# **JURNAL TUGAS AKHIR**

# PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN "KEISHA" MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT



Anisa Novia Andari 1312268024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

## **JURNAL TUGAS AKHIR**

# PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN "KEISHA" MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2018

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN "KEISHA" MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT, diajukan oleh Anisa Novia Andari, NIM 1312268024. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Mengetahui Ketua Program Studi Desain



#### **ABSTRAK**

# "Perancangan Komik Tentang "Perjuangan "Keisha" Menjadi Atlet Tanding Pencak Silat"

Anisa Novia Andari

NIM. 1312268024

Hampir sebagian besar negara dibelahan dunia memiliki satu budaya (culture) dalam mempertahankan diri. Bela diri atau Seni bela diri (Martial Arts) telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa sebelum manusia mengenal persenjataan dalam memertahankan diri. Zaman sudah berubah dan kini seni bela diri tidak hanya digunakan sebatas memertahankan atau membela diri saja, tapi juga sebagai hiburan dan ajang pekan olahraga tahunan. Pencak Silat menjadi salah satu warisan budaya seni bela diri dari Indonesia dan di dalamnya tidak hanya sekedar bela diri, tetapi juga terdapat aspek olahraga, seni budaya dan juga mental spiritual. Di dalam Pertandingan Pencak Silat menjadi salah satu contoh kelengkapan aspek tersebut dan telah menjadi primadona IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) sejak tahun 1970-an.

Diibaratkan sebagai gagang pada senjata Trisula, aspek mental spiritual merupakan aspek penting yang ada dalam Pencak Silat. Meski seseorang memiliki kemampuan bela diri yang baik, bila tidak dibarengi dengan keseimbangan mental yang baik, maka orang itu dapat melakukan tindakan menyimpang dengan kekuatan bela dirinya.

Permasalahan tersebut yang kemudian melatar belakangi penulis untuk membuat perancangan komik tentang perjuangan seseorang menjadi seorang atlet tanding Pencak Silat. Di gunakannya media komik sebagai media penyampaian pesan karena media komik tergolong populer terutama bagi kalangan muda, dengan tujuan agar pesan yang disampaikan secara visual dapat tersampaikan pada pembaca. Proses yang dikerjakan campuran secara manual dan digital hingga menghasilkan sebuah komik yang bertujuan mengungkap perjuangan seorang atlet dengan nilai-nilai luhur yang ada dalam Pencak Silat.

Kata Kunci: Pencak Silat, Pertandingan, Komik, Mental Spiritual, Olahraga

#### **ABSTRACT**

# A Comic Design Of - The Struggle Of "Keisha" To Become A Pencak Silat Martial Arts Athlete

Anisa Novia Andari

NIM. 1312268024

Almost all countries in the world have one culture in self-defense. Martial arts have long existed and evolved from time to time before humans know the modern weapons in perpose of self-defense. Times have changed and now martial arts not only used as self-defense, but also as entertainment and event of annual sports yearly. Pencak Silat became one of the cultural heritage of martial arts from Indonesia and the aspects not just martial arts (as physical aspect), but there are aspects of sports, cultural arts and mental spiritual also. In Pencak Silat "Tanding" is one example of the completeness of all the aspects and has been the pride to IPSI (Pencak Silat Indonesia Association) since the 1970s.

Mental spiritual aspect is the important aspect in Pencak Silat, as parable as the handle of Trisula (trident). Although a person has a good martial ability, if not accompanied by a good mental spiritual balance, then that person can perform deviant acts with they martial strength.

From that background of the problem, the author decided to make a comic design the struggle of someone to become a Pencak Silat martial arts athlete. Using comic as a medium to deliver a messages because comics classified as popular media for the younger generations, with the aim that the message will be drawn, can be conveyed to the reader. The process is done by manually and digitally to produce a comic that aims to reveal the struggle of an athlete and with the noble values that exist in Pencak Silat.

