

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Penciptaan

Sumatera Barat terkenal dengan seni beladiri *Silek* (Silat) yang mana diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Masyarakat Minangkabau memiliki kebiasaan suka merantau. Untuk merantau tentu saja mereka harus memiliki bekal yang cukup dalam menjaga diri dari hal-hal terburuk selama di perjalanan atau di rantau. Di samping sebagai bekal untuk merantau, silek penting untuk pertahanan nagari terhadap ancaman dari luar. Dalam Silek terdapat sebuah ungkapan *Musuah Pantang di Cari, Basuo Pantang Dihelakan* (musuh pantang dicari, bertemu pantang lari) yang menjadi kunci ajaran dalam silek Minangkabau.

Para *tuo silek* (guru besar) juga mengatakan *jiko mamancak di galanggang, kalau basilek dimuko musuah* (jika melakukan tarian pencak di gelanggang, sedangkan jika bersilat untuk menghadapi musuh). Oleh sebab itu para *tuo silek* (guru besar) jarang ada yang mau mempertontonkan keahlian mereka di depan umum bagaimana langkah-langkah mereka dalam melumpuhkan musuh, sedangkan orang yang mahir bermain silat dinamakan *pandeka* (pendekar).

Langkah silat Minangkabau sederhana, namun di balik langkah sederhana itu, terkandung kecerdasan yang tinggi dari para pengagas

ratusan tahun yang lampau. Guru-guru silek atau pandeka yang lihai adalah orang yang benar-benar paham rahasia dari langkah silat yang sederhana itu, sehingga mereka bisa mengolahnya menjadi bentuk-bentuk gerakan silat sampai tidak hingga jumlahnya. Kiat yang demikian tergambar di dalam pepatah *jiko dibalun sagadang bijo labu, jiko dikambang saleba alam* (jika disimpulkan hanya sebesar biji labu, jika diuraikan akan menjadi selebar alam).

Dengan kemajuan teknologi pada saat sekarang ini ditambah dengan hadirnya media hiburan yang dapat mereka akses kapan saja, membuat remaja Minangkabau saat ini secara perlahan mulai terpengaruh dan lebih memilih hal tersebut dibandingkan budaya *Silek* itu sendiri. Penyebab lainnya yakni untuk belajar *Silek* sendiri memiliki syarat yang dirasa terlalu berat bagi remaja sekarang, menurut Sri Handayani, S.Pd, dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada <https://nasional.kompas.com/>, “Padahal, bukan tidak mungkin budaya yang digandrungi anak muda itu sama sekali tak mempunyai nilai positif. Di masa sekarang ataupun masa yang akan datang tanggungjawab untuk mengembangkan dan melestarikan warisan leluhur tersebut bukan lagi ditentukan sepenuhnya oleh pemerintah, tetapi oleh masyarakat, dalam hal ini mereka para pelaku seni, pecinta seni, pekerja seni dan pemerhati seni serta lainnya agar kesenian dan budaya tersebut tidak hilang atau musnah di telan zaman.”, hal ini juga dibuktikan dengan melakukan wawancara secara langsung serta penyebaran angket online tentang ketertarikan remaja di

Minangkabau terhadap media-media hiburan yang ada saat ini. Jika hal ini terus berlangsung, maka ruang bagi para remaja untuk lebih mengenal atau bahkan mencintai kebudayaan sendiri menjadi semakin berkurang.

Pada dasarnya remaja sekarang bukan tidak berminat terhadap budayanya sendiri, akan tetapi saat ini kemasannya harus bisa disesuaikan dengan kondisi seperti sekarang ini, sehingga tidak terkesan membosankan. Oleh sebab itu, melalui perancangan ini, diharapkan bisa menjadi tandingan di antara maraknya konten-konten luar tersebut. Untuk menasar target audience yang secara garis besar menyukai media-media populer tersebut, maka dalam perancangan nantinya akan memadukan media yang sedang akrab atau disukai oleh remaja Minangkabau saat ini dengan budaya Minangkabau dari segi sejarah, filosofi, gerakan serta teknik-teknik umum dalam *Silek*, karena didalamnya banyak terkandung nilai-nilai serta norma yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, yang nantinya dapat menjadi landasan atau acuan bagi generasi sekarang dalam membangun sebuah kepribadian yang baik di masyarakat.

Media yang diusulkan berupa komik bertema superhero *Kamen Rider* yang dipadukan dengan budaya dari Minangkabau. Pemilihan komik sebagai media utama terlihat dari hasil angket online dimana sebanyak 62,4 % memilih komik sebagai media yang digemari. Kelebihan dari komik yakni dapat menumbuhkan minat baca serta belajar dikarenakan materi yang disajikan dikemas semenarik mungkin. Dalam Kawasan teknologi

pendidikan, komik termasuk dalam Kawasan desain yaitu desain pesan, dengan merekayasa bentuk fisik dari pesan.

Menurut buku *MANGA in THEORY and PRACTICE*, dalam pembuatan komik perancangan karakter adalah hal terpenting, karena dengan memilih karakter serta perawakan yang tepat maka dapat menarik para pembaca, serta disuguhkan dengan alur cerita yang akan memperkuat komik tersebut. Komik juga membuat aksi tokoh lebih terlihat seru dengan penambahan *effect* disetiap adegannya.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana merancang komik silek minang yang efektif, efisien, komunikatif sehingga dapat disukai oleh remaja minangkabau maupun masyarakat secara luas.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari perancangan komik ini yaitu:

- a. Untuk memperkenalkan silek minang dengan cara yang lebih menarik dan disukai oleh generasi muda Minangkabau saat ini.
- b. Untuk menumbuhkan kembali minat target audience kepada silek minang melalui media komik itu sendiri
- c. Menerangkan budaya, filosofi serta makna tersirat yang ada di dalam komik
- d. Memberikan informasi tentang silek minang melalui media skomik

