

**PERANCANGAN KOMIK
SEJARAH PERGURUAN PENCAK SILAT
MERPATI PUTIH**



**NASKAH PUBLIKASI ILMIAH
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi prasyarat mencapai derajat magister
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Rizal Bay Khaqi

152 089 7411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERGURUAN PENCAK SILAT MERPATI PUTIH

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2018

ABSTRAK

Pencak Silat merupakan budaya bangsa Indonesia sekaligus olahraga bela diri tradisional yang tersebar di kepulauan Nusantara. Namun sebagian masyarakat masih memandang Pencak Silat sebagai bela diri yang mistis, angker, musyrik dan sejenisnya. Anggapan bahwa belajar pencak Silat hanya akan membuat seseorang menjadi gemar berkelahi adalah tidak benar.

Karya ini dirancang dengan menggunakan pendekatan berbagai teori antara lain teori komik Scott McCloud, teori historiografi dan *Design Thinking* untuk menemukan pemecahan dari sisi visual komunikasi. Aspek bela diri sebagai olahraga prestasi maupun sebagai seni serta pelestarian budaya selalu berjalan beriringan dalam penciptaan karya ini. Arti penting karya ini agar generasi muda Yogyakarta mengetahui dengan baik aspek nilai filosofi dan terdorong untuk mengapresiasi pencak silat pada umumnya dan perguruan Merpati Putih khususnya.

Karya ini memiliki hasil temuan yang merupakan gabungan perancangan menggunakan *Design Thinking* sekaligus perancangan teori komik Scott McCloud. Penulis mencoba mencari solusi tengah antara menyampaikan cerita fiksi berlatar sejarah dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang imbang antara teori historiografi dan cara bertutur naratif yang bisa menjadi satu kesatuan utuh karya komik yang bisa dinikmati khalayak pembaca sekaligus memuat nilai-nilai edukatif.

Perancangan komik sejarah Pencak Silat Merpati Putih ini diharapkan memberikan kontribusi untuk ilmu Desain Komunikasi Visual dalam memecahkan masalah dengan teori *Design Thinking* yang kemudian diterapkan dalam karya komik. Perancangan ini juga diharapkan menjadi pilihan alternatif dalam mempromosikan Pencak Silat kepada generasi muda.

Kata Kunci:

Pencak Silat, Merpati Putih, Komik, *Design Thinking*

COMIC DESIGN HISTORY OF PERGURUAN PENCAK SILAT MERPATI PUTIH

Written accountability
Art Creation and Assesment Program
Post Graduate Program of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta 2018

ABSTRACT

Pencak Silat is a culture of Indonesian nation as well as traditional martial arts scattered in the archipelago of Nusantara. But some people still see Pencak Silat as a mystical martial, haunted, polytheistic and the like. The assumption that learning Silat martial arts will only make a person fond of fighting is not true

This work was designed using various theoretical approaches such as Scott McCloud's comic theory, historiography theory and Design Thinking to find solutions from the visual side of communication. The martial arts aspect as a sport of achievement as well as art and cultural preservation always go hand in hand in the creation of this work. The significance of this work so that the younger generation of Yogyakarta know well the aspect of philosophy value and motivated to apreciated pencak silat in general and the Merpati Putih college in particular

This visual communication design work has the findings which is a combination of design using design thinking as well as design of comic theory Scott Mcloud. The author tries to find a middle solution between conveying historical fiction stories by considering the balanced aspects of historiography theory and narrative narrative that can be a unified whole of comic works that can be enjoyed by the reader's audience as well as containing educational values

The design of the comic history of Merpati Putih Pencak Silat is expected to contribute to the science of Visual Communication Design in mapping problems with Thinking Design theory which is then applied in comic works. This design is also expected to be an alternative choice in promoting Pencak Silat to the younger generation

Keywords: Pencak Silat, Merpati Putih, Comics, Design Thinking

A. PENDAHULUAN

Pencak Silat merupakan budaya bangsa Indonesia sekaligus olahraga bela diri tradisional yang tersebar di kepulauan Nusantara. Persebaran Pencak Silat terutama di kepulauan yang dihuni oleh penduduk rumpun Melayu. Pencak Silat dibentuk atas dasar situasi dan kondisi di zamannya. Pada zaman prasejarah masyarakat sudah mulai mempelajari bela diri untuk melindungi diri dari binatang buas, menangkap binatang buruan. Pada masa kerajaan-kerajaan Nusantara bela diri merupakan bekal utama seorang prajurit dalam menghadapi pertempuran, baik teknik tangan kosong maupun mempergunakan senjata. Pada masa perjuangan melawan penjajah, Pencak Silat digunakan sebagai sarana pelatihan pejuang membekali diri sekaligus memperkuat semangat perjuangan. Masa orde lama ketika timbul konflik mengenai perbedaan ideologi menjadi tajam, Pencak Silat menjadi berubah fungsi menjadi kekuatan organisasi masyarakat maupun politik yang membekali kadernya dengan kemampuan bela diri (Maryono, 1998:38)

