

PERANCANGAN KOMIK MANGA TAEKWONDO



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Felda Fedora

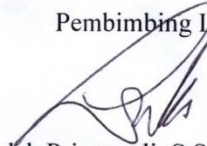
NIM 1912583024

**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**

2025

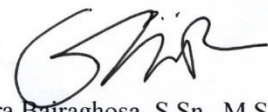
PERANCANGAN KOMIK MANGA TAEKWONDO diajukan oleh Felda Fedora, NIM 1912583024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 07 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



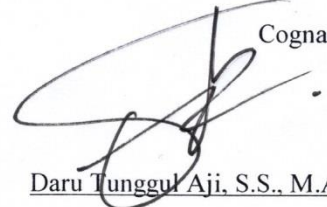
Kadec Primayudi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19810615 201404 1 001 / 0015068106

Pembimbing II/Anggota



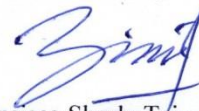
Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate



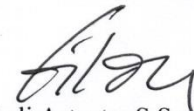
Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Koordinator Program Studi/Ketua



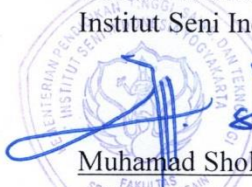
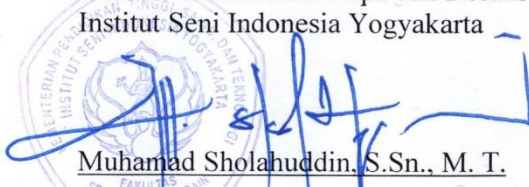
Fransisca Sherly Tajau, S.Sn., M.Sn.
NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setia Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

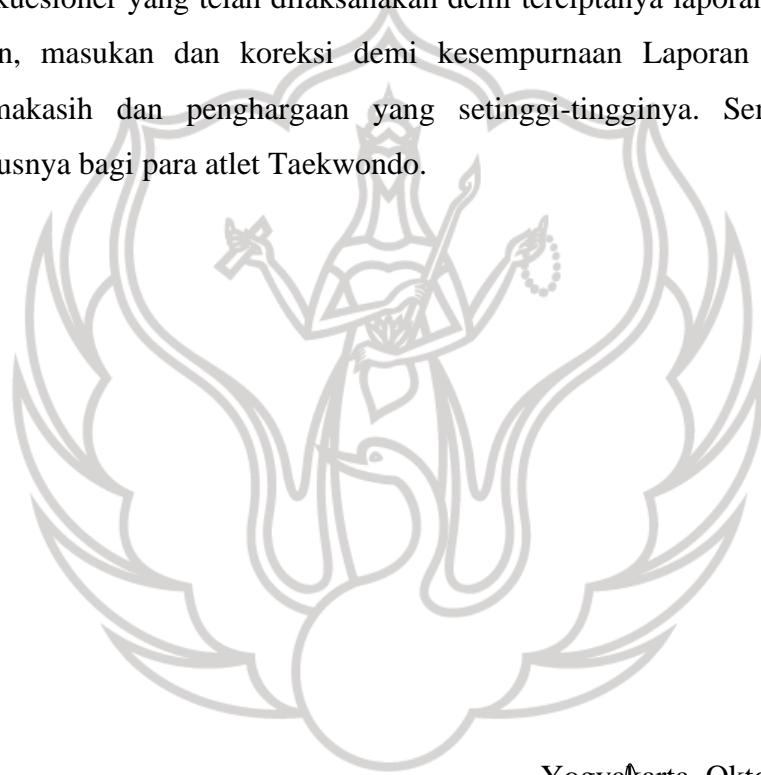
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M. T.
NIP 197010192 199903 1 001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan YME atas Rahmat-Nya sehingga Laporan Perancangan Komik Manga Hitam Putih Taekwondo ini dapat dibuat oleh saya sendiri berkat bantuan dan dukungan dari orang-orang terdekat. Laporan perancangan komik Taekwondo ini merupakan sumber rujukan resmi bagi para Atlet Taekwondo yang mengikuti klub baik akademi ataupun ekskul Taekwondo. Komik ini memuat penjelasan tentang pengertian, prosedur, tata cara, taktik, pertandingan, kisah asmara maupun keseharian mengenai para atlet Taekwondo. Materi yang disajikan merupakan hasil dari penelitian serta wawancara dan kuesioner yang telah dilaksanakan demi terciptanya laporan Komik ini. Atas segala pemikiran, masukan dan koreksi demi kesempurnaan Laporan Komik ini saya sampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Semoga komik ini bermanfaat khususnya bagi para atlet Taekwondo.



Yogyakarta, Oktober 2024

Mahasiswi,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Felda Fedora', is written over the printed name.

