova ini menjadikan bangunan tersebut sebagai suatu cagar budaya yang kaya sejarah. Namun kurangnya wawasan dan kesadaran masyarakat akan peristiwa ini membuat Villa Nova ditelantarkan sehingga hanya terlihat sebagai reruntuhan bangunan saja yang terletak di kompleks asrama polisi, di Kelurahan Gedong, Jakarta Timur (DetikNews, 2013).

Beberapa media telah menceritakan mengenai kisah Entong Gendut, di antaranya film animasi berjudul "Jawara dari Condet" yang disebarakan pada media digital YouTube dan media cetak Buku Cerita Rakyat Entong Gendut. Hanya saja, berdasarkan hasil yang diperoleh pada saat pengumpulan data yaitu observasi ke daerah Villa Nova, wawancara singkat terhadap warga sekitar, dan wawancara mendalam terhadap Ahlan selaku Pengurus Padepokan Pencak Silat Silo Macan yang digunakan oleh Entong Gendut sebagai sarana perlawanan, tidak banyak masyarakat Jakarta yang mengetahui mengenai perjuangan yang menjadi bagian dari sejarah wilayah Condet ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang media yang dapat menggambarkan sejarah perlawanan rakyat yang dipimpin oleh Entong Gendut di Villa Nova. Media yang dipilih adalah buku ilustrasi agar dapat menggambarkan kejadian yang berlatar belakang kehidupan rakyat betawi di masa Partikelir tahun 1916 secara menarik. Pemilihan ini juga didasari atas pertimbangan bahwa gambar maupun ilustrasi yang merupakan elemen penting dari buku dapat digunakan sebagai pintu gerbang bagi pembaca untuk memaknai isi dari buku yang hendak disampaikan. Perancangan buku ilustrasi wilayah Condet tentang sejarah Entong Gendut dan Villa Nova juga bertujuan untuk menambahkan wawasan mengenai perjuangan dari pejuang daerah dan membangkitkan rasa nasionalisme sehingga dapat dijadikan teladan oleh generasi muda.

Konsep Media

Konsep media yang akan dirancang adalah buku ilustrasi yang berlatar belakang kehidupan rakyat betawi di masa Partikelir tahun 1916 dengan judul Sejarah Entong Gendut dan Villa Nova. Buku ilustrasi adalah buku yang berisikan visualisasi dari suatu tulisan dengan yang menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud (Apriyani, dkk., 2022). Ilustrasi secara etimologis diambil dari bahasa Inggris *Illustration* yang berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang, sehingga ilustrasi memiliki makna untuk membuat sesuatu jelas dan terang (Salam, 2017).

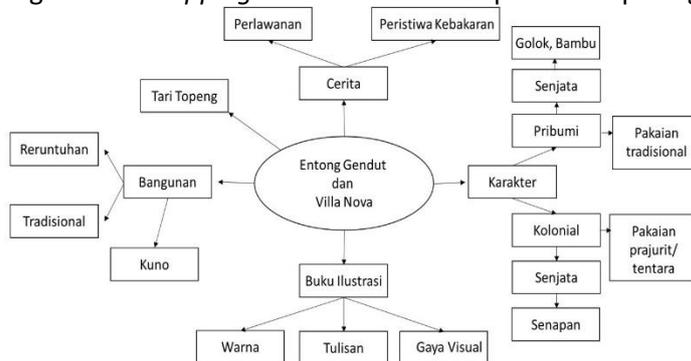
Buku ilustrasi ini dirancang dengan dimensi berukuran A4 yaitu 21 cm x 29,7 cm dengan layout *landscape*. Buku ini memiliki halaman berjumlah 36 halaman yang dicetak menggunakan bahan art paper 150gram sebagai medianya. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah ilustrasi dengan gaya semi realis. Gaya semi realis merupakan perpaduan antara gaya realis dengan gaya kartun, dengan mengilustrasikan beberapa bagian yang mirip dengan aslinya sehingga ilustrasi bisa dieksplorasi secara bebas (Pradesta & Aryanto, 2020).

Alur dari isi buku ini berlatar belakang Jakarta di tahun 1916 yang mengisahkan tentang perlawanan rakyat Condet yang dipimpin oleh Entong Gendut terhadap penguasa tanah partikelir. Perlawanan muncul dikarenakan perilaku yang semena-mena dan pajak tinggi yang dibebankan kepada rakyat. Alur buku akan menggambarkan terjadinya penolakan rakyat atas perilaku tuan tanah di Villa Nova hingga kematian Entong Gendut dan peristiwa terbakarnya Villa Nova.

