

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MENTALITAS MELALUI NILAI-NILAI PENCAK SILAT DIKALANGAN REMAJA

DESIGN OF MEDIA EDUCATION AS AN EFFORT TO IMPROVE MENTALITY THROUGH THE VALUES OF PENCAK SILAT IN TEENAGERS

Achmad Ramadhan¹ Idhar Resmadi, S.I.Kom., M.T.² Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.³

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

ramadhaan@student.telkomuniversity.ac.id¹ idharresmadi@telkomuniversity.ac.id²
syarip@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Pencak silat adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang sangat kaya akan aspek-aspek yang bermanfaat bagi kehidupan yang mana termasuk dalam sistem latihannya. Remaja masa kini lebih memilih untuk melakukan hobinya yang lain dari pada berlatih. Kurangnya kualitas mental remaja masa kini menjadi salah satu alasan remaja merasa cepat bosan dan malas untuk berlatih pencak silat. Perasaan takut, tidak sabar, serta kurangnya tekad dapat menjadi penghalang bagi remaja untuk berkembang dan dapat berefek buruk pada diri sendiri di kemudian hari. Penelitian ini membuat media edukasi untuk mengenalkan dan mendidik mental remaja melalui nilai-nilai pencak silat. Media edukasi yang di usulkan adalah sebuah *board game* yang menceritakan tentang proses menjadi seorang pesilat.

Kata kunci: Pencak silat, nilai-nilai pencak silat, mental, board game

ABSTRACT

Pencak silat is one of culture from Indonesia that contain many value that very usefull in this life that usually we can learn through training system. Teenagers in this era prefer todo their hobbies rather than practice pencak silat. Lack of mental quality of teenager in this era is on of the reason teenager feel bored and lazy to practice pencak silat. Fear, impatience, and lack of determination will become obstacle for teenager to develop and wil become bad effects on themselves later. This research makes media education to introduce and to educate teenagers mentality through pencak silat values. The proposed of this media education is board game that tells about the process to become a fighter (pesilat).

Keywords: Pencak silat, pencak silat values, mental, board game

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Banyaknya pilihan olahraga, bermain permainan *mobile* atau melakukan hobinya masing-masing menjadi alasan bagi kebanyakan remaja tidak memilih berlatih pencak silat. Kurangnya kualitas mental remaja masa kini juga menjadi salah satu alasan remaja merasa cepat bosan dan malas untuk berlatih pencak silat. Perasaan takut, tidak sabar, serta kurangnya tekad dapat menjadi penghalang bagi remaja untuk berkembang dan dapat berefek buruk pada diri sendiri di kemudian hari. Pendidikan mental sejak dini dinilai sangat dibutuhkan oleh siswa remaja masa kini. Dalam pencak silat terdapat pelatihan mental yang dinilai bagus dan menjadikan pencak silat sebagai salah satu pelatihan mental yang baik. Dengan adanya fakta di atas peneliti berniat untuk mengembangkan kualitas mental remaja dengan mengenalkan nilai-nilai yang terkandung dalam pencak silat dengan cara memaparkannya dalam sebuah media edukasi. Media edukasi tersebut akan membawa rasa kekeluargaan antar anggota pencak silat yang selalu bersaing untuk menjadi lebih baik. Maka dari itu peneliti terdorong untuk membuat sebuah “PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MENTALITAS MELALUI NILAI-NILAI PENCAK SILAT DIKALANGAN REMAJA”.

Identifikasi Masalah

Adapun masalah-masalah yang telah di temui pada pemaparan latar belakang di atas adalah:

1. Kurangnya pemahaman nilai-nilai pencak silat sebagai media pengembangan diri dan peningkatan mental.
2. Kurangnya Pendidikan mental remaja sehingga mengurangi minat untuk mempelajari pencak silat.
3. Pentingnya pengembangan media edukasi tentang penyebaran nilai-nilai pencak silat.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah di uraikan, adapun tujuan untuk penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui cara meningkatkan pemahaman nilai-nilai pencak sebagai media pengembangan diri dan peningkatan mental.
- b. Untuk mengetahui cara mendidik mental remaja sehingga dapat menambah minat remaja untuk mempelajari pencak silat.
- c. Untuk mengetahui cara mengembangkan media edukasi yang mengandung unsur nilai-nilai pencak silat.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif dan mengumpulkan data dengan cara wawancara, observasi, dan studi pustaka. Dimana peneliti mewawancarai beberapa pelatih pencak silat dan ikut serta dalam pelatihan atlet di sentra pelatihan atlet di Bandung serta mencari referensi-referensi dari buku dan jurnal.