Felda Fedora

NIM 1912583024

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan, pengalaman, kesabaran serta kesempatan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Namun sesungguhnya saya menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat berjalan dengan baik dan benar. Lalu selesainya penulisan Laporan Tugas Akhir ini tekah banyak menerima bantuan pikiran dan wakt dari banyak pihak. Kemudian sehubungan dengan hal tersebut, maka pada kesempatan ini izinkanlah saya menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M. T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. Selaku Koordinator Program Studi DKV Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Setia Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. Selaku ketua jurusan Fakultas Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang sellau memberikan kemudahan dalam melengkapi berkas-berkas dari penyusunan seminar proposal hingga penyusunan berkas siding.
4. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I (satu) Tugas Akhir ini yang selalu membimbing dengan baik dan sabra, memberikan masukan serta pemecahan masalah yang tepat dan tepat waktu, juga membimbing dengan sepenuh hati. Hingga Tugas Akhir ini selesai dengan tpat pada waktunya.
5. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II (dua) perancangan Tugas Akhir ini yang sellau memberikan motivasu, mengingatkan saya untuk selalu teliti dan tepat waktu, kemudian memberikan arahan yang baik sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Dosen-dosen dan staff administrasi Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan masukan dan dukungan serta membantu segala hal yang berbentuk administrasi saya selama perancangan Tugas Akhir ini.
7. Terima kasih juga untuk kedua orang tua saya yang saat ini sedang ada di rumah, karena telah mendukung segala kegiatan saya saat sedang berkuliah dan telah mendoakan diri saya yang terbaik.

8. Untuk salah satu keluarga terdekat saya, Anggi Andira selaku abang saya. Terima kasih banyak telah mendukung secara diam-diam adiknya.
9. Orang terkasih saya, Muhammad Ridwan yang telah membantu saya secara finansial dan mental selama pembuatan serta perancangan komik manga hitam putih mengenai Taekwondo ini, terima kasih banyak karena telah hadir untuk mendukung saya, memberi motivasi dan hal-hal yang sangat membangun di saat saya sedang merasa tertekan oleh cobaan serta ujian hidup yang datang secara bertubi-tubi.
10. Nurul Hasanah, selaku narasumber yang juga seorang pelatih di beberapa klub Taekwondo Yogyakarta.
11. Untuk para Atlet Taekwondo yang telah mengisi kuesioner dan survey singkat, terima kasih banyak.
12. Teman-teman kuliah, Mukhlis dan lainnya yang telah rela saya tanyakan perihal Tugas Akhir.
13. Pak Taufik, selaku bapak kos kami yang sangat baik hati. Memberikan fasilitas berupa dapur, kamar mandi dan tempat tinggal agar saya dapat mengerjakan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu.
14. Kepada Bing, Bong, Alek, Cookie, Leli, Renji, Semi, Iis, Dolly, Komi, dan kucing-kucing lainnya yang telah hadir mengisi dan menghibur kekosongan saya selama ini. Terima kasih banyak, semoga kalian semua tenang di alam sana.

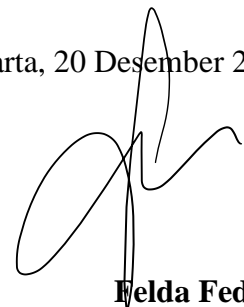
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tanagn di bawah ini:

Nama : Felda Fedora
NIM : 1912583024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI YOGYAKARTA, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK MANGA TAEKWONDO**. 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 ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Desember 2024



Felda Fedora

NIM 1912583024

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK MANGA TAEKWONDO

Felda Fedora

Taekwondo merupakan salah satu jenis olahraga bela diri yang dominan menggunakan tendangan kaki dan berasal dari Korea Selatan. Kehadiran Taekwondo sendiri sudah cukup dikenal banyak oleh masyarakat Indonesia, bahkan terdapat banyak *tournament* lokal maupun bertaraf internasional di seluruh penjuru daerah Indonesia. Sayangnya, untuk meraih poin di dalam pertandingan Taekwondo itu sendiri para atlet diharuskan untuk melakukan serangan berupa berbagai macam jenis tendangan Taekwondo yang baik dan benar. Adanya perasaan cemas, takut, gugup dan semacamnya membuat para atlet salah melakukan tendangan di dalam pertandingan Taekwondo. Oleh karena itu, tak banyak dari mereka yang melancarkan sebuah tendangan secara asal-asalan dan tidak mendapatkan poin sama sekali. Komik manga ini yang bertujuan untuk memberikan motivasi, pembelajaran serta hiburan bagi seluruh kalangan masyarakat baik para atlet dan masyarakat awam atau pemuda pemudi yang tertarik dengan olahraga bela diri Taekwondo.

Karya ini pula dibuat dengan menggunakan pendekatan dari berbagai teori semacam teori *Design Thinking* dan teori dari Scott McCloud, pemecahan dari segi visual komunikasi komik serta aspek bela diri sebagai olahraga prestasi kesenian pelestarian budaya asalnya. Komik ini pula memiliki hasil temuan yang menggabungkan antara teori *Design Thinking* dan teori dari Scott McCloud untuk mencari solusi dari menyampaikan cerita fiksi yang memotivasi dan aspek-aspek yang seimbang sebagai penyampaian cerita melalui goresan komik secara visual serta tulisan-tulisan naratif pada komik.

