

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI PENGENALAN KESENIAN IBING PENCAK SILAT BAGI SISWA-SISWI SMP DI KARAWANG

Muhammad Hamzah Asshiddiq¹, Dimas Krisna Aditya² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
mhamzahash@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Ibing Pencak Silat salah satu kesenian khas sunda yang berasal dari ibing pencak (tari pencak) dengan menggabungkan unsur gerak berpadu tarian diiringi perangkat Kendang. Ibing Pencak Silat merupakan salah satu dari cabang jenis Pencak Silat yang harus dilestarikan dan diperkenalkan kepada siswa-siswi SMP supaya kesenian ini tidak punah karena kesenian Ibing Pencak Silat bisa menjadi pondasi gerak dasar bela diri pencak silat dengan dipertunjukan dalam bentuk tarian atau gerak pencak silat, serta kesenian Keunikan Ibing Pencak Silat memiliki 3 aliran yaitu Aliran Cimande, Aliran Cikalong, dan Aliran Sabandar. Metode yang digunakan untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan proses pengumpulan data dengan triangulasi sumber data yang bersifat observasi, wawancara, dan studi pustaka. Proses analisis digunakan untuk proses perancangan media edukasi pengenalan kesenian Ibing Pencak Silat berbasis komik digital melalui platform Webtoon. Komik digital Webtoon dapat mewujudkan media edukasi yang bisa digunakan sebagai pengenalan kesenian Ibing Pencak Silat bagi siswa-siswi di Karawang.

Kata kunci: Ibing, Pencak Silat, Perancangan Media Edukasi, Komik Digital, Webtoon.

Abstract: Ibing Pencak Silat is one of the typical Sundanese arts derived from ibing pencak (pencak dance) by combining elements of motion with dance accompanied by Kendang devices. Ibing Pencak Silat is one of the branches of Pencak Silat that must be preserved and introduced to junior high school students so that this art does not become extinct because the art of Ibing Pencak Silat can be the foundation of the basic movements of pencak silat martial arts by being shown in the form of dance or pencak silat movements, and the unique art of Ibing Pencak Silat has 3 streams, namely Cimande Style, Cikalong Style, and Sabandar Style. The method used for this design uses a qualitative method with a data collection process by triangulating data sources in the form of observations, interviews, and literature studies. The analysis process is used for the process of designing educational media for the introduction of Ibing Pencak Silat art based on digital comics

through the Webtoon platform. Webtoon digital comics can realize educational media that can be used as an introduction to the art of Ibing Pencak Silat for students in Karawang.

Keywords: *Ibing, Pencak Silat, Educational Media Design, Digital Comics, Webtoon.*

PENDAHULUAN

Pencak silat merupakan olahraga seni bela diri tradisional yang berasal dari Kepulauan Nusantara, kemudian setelah Indonesia terbentuk seni bela diri ini tetap dilestarikan. Pencak silat merupakan salah satu seni bela diri yang sudah cukup tua umurnya, sehingga sampai saat ini belum ditemukan secara pasti siapa dan kapan seni bela diri ini diciptakan (Iskandar, 1992: 3). Seni bela diri pencak silat sudah dikenal secara luas di seluruh Indonesia, bahkan pencak silat sudah mulai merambah dan tampil di layar lebar. Pencak silat sering kali dikenal dengan kata “Silat” yang berarti intisari pencak untuk secara fisik membela diri dan tidak dapat digunakan untuk pertunjukan (Maryono, 2000: 5). Dikarenakan pencak silat sudah tersebar di seluruh Indonesia, maka terdapat berbagai jenis pencak silat yang bermunculan dengan teknik dan gaya yang berbeda-beda seperti salah satunya yaitu Ibing Pencak Silat.

Ibing Pencak Silat merupakan salah satu kesenian khas sunda. Ibing Pencak Silat berasal dari gerak ibing pencak (tari pencak), seni ibing pencak memiliki ciri khas yang dimana kesenian ini menggabungkan dua unsur seni yaitu seni tari (ibing/gerak), dan seni musik yang diiringi perangkat Kendang sebagai musik untuk pengiring seni Ibing Pencak Silat, Ibing Pencak Silat bisa menjadi pendukung pondasi gerak-gerak dasar bela diri Pencak Silat dengan dipertunjukan dalam bentuk tarian (Kasmahidayat & Sumiyati, 2010:7). Ibing Pencak Silat harus dilestarikan bertujuan untuk kesenian Ibing Pencak Silat khas daerah Sunda itu tidak punah (Tantrum, 2022) dan dengan dilestarikannya seni pencak silat bagi generasi muda supaya tetap mencintai dan diminati oleh generasi-generasi penerusnya (Supriyadi, 2022).