Banyak aspek-aspek yang mendukung berkembangnya Pencak Silat, hasil kuesioner yang dilakukan penulis pada tanggal 11 Maret 2016 di Alun-alun Selatan Yogyakarta mendapatkan temuan bahwa 68% generasi muda mengetahui Pencak Silat dari melihat pertandingan langsung, dari menonton film 27% dan dari membaca komik 5%. Sementara responden menjawab hal yang menarik dari Pencak Silat adalah teknik bela diri 48%, nilai filosofis 38%, tenaga dalam 14%.

Wawancara dengan Amos Priono Tri Nugroho pewaris Pencak Silat Merpati Putih 18 April 2016 di Jakarta menyatakan bahwa kini timbul suatu kesalahpahaman pada salah satu aspek yakni pada aspek spiritual dan tenaga dalam di Pencak Silat. Sebagian masyarakat kini telah memandang Pencak Silat sebagai bela diri yang mistis, angker, musyrik dan sejenisnya. Anggapan bahwa belajar Pencak Silat hanya akan membuat seseorang menjadi gemar berkelahi adalah tidak benar. Sesungguhnya tidak ada korelasi sama sekali antara perilaku agresif anarkis yang berujung tawuran

dengan keberadaan Pencak Silat. Selain itu, masih kurangnya *branding image* Pencak Silat juga menjadi salah satu faktor tambahan kesalahan informasi. Kesan kampung halaman ataupun ketinggalan zaman seolah sudah bersatu dengan *image* bela diri yang tersebar di Asia Tenggara ini. Wawancara dengan Kun Ichwan pelatih Pencak Silat Merpati Putih cabang Yogyakarta pada tanggal 20 Maret 2016 di Kaliurang KM. 21 Yogyakarta menyatakan bahwa sistem manajemen tradisional menjadi hambatan utama perkembangan silat secara umum.

Menyampaikan informasi dan meluruskan kesalahan informasi mengenai Pencak Silat kepada *target audience* harus menggunakan cara yang menarik sehingga komunikasi bisa menyerap dengan baik informasi yang diberikan oleh komunikator. Media komik dipilih penulis karena bisa menyampaikan pesan yang utuh dan lengkap sesuai untuk usia *target audience* yang lebih menggemari data visual dibandingkan data tulisan.

Komik menawarkan medium dengan keleluasaan dan kendali yang amat besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dengan pembacanya (Scott McCloud, 2008:5). Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang memiliki sifat yang cenderung luwes, tidak kaku dan santai. Namun penyampaian cerita yang mengalir ini membuat komik seolah-olah belum bisa menyampaikan informasi yang berbobot dan lebih serius. Media komik di dalam perancangan karya ini merupakan salah satu media yang sesuai untuk *target audience* siswa SMP dan SMA karena komik merupakan salah satu budaya populer yang digemari generasi muda.

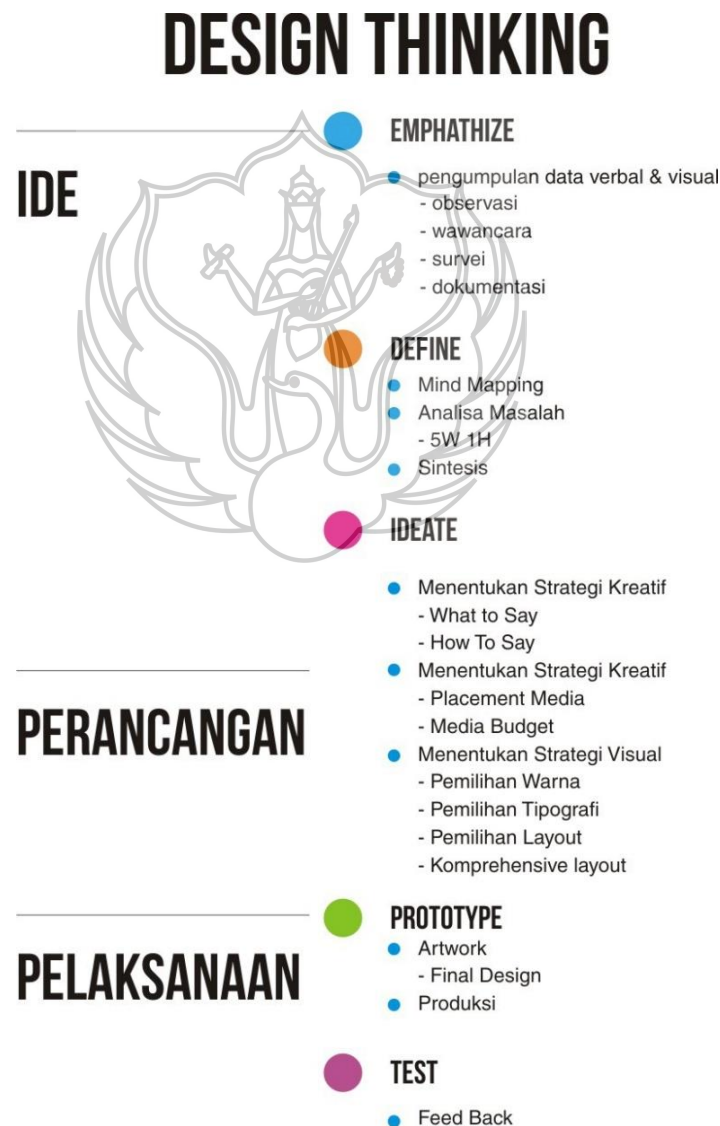
Karya ini akan dirancang dengan menggunakan pendekatan berbagai teori antara lain teori komik Scott McCloud, teori historiografi dan *Design Thinking* untuk menemukan pemecahan dari sisi visual komunikasi. Aspek bela diri sebagai olahraga prestasi maupun sebagai seni serta pelestarian budaya selalu berjalan beriringan dalam perancangan karya ini. Arti penting karya ini agar generasi muda mengetahui dengan baik aspek nilai filosofi dan terdorong untuk mengapresiasi Pencak Silat pada umumnya dan perguruan Merpati Putih khususnya.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang komik sejarah perguruan Pencak Silat Merpati Putih yang dapat menginformasikan sejarah berdiri perguruan kepada generasi muda?