Konsep Perancangan

Mind mapping dan mood board

Dalam membuat perancangan diperlukan adanya *mind mapping* untuk membuat ide perancangan. Menurut Buzan (dalam Rahayu, 2021), *mind map* merupakan cara yang paling mudah dalam menempatkan informasi ke dalam otak dan mendapatkan informasi keluar dari otak. *Mind mapping* merupakan cara yang efektif, kreatif dan harfiah dalam memetakan data-data yang ada di pikiran. Setelah dilakukan *mind mapping*, hasilnya kemudian dituangkan dalam bentuk *mood board* yang berisi referensi-referensi untuk digunakan dalam proses perancangan. Bagan *mind mapping* dan *mood board* dapat dilihat pada gambar 1.

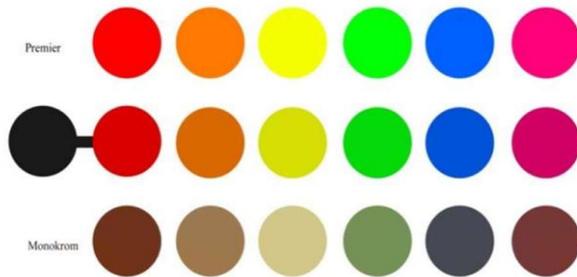




Gambar 1 Mind mapping dan mood board

Skema Warna

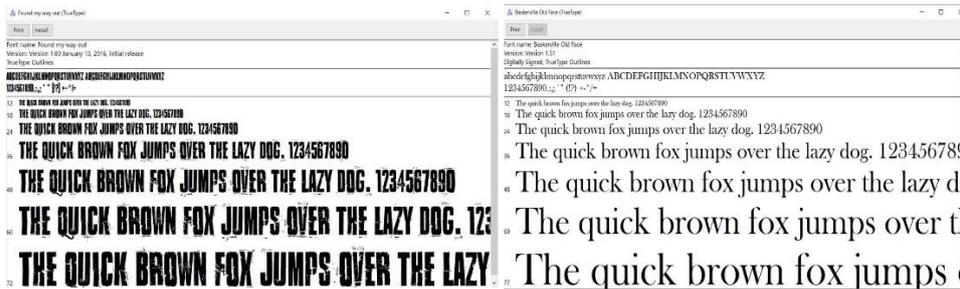
Wong (dalam Nugroho, 2015) mengemukakan bahwa warna secara fisik didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan kepada panca indra penglihatan. Skema warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini yaitu skema warna Chroma. Chroma dapat digambarkan sebagai kemurnian, intensitas, atau kejernihan warna yang memperlihatkan warna-warna cerah dan warna-warna kusam dan segala sesuatu di antaranya (Nanette, 2022). Skema warna chroma dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Skema warna Chroma

Pemilihan Huruf

Unsur grafis yang paling mudah dibaca adalah gambar, namun melalui kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruf dapat membantu pemahaman pembaca akan pesan dan gagasan yang ingin disampaikan (Sudiana, 2001). Pemilihan huruf yang tepat sangatlah penting dalam tahapan perancangan, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembaca. Huruf yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini terdiri dari dua buah huruf atau *font*. Huruf atau *font* yang pertama adalah *Found My Way Out* yang dirancang oleh Junkohanhero pada tahun 2015. Huruf ini digunakan untuk penulisan judul pada buku ilustrasi dan termasuk dalam keluarga Sans Serif. Huruf yang kedua adalah *Baskerville Old Face*. Huruf ini termasuk dalam jenis keluarga Serif. Huruf ini dirancang oleh perancang huruf dan pengusaha John Baskerville pada tahun 1757. Huruf *Baskerville Old Face* ini digunakan sebagai teks dalam isi buku ilustrasi karena memiliki bentuk yang mudah dibaca. Kedua huruf tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Huruf Found My Way Out (kiri) dan Baskerville Old Face (kanan)