Kegunaan perancangan komik *PANDEKA* ini terbagi menjadi empat yaitu :

1. Bagi Pemerintah

- a. Membantu pemerintah dalam mensosialisasikan nilai-nilai budaya daerah Sumatera Barat.
- b. Sebagai sarana bagi pemerintah di bidang Pendidikan untuk mewujudkan dan meningkatkan minat generasi sekarang agar mencintai dan mengetahui sejarah serta budaya lokal
- c. Sebagai salah satu sarana penunjang untuk mencapai Visi dan Misi pemerintah dalam program budaya

2. Bagi Civitas Akademik

- a. Sebagai media pembelajaran dan penelitian lebih lanjut tentang *concept* desain serta alur cerita dari komik *PANDEKA*

3. Bagi Masyarakat Umum

- a. Dapat menghasilkan produk desain komunikasi visual berupa komik *Silek Minang*
- b. Mendapatkan rancangan karakter komik yang artistic, komunikatif, informative dan efektif serta alur cerita yang berkualitas.
- c. Meningkatkan minat remaja agar mau mengetahui tentang sejarah dan budaya Minangkabau

4. Bagi Personal

- a. Meningkatkan kreativitas dan pengembangan ide dalam lingkup desain komunikasi visual

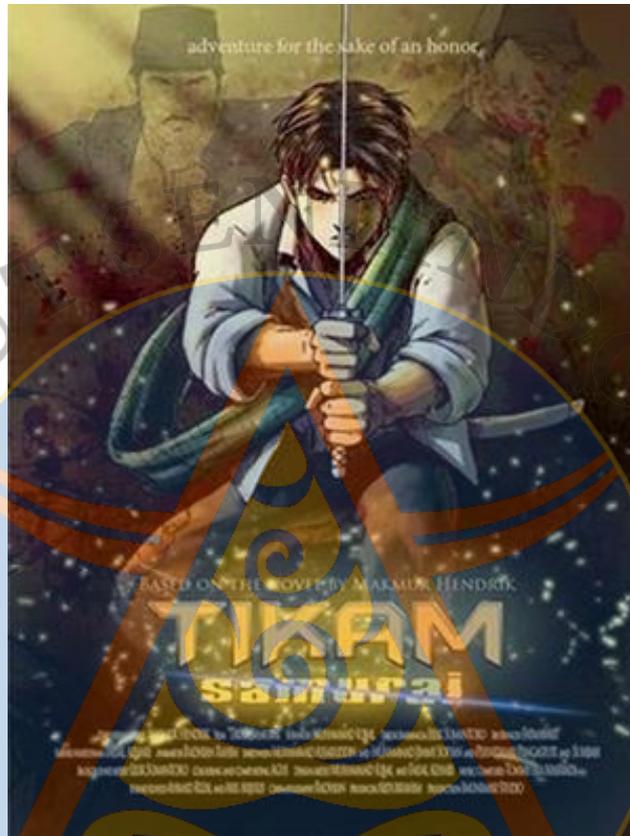
D. Tinjauan Karya

Orisinalitas adalah sesuatu yang murni, asli atau hasil proses kerja kreatif. Sangat penting untuk membahas dan meninjau karya-karya yang telah dirancang oleh desainer sebelumnya, guna untuk melihat persamaan dan perbedaan sehingga karya dapat dikatakan orisinal.

” orisinalitas menjadi bagian yang terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan”, (Agus Sachari, 45: 2002).

Dengan demikian, orisinalitas sifatnya ada kebaruan dari karya-karya sebelumnya, artinya karya tersebut bukan jiplakan serta tiruan, atau repro dari karya orang lain.

1. Novel “Tikam Samurai”



Gambar: 1

Cover Art Animasi “Tikam Samurai”

(Sumber : <https://www.wattpad.com/story/130780179-tikam-samurai-buku-1-dalam-kemelut-revolusi>, diakses pada tanggal 03-04-2019)

Tikam Samurai adalah karya monumental dari Makmur Hendrik.

Menurut pengakuannya, inspirasi karya-karyanya banyak diambil dari keagungan filsafat Minangkabau dan sejarah panjang berbagai peristiwa besar sejak zaman penjajahan Belanda, pendudukan Jepang, dan pemberontakan PRRI .

Cerita ini beberapa kali dimuat di harian lokal di Padang. Ceritanya heroik, romantic, tragis, yang berlatar belakang dendam, cinta, persahabatan dan petualangan. Dibalut dengan perkawinan jurus silat Minangkabau dengan ilmu pedang Samurai Jepang.

Kontribusi novel Tikam Samurai pada komik silek minang yaitu persamaan tema budaya yang diangkat yakni silek Minangkabau serta Teknik dan filosofi yang terkandung di dalam silek, namun pada komik PANDEKA nantinya alur cerita yang disajikan akan dibuat lebih ringan sehingga mudah dipahami dan dicerna oleh generasi muda Minangkabau. Perbedaan dari unsur modernisasi pada penokohan dan penambahan seperti penggunaan warna, bentuk, corak /motif juga memberikan nilai lebih karena disajikan dalam bentuk gambar dan ilustrasi.

2. Animasi “The Ancient Silat”



Gambar: 2

Animasi The Ancient Silat
karya Kenaris Animation

(Sumber : <https://Anime Pencak Silat Teaser 2 The Ancient Silat/ Youtube>, diakses pada tanggal 03-04-2019)

Seiring waktu, Pencak Silat mulai tergerus modernisasi, pengaruh budaya luar ditambah dengan gerakan yang membahayakan, menjadi alasan pencak silat sulit untuk bertahan di Indonesia. Namun beberapa pesilat pemberontak mulai menunjukkan eksistensinya di Indonesia dengan cara yang salah. Konflikpun tak terhindarkan antara pesilat pemberontak ,pemerintah dengan mafia. Sutan salah-satu pesilat dan teman-temannya diutus oleh perguruan silatnya untuk menyelesaikan konflik ini

Kontribusi pada karya nantinya terdapat pada alur cerita serta budaya yang diangkat yakni silek, hanya saja perbedaan terdapat pada penyajian media dimana komik silek disajikan dalam bentuk komik.