C. METODE / PROSES PERANCANGAN

Proses perancangan ini akan dibagi menjadi tiga tahap penting: tahap ide, tahap perancangan dan tahap pelaksanaan. Penulis menggunakan kerangka berpikir *design thinking*. berikut skema berpikir yang dibagi menjadi tiga tahapan besar



Tabel / Skema Design Thinking

A. Emphatize

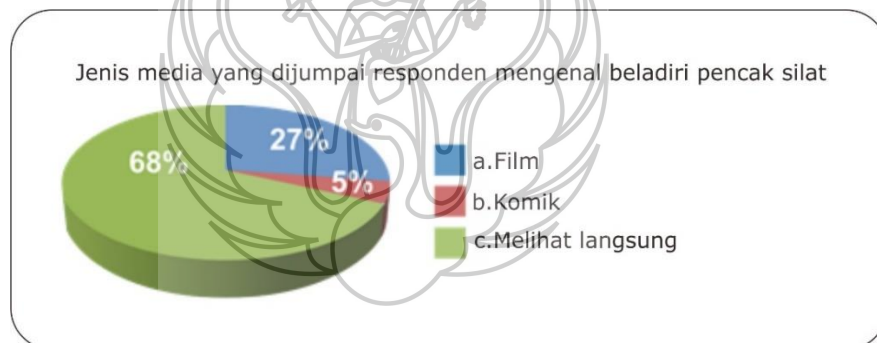
Pengumpulan Data Verbal & Data Visual

1. Observasi

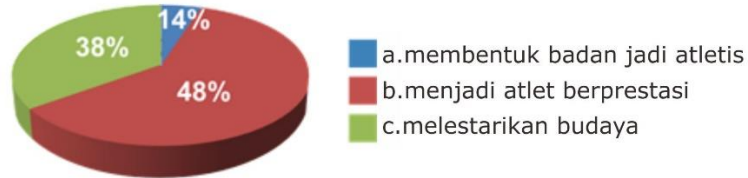
Penulis melakukan pengamatan secara langsung dengan bergabung menjadi anggota perguruan Pencak Silat Merpati Putih dan berlatih setiap Selasa di Sasono Hinggil Yogyakarta. Observasi langsung oleh penulis dimaksudkan agar dapat menghimpun data-data perguruan Pencak Silat serta mempelajari kelemahan dan keunggulan dari objek yang diteliti.

2. Angket / Kuesioner

Kuesioner dilakukan penulis kepada beberapa siswa SMA dan SMP di sekitar kota Yogyakarta untuk mengetahui kecenderungan ketertarikan calon khalayak sasaran dan pengetahuan dasar mereka mengenai Pencak Silat.