2. DASAR TEORI

Desain Grafis

Desain grafis menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan estetika, Karena desain grafis menerapkan elemen dan prinsip desain. Dalam desain menerapkan beberapa prinsip seperti kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, dan repetisi. Dan elemen yang di maksud adalah garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna. Setelah menggunakan prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain maka seorang penikmat dapat menilai dari segi nilai estetis dan nilai ekstra. Nilai estetis diperoleh dari penggunaan nilai dan elemen desainnya. Sedangkan nilai ekstradilihat dari gerakan, percepatan, lambaian, suasana panas, atmosfer dan lain sebagainya yang terkandung dalam sebuah karya.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar, baik berupa foto maupun lukisan untuk membantu memperjelas isi buku atau karangan (Kamus Pelajar, 2004, p.235). Ilustrasi juga berasal dari Bahasa latin "*Illustrate*" yang artinya menjelaskan. Oleh karena itu gambar yang memberi penjelasan serta memperindah penampilan suatu tulisan atau informasi disedut ilustrasi (Nurhadiat, 2003, p.49). menggambar ilustrasi lebih memfokuskan kedalam fungsi dari gambar tersebut yaitu untuk menyampaikan sebuah informasi. Ilustrasi juga memiliki beberapa fungsi secara umum yaitu: (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

Perancangan

Perancangan atau yang biasa di kenal dengan mendesain adalah proses mendesain menggunakan Bahasa visual untuk menyampaikan pesan dan disampaikan melalui media-media yang bertujuan untuk memberi informasi, merayu, hingga merubah perilaku target sasaran. Bahasa visual tersebut dapat disampaikan melalui, foto, simbol dan elemen grafis lainnya. Isi pesan dibuat dengan kreatif, komunikatif dan memiliki solusi untuk permasalahan yang akan disampaikan. (Kusrianto, 2009:4). Dalam merancang sebuah *game designer* harus menyiapkan beberapa aspek yaitu narasi, mekanisme, estetika, dan teknologi.

Board Game

Menurut Mike Scoviano (2010) dalam sejarah *board game* dan psikologi permainan, *board game* adalah jenis permainan dimana alat atau bagian dari suatu permainan dipindahkan atau di letakan pada tempat yang sudah di sediakan sesuai dengan aturannya. Juga permainan yang didasarkan murni pada strategi pemain, kesempatan atau campuran keduanya demi mencapai tujuannya. *Game* bisa disebut sebagai media edukasi interaktif dimana penggunaannya menggunakan metode belajar sambil bermain.

3. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang akan peneliti sampaikan dalam perancangan kali ini adalah dalam nilai-nilai positif pencak silat terdapat aspek yang dapat meningkatkan mental remaja. setelah “mengenal” nilai-nilai pencak silat yang baik dengan “mengalami” dan “memahami” langsung pengalaman dalam kegiatan yang mengandung nilai-nilai tersebut maka diharapkan pemain dapat memahami pentingnya sebuah proses, pentingnya sifat sportifitas, dan pentingnya kesabaran, tekad serta kebaruntungan. Dengan mengenalkan kehidupan serta proses seorang pesilat ini peneliti akan menanamkan serta menekankan nilai-nilai pencak silat yang telah peneliti dapatkan dari data-data yang ada dan akan di tumpahkan kedalam sebuah media edukasi.

Konsep Media

Media yang akan diambil dalam pembuatan media edukasi ini adalah *board game*. Dalam pengenalan nilai-nilai pencak silat seseorang haruslah merasakan dan mengalami nilai-nilai tersebut agar nilai-nilai yang ingin disampaikan ini akan mudah diresapi serta mudah di pahami. Selain itu *board game* juga dapat menjadi salah satu media untuk mempererat rasa sosial antara remaja dengan saling berinteraksi secara langsung secara verbal ataupun fisik.

Konsep Kreatif

konsep kreatif yang akan peneliti gunakan pada perancangan *boardgame* kali ini adalah “perjalanan seorang pesilat profesional”. Konsep tersebut diangkat berdasarkan pengalaman serta saran dari narasumber bahwa dalam sebuah proses menjadi pesilat yang baik terdapat banyak pelajaran yang dapat melatih mental seseorang.

Hasil Perancangan

a. Logo

Logo adalah wajah sebuah produk yang dapat mempresentasikan sesuatu dalam bentuk simbol, tulisan, serta gambar-gambar yang mencakup segala unsur dalam produk tersebut. Logo Serang Bela ini menggunakan *logo type* agar saat pertama kali dilihat mudah untuk di ingat. Nama Serang Bela diambil dari salah satu Teknik pencak silat yang sering dilatih oleh kebanyakan atlet agar saat pertandingan memiliki reflek untuk langsung menyerang balik apabila di serang oleh lawan. Serang Bela juga merupakan cara bermain *board game* ini yang dimana semua pemain dapat menyerang kembali serangan lawan.



Gambar 4. 1 Logo Board Game Serang Bela

b. Karakter

Karakter dalam *board game* ini di buat sesuai untuk anak remaja SMP yang dirancang dengan tidak terlalu rumit tapi terlihat menarik. Dengan menggunakan seragam resmi dari ikatan pencak silat Indonesia yaitu baju hitam celana hitam (pangsi/sakral) dan sabuk oranye.