3. Komik Kamen Rider W “Detectives Fuuto”



Gambar: 3

Komik Kamen rider W “The Detectives Fuuto”
karya Riku Sanjou, Masaki Satou

(Sumber : <https://mangarock.com>, diakses pada tanggal 03-04-2019)

Kamen Rider W adalah 2 orang yang menjadi 1 Kamen Rider. Orang yang *henshin* (berubah) menjadi Kamen Rider W (*Daburu/Double*) adalah Hidari Shotaro dan Philip dengan menggunakan Gaia Memory dan Double Driver Belt. Ketika *henshin*, biasanya jiwa Philip masuk ke tubuh Shotaro agar dapat menjadi Kamen Rider W.

Kontribusi komik diatas terhadap karya yakni media yang diusung memiliki persamaan yaitu komik dan bertema super hero, teknik pembuatan komik juga menjadi acuan pada pengerjaan nantinya. Komik di atas memakai teknik hybrid, dimana proses sketsa dilakukan secara manual dan setelah itu finishing secara digitalisasi.

Perbedaan yang mendasar adalah budaya yang diangkat. Komik diatas mengusung tema dan budaya dari negara asalnya Jepang, sedangkan komik silek nantinya akan mengangkat budaya asli dari Minangkabau.

Dalam perancangannya, komik *PANDEKA* nantinya seorang pemuda minang yang memiliki hubungan ranji kekeluargaan dengan pendiri silek di Minangkabau, dia dipilih untuk menghentikan pendahulu mereka yang terpilih namun tidak bisa mengendalikan Hasrat kekuatan milik leluhurnya. Sehingga lambat laun termakan oleh kekuatan jahat tersebut dan merubah mereka menjadi sosok siluman “*Dubalang*” yang memiliki kekuatan jauh diluar nalar. Karena pada dasarnya silek sendiri bertiang teguh pada agama yakni Islam. Disetiap gerakan silek memiliki

arti dan memiliki bacaan ayat-ayat serta doa-doa. Tanpa berpegang teguh pada agama seorang pandeka akan termakan oleh Hasrat membunuh dan penyalahgunaan ilmu dari silek itu sendiri

Sama seperti karya pembanding diatas yang menampilkan aksi bertarung dan kekuatan super pada main karakternya. Karakter *Silek Minang* nantinya disesuaikan dengan karakteristik orang Minangkabau pada umumnya. Karakter akan divisualkan berumur antara 23-25 tahun, serta karakter dideformasi sesuai imajinasi desainer. Inilah yang menjadi kesulitan dari karya namun menjadi nilai tersendiri nantinya. Teknik yang digunakan dalam pembuatan komik ini yaitu *Hybrid* Teknik, penggabungan antara Teknik *Tradisional* dengan *Digital*, sama seperti pada karya pembanding diatas.

E. Landasan Teori

1. Silat

Menurut Mila Mardotillah, Dian Mochammad Zein (2017: 121-133) silat merupakan salah satu bentuk identitas seni beladiri Nusantara kebudayaan Indonesia berisi tentang pendidikan yang berkembang dalam masyarakat. Dalam dunia modern, silat bukan hanya sebagai alat seni bela diri tetapi berkembang menjadi sebuah upaya dalam memelihara kesehatan melalui olahraga. Silat berfungsi juga sebagai sarana pendidikan jasmani dan rohani melalui proses tahapan pendidikan berjenjang secara formal melalui peraturan yang dibuat masing-masing perguruan silat.

Identitas merupakan bagian dari kebudayaan dan lingkungan sosial yang dapat bergeser sesuai dinamika kehidupan masyarakat. Identitas berkembang berdasarkan ruang dan waktu setiap generasi dalam dunia kehidupan sehari-hari yang berasal dari pikiran dan tindakan manusia dan berkembang menjadi praktek nyata.

Pendidikan jasmani dan rohani yang ditanamkan melalui silat membentuk karakter bangsa yang tangguh, kuat dan berbudi luhur dan berkembang menjadi watak identitas bangsa. Tuntutan dunia modern, peran silat berkembang selain untuk menjaga diri juga menjadi salah satu sarana dalam upaya pemeliharaan kesehatan melalui bidang olahraga sehingga keseimbangan jasmani dan rohani merupakan salah satu jalan dalam meningkatkan produktivitas masyarakat.

2. Media Informasi

Media Informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain. Adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”.

Sedangkan pengertian dari informasi adalah kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya Media Informasi merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan bagi seseorang sehingga terciptanya proses keingintahuan.

- Media Visual

Media Visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata, diantaranya yakni :

a. Grafik

Grafik biasa diartikan sebagai suatu kerangka atau juga gambar yang digunakan untuk membuat objek visualisasi dari data-data pada tabel dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai suatu data dari penyaji materi kepada penerima materi.

b. Diagram

Diagram merupakan representasi simbolis informasi dalam bentuk geometri dua dimensi sesuai teknik visualisasi. Kadang teknik yang dipakai memanfaatkan visualisasi tiga dimensi yang kemudian diproyeksikan ke permukaan dua dimensi.

c. Poster

Suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak.

d. Kartun

Gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Orang yang membuat kartun disebut kartunis. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan strip komik.

e. Komik

Media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dipadukan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon kata, keterangan, dan onomatope menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya.