Perancangan komik manga Taekwondo ini dapat memberikan banyak kontribusi baik secara teori pembelajaran, alur cerita dan sebagainya kepada Desain Komunikasi Visual. Komik manga Taekwondo yang ini menjawab permasalahan baik secara teori dan secara emosional mengenai kesalahan tendangan yang umum terjadi di setiap pertandingan Taekwondo, baik itu pertandingan resmi dan tidak resmi.

Kata Kunci:

Taekwondo, Komik Manga Bela Diri, *Design Thinking*

ABSTRACT

A TAEKWONDO MANGA COMIC DESIGN

Felda Fedora

Taekwondo is a type of martial art that predominantly uses kicks and originates from South Korea. The presence of Taekwondo itself is already quite well known by many Indonesian people, there are even many local and international tournaments throughout Indonesia. Unfortunately, to get points in the Taekwondo match itself, athletes are required to perform attacks in the form of various types of Taekwondo kicks that are good and correct. Feelings of anxiety, fear, nervousness and something like that make athletes do the wrong kicks in Taekwondo matches. Therefore, not many of them launch a kick carelessly and do not get any points at all. This manga comic aims to provide motivation, learning and entertainment for all levels of society, both athletes and the general public or young men and women who are interested in the martial art of Taekwondo.

This work is also made using an approach from various theories such as Design Thinking theory and Scott McCloud's theory, solving in terms of visual comic communication and martial arts aspects as a sport of artistic achievement preserving its original culture. This comic also has findings that combine Design Thinking theory and Scott McCloud's theory to find solutions to convey motivating fictional stories and balanced aspects as story delivery through visual comic strokes and narrative writings in comics.

The design of this Taekwondo manga comic can provide many contributions both in terms of learning theory, storyline and so on to Visual Communication Design. This Taekwondo manga comic answers the problem both theoretically and emotionally regarding common kicking errors that occur in every Taekwondo match, both official and unofficial.

Keywords: Taekwondo, Komik Manga Bela Diri, Design Thinking

DAFTAR ISI

Daftar

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
1. Bagi Masyarakat.....	4
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	4
3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia.....	4
4. Bagi Komunitas Atlet.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Metode Analisa Data.....	6
3. Metode Konsep Desain.....	6
H. Konsep Perancangan.....	6
I. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI MASALAH	9
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	9
1. Pengertian Komik.....	11
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial.....	12
3. Sejarah Perkembangan Komik.....	12
4. Bentuk dan Jenis Komik.....	14
5. Basis Media Komik.....	18
6. Elemen Komik.....	19
7. Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	23
8. Kriteria Komik Yang Baik.....	24
9. Prosedur Proses Perancangan Komik.....	24
B. Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang.....	26
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar.....	26
3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial.....	27
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan.....	28

C. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran	29
2. Tinjauan Aspek Ide Cerita	30
3. Tinjauan Aspek Visual	31
4. Konten Pesan dari Komik (<i>Content of the Message</i>)	31
5. Data Visual	32
D. Analisis Data Lapangan.....	35
1. Analisis Profil Pembaca.....	40
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang	40
3. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang	40
E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	41
BAB III KONSEP DESAIN	42
A. Konsep Kreatif	42
1. Tujuan Kreatif	42
A. Target Audiences	42
2. Strategi Kreatif	42
B. Format Dan Ukuran Komik Digital	43
C. Isi dan Tema Cerita Buku Komik	43
D. Jenis Komik Digital	43
E. Gaya Penulisan Naskah	44
F. Gaya Visual/Grafisi	44
G. Teknik Visualisasi	46
B. Program Kreatif	51
1. Judul Buku	51
2. Sinopsis.....	51
3. <i>Storyline</i>	52
4. Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	56
5. Gaya Layout/Panel/balon	57
6. Tone Warna	57
7. Tipografi	58
8. Sampul Depan dan Belakang.....	59
9. <i>Finishing</i>	59
C. Biaya Kreatif	60
1. Bahan (kertas, tinta, film, pelat, dll)	61
2. Biaya Persiapan (meliputi, seting, desain, <i>layout</i> , <i>fotorepro</i> , <i>plate making</i> , dll).	60

BAB IV PROSES DESAIN	61
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	61
1. Studi Visual Unsur Properti	62
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	62
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	97
A. <i>GSM (Graphic Standart Manual)</i>	97
B. Katalog Pameran Tugas Akhir	102