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, beragamnya kesenian Pencak Silat di seluruh Indonesia membuat kesenian Ibing Pencak Silat itu termasuk salah satu yang harus dilestarikan supaya kesenian tersebut tidak punah dengan media edukasi berbasis komik digital. Maka dari itu perancangan media edukasi untuk pengenalan kesenian Ibing Pencak Silat bagi siswa-siswi SMP di Karawang diharapkan mampu berkontribusi terhadap pelestarian kesenian Ibing Pencak Silat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan proses pengumpulan triangulasi data melalui Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka. Observasi dilakukan di Padepokan Lugay Kancana Putra, dan mengamati pengalaman serta perilaku siswa-siswi di SMP N 1 Kotabaru. Wawancara dilakukan kepada Guru Besar, Komikus dan Siswa-siswi SMP. Studi Pustaka diambil dari beberapa sumber seperti jurnal, buku dan artikel yang terkait dengan topik ini, yang akan digunakan sebagai referensi untuk perancangan ini, dan analisis SWOT untuk menganalisa peluang untuk perancangan ini supaya mendapatkan posibilitas serta kekuatan dan juga mengurangi kekurangan dan ancaman.

DASAR PEMIKIRAN

Perancangan

Desain bisa menjadi suatu perancangan dengan melibatkan proses kreativitas yang bertujuan menghasilkan suatu hal yang baru baik itu benda, sistem, atau sejenisnya yang memiliki manfaat dan berguna bagi manusia (Anindita & Menul, 2016). Teori perancangan dibutuhkan pada perancangan ini karena supaya dalam tahap perancangan membuat dan memberikan solusi dengan suatu hal yang baru.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai seni yang menggunakan sarana komunikasi dengan menggunakan bahasa visual dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi melalui sebuah media (Anggraeni & Nathalia, 2014). Relevansi pada teori Desain Komunikasi Visual terhadap perancangan ini dibutuhkan supaya pada tahap proses perancangan bisa mencapai target audiens yang diharapkan.

Media Edukasi

Media pembelajaran merupakan pembelajaran dengan memakai media yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bermanfaat sebagai bahan ajar bagi pembelajaran (Daryanto, 2011). Teori media edukasi dibutuhkan karena media utama pada perancangan ini adalah membuat media edukasi.

Storytelling

Storytelling merupakan seni yang dapat menggambarkan suatu peristiwa nyata ataupun itu fiksi yang dapat disampaikan menggunakan media gambar atau suara, yang bisa dikatakan bahwa, storytelling adalah penggambaran deskripsi yang jelas tentang kehidupan yang berupa gagasan, pengalaman pribadi, keyakinan, atau pelajaran tentang hidup melalui sebuah cerita atau narasi yang membangkitkan emosi dan wawasan yang kuat (Oliver, 2008). Teori storytelling dibutuhkan supaya tercipta suatu cerita pada perancangan media edukasi berbasis komik.

Komik

Komik bisa menjadi suatu media komunikasi visual dengan mempersatukan gambar serta tulisan menjadi sebuah alur cerita, sehingga komik bisa juga digunakan sebagai media edukasi yang dapat menyampaikan informasi secara efisien dan efektif (Kusuma & Nughara & Ayati, 2023). Teori komik dibutuhkan karena media edukasi yang akan digunakan adalah media komik.

Komik Webtoon

Komik Webtoon adalah komik digital yang mempunyai suatu cerita bergambar dengan adanya tokoh karakter yang menyampaikan suatu informasi atau pesan lewat media digital (Lamb & Johson, 2009). Format komik webtoon memiliki kemiripan dengan buku komik pada umumnya, yang membedakannya adalah penempatan panel-panel yang lebih sederhana dan cara membaca dari atas ke bawah dengan menggulirkan bagian atas layar gawai. (Apsari & Aditya, 2019). Teori tersebut dapat diuntungkan pada perancangan ini karena jenis komik yang digunakan pada komik ini adalah komik webtoon.