3. Media Kreatif

Media kreatif bertujuan agar pembelajar memahami wilayah kajian media dan budaya beserta kemampuan menggunakan daya kreativitas untuk memproduksi gagasan dan karya kreatif berbasis media. Sehingga, di samping mampu memahami wilayah kajian media dan budaya, juga mampu menganalisis fenomena komunikasi dengan

perspektif kajian media dan budaya, serta dapat menggunakan daya kreativitas untuk memproduksi gagasan dan karya kreatif berbasis media. Terutama untuk penguatan konseptual, kajian, dan praktik kreatif di ranah-ranah seperti media audio, visual, dan audiovisual (radio, fotografi, televisi, dan sinema/video/perfilman), penerbitan, periklanan, desain grafis, musik, serta aplikasi dan permainan interaktif (*interactive application and game*).

4. Superhero

Superhero atau (bahasa Indonesia: *pahlawan super*) merupakan karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat demi kepentingan umum. Pahlawan super memiliki kesaktian di atas rata-rata manusia normal, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan.

Tokoh pahlawan lain yang tidak memiliki kekuatan super juga dapat disebut pahlawan super, dan istilah pembasmi kejahatan berkostum sering dipakai untuk pahlawan super yang tidak mempunyai kekuatan super.

Superhero pertama adalah **Phantom** yang diciptakan oleh Lee Falk, terbit di komik strip koran harian strip pada tanggal 17 February 1936, kemudian diikuti oleh *Sunday Strip* pada 28 May 1939, kedua koran tersebut hingga kini tetap berjalan.

Sejak awal kemunculan karakter Superman di komik Amerika Serikat tahun 1938, karakter-karakter bertema hampir sama bermunculan. Tidak hanya di Amerika tetapi juga di negara-negara yang terpengaruh budaya pop Amerika terutama budaya komik. Meskipun lebih identik dengan negara Amerika Serikat, ternyata di berbagai negara lain juga memiliki superhero mereka sendiri. Indonesia juga memiliki sederet superhero seperti Godam, Gundala, Kapten Surya, Gatot Kaca, Aquanus, Garuda Putih, Sibuta dari Gua Hantu dan masih banyak lagi. Sebagai contoh komik superhero Godam yang masih terpengaruh style dari komik Amerika baik pada desain kostum maupun jenis kekuatannya, meskipun dari segi alur cerita memang bergaya Indonesia.



Gambar: 4

Godam dilukis oleh Admiranto Wijayadi pada tahun 2005
ciptaan *Wid NS*

(Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Godam>, diakses pada tanggal 25-06-2019)

Jepang juga memiliki superheronya sendiri dan disukai oleh masyarakat Jepang dan dunia pada umumnya. Melansir dari CBR,

meski superhero lahir dan berangkat dari Amerika, namun Jepang memiliki keunikan tersendiri yang tidak bisa diikuti oleh Amerika. Ada perpaduan luar biasa, dramatis, absurd, dan jenaka berbanding terbalik dengan superhero Amerika yang memiliki ciri khas alur serta nuansa kelam, keduanya memiliki ciri khas dan gaya yang unik termasuk perbedaan yang mencolok satu sama lain.



Gambar: 5

DC Comics “Batman”

ciptaan *Bob Kane* (Artist) dan *Bill Finger* (Writer)

(Sumber : <https://www.gamesradar.com/batman-100-review/>, diakses pada tanggal 25-06-2019)

Perbedaan yang pertama adalah media penyaluran asal para superhero dari kedua negara tersebut. Para superhero Amerika lahir dari buku komik seperti Batman, Superman, Spiderman, atau X-Men. Sementara Superhero Jepang lahir dari serial televisi dikenal dengan sebutan *tokusatsu*, seperti Ultraman, Kamen Rider, atau Super Sentai. Melansir dari *Wikipedia*, *tokusatsu* adalah film yang dibuat dengan banyak *special effect* praktis untuk layar televisi Jepang.

Kostum dan topeng yang digunakan dari dua superhero Amerika dan Jepang ini juga berbeda. Para superhero Amerika biasa menggunakan kostum dari spandeks dan lateks yang sangat ketat (kecuali Iron Man) dan topeng yang sederhana dan masih terlihat sebagian mukanya. Sementara para superhero Jepang menggunakan armor yang lengkap, seperti pelindung dada atau kaki (kecuali Ultraman dan Super Sentai). Sementara untuk menutupi kepala, mereka menggunakan topeng seperti helm yang didesain secara unik. Yang paling mencolok dari perbedaan dari dua superhero ini adalah asal usul kekuatan. Asal usul kekuatan superhero Amerika sangat bervariasi berdasarkan teori fiksi ilmiah. Mulai dari alien, mutasi, ataupun uji coba laboratorium, sedangkan kekuatan superhero Jepang umumnya berasal dari alat tertentu, seperti ikat pinggang atau jam tangan yang aktif bila menggunakan jurus tertentu.



Gambar: 6

Serial Tokusatsu Jepang

Ultraman (Kiri) *Kamen Rider* (Tengah) *Super Sentai* (Kanan)

(Sumber : <https://news.tokunation.com/>, diakses pada tanggal 25-06-2019)

5. Komik

a. Pengertian Komik

Komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritra-ceritra yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa (Daryanto 2010: 27).

M.S.Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6), “Justaposed pictoral and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader”. McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

b. Elemen Komik

Komik memiliki elemen-elemen yang saling berkaitan. Menurut Maharsi (2010), komik memiliki sebelas elemen yang meliputi panel, sudut pandang dan ukuran gambar, parit, balon kata, bunyi, ilustrasi, cerita, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik. Elemen-elemen tersebut merupakan kesatuan yang terdapat dalam komik. Penjelasan dari kesebelas elemen tersebut adalah sebagai berikut.

1) Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita

2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar

Aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik. Menurutnya sudut pandang yang terdapat dalam komik bisa dibedakan menjadi lima macam, yaitu bird eye view, high angle, low angle, eye level, dan frog eye. Sementara itu, ukuran gambar panel menurut Maharsi dibedakan atas close up, extreme close up, medium close up, long shot, dan extreme long shot.

3) Parit

Mccloud (2001) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi

pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.