Keywords: Pencak Silat, Competition, Comics, Mental Spiritual, Sports

#### A. Pendahuluan

#### 1. Latar Belakang Masalah

Bela diri atau Seni bela diri (*Martial Arts*) telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa sebelum manusia mengenal persenjataan dalam memertahankan diri. Hampir sebagian besar negara dibelahan dunia memiliki seni bela diri. Lalu zaman sudah berubah dan kini seni bela diri tidak hanya digunakan sebatas memertahankan atau membela diri saja, tapi juga sebagai hiburan dan ajang pekan olahraga tahunan.

Pencak Silat, merupakan salah satu warisan budaya seni bela diri dari Indonesia dan di dalamnya tidak hanya sekedar bela diri, tetapi juga terdapat aspek olahraga, seni budaya dan juga mental spiritual. Sebagai bagian dari olahraga itu sendiri, Pencak Silat mengutamakan kegiatan jasmani agar mendapat kebugaran, ketangkasan, maupun prestasi olahraga. Mengenai hal ini, Pencak Silat memiliki 2 kategori olahraga prestasi yaitu kategori Seni dan Tanding. Di dalam pertandingan Pencak Silat, dilakukan berdasarkan rasa persaudaraan dan jiwa kesatria dengan menggunakan unsur-unsur bela diri, seni, olahraga dan mental spiritual.

Pada pertandingan Pencak Silat merupakan olahraga yang memerlukan komponen fisik yang lengkap agar mampu mendapatkan prestasi tinggi. Penampilan atlet pada dasarnya terbentuk dari berbagai faktor, seperti aspek dasar-dasar fisik, aspek kesehatan, aspek psikologis, dan aspek ketrampilan. Kriteria fisik yang sesuai standar dengan cabang olahraga akan membuat penampilan atlet yang optimal. Apabila atlet memiliki daya juang dan kemampuan mental yang baik, maka atlet akan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan yang muncul dalam kompetisi. Faktor pembentukan mental merupakan faktor yang cukup berpengaruh atlet dalam bertanding. Kemampuan atau kecerdasan mental, mencakup kemampuan seperti menalar, memecahkan, berfikir abstrak, memahami gagasan, dan lain-lain. Ada beberapa faktor pembentuk kecerdasan mental seperti faktor bawaan/biologis, pembawaan yang khas dan pembentukan dari lingkungan sekitar. Dengan

pembentukan mental yang kuat, seorang atlet dapat mengatasi rintangan yang ada dan berjuang memperoleh prestasi.

Sebagian orang masih belum mengetahui apa yang dilalui seorang atlet karena peforma yang diperlihatkan saat bertanding ialah bedasarkan perfesionalitas keinginan berjuang memperoleh yang terbaik untuk mengharumkan nama perguruan, bangsa dan negara. Untuk itu diperlukan sebuah rancangan mengenai perjuangan seseorang untuk menjadi seorang atlet tanding Pencak Silat. Digunakannya media komik karena cukup efektif sebagai media penyampai pesan, dan diharapkan pesan yang diungkapkan dalam cerita dan gambar dapat tersampaikan kepada pembaca terutama untuk kalangan muda.

Oleh karena itu dengan menggunakan komik sebagai media perancangan, diharapkan dapat menceritakan kisah perjuangan seseorang dalam menekuni Pencak Silat dengan memperlihatkan beragam kesulitan yang dihadapinya. Hal ini juga sebagai wujd apresiasi terhadap para atlet yang telah berjuang demi mengharumkan nama bangsa. Tidak lupa untuk memasukan bumbubumbu elemen Pencak Silat dengan pembawaan latar belakang cerita yang modern namun tetap memegang teguh prinsip aspek Pencak Silat. Keinginan seorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik dengan membawa citra Pencak Silat Nusantara (Indonesia) menuju ranah yang mendunia, etika *fair play*, kejujuran, sportifitas, semangat pantang menyerah, pengendalian diri, yang merupakan pesan moral yang akan dimasukan ke dalam elemen cerita, serta penambahan elemen drama akan membuat cerita semakin menarik.

