

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pencak silat menjadi salah satu warisan yang terbentuk menjadi budaya di masyarakat terutama budaya Melayu yang merupakan masyarakat petani dan kekeluargaan sehingga menciptakan tindakan masyarakat yang saling tolong menolong, toleransi, dan kebersamaan (Kriswanto, Erwin Setyo.2015:15). Bela diri memiliki dua arti sebagai kesenian ataupun ilmu dalam bela diri, pencak silat dalam kesenian dapat diartikan sebagai gerakan yang mengarah ke unsur estetika sebagai suatu pertunjukkan atau kesenian, sedangkan sebagai ilmu bela diri sebagai pertahanan diri dari ancaman yang ingin menyakiti kita. Orchid (dalam Zakaria, Muhammad.2020).

Namun begitu, kasus terjadinya konflik dan perpecahan antar perguruan silat kerap terjadi, salah satunya di kota Madiun yang merupakan pusat perguruan PSHT dan PSHW (Setia Hati Tunas Muda Winongo). Kerusakan tersebut melibatkan kedua pihak perguruan dan warga sekitar, ditambah kerusakan seperti itu juga terjadi di sekitar kota Madiun, seperti kota Magetan, Ngawi, Nganjuk, dan Ponorogo (Maskum, Ali.2009). Faktor yang memengaruhi konflik tersebut di antaranya banyaknya anggota yang disahkan menjadi warga yang tidak sesuai standar perguruan atau terlalu muda (15-18 tahun), terjadinya masalah individu yang menyebar menjadi masalah anggota karena prinsip persaudaraan, penyalahgunaan ajaran serta kurangnya pendidikan karakter (Zakaria, Muhammad.2020), masih banyaknya orang yang mengikuti ajaran silat karena ingin menjadi jagoan dan tertarik dengan hal mistis yang membuat pola pikir masyarakat sebagai bala diri yang tidak relevan lagi di zaman sekarang. Dalam era digital sekarang, pencak silat bukan lagi sekedar ilmu bela diri sebagai perlawanan tindak kejahatan yang dapat mengancam harta dan nyawa, pencak silat memiliki fungsi yang ideal bagi manusia yaitu dengan keselarasan dan kesehatan fisik maupun psikis dalam kehidupan manusia dan alam semesta (Ediyono, Suryo. 2015).

Hal tersebut berkaitan dengan kekerasan atau tindak kriminal yang dilakukan pada anak remaja di Indonesia, FFKMK UGM menyebutkan data UNICEF

kekerasan yang dilakukan sesama remaja di Indonesia menuju angka 50 %, dalam era globalisasi yang seba digital ini memunculkan dampak baru bagi remaja dalam sudut pandang, cara berpikir dan tindakan. Hal tersebut terjadi dari hasil mengonsumsi sesuatu dari apa yang mereka dapatkan pada media digital. Hal tersebut memicu kesenjangan sosial terutama dari segi ekonomi yang sering mempertontonkan kekayaan yang mereka punya sehingga muncul pemikiran materialistis dengan menggunakan suatu ambisi untuk mendapatkan sesuatu dengan tindakan menyimpang seperti penipuan di era digital, merampok, begal, hingga berujung pembunuhan (Lestari,2012).

Meski demikian, media digital padat memberikan dampak positif bagi remaja dengan menggunakan media digital sebagai hal positif melalui bercerita maupun tindakan. di Indonesia *webtoon* mulai ada pada tahun2015, pada saat itu *webtoon* masih berisi kreator *webtoon* dari Korea Selatan. Hingga pada akhirnya merekrut Faza Ibnu Ubaydillah alias Faza Meonk sebagai kreator komik “Si Juki” yang waktu itu sudah rilis sejak tahun2011 (Putra Andhika,2020). Hingga saat ini pengguna *webtoon* di Indonesia memiliki dua juta pengguna aktif dan di Dunia memiliki 60 juta pengguna aktif (IndoTelko.com,2020) Dari hasil survei dari yang didapat, rata-rata usia pembaca *webtoon* sekitar usia 18 – 21 tahun sebanyak 59% (Putri Maya ,2018), Dari segi genre cerita, *webtoon* juga memiliki genre populer. di Indonesia, genre cerita yang diminati adalah komedi dengan persentase 69,77% (Lestari ,Fitriana dan Irwansyah. 2020).

Salah satu karakteristik utama pada komik *webtoon* ini merupakan format komik yang memanjang ke bawah pada halaman *mobile* maupun situs web dengan maksud memudahkan para pembaca untuk memahami jalan cerita dengan cepat dan seakan akan pembaca sedang menonton film pendek, di sisi lain komik *webtoon* juga menambahkan fitur multimedia lainnya seperti animasi atau video efek/suara yang bertujuan membuat para pembuat *webtoon* lebih kreatif dalam pembuatan karyanya. (Jang danSong.2017).