Sketsa Ilustrasi

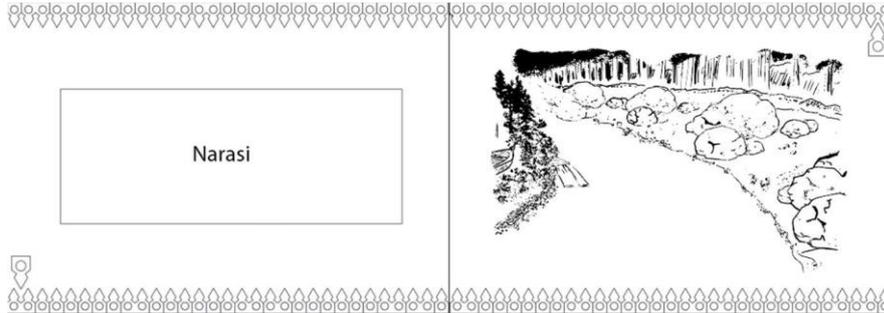
Perancangan Media menggunakan ilustrasi gambar semi realis. Gumelar dalam bukunya berpendapat bahwa gaya semi realis memiliki keunikan tersendiri dari garis hingga tone warna yang digunakan oleh illustrator, dikarenakan setiap illustrator pasti memiliki gaya garis yang berbeda dengan illustrator lainnya, dan juga dengan pewarnaan serta jam terbang tinggi sedikit banyak akan mempengaruhi hasil karya visualisasi yang diciptakan (Gumelar, 2011). Sketsa dilakukan secara digital untuk mempermudah proses pewarnaan. Beberapa sketsa untuk buku ilustrasi ini dapat dilihat pada gambar 4.





Gambar 4. Sketsa ilustrasi dalam buku Entong Gendut dan Villa Nova

Konsep Layout



Gambar 5. Konsep Layout

Gambar 5 memperlihatkan konsep layout untuk isi buku ilustrasi Entong Gendut dan Villa Nova. Tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang pada suatu media yang mendukung konsep/pesan yang akan disampaikan disebut Layout (Monica, 2010). Dalam pembuatan layout ini menggunakan tipe *Picture Window Layout* yaitu tipe layout yang menampilkan ilustrasi/gambar berukuran besar mendominasi bidang layout, sementara teks dan logo yang tampil sangat kecil (Hendratman, 2023). Dalam buku ini juga dipakai elemen khas Betawi yaitu gigi balang sebagai penghias halaman buku.

Hasil Perancangan

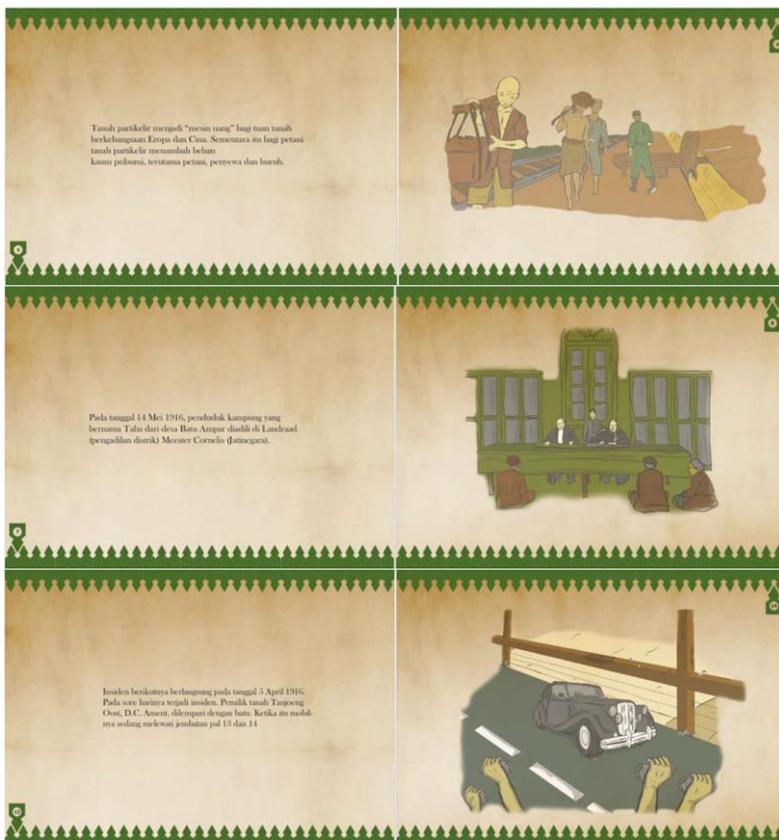
Sampul Buku



Gambar 6. Tampilan Sampul Buku

Gambar 6 memperlihatkan tampilan sampul buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini berukuran 21 cm x 29.7 cm dengan sampul hard cover dalam posisi *landscape* dan *finishing* melalui jilid lem panas. Sampul buku ilustrasi ini menggambarkan ilustrasi karakter Entong Gendut dan Villa Nova disertai dengan judul dari buku ilustrasi ini dengan hiasan elemen gigi balang berwarna hijau.