Jadi dengan adanya varian baru dari perkembangan komik olahraga bertajuk Pencak Silat, diharapkan dapat menarik minat para pembaca, dengan pembawaan alur cerita dan gaya gambar yang bisa diterima oleh perkembangan anak muda zaman sekarang.

#### 2. Batasan Masalah

Batasan dari lingkup permasalahan dalam perancangan antara lain:

a. Perancangan ini hanya terbatas pada pertandingan Pencak Silat dan tidak membahas suatu perguruan atau aliran khusus.

- Batasan peraturan yang digunakan berupa tata aturan resmi
   Pertandingan Ikatan Pencak Silat Indonesia.
- Pembatasan objek penting hanya yang ada di dalam Pertandingan
   Pencak Silat serta objek terkait di dalamnya.
- d. Perancangan ini membahas beberapa nilai-nilai luhur filosofi Pencak Silat.
- e. Media perancangan berupa buku komik. Batasan di dalamnya berupa alur cerita serta perancangan karakter yang menjadi sebuah objek utama dalam sebuah perancangan komik, yakni terbatas pada perjuangan si karakter utama dalam menjalani proses menjadi atlet tanding Pencak Silat.

#### 3. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini ialah dengan menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

- a. Strength (Kekuatan)
  - 1) Menampilkan komik Pertandingan Pencak Silat dengan gaya (style) dan cerita baru yang lebih modern.
  - 2) Cerita yang disampaikan tidak hanya bertema olahraga semata, namun juga slice of life, drama, dan action.
  - Pembawaan cerita, latar tempat serta teknik yang ada (bedasarkan kehidupan sehari-hari) sehingga akan lebih mudah dipahami pembaca.
  - 4) Menampilkan beberapa teknik pertandingan Pencak Silat melalui media komik.

# b. Weakness (Kelemahan)

- 1) Komikus pendatang baru yang kurang begitu dikenal.
- 2) Komik yang disajikan sebatas one shot atau komik yang langsung tamat.

#### c. Opportunity (Peluang)

- 1) Peluang untuk perkembangan komik olahraga di Indonesia.
- 2) Peluang komik untuk diterbitkan oleh penerbit lokal.

- Dapat menyampaikan pesan moral melalui komik Pertandingan Silat.
- 4) Komik Pertandingan Silat yang diberikan merupakan suatu hal yang baru, memberikan nilai jual tersendiri karena belum ada pasar perkomikan lokal.

#### d. Threat (Ancaman)

- 1) Masuknya komik olahraga impor yang serupa dengan pembawaan alur cerita yang modern.
- 2) Komik impor yang masuk sebagian besar berseri, sehingga cerita yang ada terus bersambung dan terus berkembang pada jilid berikutnya dan membuat ceritanya semakin menarik untuk diikuti.

# B. Konsep Kreatif

### 1. Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan komik ini adalah menampilkan sebuah pertandingan Pencak Silat bahwa di dalamnya tidak hanya berisi serang bela maupun menang kalah, namun menampilkan yang ada di dalam diri seorang atlet itu sendiri yaitu rasa juang, tekad dan kerja keras, bahwa tidak ada juara yang lahir begitu saja, melainkan dari proses latihan yang panjang.

#### 2. Strategi Kreatif

#### a. Target Audiens

Bedasarkan dari kriterianya, untuk target audiens ini dibagi menjadi:

#### 1) Demografis

Pembaca laki-laki dan perempuan dengan umur berkisar 17-30 tahun, yaitu pelajar dan mahasiswa sebagai kalangan generasi muda. Dikategorikan berdasarkan *range* umur tersebut karena dari umur 17 tahun, ialah berdasarkan tema dan konteks cerita yang dibawakan. Target audiens sudah dikategorikan dewasa dan sudah dapat mencermati dan menelaah sesuatu dengan baik.