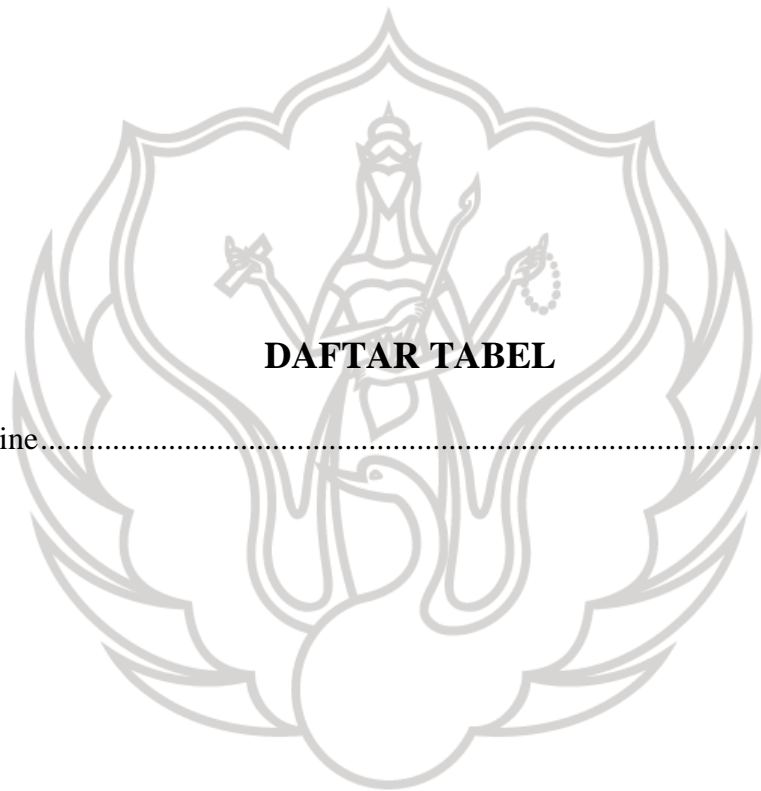


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komik Buku	14
Gambar 2. 2 Komik Humor	15
Gambar 2. 3 Komik Biografi	16
Gambar 2. 4 Komik Biografi	16
Gambar 2. 5 Komik Online.....	17
Gambar 2. 6 Komik Karikatur	17
Gambar 2. 7 Gambar Panel Komik.....	20
Gambar 2. 8 Gambar Panel Parit	20
Gambar 2. 9 Gambar Balon Dialog dalam Komik Manga Taekwondo.....	21
Gambar 2. 10 Gambar Ilustrasi Komik Manga Taekwondo	22
Gambar 2. 11 Gambar Onomatopoeia	23
Gambar 2. 12 Gambar Tendangan Deol Chagi.....	33
Gambar 2. 13 Gambar Tendangan Deollyeo Chagi.....	33
Gambar 2. 14 Gambar Tendangan Ap Chagi.....	34
Gambar 2. 15 Gambar Tahap Pertama Tendangan Deolkke Chagi	34
Gambar 2. 16 Gambar Tahap Kedua Tendangan Deolkke Chagi.....	34
Gambar 4. 1 Gambar Unsur Properti yang Digunakan dalam Komik Manga Taekwondo	61
Gambar 4. 2 Gambar Diona pada awal Halaman Komik	62
Gambar 4. 3 Gambar Penampilan Diona pada Akhir Halaman Komik.....	62
Gambar 4. 4 Gambar Halsey pada Komik Halaman Awal.....	63
Gambar 4. 5 Gambar Halsey pada Komik Halaman terakhir	63
Gambar 4. 6 Gambar Sabeum Joe pada Halaman Komik awal	63
Gambar 4. 7 Gambar Sabeum Joe pada Halaman Komik akhir	63
Gambar 4. 8 Gambar Michelle Andika pada Awal Halaman Komik	64
Gambar 4. 9 Gambar Michelle Andika pada Akhir Halaman Komik	64
Gambar 4. 10 Gambar Roro Jayati pada Awal Halaman Komik.....	64
Gambar 4. 11 Gambar Roro Jayati pada Akhir Halaman Komik	64
Gambar 4. 12 Gambar Ise Rina pada Awal Halaman Komik.....	64
Gambar 4. 13 Gambar Ise Rina pada Akhir Halaman Komik	64
Gambar 4. 14 Gambar Dilan pada Awal Halaman Komik	65
Gambar 4. 15 Gambar Dilan pada Akhir Halaman Komik	65
Gambar 4. 16 Gambar Ibunda Diona pada Awal Halaman Komik	65
Gambar 4. 17 Gambar Ibunda Diona pada AKhir Halaman Komik.....	65
Gambar 4. 18 Gambar Eka Chai pada Awal Halaman Komik	65
Gambar 4. 19 Gambar Eka Chai pada Akhir Halaman Komik.....	65
Gambar 4. 20 Gambar Velice pada Awal Halaman Komik.....	66
Gambar 4. 21 Gambar Velce pada Akhir Halaman Komik	66
Gambar 4. 22 Sosok Misterius pada Awal Kemunculan	66
Gambar 4. 23 Sosok Misterisu pada Akhir Kemunculan	66
Gambar 4. 24 Gambar Bentuk Panel	67
Gambar 4. 25 Gambar Bentuk Balon Dialog.....	67
Gambar 4. 26 Gambar Penggunaan Brush Daun pada Flora	68
Gambar 4. 27 Gambar Bangunan Sekolah pada Komik	68
Gambar 4. 28 Gambar Bangunan Sekolah pada Umumnya	69
Gambar 4. 29 Gambar Gedung Olahraga Taekwondo pada Komik	69