4) Balon Kata

Bonnef (1983) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut." Secara garis besar balon kata dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan caption

5) Bunyi Huruf

Bunyi huruf disebut sebagai onomatope. Onomatope dalam hal ini adalah perwujudan kata yang berasal dari bunyi-bunyi misalnya, bunyi hewan dan bunyi manusia yang bukan dialog

6) Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kusmiati (1999) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Gambaran pesan yang terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini, pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata." Berdasarkan kutipan tersebut, ilustrasi terbagi dua macam, yaitu kartun dan realis.

7) Cerita

Asura (2005) dalam Maharsi (2010) mengatakan bahwa "Tema merupakan unsur dasar yang terdapat dalam sebuah cerita. Tema dikatakan sebagai ruh dari sebuah cerita, namun harus didukung oleh penggunaan bahasa yang baik dan penuturan yang logis."

8) *Splash*

Splash menurut Maharsi (2010) terdiri dari tiga macam, yaitu splash halaman, splash ganda, splash panel. "Splash adalah panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar di antara panel yang lain. Splash panel adalah splash yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama. Sementara splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain."

9) Gerak-gerak

Gerak-gerak menurut Maharsi (2010) adalah "efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik."

10) Simbolia

Simbolia menurut Walker (1980) dalam Maharsi (2010) adalah "representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun."

Simbolia tervisual dalam benda-benda ataupun huruf. Ada beberapa jenis simbolia dalam komik, yaitu plewds, squeans, emanata, briffits, dan grawlixes

11) Kop Komik

Kop komik menurut Maharsi (2010) adalah "bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang."

12) Teks

Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.

13) Colour

Merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

Selain unsur dan elemen yang berupa aspek visual (gambar), komik juga harus menjadi sarana representasi aspek verbal (bahasa). Menurut Nurgiyantoro (2013), unsur-unsur bahasa dalam komik antara lain adalah sebagai berikut:

1) Penokohan

Yaitu berupa subjek yang dikisahkan dalam komik. Tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang akan membentuk alur.

2) Alur

Perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya suspense dan sureprise.

3) Tema dan Moral

Aspek isi yang disampaikan kepada pembaca.

4) Gambar dan Bahasa

Unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri.

c. Jenis-jenis Komik

Berdasarkan fungsinya, Daryanto (2010: 27) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

1) Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2) Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Bonneff (1998: 9) mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi comic books (komik buku) dan comic strip (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau buletin. Jadi komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, komik pengembangan ini termasuk dalam jenis komik pendidikan sebab mengandung unsur informatif. Komik ini berisi materi pelajaran IPS Kelas VII SMP pada materi konektivitas antar ruang. Komik pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran IPS sehingga berguna dalam dunia pendidikan.

3) Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks.

Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. M.S. Gumelar (2011: 26-35)

menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

1. Space, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.

2. Image, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.

3. Teks, merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik

4. Colour, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

5. Voice, Sound, Audio. Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. Sound adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. Audio lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

Selain elemen-elemen desain yang telah disebutkan di atas, komik juga mempunyai syarat lain agar komik dapat dikatakan sebagai komik pendidikan. Komik pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar tentunya harus mempunyai elemen-elemen yang mendukung agar dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 69) mengatakan bahwa komik sebagai sumber belajar harus didesain berisi materi-materi keilmuan.

Materi keilmuan yang ada dalam komik akan mampu menumbuhkan minat baca siswa yang tadinya rendah. Hal ini dikarenakan komik pendidikan mengandung gambar-gambar yang lebih menarik siswa untuk membaca. Komik pendidikan dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang realistis sehingga komik pendidikan dapat menjadi sumber belajar yang efektif guna membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca siswa.

4) Teknik Membuat Komik

Komik dapat dibuat dengan menggunakan tiga teknik, yaitu traditional technique, hybrid technique, dan digital

technique. M.S. Gumelar (2011: 92- 260) menjelaskan tiga teknik pembuatan komik sebagai berikut:

1. Traditional Technique

Traditional Technique atau teknik membuat komik dengan cara tradisional. Pembuatan komik dengan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta tahan air, spidol kecil, penghapus, cat, pensil warna, kertas gambar, kertas HVS, cutter, dan hairdryer sebagai pengering serta bahan lain yang relevan digunakan.

Pembuatan komik dengan teknik tradisional dilakukan dengan tahapan berikut ini:

- b. Siapkan kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan
- c. Siapkan skripnya, apabila tidak ada, pembuat komik dapat langsung menuangkan ide yang ada di pikirannya.
- d. Tuliskan teks terlebih dahulu dengan memperhatikan skrip.
- e. Buat gambar-gambar raw sketch (sketsa kasar). Sketsa kasar dibuat sesuai dengan skrip. Selanjutnya sketsa kasar akan disalin menjadi gambar hampir jadi. Sketsa kasar juga dapat dijadikan finished sketch (sketsa yang sudah rapi dan siap ditinta) agar lebih menghemat waktu.

- f. Sketsa kasar kemudian ditinta dengan menggunakan tinta bak atau pen permanen lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan.
- g. Langkah terakhir adalah mewarna secara tradisional.

Pada saat mewarna, dapat digunakan marker atau spidol dengan membuka penutup belakangnya sehingga pewarnaan akan lebih mudah karena warna akan lebih banyak keluar.

2. Hybrid Technique

Hybrid Technique adalah teknik membuat komik secara gabungan antara cara tradisional dan cara digital. Jumlah dan persentase antara digital dan tradisional tidak dipermasalahkan, 23 yang terpenting adalah menggabungkan dua teknik tersebut. Secara tradisional, alat-alat yang diperlukan sama dengan alat-alat dalam teknik tradisional. Alat-alat tersebut akan digabungkan dengan alat-alat digital seperti komputer, scanner, dan softwares dalam komputer untuk pewarnaan komik.

Langkah pembuatan komik dengan teknik gabungan, pertama adalah siapkan gambar hitam putih yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian, lakukan scan pada gambar hitam putih tersebut sehingga diperoleh gambar dalam bentuk copy digital. Setelah gambar

menjadi bentuk copy digital, gambar akan diwarnai dengan digital colouring. Pewarnaan secara digital dapat dilakukan dengan softwares seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, The Gimp, atau sejenisnya. Apabila pewarnaan pada gambar telah selesai, langkah selanjutnya adalah lettering atau pemberian teks. Pemberian teks dilakukan untuk memperjelas adegan tokoh dalam komik. Pemberian teks dapat dilakukan dengan Adobe Photoshop atau software sejenisnya.

3. Digital Technique

Digital technique atau teknik digital merupakan teknik pembuatan digital dengan bantuan alat-alat digital. Alat-alat digital yang digunakan yaitu komputer atau tablet dan softwares seperti Adobe Photoshop, Adobe Design, Corel Draw, dan lainlain sesuai kebutuhan. Pembuatan komik secara digital 24 membutuhkan kemampuan yang lebih daripada pembuatan komik secara tradisional sebab pengerjaannya yang lebih rumit.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik digital yang pertama adalah menggambar secara digital dengan menggunakan komputer atau tablet. Komputer atau tablet yang digunakan untuk menggambar tentunya

telah berisi softwares yang telah disebutkan dalam alat-alat digital.

Dari ketiga teknik yang dipaparkan oleh M.S. Gumelar tersebut, komik yang akan dikembangkan oleh peneliti menggunakan hybrid technique atau teknik gabungan tradisional dan digital. Komik dibuat dengan menggambar secara manual, kemudian gambar di scan sehingga gambar hasil scan telah berbentuk digital. Selanjutnya gambar diwarnai menggunakan aplikasi digital berupa Adobe Photoshop dan Clip Studio Paint.

5) Langkah-langkah Membuat Komik

Langkah-langkah dalam pembuatan komik dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik atau komikus. Lusiana Susiani (2006: 6-7) menjelaskan langkah-langkah membuat komik sebagai berikut:

- a. Langkah awal dalam membuat komik adalah perumusan ide cerita dan pembentukan karakter. Langkah awal sangat penting dilakukan agar rangkaian cerita yang akan dibuat lebih kuat. Perumusan ide cerita diawali dengan pembuatan ringkasan cerita komik. Ringkasan cerita berisi garis besar cerita dalam komik yang akan dibuat. Ringkasan cerita selanjutnya dijadikan acuan pembuatan skenario komik. Skenario

komik tersusun atas alur cerita, percakapan antar tokoh, dan setting dalam komik. Skenario cerita dibuat pada setiap panel, mulai dari panel satu sampai panel terakhir dalam komik. Pembuatan skenario ditujukan agar jalan cerita komik lebih jelas.

- b. Langkah kedua yang dilakukan adalah menuangkan ide cerita ke dalam bidang gambar secara kasar. Hal ini disebut dengan pembuatan sketsa (sketching). Sketching dilakukan dengan menggunakan peralatan seperti kertas, pensil, penghapus, dan penggaris.
- c. Langkah ketiga setelah proses sketching jadi adalah meminta hasil sketsa atau inking. Inking dilakukan dengan tinta, pena, atau spidol pada gambar sketsa.
- d. Langkah keempat dalam pembuatan komik yaitu pewarnaan pada komik. Pewarnaan dalam komik dapat dilakukan secara manual menggunakan cat air atau cat poster. Pewarnaan juga dapat dilakukan dengan cara nonmanual menggunakan software dalam komputer misalnya Adobe Photoshop.
- e. Langkah kelima adalah pemberian teks (lettering). Pemberian teks pada komik biasanya menggunakan balon kata. Pemberian teks dapat dilakukan secara manual maupun non manual. Pemberian teks harus

memperhatikan posisi gambar agar keberadaannya tidak mengganggu gambar.

McCloud juga menjelaskan bahwa setiap proses pembuatan karya apapun seperti lukisan kesastraan, teater, film, patung, dan komik dalam media apapun harus selalu mengikuti jalur tertentu. Jalur tersebut merupakan langkah-langkah yang digunakan pembuat seni untuk membuat karyanya. Komik sebagai karya seni juga harus dibuat melalui jalur tersebut. McCloud (2001: 170- 184) mengemukakan enam langkah pembuatan karya yaitu gagasan/tujuan, bentuk, gaya, struktur, keterampilan, dan permukaan.

Pertama, pembuat komik harus mempunyai gagasan/tujuan. Gagasan tersebut dapat berasal dari dorongan hati, filsafat, emosi, atau tujuan dari karya yang akan dihasilkan.

Kedua, pembuat komik harus menentukan bentuk apa yang akan diciptakan. Bentuk tersebut dapat berupa sebuah buku, hanya berupa gambar saja, coretan kapur, atau buku komik.

Ketiga, gaya atau aliran merupakan unsur yang dapat berupa gerak-gerik atau subyek. Gaya atau aliran seni ini dapat ditentukan sendiri oleh pembuat komik

atau dapat juga menggunakan gaya yang dimiliki seniman lain.

Keempat, pembuat komik harus menyatukan segala hal yang telah dipikirkan menjadi struktur yang baik.

Kelima, keterampilan harus dimiliki pembuat komik untuk menyusun karyanya dengan menerapkan segala kemampuan, pengetahuan, dan penemuan agar karya tersebut dapat terwujud.

Keenam, aspek terakhir yang dilakukan pembuat komik yaitu permukaan. Permukaan berarti penyelesaian akhir dari karya yang dibuat, yaitu tampilan. Aspek permukaan merupakan aspek terpenting, sebab dari tampilan inilah masyarakat menilai karya yang dihasilkan.

Komik sebagai produk pengembangan yang dikembangkan juga dibuat melalui beberapa langkah.