## 2) Geografis

Masyarakat yang tinggal di Indonesia khususnya di daerah yang memiliki akses ke toko buku ataupun *event* komik tahunan seperti *Popcon Asia, Pakoban* atau *Mangafest* .

# 3) Psikografis

Menurut kebiasaannya, perancangan komik ini dikhususkan untuk pencinta komik dengan tema lokal khususnya untuk tema aksi olahraga. Bedasarkan status sosial dari menengah ke atas.

#### b. Konsep Komik

Konsep pada komik perancangan ini akan dibuat secara one-shot atau komik yang langsung tamat. Pada dasarnya dalam komik ini akan menceritakan tentang kisah perjuangan si tokoh utama dalam hidupnya dalam mengikuti pertandingan Pencak Silat namun ia selalu dihantui oleh masa lalunya setiap usai berkelahi dan dirundung rasa gelisah. Kemudian dalam hal ini akan dijelaskan juga mengenai gambaran latihan dari seorang atlet, bahwa niat saja tidak cukup untuk mencapai kemenangan. Jadi selain menekankan aspek yang ada dari Pencak Silat, pada perancangan ini juga akan menekankan karakteristik dari si tokoh utama.

Pada konsep komik perancangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

#### 1) Judul

Perancangan komik ini berjudul "Keisha". Menggunakan nama tokoh utama sebagai judul karena dalam komik bercerita tentang kisah perjuangannya dalam menekuni pertandingan Pencak Silat.

#### 2) Isi dan Tema

Isi cerita pada komik ini hanya sebuah kisah fiktif yang diangkat bedasarkan realita kehidupan sehari-hari dengan mengangkat Pencak Silat sebagai objek yang diangkat. Isi pesan yang ada dalam cerita ialah tentang sebuah perjuangan seorang tokoh dalam perang batinnya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan mencapai prestasi

#### 3) Sinopsis

Kerap kali ia dipanggil sebagai cewek berandal. Keisha. Di masa kuliah ini ia benar-benar ingin memberikan kesan yang baik bagi orang-orang disekitarnya, namun ia masih tetap belum bisa mengontrol emosinya dengan baik. Pertemuannya dengan Amirah, memberikan pandangan baru tentang dunia yang baru saja ia temui, Pencak Silat. Meski awalnya ia menolak, tetapi dalam lubuk hatinya merasa dengan mengikuti 'tanding', ia merasa akan mendapat sesuatu yang belum pernah ia dapatkan selama ini.

#### 4) Gaya Visual

Gaya visual pada komik ini banyak terinspirasi dari gaya komik Sweta Kartika, seperti pada bagian *panelling* dan pengambilan sudut dalam panel yang sesuai dengan situasi yang ada dalam komik sehingga memberikan kesan sinematik yang baik. Sedangkan gaya ilustrasi lebih banyak terinspirasi dari Kharisma Jati dan Hak (이학) karena lebih dapat menampilkan ekpresi dari emosi karakter. Dengan menggabungkan style mereka dapat memberikan perkembangan style baru yang lebih menarik.

#### 5) Deskripsi Karakter

Berikut merupakan deskripsi singkat dari karakter penting yang berperan dalam komik perancangan ini:

#### a) Karakter Utama (Protagonis)

#### i. Keisha Anindita

Gadis yang merupakan tokoh utama yang berperan penting di dalam cerita. Di dalam komik ini akan menceritakan mengenai kisah serta karakteristiknya, bagaimana ia melewati kisahnya dengan membawa beban masa lalunya. Dalam hal ini karakter utama dibimbing untuk menjadi baik berkat bantuan dari tokoh-tokoh pendukung.

#### b) Karakter Pendukung

#### i. Amirah Zahra

Gadis berkerudung yang periang dan ceroboh yang akrab disapa Mira merupakan asisten pelatih di ranting perguruannya. Ia memiliki cidera di kaki kanannya yang membuatnya sulit untuk mengikuti latihan tanding lagi, namun ia masih memiliki keinginan besar untuk masuk dalam perwakilan Indonesia menuju Sea Games meski bukan sebagai atlet.