Gambar 4. 30 Gambar Ruangan Pertandingan Olahraga Taekwondo pada Umumnya	69
Gambar 4. 31 Gambar Layout Komik Halaman ke-1	71
Gambar 4. 32 Gambar Layout Komik Halaman ke-2.....	72
Gambar 4. 33 Gambar Layout Komik Halaman ke-3.....	72
Gambar 4. 34 Gambar Layout Komik Halaman ke-4.....	73
Gambar 4. 35 Gambar Layout Komik Halaman ke-5.....	73
Gambar 4. 36 Gambar Layout Komik Halaman ke-6.....	74
Gambar 4. 37 Gambar Layout Komik Halaman ke-7.....	74
Gambar 4. 38 Gambar Layout Komik Halaman ke-8.....	75
Gambar 4. 39 Gambar Layout Komik Halaman ke-9.....	75
Gambar 4. 40 Gambar Layout Komik Halaman ke-10.....	76
Gambar 4. 41 Gambar Layout Komik Halaman ke-11.....	76
Gambar 4. 42 Gambar Layout Komik Halaman ke-12.....	77
Gambar 4. 43 Gambar Layout Komik Halaman ke-13.....	77
Gambar 4. 44 Gambar Layout Komik Halaman ke-14.....	78
Gambar 4. 45 Gambar Layout Komik Halaman ke-15.....	78
Gambar 4. 46 Gambar Layout Komik Halaman ke-16.....	79
Gambar 4. 47 Gambar Layout Komik Halaman ke-17.....	79
Gambar 4. 48 Gambar Layout Komik Halaman ke-18.....	80
Gambar 4. 49 Gambar Layout Komik Halaman ke-19.....	80
Gambar 4. 50 Gambar Layout Komik Halaman ke-20.....	81
Gambar 4. 51 Gambar Layout Komik Halaman ke-21.....	81
Gambar 4. 52 Gambar Layout Komik Halaman ke-22.....	82
Gambar 4. 53 Gambar Layout Komik Halaman ke-23.....	82
Gambar 4. 54 Gambar Layout Komik Halaman ke-24.....	83
Gambar 4. 55 Gambar Layout Komik Halaman ke-25.....	83
Gambar 4. 56 Gambar Layout Komik Halaman ke-26.....	84
Gambar 4. 57 Gambar Layout Komik Halaman ke-27.....	84
Gambar 4. 58 Gambar Layout Komik Halaman ke-28.....	85
Gambar 4. 59 Gambar Layout Komik Halaman ke-29.....	85
Gambar 4. 60 Gambar Layout Komik Halaman ke-30.....	86
Gambar 4. 61 Gambar Layout Komik Halaman ke-31.....	86
Gambar 4. 62 Gambar Layout Komik Halaman ke-32.....	87
Gambar 4. 63 Gambar Layout Komik Halaman ke-33.....	87
Gambar 4. 64 Gambar Layout Komik Halaman ke-34.....	88
Gambar 4. 65 Gambar Layout Komik Halaman ke-35.....	88
Gambar 4. 66 Gambar Layout Komik Halaman ke-36.....	89
Gambar 4. 67 Gambar Layout Komik Halaman ke-37.....	89
Gambar 4. 68 Gambar Layout Komik Halaman ke-38.....	90
Gambar 4. 69 Gambar Layout Komik Halaman ke-39.....	90
Gambar 4. 70 Gambar Layout Komik Halaman ke-40.....	91
Gambar 4. 71 Gambar Layout Komik Halaman ke-41.....	91
Gambar 5. 1 Halaman pertama GSM.....	98
Gambar 5. 2 Halaman kedua GSM	99
Gambar 5. 3 Halaman Ketiga GSM	99
Gambar 5. 4 Halaman Keempat GSM	99
Gambar 5. 5 Halaman Kelima GSM.....	100
Gambar 5. 6 Halaman keenam GSM	100

Gambar 5. 7 Halaman Ketujuh GSM.....	100
Gambar 5. 8 Halaman kedelapan GSM	101
Gambar 5. 9 Halaman Kesembilan GSM	101
Gambar 5. 10 Halaman Kesepuluh GSM	102
Gambar 5. 11 Poster Pameran Tugas Akhir.....	102
Gambar 5. 12 Diona pada salah satu halaman panel	103
Gambar 5. 14 Stiker Poster Komik Diona's Victory.....	103
Gambar 5. 13 Stiker Komik Diona's Victory.....	Error! Bookmark not defined.



Tabel 2 1. Storyline.....	55
---------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesalahan tendangan sering dilakukan oleh para atlet Taekwondo saat bertarung di dalam pertandingan resmi maupun tidak resmi. Hal tersebut merupakan peristiwa yang umum terjadi di setiap pertandingan dikarenakan oleh para atlet yang mengalami rasa cemas, gugup yang berlebihan dan sebagainya.