Dengan begitu perancangan komik digital *webtoon* sebagai media cerita pencak silat dibutuhkan sebagai media alternatif yang mengangkat budaya pencak silat dan nilai-nilai yang terkandung sebagai media pembelajaran dan informasi mengenai aspek pencak silat sehingga dapat dikenalkan dengan target sasaran remaja

usia muda di Indonesia..

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Sering terjadinya konflik antar perguruan maupun masyarakat yang salah satunya disebabkan oleh anak muda sehingga mendapatkan stigma negatif.
2. Maraknya anggota yang disahkan menjadi warga atau pendekar yang tidak sesuai standar perguruan atau terlalu muda.
3. Tindakan kriminal dari hasil konsumsi media digital.

1.3. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang dijabarkan, maka dapat ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana merancang *webtoon* untuk lebih mengenalkan nilai-nilai positif pada bela diri pencak silat di era digital untuk kalangan remaja?

1.4. Ruang Lingkup

Demi Menghindari pokok pembahasan yang terlalu luas, pemfokusan pembuatan tugas akhir yang diangkat sebagai berikut.

- a. Perancangan laporan ini memfokuskan pada perancangan media komik digital *Webtoon* dengan cerita pencak silat
- b. Proses perancangan dimulai sejak bulan Februari hingga Desember 2021.
- c. Hasil dari perancangan akan digunakan diunggah di situs web *Webtoon* yang dapat dibaca oleh siapa pun terutama kalangan remaja laki-laki dan perempuan.
- d. Target utama atau *audience* dari perancangan komik digital *Webtoon* pencak silat di antaranya anak muda laki-laki dan

perempuan dengan usia 17-21 tahun dari pelajar, mahasiswa hingga pekerja yang suka membaca komik digital.

1.5. Tujuan Perancangan

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang komik *webtoon* sebagai media cerita pencak silat sebagai media bercerita dengan memberikan informasi dengan memberikan nilai-nilai yang ada dalam pencak silat sehingga para pembaca mendapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam bela diri pencak silat.

1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Data yang didapat dari perancangan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data di antaranya:

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode untuk menggali informasi dari seorang narasumber mengenai pendapat, pola pikir atau pengalaman yang telah dialami oleh narasumber yang diberikan secara lisan maupun teks. (Soewardikoen, 2019,53).

Metode ini diterapkan sebagai sumber data informasi kepada narasumber terkait perancangan yang dibuat seperti mencari sumber dari sudut pandang pengajar pencak silat dan pembuat komik. Wawancara dilakukan secara daring dan secara langsung.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan cara pengumpulan data dari hasil jawaban responden dari pertanyaan yang telah diberikan dengan waktu yang singkat sehingga memberikan pertanyaan yang sesuai dalam topik

yang diangkat (Soewardikoen,2019:59).

Kuesioner digunakan sebagai data responden yang dapat membantu dalam proses perancangan komik *webtoon* dalam media cerita pencak silat.

c. Studi Pustaka

Menggunakan metode studi pustaka dengan mendapatkan data dari buku, jurnal ilmiah, situs web maupun video dokumenter melalui internet.

Studi pustaka digunakan sebagai ilmu yang dapat mendukung proses pembuatan komik yang berasal dari buku digital maupun cetak, jurnal, internet, dll.

1.6.2. Metode Analisis Data

Hasil dari rumusan masalah dan teori yang didapat akan menggunakan metode di antaranya :

a. Analisis Data Kuesioner

Analisis data kuesioner adalah penghitungan dari hasil kuesioner dengan menguraikan atau membandingkan antara hasil responden tertinggi dan terendah, sehingga memunculkan suatu hasil sebab akibat. (Soewardikun,2019:99)

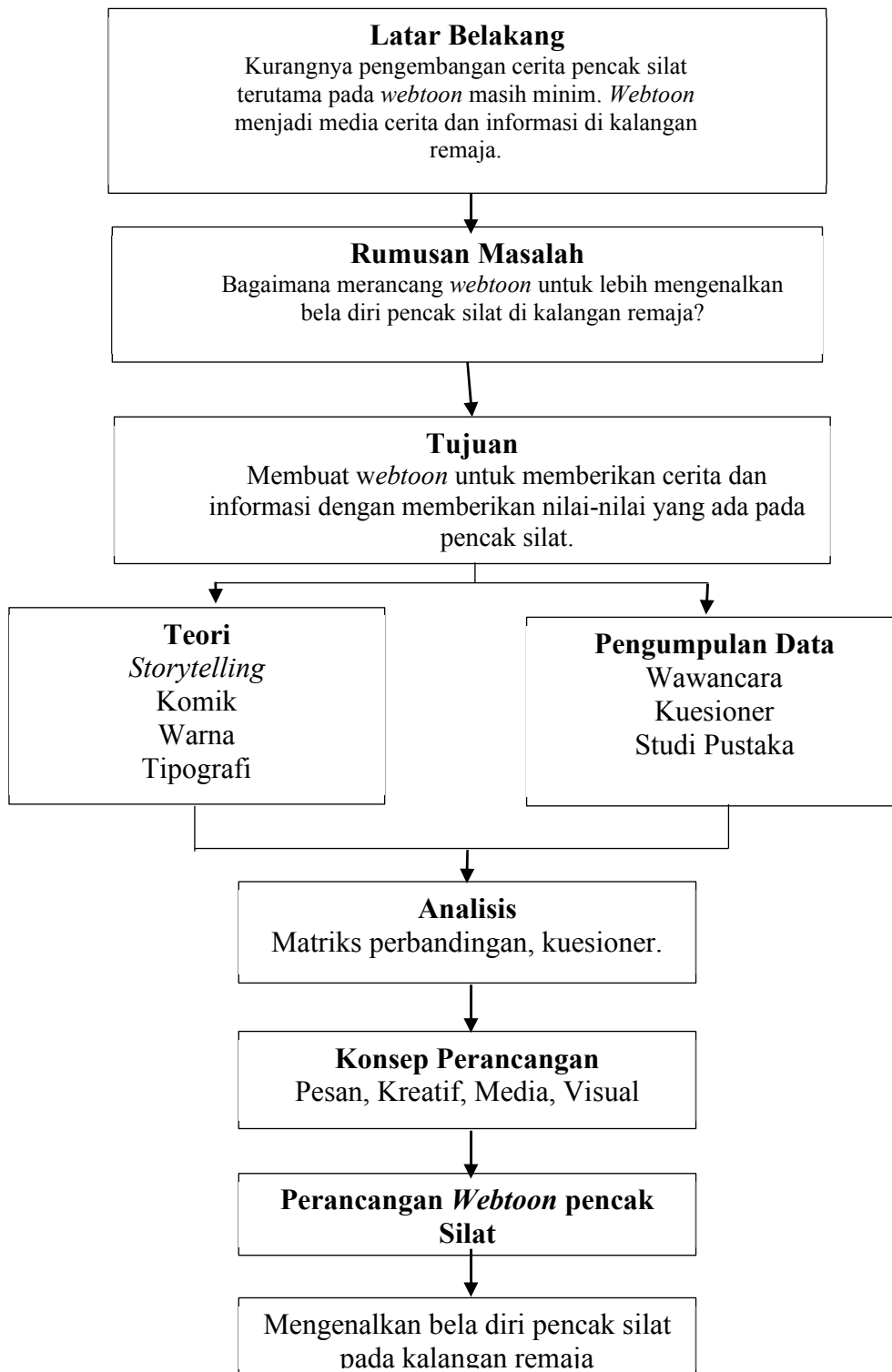
Menganalisis hasil dari data kuesioner yang disebarkan dan memberikan kesimpulan dari hasil analisa.

b. Analisis Matriks

Analisis matriks yaitu membandingkan beberapa karya yang sudah ada sebelumnya untuk mencari atau meneliti karya tersebut sebagai analisis dari perancangan yang akan dibuat (Soewardikun,2019:104)

Analisis digunakan sebagai perbandingan karya dengan menjajarkan dari suatu judul *webtoon* yang dipilih dengan tolak ukur dari hasil kajian teori maupun data hasil wawancara .

1.7. Kerangka Penelitian



Tabel 1.1 : Kerangka Penelitian

(sumber : Dokumen Pribadi)

1.8. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjabarkan mengenai latar belakaaang mengenai cerita yang mengangkat tema pencak silat, menguraikan identifikasi masalah, rumusan masalah dan tujuan yang diangkat dari judul penelitian, menggunakan cara analisis data, menyusun kerangka pemikiran yang akan dibuat, dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan suatu landasan teori yang sesuai dengan topik pembahasan di antaranya teori bercerita atau *Storytelling*, lima pemilihan dalam membuat komik, karakter desain, ilustrasi, tipografi, dan warna.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Menggabungkan data dari aspek imagi, hasil wawancara secara mendalam, analisis visual, analisis matriks dan penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjabarkan mengenai konsep yang digunakan dalam perancangan, seperti konsep pesan pada komik, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep media. Ditambah dengan sketsa perancangan gambar dengan media digital dan berakhir menjadi suatu karya perancangan yang digarap.

BAB V KESIMPULAN

Menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan yang dibuat.