Survei responden tujuan utama berlatih pencak silat



Survei mengenai aspek yang menjadi kekurangan dari pencak silat

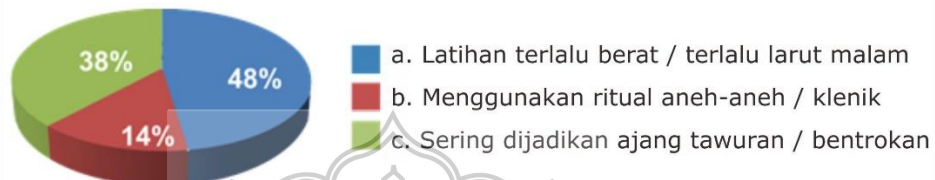


diagram hasil kuesioner

3. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk mengetahui objek perancangan secara langsung. Dengan mendokumentasikan berbagai temuan tersebut maka data-data akan diolah menjadi sumber ide perancangan. Selain itu dokumentasi bermanfaat juga untuk memahami konteks yang akan dipahami oleh target sasaran.

4. Pustaka

Metode pustaka digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat teoritis dan tertulis dari hasil berbagai literatur. Buku- buku yang digunakan sebagai acuan antara lain:

1. Pencak Silat Merentang Waktu oleh O'ong Maryono.
2. Panji Tengkorak Kebudayaan dalam Perbincangan disertasi Seno Gumira Adjidarma.
3. *Pentjak Silat Indonesian Fighting Art* oleh Howard Alexander, Quintin Chambers, Donn F. Draeger.

4. *Understanding Comics_ The Invisible Art. & Making Comics_ Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novel* oleh Scott Mccloud.

B. Define

Pemetaan pemikiran atau lebih sering disebut *mind map* digunakan sebagai awal untuk menggali ide-ide dalam pikiran yang dituangkan dalam catatan-catatan reatif, untuk mendapatkan gagasan ide perancangan yang unik dan menarik, dan tidak terduga sebelumnya untuk diwujudkan dalam proses perancangan.

1. Mind Mapping

Dari *mind map* yang telah dituliskan penulis mengambil beberapa poin utama yang akan dikemukakan dalam rancangan komik antara lain: mengungkap sejarah Pencak Silat rumpun Mataram khususnya perguruan Merpati Putih. Menjelaskan secara ilmiah proses terbentuknya energi cadangan (ATP). Menerangkan aspek-aspek beladiri Pencak Silat secara umum. Meluruskan kesalahpahaman mengenai unsur mistis yang lekat dengan dunia Pencak Silat.

1. Analisis Masalah

Metode yang digunakan dalam proses analisis data menggunakan analisis oleh Harold D. Laswell yang dikenal sebagai 5W + 1H (*What, Who, Why, Where, When, dan How*). Data yang dikumpulkan dapat diambil sebagai bahan untuk dilakukan analisis. Hasil analisis ini mengetahui berbagai macam kelemahan dan kelebihan. Berikut analisis secara detailnya:

a. What / Apa

Perancangan ini dibuat menjawab persoalan yang muncul dalam dunia Pencak Silat khususnya perguruan Merpati Putih. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber menyatakan bahwa banyak anggota Pencak Silat yang terlibat tawuran. Timbulnya kesalahpahaman mengenai tenaga dalam yang selalu

dikaitkan dengan aktivitas yang dianggap klenik maupun takhayul.

Komik *genre* silat dalam penggunaannya sebagai media komunikasi belum mendapatkan perhatian yang serius. Komik silat yang ada hanya menawarkan cerita fiksi dan legenda dengan bumbu-bumbu ilmu kanuragan yang tidak masuk akal.

b. *Who / Siapa*

Perancangan ini menyasar pada *target audience* siswa SMP dan SMA yang tinggal di Yogyakarta. Sehingga perancangan ini dapat memberikan informasi yang jelas dan menarik dalam mengomunikasikan Pencak Silat Merpati Putih. Rentang usia 13 sampai dengan 18 tahun merupakan masa yang menentukan karakter dan jatidirinya dimasa mendatang.

c. *Why / Mengapa*

Alasan perancangan ini dibuat adalah untuk memaksimalkan potensi komik sebagai sarana komunikasi yang bersifat luwes namun bisa menyampaikan banyak informasi kepada *target audience*. Komik merupakan salah satu media yang digemari anak muda karena sifatnya yang menghibur dan penuh dengan visual sehingga bisa mengajak pembaca menyelami pesan yang sedang disampaikan penulis.

d. *Where / Dimana*

Permasalahan dalam kasus ini sering terjadi di daerah-daerah yang memiliki basis perguruan silat dengan anggota yang sangat banyak. Tawuran antar anggota pencak silat sering dilakukan di kampung-kampung dan menyebar ke pusat kota apabila kabar tawuran telah sampai kepada anggota seperguruan lainnya. Perancangan akan dilaksanakan di wilayah Kota Yogyakarta, hal ini difokuskan area Yogyakarta sebagai asal muasal Pencak Silat Merpati Putih.