# ii. Yuda Rajendra

Salah satu anggota dari perguruan yang sama dengan Amirah. Senior Keisha saat SMA yang mendengar kabar temannya yang dihabisi oleh seorang perempuan beringas. Yuda termasuk anak yang populer saat SMA dan kuliah. Meski begitu, ia termasuk orang yang senang ikut campur masalah orang lain.

#### iii. Muhammad Damar

Senior satu tingkat di atas Amirah dan pernah satu sekolah saat SMA yang kini bergabung dengan perguruan. Tingkatnya setara dengan Yuda. Anak yang iseng dan blak-blakan. Memiliki ketertarikan pada Amirah sejak SMA.

#### iv. Herman

Pelatih muda di perguruan yang menjadi panutan bagi Amirah. Sifatnya tegas dan bijak, namun masih terlihat misterius.

#### v. Victoria Widyanatha

Rival lama Amirah, yang juga menjadi lawan Keisha saat pertandingan final. Tidak dapat diragukan lagi, kelicikannya saat pertandingan, membuat pendirian Keisha goyah.

#### C. Program Media

#### 1. Media Utama

#### a. Komik

Pada perancangan ini menggunakan media komik sebagai media utama perancangan. Digunakannya komik sebagai media utama, karena komik menjadi salah satu media yang diminati saat ini, terutama untuk kalangan anak muda. Peminat untuk komik cetak juga masih cukup banyak. Selain harganya yang terjangkau, toko buku yang menyajikan buku komik kini mudah ditemukan.

#### 2. Media Pendukung

Berikut adalah media pendukung yang dijadikan sebagai pelengkap dari media utama:

#### a. Paper Art

Pada media ini akan dibuat sebuah adegan pertandingan Pencak Silat yang di dalamnya terdapat dua orang pesilat yang akan bertanding, dirancang dengan menggunakan media *Paper art*. Fungsinya ialah untuk memberikan gambaran pertandingan Pencak Silat secara mini, juga sebagai bentuk media promosi dari media utama.

# b. Tote bag

Tote bag termasuk dalam kategori tas jinjing yang biasanya berbahan dasar kanvas, nilon atau bahan lainnya. Fungsi utamanya ialah untuk membawa perlengkapan atau kebutuhan lainnya. Pada bagian luar tote bag akan digambarkan ilustrasi karakter dari komik perancangan ataupun rangkaian adegan yang ada dalam komik.

#### D. Hasil Perancangan

#### 1. Komik



Gambar 2. Chapter 1 - Halaman 10 dan 16



Gambar 3. Chapter 2 - Halaman 18 dan 29



Gambar 4. Chapter 3 - Halaman 35 dan 38



Gambar 5. Chapter 4 – Halaman 59 dan 62

# 2. Media Pendukung

a. Paper Art



Gambar 6. Paper Art Tanding

# b. Tote Bag



Gambar 7. Media Pendukung Tote Bag

# c. Pembatas Buku



Gambar 9. Media Pendukung Stiker

# E. Kesimpulan

Komik adalah sebuah media komunikasi visual yang tergabung dalam 2 elemen, yaitu gabungan cerita dan gambar (bentuk dan tanda) sebagai sebuah

seni berurutan (sequential art) yang bertujuan menyampaikan informasi kepada pembaca. Selain sebagai media hiburan, komik mampu menjadi media edukasi dan penyampaian pesan moral yang dikemas sedemikian rupa agar tetap menarik.

Pencak Silat menjadi salah satu warisan budaya seni bela diri dari Indonesia dan di dalamnya tidak hanya sekedar bela diri, tetapi juga terdapat aspek olahraga, seni budaya dan juga mental spiritual. Di dalam pertandingan Pencak Silat menjadi salah satu contoh olahraga dengan kelengkapan aspek tersebut dan pertandingan Pencak Silat telah menjadi primadona IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) sejak tahun 1970-an. Perancangan komik "Keisha" ini berusaha menyajikan kisah perjuangannya dari sebelum mengikuti Pencak Silat hingga ia menjadi seorang atlet tanding.