Kesalahan tendangan yang dilakukan oleh para atlet sendiri bisa menjadi hal fatal bagi diri mereka sendiri, sebab kesalahan tendangan yang dilakukan oleh para atlet saat pertandingan kemungkinan dapat membuat mereka mengalami cedera pada otot dimana hal tersebut terjadi karena tendangan yang mereka lakukan kurang tepat dan mengakibatkan otot atau ligamen tertarik dan terjadi sebuah robekan, atau dislokasi pada bagian tubuh tertentu. Seperti halnya yang terjadi baru-baru ini pada Nurul Hasanah. Beliau sudah pernah mengalami cedera ACL (*Anterior Cruciate Ligament*) atau yang lebih dikenal sebagai cedera pada jaringan yang menghubungkan tulang paha dan tulang kering. Dan kemudian beliau mengalami cedera kembali saat terlalu keras melakukan tendangan dan membuat tempurung lututnya bergeser lalu terjadilah sebuah dislokasi lutut. Hal tersebut membuatnya tidak bisa lagi berlari sprint, tidak dapat menendang, tidak dapat melakukan tumpuan yang benar, karena apabila salah sedikit maka terjadi kambuh terhadap lutut yang pernah mengalami dislokasi. Beliau mengatakan bahwa setiap ia berlari atau menendang lututnya akan berbunyi 'klek, klek, klek' dan setelah itu akan terasa sangat ngilu.

Maka dari itu, komik ini akan menjawab permasalahan tersebut melalui visual serta alur cerita dari tokoh utama dalam melakukan tendangan yang baik dan benar tanpa melakukan kesalahan tendangan, serta bagaimana cara ia tetap tidak menyerah dalam meraih poin dan mendapatkan kemenangan.

Pemilihan komik ini menjadi komik manga dikarenakan oleh sang perancang yang telah terbiasa dan merasa familiar terhadap pembuatan komik manga. Selain itu, adanya konsep hitam putih pada komik manga ini membuat perancang tidak kesulitan dalam memilih warna-warna apa yang tepat untuk digunakan pada setiap bidang yang ingin diberi warna.

Pemilihan komik manga sendiri dihitung sebagai hasil dari pengisian kuesioner bahwa selebihnya dari mereka senang membaca komik manga bela diri.

Mengenai karakter tokoh, pemeran utama dalam komik ini ialah seorang remaja perempuan yang masih duduk di bangku SMA. Karakter utama tersebut telah sedari SMP terjun ke dunia seni bela diri Taekwondo. Taekwondo sendiri terdiri dari kata 'Tae' yang berarti kaki, 'Kwon' yang berarti tangan dan 'Do' berarti seni. Secara sederhana, Taekwondo adalah seni atau cara mendisiplinkan diri/seni bela diri yang menggunakan kaki dan tangan kosong. Teknik dasar Taekwondo harus menguasai kuda-kuda, pukulan, tendangan dan tangkisan. Namun yang akan dibahas dalam komik hitam putih ini adalah tiga jenis tendangan dalam Taekwondo yang sering digunakan di dalam pertandingan.

'Chagi' yang berarti 'tendangan' dalam Taekwondo terbagi menjadi berbagai macam jenis. Namun yang menjadi dasar dari tendangan Taekwondo itu sendiri terbagi menjadi tiga jenis. Seperti yang telah dijelaskan di atas, Komik Hitam Putih ini akan menunjukkan 'Bagaimana cara menendang dengan jenis tendangan menggunakan tendangan 'Ap Chagi', 'Deollyeo Chagi', dan 'Deol Chagi'. Kemudian 'Bagaimana karakter utama dalam cerita dapat memenangkan pertandingan hanya dengan menggunakan tiga jenis tendangan Taekwondo'.

Tendangan dasar yang sering digunakan di dalam Taekwondo itu sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu Ap Chagi, Deollyeo Chagi, dan Deol Chagi. Yang mana ketiganya merupakan tendangan dasar yang sering digunakan di dalam Taekwondo. Hal tersebut dijelaskan sendiri oleh seorang Atlet Nasional sekaligus pelatih Taekwondo yang saat ini menjadi narasumber saya. Beliau merupakan seorang atlet Internasional namun lebih memilih untuk disebut sebagai Atlet Nasional saja. Beliau aktif sebagai seorang atlet dari tahun 2016 hingga 2019. Dikarenakan oleh cedera yang dialami di belakang lutut/HCL, beliau Vacuum satu tahun dan menjadi seorang pelatih Taekwondo di Universitas Negeri Semarang pada tahun 2022 dan kemudian pindah ke Yogyakarta pada tahun 2023 hingga saat ini sebagai pelatih di klub Taekwondo bernama WTC sekaligus sebagai pelatih di SMAN 1 Sewon, SMPN 2 Berbah, SMPN 4 Gamping, SDN Budi Mulia 2, SMPN Pelita Hati, dan SDN Pelita Hati.