Tata letak dan isi buku ilustrasi





Gambar 7. Tata Letak Isi Buku

Gambar 7 memperlihatkan tata letak dan tampilan isi buku ilustrasi Entong Gendut dan Villa Nova. Ilustrasi dibuat melalui proses pewarnaan digital menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop dan disesuaikan dengan alur cerita yang disampaikan pada buku ilustrasi. Pewarnaan menggunakan modifikasi dari skema warna Chroma dengan mengubah karakter warna murni dan mencampurkannya dengan warna komplementernya sehingga menjadi lebih redup. Pencampuran warna ini dipilih untuk dapat memberikan kesan kelim untuk memperkuat isi cerita yaitu perjuangan rakyat dan untuk menegaskan suasana Jakarta tempo dulu. Ornamen gigi balang menghiasi sisi atas dan bawah buku sebagai pembatas *margin* dan identitas khas Betawi.

Simpulan

Melalui perancangan buku ilustrasi berjudul Sejarah Entong Gendut dan Villa Nova dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, belum banyak warga Jakarta yang mengetahui sejarah Entong Gendut dan Villa Nova yang berada di wilayah Condet sehingga diperlukan berbagai media untuk mengangkat kisah tersebut sebagai solusi untuk meningkatkan wawasan masyarakat akan peristiwa tahun 1916 dan perjuangan rakyat Jakarta. Kedua, buku ilustrasi yang dirancang ini dapat dijadikan sebagai media informasi mengenai sejarah pahlawan di Indonesia, terutama pahlawan daerah yang belum banyak dimuat dalam kurikulum sejarah nasional di sekolah-sekolah. Ketiga, perlunya mengangkat sejarah para pahlawan daerah yang berjasa dalam perjuangan rakyat untuk diinformasikan kepada para generasi penerus bangsa. Diharapkan dengan mengenalkan sejarah-sejarah pahlawan kepada anak-anak dan remaja melalui berbagai media, dapat menumbuhkan nilai-nilai patriotisme dan nasionalisme dalam wujud cinta tanah air kepada generasi muda.

Daftar Pustaka

- Apriyani, V.P., dkk. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Puisi Nyanyi Sunyi Karya Penyair Amir Hamzah. *Cipta*, 1(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.30998/cpt.v1i1.1157>.
- Amri, A., & Husin, H. (2016). Konsep Desain Infografis Gedung Villa Nova Jakarta sebagai Media Pendidikan Sejarah. *Jurnal Desain*, 4(01), 1-18. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnal Desain.v4i01.854>.
- Ariefana, P. (2021). *Asal Usul Condet dan Legenda Haji Entong Gendut Kesatria Berwajah Codet*. (Online). Diakses dari <https://jakarta.suara.com/read/2021/06/16/094429/asal-usul-condet-dan-legenda-haji-entong-gendut-kesatria-berwajah-codet>.
- DetikNews. (2013). *Villa Nova, Saksi Bisu Pemberontakan Entong Gendut Kini Tinggal Puing*. (Online). Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-2280319/villa-nova-saksi-bisu-pemberontakan-entong-gendut-kini-tinggalpuing>.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hendratman, H. (2023). *Attractive Layout using Design Principles*. Exotic.
- Monica. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi dan Layout Pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459-468. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2887>.
- Nanette. (2022). *Understanding Color 101*. (Online). Diakses dari <https://chromacolors.com/understanding-color-101/>
- Nawi, G.J. (2019). *Nama Kampung Gedong Sebab Gedung Landhuis*. (Online). Diakses dari <https://sejarahjakarta.com/2019/05/16/nama-kampung-gedongsebabgedung-landhuis/>.
- Nugroho, S (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Pradesta, E. & Aryanto, H. (2020). Gaya semirealis sebagai inspirasi perancangan character concept art game fantasi berbasis legenda nusantara. *Jurnal Barik*, 1(3), 167-177.
- Rahayu, A. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Paradigma*, 11(1), 65-80. <https://doi.org/10.53961/jurnalparadigma.v11i01.103>.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar. *Mediator*, 2(2), 325-335. <https://doi.org/10.29313/mediator.v2i2.740>.