Aspek Mental merupakan aspek penting dalam Pencak Silat. Meski seseorang memiliki kemampuan bela diri yang baik, bila tidak dibarengi dengan keseimbangan mental yang baik, maka orang itu dapat melakukan tindakan menyimpang dengan kekuatan bela dirinya, seperti penjahat dalam film-film superhero.

Permasalahan tersebut yang kemudian melatar belakangi penulis untuk membuat perancangan komik tentang perjuangan seseorang menjadi seorang atlet tanding Pencak Silat. Di gunakannya media komik sebagai media penyampaian pesan karena media komik tergolong populer terutama bagi kalangan muda, dengan tujuan agar pesan yang disampaikan secara visual dapat tersampaikan pada pembaca. Perjalanan yang dilewati

Dalam mengembangkan perancangan komik "Keisha" cukup mengalami kesulitan ketika melakukan develop jalan cerita dan karakter karena penulis ingin membuat cerita semenarik mungkin, juga para karakter yang memiliki kepribadian yang beragam. Secara teknis, penerapan ilustrasi dalam komik juga bukan perkara mudah bila tidak ada refrensi yang sesuai. Beberapa teknik gerakan harus dilakukan sendiri untuk mendapat refrensi sesuai yang diinginkan.

Kemudian untuk proses penerapan ilustrasi, dilakukan dengan teknik manual yang dengan proses penyelesaiannya atau proses final-nya dilakukan

secara digital. Dipilih teknik secara manual karena goresan yang dihasilkan lebih memiliki kesan estetik dari pada proses digital. Secara teknis, proses manual memiliki kesulitan jika terjadi kesalahan pada proses inking. Meski dapat diperbaiki secara digital, proses tersebut cukup memakan waktu dalam pengerjaannya. Ditambah pengerjaan selama kurang lebih 3 bulan, benarbenar waktu yang sangat singkat untuk mengerjakan komik sebanyak kurang lebih 70 halaman, ditambah penulis harus menyelesaikan penulisan bendel dan beberapa media pendukung. Oleh karena itu, penulis meminta bantuan kepada beberapa teman untuk dapat membantu dalam proses finishing komik dan pembuatan beberapa media pendukung.

Bedasarkan pencarian data, ditemukan beberapa hal-hal baru seperti mulai terlihatnya berbagai macam perguruan yang gerakkannya dapat dijadikan sumber referensi dan juga penggunaan tabel penilaian yang ditampilkan pada layar saat pertandingan. Penggunaan tabel tersebut sudah mulai banyak diterapkan, karena beberapa tahun lalu untuk kejuaraan tingkat SLTA atau mahasiswa sederajat masih menggunakan media kertas untuk perhitungan jumlah poin yang masuk, sehingga banyak yang tidak mengetahui total jumlah poin yang masuk tiap babaknya. Kemajuan teknologi ini memudahkan para wasit juri dalam menetapkan penilaian.

#### Daftar Pustaka

Komarudin, Dr., M. Pd., 2013, Psikologi Olahraga – Latihan Mental dalam Olahraga Kompetitif, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Maryono, O'ong, 2008, Pencak Silat Merentang Waktu, Yogyakarta: Benang Merah.

McCloud, Scott, 2001, Memahami Komik (Understanding Comics: The Invisible Art), Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia

### Webtografi

Anonim, "Ikatan Pencak Silat Indonesia", (https://id.wikipedia.org/wiki /Ikatan\_Pencak\_Silat\_Indonesia, diakses 1 Oktober 2016, pukul 23.58 WIB)

Nur Kholis "Latihan Mental Imagery Bagi Atlit Pencak Silat dalam Meraih Prestasi"

Tifani, "Pengertian Pendidikan Olahraga", (http://fik.unj.ac.id/?p=887 diakses 7 Desember 2016, pukul 23.28 WIB)