Perancangan komik ini menampilkan alur cerita dari pengalaman seorang atlet sekaligus pelatih dalam menggunakan tiga jenis tendangan yang sering beliau gunakan dalam pertandingan Taekwondo. Pun, menjelaskan cara menendang dari ketiga jenis tendangan

dasar Taekwondo. Serta kisah pertandingan sengit beliau yang menggunakan tiga jenis tendangan dasar tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah karya komik manga Taekwondo yang menunjukkan tata cara menendang yang baik dan benar dalam pertandingan Taekwondo tanpa membuat mereka merasa gugup dan cemas.

C. Batasan Masalah

Perancangan ini adalah Perancangan Komik mengenai kesalahan tendangan yang sering terjadi pada pertandingan Taekwondo baik secara resmi ataupun pertandingan yang tidak resmi. Oleh karena itu, agar isi dari komik Manga Taekwondo ini tidak melenceng dari permasalahan yang dibahas maka batasan masalah yang dibahas adalah mengenai kesalahan tendangan yang dilakukan oleh para atlet Taekwondo.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan gambaran secara visual mengenai tendangan dalam pertandingan Taekwondo serta tiga jenis tendangan dasarnya. Memberikan pengalaman cerita dari narasumber yang nantinya akan dikembangkan mengenai pengaturan timing saat menendang agar para atlet mendapatkan gambaran melalui visualisasi komik yang nantinya diharapkan dapat membantu mereka di dalam pertandingan.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah agar masyarakat awam mengetahui jenis tendangan dasar yang sering digunakan pada pertandingan Taekwondo. Juga, sebuah bonus bagi para atlet Taekwondo yang takut dan merasa gugup menghadapi lawan saat berada di atas matras pertandingan Taekwondo. Memberikan motivasi dan juga hiburan melalui komik bergenre aksi bela diri bagi masyarakat umum.

Bagi beberapa instansi seperti Sekolah dan sebagainya, komik aksi hitam putih ini akan membantu para murid yang berada di dalam ekstrakurikuler/klub taekwondo mengenai tendangan dasar dalam pertandingan Taekwondo. Dengan harapan, mereka tidak perlu takut menggunakan tiga jenis tendangan Taekwondo yang membosankan namun sesungguhnya dapat menjatuhkan lawan apabila dapat mengatur timing yang tepat untuk meancarkan tendangan.

1. Bagi Masyarakat

Diharapkan bahwa komik hitam putih ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat awam mengenai Tendangan Taekwondo yang baik dan benar. Diharapkan pula melalui komik ini, masyarakat dapat mengetahui bahwa bela diri Taekwondo sangatlah asyik dan seru.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat menjadikan karya ini sebagai motivasi atau referensi saat menggambar. Penemuan style gambar yang berbeda pula harapannya dapat membuat mereka termotivasi untuk mencoba hal serupa. Pengetahuan mengenai genre aksi di dalam komik hitam putih ini diharapkan dapat menggugah para Mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk belajar setidaknya sedikit dari cara mengarsir adegan aksi seperti tendangan, pukulan, efek dari tendangan aksi yang mendarat pada tujuan serta efek visual dari Gerakan cepat yang dihasilkan dan lain-lainnya. Kemudian memberikan contoh sebagaimana bentuk dari komik hitam putih bergenre aksi, motivasi terhadap para Mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk membuat karya serupa yang memukau.

3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku

Bacaan Indonesia

Salah satu manfaat bagi dunia perkomikan/illustrasi dan buku bacaan Indonesia ialah sebagai ajang menghasilkan karya cipta orisinal yang dapat dibaca kapanpun dan dimanapun dengan cerita seorang tokoh yang memotivasi para pembaca dengan aksi memukau para atlet Taekwondo dalam meraih cita-cita mereka. Komik ini rencananya akan diunggah di berbagai situs bacaan media platform digital oleh hasil dari wawancara dan kuesioner. Melalui situs baca online, karya ini dapat memberikan genre berbeda dari kebanyakan genre yang disukai oleh pembaca Indonesia. Kebanyakan dari para pembaca ialah mereka menyukai jenis genre romantis dan *slice of life*. Oleh karena itu, dengan adanya komik hitam putih mengenai

kesalahan tendangan yang sering dilakukan di dalam pertandingan Taekwondo ini, dapat memberikan manfaat bagi para pembaca online sebagai salah satu tambahan komik wishlist mereka.

4. Bagi Komunitas Atlet

Target audience komik ini ialah para atlet Taekwondo dan juga anak-anak Taekwondo baik di luar maupun di dalam klub sebagai acuan melakukan tendangan dasar yang baik dan benar tanpa melakukan kesalahan. adanya komik hitam putih ini diharapkan para atlet dapat belajar menghadapi lawan dengan sepenuh hati tanpa keraguan, sebab perasaan ragu yang terselip sedikit saja dapat mengganggu jalannya kelancaran dalam pertandingan Taekwondo. Dengan adanya komik ini pula para atlet dapat menemukan motivasi agar terus bergerak di dalam bidang mereka masing-masing tanpa menyerah. Selain itu, manfaatnya bagi para atlet ialah kehadiran cerita komik ini dapat dijadikan sebagai pemahaman baru mengenai kerasnya pelatihan Taekwondo di luar sana sebagaimana yang akan diceritakan di dalam komik ini. Kepelatihan Taekwondo yang keras, manfaatnya dapat meningkatkan mental para atlet, meningkatkan tekad bertarung, serta taktik dalam pertandingan Taekwondo.