e. *When / Kapan*

Perancangan ini dilakukan ketika tahun ajaran baru dimulai, sehingga biasanya murid-murid SMP dan SMA mulai memilih ekstrakurikuler yang akan diikuti. Pergantian tahun ajaran sangat mempengaruhi berhasil tidaknya perancangan ini dalam usahanya memberikan informasi yang tepat dan menarik sehingga *target audience* memahami pesan informasi yang disampaikan.

f. How / Bagaimana

Untuk menjalankan perancangan ini diperlukan suatu media komunikasi untuk menginformasikan pesan dan memberikan pengaruh kepada khalayak sasaran untuk melakukan aksi atau dalam artian mengubah pandangan prespektif Pencak Silat sebagai bela diri tradisional yang kampung dan banyak unsur kekerasan dan bernuansa mistis. Media komik menjadi pilihan utama karena sifatnya yang luwes dan digemari oleh *target audience* sebagai sumber bacaan yang ringan.

2. Sintesis

Sintesis dimulai dengan proses eksplorasi bentuk secara visual dan teknis berdasarkan konsep perwujudan dengan memakai teori-teori komik, kemudian menuliskan sejarah dengan narasi yang sesuai dengan prinsip teori historiografi sehingga menghasilkan realisasi konsep kreatif komik sejarah perguruan Pencak Silat Merpati Putih.

C. Ideate

1. Menentukan Strategi Kreatif

Menentukan strategi kreatif adalah cara yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan cara penyampaian pesan yang nantinya akan disampaikan dalam penuangan ide dan gagasan yang selanjutnya akan dirumuskan dalam strategi kreatif sebagai berikut:

a. Isi pesan (*What to Say*)

Isi pesan merupakan gagasan utama dalam suatu pesan komunikasi dan bagaimana dalam membangkitkan respon, memahami dan mencerna isi pesan yang ingin disampaikan kepada *target audiens*.

b. Bentuk pesan (*How to Say*)

1) Pesan Verbal

Karena target sasaran adalah murid SMP dan SMA, maka bentuk pesan verbal disesuaikan dengan psikologinya anak muda zaman sekarang. Penggunaan kata-kata yang santai dan tidak serius diperlukan dalam perancangan komik ini.

2) Pesan Visual

Pesan visual dengan menggunakan gaya visual perpaduan ilustrasi dan tipografi pada visual komik. Gaya ilustrasi yang digunakan penulis menggunakan gaya cerita bergambar era lama sebelum tahun 90an. Ilustrasi cergam era lama belum banyak terpengaruh dengan gaya *manga*. Ilustrasi dengan gaya lokal sengaja penulis gunakan untuk menyampaikan pesan kearifan lokal secara utuh, baik konten cerita maupun cara penyampaian dan teknis gambar dengan menggunakan karakter gambar yang digunakan cergamis Indonesia.

D. ULASAN KARYA

1. Pra Produksi



2. Produksi





Karakter visual Nyi Ageng Djojoredjoso dan Mas Poeng

1. Penintaan



Penintaan halaman 2 dan 3

2. Pewarnaan

Gaya ilustrasi yang digunakan penulis adalah gaya komik lokal era lama. Penulis berusaha sebisa mungkin menggunakan elemen-elemen lokal yang dipengaruhi komik silat era 80 an seperti karya Jan Mintarga, Teguh Santosa dan Masyur Daman.

a. Pewarnaan dan Penggabungan Teks Halaman Prolog



Pewarnaan dan Penggabungan Teks Prolog

a. Penintaan Halaman Isi



Pewarnaan dan Penggabungan 2 dan 3



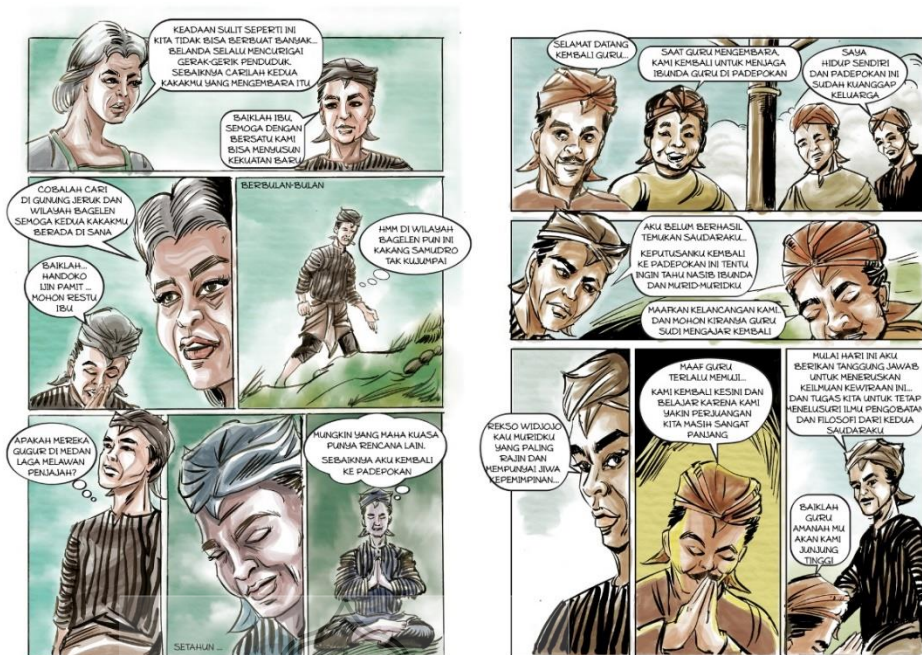
Pewarnaan dan Penggabungan 4 dan 5



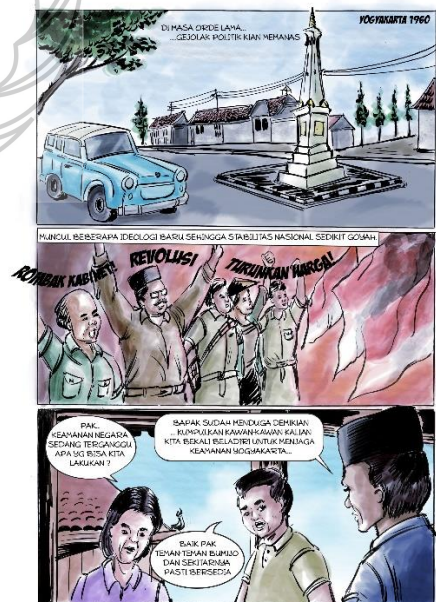
Pewarnaan dan Penggabungan 6 dan 7



Pewarnaan dan Penggabungan 8 dan 9



Pewarnaan dan Penggabungan 10 dan 11



Pewarnaan halaman 12 dan 13



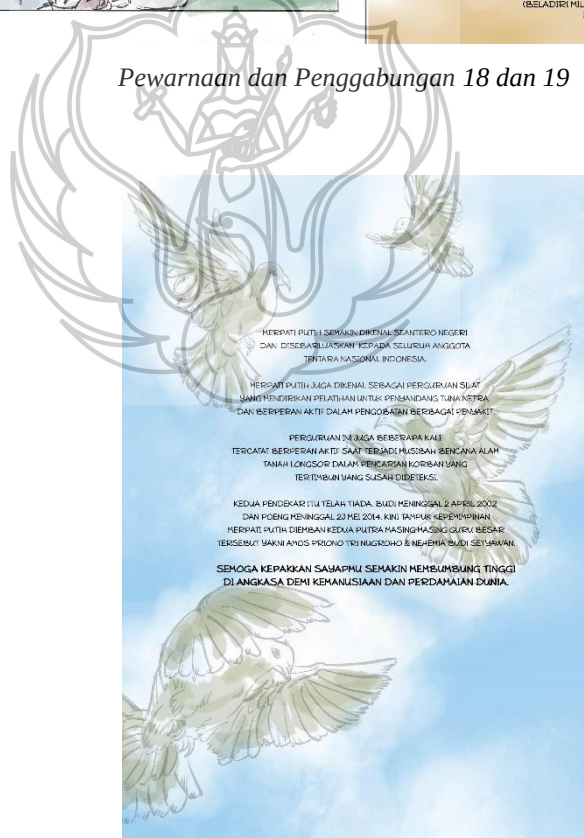
Pewarnaan dan Penggabungan 14 dan 15



Pewarnaan halaman 16 dan 17



Pewarnaan dan Penggabungan 18 dan 19



Pewarnaan halaman 20

3. Pasca Produksi



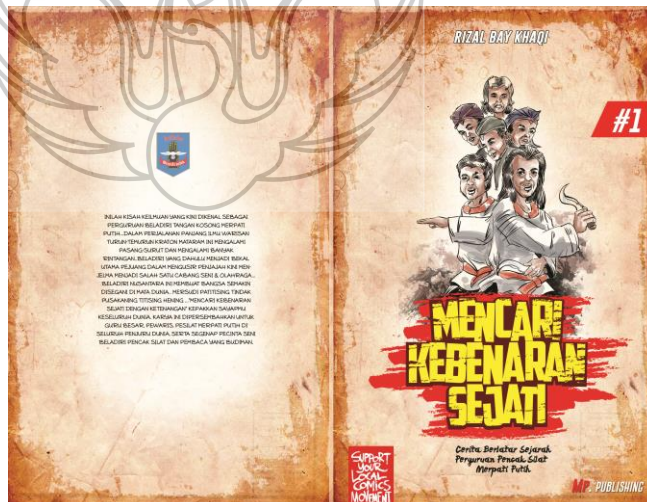
1. Pembuatan Sampul Buku

Perancangan ini menggunakan kertas Art carton 260 gr dengan ukuran :

