



TUGAS AKHIR - RD 1558

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* PENCAK SILAT
DENGAN GENRE DRAMA UNTUK REMAJA**

SAKINAH HUTAMI PUTRI MULIAWATI
NRP 3410100134

Dosen Pembimbing
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP 1964093019903031001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2018

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN
PERANCANGAN *WEBCOMIC* PENCAK SILAT DENGAN GENRE DRAMA
UNTUK REMAJA

TUGAS AKHIR (RD 141588)

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Sakinah Hutami Putri Muliawati

NRP. 3410100134

Surabaya, 28 Agustus 2018

Periode wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19830819200812200

Disetujui
Dosen Pembimbing

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

NIP. 1964093019903031001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa bidang studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Sakinah Hutami Putri Muliawati
NRP : 3410100134

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tgas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN *WEBCOMIC* PENCAK SILAT DENGAN GENRE DRAMA UNTUK REMAJA”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di uiversitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,



Sakinah Hutami Putri Muliawati

NRP. 3410100134

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* PENCAK SILAT DENGAN
GENRE DRAMA UNTUK REMAJA**

Nama Mahasiswa: Sakinah Hutami Putri Muliawati

NRP: 3410100134

Bidang Studi: Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing: Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

ABSTRAK

Pencak silat merupakan istilah yang menaungi seluruh kesenian bela diri di Indonesia. Pencak silat menjadi tema populer komik laga sejak tahun 1960-an, namun judul-judul komik pada generasi dahulu kurang sesuai untuk kelompok demografi usia remaja yang merupakan pasar komik yang potensial di era digital saat ini. Atas dasar fenomena itulah penulis merancang sebuah webcomic tentang pencak silat yang disesuaikan untuk pembaca usia remaja.

Studi yang dilakukan berupa studi referensi dan penelitian. Metode-metode penelitian yang dilakukan adalah kuesioner dengan responden pembaca remaja, observasi terhadap gerakan pencak silat dan lingkungan sekitar sekolah, dan wawancara mendalam dengan komikus Indonesia. Hasil penelitian menjadi acuan dalam menyusun kriteria dan konsep desain.

Wujud akhir dari perancangan berupa komik digital berjudul “Fighting Days” dengan metode membaca vertical endless canvas. Komik tersebut menggambarkan pengalaman personal seorang siswa anggota pencak silat di sekolah. Komik ini diharapkan menjadi komik yang dapat menyajikan konten kearifan lokal yaitu pencak silat kepada remaja di Indonesia.

Kata kunci: Komik, komik digital, webcomic, pencak silat.

DESIGNING A WEBCOMIC ABOUT PENCAK SILAT IN DRAMA GENRE FOR TEENAGERS

Name: Sakinah Hutami Putri Muliawati

Student ID: 3410100134

Field of Study: Visual Communication Design

Supervisor: Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

ABSTRACT

Pencak silat is a term that represents all kinds martial arts in Indonesia. It was a popular theme in 1960's comic books, but those old titles are not suitable for the current younger demography, the potential market in this digital era. Based on that phenomenon, the author designed a webcomic about pencak silat suitable for readers of teen age.

The studies in this project are consist of reference studies and research. The research methods are questionnaire for teenage respondents, observations on pencak silat techniques and school environment, and depth interview with Indonesian comic artist. The research results become the foundations on constructing the design criteria and concept.

The final design output is a digital comic with the title "Fighting Days", it uses vertical endless canvas reading method. The comic illustrates a student's personal experiences in pencak silat club at school. Hopefully, this comic can deliver local wise content such as pencak silat to teenage readers in Indonesia.

Keywords: Comic, digital comic, webcomic, pencak silat.

KATA PENGANTAR

Saya panjatkan segala puji syukur kepada Allah SWT, atas ridho-Nya, saya dapat menyelesaikan tanggung jawab sebagai seorang mahasiswa terhadap almamaternya, sebagai seorang anak kepada orang tuanya, dan sebagai seorang pribadi terhadap cita-citanya.

Karya tugas akhir ini merupakan wujud luapan kebanggaan dan kerinduan saya yang pernah menjalani hari-hari bersilat. Pencak silat adalah salah satu bagian dari diri saya dan akan terus menjadi bagian dari diri saya. Oleh karena itu, tugas akhir ini memiliki makna sentimental bagi saya.

Tuntasnya karya tugas ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu dan Ayah saya yang selalu memberikan dukungan moril, spirituil, dan materiil yang tidak pernah terputus.
2. Dosen pembimbing saya, bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si., yang telah menyalurkan ilmu dan bimbingannya yang sangat bermanfaat dan memberikan semangat untuk melanjutkan studi.
3. Dan Besta Nusantara, yang menjadi warna bagi dunia saya.
4. Ferina Agustini selaku partner silat ganda putri saya, pelatih kami mbak Ni Luh dan mbak Mayka yang telah memperkenalkan kami pada kesenian ganda putri pencak silat, juga teman-teman silat dari SMA Negeri 4 Surabaya.
5. Atika Rizki Kusumawardhani rekan *brainstorming* saya, Kirana Dyah Chita Insani, dan Emira Niandahayu, adik-adik tingkat yang selalu berbagi kesenangan fanatisme dan menjadi *support group* depresi.
6. Andya Dewakinnara teman seperjuangan saya, Kamen dan Reza yang menemani dan meramaikan proses pengerjaan.

7. Seluruh jajaran dosen, staf, dan karyawan yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam seluruh proses pembelajaran saya di kampus.
8. Perguruan Silat Pencak Organisasi, Perguruan silat Persatuan Gerak Badan Bangau Putih, dan semua saudara satu ilmu beda guru, satu guru beda ilmu, atas semangat dan keyakinannya dalam menjalani hidup dengan silat.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.1.1. Fenomena Pencak Silat.....	1
1.1.2. Komik silat yang semakin langka.....	2
1.1.3. Fenomena LINE Webtoon.....	3
1.2.Identifikasi Masalah	6
1.3.Ruang Lingkup Studi.....	6
1.4.Ruang Lingkup Luaran	6
1.5.Rumusan Masalah.....	7
1.6.Tujuan Perancangan	7
1.7.Manfaat Perancangan	7
1.8.Sistematika Penulisan	7
BAB II STUDI REFERENSI.....	9
2.1.Landasan Teori	9
2.1.1. Komik	9
2.1.1.1.Studi background	10
2.1.1.2.Studi penulisan cerita.....	11
2.1.1.3.Studi desain karakter.....	13

2.1.2. Komik Digital	16
2.1.3. Komik Beladiri	16
2.2.Referensi Visual Laga	18
2.2.1. Film “The Raid 2 : Redemption”	18
2.2.2. Film “Ip Man 2”	20
2.3.Studi Komparator	22
2.4.Studi Kompetitor	23
2.4.1. Komik “Bamboo Blade”	23
2.4.2. Webtoon “The Boss”	24
2.4.3. Webtoon “Lookism”	25
2.5.Analisis Studi Kompetitor	26
2.6.Kriteria Desain.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1.Sistematika Penelitian	31
3.2.Jenis Data.....	32
3.3.Kuesioner.....	32
3.4.Depth Interview	33
3.5.Observasi teknik dan gerakan Pencak Silat.....	34
3.6.Observasi remaja	34
3.7.Data Sekunder.....	35
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
4.1.Hasil Kuesioner	36
4.2.Wawancara dengan Komikus Sweta Kartika	41
4.3.Hasil Observasi Remaja.....	42
4.4.Hasil Observasi Silat	44
BAB V KONSEP DESAIN	52

5.1.Desain Awal	52
5.1.1. Kriteria komik secara umum.....	52
5.1.2. Judul dan logo komik.....	52
5.1.3. Konsep cerita	54
5.1.4. Konsep karakter	65
5.1.5. Storyboard.....	73
5.1.6. Hasil desain awal	97
5.2.Revisi Desain.....	102
5.3.Konsep dan Implementasi desain final	103
5.3.1. Konsep komik	103
5.3.2. Konten.....	103
5.3.3. Cerita.....	103
5.3.4. Desain karakter	103
5.3.5. Storyboard.....	107
5.3.6. Hasil desain final	113
 BAB VI KESIMPULAN	 117
6.1.Kesimpulan	117
6.2.Saran	118
 DAFTAR PUSTAKA	 119
 LAMPIRAN.....	 120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sampul depan komik “Si Buta Dari Goa Hantu” karya Ganes TH.....	2
Gambar 1.2 Komik berseri “Ramayana” karya Jan Mintaraga.....	3
Gambar 1.3 LINE Webtoon, media komik digital yang multi-platform.....	4
Gambar 1.4 Suasana acara fansign LINE Webtoon di Jakarta tahun 2017	5
Gambar 1.5 Lima webtunis pengisi acara fansign berasal dari Indonesia	5
Gambar 2.1 Segitiga komponen komik.....	9
Gambar 2.2 Peta semesta dalam webtoon “Mantradeva” karya Agung	10
Gambar 2.3 Desain lansekap dan arsitektur webtoon “Mantradeva” karya Agung Bollo dan Gusti Kudit.....	11
Gambar 2.3 Berbagai macam postur fisik karakter	13
Gambar 2.4. Panel aksi komik “Garudayana” karya Is Yuniarto	17
Gambar 2.5. Close-up kembangan dalam adegan laga The Raid 2	18
Gambar 2.6. Kuda-kuda Silat dalam adegan laga The Raid 2	19
Gambar 2.7. Ekspresi Rama saat diserang menggunakan kerambit	20
Gambar 2.8 Perbedaan kuda-kuda Wing Chun (kiri) dan Hung Ga (kanan)	20
Gambar 2.9 Adegan Ip Man menasehati muridnya	21
Gambar 2.10 Pertarungan taekwondo dan kick boxing dalam komik GOTW	22
Gambar 2.11 Contoh panel komik vertical infinite canvas.....	23
Gambar 2.12. Adegan pertarungan dalam “Bamboo Blade”	24
Gambar 2.13. Salah satu adegan dalam komik “Lookism”	25
Gambar 2.6. Salah satu adegan dalam komik “Lookism”	26
Gambar 4.1 Suasana SMP Negeri 6 Surabaya.....	43
Gambar 4.2 Pelajar sedang bermusyawarah mengenai suatu masalah organisasi	44
Gambar 5.1 Logo judul komik “Fighting Days”	53
Gambar 5.2 Sketsa wajah Rini Renjana.....	65
Gambar 5.3 Pengembangan desain karakter Rini	66

Gambar 5.4 Sketsa wajah Fay	67
Gambar 5.5 Pengembangan desain karakter Fay	67
Gambar 5.6 Sketsa wajah Daru	68
Gambar 5.7 Pengembangan desain karakter Daru	68
Gambar 5.8 Sketsa wajah Rama.....	69
Gambar 5.9 Pengembangan desain karakter Rama Astadewa	69
Gambar 5.10 Sketsa wajah Sasha.....	70
Gambar 5.11 Pengembangan desain karakter Sasha.....	70
Gambar 5.12 Sketsa wajah Micky	71
Gambar 5.13 Sketsa wajah Timo	72
Gambar 5.14 Sketsa wajah Pak Agus	72
Gambar 5.15 Storyboard chapter 0 (teaser)	73
Gambar 5.16 Storyboard chapter 1 halaman 1-4	74
Gambar 5.17 Storyboard chapter 1 halaman 5-8	75
Gambar 5.18 Storyboard chapter 1 halaman 9-12	76
Gambar 5.19 Storyboard chapter 1 halaman 13-16	77
Gambar 5.20 Storyboard chapter 1 halaman 17-20	78
Gambar 5.21 Storyboard chapter 1 halaman 21-24	79
Gambar 5.22 Storyboard chapter 1 halaman 25-28	80
Gambar 5.23 Storyboard chapter 1 halaman 29-30	81
Gambar 5.24 Storyboard chapter 2 hamalan 1-4	82
Gambar 5.25 Storyboard chapter 2 halaman 5-8	83
Gambar 5.26 Storyboard chapter 2 halaman 9-12	84
Gambar 5.27 Storyboard chapter 2 halaman 13-16	85
Gambar 5.28 Storyboard chapter 2 halaman 17-20	86
Gambar 5.29 Storyboard chapter 3 halaman 1-4	87
Gambar 5.30 Storyboard chapter 3 halaman 5-8	88
Gambar 5.31 Storyboard chapter 3 halaman 9-12	89
Gambar 3.32 Storyboard chapter 3 halaman 13-16	90

Gambar 5.33 Storyboard chapter 4 halaman 1-4	91
Gambar 5.34 Storyboard chapter 4 halaman 5-8	92
Gambar 5.35 Storyboard chapter 4 halaman 9-12	93
Gambar 5.36 Storyboard chapter 4 halaman 13-16	94
Gambar 5.37 Storyboard chapter 4 halaman 17-20	95
Gambar 5.38 Storyboard chapter 4 halaman 21-24	96
Gambar 5.39 Implementasi komik Chapter 0 halaman 1-4	97
Gambar 5.40 Implementasi komik Chapter 1 halaman 1-4	98
Gambar 5.41 Implementasi komik Chapter 1 halaman 5-8	99
Gambar 5.42 Implementasi komik Chapter 1 halaman 9-12	100
Gambar 5.43 Implementasi komik Chapter 1 halaman 13-16	101
Gambar 5.44 Sketsa desain karakter Raya.....	104
Gambar 5.45 Sketsa desain karakter Kak Ferin.....	105
Gambar 5.46 Sketsa karakter pendukung, Chandra dan Tian.....	106
Gambar 5.47 Storyboard final halaman 1-4.....	107
Gambar 5.48 Storyboard final halaman 5-8.....	108
Gambar 5.49 Storyboard final halaman 9-12.....	109
Gambar 5.50 Storyboard final halaman 13-16.....	110
Gambar 5.51 Storyboard final halaman 17-20.....	111
Gambar 5.52 Storyboard final halaman 21-24.....	112
Gambar 5.53 Hasil desain final komik halaman 1-2.....	113
Gambar 5.54 Hasil desain final komik halaman 3-4.....	114
Gambar 5.55 Hasil desain final komik halaman 5-6.....	115
Gambar 5.56 Hasil desain final komik halaman 7-8.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Archetypes</i> menurut Carl G. Jung (lampiran A3)	15
Tabel 2.2. Analisis studi komparator	28
Tabel 3.1 Protokol kuesioner	33
Tabel 3.2 Protokol wawancara komikus Sweta Kartika	33
Tabel 3.3 Protokol observasi Pencak Silat.....	34
Tabel 3.4 Protokol observasi perilaku remaja.....	34
Tabel 4.1 Hasil wawancara dengan komikus Sweta Kartika	42
Tabel 4.2 Gerakan-gerakan dasar Pencak Silat.....	51
Tabel 5.1 Pembabakan cerita komik.....	64

DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN

Grafik 1.1 Perbandingan tren Silat di Indonesia dan dunia tahun 2011-2016	2
Bagan 2.1 Alur perjalanan tokoh utama menurut Joseph Campbell.....	12
Bagan 2.2 <i>Arketipe karakter</i> C. G. Jung berdasarkan dorongan utamanya.	14
Bagan 3.1 Bagan proses penelitian	31
Bagan 4.1 Kelas responden	36
Bagan 4.2 Jenis kelamin responden	36
Bagan 4.3 Pendapat responden tentang pencak silat.....	37
Bagan 4.4 Unsur pencak silat yang menarik bagi responden.....	37
Bagan 4.5 Jika responden mahir salam silat	38
Bagan 4.6 Genre komik yang disukai	38
Bagan 4.7 Fitur yang paling disukai responden	39
Bagan 4.8 Gaya gambar yang disukai.....	39
Bagan 4.9 Setting waktu yang paling menarik.....	40
Bagan 4.10 Sifat tokoh perempuan yang paling disukai.....	40
Bagan 4.11 Sifat tokoh laki-laki yang paling disukai	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Fenomena Pencak Silat

Pencak Silat adalah suatu istilah umum yang mewakili seluruh aliran kesenian beladiri yang ada di Indonesia.¹ Sedikitnya ada 150 perguruan Pencak Silat yang diakui di Indonesia.² Maka pada tanggal 18 Mei 1948 dibentuklah Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) di Surakarta untuk mewadahi perguruan-perguruan tersebut.

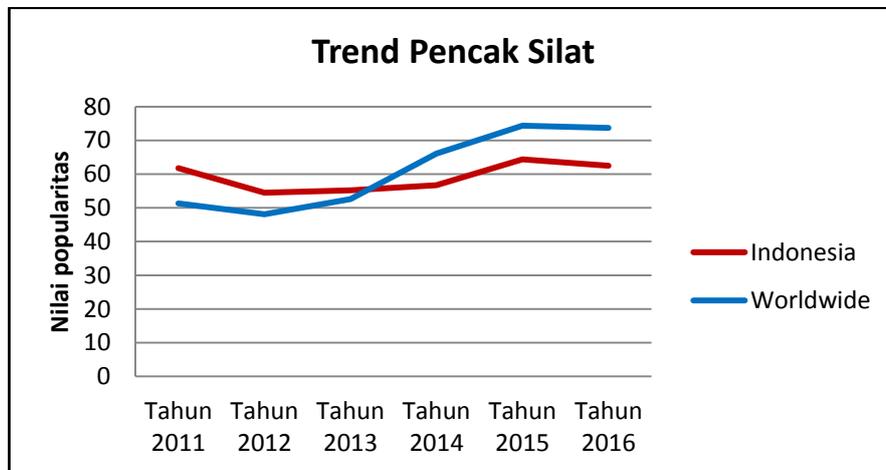
Saat ini Pencak Silat diterapkan sebagai sebuah cabang olah raga. Dibandingkan dengan cabang olahraga populer lainnya, Pencak silat memiliki unsur seni dan budaya Indonesia. Selain itu, pencak silat membuka peluang bagi atletnya untuk meraih prestasi pada pertandingan-pertandingan bergengsi seperti Pekan Olahraga Nasional, SEA Games, dan Pencak Silat World Championship. Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) sedang berusaha agar Pencak Silat diakui oleh UNESCO sebagai seni bela diri asli Indonesia dan menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam Olimpiade.³

Google Trends adalah fitur website dari Google Inc. yang menunjukkan data statistik intensitas suatu topik dicari dalam Google Search. Berdasarkan analisis Google Trends, Pencak Silat tergolong cukup populer baik di dalam negeri maupun dalam kancah internasional. Rata-rata skor popularitas Pencak Silat sebesar 58,66 secara nasional, dan 62,98 secara internasional. Skor popularitas secara internasional yang lebih tinggi daripada skor nasional menunjukkan antusiasme masyarakat Indonesia yang lebih rendah dibandingkan dengan antusiasme warga mancanegara.

¹ Donn F Draeger, 1992. Weapons and fighting artsof Indonesia. Rutland, Vt. : Charles E. Tuttle Co. ISBN 987-0-8048-1716-5

² Ika Krismantari (5 Desember 2012). "Passing On A Legacy" The Jakarta Post (Jakarta)

³ <https://m.tribunnews.com/sport/2014/09/09/pencak-silat-berjuang-masuk-olimpiade>

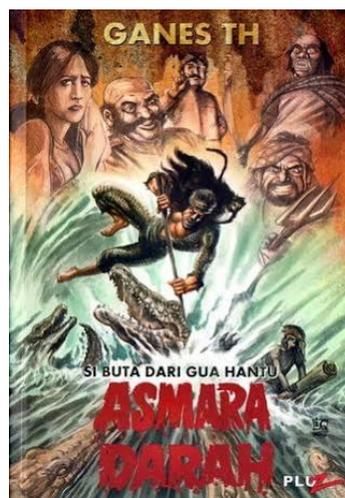


Grafik 1.1 Perbandingan tren Silat di Indonesia dan dunia tahun 2011-2016

Sumber: Google Trends

1.1.2. Komik Silat yang semakin langka

Tren komik silat di Indonesia dimulai pada tahun 1951. Berawal dari karikatur pada halaman surat kabar, kemudian bermunculan karya Indonesia seperti “Si Buta Dari Goa Hantu” karya Ganes TH, “Ramayana” karya Jan Mitraga, “Sandhora” karya Teguh Santosa, dan karya legendaris lainnya.



Gambar 1.1. Sampul depan komik “Si Buta Dari Goa Hantu” karya Ganes TH

Sumber: www.goodreads.com



Gambar 1.2. Komik berseri “Ramayana” karya Jan Mintaraga

Sumber: www.tokokomikantik.com

Judul-judul komik tersebut populer pada masa 1970-an sampai dengan 1992. Para penggemar yang masih bertahan tergolong pada pasar ceruk dan komik-komik silat yang lama kurang diminati oleh pembaca muda yang jauh lebih potensial. Oleh karena itu, perlu adanya upaya peremajaan konten silat agar dapat memasuki pasar yang potensial.

1.1.3. Fenomena LINE Webtoon

Line Webtoon Adalah sebuah produk dari NAVER Corp. yang menyediakan jasa penerbitan komik digital (*webcomic*) secara online sehingga pembaca dapat mengakses berbagai judul komik lokal dan mancanegara secara gratis. Webcomic ini dapat diakses melalui *browser* komputer dan aplikasi *mobile*. Media ini dianggap berhasil dalam menciptakan pasar yang potensial untuk komik karena sejak diluncurkan dalam versi Bahasa Indonesia pada 2015, LINE Webtoon telah mampu mendapatkan sekitar 6 juta pembaca aktif bulanan (Kompas.com, 2016).

LINE Webtoon memberikan pengalaman yang lebih dari sekedar membaca komik kepada pembacanya. Fasilitas yang diberikan diantaranya adalah pengelompokan berbagai judul komik berdasarkan genre, disortir berdasarkan waktu rilis dan popularitas, kalender jadwal rilis, dan pilihan bahasa. Selain itu, pengguna dapat memberikan tanggapan pada setiap chapter komik berupa rating, penilaian suka (*favourite*), dan komentar.

Pengguna juga dapat membagikan tautan komik ke berbagai media sosial dengan menu yang mudah diakses.



Gambar 1.3. LINE Webtoon, media komik digital yang multi-platform
Sumber: Naver

Genre yang paling digemari dalam LINE Webtoon saat ini adalah genre *romance* dan drama. Komik yang disebutkan di atas sebagian besar menyajikan tema kehidupan remaja di sekolah. Hal yang paling mencolok dan khas dari tema ini adalah seragam sekolah yang dikenakan oleh karakter dan lingkungan sekolah yang menjadi latar tempat dalam komik.

LINE Webtoon memberikan kesempatan bagi para calon komikus dan komikus pemula untuk menjadi webtunis populer dan berkarir di bidang komik melalui program *webtoon challenge*. Komik webtoon challenge yang mendapat likes dan pembaca paling banyak dan lolos kurasi mendapatkan kontrak untuk menjadi webtunis permanen dengan gaji tetap dan editor. Webtunis permanen yang berhasil membentuk basis fans yang besar berpeluang untuk menjadi bintang tamu dan diekspos dalam acara-acara LINE Webtoon, seperti *meet and greet*, *fansigning*, dan *workshop*.



Gambar 1.4. Suasana acara fansign LINE Webtoon di Jakarta tahun 2017

Sumber: Popcon Asia



Gambar 1.5. Lima webtunis pengisi acara fansign berasal dari Indonesia

Sumber: LINE Webtoon

1.2. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang yang telah dijabarkan di atas mengandung beberapa pokok permasalahan sebagai berikut:

- a. Pencak Silat adalah olahraga yang memiliki kelebihan pada nilai seni, budaya, dan ajaran yang baik.
- b. Komik bertema silat atau beladiri pernah populer pada tahun 1970-an, dan masih ada judul-judul baru saat ini, namun kurang populer di kalangan remaja.
- c. Komik LINE Webtoon merupakan salah satu media hiburan yang sedang populer terutama di kalangan remaja, sehingga menjadi sebuah saluran yang strategis.

1.3. Ruang Lingkup Studi

Penelitian ini membutuhkan batasan-batasan agar fokus pada disiplin ilmu dan penyelesaian permasalahan yang spesifik. Ruang lingkup studi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Perguruan Pencak Silat yang dimuat dalam komik adalah perguruan Pencak Organisasi sebagai perguruan formal yang secara umum terdapat di SMP dan SMA sebagai kegiatan ekstra kurikuler. Konten yang diangkat adalah teknik-teknik dasar.
- b. Studi tentang karakter komik berdasarkan pada teori archetypes oleh Carl G. Jung.
- c. Studi tentang penyusunan cerita berdasarkan pada teori “12 Stages Of Hero’s Pilgrimage” oleh Joseph Campbell sebagai acuan penyusunan alur cerita.
- d. Studi referensi atau acuan teknis mengenai narasi dan ilustrasi komik bela diri dari berbagai media populer seperti film dan komik.

1.4. Ruang Lingkup Luaran

- a. Luaran komik berupa format digital, dengan alur baca vertikal atau endless scrolling.

- b. Serial webcomic terdiri dari satu chapter yang terdiri dari setidaknya 20 halaman yang berfokus pada adegan laga pencak silat.
- c. Halaman webcomic menggunakan panel vertikal, dengan ukuran dimensi tiap halaman sebesar 700 pixel x 1000 pixel.

1.5. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang sebuah komik digital tentang Pencak Silat yang menarik untuk pembaca usia remaja?

1.6. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah membuat komik digital tentang pencak silat yang dapat dinikmati oleh pembaca usia remaja.

1.7. Manfaat Perancangan

- a. Menambah wawasan remaja terhadap kelebihan dan manfaat Pencak Silat bagi kehidupan mereka.
- b. Memberikan alternatif media hiburan yang menambah wawasan tentang Pencak Silat.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan adalah garis besar penelitian dan perancangan. Bagian ini berisi latar belakang pentingnya perancangan komik digital tentang Pencak Silat, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

BAB II. STUDI REFERENSI

Bab ini menganalisis landasan teori dan studi referensi tentang pencak silat, komik, narasi dan ilustrasi komik bela diri, dan studi komparator untuk menentukan acuan dan kriteria perancangan komik.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bagian ini menguraikan definisi judul yang diambil, instrumen, dan protokol riset yang diterapkan dalam penelitian. Metode yang digunakan diawali dari pengambilan data sekunder, perumusan fenomena melalui pengamatan dan hipotesa, menuju penelitian untuk pembuktian hipotesa yang meliputi wawancara mendalam serta penyebaran kuesioner.

BAB IV. KONSEP DESAIN

Melalui penelitian yang telah dilakukan, maka didapat sebuah konsep dan parameter-parameter desain yang digunakan dalam perancangan ini. Konsep desain akan memuat pengambilan keputusan, acuan-acuan desain, rancangan awal desain, dan konsep akhir desain.

BAB V. IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini menguraikan kriteria secara mendetail dan menyeluruh, termasuk desain karakter, layout dan paneling, desain pendukung seperti judul, poster digital, dan merchandise sederhana.

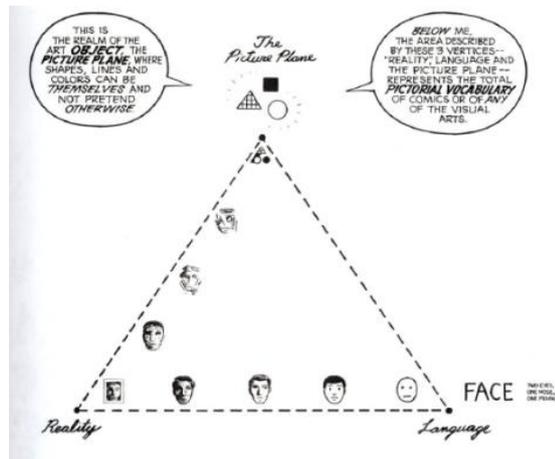
BAB II

STUDI REFERENSI

2.1.Landasan Teori

2.1.1. Komik

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan komik sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Will Eisner, seorang komikus asal Amerika, menyebut komik sebagai kesenian yang bersifat sekuens.⁴ Definisi komik oleh Eisner diperbarui lagi oleh Scott McCloud menjadi lebih spesifik menjadi: gambar-gambar yang disusun melalui urutan-urutan tertentu, yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan/atau menciptakan respon estetis pada pembaca.⁵ Tiga komponen utama komik adalah realita, bahasa, dan bidang gambar.⁶ Komponen-komponen tersebut merupakan sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.



Gambar 2.1 Segitiga komponen komik

Sumber: McCloud, 1993.

⁴ Eisner, Will. 1985. Comics and Sequential Art. Tamarac, Florida. Poorhouse Press.

⁵ McCloud, Scott. 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. New York. William Morrow Paperbacks.

⁶ Ibid.

Realita dalam komik adalah representasi semesta dalam cerita. Bahasa dalam komik dapat dipahami sebagai cara penyampaian atau proses komunikasi komik kepada pembaca secara tekstual maupun visual, implisit maupun eksplisit. Sedangkan bidang gambar dapat dipahami sebagai sosok entitas yang dapat diidentifikasi oleh pembaca.

2.1.1.1. Studi Background

Setting dapat berupa latar tempat dan waktu yang menjelaskan di mana dan kapan kejadian-kejadian komik berlangsung. Latar tempat dan waktu juga menjelaskan semesta dalam komik. Pembaca akan memasuki dunia komik pada saat membacanya dan mengkonstruksi logikanya sesuai dengan pemetaan dunia dalam komik secara otomatis.

Gambaran latar yang detil dan kompleks biasanya diperlukan oleh komik yang berkonsep *fantasy* atau historis. Sementara gambaran latar yang kurang spesifik sering ditemukan pada komik dengan konsep yang lebih ringan.



Gambar 2.2 Peta semesta dalam webtoon “Mantradeva” karya Agung Bollo dan Gusti Kudit
Sumber: LINE Webtoon



Gambar 2.3. Desain lansekap dan arsitektur webtoon “Mantradeva” karya Agung Bollo dan Gusti Kudit
Sumber: LINE Webtoon

2.1.1.2. Studi penulisan cerita

Di dalam semesta yang diciptakan komik, serangkaian kejadian berlangsung dan diikuti oleh pembaca. Rangkaian kejadian tersebut dapat diceritakan dengan alur linier (alur maju) maupun alur non-linier (*flashback*). Cerita komik dapat digolongkan dalam beberapa genre diantaranya aksi, drama, romantis, *slice of life*, *horror*, dan *thriller*.

Joseph Campbell menjelaskan teori tentang 12 tahap perjalanan yang harus ditempuh sang tokoh utama dalam kisah mitologi dunia.⁷ Teori Campbell tersebut menjadi acuan para penulis modern dalam menyusun cerita fiksi. Contoh populer dari pola penulian ini adalah Star Wars, Lord of The Rings, dan Harry Potter.

⁷ Campbell, Joseph. 2008. “A Hero With A Thousand Faces”. Amerika Serikat, Pantheon Books.



Bagan 2.1 Alur perjalanan tokoh utama menurut Joseph Campbell

Sumber: *The Hero With A Thousand Faces*, 2008.

- *Ordinary World*

Tokoh utama (*The Hero*) berada di zona nyamannya (*status quo*). Tahap pengenalan para tokoh dan gambaran dunia atau lingkungan sekitar tokoh.

- *Call to adventure*

Keadaan berubah drastis dan kenyamanan sang pahlawan terganggu, terkoyak, dan sebuah misi atau tantangan hadir dalam hidupnya.

- *Refusal to call*

Tokoh utama menolak atau menghindari misi tersebut karena ia takut akan kegagalan. Resiko-resiko yang mengancam dituarakan kepada pembaca agar mereka terhubung dengan cerita.

- *Meet the mentor*

Sang guru hadir untuk memberi semangat, inspirasi, nasehat, bahkan melatih tokoh utama hingga ia siap untuk memulai perjalanan menyeberangi dunia batas.

- *Crossing the treshold*

Menandakan bahwa tokoh utama telah siap dan bertekad untuk menjalankan misi ke dunia luar.

2.1.1.1. Studi desain karakter

Rangkaian kejadian melibatkan pelaku atau subjek yang disebut dengan tokoh atau karakter. Aspek-aspek desain karakter terdiri dari penampilan fisik, watak, hasrat atau keinginan, dan kostum atau atribut. Penampilan fisik dapat merepresentasikan gaya hidup dan kemampuan tokoh utama.



Gambar 2.4 Berbagai macam postur fisik karakter

Sumber: *How To Draw Manga: Volume 1* 1999.

Watak dan hasrat karakter memiliki hubungan yang erat. Watak karakter akan mempengaruhi ekspresi dan gaya berbicaranya, dan secara tidak langsung mempengaruhi jalan cerita melalui interaksi. Sementara hasrat karakter akan mempengaruhi jalannya cerita secara langsung.

Dalam menentukan watak dan hasrat karakter, penulis karya fiksi biasanya menggunakan teori arketipe karakter yang dicetuskan oleh ahli psikoanalisis asal Swiss bernama Carl Gustav Jung. *Arketipe karakter*

adalah tokoh-tokoh mitos universal berada di dalam alam bawah sadar kolektif (*collective unconsciousness*) manusia, yang merepresentasikan motivasi dasar manusia dan berulang terus-menerus sepanjang sejarah kehidupan manusia.⁸



Bagan 2.2 *Arketipe karakter C. G. Jung* berdasarkan dorongan utamanya.

Sumber: *Theories Of Personalities*, Feist Jess dkk.

Jung membagi *character archetypes* berdasarkan tiga dorongan utama yang harus dipenuhi yaitu *ego*, *soul*, dan *self*. Setiap kategori memiliki empat *archetypes* berdasarkan tujuan yang ingin dicapai (*core desire*) sehingga didapat sebanyak 12 *archetypes* dasar. Rincian mengenai setiap archetype dijabarkan pada tabel 2.1.

⁸ Feist J, (2009) *Theories of Personality*, New York, McGraw-Hill.

Halaman ini memang tak kosongi soalnya tak selipin tabel ukuran a3 okayy ;)

2.1.2. Komik Digital

Komik digital adalah komik yang dipublikasikan dalam bentuk digital baik dalam bentuk website maupun aplikasi *mobile*. Sehingga komik digital memerlukan media elektronik yang memiliki fasilitas layar tampilan dan interaktif seperti *smartphone*, komputer, *laptop*, atau *tablet* untuk dapat diakses oleh pembaca.

Komponen komik digital dan komik cetak pada dasarnya sama, namun komponen-komponen tersebut berevolusi untuk menyesuaikan dengan perilaku pembaca yang merupakan pengguna perangkat digital. Komponen-komponen komik yang berevolusi secara progresif adalah format halaman komik dan penyusunan panel. Format halaman komik cetak pada umumnya merupakan satu halaman yang memiliki batas dimensi fisik, sedangkan format halaman komik digital merupakan sebuah *infinite canvas*, yaitu halaman virtual komik digital yang tak terbatas jumlah dan dimensinya.⁹ Penyusunan panel menyesuaikan dengan format layar dan navigasi perangkat digital, sehingga panel disusun untuk dibaca dari atas ke bawah.

2.1.3. Komik beladiri

Komik beladiri dalam makna yang lebih umum dapat dikategorikan sebagai komik aksi. Komik dengan genre ini menonjolkan adegan laga atau perkelahian sebagai muatan utama. Komik aksi terkadang diimbangi oleh unsur drama untuk menambah kedalaman cerita dan menggali latar belakang karakter-karakternya.

Secara logika, komik aksi berisi adegan-adegan aksi yang membutuhkan ruang (panel) yang memadai dan ilustrasi yang dinamis. Ilustrator dituntut untuk dapat menggambarkan unsur-unsur gerakan mulai dari awal gerakan, aksi, dan reaksi (*impact*) dari gerakan tersebut.

⁹ McCloud, Scott. 2000. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York City, Paradox Press.



Gambar 2.5. Panel aksi komik “Garudayana” karya Is Yuniarto

Sumber: ComiConnexions Goethe Institute

www.goethe.de/ins/id/lp/prj/mic/mii/ciy/idindex.htm

Panel pertama gambar 2.4 mengilustrasikan kekuatan tokoh Gatotkaca yang sanggup menginjak raksasa hingga tersungkur. Kontras kekuatan dan ukuran antara kedua tokoh tergambarkan melalui sudut gambar bird’s eye. Sedangkan impact dari serangan Gatotkaca terlihat dari garis-garis efek dan teks yang merepresentasikan bunyi yang keras.

Lalu, pada panel berikutnya hingga halaman selanjutnya mengilustrasikan kecepatan yang dimiliki Gatotkaca. Mulai dari gambar penyerang di belakang Gatotkaca, bersambung ke panel berikutnya yang berfokus pada ekspresi penyerang dan tidak menampilkan Gatotkaca. Kemudian, pada halaman berikutnya tampak serangan Gatotkaca yang sudah mengenai penyerang.

Dari referensi adegan dan panel komik tersebut dapat dipelajari bahwa sekuens, angle atau sudut pandang gambar, dan teks dapat mengilustrasikan kekuatan, kecepatan, dan impact dari serangan.

2.2.Referensi Visual Laga

Studi referensi visual pencak silat dilakukan untuk mempelajari dan menganalisis bagaimana narasi dan ilustrasi unsur-unsur beladiri, seperti laga dan dialog-dialog petuah, dikemas dalam media-media populer saat ini, diantaranya film dan komik. Analisis ini akan menghasilkan acuan dalam perancangan dan teknis pembuatan komik.

2.2.1. Film The Raid 2: Redemption (2014)

Film ini memuat berbagai macam aliran bela diri, namun di antara semua adegan perkelahian, terdapat satu rangkaian adegan silat yang sengaja dikemas dengan gaya murni khas pencak silat. Adegan tersebut menggambarkan posisi kembangan awal pertarungan antara Rama dan seorang pembunuh bayaran.



Gambar 2.5. Close-up kembangan dalam adegan laga The Raid 2

Sumber: Pinterest



Gambar 2.6. Kuda-kuda Silat dalam adegan laga The Raid 2

Sumber: Pinterest

Gambar 2.5 dan 2.6 menunjukkan *statement* dalam perkelahian, yaitu siapa yang menyerang dan siapa yang diserang. Adegan kembangan ditampilkan sebagai awal perkelahian menggunakan *medium shot* setengah badan dengan posisi sejajar dengan aktor, sehingga terlihat ekspresi dan kontak fisik dan pandangan di antara kedua tokoh. Dalam *frame* tersebut, Rama berada di posisi kiri dengan tampilan jelas, sedangkan lawannya di posisi kanan dan sedikit *off-screen*. Komposisi tersebut menggambarkan Rama dalam posisi dominan atau ofensif sementara lawannya dalam posisi antisipatif.

Pada gambar 2.6 posisi kedua tokoh tampak lebih jelas. Pada momen ini, Rama terlihat semakin ofensif dengan posisi badan dan kuda-kuda yang lebih condong ke depan, sementara lawannya terlihat antisipatif karena poros badan yang ditarik ke belakang dan kuda-kuda yang condong ke belakang.



Gambar 2.7. Ekspresi Rama saat diserang menggunakan kerambit

Sumber: www.youtube.com

Ekspresi juga ditampilkan dalam adegan laga untuk menciptakan ketegangan dan kengerian pada saat menonton. Unsur ekspresi ini sebenarnya merupakan salah satu aspek yang dilinai dalam kejuaraan Pencak Silat kategori seni Ganda.

2.2.2. Ip Man 2 (2010)

Film ini bercerita tentang beladiri Wing Chun yang baru masuk ke Hong Kong. Ip Man harus memenangkan duel melawan para master kung fu lainnya agar diakui dan diperbolehkan mendirikan sekolah Wing Chun. Sehingga dalam film ini selain Wing Chun terdapat aliran kungfu lainnya. Berikut ini adalah contoh-contoh angle dan frame adegan laga dalam film Ip Man.



Gambar 2.8 Perbedaan kuda-kuda Wing Chun (kiri) dan Hung Ga (kanan)

Sumber: Penulis

Awal adegan laga dimulai dengan medium shot dari sudut pandang yang rendah. Tujuan teknik ini adalah untuk menonjolkan perbedaan aliran beladiri peserta duel (Ip Man dan Master Hong). Dua tokoh digambarkan sejajar dan lebih tinggi dari penonton di belakang mereka. Sudut pengambilan gambar yang rendah mendukung latar dan membuat bela diri yang ditampilkan terlihat gagah dan keren.



Gambar 2.9 Adegan Ip Man menasehati muridnya

Sumber: Penulis

Ada satu momen saat Ip Man menasehati muridnya yang mudah terpancing emosinya sehingga membuat masalah. Secara personal, Ip Man menasehati sang murid saat semua temannya sudah pulang. Hal ini dilakukan Ip Man agar harga diri murid bandelnya tidak terluka. Cara Ip Man menasehati juga tidak menggurui muridnya tersebut, melainkan menyadarkan muridnya tentang makna Wing Chun yang menggambarkan kelembutan hati, pikiran, dan jiwa orang China.

2.3.Studi Komparator

Judul : Webtoon Girls Of The Wild (Hun dan Zena, 2016)
Genre : Aksi
Tema : Beladiri, kehidupan remaja.
Penulis : Hun dan Zena
Tahun : 2011-2016
Media : LINE Webtoon

Webtoon Girls of The Wild's adalah komik digital beladiri yang paling populer pada tahun 2011 sampai dengan 2016. Kemunculannya sebagai komik beladiri mendobrak pasar komik remaja yang didominasi oleh genre drama romantis. Unsur aksi gadis-gadis jagoan beladiri yang keren menarik perhatian pembaca dan membuat mereka terkagum-kagum.

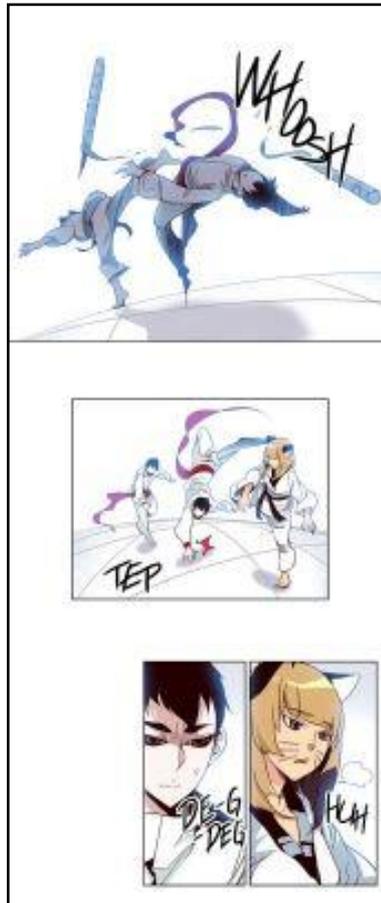


Gambar 2.10 Pertarungan taekwondo dan kick boxing dalam komik GOTW

Sumber: LINE Webtoon

Nilai kekuatan dan keahlian dalam bertarung menjadi konten utama dalam cerita komik ini sehingga gaya ilustrasi pada saat pertarungan dibuat sangat

dinamis menggunakan efek blur dan kesan destruktif ditampilkan menggunakan outline hitam tebal dan kasar.



Gambar 2.11 Contoh panel komik vertical infinite canvas

Sumber: LINE Webtoon

2.4.Studi Kompetitor

2.4.1. “Bamboo Blade”

Genre: Aksi

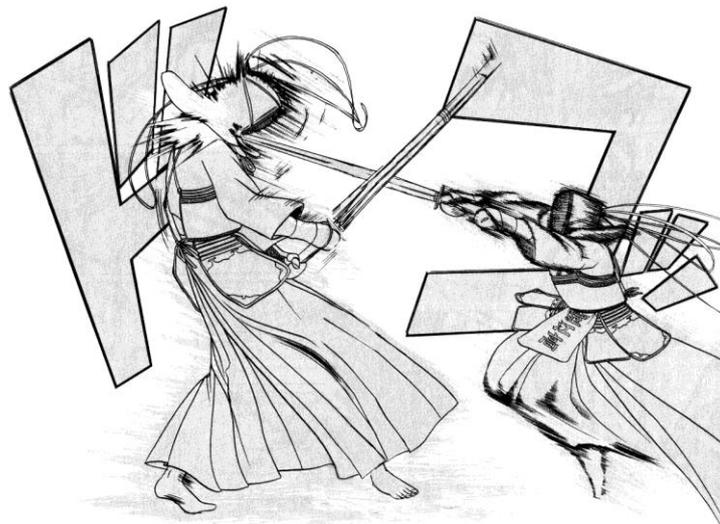
Tema: Olahraga, kehidupan remaja.

Penulis: Masahiro Totsuka & Aguri Igarashi.

Tahun: 2004-2010

Media: Komik cetak

Komik “Bamboo Blade” bercerita tentang Toraji Ishida, mantan juara kendo yang mengajar sebagai guru olahraga di sebuah SMA, mendapat tantangan dari mantan saingannya untuk mengadu murid-murid kendo mereka. Toraji kemudian mengumpulkan murid-murid yang tertarik pada kendo dan melatih mereka demi menjawab tantangan saingannya. Kemudian Toraji bertemu dengan Tamaki Kawazoe, seorang siswa yang sangat ahli dalam kendo, yang ternyata tidak pernah kalah sekalipun. Komik ini menceritakan tentang kecintaan tiap karakternya terhadap seni bela diri dan olahraga kendo, teknik, sejarah, dan filosofi dalam kendo.



Gambar 2.12. Adegan pertarungan dalam “Bamboo Blade”

Sumber: www.mangahere.com

2.4.2. “The Boss”

Genre: Drama

Tema: Berandalan, persahabatan.

Penulis: Jeong Jeongtaek

Tahun: 2016 – sekarang (on going)

Media: LINE Webtoon

Berkisah tentang Kim Gu, siswa baru di sekolah berandalan dengan sistem ranking berdasarkan kekuatan. Di sekolah itu ia menantang penindasan dan tindakan semena-mena para berandal dan menjuluki dirinya “Good Student” karena melindungi yang lemah dan teman-temannya. Kim Gu yang sangat kuat perlahan-lahan terkenal di antara preman dan menantang semua berandalan, dari kelas terbawah hingga pemimpin geng yang berkuasa di kota.



Gambar 2.13. Salah satu adegan dalam komik “Lookism”

Sumber: LINE Webtoon

2.4.3. Lookism

Genre: Drama

Tema: Kehidupan remaja

Penulis: Park Tae Joon

Tahun: 2015 – sekarang (sedang berjalan)

Media: LINE Webtoon

Komik ini bercerita tentang Hyung Seok, siswa SMA yang menjadi korban bully karena fisiknya yang gendut dan buruk rupa. Suatu hari saat ia akan berangkat ke sekolah barunya, ia mendapati memiliki dua tubuh, yaitu satu

tubuh aslinya dan satu tubuh yang sempurna secara anatomi dan estetika, dan ia bisa bertukar di antara keduanya. Dengan tubuh barunya ini ia dapat dengan mudah bergaul dengan teman-teman barunya yang sebagian besar memiliki kemampuan bela diri. Hyung Seok akhirnya belajar tinju dengan tubuh barunya untuk melindungi diri dan melawan penindasan



Gambar 2.6. Salah satu adegan dalam komik “Lookism”

Sumber: LINE Webtoon, NAVER Corp.

2.5. Analisis Studi Kompetitor

No .	Kriteria	Bamboo Blade	The Boss	Lookism	Kesimpulan
1	Genre	Sport	Drama	Drama	Genre drama mem-buat komik bela diri menjadi menarik.
2	Format	Cetak	Digital	Digital	Digital
3	Target segmen	Remaja	Remaja laki-laki	Remaja	Remaja

4	Gaya gambar	Manga, hitam-putih	Manhwa semi manga, warna bersaturasi rendah dan tidak mencolok, cenderung agak muram dan maskulin.	Manhwa, warna pastel dan cerah bernuansa K-Pop. Karakter antagonis digambarkan berwajah seram (<i>creepy</i>).	Gaya gambar representatif, dapat menggambar anatomi dan gestur dengan jelas namun tetap menarik.
5	Background	Lingkungan sekolah, dojo tempat berlatih, gelanggang olahraga perlombaan.	Sudut-sudut kota dan sekolah di wilayah berandalan di Korea Selatan, masa kini.	Kota Seoul, Korea Selatan, masa kini.	Lingkungan sekolah, tampak familiar di kehidupan sehari-hari.
6	Cerita	Toraji Ishida adalah seorang mantan juara kendo yang mengumpulkan siswa yang gemar kendo untuk menjawab tantangan saingannya. Kemudian ia bertemu dengan Tamaki Kawazoe, seorang siswa jagoan kendo yang belum pernah kalah sekalipun.	Kim Gu adalah murid pindahan di SMA yang penuh dengan berandalan. Ia menentang penindasan dan berambisi menjadi "Good Student" dan mengalahkan pemimpin geng di sekolahnya.	Hyung Seok seorang siswa bertubuh gemuk yang menjadi korban bullying. Suatu hari ia mendapatkan tubuh baru yang sempurna. Dengan tubuh barunya, ia berlatih tinju bersama teman baru.	Kehadiran tokoh utama di lingkungan yang baru merubah caranya memandang dunia, dan prosesnya dibantu oleh teman-teman barunya.

7	Pesan moral dalam cerita	Komik menyampaikan bahwa kendo merupakan seni bela diri warisan samurai, memiliki nilai sejarah, seni, filosofi, dan dapat digemari oleh siapapun.	Menyampaikan nilai utama sebuah geng adalah per-temanan yang adil dan saling melindungi, bukan perbedaan hirarki.	Nilai seseorang tidak dilihat dari penampilannya saja, melainkan dari tekad, kerja keras, dan kemampuannya.	Komik bela diri tidak hanya menyajikan pertarungan, namun juga mengajarkan nilai moral di balik kekuatan dan kemenangan.
8	Desain karakter	Setiap tokoh inti digambarkan berpostur baik, proporsional, dan atletis, tanpa ada perbedaan proporsi yang menonjol. Atribut yang digunakan adalah seragam sekolah dan seragam kendo.	Tokoh utama Kim Gu berpostur atletis, wajah bercodet tapi berparas ramah. Tokoh inti lainnya bertubuh proporsional, dengan perbedaan ciri khas wajah, tinggi badan, dan busana yang dikenakan.	Tokoh utama memiliki dua tubuh yang sangat kontras, yaitu buruk dan tampan, Sedangkan tokoh lainnya sempurna. Semua tokoh tidak memiliki kostum yang konsisten, tapi masih memiliki gaya masing-masing.	Desain setiap karakter tidak terlalu menonjol dan memiliki kesan unity. Pelaku bela diri memiliki fitur tubuh yang atletis dan proporsional.
10	Jenis bela diri	Kendo	Free style, taekwondo.	Free style, boxing.	Belum ada komik digital atau webtoon yang fokus membahas satu jenis bela diri.
11	Unsur bela diri yang ditonjolkan	Sejarah, filosofi, seni, dan teknik	Kekuatan, dominasi.	Kekuatan, teknik latihan.	Kekuatan dan teknik adalah daya tarik komik karena memberikan kesan keren.

Tabel 2.2. Analisis studi komparator

2.6. Kriteria Desain

Dari analisis studi kompetitor dan komparator, diperoleh beberapa kriteria untuk dijadikan acuan dalam perancangan komik bertema pencak silat, yaitu sebagai berikut:

1. Genre

Cerita komik dikategorikan dalam genre drama, dengan satu konflik utama yang terdiri dari beberapa konflik minor yang memuncak pada konflik utama (staging). Genre drama membuat komik bersifat terbuka untuk pembaca dengan minat terhadap genre tersebut.

2. Format

Komik akan dibuat dalam bentuk serial webtoon di LINE Webtoon.

3. Target segmen

Target segmen utama adalah remaja usia 12 hingga 18 tahun. Usia tersebut masih merupakan usia bersekolah. Sehingga genre drama dan tema cerita seputar sekolah dapat terasa familiar bagi pembaca.

4. Gaya gambar

Gaya gambar menggunakan gaya yang dapat merepresentasikan postur dan gestur karakter dalam memperagakan teknik gerakan Pencak Silat, namun tetap memiliki daya tarik (appeal) bagi pembaca.

5. Background

Latar tempat sebagian besar adalah lingkungan sekolah, gedung olahraga tempat latihan dan pertandingan, outdoor, dan area pribadi seperti kamar tokoh.

6. Cerita

Komik menceritakan tentang kehidupan seorang siswa SMA yang menggemari Pencak Silat sepenuh hati. Karena kegemarannya itu ia lebih mahir dibanding yang lainnya, dan memancing persaingan.

8. Desain karakter

Desain karakter mencerminkan remaja Indonesia kekinian dengan atribut seragam sekolah yang dimodifikasi menjadi lebih menarik, dan seragam pencak silat pada saat latihan dan pertandingan.

10. Jenis bela diri

Jenis bela diri yang ditonjolkan adalah Pencak Silat Pencak Organisasi. Karena perguruan tersebut adalah salah satu perguruan yang paling umum dijumpai oleh masyarakat, baik umum maupun pelajar.

11. Unsur bela diri yang ditonjolkan

Unsur bela diri yang ditonjolkan secara eksplisit adalah teknik gerakan dan kekuatan pesilat. Dan unsur bela diri yang disampaikan secara implisit adalah filosofi gerakan silat tersebut.

12. Jumlah chapter

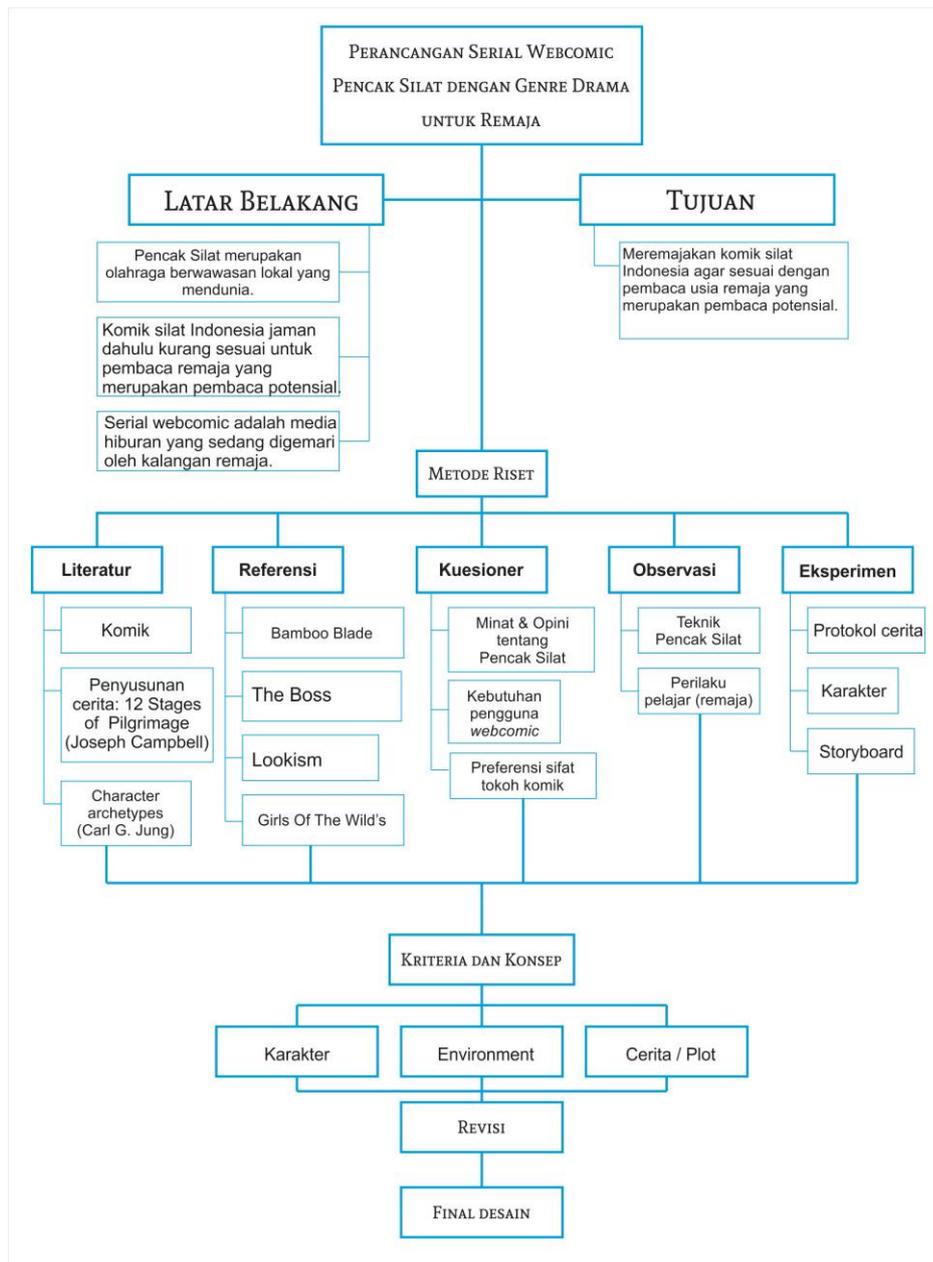
Komik ini adalah komik one-shot atau satu judul tuntas dengan jumlah chapter sebanyak 12 chapter. Hal tersebut berdasarkan pada 12 tahap perjalanan tokoh utama oleh Joseph Campbell.

13. Jumlah karakter

Karakter dalam komik terdiri dari satu tokoh utama sebagai The Hero, empat tokoh inti lainnya, dan dua tokoh sampingan pelengkap.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Sistematika Penelitian



Bagan 3.1 Bagan proses penelitian

3.2. Jenis data

Jenis bentuk data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif menjabarkan data statistik dari target pasar berupa pendapat umum, preferensi, dan perilaku pasar secara umum untuk dijadikan hipotesa dan acuan dalam menyusun konsep dan menguji hasil eksperimen. Metode yang digunakan untuk memperoleh data kuantitatif adalah kuesioner.

Jenis data kualitatif mendeskripsikan kriteria-kriteria komik digital pencak silat yang nantinya akan dirumuskan ke dalam konsep desain. Data kualitatif diperoleh melalui metode in-depth interview dan riset eksperimental.

3.3. Kuesioner

Responden kuesioner adalah pelajar SMP Negeri 6 Surabaya sejumlah 80 orang. Kuesioner dibagikan secara fisik di sela-sela waktu bebas di sekolah sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar. Pertanyaan-pertanyaan kuesioner berisi topik-topik berikut ini:

Tempat pelaksanaan	SMP Negeri 6 Surabaya
Tanggal	7 Mei 2017
Fokus Penelitian	Preferensi responden
Data yang dibutuhkan	Kriteria komik yang diinginkan
Daftar pertanyaan	<ul style="list-style-type: none">- Pencak silat Opini, persepsi, faktor pencak silat yang menarik menurut responden, keinginan responden seandainya responden mahir pencak silat (<i>if question</i>)- Webtoon Genre yang paling disukai, fitur yang paling disukai.- Komik Sifat karakter perempuan dan laki-laki yang

	digemari, latar tempat dan waktu yang menarik.
--	--

Tabel 3.1 Protokol kuesioner

3.4. In-depth Interview

Wawancara mendalam terhadap komikus populer Sweta Kartika, lulusan S2 FSRD ITB yang terkenal melalui komiknya yang berjudul “Grey & Jingga”, “The Dreamcatchers”, “Wanara”, dan beberapa judul lainnya. Sweta Kartika selalu mengisi komiknya dengan unsur-unsur kearifan lokal Indonesia dan mengemasnya dalam cerita dan tema yang menarik dan cerita yang dinamis.

Protokol wawancara adalah sebagai berikut:

Narasumber	Sweta Kartika
Pelaksanaan wawancara	7 Mei 2017
Media wawancara	Surat elektronik
Fokus Penelitian	Proses pembuatan komik
Data yang dibutuhkan	Unsur komik yang menarik
Daftar pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam merancang karakter komik, apakah mas Sweta memiliki pedoman / guide / teori tertentu? 2. Kriteria apa saja yang harus dipenuhi untuk membuat karakter yang komik? 3. Menurut mas Sweta, cerita yang bagus itu yang seperti apa? 4. Apakah mas Sweta menuliskan naskah sampai tamat terlebih dahulu (semacam pitch bible) sebelum mulai mengeksekusi ilustrasinya? 5. Apa saja yang harus diperhatikan dalam menyusun cerita komik agar tidak membosankan?

Tabel 3.2 Protokol wawancara komikus Sweta Kartika

3.5.Observasi teknik dan gerakan pencak silat

Gerakan dan teknik silat merupakan konten utama perancangan komik. Observasi terhadap objek penelitian dapat dilaksanakan di sekolah dengan ekstra kurikuler silat Pencak Organisasi dan/atau kantor IPSI Surabaya.

Lokasi	Kantor IPSI Wilayah Surabaya, Jalan Yos Sudarso.
Waktu	
Fokus penelitian	Unsur silat Pencak Organisasi
Data yang dibutuhkan	Teknik gerak, nama gerakan dan jurus.
Peralatan	Kamera, buku catatan, pena.
Bentuk data	Video, foto, catatan, sketsa.

Tabel 3.3 Protokol observasi Pencak Silat

3.6.Observasi remaja

Observasi terhadap kehidupan remaja untuk mendapatkan insight tentang masalah yang dihadapi, tuntutan sosial, dan perilaku remaja. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai inspirasi dalam menyusun konflik cerita komik.

Lokasi	SMP Negeri 6 Surabaya, Jalan Jawa no.6
Waktu	7 Mei 2017
Fokus penelitian	Kehidupan sosial remaja di lingkungan sekolah
Data yang dibutuhkan	Aspek-aspek sosial seperti konflik individu, konflik antar individu, konflik individu dengan kelompok, dan konflik antar kelompok.
Peralatan	Kamera
Bentuk data	Video, foto.

Tabel 3.4 Protokol observasi perilaku remaja

3.7.Data Sekunder

Data sekunder merupakan data-data yang tidak dihimpun sendiri oleh peneliti. Data-data tersebut berupa artikel-artikel berita dari sumber yang profesional, literatur buku atau studi pustaka, dan pendapat-pendapat para ahli yang dikemukakan secara resmi.

a. Literatur

- Campbell, Joseph. 2008. *"A Hero With A Thousand Faces"*. Amerika Serikat, Pantheon Books.
- Draeger, Donn F. 1992. *Weapons and Fighting Arts of Indonesia*. Rutland, Vt. : Charles E. Tuttle Co. ISBN 987-0-8048-1716-5
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida. Poorhouse Press.
- Feist, Jess. 2009. *Theories of Personality*, New York, McGraw-Hill.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York. William Morrow Paperbacks.
- McCloud, Scott. 2000. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York City, Paradox Press.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Hasil Kuesioner

4.1.1. Kelas responden

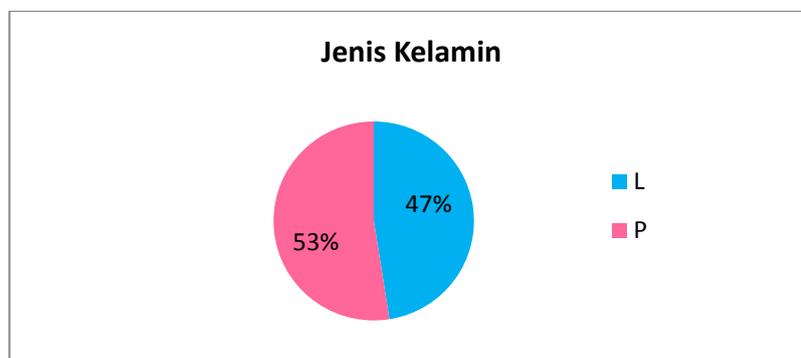
Sebanyak 50% responden adalah siswa kelas IX dan 50% responden lainnya adalah siswa kelas VIII. Sehingga rentang usia mereka adalah 13 sampai dengan 15 tahun.



Bagan 4.1 Kelas responden

4.1.2. Jenis kelamin

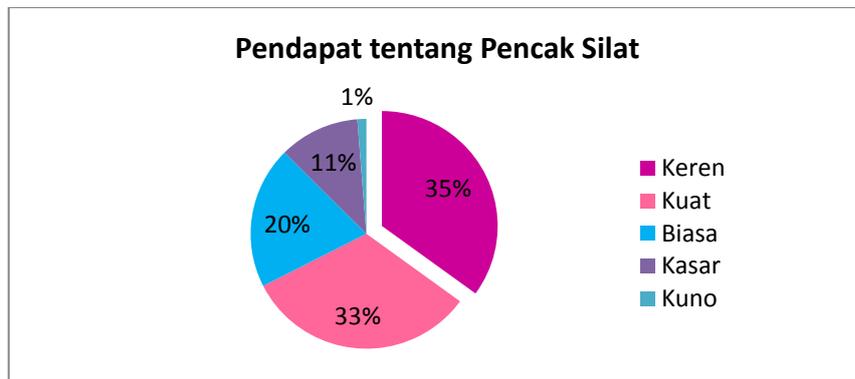
Responden didominasi oleh jenis kelamin perempuan sebanyak 53% namun hanya memiliki selisih 4 orang dengan responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 47%..



Bagan 4.2 Jenis kelamin responden

4.1.3. Pendapat responden tentang Pencak Silat

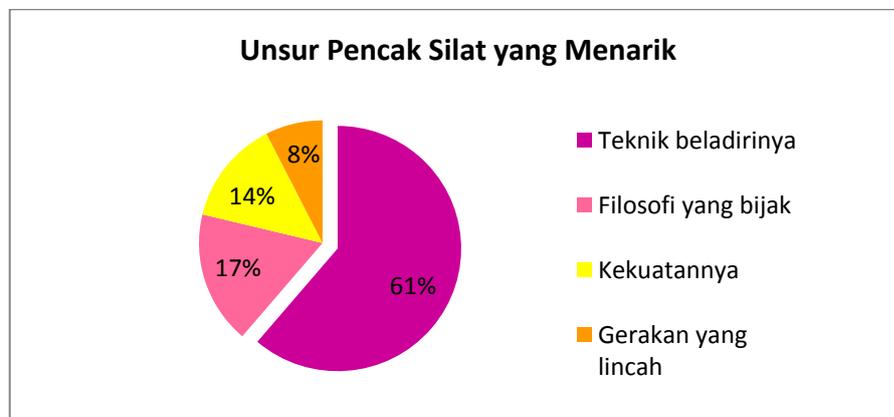
Pendapat responden mengenai pencak silat menunjukkan kemungkinan untuk pencak silat dapat diterima sebagai tema cerita komik. Sebanyak 35% responden menganggap pencak silat keren, 33% berpendapat bahwa silat terkesan kuat.



Bagan 4.3 Pendapat responden tentang pencak silat

4.1.4. Unsur Pencak Silat yang Menarik

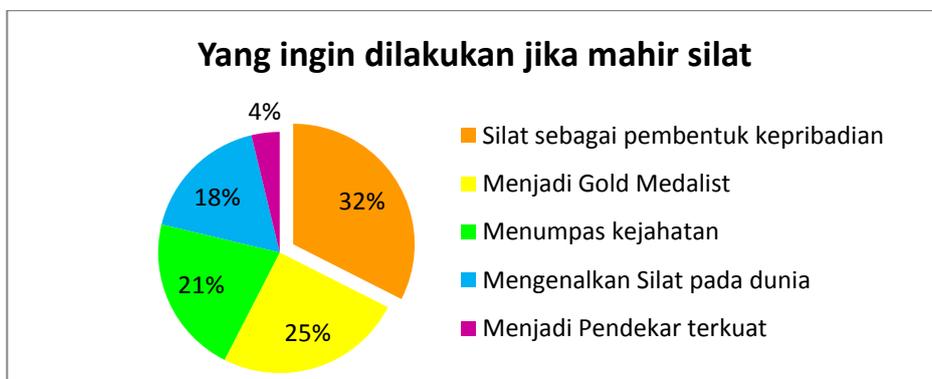
Dengan mengetahui bagian mana dari pencak silat yang dirasa menarik bagi responden, penulis dapat menentukan konten dan porsi konten yang disajikan dalam komik. Sebanyak 61% responden tertarik dengan teknik dan 17% tertarik dengan filosofi silat.



Bagan 4.4 Unsur pencak silat yang menarik bagi responden

4.1.5. Seandainya responden mahir Pencak Silat, maka responden ingin...

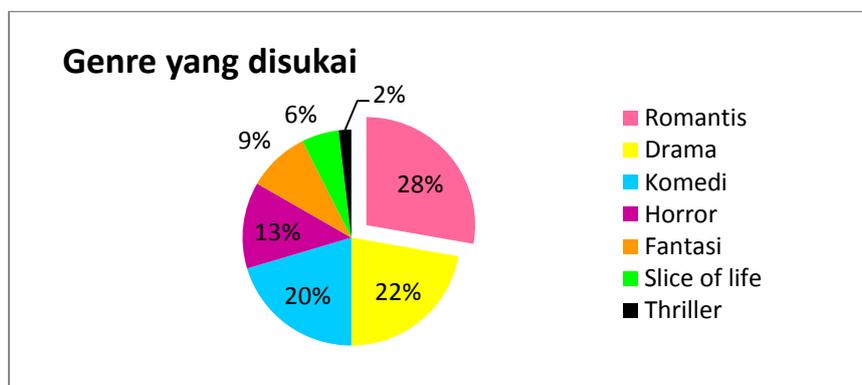
Dengan mengetahui ambisi responden sebagai jagoan silat, maka akan lebih mudah untuk menentukan misi tokoh utama cerita dan kemungkinan besar pembaca akan lebih memahami cerita. Sebanyak 32% responden ingin menjadi lebih berani dan kuat dengan pencak silat, sedangkan 25% responden ingin memenangkan kejuaraan pencak silat.



Bagan 4.5 Jika responden mahir salam silat

4.1.6. Genre yang disukai oleh responden

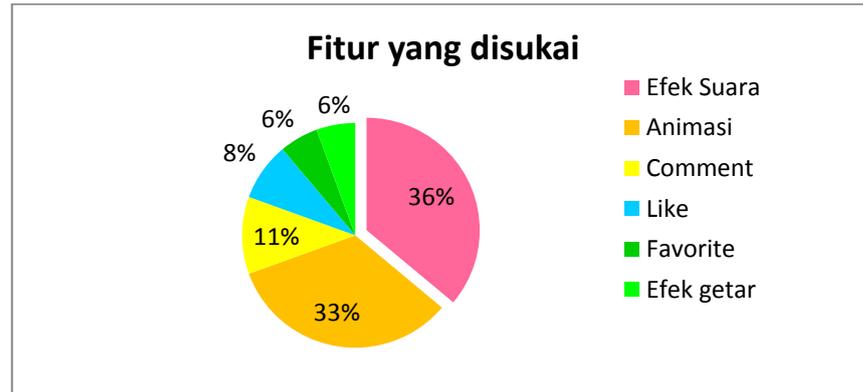
Sebanyak 28% responden menyukai genre romantis, diikuti oleh 22% responden yang menyukai genre drama. Genre romantis juga banyak disukai.



Bagan 4.6 Genre komik yang disukai

4.1.7. Fitur dari Webtoon yang disukai

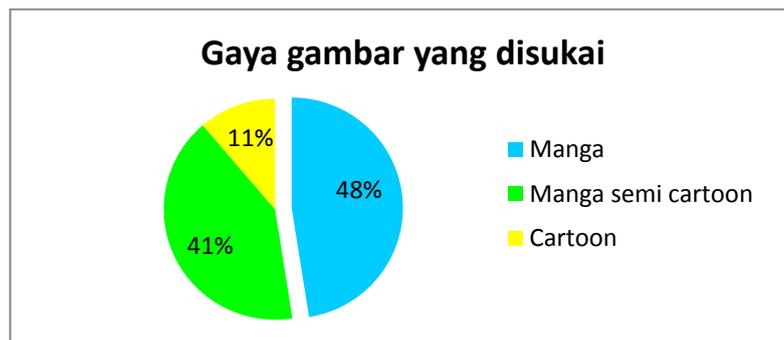
Fitur interaktif yang paling disukai oleh responden adalah efek suara (36%), animasi (33%), dan kolom komentar (11%).



Bagan 4.7 Fitur yang paling disukai responden

4.1.8. Gaya gambar yang disukai

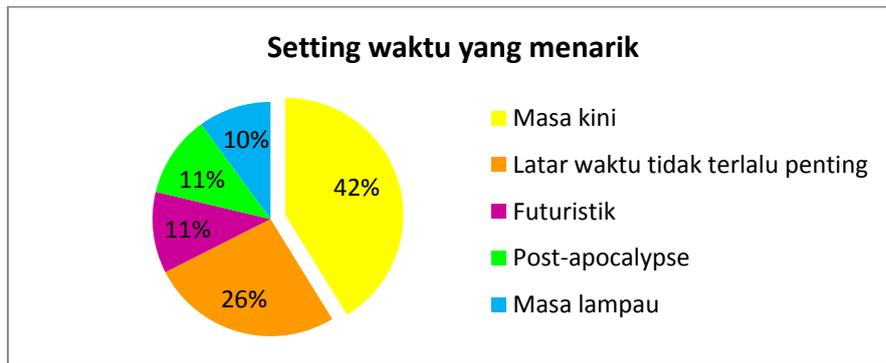
Sebanyak 48% responden menyukai gaya gambar manga atau kartun jepang.



Bagan 4.8 Gaya gambar yang disukai

4.1.9. Setting Waktu yang menarik bagi responden

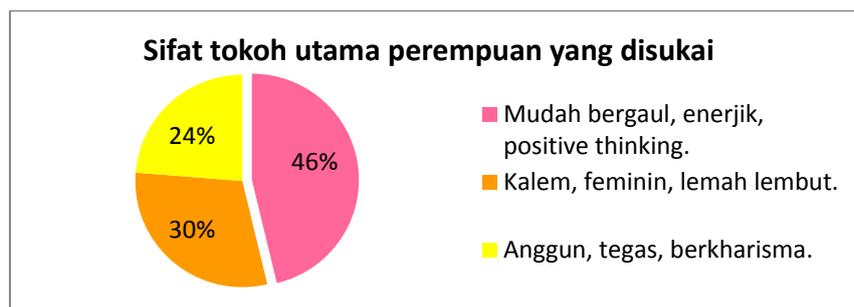
Setting waktu masa kini paling disukai oleh responden (42%), sedangkan 26% responden mengaku tidak mempedulikan setting waktu cerita komik.



Bagan 4.9 Setting waktu yang paling menarik

4.1.10. Sifat tokoh utama perempuan yang disukai

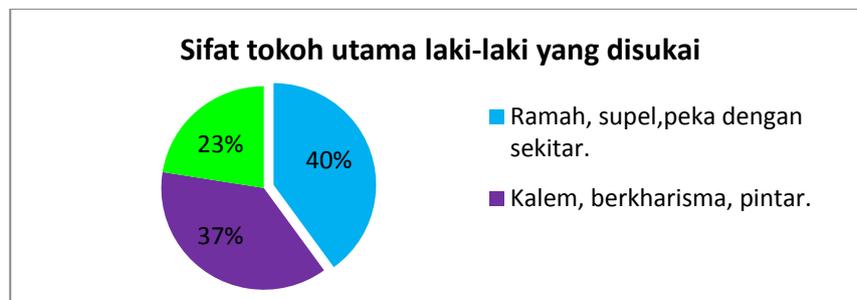
Sifat tokoh perempuan yang paling disukai adalah mudah bergaul, enerjik, dan positive thinking (46%).



Bagan 4.10 Sifat tokoh perempuan yang paling disukai

4.1.11. Sifat tokoh utama laki-laki yang disukai

Sebanyak 40% responden menyukai tokoh laki-laki yang bersifat ramah, supel, dan peka dengan sekitarnya.



Bagan 4.11 Sifat tokoh laki-laki yang paling disukai

4.2. Hasil wawancara dengan Sweta Kartika

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam merancang karakter komik, apakah mas Sweta memiliki pedoman / guide / teori tertentu?	Sejauh ini yang saya pelajari acak, kadang dari celetukan orang, kadang dari seminar kadang dari youtube, atau dari membaca novel. Teori pengkarakteran lebih saya dapat ketika berkarya.
2	Kriteria apa saja yang harus dipenuhi untuk membuat karakter yang komik?	Pertimbangannya macam2. Kalau untuk komik komersil, biasanya pertimbangan saya adalah visual yang mengusung konsep tinggi, desain mudah dibuat fanart dan dibuat toys/mainan/produk turunan (ini sebagai pertimbangan produksi, market based), biasanya karakter utama minim warna alias seperlunya, yang penting mudah dikenali.
3	Menurut mas Sweta, cerita yang bagus itu yang seperti apa?	Cerita yang meninggalkan kesan kepada pembacanya, dan menyulut inspirasi bagi yang memahami.
4	Apakah mas Sweta menuliskan naskah sampai tamat terlebih dahulu (semacam pitch bible) sebelum mulai mengeksekusi ilustrasinya?	Tidak. Saya hanya mengkonsepkan garis besarnya, tapi tidak pernah menuliskan detil plotnya. Saya membuka banyak kemungkinan untuk menambah bumbu cerita di tengah proses pengkaryaan.

5	Apa saja yang harus diperhatikan dalam menyusun cerita komik agar tidak membosankan?	<p>Ada 3 hal;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan plot-hole di beberapa titik alur, misalnya dengan membuat misteri masa lalu seseorang, latar belakang sejarah peristiwa, legenda pada suatu setting, dsb. Ini akan membuat pembaca tergerak untuk mencari tahu dan menebak nebak. 2. Bubuhkan trivia trivia kecil pada karakter, plot, dan entitas lain di dalam cerita. Contoh, Grey dalam komik Grey & Jingga memasang poster Che Guevara di kamar kosnya, me-makai baju bergambar logo superhero era 90an, karena Grey orangnya sangat humanis, suka pergerakan, bergerak dalam diam, dan itu terimplementasi pada tiap perbuatannya. Trivia ini sebaiknya sudah tertulis matang di dalam konsep. Trivia semacam ini adalah bumbu untuk menambah excitement pembaca.
---	--	---

Tabel 4.1 Hasil wawancara dengan komikus Sweta Kartika

4.3. Hasil observasi remaja

Observasi yang dilakukan terhadap remaja di SMP Negeri 6 Surabaya telah menghasilkan beberapa fakta sebagai berikut:

- a. Pada usia pelajar SMP, remaja mulai mengenal pergaulan yang lebih luas dan latar belakang yang semakin beragam.
- b. Pada masa ini, seorang remaja mulai dapat mengidentifikasi dan memberi label pada perasaannya. Contohnya jatuh cinta, cemburu, tertantang atau termotivasi, bahkan stress.
- c. Pada masa ini, pelajar mulai bisa untuk memilah apa yang baik dan apa yang tidak baik bagi dirinya, selama lingkungan sekolah mendukung dalam proses pembelajaran tersebut.
- d. Pada masa ini, remaja mulai dikenalkan dengan aktivitas organisasi dan bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tanpa mempermasalahkan gangguan pribadi.
- e. Remaja mulai dapat menilai (*judging*) orang lain.
- f. Remaja belajar untuk bernegosiasi dengan entitas yang lebih tinggi derajatnya (guru, karyawan, kepala sekolah, atau pihak yang terlibat dengan kegiatan pentas seni).
- g. Memiliki impian-impian atau ekspektasi yang tinggi, baik dengan atau tanpa kesadaran akan kemampuannya saat ini.



Gambar 4.1 Suasana SMP Negeri 6 Surabaya

Sumber: penulis



Gambar 4.2 Pelajar sedang bermusyawarah mengenai suatu masalah organisasi

Sumber: penulis

4.4. Hasil Observasi silat

Observasi terhadap gerakan silat dilaksanakan di gedung DISPORA Surabaya.

Gerakan-gerakan yang diamati meliputi gerakan-gerakan dasar.

Jenis teknik	Nama teknik	Gerakan	Bentuk gerak
Sikap pasang	Sikap pasang terbuka	Posisi kaki dengan kuda-kuda, posisi tangan ke depan tidak menutupi dan tidak melindungi dada. Sikap pasang ini dapat memprovokasi lawan untuk	

		menyerang.	
	Sikap pasang tertutup	Posisi kaki dengan kuda-kuda, posisi kedua tangan menyalang di depan melindungi dada. Posisi ini bersifat antisipatif, menunjukkan kesiapan menerima serangan lawan.	
Kuda-kuda	Depan	Satu kaki di depan dan ditekuk, dan kaki belakang diluruskan. Berat badan dibebankan pada kaki depan.	
	Tengah	Kedua kaki ditekuk hingga sama rendah dan seimbang, berat badan ditumukan pada kedua kaki.	

	Silang	Kaki disilangkan dengan rileks, berat badan bertumpu di tengah. Posisi ini biasanya digunakan sebelum menggunakan tendangan atau serangan yang mengejutkan.	
	Belakang	Kaki belakang ditekuk lebih rendah dibandingkan kaki depan. Berat badan ditumpukan pada kaki belakang. Posisi ini umumnya digunakan pada posisi bertahan.	
Langkah	Lurus	Langkah diawali dengan kuda-kuda tengah, kemudian melangkah ke depan maupun ke belakang dalam garis lurus.	

	Zig-zag	Dimulai dengan kuda-kuda serong, lalu melangkah maju atau mundur pada posisi kuda-kuda sejenis dengan pola zig-zag.	
	U Ladam	Posisi awal badan tegak, lalu	
	Segitiga	Badan pada posisi tegak biasa, kaki kanan maju serong kanan, diikuti kaki kiri. Kemudian kaki kiri bergeser ke kiri, membuat kuda-kuda samping kiri, diikuti oleh kaki kanan. Kemudian kaki kanan mundur serong kanan dan diikuti kaki kiri, kembali ke posisi awal.	
	S	Dimulai dari sikap berdiri, kaki kanan digeser ke belakang dan menumpukan	

		<p>berat badan pada kaki kanan.</p> <p>Kemudian kaki kiri digeser melewati kaki kanan dan melangkah ke belakang, dan gerakan yang sama dilakukan kaki kanan, diakhiri dengan menjinjitkan kaki kiri di depan.</p>	
Pukulan	Pedang	<p>Seperti namanya, pukulan ini diawali dari pinggang dan meluncur lurus ke depan seperti tusukan pedang.</p>	
	Bandul	<p>Dilakukan dengan cara mengayunkan pukulan secara vertikal daribawah ke atas.</p>	
	Tebah	<p>Diawali dengan posisi kepala di samping kepala dan diayunkan ke depan seperti menebang pohon.</p>	

	Kepret	Posisi badan harus sejajar membelakangi lawan. Kemudian dari arah badan, tangan diayunkan ke luar mengenai kepala lawan. Seperti menampar menggunakan punggung tangan.	
	Tampar	Tamparan dilakukan untuk memprovokasi lawan atau memberi peringatan sebelum bertarung. Teknik ini tidak diperbolehkan dalam pertandingan.	

Tendangan	Lurus	Mengangkat lutut ke depan sejajar dengan dada, kemudian melontarkan tendangan ke depan dengan sasaran ulu hati.	
	Samping	Dari posisi kuda-kuda, kaki belakang ditekuk hingga lutut terangkat sejajar pinggang, kemudian tendangan disapukan ke atas melalui sisi badan.	
Tangkisan	Dalam	Tangkisan dalam berfungsi untuk menangkis serangan yang masuk secara lurus langsung ke arah badan dan membuangnya ke luar.	

	Luar	Tangkisan luar berfungsi untuk melindungi tubuh atau sasaran dari serangan yang datang dari poros luar. Tangkisan luar dapat dirangkai menjadi cengkeraman dan serangan balasan.	
--	------	--	--

Tabel 4.2 Gerakan-gerakan dasar Pencak Silat

Sumber: IPSI Surabaya

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1. Desain Awal

Hasil riset yang telah didapatkan dapat menjadi acuan dalam mendesain komik digital interaktif tentang pencak silat. Acuan tersebut disesuaikan dengan elemen-elemen desain yang terkait dengan media.

5.1.1. Kriteria komik secara umum

Analisis dalam studi referensi, kuesioner, dan observasi terhadap remaja menghasilkan sejumlah kesimpulan berikut ini:

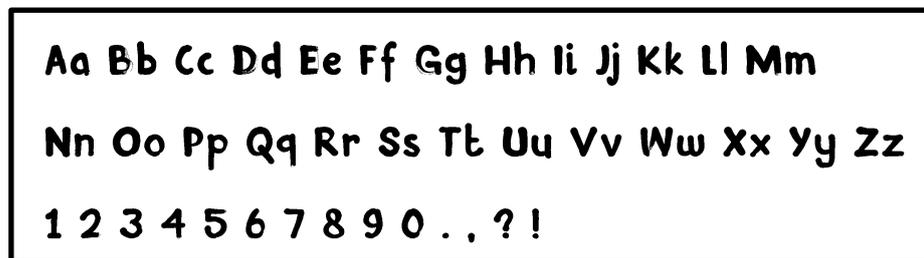
- a. Komik berkisah tentang anak remaja usia SMA.
- b. Cerita berjalan di lingkungan sekolah.
- c. Tokoh-tokoh sering digambarkan mengenakan seragam sekolah.
- d. Tokoh komik memiliki gaya-gaya yang unik seperti warna dan gaya rambut yang membedakan masing-masing karakter.
- e. Adanya hubungan cinta segitiga atau saling bertepuk sebelah tangan di antara para tokoh.
- f. Adanya konflik dalam organisasi atau kelompok di mana tokoh utama ikut serta.

5.1.2. Judul dan logo komik

Komik ini mengusung tema kehidupan drama anak-anak remaja SMA yang penuh dengan perjuangan baik fisik maupun psikologis. Karakter anak-anak remaja yang penuh dengan semangat, ambisi, impian, dan emosi yang meluap-luap menginspirasi penulis untuk memberikan judul bertema perjuangan anak muda sehari-hari di sekolah. Dalam bahasa Inggris, kata “perjuangan” secara harfiah adalah “fighting”. Dan karena komik menyajikan kehidupan sehari-

hari para tokoh, maka penulis memilih judul “Fighting Days” yang berarti hari-hari perjuangan.

Logotype judul menggunakan typeface jenis handwriting yang tidak berkesan fancy. Agar judul tidak terlalu terkesan dramatis dan feminin, maka dipilih typeface yang berkarakter berat, bundar, dan organik. Typeface yang dinilai sesuai dengan citra komik ini adalah DK Inky Fingers, yaitu typeface gratis yang dapat diaplikasikan secara bebas.



Contoh typeface DK Inky Fingers



Gambar 5.1 Logo judul komik “Fighting Days”

Sumber: Penulis

5.1.3. Konsep Cerita

Komik Digital Interaktif Pencak Silat ini berjudul “Fighting Days”. Cerita komik akan berfokus pada kehidupan remaja di sekolah tingkat menengah pertama, khususnya murid baru yang memilih ekstra kurikuler. Kehidupan tokoh utama akan dipenuhi dengan suka duka kehidupan sekolahnya. Premis dari keseluruhan cerita ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

“Seorang siswi kelas 10 yang mengikuti kegiatan ekstra kurikuler Pencak Silat di sebuah sekolah elite dan harus membawa nama sekolahnya ke kejuaraan nasional agar klub ekstra kurikuler tersebut tidak dihapus dari sekolah.”

Berikut ini adalah daftar pembabakan komik berdasarkan 12 stages of pilgrimage Joseph Campbell.

No.	Tahap Pilgrimage Joseph Campbell	Chapter	Key events dalam komik
1	Ordinary World	1	Rini masuk sekolah elit tempat anak orang kaya. Bertemu Sasha, teman sebangkunya yang ramah dan baik hati.
2	Call to adventure	1	Sebelum peragaan ekstra kurikuler berlangsung, Rini terburu-buru ke toilet dan menabrak Fayza Mayla, primadona sekolah. Fay marah dan mengomeli Rini namun Rini tidak menggubris karena terburu-buru. Selesai dari toilet, Rini memergoki kegiatan bullying di sekolah dan terpaksa melawan berandal yang dipimpin Daru. Ketua OSIS Micky Darmawan menyaksikan perkelahian itu dan mengajaknya masuk klub silat.

3	Refusal to call	2	<p>Sasha antusias dengan kegiatan keren klub kimia yang diikutinya. Micky tiba-tiba muncul dan meminta Rini untuk menemuinya di ruang OSIS sepulang sekolah. Di ruang OSIS, Rini bertemu Micky dan Rama Astadeva, ketua klub silat. Di sana Micky menjelaskan masalah bahwa klub silat terancam dibubarkan paksa oleh yayasan karena semakin minim peminat, dianggap tidak bonafide, dan bertentangan dengan image sekolah elit Regalia. Namun Micky masih berusaha mempertahankan klub silat.</p> <p>Namun Rini merasa tidak memiliki hubungan dengan klub silat dan menolak terlibat dengan masalah klub tersebut.</p> <p>Saat makan malam, ayah Rini menanyakan klub yang akan ia ikuti namun Rini belum menjawab dengan pasti. Ayah Rini menekankan agar ia masuk klub yang bonafide agar sukses seperti ayahnya.</p>
---	-----------------	---	---

4	Meet the mentor	3	<p>Saat Rini dan Sasha sedang makan siang, kelompok Daru datang dan menantang Rini untuk membalas kekalahannya. Rini menyadari tempat dan waktu yang tidak memungkinkan untuk berkelahi dan menolak dengan tegas. Daru menggebrak meja dan mendesak Rini, membuat suasana kantin menjadi tegang. Sasha hendak pergi memanggil guru, namun salah satu berandalan mencegahnya dengan membentak kasar. Rini tidak terima perlakuan kasar terhadap Sasha dan melayangkan pukulan, namun ditahan oleh Rama. Rini kaget sekaligus tersipu. Micky menepuk pundak Daru, dengan sedikit mengancam meminta Daru pergi. Daru dan kelompoknya meninggalkan kantin dengan kesal.</p> <p>Duduk berempat, Rini heran kenapa berandalan seperti itu bisa berkeliaran di sekolah. Ternyata ayah Daru adalah salah satu pemilik yayasan sekolah. Dan Rama memberitahu bahwa dulunya Daru adalah anggota klub silat namun keluar pada tahun ajaran baru dan tidak menjelaskan lebih jauh.</p> <p>Sebelum sekolah usai, Rini dan Sasha mengantar tugas ke ruang guru. Di sana mereka bertemu wali kelas. Ia mengingatkan agar Rini segera mendaftar ke kegiatan ekstra kurikuler. Satu persatu guru menyahuti dengan saran klub-klub dan kelebihannya. Rini dan Sasha merasa risih, lalu dengan mantap Rini menjawab ia akan masuk klub silat. Seisi ruangan mendadak hening, kemudian tiba-tiba Micky masuk ruangan dengan ceria.</p>
---	-----------------	---	--

			<p>Rini, Sasha, dan Micky berjalan ke luar ruang guru. Rini terganggu dengan senyuman bahagia mereka.</p>
5	Crossing the threshold	4	<p>Pagi hari, Rini membuka lemari bajunya penuh semangat. Sampai di halaman sekolah, bertemu Rama dan membantunya menyiapkan tempat latihan. Tempat latihan klub silat berada di halaman sekolah, di bawah pepohonan yang teduh. Gedung olahraga indoor dan lapangan dipakai klub olahraga lainnya. Rama menikmati tempat latihan outdoor karena suasananya lebih sejuk dan asri dan Rini terkesan mendengarnya.</p> <p>Perkenalan anggota klub dan pelatih, yaitu Rama Astadeva selaku ketua, Timothy Martin sebagai sekretaris dan bendahara, dan pak Agustian sebagai pelatih. Anggota baru terdiri dari Rini dan Fayza Mayla. Pak Agus, Rama, dan Timothy merasa lega karena masih ada yang mau masuk klub silat.</p> <p>Latihan dasar dimulai dengan perkenalan perguruan dan gerakan dasar. Setelah selesai, Pak Agus menyampaikan perlombaan yang harus diikuti oleh klub silat Regalia untuk tetap eksis di sekolah. Namun tiap sekolah harus mengirimkan minimal lima peserta, dan klub mereka hanya memiliki empat anggota. Rini terpikir sebuah cara, yaitu dengan memaksa Daru kembali ke klub silat.</p>

6	Tests, allies, enemies.	5	<p>Keesokan harinya, Daru menghadang Rini di gerbang sekolah. Rini merasa senang karena ia mendapatkan kesempatan untuk melawan Daru. Dengan percaya diri ia menantang Daru dalam taruhan. Kalau Daru menang, Rini tidak boleh menghentikan aksi kelompok Daru. Kalau Rini menang, Daru harus kembali ke klub silat. Daru kaget dengan taruhan Rini, tapi ia berani menerima taruhan itu.</p> <p>Sepulang sekolah Rini dan Daru bertemu di sasana olahraga. Sasha, Rama, Micky, dan anak buah Daru menjadi saksi pertarungan mereka. Micky mengunci pintu agar tidak ada yang mengganggu.</p> <p>Daru memiliki stamina yang kuat dan pengalaman dalam berkelahi di jalanan. Rini memiliki teknik yang bagus dan serangan yang efisien. Pertarungan berhasil dimenangkan oleh Rini. Memenuhi janjinya, Daru akhirnya bersedia kembali ke klub silat. Rama mengajak Daru bersalaman, namun Daru tidak sudi.</p> <p>Rini memuji Daru: walaupun ia berandalan, ia mau menepati janji selayaknya lelaki sejati. Daru tersentak dan tersipu karena pujian yang tidak diharapkannya dari Rini.</p>
---	-------------------------	---	---

		<p>6</p> <p>Hari latihan: Latihan teknik dasar pukulan, tendangan, power, dan stamina.</p> <p>Saat waktu istirahat, Daru mengeluh bosan dan menyesal kalah taruhan dengan perempuan. Rini membalas dengan memuji kemampuan Daru yang alami, dan bertanya di mana ia biasa berkelahi. Daru bercerita tentang masa SMP di mana ia pernah diperas oleh preman dan nama besar ayahnya tidak membantu menyelesaikan masalah. Sehingga ia menjadi sering menantang preman berkelahi dan belajar dari petarung jalanan. Ia tidak ingin bersekolah di tempat elit seperti Regalia karena ia tidak merasa cocok namun ayahnya memaksakan kehendak padanya. Sehingga ia berusaha berbuat onar agar dikeluarkan dari sekolah.</p> <p>Timothy yang menyimak cerita Daru mengatakan bahwa Daru mungkin tidak betah di sekolah ini namun Daru masih punya teman-teman yang menemaninya di klub silat. Timothy juga menyampaikan rasa senangnya dengan kembalinya Daru ke klub silat.</p> <p>Daru menyingkir dengan ketus, mengatakan bahwa klub silat hanya pelampiasan hasrat berkelahinya. Namun Rini dan Fay meledeknya.</p>
--	--	---

7	Approach to inner cave	7	<p>Latih tanding dimulai. Rini melawan Fay, Rama melawan Timothy, dan Daru melawan pelatih karena ia tidak sudi melawan anggota lain. Rini meledek karena mungkin Daru tidak ingin menyakiti teman-temannya.</p> <p>Rini lawan Fay: Rini mengurangi kekuatan serangannya karena menganggap Fay pemula. Namun ternyata Fay dapat melancarkan serangan yang tepat sasaran. Walaupun gerakan Fay sedikit aneh, tapi pownya tergolong kuat untuk ukuran pemula. Gerakannya yang aneh juga membuatnya susah dibaca. Selesai sparring, Fay bercerita kalau di sekolah sebelumnya ia mempelajari karate.</p> <p>Rama lawan Timothy: Rama tidak mengurangi tenaganya, karena Timothy susah ditumbangkan (karena berat badanya). Timothy tidak banyak bergerak dan selalu siap menerima serangan Rama. Dalam melawan Timothy, Rama harus menentukan strategi untuk menjatuhkannya. Rama akhirnya mengalahkan Timothy dengan sapuan.</p> <p>Daru lawan Pak Agus: Pak Agus menghadapi dengan tenang dan menerima serangan Daru. Daru menyerang secara membabi buta dan melupakan teknik. Pak Agus memberikan peluang-peluang untuk Daru menyerang dan Daru selalu mengambil tiap kesempatan. Kemudian Daru kalah karena jatuh dalam jebakan.</p>
---	------------------------	---	---

8	Ordeal		<p>Semua berkumpul di gelanggang olahraga, Rama dan Timothy datang terakhir. Anggota lain tidak mengenali Timothy yang tidak gendut. Ia menurunkan berat badan agar bisa masuk ke kelas yang lebih ringan. Sasha tiba-tiba datang untuk memberi dukungan dan pertolongan medis, karena kebetulan perusahaan farmasi ayahnya menjadi sponsor.</p> <p>Pertandingan penyisihan – Fay terdiskualifikasi karena menggunakan teknik di luar silat. Timothy nyaris kalah kalau bukan karena gerakan refleksnya dalam menjaga keseimbangan. Rini dan Rama menang mulus, sedangkan Daru menang dan lawannya dibawa ke rumah sakit terdekat.</p> <p>Dalam babak berikutnya Rini, Rama, dan Daru berhasil lolos ke semi final.</p> <p>Pertandingan semifinal – Daru kalah karena terpancing dalam jebakan lawan, sehingga Rini dan Rama lolos ke babak final.</p>
---	--------	--	--

9	Reward	<p>Timothy mengajak anggota klub silat bermain ke rumahnya sebagai selebrasi karena mereka tidak menyangka bahwa tim Regalia akan sanggup lolos ke babak final.</p> <p>Sampai di rumah Timothy, Daru dan Rama bermain playstation, Rini dan Fay menikmati kue dan teh, dan datang satu tamu lagi, yaitu Sasha. Semuanya syok saat mengetahui bahwa Sasha dan Timothy berpacaran.</p> <p>Rama dan Daru kembali asyik dengan game, sementara yang lain nonton film di ruang mini theatre milik Timothy. Ia memutar film kungfu kesukaannya dan nyerocos penuh antusias bersama Sasha. Fay dan Rini berbincang berdua.</p> <p>Rini bertanya kenapa Fay mengikuti klub silat sekolahnya, padahal ia primadona sekolah yang disoroti. Fay menjawab karena ia ingin belajar beladiri untuk melindungi dirinya sendiri. Kelebihannya secara fisik membuatnya merasa diremehkan oleh orang lain dan ia harus berupaya agar mengubah persepsi orang terhadap kecantikannya.</p> <p>Saat Fay bertanya kepada Rini alasannya mengikuti klub silat, Rini sendiri tidak memiliki motivasi pribadi, hanya karena ingin membantu agar klub silat tetap eksis di sekolahnya.</p> <p>Rama dan Daru bermain game sambil saling diam. Kemudian tiba-tiba Rama meminta maaf. Daru kaget dan kalah dalam permainan. Rama meminta maaf karena berkata kasar di masa lalu. Dulu ia mengusir Daru dari klub silat karena secara egois tidak ingin klub silat diidentikkan dengan sifat brutal Daru.</p> <p>Daru kesal karena permintaan maaf Rama, dan mengatakan justru harusnya ia yang meminta maaf karena perilakunya yang kasar dan tidak ingin mengusik teman-teman klubnya dengan kehadirannya.</p> <p>Mereka melanjutkan game dan Rama memohon</p>
---	--------	--

10	The road back	<p>Pagi hari Rini berpamitan pada ayahnya untuk pergi bersama Sasha. Tanpa basa-basi ia berangkat. Di mobil, Rini kepikiran tentang mengapa ia samai sejauh ini mengerahkan kemampuannya, bahkan membohongi ayahnya, demi menyelamatkan klub Regalia. Berawal dari ajakan ketua OSIS, pertaruhan yang berbahaya dengan preman nomor satu di sekolah, mengalahkan lawan-lawannya, hingga berbohong pada ayahnya. Dan ia berpikir keras kenapa ia sangat kesal tiap kali ada orang yang meremehkan klub silat.</p> <p>Di rumah Rini – ayah Rini membaca koran di pinggir kolam, membaca rubrik olahraga yang mengabarkan sekolah Regalia yang belum pernah mengikuti kejuaraan, tiba-tiba lolos ke babak semifinal. Ayah rini penasaran dengan berita itu, dan mendapati nama Rini di sana.</p> <p>Pertandingan Semifinal berlangsung mudah walaupun menguras stamina Rini. Rama memenangkan pertandingan namun mendapat cedera di lutut dan ia merelakan kemenangannya. Sasha menghubungi tim medis dan Rama mendapatkan perawatan, diemani oleh Sasha dan Timothy.</p> <p>Saat sedang istirahat bersama Fay, Daru, dan Pak Agus, Rini kedatangan sang ayah yang langsung memarahinya di tempat.</p> <p>Sang ayah tidak mengizinkan Rini mengikuti Silat sejak SMP karena pernah mempermalukannya saat SD dimana Rini menghajar anak partner bisnisnya hingga kehilangan kontrak kerja sama.</p> <p>Rini menentang ayahnya karena ia memang menyukai silat dan kesalahannya di asa lalu tidak akan terulang karena ia menemukan tempat yang cocok untuknya.</p> <p>Kemudian sang ayah memberikan ultimatum, jika Rini kalah dalam babak final nanti, ia harus pindah sekolah di luar negeri sesuai keinginan ayahnya.</p>
----	---------------	--

11	Resurrection		<p>Pertandingan final – Rini dalam kondisi lelah secara fisik dan mentalnya frustrasi. Pada setengah pertandingan ia tidak bisa fokus pada pertandingan. Saat break, Pak Agus mencoba menenangkan Rini.</p> <p>Pak Agus berterima kasih pada Rini karena mau bergabung, bahkan hingga membawa Daru kembali, dan mengikuti pertandingan pertama Regalia ini. Namun Rini sungkan dan mengatakan bahwa semua ini bukan untuk klub silat regalia, ia hanya melakukannya karena memang keinginannya untuk bersilat kembali. Seketika itu juga Rini kembali mendapatkan keyakinan dan kepercayaan dirinya, dan kembali ke arena dengan hati yang kukuh.</p>
12	Return with the elixir		<p>Rini memenangkan pertandingan dengan selisih poin yang tipis. Ia merangkul lawannya dan berterima kasih.</p> <p>Kemenangannya disambut dengan haru tim klub Regalia. Dengan kemenangannya, ia berhasil menyelamatkan klub silat, memenangkan taruhan ayahnya, dan membebaskan hatinya dari belenggu ketidakbebasan.</p>

Tabel 5.1 Pembabakan cerita komik

5.1.4. Konsep Karakter

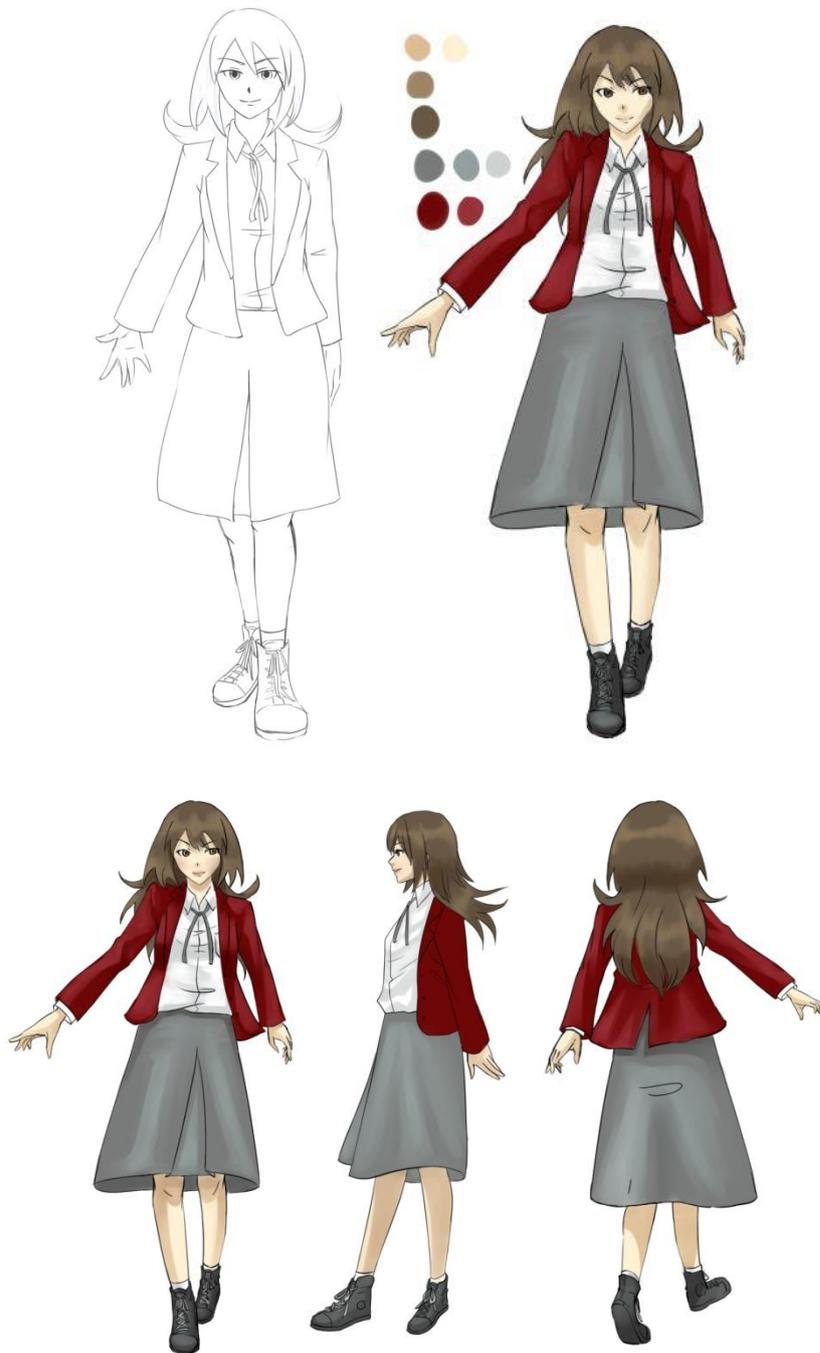
a. Karakter Utama: Rini Aprilina (Rini)

Karakter utama berjenis kelamin perempuan. Karena perempuan dikenal dapat menilik suatu persoalan melalui insting dan nalurinya. Pendekatan naluri yang bersifat perasa ini akan mengiringi proses bela diri yang bersifat fisik.

Karakter utama digambarkan telah memiliki pengalaman dalam pencak silat, namun dalam persoalannya ia harus memperjuangkan klub silatnya di sekolah bersama anggota baru yang masih pemula.



Gambar 5.2 Sketsa wajah Rini Renjana



Gambar 5.3 Pengembangan desain karakter Rini

b. Karakter pendukung: Fayza Sarasvati (Fay)

Fay adalah siswa tahun ajaran baru SMA Swasta Regalia yang paling populer. Ia sangat cantik, pintar, dan pintar dalam olahraga. Di balik perangnya yang dingin dan cuek, sebenarnya ia sosok yang perhatian terhadap teman-temannya. Ia mengikuti klub silat karena ingin mempelajari bela diri untuk melindungi dirinya saat keadaan terdesak.



Gambar 5.4 Sketsa wajah Fay



Gambar 5.5 Pengembangan desain karakter Fay

c. Karakter pendukung: Daru Aji Kusuma (Daru)

Daru adalah siswa kelas XI SMA Swasta Regalia yang dikenal sebagai preman sekolah. Tidak ada yang berani menentangnya karena ia sangat kuat. Daru menganggap bahwa dengan kekuatan ia dapat mengintimidasi orang lain untuk mengikutinya.



Gambar 5.6 Sketsa wajah Daru



Gambar 5.7 Pengembangan desain karakter Daru

d. Karakter pendukung: Rama Astadewa

Rama adalah siswa kelas XII SMA Swasta Regalia. Ia adalah ketua klub silat yang kaku dan dingin, namun menginginkan yang terbaik bagi anggotanya. Rama mahir pencak silat karena keluarganya adalah anggota sebuah perguruan silat. Ia berteman baik dengan Micky si ketua OSIS sejak kecil.



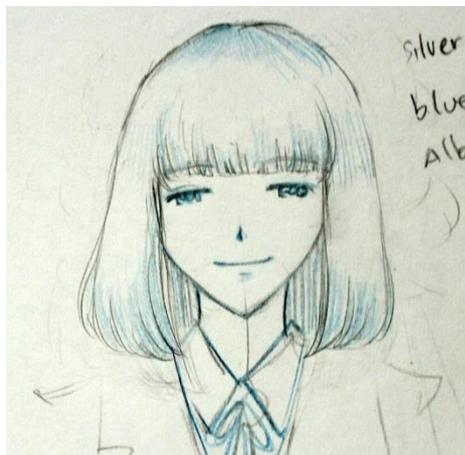
Gambar 5.8 Sketsa wajah Rama



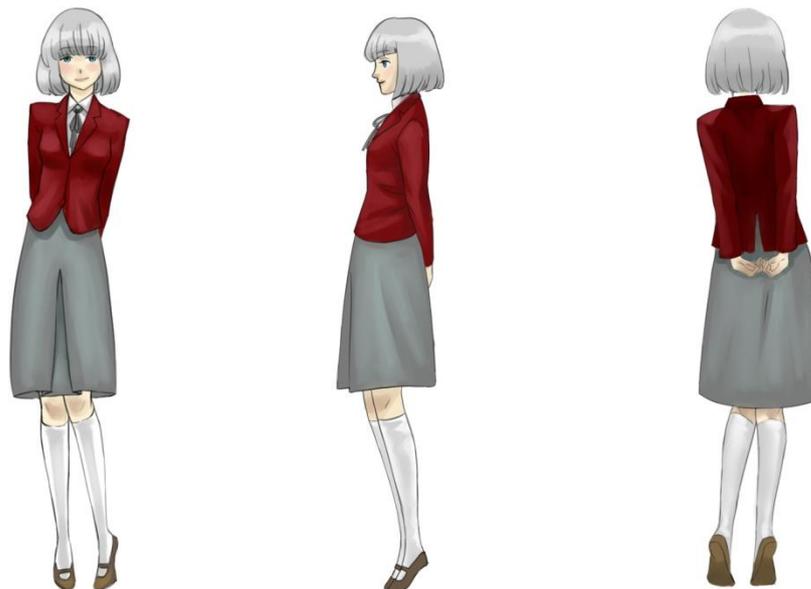
Gambar 5.9 Pengembangan desain karakter Rama Astadewa

e. Karakter Pendukung: Sasha Sherrington (Sasha)

Sasha adalah teman sebangku Rini yang kalem, ramah, dan baik hati. Ia selalu mendukung Rini dan ada di saat dibutuhkan. Sasha senang dengan pelajaran kimia sehingga ia mengikuti klub kimia. Tubuhnya yang lemah membuat Rini menjadi protektif terhadapnya. Sasha menganggap semua anggota klub silat seperti teman dekatnya sendiri.



Gambar 5.10 Sketsa wajah Sasha



Gambar 5.11 Pengembangan desain karakter Sasha

f. Karakter Pendukung: Michael Darmawan (Micky)

Micky adalah siswa kelas XII SMA Swasta Regalia. Ia menjabat sebagai ketua OSIS yang dicintai oleh sekolah. Sebelum meninggalkan jabatannya, ia ingin mempertahankan eksistensi klub silat yang terancam dibubarkan oleh yayasan sekolah. Micky sebenarnya berlatih silat sejak kecil bersama Rama, namun karena klub silat tidak dianggap penting oleh sekolah, ia rela tidak mengikuti klub demi nama baik ketua OSIS.



Gambar 5.12 Sketsa wajah Micky

g. Karakter Pendukung: Timothy Martin (Timo)

Timo adalah siswa kelas XII SMA Swasta Regalia. Ia adalah anggota klub silat yang paling santai dan easy-going. Karena metabolisme tubuhnya fleksibel, ia dapat mengubah bentuk badannya dari yang gemuk menjadi proporsional. Timo adalah penggemar berat film kung fu, dan karena itulah ia masuk klub silat.



Gambar 5.13 Sketsa wajah Timo

h. Karakter pendukung: Pak Agustian (Pak Agus)

Pak Agus adalah pelatih klub silat dan bukan guru SMA Regalia. Ia menjalani hidup dengan penuh makna dalam dan selain menjadi pelatih silat, ia bekerja sebagai peternak ikan lele di rumahnya. Dari kegiatan berternak itulah ia mendapatkan kebijaksanaan dalam membimbing murid-muridnya.



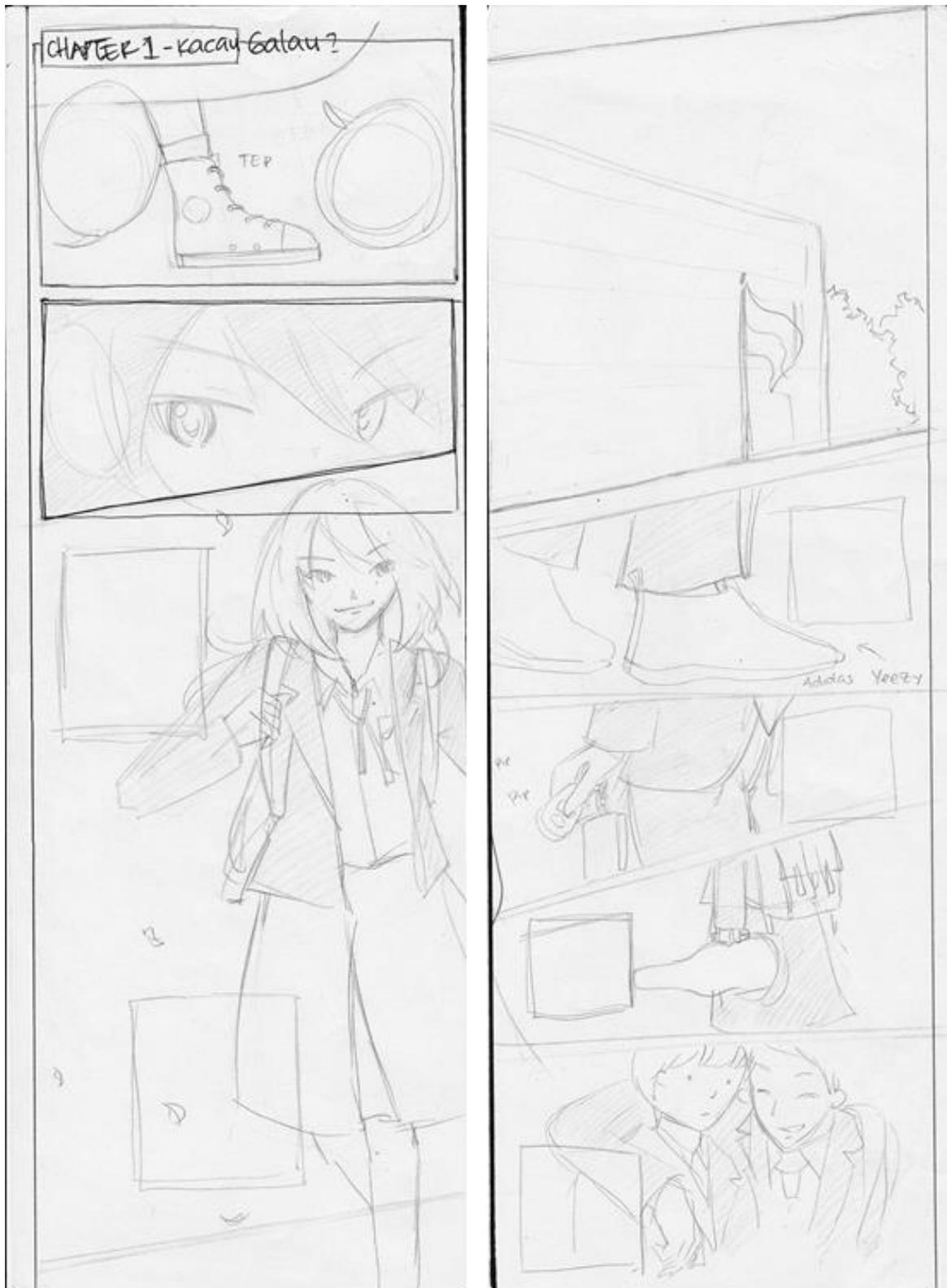
Gambar 5.14 Sketsa wajah Pak Agus

5.1.5. Storyboard

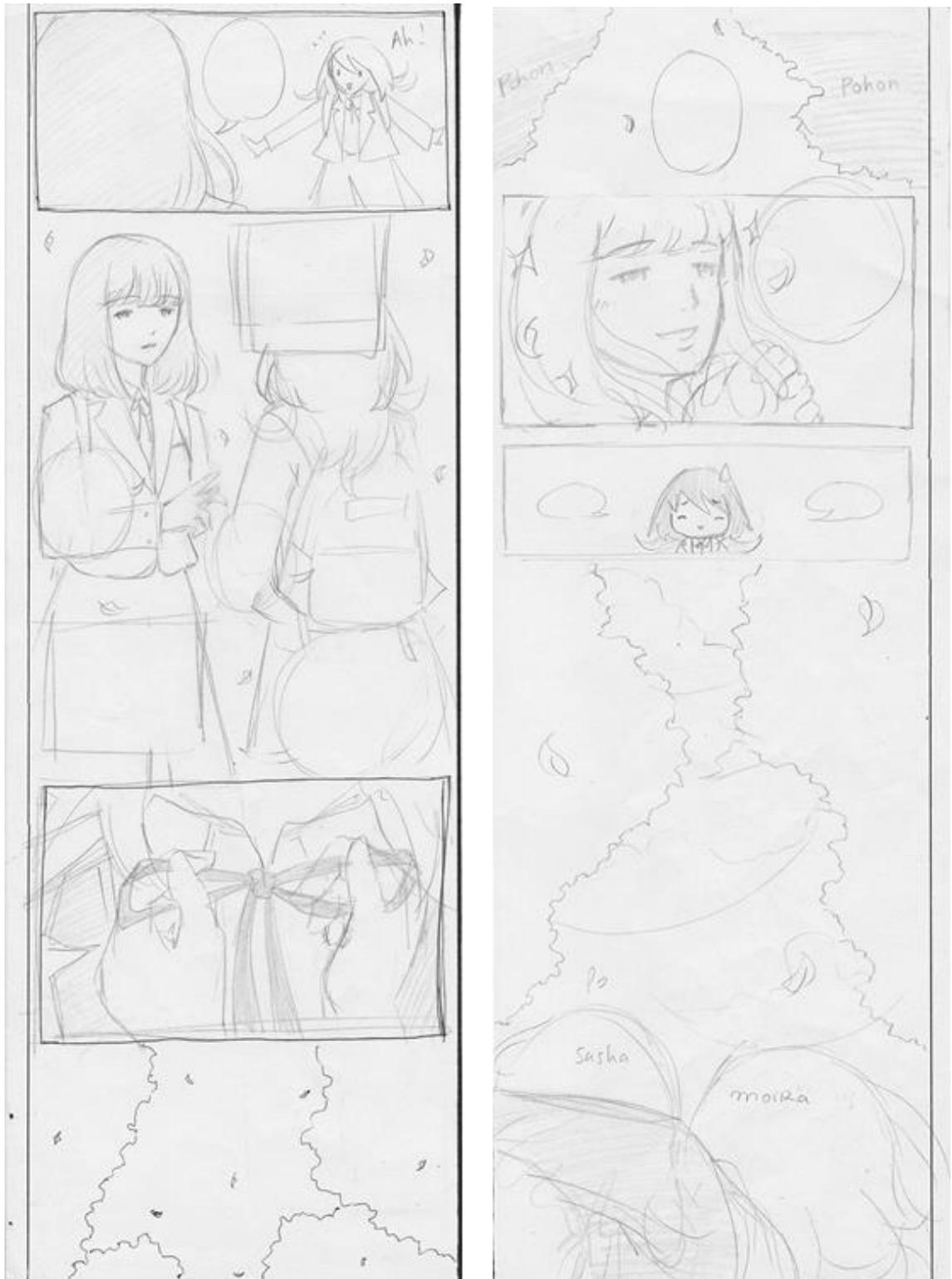
Setelah mendapatkan naskah panduan dan desain karakter, maka proses desain yang selanjutnya adalah membuat storyboard sebagai panduan eksekusi komik. Storyboard menggunakan sistem panel vertikal menyesuaikan format komik. Pembuatan storyboard menggunakan teknik manual menggunakan alat gambar dan kertas.



Gambar 5.15 Storyboard chapter 0 (teaser)



Gambar 5.16 Storyboard chapter 1 halaman 1-4



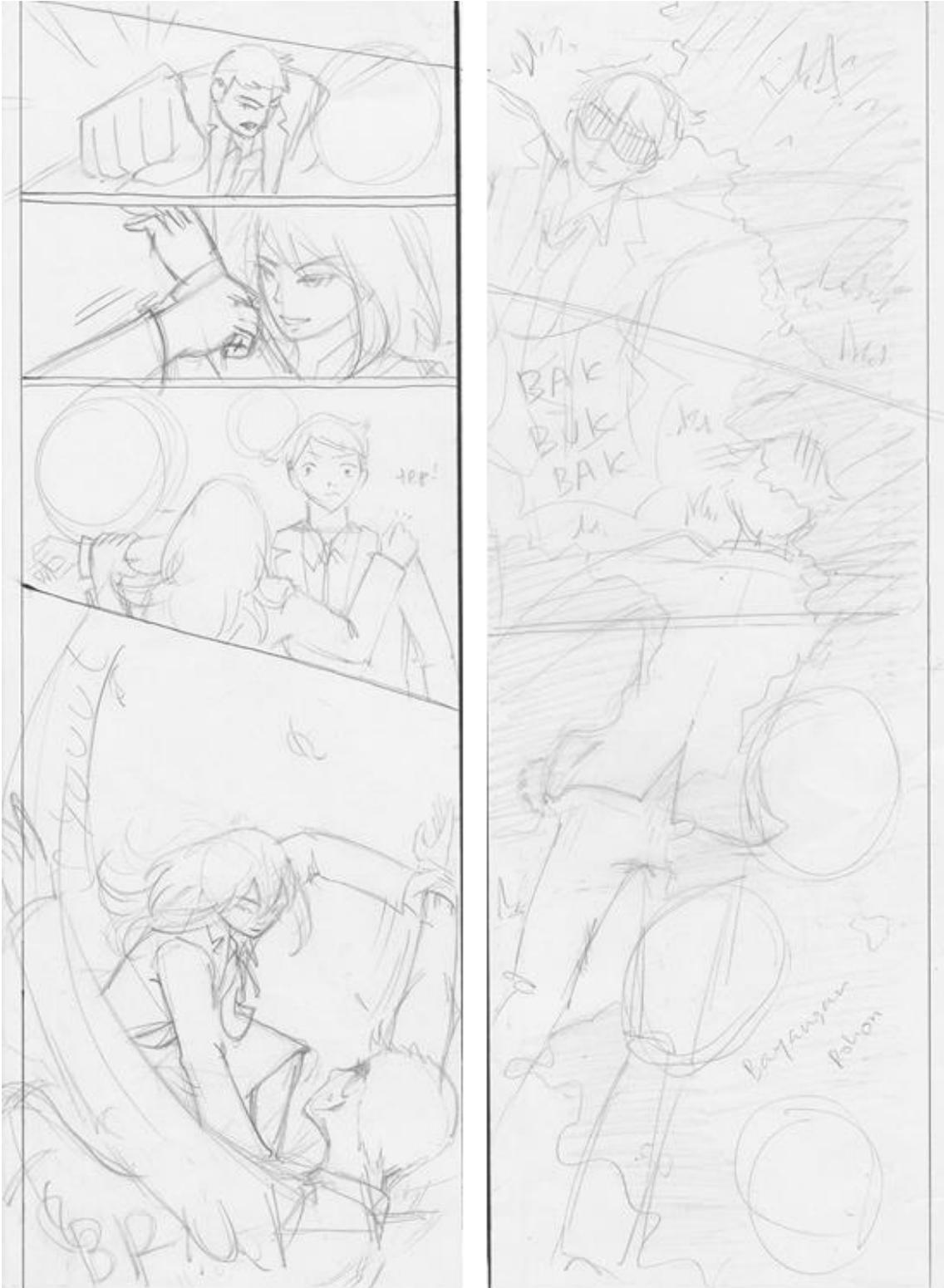
Gambar 5.17 Storyboard chapter 1 halaman 5-8



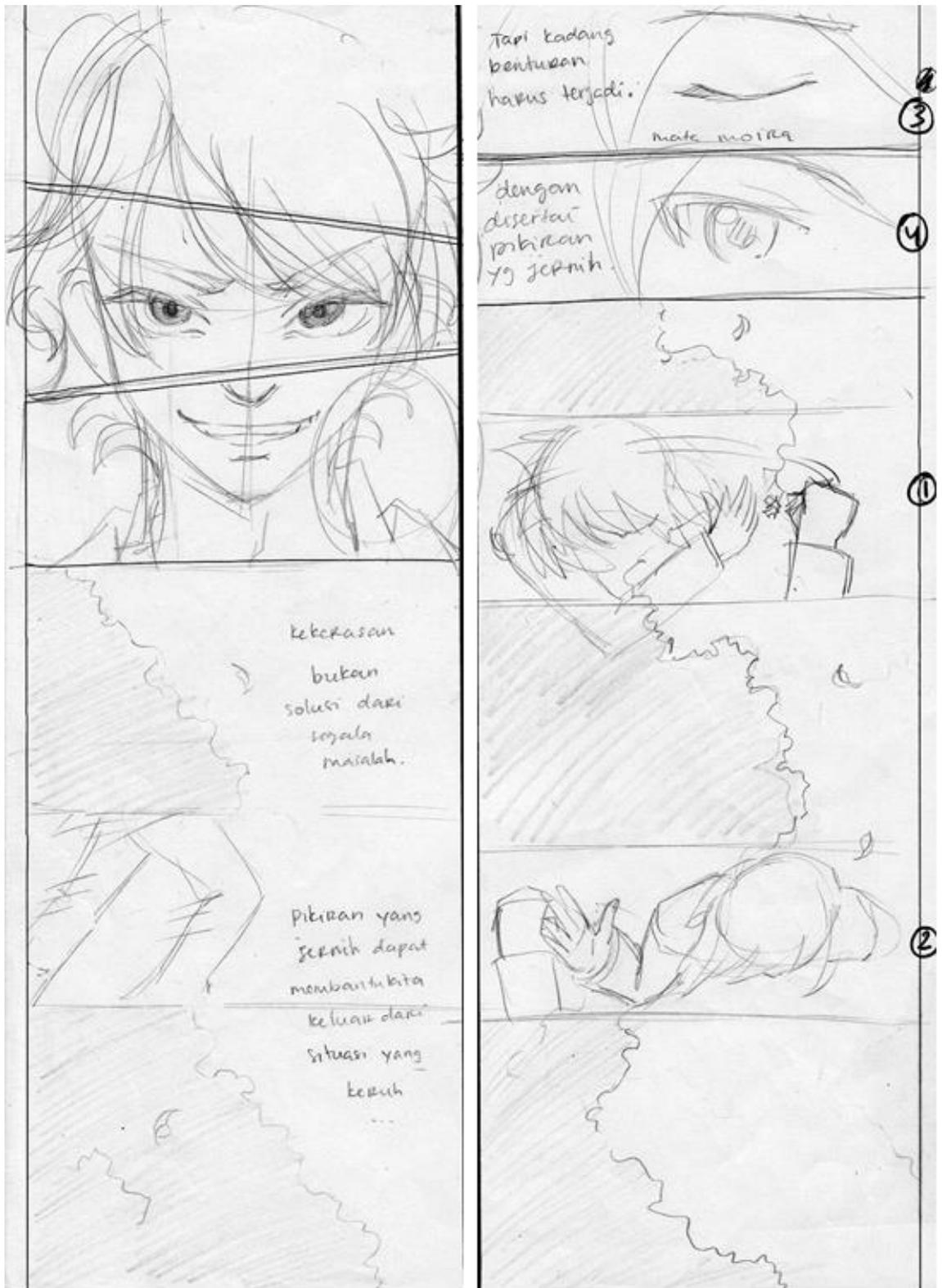
Gambar 5.18 Storyboard chapter 1 halaman 9-12



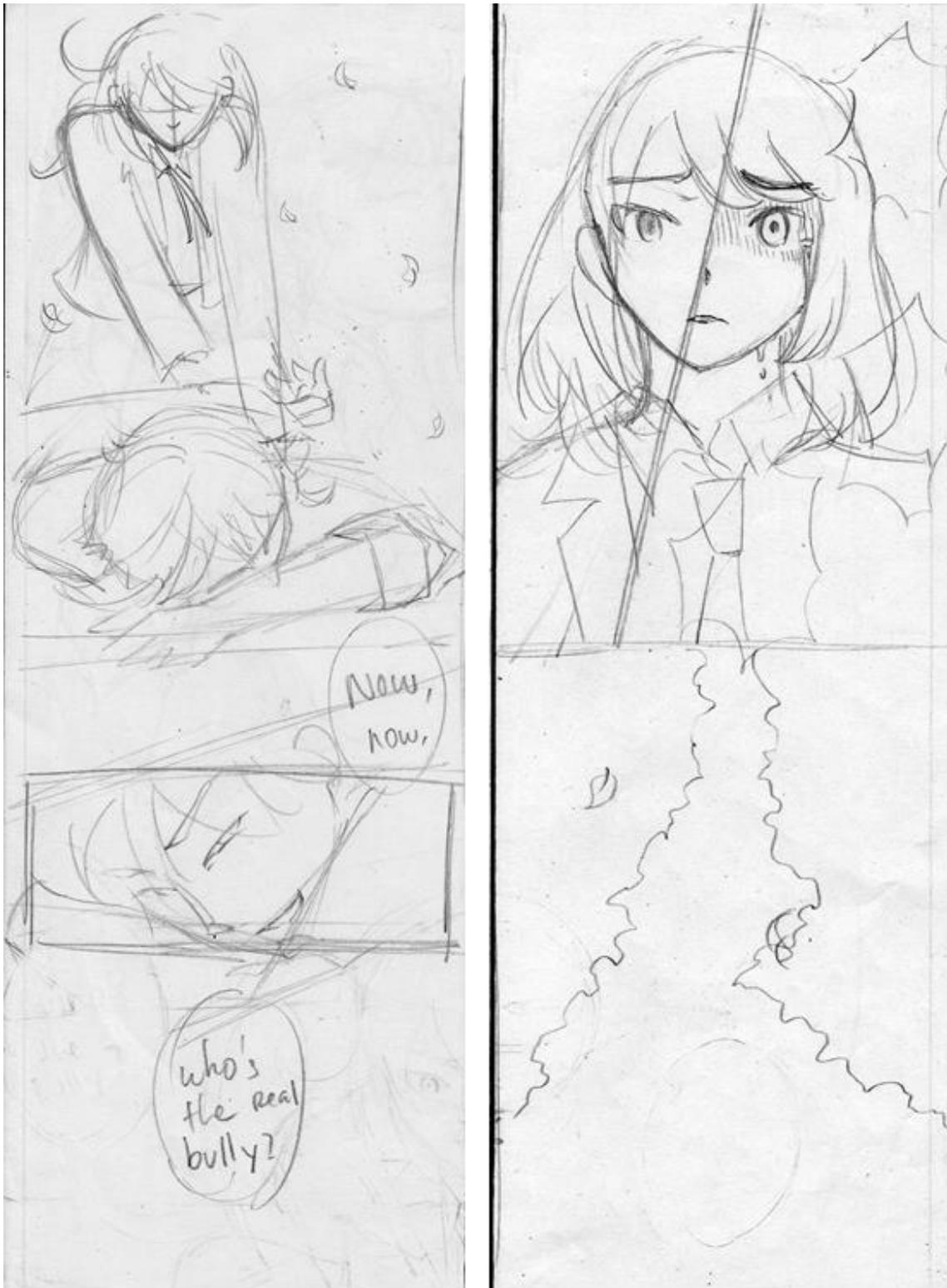
Gambar 5.19 Storyboard chapter 1 halaman 13-16



Gambar 5.20 Storyboard chapter 1 halaman 17-20



Gambar 5.21 Storyboard chapter 1 halaman 21-24



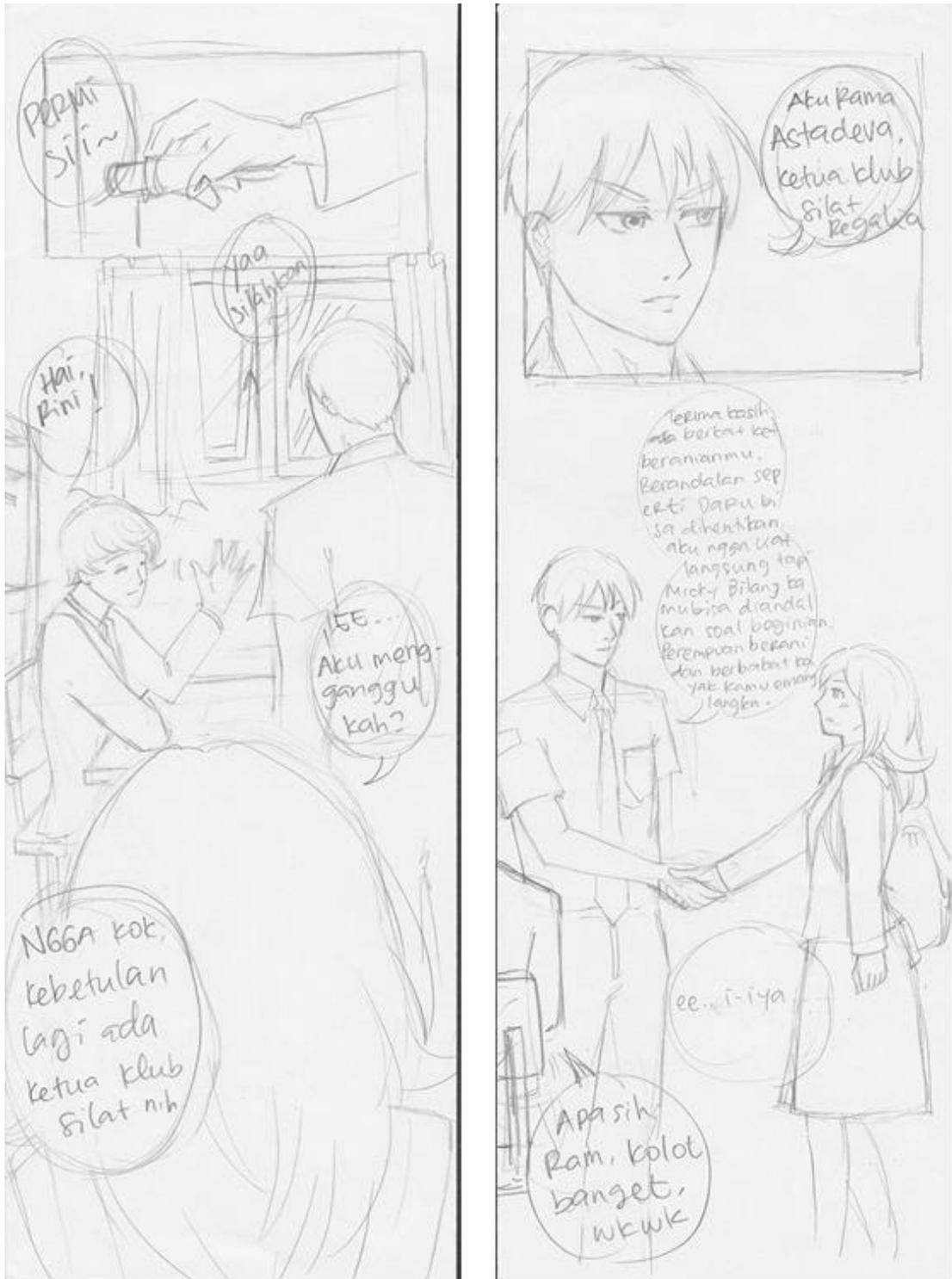
Gambar 5.22 Storyboard chapter 1 halaman 25-28



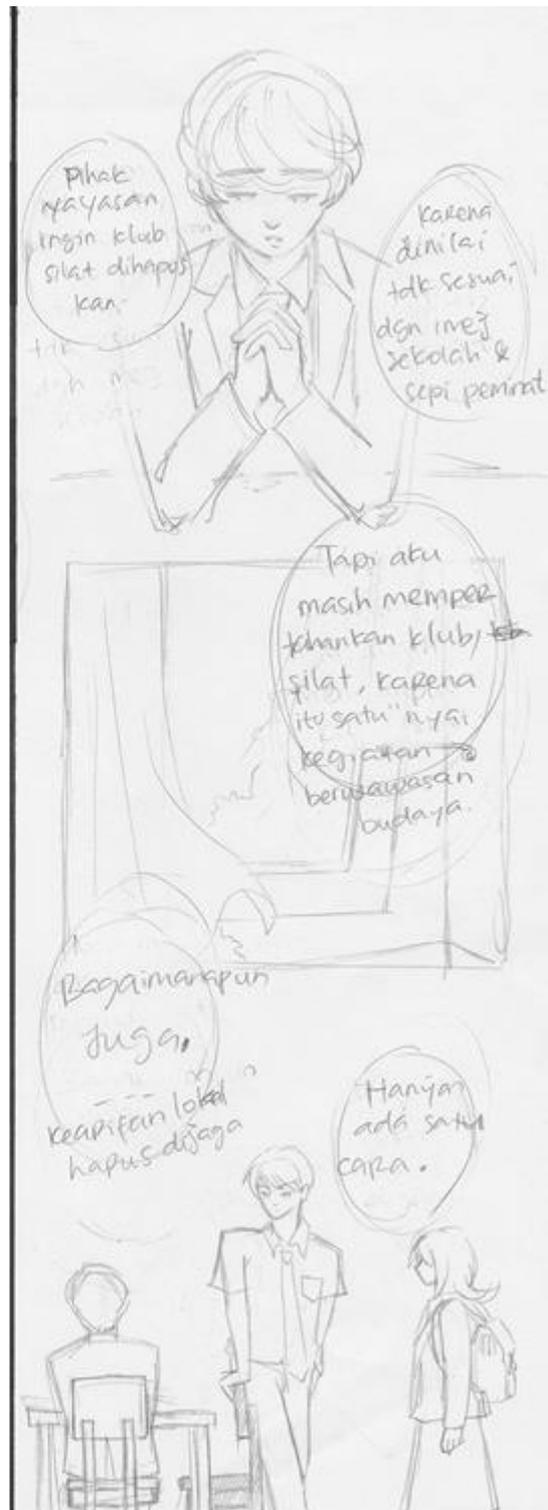
Gambar 5.23 Storyboard chapter 1 halaman 29-30



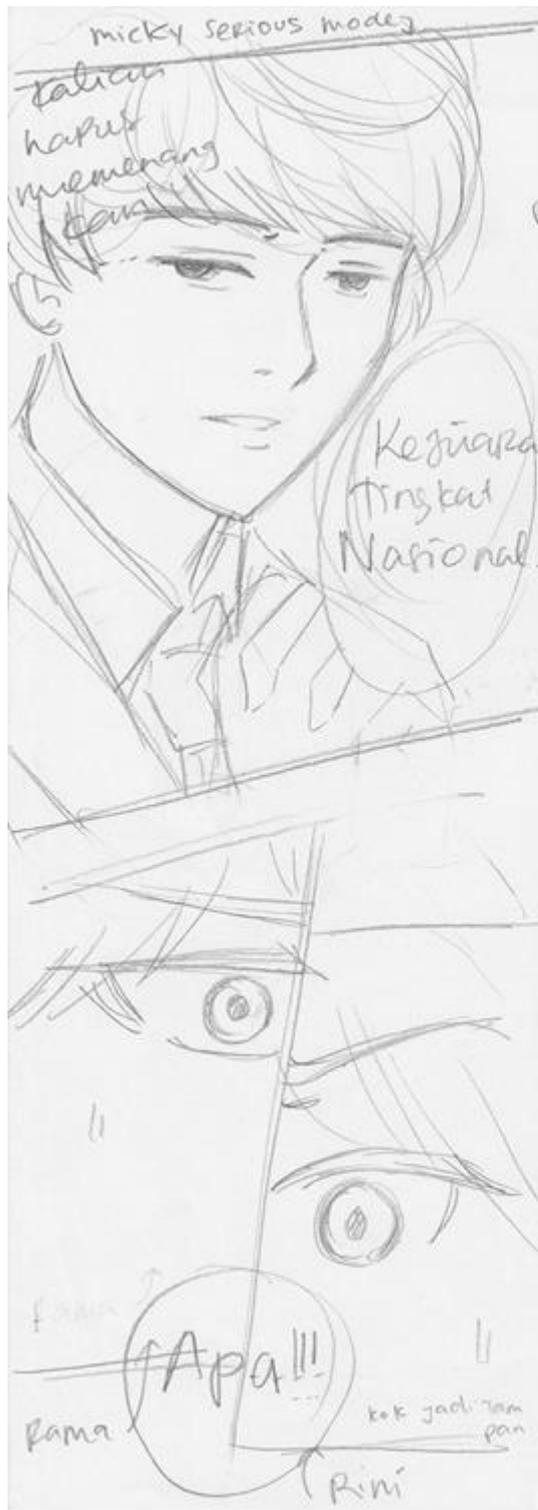
Gambar 5.24 Storyboard chapter 2 hamalan 1-4



Gambar 5.25 Storyboard chapter 2 halaman 5-8



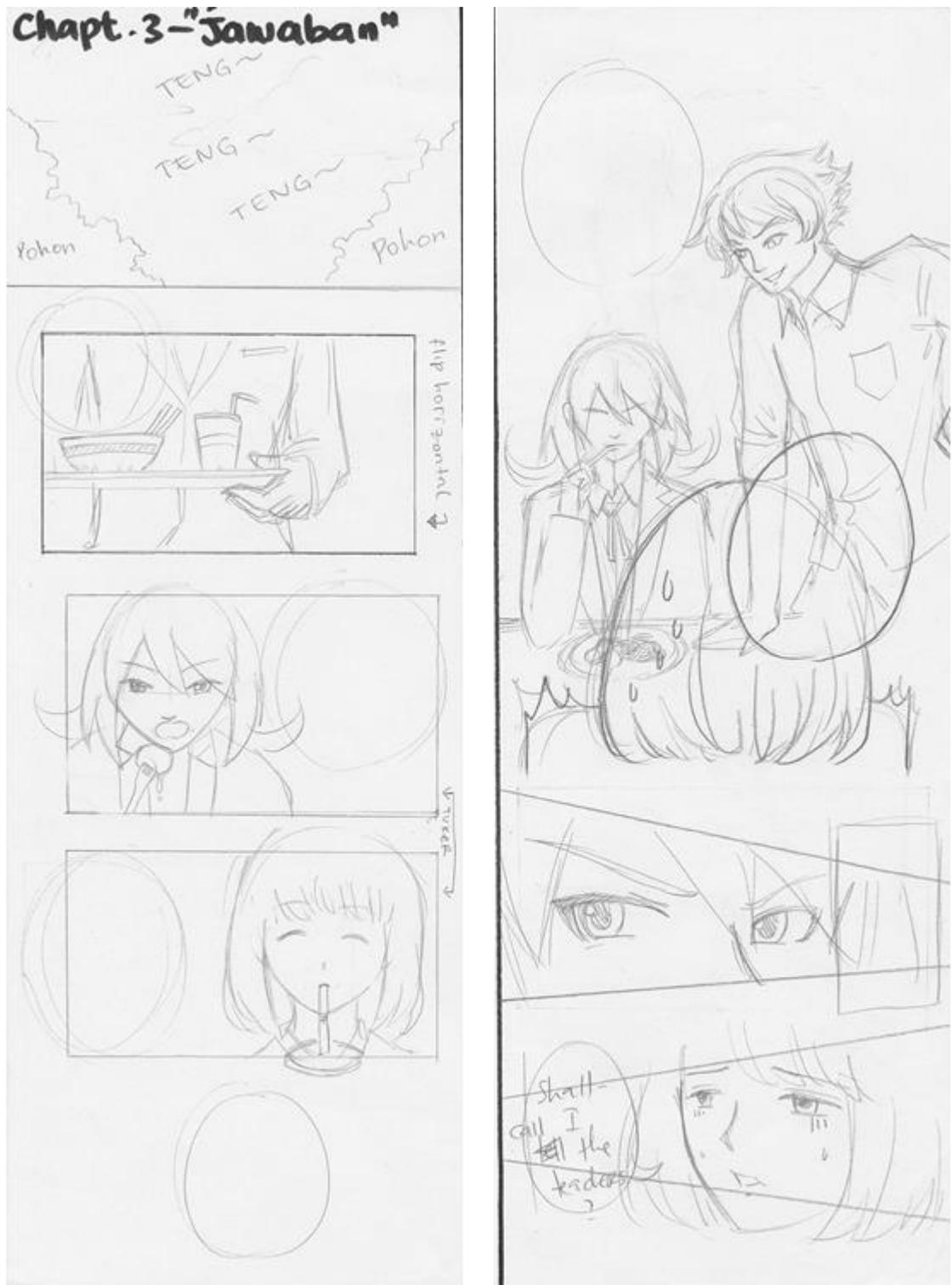
Gambar 5.26 Storyboard chapter 2 halaman 9-12



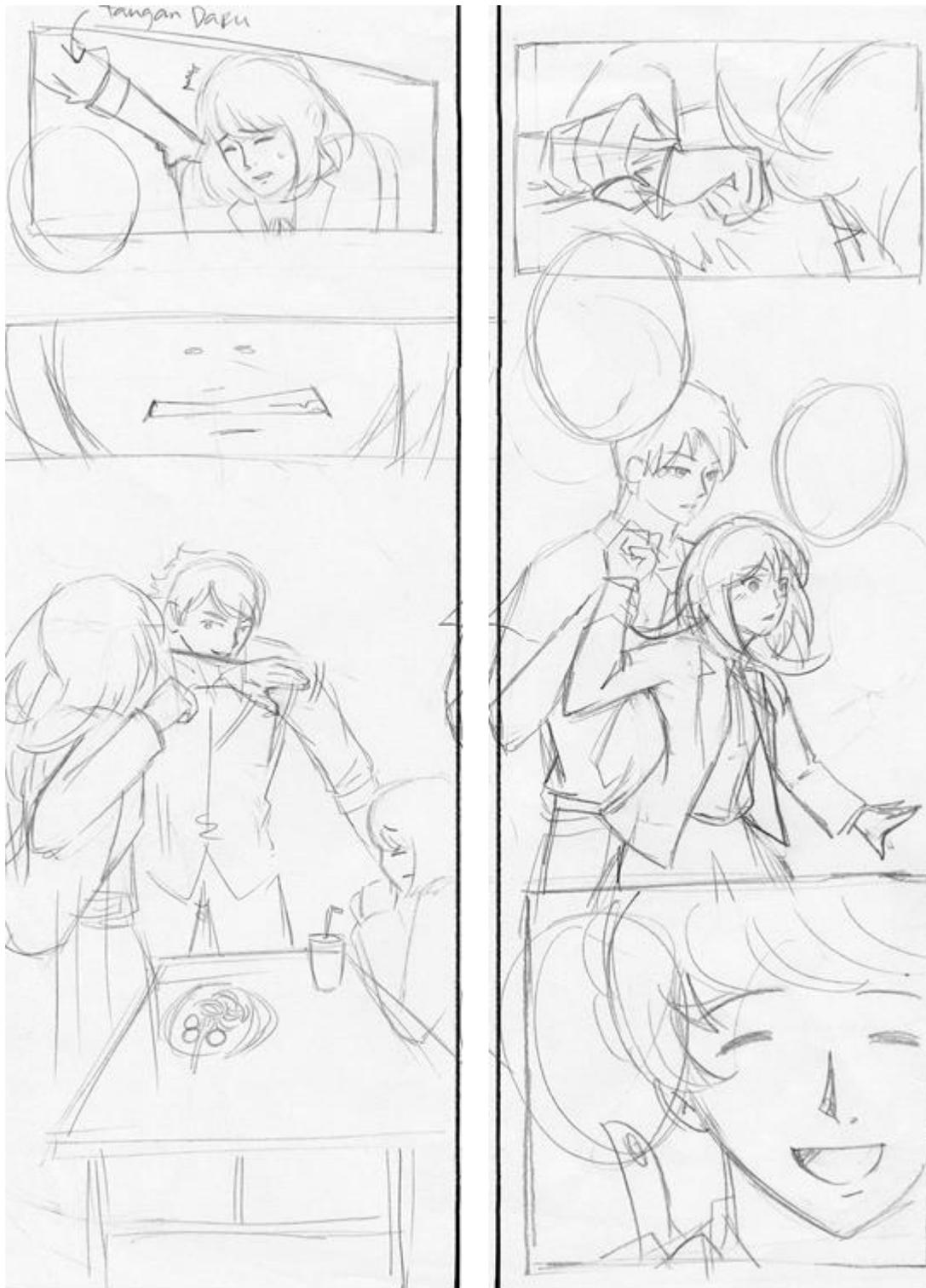
Gambar 5.27 Storyboard chapter 2 halaman 13-16



Gambar 5.28 Storyboard chapter 2 halaman 17-20



Gambar 5.29 Storyboard chapter 3 halaman 1-4



Gambar 5.30 Storyboard chapter 3 halaman 5-8



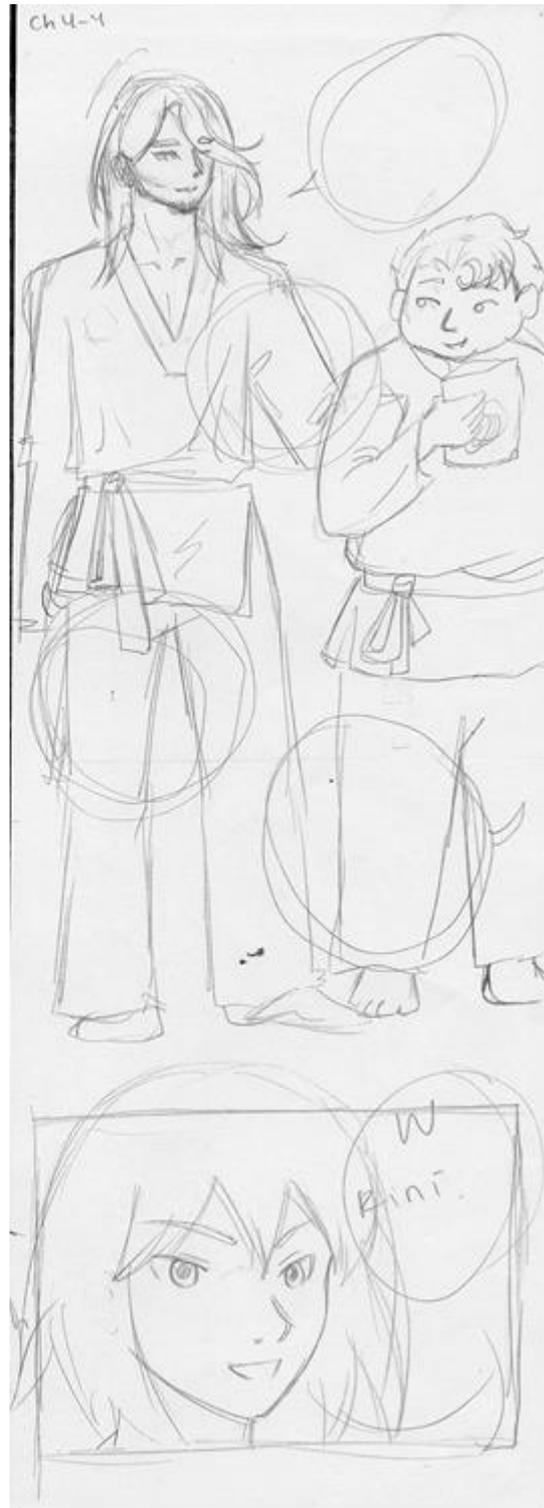
Gambar 5.31 Storyboard chapter 3 halaman 9-12



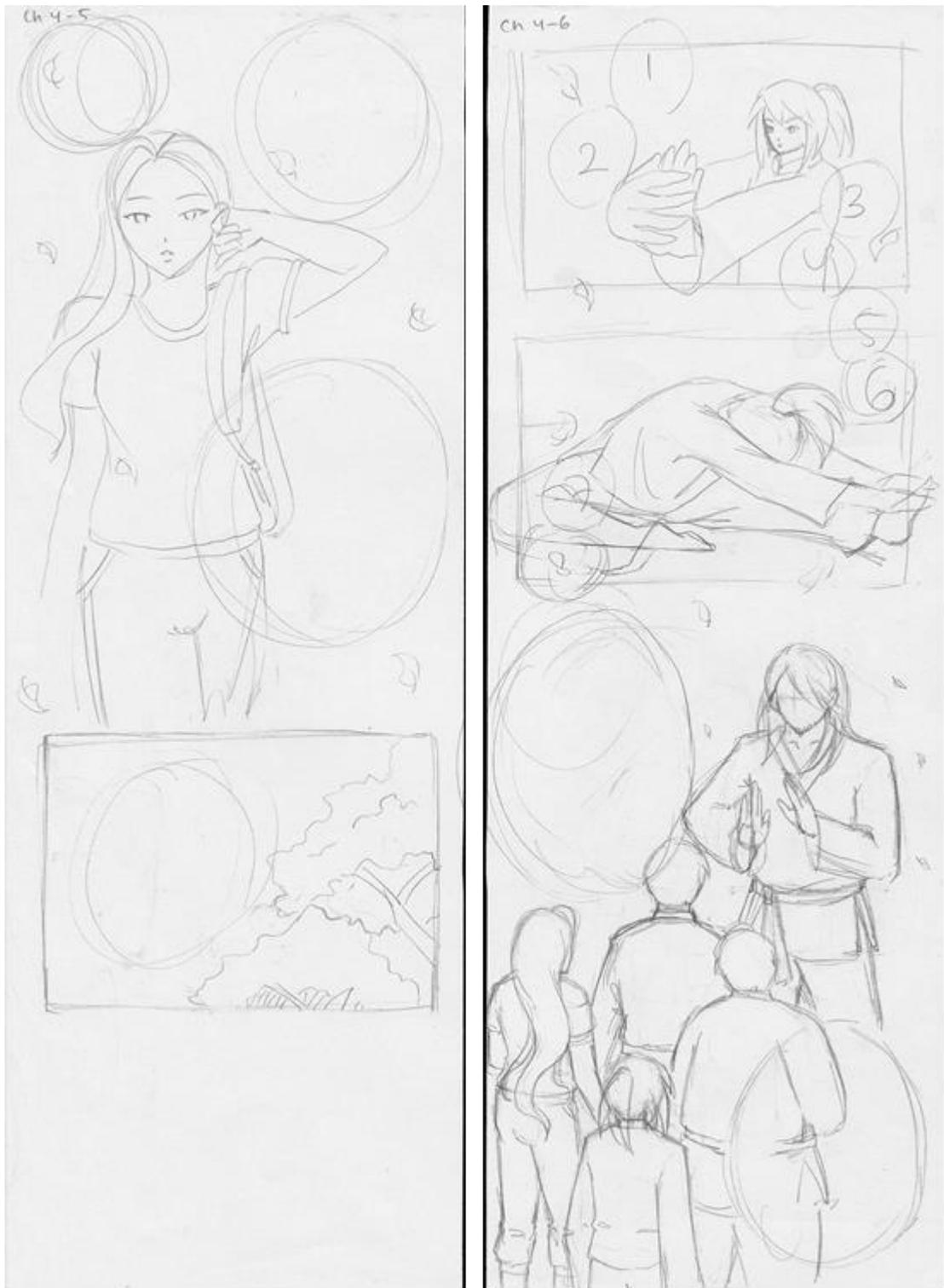
Gambar 3.32 Storyboard chapter 3 halaman 13-16



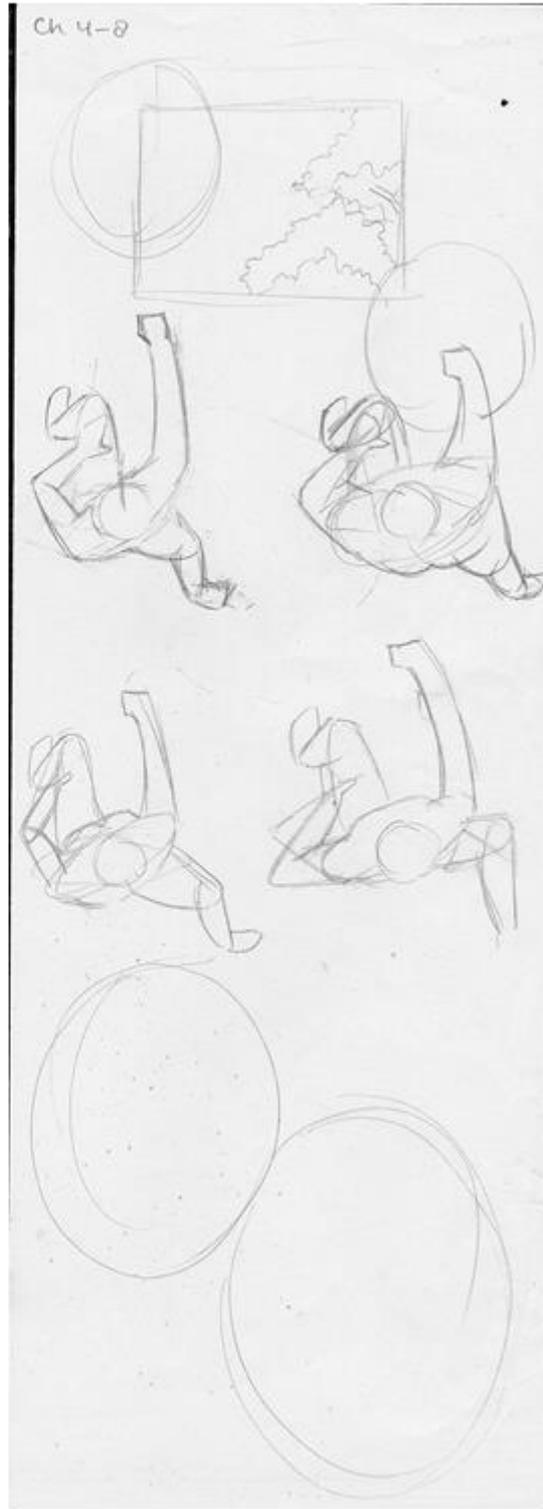
Gambar 5.33 Storyboard chapter 4 halaman 1-4



Gambar 5.34 Storyboard chapter 4 halaman 5-8



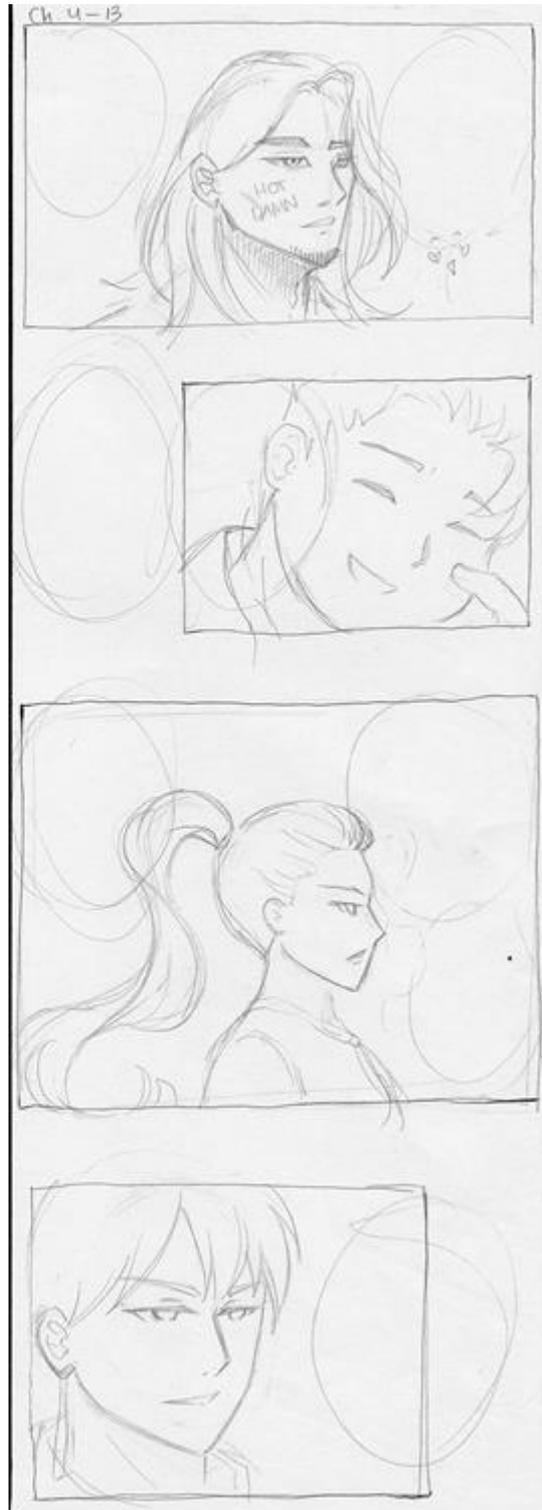
Gambar 5.35 Storyboard chapter 4 halaman 9-12



Gambar 5.36 Storyboard chapter 4 halaman 13-16



Gambar 5.37 Storyboard chapter 4 halaman 17-20



Gambar 5.38 Storyboard chapter 4 halaman 21-24

5.1.6. Hasil desain awal

Hasil desain awal menggabungkan kriteria komik, desain karakter, konsep cerita, dan storyboard menjadi sebuah luaran berupa komik.



Gambar 5.39 Implementasi komik Chapter 0 halaman 1-4



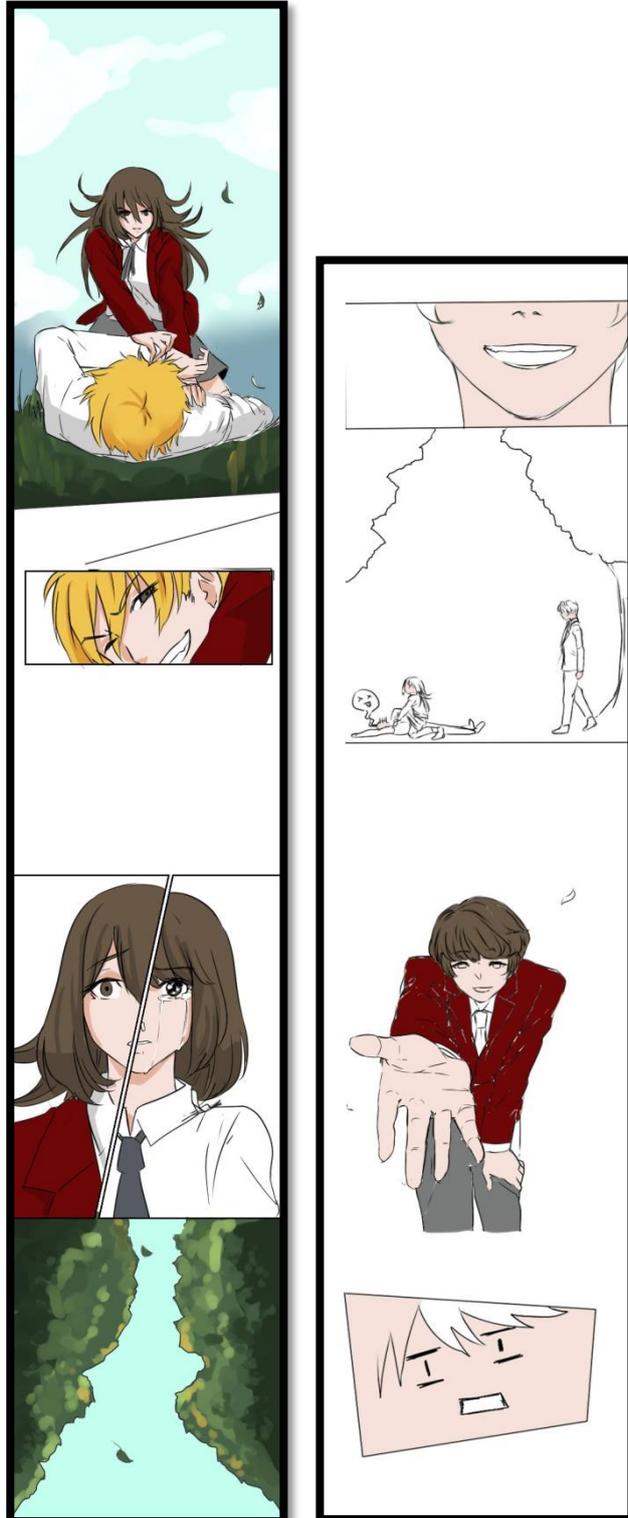
Gambar 5.40 Implementasi komik Chapter 1 halaman 1-4



Gambar 5.41 Implementasi komik Chapter 1 halaman 5-8



Gambar 5.42 Implementasi komik Chapter 1 halaman 9-12



Gambar 5.43 Implementasi komik Chapter 1 halaman 13-16

5.2.Revisi desain

Pada proses sidang kolokium keempat, hasil desain yang telah ada dievaluasi oleh beberapa dosen penguji yang memiliki kompetensi yang relevan dengan objek desain. Setelah melalui ujian tersebut, didapati beberapa poin revisi agar hasil perancangan sesuai dan relevan dengan maksud dan tujuan perancangan.

5.2.1. Konsep keseluruhan

- Konsep yang diusung terlalu mengada-ada dan kurang realistis, kurang sepadan dengan konten pencak silat yang riil.
- Konsep terlalu mengikuti selera pasar, sehingga kurang lugas dalam memberikan konten silat kepada pembaca.

5.2.2. Konten

- Konten silat, seperti gerakan, seragam, kuda-kuda, dan jurus-jurus, kurang terlihat menonjol.

5.2.3. Cerita komik

- Porsi drama terlalu banyak dibandingkan dengan konten silatnya.

5.2.4. Karakter

- Konsep karakter terlalu mengikuti selera pasar yang mengagungkan ciri-ciri umum seperti karakter yang cantik dan tampan.
- Konsep karakter kurang merepresentasikan orang Indonesia, sebagai pesilat.

5.3. Konsep dan implementasi desain final

5.3.1. Konsep komik

Setelah melalui proses revisi, didapatkan konsep komik yang lebih sederhana dan tidak terlalu jauh dari realita remaja sehari-hari.

5.3.2. Konten

Konten silat ditonjolkan sejak awal cerita tanpa introduksi bertele-tele. Adegan silat diilustrasikan dengan lebih jelas dan gamblang. Porsi elemen drama pada cerita hanya sebagai selingan.

5.3.3. Cerita komik

Komik berkisah tentang seorang gadis SMA yang menikmati kegiatan latihan silatnya di sekolah bersama teman-temannya.

5.3.4. Desain Karakter

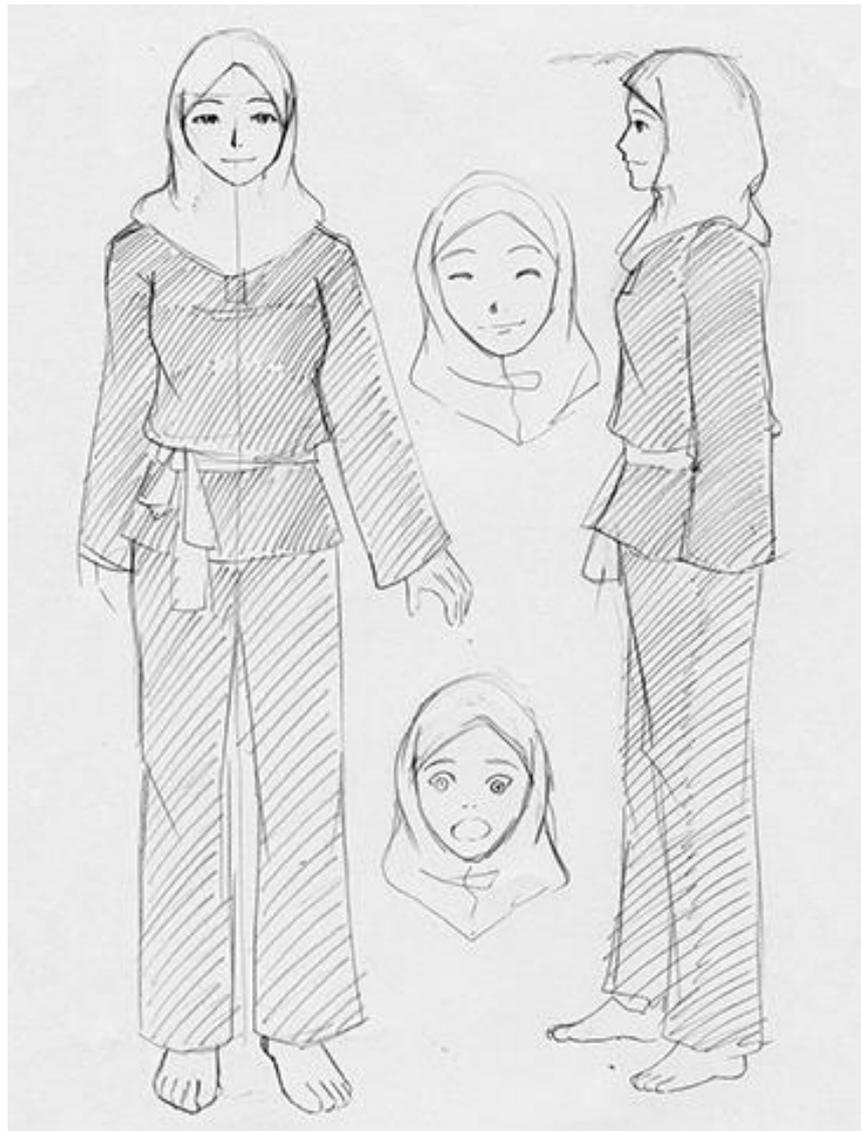
Desain karakter dibuat lebih generik agar terasa lebih familiar bagi pembaca. Atribut yang dikenakan adalah seragam pencak silat yang berwarna hitam karena lebih umum dikenakan di sekolah-sekolah.

- a. Tokoh utama bernama Raya, ia seorang siswa SMA yang menikmati saat-saat berlatih silat. Raya digambarkan sebagai sosok gadis berpenampilan sederhana dengan rambut hitam panjang yang dikuncir.



Gambar 5.44 Sketsa desain karakter Raya

- b. Tokoh pendukung bernama Ferin, ia seorang siswi senior Raya yang juga menyukai silat. Raya dan kak Ferin adalah pasangan ganda putri dari sekolah yang sama. Mereka sama-sama menyukai silat dan ingin membuat pelatih mereka bangga dengan usaha dan prestasi mereka.

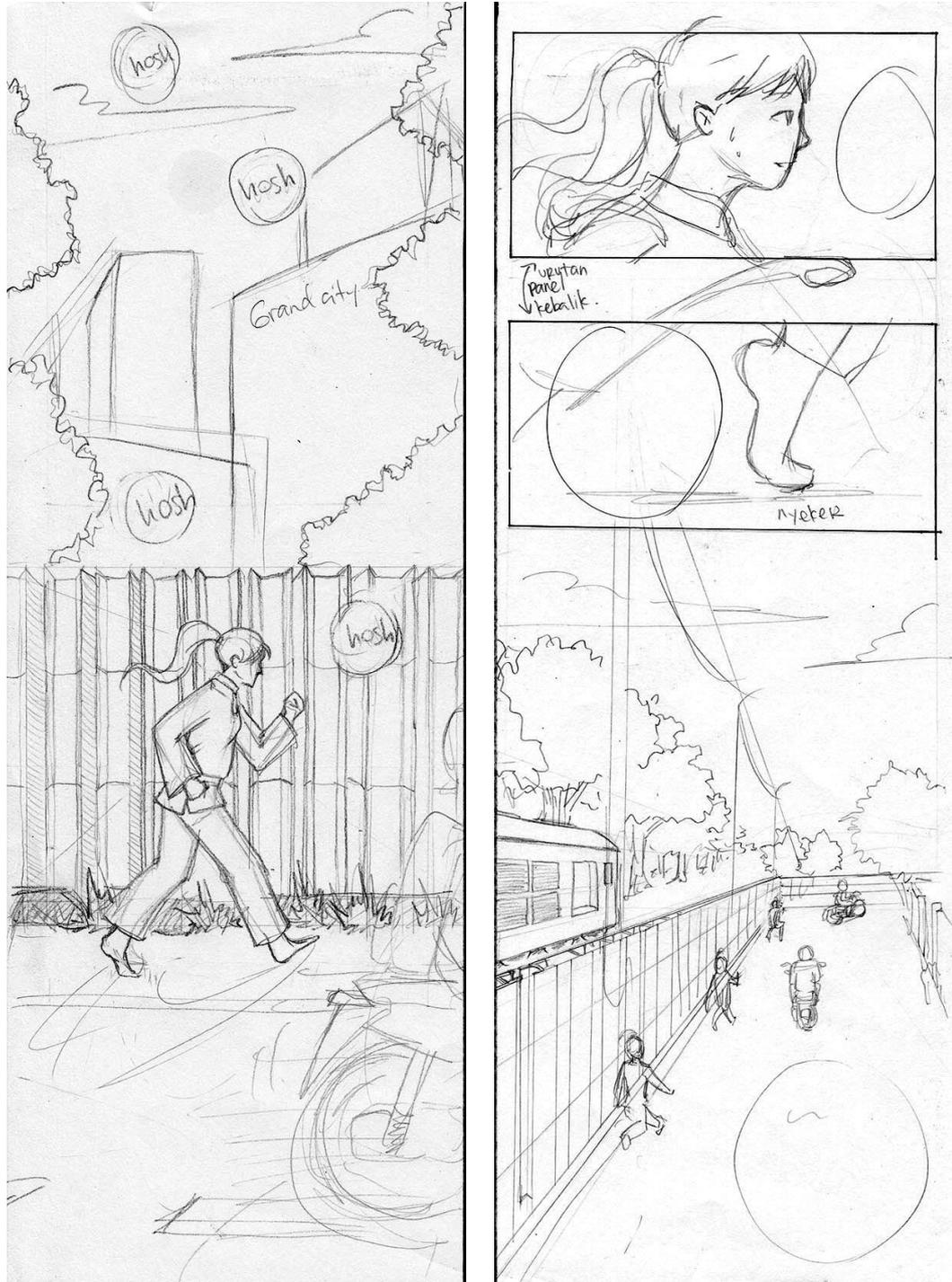


Gambar 5.45 Sketsa desain karakter Kak Ferin



Gambar 5.46 Sketsa karakter pendukung, Chandra dan Tian.

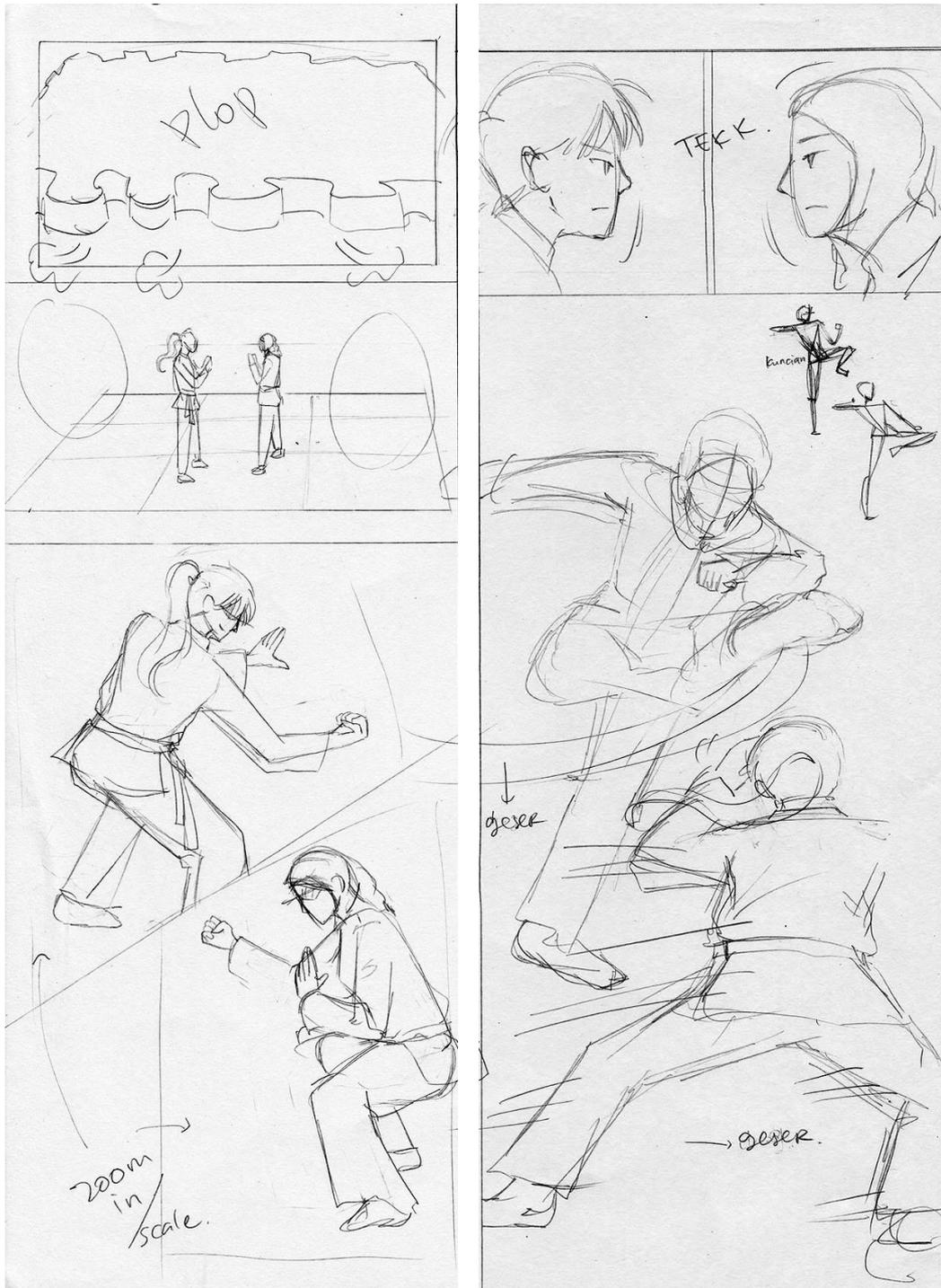
5.3.5. Storyboard



Gambar 5.47 Storyboard final halaman 1-4



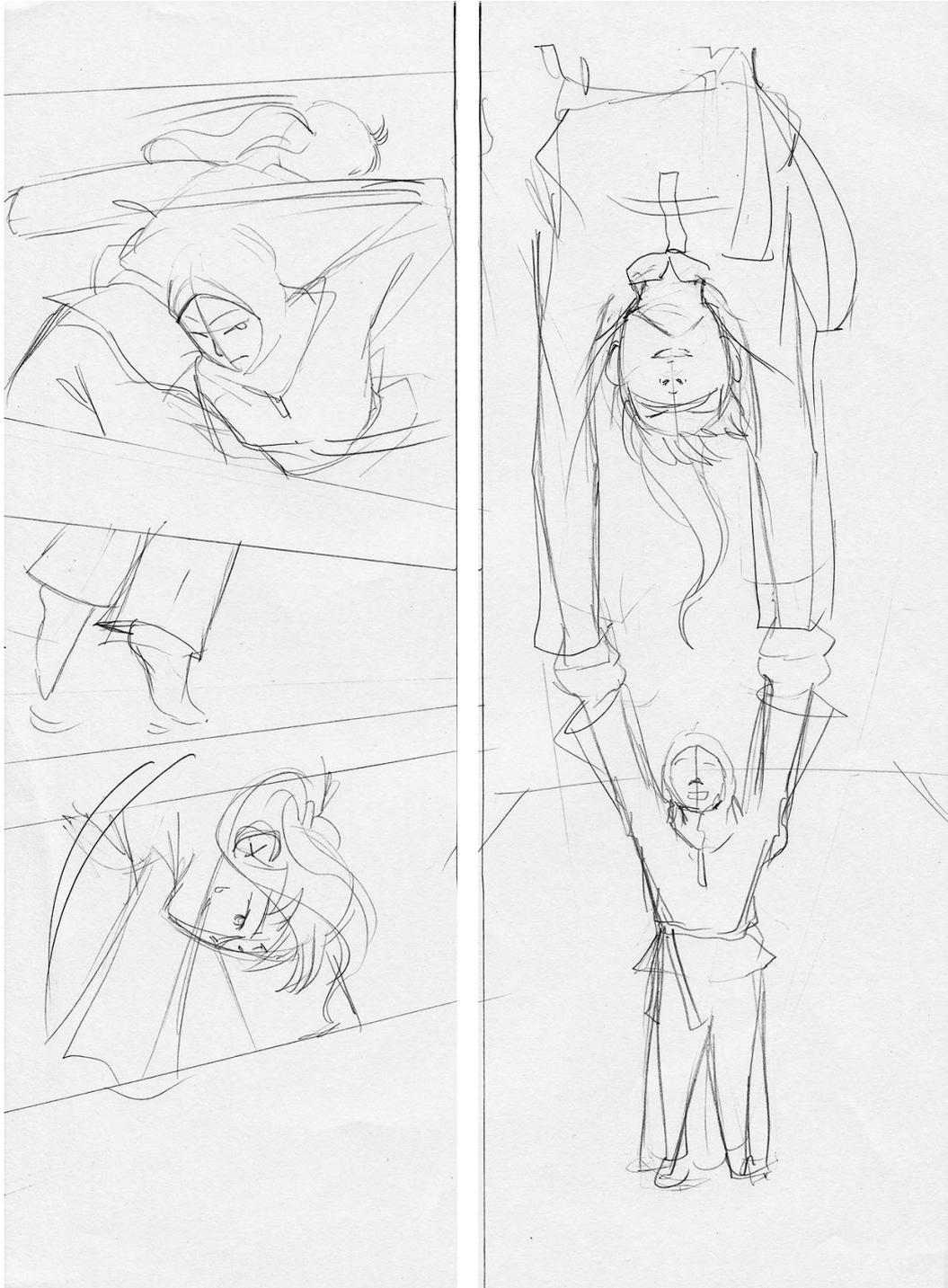
Gambar 5.48 Storyboard final halaman 5-8



Gambar 5.49 Storyboard final halaman 9-12



Gambar 5.50 Storyboard final halaman 13-16



Gambar 5.51 Storyboard final halaman 17-20



Gambar 5.52 Storyboard final halaman 21-24

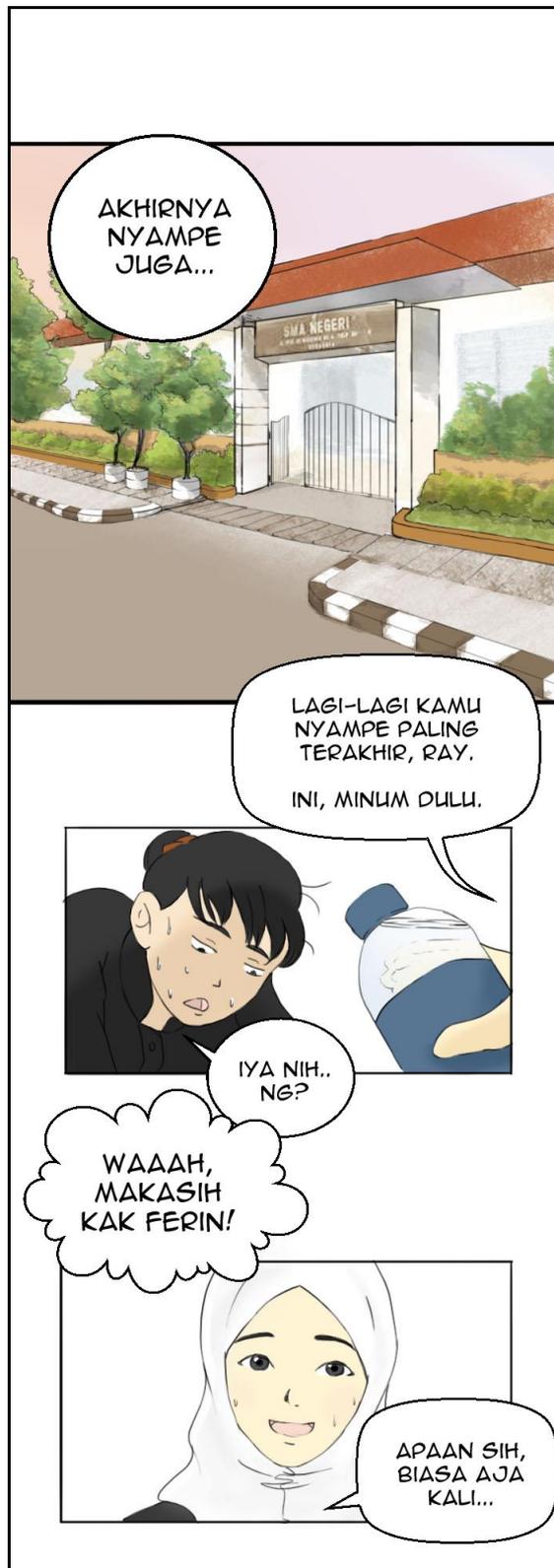
5.3.6. Hasil desain final



Gambar 5.53 Hasil desain final komik halaman 1-2



Gambar 5.54 Hasil desain final komik halaman 3-4



Gambar 5.55 Hasil desain final komik halaman 5-6



Gambar 5.56 Hasil desain final komik halaman 7-8

BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Pencak silat adalah cabang olahraga yang memiliki nilai kesenian dan budaya Indonesia, alangkah baiknya jika generasi muda saat ini menaruh perhatian dan apresiasi yang lebih terhadap Pencak Silat. Salah satu cara agar generasi muda, terutama remaja, dapat mengagumi dan mengapresiasi Pencak Silat adalah dengan menghadirkan Pencak Silat dalam media hiburan dan pop culture remaja, salah satunya adalah dengan membuat serial komik digital yang mudah diakses. Serial komik digital pencak silat tentunya harus sesuai dengan selera remaja saat ini.

Genre komik serial yang paling disukai oleh remaja saat ini adalah genre drama dan romantis. Kedua genre ini sangat dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari karena pada usia mereka, fase pubertas mulai berkembang pesat. Masa-masa pubertas pada remaja di sekolah tidak lepas dari hubungan sosial antara teman, kakak kelas, maupun musuh di sekolah.

Pendekatan psikososial yang sesuai dengan remaja atau target audiens menjadi efisien untuk menyampaikan konten silat dan membuat remaja terkesan dan mengapresiasi Pencak Silat. Selain cerita yang sesuai, desain karakter dan kostum karakter juga menjadi daya tarik bagi pembaca remaja.

Serial komik digital atau webcomic yang sesuai untuk remaja dapat menjadi media untuk mempopulerkan kembali komik silat di kalangan remaja. Media digital, khususnya LINE Webtoon, sedang menjadi trend dan gaya hidup remaja saat ini. Selain itu, LINE Webtoon memberikan kesempatan bagi komikus pemula untuk berkarir di bidang komik.

6.2.Saran

Komik bertema Pencak Silat terkadang dianggap sebagai komik yang hanya berisi kekerasan dan perkelahian, tanpa ada sisi emosi yang mengisi cerita. Alangkah baiknya jika komikus muda dapat mengolah konten Pencak Silat atau bela diri lainnya dalam tema yang lebih fleksibel dan dapat diterima oleh pembaca, baik pembaca khusus ataupun universal.

Perkembangan teknologi dan ilmu aplikatif seperti desain dan ilustrasi dapat menjadi jalan bagi konten-konten lokal untuk terus hidup seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu perlu bagi para desainer, ilustrator, penggelut dan praktisi industri kreatif untuk mengangkat tema-tema lokal dan mempertahankan identitas atau jati diri nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Draeger, Donn F. 1992. "Weapons and Fighting Arts of Indonesia".
- Jess, Feist. Feist, Gregory J. "Theories Of Personality". McGraw Hill.
- Campbell, Joseph. 2015. "The Hero With A Thousand Faces" 3rd Edition.
Novato, CA. New World Library.
- McCloud, Scott. 1994. "Understanding Comics". New York,
HarperCollins.
- The Society for the Study of Manga Techniques*. 1999. "How To Draw
Manga: Volume 1"
- Tillman, Bryan. 2011. "Creative Character Design".
- Kusrianto, Adi. 2009. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Jogjakarta,
Andi Offset.
- Johnston & Thomas. 1981. "The Illusion of Life: Disney Animation".
Hyperion.