

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SILAT TRADISIONAL “EDISI SILAT RAHMAT” SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI PERGURUAN NAGA NGER’EM, PONDOK KACANG-TANGERANG

Agung Kurniawan¹, Ricky Widyananda Putra, M.Sn²

Email : Agungk114@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to provide the information of Indonesia culture which is Martial art and provide potential alternatives in the delivery of interesting information to the public. Design ideas in the creation of this study was conducted to introducing young generation toward the culture of martial art. Media used in this study contained by using print media. Research method of this study was done by interviewing teachers and students at institutions of Naga Nger'em, Pondok Kacang - Tangerang. The conclusion of this research shows that an illustration has a significant role within book and becomes such a very supportive element with the appropriate use of color and typography.

Keywords: Book, Image, Culture, Illustration

PENDAHULUAN

Seni budaya Betawi seperti seni budaya pada umumnya telah terbentuk sejak etnis itu ada, bentuknya berbagai macam. Dari keragaman itu banyak kesenian yang hilang karena tidak ada generasi penerus, kesenian budaya Betawi yang telah diakui keberadaannya ialah pencak silat dan salah satu silat Betawi adalah silat Rahmat.

Gerak dasar pencak silat adalah suatu gerak terencana, terarah, terkoordinasi, dan terkendali yang mempunyai empat aspek satu kesatuan, yaitu aspek mental spritual, aspek beladiri, aspek olahraga, dan aspek seni budaya. Dengan demikian, pencak silat merupakan cabang olahraga yang cukup lengkap untuk dipelajari karena memiliki empat aspek yang merupakan satu kesatuan utuh dan tidak dapat dipisah-pisahkan.

Era globalisasi telah mengantarkan kemajuan dan perkembangan suatu negara, namun bukan berarti globalisasi terus selalu membawa dampak positif. Bahkan di era ini masyarakat Indonesia seperti mengalami “kegoncangan” akibat masuknya budaya asing yang mendominasi budaya lokal. Nilai-nilai yang menjadi bagian kehidupan bermasyarakat Indonesia selama berabad-abad lamanya mulai ditinggalkan. Salah satu

contoh budaya yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat adalah budaya seni beladiri.

Berdasarkan hasil riset pencipta, banyaknya generasi muda di Indonesia khususnya di Pondok Kacang yang tidak peduli dengan budaya Indonesia yaitu silat. Karena dari banyaknya generasi muda yang ada di Pondok Kacang hanya sebagian remaja yang ikut belajar silat khususnya silat Rahmat. Maka pencipta ingin membuat suatu media promosi yang mudah dimengerti dan dicerna, ketertarikan pencipta membuat buku ilustrasi dalam bentuk cetak.

Maka dari permasalahan tersebut Pencipta ingin membuat buku ilustrasi mengenai Silat Rahmat agar dapat menarik perhatian dan memudahkan remaja untuk mendapatkan informasi tentang Silat Rahmat, disamping itu buku yang membahas ilustrasi Silat Rahmat sangatlah jarang ditemukan.

Rumusan Masalah

Dalam rencana karya ini, pencipta ingin membangun kembali rasa cinta terhadap kebudayaan tanah air. Agar dari kalangan remaja mengenal tentang kebudayaan seni beladiri, khususnya silat Rahmat. Banyak generasi remaja yang minimnya pengetahuan tentang seni beladiri itu sendiri padahal seni beladiri selain untuk olahraga juga berfungsi

¹ Agung Kurniawan Mahasiswa Konsentrasi *Visua Communication*, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur Jakarta Selatan

² Dosen Pembimbing

untuk melindungi diri dari kejahatan yang mulai semakin mengkhawatirkan dan minat generasi muda pada saat ini terharap seni beladiri asli Indonesia menurun karena terpengaruh oleh banyaknya beladiri dari luar negeri.

Tujuan Karya

Menginformasikan kembali kepada generasi muda supaya lebih mengenal kebudayaan seni beladiri asli Indonesia khususnya silat Rahmat.

Manfaat Karya

1. **Manfaat Umum**
Dengan dibuatnya buku ilustrasi ini diharapkan dapat mempromosikan kesenian bela diri asli Indonesia kepada generasi muda.
2. **Manfaat Praktis**
Hasil karya ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan ilustrasi dalam bentuk buku kebudayaan seni bela diri, sebagai media promosi dan informasi, mulai dari pencarian data, pembuatan ilustrasi sampai hasil akhir dalam bentuk buku kepada generasi muda.
3. **Manfaat Akademis**
Penciptaan karya ini diharapkan dapat mengembangkan kajian studi ilmu komunikasi, yaitu penggunaan bahasa gambar (komunikasi visual) sebagai sebuah proses penyampaian pesan, serta dapat memberikan kontribusi tentang manfaat penggunaan metode semiotika dalam memahami bahasa visual.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Pencipta membuat buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk meningkatkan minat para remaja agar lebih mencintai dan ingin mempelajari silat khususnya silat Rahmat. Kategori penciptaan kali adalah sebuah buku ilustrasi mengenai silat Rahmat Tenabang, buku ilustrasi ini terdiri dari

penjelasan mengenai silat Rahmat, mulai dari sejarah silat, gerakan silat, dan kostum silat.

Pada pembuatan karya ini pencipta tidak hanya fokus pada isi dari informasi, tetapi juga menyajikan buku dan nyaman untuk dibaca. Maka dari itu pencipta merancang *layout* yang didalamnya terdapat elemen visual seperti ilustrasi dan elemen teks serta dengan menambahkan unsur ornamen yang mendukung isi buku ilustrasi.

Kategori Karya

Pemilihan buku ilustrasi sebagai kategori karya dikarenakan belum adanya informasi mengenai jenis silat Rahmat, dan kalangan masyarakat tidak banyak yang tahu, pencipta memanfaatkan situasi ini untuk merancang buku mengenai silat Betawi khususnya silat Rahmat. Dengan menggunakan elemen – elemen visual yang menarik sehingga katalog lebih menarik, mudah dibaca dan tidak monoton.

Media

Pencipta menggunakan buku ilustrasi cetak sebagai media publikasi, dengan media buku cetak yang mempunyai sifat bisa dibaca berulang – ulang dan juga bisa disentuh. Untuk meningkatkan minat baca masyarakat dengan media buku ilustrasi cetak mudah dibawa kemana – mana dan bersifat tahan lama untuk disimpan sehingga bisa membaca dimana saja dan kapan saja. Selain menjadi pengenalan, buku ilustrasi ini juga bisa dijadikan data sebagai studi literatur mengenai silat Rahmat.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk melengkapi keperluan data perancangan karya ini, maka penciptaan karya ini memerlukan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan :

1. **Observasi**
Pencipta melakukan observasi di daerah Pondok Kacang-Tangerang. Pencipta melakukan pengamatan langsung kepada

murid-murid silat dan bertanya kepada guru mengenai sila Rahmat.

2. Wawancara

Riset menggunakan metode wawancara bertujuan untuk mengetahui tentang silat Rahmat itu sendiri. Pada riset ini, pencipta mewawancarai ketua padepokan Naga Nger'em dan tangan kanan atau murid kepercayaan dari pemimpin silat Rahmat. Pencipta mendapatkan data – data berupa sejarah silat Rahmat, gerakan-gerakannya, senjata, dan juga pakainya.

3. Dokumentasi

Pencipta melakukan sesi foto dengan murid di perguruan Naga Nger'em mengenai gerakan-gerakan silat Rahmat agar memudahkan pencipta untuk membuat buku ilustrasi.

4. Studi Pustaka

Untuk mendukung penciptaan karya, penciptaan juga mencari data melalui studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah, serta pencarian referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan serta dengan menggunakan media internet.

Perancangan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Dalam penciptaan suatu karya, diperlukan suatu konsep yang jelas. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pencipta dalam merancang karya agar karya sampai dengan tujuannya. Konsep penciptaan buku cerita bergambar ini ada dua, yaitu konsep kreatif dan konsep teknis.

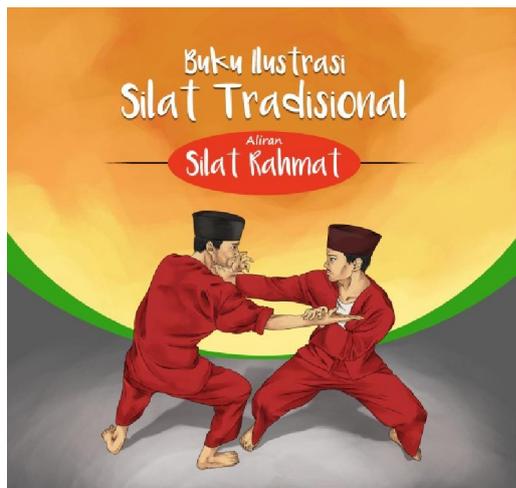
1. Konsep Kreatif

Pada dasarnya penciptaan buku ilustrasi ini tidak hanya sekedar dilihat ataupun dibaca, tetapi untuk menumbuhkan rasa cinta kepada budaya Indonesia, agar para remaja ingin melestarikan silat yang sudah menjadi budaya turun menurun di Indonesia. Selain itu juga pencipta menambahkan gambar ilustrasi di dalam buku ini agar lebih menarik.

2. Konsep Teknis

Konsep teknis menjabarkan mengenai bagaimana proses eksekusi yang akan dilakukan pencipta terhadap konsep yang telah dibuat. Dan pada tahap awal pencipta membuat sebuah sketsa kasar ilustrasi yang akan digunakan dalam setiap konten informasi yang ada pada buku, pada tahap ini pencipta menggunakan pensil dan *sketch book*, agar lebih mudah dalam membuat detail gambar dan proses menggambar, kemudian pencipta melakukan penebalan pada garis-garis sketsa yang sudah dibuat pada tahap pertama dengan menggunakan *drawing pen*, hal ini dilakukan agar setiap garis atau detail gambar akan terlihat jelas pada proses *scanning* gambar. Selanjutnya masuk pada proses digital, pencipta menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk melakukan proses *tracing*. Lalu pada proses *colouring* pencipta memilih *software Adobe Photoshop*, pemilihan *software* ini karena lebih banyak warna yang dihasilkan selain itu untuk lebih mempermudah dalam proses membuat detail efek-efek *shading* pada gambar, sehingga gambar yang dihasilkan menjadi lebih hidup dan menarik. Selain untuk melakukan proses *colouring*, pencipta juga melakukan proses penempatan tata letak *layout*, dan ditambahkan *body text*, *headline* maupun *caption* yang diperlukan pada katalog ini, dan kemudian diselaraskan antara ilustrasi dan teks tersebut dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Terakhir proses pengubahan format menjadi *pdf* serta mencetak karya menjadi buku.

PEMBAHASAN



Gambar 1.1 Cover Buku Ilustrasi Silat Rahmat

Format Penciptaan karya yang dipilih oleh pencipta adalah berupa jenis karya buku ilustrasi yang bermedia cetak sebagai media informasi. Pencipta memilih buku ilustrasi dikarenakan mempunyai sifat yang dapat dibaca secara berulang-ulang dan leluasa untuk dibaca.

Target *audience* dari karya ini adalah para remaja dengan usia 9 sampai 25 tahun dengan kelas sosial menengah, mempunyai jiwa peduli terhadap budaya Indonesia.

Buku ilustrasi yang akan dibuat oleh pencipta akan menyisipkan sebuah informasi serta menjadikannya sebuah buku yang menarik untuk dibaca oleh khalayak. Untuk memenuhi sebuah buku ilustrasi yang informatif serta menarik, maka pencipta merancang tipografi, *layout* serta ilustrasi.

1. Tipografi

Huruf yang digunakan dalam buku ini adalah *Luna* dan *Helvetica LT Std*. Penggunaan *font Luna* akan menimbulkan kesan tradisional dengan huruf-hurufnya yang dinamis dan juga membuat nyaman ketika dibaca. *Helvetica LT Std* memberi kesan universal dan mudah dibaca.

2. Layout

Buku ilustrasi ini berukuran 20 cm x 21 cm dan memiliki 26 halaman tidak

termasuk sampul depan dan belakang. Prinsip *layout* yang digunakan dalam buku ini adalah *Emphasis* dan *Unity*.

3. Ilustrasi

Pencipta menggunakan ilustrasi realis karena lebih mudah jika ingin dipelajari dan pencipta ini membuat setiap gerakan terasa seperti nyata tanpa ada yang ditambah-tambahkan.

4. Warna

Warna yang digunakan oleh pencipta untuk buku ilustrasi ini adalah warna kuning (C:2, M:3, Y:52, K:0), warna oranye (C:11, M:54, Y:99, K:1), warna putih (C:0, M:0, Y:0, K:0), warna hijau (C:68, M:25, Y:87, K:8).

Karya Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai pelengkap karya dan membantu dalam mempromosikan sebuah karya. Pencipta disini menggunakan media-media promo dengan menggunakan media cetak, menggunakan media ini dilakukan untuk mempromosikan karya serta mensosialisasikan karya buku ini di padepokan silat. Berikut media pendukung karya:

1. X-banner



Gambar 4.3 X Banner

2. Stiker



Gambar 4.4 Stiker

Strategi Promosi

1. Promosi *Offline*

Promosi *offline* akan dilakukan di lingkungan padepokan Naga Nger'em Pondok Kacang, agar para masyarakat sekitar bisa melihat langsung karya yang pencipta buat. Dan pelaksanaan akan dilakukan pada saat sebelum pesilat mulai berlatih dan saat berlangsungnya sesi latihan.

2. Pameran

Karya pencipta yang berjudul Katalog Silat Tradisional Aliran Silat Rahmat akan dipamerkan di AEON mall BSD untuk memperkenalkan langsung kepada masyarakat mengenai kebudayaan Indonesia khususnya Silat Rahmat.

SWOT

a. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan yang ada dalam buku ini adalah memiliki visualisasi yang menarik karena didalamnya terdapat ilustrasi dan warna serta dibuat dengan layout yang sederhana sehingga buku ilustrasi ini dapat dibaca dengan mudah. Pembuatan ilustrasi menggunakan dua tahap yaitu *manual drawing* dan *digitalisasi*. Lalu pada layout di desain sederhana dan terdapat alur baca yang jelas agar pembaca tidak merasa jenuh saat membaca buku ini. Dan buku ini dibuat *full colour* pada setiap halamannya.

b. *Weakness* (kelemahan)

Kelemahan pada buku ilustrasi ini adalah keterbatasan informasi yang dimuat atau pembahasan tentang Silat Rahmat ini tidak menyeluruh hanya garis besar saja. Serta konten-konten informasi yang dibahas didalam buku ini hanya berupa

sejarah silat, silsilah keilmuan, sejarah padepokan, gerakan silat, senjata silat dan pakaian silat saja. Sehingga hal itu menyulitkan pencipta untuk mempromosikan buku ini. Dan juga karena karya ini jenisnya adalah media cetak, fisik dari katalog ini mudah rusak.

c. *Opportunity* (kesempatan)

Sedikitnya media publikasi buku ilustrasi yang memuat informasi tentang kebudayaan silat tradisional, sehingga katalog ini menjadi sebuah katalog publikasi yang dapat dimanfaatkan oleh pembaca dan bisa bermanfaat untuk pembaca saat mereka memahami isi yang terdapat pada buku tersebut.

d. *Threat* (ancaman)

Ancaman yang di temui pencipta dalam penciptaan karya yaitu saat ini banyaknya media informasi dalam bentuk *digital* dan masyarakat sedikit demi sedikit sudah mulai meninggalkan buku cetak. Selain itu banyak buku-buku bergambar, komik yang modern sehingga remaja lebih tertarik untuk membacanya. Sehingga pencipta membuat buku ilustrasi ini di desain semenarik mungkin dan mudah saat dibaca agar remaja antusias dalam membaca buku ini.

Rekomendasi

Pencipta merekomendasikan pengalaman saat pembuatan buku ilustrasi Silat Tradisional Aliran Silat Rahmat kepada pembaca dan calon pencipta karya berikutnya, yaitu:

1. Fikirkan secara matang ide dan konsep dalam membuat alur cerita serta ilustrasi yang dibuat agar pesan dapat tersampaikan sesuai dengan target *audience*.
2. Cari referensi yang serupa sebanyak mungkin agar mendapatkan gambaran karya yang diinginkan.
3. Berusahalah untuk mengangkat tema budaya Indonesia agar generasi kita atau

generasi selanjutnya bisa tahu dan memahami budayanya sendiri sebab sudah banyak generasi muda yang tidak mengetahui budayanya sendiri.

4. Mintalah saran kepada dosen pembimbing atau sesama mahasiswa *visual communication* ketika sedang menghadapi kesulitan dalam mengerjakan karya.

Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan tema budaya Betawi yang terfokus pada kesenian silat Rahmat dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan serta ketertarikan kepada generasi muda terhadap kesenian Betawi.

Proses yang dialami pencipta bukanlah proses yang mudah, dalam pengerjaannya pencipta menemukan banyak hambatan. Dengan adanya buku ilustrasi ini pencipta mengharapkan remaja akan mengetahui, mengenal dan ikut melestarikan budaya Indonesia.

Karya ini memiliki dampak positif secara langsung maupun tidak langsung kepada target *audience* yaitu:

1. Dampak Langsung
Memberikan informasi tentang kesenian betawi khususnya silat Rahmat dengan ilustrasi yang menarik pada setiap konten atau halamannya, sehingga pembaca tidak bosan dalam membacanya, serta informasi yang mudah dipahami dan dimengerti.
2. Dampak Tidak Langsung
Perancangan karya ini selain sebagai informasi kesenian silat Rahmat, pembaca juga bisa menikmati karya ini dengan ilustrasi yang ada pada buku ini, selain itu dengan membaca buku ilustrasi ini pembaca juga menjadi tahu tentang sejarah silat serta jenis-jenis gerakan yang ada dalam silat Rahmat serta ikut dalam melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Lia S dan Kirana Nathalia, 2014. *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Penguasaan Untuk Pemula)*. Bandung : Nuansa Cendikia
- Dwi Liza Ratna Dewi, 2008. *Teori Komunikasi Pemahaman dan Penerapan*, Jakarta : Renata Pratama Media
- Hendratman Hendi, 2015. *Computer Graphic Design*, Jakarta : Informatika
- Kusrianto, Adi, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi
- Masri Andry, 2010. *Strategi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra
- Mulyana Deddy, 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nugroho Eko, 2008. *Pengenalan Teori Warna*, Jakarta : Andi
- Rustan Suriyanto, 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta : Gramedia
- Safanayong Yongky, 2006. *Desain Komunikasi visual Terpadu*, Jakarta : Arte Intermedia
- Teguh Ibnu Wibowo, 2013. *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta : Buku Pintar
- Tinarbuko Sumbo, 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra

Sumber Lain:

<http://kbbi.web.id> diakses pada Senin, 6 Maret 2017 pukul 15.30 WIB

<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=pengertian-arti-warna> diakses pada Rabu, 22 November pukul 14.20

<http://www.nugrahaeru.com/teori-warna/> diakses pada Sabtu, 18 November 2017 pukul 10.31

<http://www.pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-ilustrasi-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi.html> diakses pada Senin, 20 November 2017 pukul 20.30 WIB

<http://www.pengertianahli.com/2013/12/pengertian-pencak-silat-dan-sejarah.html> diakses pada Senin, 6 Maret 2017 pukul 14.38

<http://www.scribd.com/mobile/document/223489732/ilustrasi> diakses pada Jumat, 17 November 2017 pukul 15.15

7