Seni Bela Diri

Seni bela diri merupakan kesenian yang lahir sebagai salah satu cara untuk manusia mempertahankan diri (Octavia, 2009). Seni bela diri bisa menjadi sebuah olahraga yang biasanya didefinisikan menjadi suatu perkelahian untuk membela diri menggunakan serangan, pukulan, tendangan, cengkraman, blok, dan lemparan, dan juga bisa didefinisikan sebagai perlawanan menggunakan tangan kosong (Winlke & Ozmun, 2003). Teori ini dibutuhkan karena edukasi yang akan disampaikan pada komik ini akan berisikan edukasi mengenai kesenian Ibing Pencak Silat.

Perkembangan Remaja Awal

Pada usia ini sedang dalam tahap masa pubertas yang dimana terjadi perkembangan dan transisi kepada dirinya sendiri baik secara sosial, fisik, maupun secara psikis (Sarwono, 2006). Perkembangan remaja terjadi sebagai jembatan perubahan perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa sehingga mengakibatkan perubahan baik pada segi fisik, kognitif, dan psikososial (Papalia, 2014). Teori perkembangan remaja digunakan karena target audiens perancangan ini adalah siswa-siswi SMP, dan diperlukan teori ini supaya perancangan komik ini diharapkan bisa sesuai dengan target audiens.

KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan disampaikan berupa sebuah penggambaran edukasi tentang pengenalan kesenian Ibing Pencak Silat serta bagaimana pengaruh yang terjadi saat berlatih mengenai kesenian tersebut. Kata kunci yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah **Kenali**, **Pelajari** dan **Lestarikan**. Maka dari itu, melalui karya ini mari kita kenali kesenian Ibing Pencak Silat serta dipelajari dan dilestarikan.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan adalah edukasi mengenai kesenian Ibing Pencak Silat yang dikemas menjadi sebuah kisah yang menceritakan seorang siswa SMP yang mengenali, mempelajari dan melestarikan kesenian Ibing Pencak Silat. Tujuan konsep kreatif ini supaya target audiens teredukasi, mengenali dan melestarikan, dan juga diharapkan untuk tertarik mempelajari salah satu kesenian dari beragamnya cabang pencak silat yaitu Ibing Pencak Silat.

Konsep Media Utama

Media utama yang digunakan adalah komik digital webtoon dengan proses perancangannya didukung dengan data kajian lapangan dan landasan teori. Komik ini akan memuat 35-50 panel di setiap episode dengan penuh warna dan komik ini akan dirilis di platform Line Webtoon yang bisa diakses melalui gawai dan situs yang mudah diakses.

Konsep Visual

Perancangan komik ini akan menggunakan gaya gambar jepang atau *manga*, dan menggunakan referensi visual dari 2 komik *webtoon* yang berjudul "WEE!!!" karya Amoeba UwU dan "Teman Rasa Pacar" karya M.E.A.W. Warna yang digunakan cenderung hangat atau dingin tergantung situasi yang sedang terjadi dalam cerita. Tipografi yang digunakan adalah *font sans-serif* yang

bernama *font "CC Wild Words"* untuk isi disetiap percakapan dalam komik ini. Layout untuk komik ini memiliki kebebasan layout sehingga bisa memberikan kesan yang dinamis.

Strategi Komunikasi

Metode yang digunakan untuk strategi komunikasi dengan metode AISAS, Attention (Atensi), Interest (Minat), Search (Telusuri), Action (Aksi) dan Share (Bagikan), Metode AISAS akan menggunakan media pendukung yang akan dihubungkan ke media utama, sehingga menambahkan tingkat promosi yang berakibat bertambahnya audiens pembaca komik tersebut.

Strategi Bisnis

Berikut kebutuhan promosi yang diperlukan pada perancangan komik ini, baik secara saat di pameran dan di media sosial.

Tabel 1 Kebutuhan Promosi

Kebutuhan Promosi			
Jenis Promosi	Biaya	Jumlah	Total
Postcard A6	Rp.15.000/8 pcs	56 pcs	Rp.105.000
Standee Karakter	Rp.400.000/pcs	1 pcs	Rp.400.000
Artbook	Rp.150.000/pcs	1 pcs	Rp.150.000
Iklan Instagram	Rp.45.000/Iklan	4 Iklan	Rp.180.000
Jumlah			Rp.835.000

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hasil Perancangan

Jalan Cerita

Berikut judul untuk setiap Episode Komik Ibing Silat:

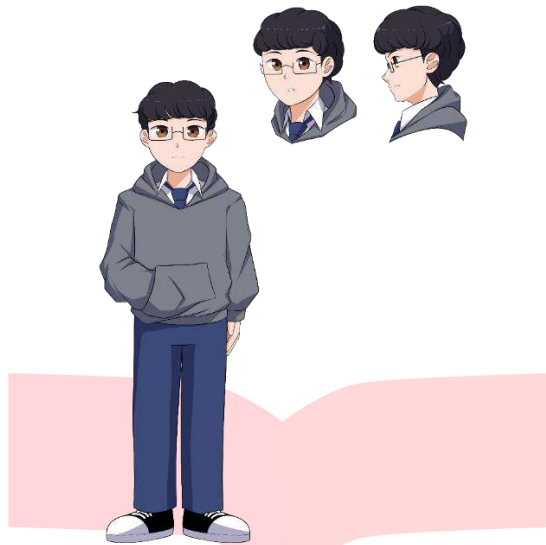
Tabel 2 Judul Setiap Episode

1.) KENALI	1.) PELAJARI	2.) LESTARIKAN
------------	--------------	----------------

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Karakter

Desain Karakter Galih Sumunar



Gambar 1 Desain Karakter Galih Sumunar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Karakter Ibu Galih



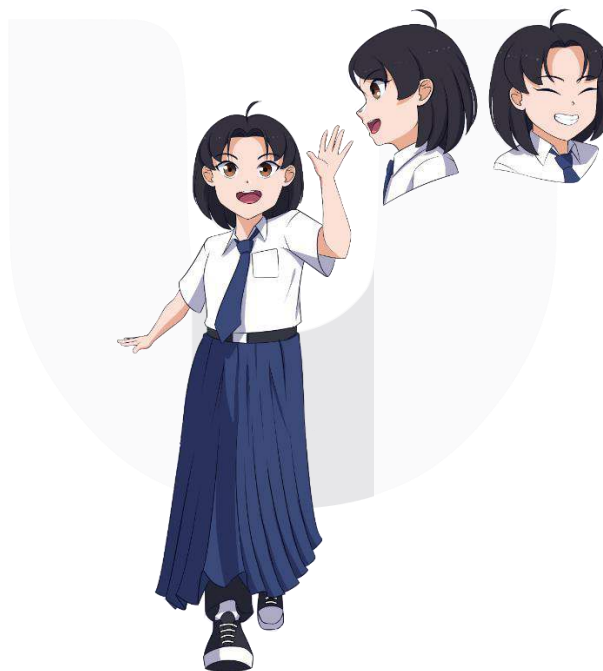
Gambar 2 Desain Karakter Ibu Galih
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Karakter Ayah Galih



Gambar 3 Desain Karakter Ayah Galih
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Karakter Hasya



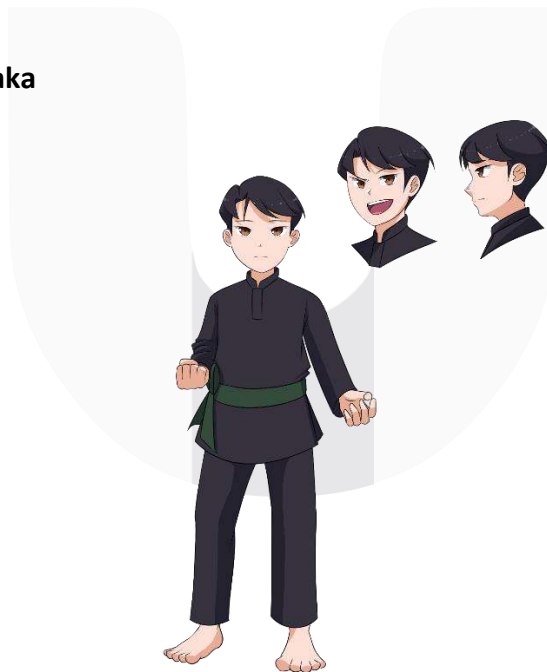
Gambar 4 Desain Karakter Hasya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Karakter Kang Ucup



Gambar 5 Desain Karakter Kang Ucup
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain Karakter Raka



Gambar 6 Desain Karakter Raka
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Logo

Logo Komik Ibing Silat

IBING SILAT

Gambar 7 Logo Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sampul Komik Webtoon

Sampul Komik Ibing Silat yang digunakan di Line Webtoon



Gambar 8 Sampul Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap Pengerjaan Media Utama

Tabel 3 Tahap Pengerjaan Media Utama

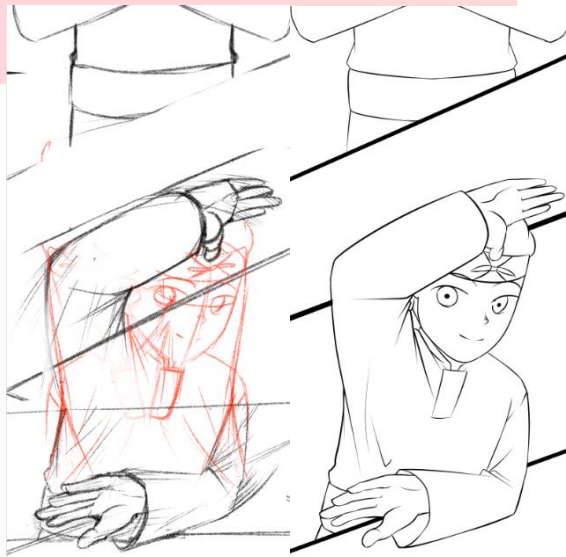
1. *Scriptwriting*

--

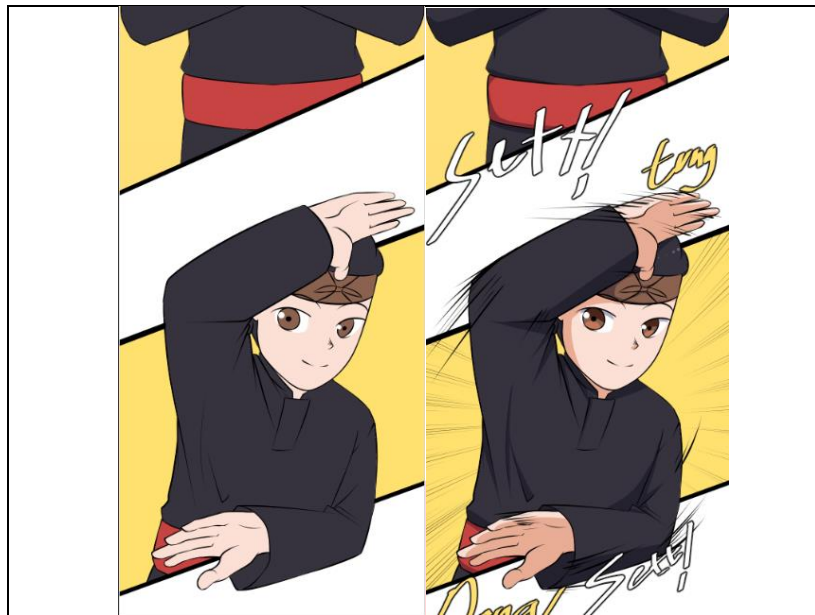
2. Storyboard



3. Sketsa & Lineart



4. Base colour & Finishing

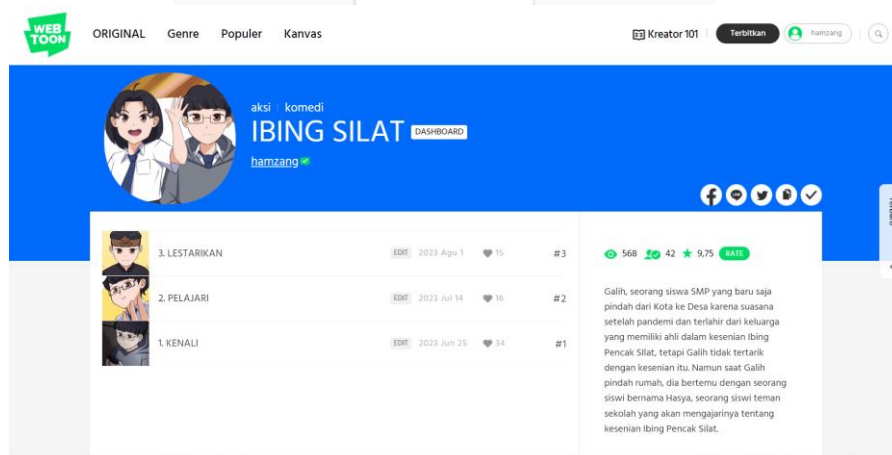


(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hasil Akhir

Komik Ibing Silat kini tersedia di platform Line Webtoon, berikut untuk akses dan membaca komik Ibing Silat melalui link ini:

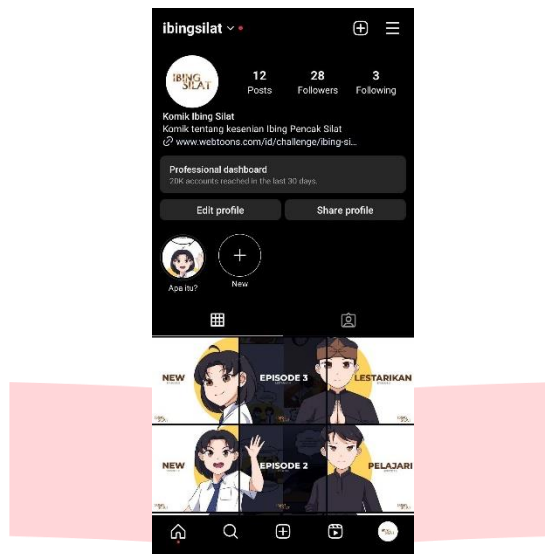
https://www.webtoons.com/id/challenge/ibingsilat/list?title_no=880078



Gambar 9 Hasil Akhir
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

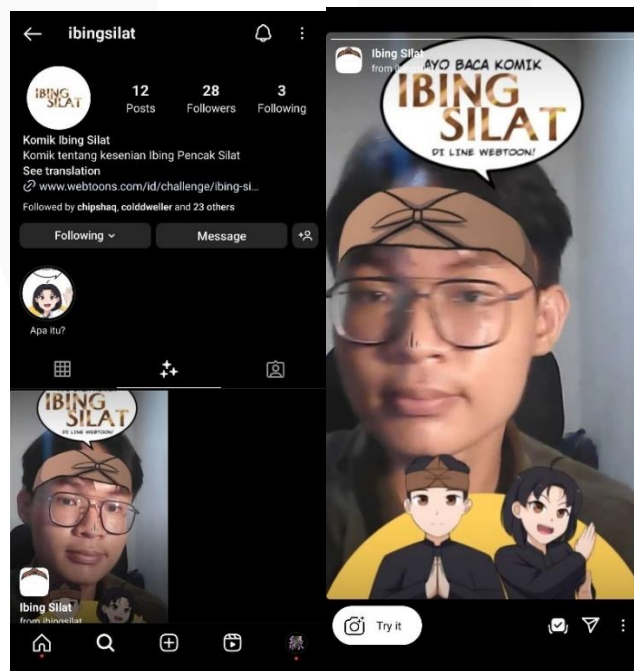
Media Pendukung

Media Sosial



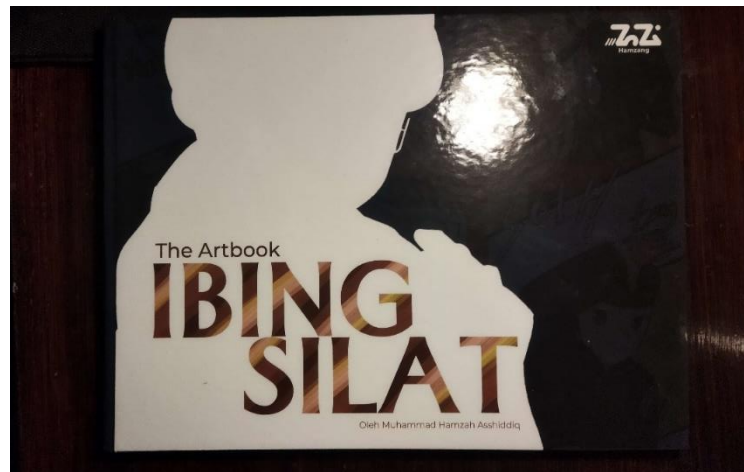
Gambar 10 Media Sosial Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Filter Instagram



Gambar 11 Filter Instagram Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Artbook



Gambar 12 *Artbook* Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Standee Karakter



Gambar 13 *Standee* Karakter Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Postcard



Gambar 14 *Postcard* Komik Ibing Silat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan mengenai kesenian Ibing Pencak Silat, maka kesimpulan yang telah didapat adalah:

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta studi pustaka, kesenian Ibing Pencak Silat memiliki manfaat baik secara batin maupun fisik bagi siswa-siswi SMP tapi sangat disayangkan bahwa kesenian ini kurang dilestarikan karena kurangnya media untuk melestarikan serta mempromosikan kesenian Ibing Pencak Silat serta belum adanya media edukasi yang cocok bagi siswa-siswi SMP di Karawang.

Pada perancangan sebuah komik webtoon yang menceritakan tentang kisah seorang siswa SMP yang mengikuti kesenian Ibing Pencak Silat, diharapkan pesan serta edukasi mengenai kesenian Ibing Pencak Silat bisa tersampaikan kepada pembaca dengan mudah serta kesenian Ibing Pencak Silat bisa lebih dikenali, dipelajari dan dilestarikan.

SARAN

Penulis memiliki saran yang untuk penelitian lebih lanjut mengenai kesenian Ibing Pencak Silat yaitu Penulis berharap adanya media lainnya yang mengangkat kesenian Ibing Pencak Silat supaya kesenian ini tetap dilestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilahendra, Regi., Kasmahidayat, Yuliawan., Sabaria, Ria. (2023) *Ibing Pencak Silat Cianjur Sebagai Pembentukan Nilai Pendidikan Karakter*, 3(1), 59-62.

Aditya, Dimas Krisna., Kadarisman, A., Sulistianto, D., (2016) *Perancangan Buku Ilustrasi Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia Untuk Usia 9-10 Tahun*, 3(3), 594.

Apsari, Diani & Aditya, Krisna Dimas., (2019) *The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips*. Atlantis Press: July 2019. 160.

Anindita, M., & Menul, T.R., (2016) *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*, 1(1). 3

Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana (2014) *Desain Komunikasi Visual; Panduan untuk Pemula*. PENERBIT NUANSA CENDEKIA.

Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hamzah B. Uno, & Lamatenggo, Nina. (2016) *Landasan Pendidikan*. PT Bumi Aksara: Jakarta.

Iskandar, A. dkk. (1992). *Pencak Silat*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dirjen Dikti Departemen P dan K.

Kusuma, Paku., Nugraha, Denny, Novian., dan Ayati, Arifiyah (2023), *Perancangan Komik Webtoon melalui Kisah Fabel Al-Quran sebagai Media Pembentukan Karakter*, 10(2), 2161.

Kasmahidayat dan Sumiati. (2010). *Ibing Pencak Sebagai Materi Pembelajaran*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.

Lamb, A., & Johnson, L. (2009). *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology Enhanced Learning: Part 1*. *Teacher Librarian*, 36(5),70-84.

Maryono, O'ong. (2000). *Pencak Silat Merentang Waktu*. Yogyakarta : Yayasan Galang.

Oliver, Serrat. (2008). *Storytelling*. USA: Reed Elsevier.

Octavia, Lia. (2009). *Bela Diri For Muslimah*. Jakarta : PT.Lingkar Pena Creativa.

Papalia, D. E., Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Hunamika.

Sarwono, S.W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Winkle, JM & Ozmun, JC (2003). *Martial arts: an exciting addition to the Physical education curriculum*. 74(4), 29-38.

ARR Vaujie M. (2022). *Seni Ibing Pencak Silat Harus Dilestarikan Hingga GoInternasional*, Diakses pada 23 Maret 2023, dari <https://tantrum.suara.com/read/2022/05/19/041749/seni-ibing-pencak-silat-harus-dilestarikan-hingga-go-internasional>

Supriyadi, Dedy. (2022). *Pemkab Bekasi Gelar Atraksi Pencak Silat Ibing Pencak 1000 Jawara*, Diakses pada 27 Maret 2023, dari <https://prokopim.bekasikab.go.id/konten.php?baca=judul-berita&judul=pemkab-bekasi-gelar-atraksi-pencak-silat-ibing-pencug-1000-jawara>

Andika, Putra,Muhammad. (2020). *Alasan Webtoon Paling Laris Di Indonesia*. Diakses pada 10 April 2023, dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasanwebtun-paling-laris-di-indonesia>