Ukuran halaman tunggal 16,5 x 25,5 cm

Ukuran halaman tunggal saat desain 17,5 x 26,5 cm

Ukuran halaman spread 33 x 25,5 cm dengan ukuran potong 0,5cm



Sampul buku

Perancangan sampul karya komik ini menggunakan beberapa font. Antara lain judul menggunakan jenis huruf “America Captain”, Sub judul menggunakan jenis huruf “LeviReBrushed”, Untuk body text menggunakan jenis huruf “Typo Comica”

2. Desain Media Pendukung Poster Promosi

Media ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada target komunikasi mengenai komik yang baru terbit. Perancangan ini bisa berupa media cetak maupun media digital



Poster Promosi

3. Desain Media Pendukung Pembatas Buku

Pembatas buku digunakan untuk memberikan tanda batas halaman yang sudah dan belum dibaca. Pembatas buku ini bis digunakan untuk karya komik ini maupun untuk buku lainnya.



Pembatas Buku

Ukuran 14x3 cm

Kertas Art Carton 230 gsm

4. Desain Media Pendukung X-Banner

Ukuran 60 x 160 cm dengan material *Flexy Vynil*



X-Banner

5. Desain Media Pendukung Tote Bag



Tote Bag

6. Desain Media Pendukung Promosi Digital

Media ini memiliki banyak keunggulan karena jangkauan bisa menyebar tanpa batasan jarak dan waktu di manapun selama wilayah tersebut dapat menangkap sinyal internet. Media ini bisa menjadi strategi promosi paling ampuh jika konten yang diunggah disukai dan diviralkan oleh warganet.

Tautan 1

<https://www.youtube.com/watch?v=1k7Hd0r8Sqw&t=74s>



Gambar 43. Lakuning toto rogo

Judul : Lakuning Toto Rogo

Durasi : 00 :17:05

Unggah : 5 November 2018

Tautan 2

<https://www.youtube.com/watch?v=6FDshhyRbtM>



Gambar 44. Pengajian Tubuh metode tony broer

Judul : Pengajian Tubuh metode tony broer

Durasi : 00 : 01:24

Unggah : 6 November 2018

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Karya komik ini menjawab permasalahan komunikasi visual tentang keilmuan beladiri Pencak Silat Merpati Putih yang mengalami dinamika dan pasang surut dalam perjalanannya. Peranan Pencak Silat dalam membekali keahlian prajurit dalam melawan penjajah sangat memiliki andil penting sehingga beberapa pertempuran besar yang terjadi di Nusantara sempat membuat penjajah kewalahan. Pencak silat Merpati Putih dalam perkembangannya juga dipercaya untuk melindungi ideologi bangsa dari gempuran paham-paham yang bertentangan dengan Pancasila.

Penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam merancang kerja kreatif harus mempunyai pengetahuan yang menyeluruh dari permasalahan yang dihadapi. Pengetahuan itu bisa didapatkan dari observasi, wawancara maupun mencoba terjun langsung di dunia yang sedang diteliti tersebut. Menjawab kesalahpahaman informasi tentang pencak silat dijawab dalam karya ini antara lain bahwa Pencak Silat bukan sarana untuk menyerang pihak lain yang lemah, namun untuk mempertahankan diri dan kehormatan orang banyak. Dijelaskan juga bahwa dalam meraih ilmu yang mumpuni tidak dengan ritual atau mantra-mantra namun dengan ketekunan berlatih dan pemusatan konsentrasi. Makna-makna yang tersirat pada dialog karakter-karakter cerita di dalam karya ini diharapkan bisa menjawab nilai-nilai filosofi yang di usung perguruan Pencak Silat.

Dalam menggali informasi sejarah secara akurat membutuhkan keahlian yang lebih spesifik yakni sejarawan. Mencari informasi yang sudah terjadi di masa orde lama setidaknya memiliki beberapa kelemahan antara lain kurangnya sumber tertulis, ingatan manusia yang terbatas dan banyak nya saksi mata yang telah meninggal. Penulis tidak menyebut bahwa karya ini adalah komik sejarah namun sebagai komik fiksi berlatar sejarah keilmuan Perguruan Pencak Silat Merpati Putih

Perancangan karya ini banyak memiliki kekurangan di sana-sini, oleh karena itu penulis mencoba menyampaikan beberapa gagasan yang bisa membangun di kemudian hari bisa dilakukan penulis pribadi maupun

dilakukan oleh sesama desainer, komikus, institusi pendidikan maupun bagi perguruan pencak silat.

1. Karya komik ini sebagai subjek penciptaan banyak terkendala minimnya literatur visual maupun sejarah deskriptif. Penulis lebih banyak mendapatkan dari wawancara dengan narasumber yaitu pewaris perguruan dan tokoh-tokoh sesepuh yang pernah mendirikan organisasi perguruan Merpati Putih pada tahun 1960 an.
2. Perancangan dengan media visual komik banyak membutuhkan keahlian-keahlian yang tidak selalu dimiliki oleh desainer komunikasi visual, diantaranya kemampuan menulis plot cerita yang memiliki dinamika. Kemampuan bertutur dengan ungkapan sastra juga diperlukan untuk mendramatisasi penokohan dan adegan-adegan sehingga lebih memiliki kesan yang mendalam. Untuk itu bukan tidak mungkin dalam perancangan-perancangan komik berikutnya melibatkan pihak lain dalam mengolah cerita yang berperan sebagaimana artisan bagi seniman seni murni.
3. Subjektivitas dalam karya seni merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari. Secara positif hal ini bisa menjadi eksplorasi yang bisa mengembangkan karya lebih menarik untuk *target audience*. Secara negatif unsur subjektivitas bisa mempengaruhi ekspektasi dari banyak pihak yang terlibat maupun pihak-pihak lain yang menjadi bagian anggota perguruan Merpati Putih. Sebagai sebuah karya perancangan yang melalui proses penelitian akademis, penting bagi desainer untuk menjaga keseimbangan aspek subjektif dan objektif dalam karya peancangannya.
4. Bagi lembaga khususnya yang memiliki jurusan di bidang seni rupa dan desain memberikan ruang yang lebih bagi mahasiswa yang ingin menggali komik sebagai karya tugas akhirnya. Memberikan pengetahuan yang melimpah mengenai komik bukan hanya dari teknis ilustrasi saja melainkan menggugah kesadaran mengangkat cerita lokal

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Brown, Tim. (2009), *Change by Design_ How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins, New York

Howard Alexander, Quintin Chambers, Donn F. Draeger. (1970), *Pentjak Silat Indoesian Fighting Art*. Japan Publications Trading Co, Tokyo

Loomis, Andrew.(1959) *Drawing The Head and Hands*. The Viking Press, New York

Mccloud, Scott. (1994), *Understanding Comics_ The Invisible Art*. Harper Paperbacks, New York.

_____ (2006) *Making Comics_ Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*-Harper Paperbacks, New York.

Noble, Ian. & Russell Bestley. (2007), *Visual Research: An introduction to research methodologies in graphic design*. AVA Publishing, Switzerland.

Stan Lee & John Buscema. (1977) *How to Draw Comics The Marvel Way*. Simon & Schuster, Inc, New York

Wood, Gray. (1964) *Historian's Handbook: A Key to the Study and Writing of History*. Houghton Mifflin Co., Boston

Will, Eisner. (1990). *Comics And Sequential Art*. Poorhouse Press, Florida.

_____ (2006). *The Neighborhood Dropsie Avenue*. The Estate of Will Eisner, New York

Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*. Plotpoint Publishing; Jakarta

Maryono, Oong. (1998). *Pencak Silat Merentang Waktu*. Pustaka Pelajar; Jakarta

Maharsi, Indiria (2014) *Mudah Dan Praktis Menggambar Dengan Pensil*. Media Pressindo; Yogyakarta

Mintaraga, Jan. (2016) *Menggambar Komik Ala Jan Mintaraga*. Klasik Cergam Indonesia ; Jakarta

Peursen, Van. (1988). *Strategi Kebudayaan*. Edisi Kedua. Kanisius: Yogyakarta

Redana, Bre. (2013). *Aku Bersilat, Aku Ada. Guru Besar Persatuan Gerak Badan Bangau Putih*. Kompas Media Nusantara. Jakarta.

_____ (2016). *Memo Tentang Politik Tubuh Guru Besar Persatuan Gerak Badan Bangau Putih*. Kompas Media Nusantara. Jakarta.

Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia, Jakarta.

Sobur, Alex, (2013). Cetakan Kelima, *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jalasutra, Yogyakarta .

Vlekke, Bernard H.M. (1961). *Nusantara Sejarah Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

Sumber Jurnal:

Lucky Hendrawan, Pratiwiati & Irawati (2003) *Senjata Dan Pendekar Dalam Komik Silat Indonesia*, Wacana Seni Rupa, Jurnal Seni Rupa dan Desain, Vol.2,4, Mei 2002

Kuswara. (2011) *Perbandingan Aspek Isi dan Etika Penulisan Antara Komik Indonesia dan Komik Terjemahan* , Prosiding SNaPP2011 : Sosial, Ekonomi dan HUMANIORA

Karna Mustaqim (2014) *Membaca Wajah Komik Indonesia*, Jurnal Universitas Pelita Harapan

Webtografi

<http://www.cnnindonesia.com/olahraga/20161208141752178178244/presiden-jokowi-kaget-jadi-pendekar-utama-pencak-silat>

<http://www.ppsbetakomerpatiputih.com/index.php?p=invid>