Gambar 4. 2 Contoh Ilustrasi Karakter

C. Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah penggunaan dari perpaduan warna cerah pada Sebagian besar *board game* dan sedikit warna agak gelap untuk mempresentasikan pencak silat agar terlihat elegan.

Penggunaan warna-warna dominan cerah ditujukan untuk memberikan kesan kuat, serius, dan asik. Warna-warna tersebut dapat di paparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tabel Penjelasan Warna

No	Warna	Alasan
1	Merah	Penggunaan warna merah didasari oleh maknanya yaitu keberanian, semangat dan tantangan sehingga dapat mewakili kata kunci dari konsep pesan yaitu “Mengalami”.
2	Kuning	Penggunaan warna kuning didasari oleh maknanya yaitu cerah, bijaksana, dan ilmu sehingga dapat mewakili kata kunci “Memahami”.
3	Hijau	Penggunaan warna hijau didasari oleh maknanya secara psikologi yaitu, damai, tenang, dan bersahabat sehingga dapat mewakili kata kunci “Mengenali”.

d. Aset-Aset Board Game

Dalam *board game* ini akan terdapat beberapa aset seperti papan *board game*, koin efek, kartu teknik, Kartu pendukung, koin juara, koin stamina, dan penunjuk kalender.

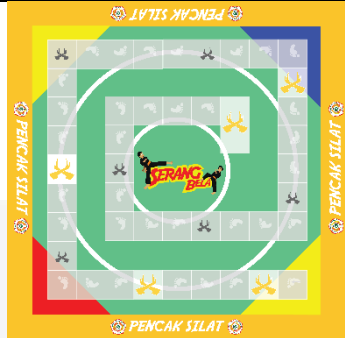


Tabel 4. 2 Aset Visual Media Utama

No	Aset	Keterangan
Papan permainan		
1		<p>Papan utama permainan ini dimana terdapat jalur serta titik tebal sebagai penanda kalender mingguan dan lambang tangan bersilang sebagai tanda pertandingan.</p>

2		<p>Papan pemain dimana tempat pemain menaruh koin stamina, <i>deck</i> kartu, dan kartu yang sudah terpakai.</p>
Koin koin		
3		<p>Koin efek digunakan untuk mengaktifkan efek di dalam kartu jika tebakan benar maka efek dari kartu akan aktif.</p>
4		<p>Koin stamina digunakan untuk mengeluarkan kartu Teknik serta mengaktifkan efek.</p>
5		<p>Kartu kalender digunakan untuk menunjukan letak minggu para pemain dalam papan.</p>
6		<p>Koin juara diberikan kepada juara dari setiap pertandingan yang nantinya setiap pemain akan menjumlahkannya di akhir permainan.</p>
Kartu kartu		
7		<p>Kartu serangan digunakan untuk menyerang lawan dan mendapat poin dimana kartu ini mengkonsumsi koin stamina.</p>

8		<p>Kartu pendukung digunakan untuk menambah stamina di waktu jeda antar babak saat pertandingan.</p>
---	---	--

Tabel 4. 3 Daftar Aset Visual Media Pendukung

No	Aset	Keterangan
1		<p><i>Giant Board Game</i> digunakan sebagai salah satu media untuk mempromosikan <i>board game</i> Serang Bela.</p>
2	<p style="text-align: center;">Kaos Merchandise Serang Bela</p> 	<p>Merchandise Serang Bela yang berupa kaos ini akan di jadikan salah satu media pendukung dalam penjualan promo.</p>
3	<p style="text-align: center;">Merchandise Pin Serang Bela</p> 	<p>Merchandise Serang Bela yang berupa pin ini akan di jadikan salah satu media pendukung dalam penjualan promo.</p>

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas peneliti berkesimpulan bahwa pencak silat adalah kebudayaan Indonesia yang memiliki aspek dan nilai yang bermanfaat bagi mental remaja. Dengan meningkatkan mental remaja maka akan memperbaiki kualitas peradaban kedepannya. Mengenalkan nilai-nilai pencak silat kepada remaja dapat menjadi suatu media untuk meningkatkan kualitas peradaban serta meningkatkan minat untuk mengikuti pencak silat. Dengan menggunakan *board game* yang mengandung nilai-nilai pencak silat dapat dijadikan media edukasi untuk menyampaikan pesan dari nilai-nilai pencak silat dan aspek-aspek pencak silat. Dengan menggunakan *board game* pula dapat mempermudah untuk menarik minat serta menyampaikan pesan kepada remaja. *Board game* ini pula yang nantinya akan menarik minat remaja untuk lebih mempelajari pencak silat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, Lidya, Obed Bima Wicandra, dan Asthararianty. 2015. "Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Ibu Bekerja dan Ibu Rumah Tangga.": 1–11.
- Sitepu, Vinsensius. 2004. "Panduan Mengenal Desain Grafis." *Escaeva.Com*: 52.
- Streit, Aprilia Kartini, dan Hadi. 2018. "Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Sulistianto, Dwi. 2016. "Perancangan Buku Ilustrasi Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia Untuk Usia 9-10 Tahun." *universitas Telkom* 3(3): 593–607.