Langkah-langkah yang dipilih berdasarkan pendapat Lusiana Susiani sebagai berikut:

- a. Pembuatan komik diawali dengan perumusan ide cerita. Cerita dibuat berdasarkan materi Konektivitas Antar Ruang. Ide cerita dibuat ke dalam skenario komik yang berisi alur cerita, percakapan antar tokoh, dan setting cerita dalam komik. Skenario dibuat pada setiap panel

cerita. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan tokoh komik. Setelah diperoleh tokoh komik, ide cerita dituangkan ke dalam skenario cerita.

- b. Setelah tahap pertama selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggunakan kertas A4, pensil, penghapus, dan penggaris. Pembuatan sketsa diawali dengan membuat kotak-kotak panel cerita. Selanjutnya setiap panel diisi dengan sketsa kasar sesuai dengan ide cerita.
- c. Langkah selanjutnya setelah seluruh sketsa dibuat adalah meninta hasil sketsa. Penintaan dilakukan dengan spidol hitam anti air. Spidol hitam anti air dipilih agar gambar lebih bagus dan tahan air.
- d. Setelah gambar komik selesai ditinta, langkah selanjutnya adalah pewarnaan. Pewarnaan yang dilakukan terhadap komik pengembangan adalah pewarnaan secara digital atau nonmanual. Oleh karena itu, gambar komik harus discan terlebih dahulu. Setelah diperoleh gambar digital, proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photoshop.
- e. Komik yang telah diwarnai selanjutnya diberi teks sesuai dengan ide cerita. Pemberian teks juga dilakukan secara digital atau nonmanual dengan menggunakan software

Photoshop. Pemberian teks pada komik juga dilakukan dalam balon kata.

Setelah komik selesai dibuat sesuai dengan langkah-langkah tersebut, komik pengembangan selanjutnya diteliti dan dicek ulang sebelum dicetak. Pengecekan dilakukan dengan cara membaca seluruh cerita dalam komik. Setelah tidak ada kesalahan penulisan dan pewarnaan, komik pengembangan kemudian dicetak dan dijilid untuk segera divalidasi oleh ahli.

6) Kriteria Penilaian Komik

Komik sebagai sumber belajar akan dikatakan layak apabila telah melalui tahap validasi atau penilaian oleh ahli. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar penilaian. Penyusunan instrumen penilaian berdasarkan pada prinsip penilaian oleh Masnur Muslich (2010: 292-313) yang selanjutnya dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Penilaian ini mengacu pada kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.

Kelayakan isi menunjukkan kriteria penilaian terhadap materi yang digunakan, KI dan KD, serta pemilihan materi. Kelayakan penyajian menunjukkan kriteria penilaian tentang penyajian materi dalam komik dan kelengkapan

komik seperti daftar isi dan petunjuk penggunaan. Kelayakan bahasa menunjukkan kriteria penilaian tentang penggunaan bahasa dalam komik. Kelayakan kegrafikan menunjukkan kriteria penilaian tentang ilustrasi, pewarnaan, dan keterbacaan teks.

7) Komik Sebagai Sumber Belajar

Komik sudah banyak dikenal diberbagai kalangan usia. Komik banyak dibaca oleh anak-anak seperti halnya buku cerita. Komik dapat dikatakan sebagai sumber belajar sebab komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Popularitas komik inilah yang mendorong banyak kalangan pendidik memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 68) mengatakan peranan pokok dari komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat. Penggunaan komik yang dipadukan dengan berbagai metode dapat menciptakan suasana yang lebih efektif. Komik diharapkan dapat membangkitkan minat.

f. Estetika

a. Pengertian Estetika

Secara etimologis, istilah “estetika” berasal dari bahasa Latin “*aestheticus*” atau bahasa Yunani “*aestheticos*” yang artinya merasa atau hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera manusia. Ada juga yang menyebutkan bahwa arti estetika ialah suatu cabang ilmu filsafat yang membahas tentang keindahan dan biasanya terdapat didalam seni dan alam semesta.

Estetika adalah hal yang mempelajari kualitas keindahan dari obyek, estetika atau yang biasa disebut dengan sebuah keindahan mempunyai banyak makna dan arti, setiap orang mempunyai pengertian yang berbeda antara satu dan yang lainnya mengenai arti dan makna estetika. Sebab, setiap orang mempunyai penilaian dan kriteria keindahan yang berbeda-beda.

Estetika yang saat ini sering kita dengar dan raskan adalah estetika Barat. Jepang, Korea selatan, Hongkong, dan negara-negara kebangkitan baru merupakan contoh negara yang telah luruh kedalam estetika barat. Kunci utama ke arah itu adalah meleburkan diri dalam materialisma Barat, menjasmani seluruhnya pada kearifan estetika Barat dalam wujud-wujud artifak ataupun nilai Estetika Barat secara substansial dan eksistensial. Di luar wacana itu, wujud estetis dapat dikategorikan sebagai sesuatu yang primitive dan terpinggirkan.

Para ahli memahami estetika secara beragam, diantaranya :

1) Menurut J. W. Moris

Pengertian estetika sama dengan seni karena estetika dapat dikenakan pada berbagai objek, baik yang indah maupun tidak.

Selanjutnya Moris juga menyebutkan bahwa estetikan ialah suatu objek seni "art".

2) Menurut Dra. Artini Kusmiati

Pengertian estetika ialah suatu keadaan yang berhubungan dengan sensasi keindahan yang baru bisa dirasakan seseorang jika terjalin perpaduan yang harmonis antar elemen yang ada dalam suatu objek.

3) (Kattsoff, *element of Philosophy*, 1953)

Estetika adalah segala sesuatu dan kajian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan seni.

b. Aspek Estetika

Seni selalu berhubungan dengan estetika karena seni adalah sesuatu yang indah. Sesuai dengan pengertiannya, estetika adalah ilmu (ajaran atau falsafat) tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya; kepekaan terhadap seni dan keindahan (KBBI, 2008:401). Estetika merupakan salah satu tolok ukur untuk menilai apakah sebuah seni itu dapat dikatakan bagus atau tidak.

