

## INTRODUCTION MARTIAL ARTS OF CIMANDE WITH COMIC MEDIA

Arlyz Savan Religa<sup>1</sup>; Bijaksana Prabawa<sup>2</sup>; Dicky Hidayat<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Industri Kreatif Universitas  
Telkom  
Bandung

### ABSTRACT

Cimande is one of Indonesian martial arts originated from Bogor, that has been found since the 1780. Aside of teaching self-defense, Cimande also teaches theology, physical exercise, art and culture as well as signature moves by incorporating a method of strengthening bones that distinguishes Cimande with other Indonesian martial arts.

Based on the results of data analysis that was done by the writer, many youths particularly in Bogor have very little knowledge about Cimande martial arts. Many others have not heard or even know the existence of Cimande. As there have been very few, even close to none media that provides information about Cimande caused today's young generation becoming less familiar with no interest to learn and preserve Cimande.

Looking at references on martial arts in other countries, KungFu for example, was presented to younger generation in a fun and attractive way which encourages them to want to learn it. A variety of social media platforms were used, from films, animations, games, comics, etc. Other than entertaining, it also has education values about KungFu that the younger generation starting to recognize and appreciate more of their culture.

There should be a media platform to introduce and promote Cimande martial arts as explained on the paragraph above. Indonesian comic industry has been growing rapidly with teenagers' age 13 – 18 years old as the largest consumer. In order to introduce Cimande in a suitable manner to the main target market that is teenagers, the scheme of media comics have been chosen and to be applied in presenting this last project.

Keywords: Introduction, Cimande, Media, Comic

## 1. PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG

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.

Saat ini aliran bela diri Cimande kurang dikenal oleh remaja, dibuktikan dari hasil wawancara awal penulis kepada narasumber.

Website ([www.jabar1.kemenag.go.id](http://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.

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.

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 tari 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.

Banyak media hiburan seperti film, animasi dan *game* yang awalnya berasal dari komik. Komik pun 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.

### PERMASALAHAN

Permasalahan yang ditemukan dari latar belakang tersebut adalah ; Bela diri Cimande kurang dikenal oleh generasi muda khususnya usia setara SMP dan SMA

- a. Kalah bersaing dengan bela diri dari luar negeri karena banyak Generasi muda yang tidak mengenal bela diri Cimande.

- b. 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.
- c. Banyaknya remaja usia sekolah penikmat komik di Indonesia namun belum dijadikan peluang untuk memperkenalkan Cimande.

### 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?

### PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

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

- a. Observasi, 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 dilakukan penulis di perguruan Sapu Jagad sebagai sumber data, dan juga salah satu penerbit buku.
- c. Studi pustaka, Penulis menggunakan beberapa buku sebagai literatur dan panduan dari teori untuk melakukan perancangan agar sesuai teori yang berhubungan.
- d. Kuesioner, Penulis menyebarkan 100 kusioner dengan target pelajar SMP dan SMA di Kota Bogor yang menyukai komik ataupun tidak, disebarkan secara acak untuk mengetahui informasi yang mereka ketahui tentang persilatan Cimande dan mencari informasi tentang komik yang disukai.

## 2. KAJIAN TEORI

### TEORI KOMIK

Dideskripsikan secara luas, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjustaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2001: 9).

Namun penjelasan lebih rinci dari McCloud tentang komik adalah medium yang disebut komik didasarkan pada ide yang sederhana. Ide untuk meletakkan suatu gambar setelah gambar lainnya untuk menunjukkan pergerakan waktu. Potensi ide tersebut tidak terbatas, tapi berulang kali dikaburkan oleh penerapannya yang sempit dalam kebudayaan populer. Untuk memahami komik, kita perlu memisahkan bentuk dari isi dan memandang secara jernih bagaimana orang pada masa lalu menggunakan ide yang sama dan memperoleh hasil-hasil yang indah (2008:1).

### GAMBAR DAN KATA DALAM KOMIK

Menurut buku McCloud (2008:49) Gambar adalah informasi yang diterima, kita tidak memerlukan pendidikan formal untuk mengerti maksudnya. Pesan itu bersifat spontan. Ketika gambar lebih realita diperlukan tingkat pemahaman yang lebih tinggi seperti halnya kata-kata.

Tulisan dipahami sebagai informasi, diperlukan waktu dan pengetahuan khusus untuk memahami simbol abstrak bahasa tersebut. Ketika kata-kata lebih bersifat langsung, lebih berani, diperlukan tingkat pemahaman yang lebih rendah dan dapat diterima lebih cepat, seperti halnya gambar.

### GAYA GAMBAR KOMIK

McCloud (2006: 26) mengatakan, bahwa sangat tidak masalah gaya gambar seperti apa yang dipilih karena tugas utama dan yang terpenting adalah untuk mengkomunikasikannya kepada pembaca secara cepat, jelas, dan menarik. Bahkan ketika menggambar dengan gaya gambar yang sangat sederhana pun tetap berbaur dengan kekayaan detail dunia nyata

sehingga pembaca tetap dapat mengidentifikasinya.

### TEORI CLOSURE PANEL

*Closure* Adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya sebagai keseluruhan, *Closure* dalam komik merupakan tindakan yang disengaja oleh si pencerita untuk menciptakan ketegangan atau tantangan pada penonton. Panel komik berguna untuk mematahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa tersebut dan menyusu realita yang utuh dan ajek dalam pikiran. (McCloud, 2001: 65)

Closure dibagi kedalam enam jenis, antara lain :

1. Waktu ke Waktu
2. Aksi ke Aksi
3. Subyek ke Subyek
4. Adegan ke Adegan
5. Aspek ke Aspek
6. *Non Sequitire*

### TEORI EFEK FILMIS

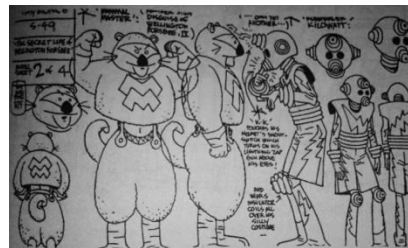
Efek filmis terbangun ketika kita membuat komik yang menekankan unsur gerak daripada unsur narasi atau tuturan tekstual. Unsur gerak itu bisa tertangkap dengan jelas ketika panil (dengan kontakannya) berfungsi sebagai “Kamera statis” dengan para tokoh atau benda di dalam panel bergerak. Gerak-gerak atau gestur (sikap tubuh) tokoh yang digambarkan pada panil-panil komik bisa menunjukkan emosi atau cerita. (Darmawan, 2012: 48)

### TEORI DESAIN KARAKTER

Desain karakter yang bermakna bagi cerita tentu saja karakter dicipta dalam hubungannya dengan cerita. Dalam banyak komik, karakter itu sendiri adalah ceritanya. Pada dasarnya penciptaan karakter bisa didefinisikan berdasarkan pertanyaan: Siapa, Mengapa, Dimana, Kapan, Yang mana, Apa, dan Bagaimana. Berikut tahapannya :

- Siapa Karakter itu?
- Mengapa Mereka ada didalam cerita?

- Dimanakah mereka berada dalam cerita?
  - Kapan karakter itu melakukan sesuatu didalam cerita?
  - Sifat yang mana dari si karakter yang penting bagi cerita?
  - Apa yang mereka lakukan dengan sifat-sifat itu?
  - Bagaimana mereka melakukannya?
- (Darmawan, 2012: 111).

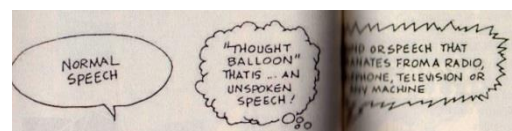


Gambar 1.1 Desain Karakter  
(Sumber : Hikmat Darmawan 2012)

### TEORI BALON KATA DAN EFEK BUNYI

Balon kata pada komik memiliki prinsip yang hampir sama dengan prinsip ruang bagi gambar yaitu panel, ruang bagi kata dalam komik seperti panel dalam panel, hanya saja perbedaan fungsinya berbeda-beda sesuai dengan bentuknya. Kegunaan balon kata selain untuk menunjukkan dialog antar karakter juga sebagai pemberi pesan yang tidak bisa digambarkan pada gambar.

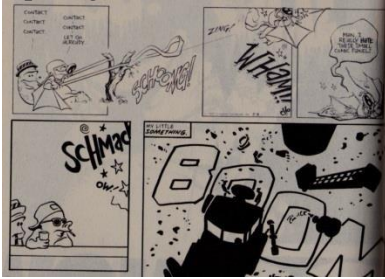
Pada buku Hikmat Darmawan (2012) mengatakan bahwa Balon kata dibedakan menjadi tiga jenis, antara lain : Balon kata untuk percakapan antar karakter / dialog, balon kata untuk isi pikiran dari karakter, dan balon kata yang keluar dari suara benda elektronik.



Gambar 1.2 Tiga Jenis Balon Kata  
(Sumber : Hikmat Darmawan, 2012)

Efek Bunyi pada komik menandakan suatu suara khusus yang muncul dari isi komik, peranan efek bunyi dalam komik sangat penting karena jika tanpa adanya efek bunyi maka komik akan terasa sunyi. Selain itu efek bunyi pada komik berguna untuk memperjelas yang diam atau

bergerak. Tanpa efek bunyi, gambar bisa dinilai kurang jelas apa yang sebenarnya terjadi pada gambar tersebut.

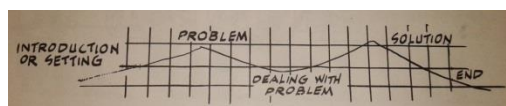


Gambar 1.3 Tiga Jenis Balon Kata  
(Sumber : Hikmat Darmawan, 2012)

### TEORI STORYTELLING

Teori bercerita atau *Storytelling* menurut Will Eisner (2008:2), yang sudah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia, Mengatakan bahwa Sebuah cerita adalah narasi dari serangkaian kejadian yang disusun untuk diceritakan/diberitahukan. Cerita dapat pula dikatakan seperti mengabarkan suatu kejadian, namun dalam hal ini pencerita yang mengontrol kejadian-kejadiannya (dalam suatu cerita).

Kegiatan bercerita tertanam di dalam perilaku sosial sekelompok manusia, kuno maupun modern. Cerita umum digunakan untuk mengajarkan perilaku di dalam komunitas, untuk mendiskusikan pesan-pesan moral, nilai-nilai, atau untuk memuaskan rasa keingintahuan. Mereka (pencerita) mendramatisasikan hubungan sosial dan permasalahan di dalam kehidupan, membentuk ide-ide, atau berfantasi. Oleh karena itu, bercerita membutuhkan kemampuan.



Gambar 1.4 Struktur Cerita  
(Sumber : Will Eisner, 2008)

## 3. DATA DAN ANALISIS

### DATA PERUSAHAAN

#### M&C Komik Koloni



Gambar 1.5 Logo M&C

(Sumber : [www.facebook.com/mnc.comics](http://www.facebook.com/mnc.comics))

### KOMPAS GRAMEDIA.

Palmerah Barat 29 - 37 Jakarta Pusat,  
10270

Tel +6221-53650110ext.3651

Fax +6221-53698045

redaksi@m-c.gramediapublishers.com

M&C! komik adalah penerbit komik di bawah *Books Publishing Division* of Kompas Gramedia Group, perusahaan penerbitan terbesar di Indonesia. Kelompok Kompas Gramedia mulai usaha fokus di media cetak, dalam perkembangannya, M&C! komik berkembang menjadi kelompok bisnis dengan berbagai divisi. Di sektor media informasi, M&C! *group* ini juga telah menyebar ke media elektronik dan multimedia.

M&C! komik dimulai sebagai Komik Majalah di tahun 1980 yang menerbitkan berbagai judul dari beberapa penerbit asing. Beberapa judul menjadi populer dan cukup melegenda, seperti serial komik Nina dari Belanda dan *kungfu* komik *Tiger Wong* dari Hong Kong.

Dilihat dari pasar *mangayang* meningkat secara signifikan pada akhir tahun 1990 di Indonesia, M&C! komik mulai menerbitkan *manga* juga dan merek M&C! sebagai penerbit komik yang telah ditanamkan dalam pikiran pembaca kami.

Saat ini M&C! komik telah menerbitkan berbagai judul dari berbagai penerbit di seluruh dunia. Dengan misi untuk membangun generasi yang cerdas dan kreatif, M&C! menerbitkan buku berkualitas tinggi dari penerbit internasional.

(Sumber: [www.mnc-comics.com](http://www.mnc-comics.com), diakses pada 4 Maret 2015, pukul 10.33 WIB)

### DATA PRODUK

#### ALIRAN CIMANDE

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. 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 tari sunda. Cimande memiliki ciri khas unik yang berbeda dengan silat yang lain, yaitu mengajarkan ilmu pijat patah tulang



Gambar 1.6 Gerakan Silat Cimande  
(Sumber : :Dokumentasi Pribadi)

#### DATA KHALAYAK SASARAN

Segmentasi target sasaran yang akan dituju pada proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Demografi  
Target sasaran dari segi demografis adalah pria dan wanita, dengan rentang usia 13-18 tahun (remaja usia sekolah).
- b. Psikografi  
Dari segi psikografi adalah pelajar yang menyukai dan sangat maniak terhadap komik, alasan dipilihnya usia ini karena usia remaja masih suka meniru dan tertarik dengan apa yang dilihatnya, terutama dari suatu media yang disukainya dan akan menjadi panutan bagi mereka.

#### c. Geografi

Dari segi geografi dipilih kota Bogor, karena objek penelitian yang dilakukan di kota Bogor dan Cimande pun adalah suatu bela diri asli dari Bogor sehingga warga Bogorlah yang harus lebih mengenal dan mengetahui tentang budaya dari kota aslinya.

### ANALISIS

#### ANALISIS WAWANCARA

Cimande memiliki jurus-jurus bela diri yang berguna untuk melindungi diri, selain itu ilmu agama, seni budaya, tenaga dalam dan ilmu tulang yang dijadikan sebagai nilai lebih Cimande dibandingkan bela diri lain yang belum banyak diketahui orang banyak.

Cimande bukanlah bela diri untuk menyerang, akan tetapi bela diri untuk bertahan, pukulan dan menangkis adalah jurus utama yang wajib dipelajari oleh para muridnya. Namun penggunaan kaki pada saat berkelahi dianggap tabu, boleh berkelahi menggunakan kaki jika keadaan benar-benar terdesak. Hal lain yang diperbolehkan saat situasi terdesak adalah mematahkan/membuat terkilir tangan atau kaki lawan, karena sebagai pendekar Cimande, haruslah mengetahui ilmu tulang, jadi tidak boleh sembarangan dalam mematahkan bagian tubuh lawan karena ada ilmunya sendiri.

#### ANALISIS KUESIONER

Analisis dari seluruh kuesioner diatas yang membahas tentang bela diri dan pengetahuannya tentang bela diri Cimande, adalah siswa yang sedang atau pernah mempelajari bela diri di eskul sekolah atau di luar sekolah memang lebih sedikit dibandingkan yang belum pernah sama sekali belajar bela diri. Dari ke 45 responden yang pernah atau sedang mempelajari bela diri, tidak seorangpun yang pernah atau sedang mempelajari bela diri Cimande.

Dari pandangan masing-masing ke 100 koresponden, saat ditanyakan mengenai bagaimana komik yang baik, 83 siswa menjawab lebih mementingkan cerita yang bagus, seru dan berkualitas dibandingkan gambar yang bagus, mereka




lebih menomor satukan cerita yang baik dan menarik dibandingkan gambar pada komik tersebut. Sedangkan sisanya 17 siswa menjawab lebih mengutamakan komik yang bergambar sangat bagus dibandingkan cerita yang bagus, mereka lebih menomor satukan gaya gambar yang bagus dibandingkan cerita yang bagus.

Dari keempat pertanyaan seputar peminatan komik diatas, mayoritas pelajar yang di survey di kota Bogor menyukai komik sebagai media hiburan, walaupun ada juga yang menyukai komik namun tidak terlalu fanatik pada komik dan hanya membaca komik di waktu senggang. *Genre* yang paling banyak disukai oleh mereka yang pertama adalah komik Humor, dan kedua paling banyak digemari adalah komik *Action*.

**ANALISA PRODUK SEJENIS**

Cover Komik			
	<i>Kungfu Boy</i>	<i>Shei Heilong</i>	<i>Misteri Golok Buntung</i>
Ilustrasi	30 % Cover diisi menunjukkan si karakter utama dari komik tersebut, dengan <i>angle Close Up</i> , dengan <i>background</i> 1 warna yang diberi efek-efek.	40 % Cover diisi oleh 2 karakter dari komik, yang memegang senjata dan siap bertarung, dengan <i>angle wide shot</i> , dengan <i>background</i> berwarna biru dengan efek-efek seperti air.	30 % Cover diisi oleh 2 karakter dari komik, satu pria satu wanita yang berdiri di atas batu dan memegang senjata, dengan <i>angle wide shot</i> , dengan <i>background</i> 1 warna yang diberi efek <i>shadow</i> gambar tengkorak.
Tipografi	Tipografi judul menggunakan <i>sans serif</i> dengan bentuk yang kotak dan tegas, terletak di bagian Tengah. Nama pembuat komik terletak dibagian bawah tengah, dan Nomor volume komik terletak di kanan bawah.	Tipografi judul menggunakan <i>font</i> yang ke china-chinaan, terletak di bagian bawah. Nama pengarang terletak di paling atas. Terdapat judul dari isi komik dengan jenis <i>sans serif</i> . Nomor volume terletak di kiri atas.	Tipografi judul menggunakan <i>font</i> yang mencirikan misteri dengan bentuk <i>font</i> melengkung-lengkung, terletak di pojok kanan atas, dan nama Pengarang besar terletak di pojok kiri bawah, dan Nomor Volume terletak di tengah sebelah kanan.
Warna	Menggunakan warna cerah 20% pada karakter, namun warna coklat pada <i>background</i> 80%	Menggunakan warna cerah pada keseluruhan cover komik.	Menggunakan warna orange, namun terkesan gelap dan misterius.
Dimensi	Panjang 17 cm Lebar 11.7 cm	Panjang 24.1cm Lebar 17 cm	Panjang 17.5cm Lebar 12.8 cm

Tabel 1.1 Analisis Cover

Isi Komik			
	<i>Kungfu Boy</i>	<i>Shei Heilong</i>	<i>Misteri Golok Buntung</i>
Panel	Panel berbentuk <i>grid</i> kotak-kotak beraturan. Jumlah panel dalam 1 lembar rata-rata 3-7 kotak panel.	Panel berbentuk tak beraturan sesuai situasi dalam gambar. gambar-pun bisa keluar dari panel, dalam 1 lembar rata-rata 1-5 panel.	Panel berbentuk persegi panjang. gambar selalu ada di dalam panel. menerapkan sistem panel 1:1, dalam 1 lembar hanya terdapat 2 panel.
Teks	Jenis font Komik <i>sans serif</i> , terdapat kata-kata dialog, dan juga teks efek suara.	Jenis font Komik <i>sans serif</i> , terdapat kata-kata dialog, dan juga teks efek suara.	Jenis font manual ditulis menggunakan tangan. Terdapat kata-kata dan dialog, dan juga teks efek suara.
Warna	Seluruh halaman menggunakan warna Hitam-putih.	Seluruh halaman menggunakan <i>full</i> warna.	Seluruh halaman menggunakan warna Hitam-putih.
Kertas	Kertas menggunakan bahan kertas abu-abu tipis.	Kertas menggunakan bahan kertas <i>art paper</i> 150 gr.	Kertas menggunakan bahan kertas abu-abu tipis.
Balon teks	Menggunakan lebih dari 4 jenis balon teks, tergantung kebutuhan.	Menggunakan lebih dari 4 jenis balon teks, tergantung kebutuhan.	hanya menggunakan 1 jenis balon teks, dan untuk efek suara tidak menggunakan balon teks.
Gambar	Kartun, Manga	Manga, Ekspresionis	Realis
Tebal	362 halaman-dalam 1 buku	180 halaman-dalam 1 buku	40 halaman-dalam 1 buku

Tabel 1.2 Analisis Isi Komik

**4. KONSEP DAN HASIL KARYA**

**KONSEP KOMUNIKASI**

Berdasarkan hasil analisis data pada Bab sebelumnya, Perancangan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memperkenalkan bela diri Cimande kepada remaja melalui media yang mereka gemari yaitu media komik. Selain dijadikan sebagai media pengenalan bela diri Cimande, komik ini pun dijadikan sebagai media hiburan. Menggabungkan antara sarana yang informatif dengan *entertainment*, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh target.

**TUJUAN KOMUNIKASI**

Adapun tujuan dari perancangan konsep komunikasi adalah sebagai berikut :

- a. Menginformasikan kelebihan dan keunikan bela diri Cimande dibandingkan dengan bela diri yang lain. Bertujuan agar bela diri Cimande memiliki *image* yang baik dari sudut pandang pembaca.
- b. Secara tidak langsung membujuk pembaca untuk mempelajari dan melestarikan bela diri Cimande melalui pesan-pesan yang tersirat didalamnya.

- c. Memunculkan kembali eksistensi bela diri Cimande di mata masyarakat umum.

### KONSEP KREATIF

Untuk dapat menarik perhatian target dan konsumen, maka diperlukan strategi kreatif baik dari segi visual atau non-visual agar target pasar mau membaca dan membeli produk komik yang mengenalkan bela diri Cimande. Konsep kreatif disesuaikan dengan target yaitu Remaja tingkat Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas di Kota dan Kabupaten Bogor. Agar dapat mencapai tujuan, sasaran dan strategi komunikasi, maka pendekatan yang menarik perhatian adalah hal utama yang harus dilakukan dalam perancangan komik ini.

#### A. Helm Fullface



Gambar 1.7 Helm Fullface  
(Sumber : :Dokumentasi Pribadi)

Dengan judul Komik yaitu Pendekar Helm Cimande, maka helm adalah suatu unsur yang paling ditonjolkan dalam perancangan komik Pendekar Helm Cimande. Helm berguna untuk melindungi kepala dari benturan dan menutupi wajah penggunanya.

#### B. Jaket Touring dan Celana Jas Hujan



Gambar 1.8 Jaket dan Celana jas Hujan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam berkendara sepeda motor, selain menggunakan helm, juga menggunakan jaket untuk melindungi tubuh pengendara dari angin. Celana jas hujan yang berguna untuk melindungi dari air. Jaket Touring

dan Jas Hujan ditambahkan kedalam Desain Karakter, selain untuk mewakili jiwa pengendara sepeda motor, juga untuk menambah aksen lucu atau kesan unik karakter utama yang menjadi seorang pendekar.

#### C. Latar Kota Bogor

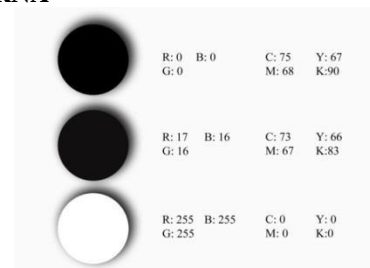


Gambar 1.9 Kota Bogor  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tugu kujang adalah salah satu monumen yang paling menonjolkan ciri khas kota Bogor, dan sangat *Iconic* bagi masyarakat Bogor. Tugu Kujang terletak di pusat jantung kota Bogor. Turis lokal ataupun internasional sering mengabadikan foto di Tugu Kujang karena adanya daya tarik yang sangat kuat dari Tugu Kujang. Kujang sendiri adalah senjata khas Jawa Barat. Pada perancangan komik, gambar dan ilustrasi Tugu Kujang diadaptasi kedalam komik agar pembaca merasa yakin bahwa latar komik tersebut adalah kota Bogor.

### KONSEP VISUAL

#### WARNA



Gambar 1.10 Warna Netral  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Warna netral dipilih untuk mempertegas dan membuat efek ketegangan saat membaca, selain itu warna netral cocok digunakan untuk target pasar remaja. Keuntungan penggunaan



warna netral warna nya tidak cepat membuat lelah saat dibaca.

**TIPOGRAFI**



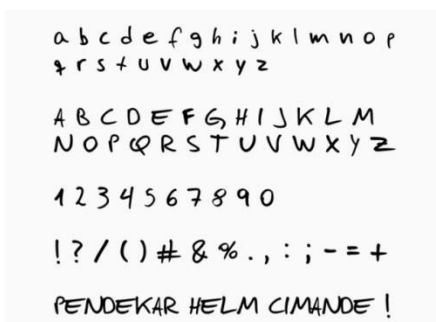
Gambar 1.11 Font Komika Tittle Regular

Jenis font ini digunakan dalam penerapan judul komik yang tertera di cover depan buku komik. Font ini digunakan juga untuk beberapa sound effect yang bersuara menyenangkan dan tidak menegangkan.



Gambar 1.12 Font Mighty Zeo 2.0

Font ini digunakan untuk dialog teks percakapan antar karakter. Font ini dipilih karena menggambarkan ketegangan, nakal namun terkesan tetap santai untuk dibaca.



Gambar 1.13 Font Jose Fernandez

Font ini digunakan untuk subjudul komik dan teks-teks pembantu seperti sound effect dan tulisan non-dialog.

**GAYA VISUAL**

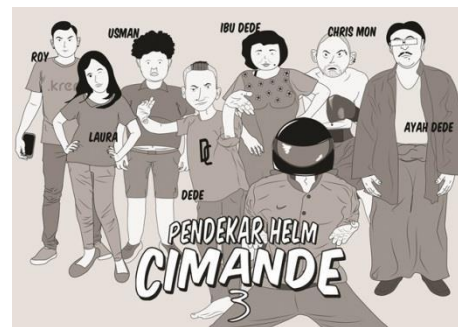


Gambar 1.14 Komik Benny & Mice (Sumber : Komik Benny and Mice “ Jakarta Atas Bawah”)

Literatur gaya gambar yang diadopsi adalah gaya gambar Komik Benny & Mice, karena komik ini menunjukkan visual Indonesia yang sangat kental dalam penggambaran karakter dan latar.

**HASIL PERANCANGAN**

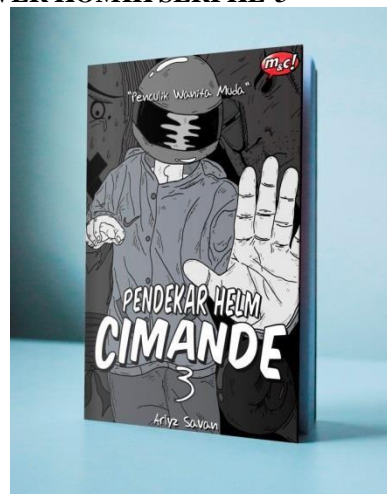
**DESAIN KARAKTER**



Gambar 1.15 Seluruh Karakter (Sumber : Dokumentas Pribadi)

Gambar diatas adalah 8 Desain karakter yang muncul pada komik Pendekar Helm Cimande yang dirancang.

**COVER KOMIK SERI KE-3**



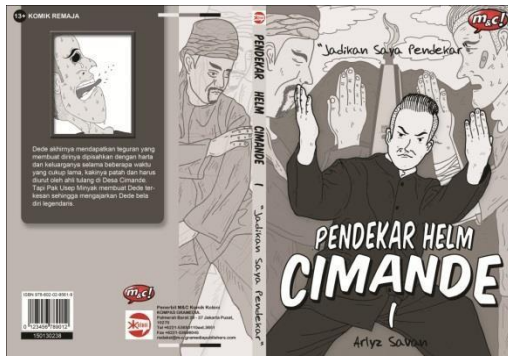
Gambar 1.16 Cover Seri ke-3







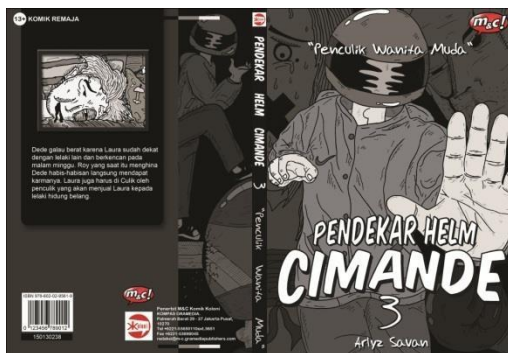
COVER SERI 1-6



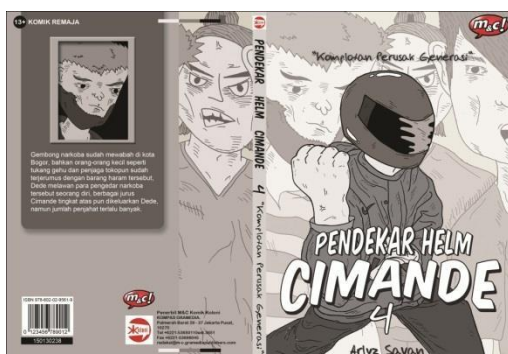
Gambar 1.40 Cover Seri ke-1 (Sumber : Rancangan Penulis)



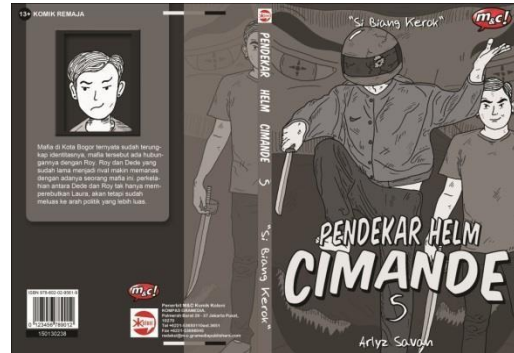
Gambar 1.41 Cover Seri ke-2 (Sumber : Rancangan Penulis)



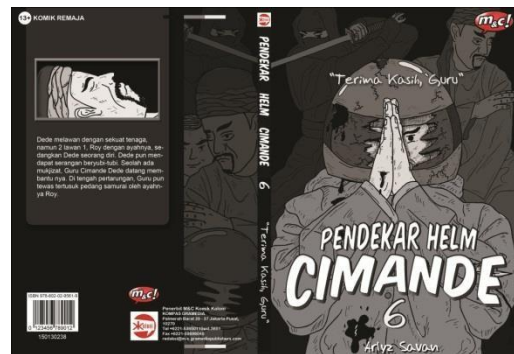
Gambar 1.42 Cover Seri ke-3 (Sumber : Rancangan Penulis)



Gambar 1.43 Cover Seri ke-4 (Sumber : Rancangan Penulis)



Gambar 1.44 Cover Seri ke-5 (Sumber : Rancangan Penulis)

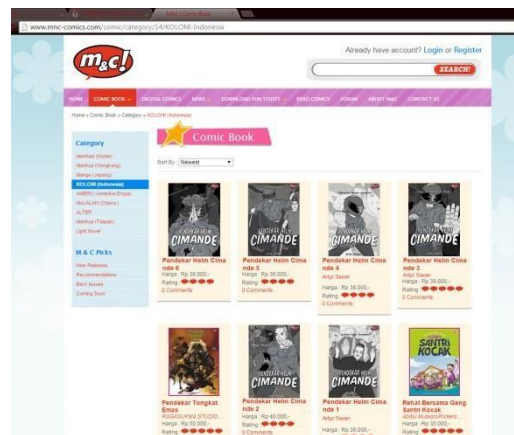


Gambar 1.45 Cover Seri ke-6 (Sumber : Rancangan Penulis)

MEDIA PENDUKUNG

Media pendukung berguna untuk mempromosikan komik Pendekar Helm Cimande kepada target konsumen.

A. Website Resmi M&C Komik

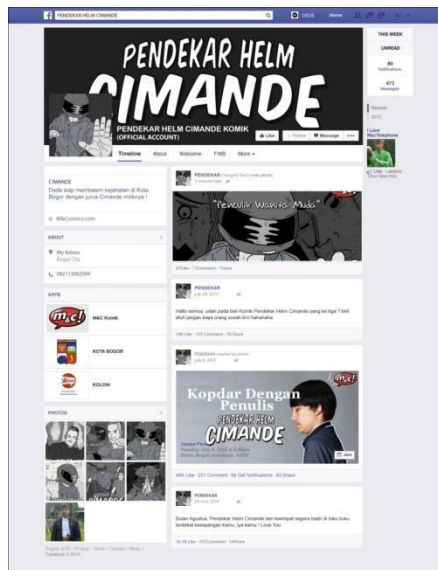


Gambar 1.46 Tampilan website (Sumber : Rancangan Penulis)

Website M&C Koloni dijadikan sebagai tempat promosi sekaligus tempat berjualan secara online kepada para konsumennya. Selain menjual komik Pendekar Helm Cimande di toko buku, media website juga berfungsi untuk

menjual produk komik ini secara lebih luas.

### B. Facebook Fanpage



Gambar 1.47 Tampilan Facebook (Sumber : Rancangan Penulis)

Untuk menjaga hubungan antara penulis dengan pembaca, juga untuk memberikan informasi seputar Pendekar Helm Cimande, *facebook* dipilih sebagai sarana untuk berinteraksi dengan pembaca komik agar mengetahui perkembangan atau jadwal rilis komik berikutnya.

### C. Sticker



Gambar 1.49 Sticker (Sumber : Rancangan Penulis)

Sticker diberikan kepada pelanggan dan pembeli komik Pendekar Helm Cimande secara gratis agar pembeli mendapatkan sebuah bonus yang memberikan efek kesenangan. Selain bonus, sticker pun berguna untuk promosi

secara tidak langsung, karena kegunaan sticker yang ditempelkan disuatu tempat.

## 5. PENUTUP

### KESIMPULAN

Perancangan komik Pendekar Helm Cimande dibuat untuk memperkenalkan bela diri Cimande kepada remaja, karena banyak dari remaja tidak mengenal dan mengetahui keberadaan bela diri Cimande. Komik Pendekar Helm Cimande berisi konten hiburan fiksi dan digabungkan dengan informasi nyata mengenai bela diri Cimande, Sehingga selain mendapatkan hiburan, secara tidak langsung memberikan informasi dan edukasi secara moral kepada pembacanya. Dengan perancangan karya tugas akhir yang penulis lakukan ini, berharap agar generasi muda lebih mengutamakan untuk melestarikan bela diri asal dari negaranya sendiri dibandingkan bela diri asal luar negeri.

### SARAN

Guna melengkapi dan menyempurnakan laporan dan perancangan karya tugas akhir ini, penulis memberikan saran dan masukan untuk para penulis di masa yang akan datang, antara lain sebagai berikut :

- a. Ada baiknya mengumpulkan data yang lebih lengkap yang didapatkan dari berbagai narasumber sehingga data yang didapatkan lebih valid dan lebih kuat, baik data verbal maupun data visual.
- b. Melakukan kerjasama secara nyata kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata atau pihak swasta untuk merealisasikan pengenalan suatu budaya bela diri.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Anggraini, Lia. (2013). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia
- [2] Black, James A. (2001). *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Bandung : Refika Aditama
- [3] Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comics*. Jakarta : Plot Point
- [4] Eisner, Will. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Published by : Norton Paperback : New York
- [5] Gertler, Nat. (2007). *24 Hour Comics Day Highlight 2006*. Published by : About Comics : California
- [6] Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- [7] McCloud, Scott. (2001) . *Understanding Comics*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- [8] McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [9] McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- [10] Mulyana. (2013). *Pendidikan Pencak Silat; Membangun jatidiri dan karakter bangsa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Morrisian. (2013). *Teori Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Nurihsan, Juntika. (2011). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Bandung : PT Refika Aditama
- [12] Rachmadi, Benny. Misrad (2010). *Benny and Mice ; Jakarta Atas Bawah*. Jakarta : Nalar
- [13] Semiawan, Conny. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gramedia
- Grasindo Widiararana indonesia
- [14] Sihombing, Danton (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- [15] Soewardikoen, Didit (2013). *Metode Penelitian Visual; Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung : CV Dinamika Komunika.

**SUMBER LAIN**

- [www.jabar1.kemenag.go.id](http://www.jabar1.kemenag.go.id) di akses pada tanggal 18 Februari 2015
- [www.facebook.com/mnc.comics](https://www.facebook.com/mnc.comics) , diakses pada 4 Maret 2015, pukul 09.00 WIB
- [www.mnc-comics.com](http://www.mnc-comics.com) , diakses pada 4 Maret 2015, pukul 10.33 WIB
- [www.mnc-comics.com/about](http://www.mnc-comics.com/about) , diakses pada 4 Maret 2015, pukul 11.15 WIB
- [indonesianmartialartsandpencak-silat.files.wordpress.com](http://indonesianmartialartsandpencak-silat.files.wordpress.com) , diakses pada 6 Maret 2015, pukul 13.15 WIB
- [www.indonesia.travel.com](http://www.indonesia.travel.com) diakses pada 6 Maret 2015, pukul 11.35 WIB
- <http://www.kpsnusantara.com>, diakses pada 5 Maret 2015. Pukul 18.45 WIB
- [www.youtube.com/watch?v=61urKtblyk4](https://www.youtube.com/watch?v=61urKtblyk4) diakses pada 6 Maret 2015. Pukul 18.45 WIB
- <http://komikgratisanonline.blogspot.com/2013/10/kungfu-boy.html> diakses pada 7 April 2015. Pukul 19.45 WIB
- <http://bagusseven.blogspot.com/2012/07/dragon-tiger-gate-bbb.html> diakses pada 9 Maret 2015. Pukul 19.05 WIB