F. Definisi Operasional

Taekwondo merupakan olahraga seni bela diri yang berasal dari Korea Selatan yang juga olahraga nasional bangsa Tiongkok. Dengan arti 'Tae' adalah kaki, 'Kwon' adalah tangan, dan 'Do' adalah seni. Dalam Taekwondo sendiri, pelatih disebut dengan 'Sabeum'. Taekwondo pun sering diartikan sebagai 'seni tangan dan kaki' atau 'cara kaki dan kepalan'. Beberapa orang mungkin berpikir bahwa Taekwondo selalu menggunakan kaki dengan tendangan, namun di dalam Taekwondo itu sendiri terdiri dari koreografi yang menggunakan sabetan, kaki dan tangan saat latihan. Tak sedikit pula para atlet menggunakan tangan saat bertanding.

Komik manga adalah karya sastra berupa cerita bergambar yang berasal dari Jepang. Manga sendiri memiliki gaya seni gambar karakter tokoh yang khas, dimulai dari bentuk mata karakter yang cenderung lebih besar, manga bersifat linear yang mana itu memiliki awalan dan akhiran. Komik manga sendiri memiliki banyak macam genre, salah satunya adalah komik manga bergenre aksi yang di dalamnya menggunakan berbagai jenis bela diri, salah satunya adalah Taekwondo.

G. Metode Perancangan

Perancangan ini merupakan perancangan yang menggunakan metode wawancara terpusat pada satu orang narasumber atau lebih, yang kemudian merundingkannya melalui pertemuan tatap muka.

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni, mendatangi langsung beberapa klub Taekwondo yang diajari oleh narasumber. Mengumpulkan data dengan mengamati langsung pelatihan Taekwondo tersebut. Kemudian mewawancari beberapa atlet Taekwondo untuk mengumpulkan beberapa informasi yang diperlukan. Selain itu, menyebarkan kuesioner secara online kepada para atlet Taekwondo untuk pengumpulan data sangat diperlukan.

2. Metode Analisa Data

Melalui jenis atau pendekatan penelitian secara wawancara yang bertujuan untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab secara tatap muka antara perancang (sebagai pewawancara dengan atau tidak menggunakan pedoman wawancara) dengan subjek yang diteliti yang merupakan seorang Sabeum.

3. Metode Konsep Desain

Metode konsep desain akan diambil dengan cara mengumpulkan informasi dari para atlet Taekwondo serta masyarakat awam yang pernah membaca komik. Data dari kuesioner tersebut akan menghasilkan data yang diinginkan semacam komik jenis apa yang sering dibaca, komik seperti apa yang mereka suka, komik bergenre apa yang sering mereka baca dan sebagainya. Yang kemudian hasil dari kuesioner tersebut dapat menyimpulkan konsep desain seperti apa yang saat ini sedang digemari para masyarakat serta para atlet Taekwondo saat membaca komik.

H. Konsep Perancangan

Setelah mengumpulkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh para atlet, dapat disimpulkan bahwa sekitar 60% dari mereka tidak terlalu suka komik, tetapi kadang baca komik dan 40% menyukai komik. Kemudian 60% dari mereka menyukai komik manga dan 40% komik jenis lainnya. Lalu sebanyak 80% dari mereka pernah membaca komik hitam putih/manga, 20% lainnya tidak pernah. 60% dari mereka sering membaca komik aksi, 20% sering membaca romansa dan sisa 20% dari mereka sering membaca komik bergenre lainnya.

Komik yang saat ini sedang sulit untuk mereka lupakan diantaranya ialah Attack on Titan, One Piece, Demon Slayer, Si Mois, dan Naruto. Diantara komik aksi bela diri yang pernah mereka baca ialah Chainsaw Man, One Piece dan Naruto. 80% dari mereka pula lebih menyukai buku komik dan 20% dari mereka lebih senang untuk membaca komik secara online. Oleh karena kesimpulan dari hasil data yang dikumpulkan di atas, konsep desain komik yang diambil ialah komik manga yang dibaca dari kanan ke kiri. Kemudian genre yang akan dirancang ialah aksi, kehidupan sehari-hari, dan sedikit romansa. Konsep yang diambil pula ialah komik yang bertemakan aksi bela diri Taekwondo yang berasal dari Korea Selatan.

I. Skematika Perancangan

Skema penelitian yang digunakan diantaranya ialah Analisa Data dari Narasumber, Hasil dari data yang diambil melalui wawancara yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan Sketsa, Konsep Perancangan Komik yang rencananya menjadi komik manga/hitam putih, lalu pembuatan Cover/ sampul depan dan belakang komik beserta judul dari Komik yang dirancang, dan kesimpulan sebagai akhir dari cerita.

Berikut adalah bagan dari skematika perancangan:

