

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cimande adalah nama sebuah daerah di Desa Tarikolot kabupaten Bogor, Jawa Barat. Daerah tersebut dikenal sebagai daerah tempat pusat ahli tulang dan pijat patah tulang yang sudah sangat terkenal di Bogor. Namun tidak hanya sebagai tempat pijat patah tulang, daerah Cimande pun memiliki ciri khas lain yaitu sebagai pusat perguruan silat Cimande. Nama aliran silat ini diambil dari nama sungai dan nama daerah tersebut yaitu Cimande.

Menurut seorang narasumber, yaitu Bapak Aman Somanmata selaku guru besar perguruan Sapu Jagad pada tanggal 13 Januari 2015. Cimande diajarkan oleh beberapa guru besar yang sudah berpengalaman selama bertahun-tahun dan memiliki rahasia tehnik dari generasi yang sebelumnya dan tentunya sudah tidak diragukan lagi kemampuannya. Cimande adalah bela diri dari turun-temurun, untuk itu perlu adanya pelestarian bela diri ini agar tidak punah. Minat remaja usia sekolah di Kota dan Kabupaten Bogor masa kini terhadap bela diri Cimande menurun drastis dibanding puluhan tahun yang lalu. Bahkan banyak yang tidak mengetahui adanya bela diri bernama Cimande.

Terdapat lima perguruan silat aliran Cimande di Kota dan Kabupaten Bogor, perguruan tersebut antara lain : Perguruan Sapu Jagad, Padjajaran Cimande, Perguruan Gerak Rasa, Kabar Karuhun Cimande, BTC (Budaya Tradisi Cimande). Perguruan Sapu Jagad memiliki jumlah murid sebanyak 1054 murid yang dibagi ke 20 cabang di berbagai tempat di Bogor. Dari kelima perguruan Cimande yang terdapat di Bogor selain Sapu Jagad, memiliki kurang lebih 300 murid di setiap perguruan. Jumlah murid di perguruan Sapu Jagad yaitu 1054 murid didik, ditambah dengan empat perguruan lainnya yang memiliki sekitar kurang lebih 300 lebih murid. Maka dapat diperkirakan dan dibulatkan jumlah

murid perguruan Cimande di Kota dan Kabupaten Bogor kurang lebih sekitar 2400 murid yang mempelajari silat aliran Cimande dari berbagai usia.

Saat ini aliran bela diri Cimande kurang dikenal oleh remaja, dibuktikan dari hasil wawancara awal penulis kepada narasumber. *Website* (www.jabar1.kemenag.go.id) yang di akses pada tanggal 18 Februari 2015, pada hasil survey terakhirnya pada Desember 2011, mengenai jumlah pelajar di Kota dan Kabupaten Bogor totalnya yaitu 228.126 jumlah pelajar dari tingkat SD, SMP dan SMA. Hanya sekitar kurang lebih 2400 pelajar yang mempelajari silat Cimande di Bogor, maka persentasi dari pelajar di Kota dan Kabupaten Bogor yang mempelajari Cimande hanya 1,05% dari seluruh jumlah pelajar di Bogor.

Sejauh ini upaya pemerintah Bogor untuk mempopulerkan dan memperkenalkan kembali bela diri Cimande kepada generasi muda dinilai masih kurang. Bapak Aman Somanmata menambahkan, bahwa pemerintah Bogor memang membantu melestarikan bela diri Cimande berupa menyumbang satu Padepokan yang sengaja dibangun untuk tempat berlatih para murid, menyumbang alat musik tradisional, memberi bantuan dana jika akan mengadakan sebuah festival, dan menyumbang dana untuk membuat seragam bela diri. Upaya tersebut hanya terbatas berupa sumbangan dana, tetapi upaya untuk memperkenalkan bela diri secara khusus yang tertuju kepada remaja berupa media hiburan dan media informasi sejauh ini belum ada.

Bela diri Cimande kurang dikenal oleh remaja masa kini, karena tidak memiliki sebuah media informasi atau media hiburan yang memberikan informasi mengenai kelebihan bela diri Cimande yang belum diketahui oleh remaja. Dampaknya remaja masa kini tidak mengetahui manfaat lebih mempelajari bela diri Cimande. Padahal Cimande perlu diketahui keberadaannya dan dilestarikan oleh generasi muda sebagai bela diri warisan budaya agar bela diri Cimande tidak punah. Banyak manfaat yang didapatkan dalam mempelajari Cimande, antara lain : ilmu bela diri yang diajarkan Cimande sangat bermanfaat selain untuk melindungi diri, ilmu agama dan moral yang diajarkan Cimande berguna untuk membentengi diri dari tindakan negatif yang dilarang oleh agama, mengajarkan ilmu tenaga dalam dan spiritual yang berguna untuk memperkuat ilmu bela diri

dan memperkuat ilmu rohani, ilmu olahraga yang berguna untuk menjaga kesehatan jasmani, seni budaya untuk memberi keterampilan ilmu bela diri yang digabungkan dengan seni musik dan seni tarian sunda. Cimande memiliki ciri khas unik yang berbeda dengan silat yang lain, yaitu mengajarkan ilmu pijat patah tulang.

Perbandingan pengenalan bela diri melalui sebuah media hiburan atau media informasi bela diri Cimande dengan bela diri dari luar negeri sangat kontradiktif. Bela diri *Kungfu* dan *karate* adalah contoh yang dapat dijadikan referensi, kuatnya pelestarian dan pengenalan kedua bela diri tersebut di negara asalnya dan diluar negaranya, bahkan dikenal hingga ke Indonesia. *Kungfu* dan *Karate* didukung oleh media hiburan seperti film, animasi, *game* dan komik, masyarakat dari berbagai kalangan dan berbagai usia mengenal bela diri tersebut. Dari media film dan animasi contohnya adalah *Kungfu Hustle*, *Shaolin Soccer*, *Karate Kid*, *Kungfu Panda* dan lain-lain. Dari media *game* contohnya adalah *Kungfu Strike*, *Tekken Iron Fist Tournament*, *Zan Warrior* dan lain-lain. Pasar komik di Inonesia yang sangat besar juga dijadikan peluang untuk mempopulerkan bela diri, media Komik untuk mendapatkan pasar usia remaja contohnya adalah *Kungfu Boy*, *Karate Master Hinoru*, *Ashura*, *Kenji* dan lain-lain.

Kuatnya pengenalan suatu bela diri yang didukung oleh media yang berguna untuk menyampaikan pesan dan visualisasi kepada targetnya. Pentingnya sebuah media hiburan untuk memperkenalkan suatu budaya sudah dibuktikan dengan contoh film, animasi, *game* dan komik. Melalui sebuah media pengaruh untuk memperkenalkan dan memikat target memiliki peluang lebih besar. Cimande perlu dibuatkan salah satu media untuk memperkenalkan dan mempopulerkan bela diri Cimande di Indonesia.

Banyak media hiburan seperti film, animasi dan *game* yang awalnya berasal dari komik. Komikpun bisa menjadi awal dari pengembangan pengenalan suatu budaya agar dapat menjangkau pasar lebih luas. Penikmat komik di Indonesia cukup banyak terutama pasar untuk remaja, memperkenalkan bela diri Cimande kepada remaja melalui pendekatan media komik sesuai dengan minat

remaja dari tingkat sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas. Selain faktor tersebut harga komik yang dijual dipasaran terjangkau oleh remaja., sudah banyak suatu film layar lebar atau animasi yang diadopsi dari komik. Pasar komik terhadap remaja di Indonesia sudah sangat besar, dibuktikan dengan hasil survey kepada 100 koresponden dengan usia 13-18 tahun, hasilnya 84% menjawab tertarik kepada komik. Sehingga penulis memfokuskan perancangan komik bertema Cimande sebagai media pengenalan bela diri Cimande kepada remaja dalam proyek tugas akhir ini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Bela diri Cimande kurang dikenal oleh generasi muda khususnya usia setara SMP dan SMA
- b. Kalah bersaing dengan bela diri dari luar negeri karena banyak Generasi muda yang tidak mengenal bela diri Cimande
- c. Bela diri Cimande belum memiliki sebuah media untuk memperkenalkan lebih dalam kepada masyarakat seperti apa bela diri Cimande dan *value* lain dari Cimande yang belum diketahui masyarakat umum
- d. Banyaknya remaja usia sekolah penikmat komik di Indonesia namun belum dijadikan peluang untuk memperkenalkan Cimande.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari beberapa permasalahan di atas maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang komik untuk memperkenalkan bela diri Cimande kepada remaja?

1.3 Fokus

Dari keilmuan Desain Komunikasi Visual konsentrasi Manajemen Desain penulis memilih pembuatan komik, dalam pembuatan komik yang baik maka fokus yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Waktu perancangan tugas akhir dimulai dari Februari hingga Juni 2015
- b. Lokasi pencarian dan penelitian data bela diri Cimande dilakukan di jl. Mayjen He. Sukma Km2, kampung teluk pinang Rt03/01, Kecamatan Ciawi, Kabupaten Bogor, Jawa Barat
- c. Media yang difokuskan dalam pengenalan bela diri Cimande adalah komik, karena antusias remaja terhadap komik cukup tinggi
- d. Target pasar adalah remaja usia 13 tahun ke atas

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan diadakannya perancangan tugas akhir pembuatan komik ini adalah sebagai berikut :

Merancang komik untuk memperkenalkan bela diri Cimande kepada remaja.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, guna memperoleh data akurat yang dibutuhkan, Penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Observasi, Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data, observasi berarti mengumpulkan data dan melihat langsung dari lapangan. (Semiawan, 2010: 112). Penulis melakukan observasi dan memotret gerakan-gerakan di perguruan Sapu Jagad untuk hasil visualisasi adegan berkelahi khas Cimande yang akan di tampilkan pada Komik yang di Rancang.

- b. Wawancara, Wawancara adalah teknik penelitian yang paling sosiologis dari semua teknik-teknik penelitian sosial, ini karena bentuknya yang berasal dari interaksi verbal antara peneliti dan responden (Black, 2001: 305) . Wawancara dilakukan penulis di perguruan Sapu Jagad sebagai sumber data, dan juga salah satu penerbit buku di kota Bogor.

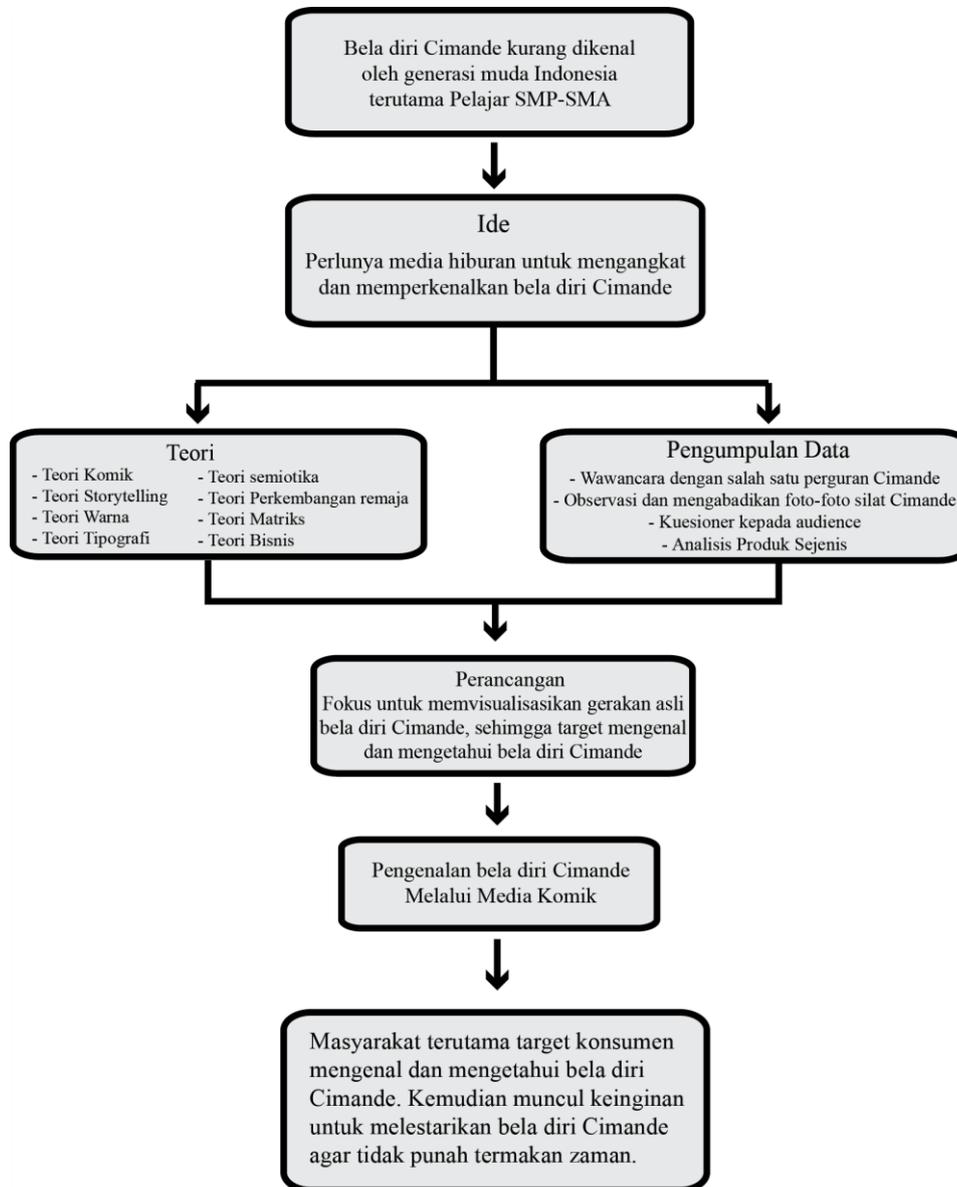
- c. Studi pustaka, adalah bahan yang tertulis berupa buku/jurnal yang membahas yang hendak di teliti, tinjauan pustaka membantu peneliti untuk melihat ide, pendapat dan kritik tentang topik tersebut yang sebelumnya dianalisis dan diteliti oleh para ahli (Semiawan, 2010: 104). Penulis menggunakan beberapa buku sebagai literatur dan panduan dari teori untuk melakukan perancangan agar sesuai teori yang berhubungan.

- d. Kuesioner, berfungsi adalah ukuran dari berbagai variabel individu atau kelompok, terutama sikap-sikap. Kuesioner bisa mengandung soal tunggal atau majemuk, misalnya pertanyaan-pertanyaan tentang sejumlah hal atau pertanyaan yang dirancang untuk mengukur berbagai fenomena sikap seperti jarak sosial, persepsi tentang kepaduan kelompok, derajat prasangka ras, kejelasan peran, keberagaman dan lain lain (Black, 2001: 326) . Kuesioner penulis sebar ke 100 dengan target pelajar SMP dan SMA di Kota Bogor yang menyukai komik ataupun tidak, disebar secara acak untuk mencari seberapa mereka tahu tentang silat Cimande. Dan mencari informasi tentang komik yang disukai.

1.6 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Dari latar belakang diatas, penulis mendapatkan suatu permasalahan yang terjadi, kemudian didapatkan ide besar untuk mengatasi masalah tersebut, dengan beberapa proses dan penggabungan antara teori, pengumpulan data dan perancangan yang kemudian memiliki hasil akhir yang bermanfaat yaitu diterima oleh masyarakat.

1.7 Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab pertama ini dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan yang dialami oleh Identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup/fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan dari perancangan tugas akhir ini.

- **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Pada Bab kedua ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang sesuai dan relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang tugas akhir ini, penulis menggunakan teori : Pembuatan komik, komik sebagai media komunikasi, gerak komik, storyboard, storytelling, ilustrasi, karakter, latar ruang dan waktu, ekspresi wajah dan lain lain yang akan di bahas lebih lengkap pada Bab selanjutnya.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada Bab ketiga berisi tentang Data institusi pemberi informasi, data produk, data khalayak sasaran, data proyek sejenis yang menjadikan ide dan inspirasi berupa referensi, data hasil observasi, wawancara dan kuesioner, dan yang terakhir adalah Analisis.

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisikan keseluruhan konsep yang dilakukan dalam menjawab tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini. Mulai dari sketsa hingga finishing dari komik yang dibuat.

- **BAB V PENUTUP**

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan dan analisis data yang telah dilakukan, serta ditampilkan pula saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir ini.