Aspek yang digunakan untuk menilai sebuah karya seni, yaitu :

- 1) Absolutisme merupakan penilaian sebuah karya seni yang mutlak, tidak dapat ditawar lagi. Penilaian ini didasarkan pada konvensi atau aturan yang telah ada.
- 2) Anarki adalah penilaian berdasarkan pendapat tiap-tiap orang. Penilaian ini bersifat subjektif dan tidak perlu adanya pertanggungjawaban. Namun, penilaian tersebut tetap didasarkan pada aturan seni yang berlaku.
- 3) Relativisme adalah penilaian seseorang yang tidak mutlak (absolut) dan masih bersifat objektif.

c. Unsur-unsur estetika

Terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam mengkaji nilai estetika suatu objek, adapun beberapa unsur estetika ialah sebagai berikut:

1) Unsur Bentuk

Bentuk “shape” sangat berpengaruh pada daya tarik suatu objek, secara umum bentuk objek terdiri dari dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Objek terbentuk dua dimensi tidak memiliki volume dan bentuknya datar, misalnya lukisan, foto, hiasan dinding dan lainnya. Objek berbentuk tiga dimensi memiliki volume, kedalaman, dan ruang. Misalnya patung, pakaian, tas dan lainnya.

Pada komik silek nantinya terdapat deformasi bentuk terhadap bentuk kostum dan pakainnya, misalnya saja pada bagian kepala terdapat perpaduan antara bentuk gonjong atap rumah gadang dengan topi deta (topi tari laki-laki minang).

2) Unsur Warna

Keindahan suatu objek juga sangat dipengaruhi oleh unsur warna, umumnya pilihan warna objek akan disesuaikan oleh orang yang akan menggunakannya.

Misalnya selera warna pakaian anak muda cenderung berbeda dengan orang yang sudah tua.

Pada komik silek akan memakai unsur warna khas bendera minangkabau yakni marawa (Hitam, Merah dan Kuning)

3) Unsur Tema

Dalam hal ini tema ialah ide atau gagasan yang ini disampaikan oleh pembuat objek atau karya seni kepada orang lain. Biasanya tema suatu karya akan dipengaruhi oleh banyak faktor, misalnya letak geografis, adat istiadat, budaya dan lainnya.

Pada komik silek akan memakai unsur tema khas silek minang yang dipadukan dengan unsur tema super hero.

4) Unsur Motif Hias

Motif hias ialah pola atau gambar yang menjadi hiasanya pada suatu objek atau produk. Tujuan menambahkan motif hias pada suatu objek ialah untuk menambah nilai keindahan/estetika pada objek atau produk tersebut.

Pada komik silek minang akan memakai unsur motif hias serta ukiran yang berasal dari melayu dan melayu Minangkabau, pemilihan motif dilakukan tidak sembarangan karena setiap motif memiliki makna dan arti yang berbeda-beda.

g. Tentang Silek Tuo Gunung

Sejarah dan Falsafah Silek Minangkabau Silat Minangkabau atau lebih dikenal dengan “Silek Minang” adalah salah satu kebudayaan khas yang diwariskan oleh nenek moyang Minangkabau sejak mendiami bumi minangkabau pada zaman dahulu.

Silek tuo gunuang sebagai salah satu varian seni beladiri pencak silat juga memiliki ciri khas yang bisa menunjukkan identitas yang kuat. Ciri khas tersebut dikembangkan melalui proses panjang dalam akar sejarah yang dilaluinya.

Silek tuo gunuang merupakan silek gunuang yang turun temurun dipelajari oleh anak muda nagari gunuang. Silek tuo gunuang mulai hilang dari dunia persilatan. Hal ini dikarenakan proses akulturasi yang terjadi tampak simpang siur dan setengah-setengah. Contoh, perubahan

gaya hidup pada masyarakat Indonesia yang kebarat-baratan yang seolah-olah sedikit demi sedikit mulai mengikis budaya dan adat ketimurannya. Namun, masih ada beberapa masyarakat yang masih sangat kolot dan hampir tidak mempedulikan perkembangan dan kemajuan dunia luar dan mereka tetap menjaga kebudayaan asli mereka.

Silek tuo gunuang adalah seni beladiri yang dimiliki oleh masyarakat nagari gunuang yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Masyarakat Minangkabau memiliki tabiat suka merantau semenjak beratus-ratus tahun yang lampau. Untuk merantau tentu saja mereka harus memiliki bekal yang cukup dalam menjaga diri dari hal-hal terburuk selama di perjalanan atau di rantau, misalnya diserang atau dirampok orang. Di samping sebagai bekal untuk merantau, silek penting untuk pertahanan nagari terhadap ancaman dari luar.

Secara ke dalam merupakan wadah untuk menyambung silaturahmi sesama anak nagari di rananah minang.

3 cara dalam palangkahan silek tuo

- 1) Patah kan niat lawan untuk menyerang
- 2) Patah kan serangan lawan degan menyadar kan nya, bahwa bukan berkelahi lah jalan yang terbaik.
- 3) Tapi, Seandai nya 1 dan 2 telah anda lakukan degan baik, tapi lawan tak menyadari nya juga..Berarti dia bukan manusia, melainkan iblis yang ada dalam jiwanya. Bukan kan iblis patut dimatikan. Dan

matikan lah dia dengan segenap jurus silek yg sepanas" nya.Saran pemuka silek tuo gunung.

Kita dapat membedakan antara silat dari Minangkabau dan silat dari daerah lain di kawasan Nusantara. Beberapa konsep dari silek Minangkabau itu :

a. Tagak Jo Langkah

Ciri khas dari permainan silek adalah pola berdiri dan langkah. **Tagak** artinya tegak atau berdiri, di mana pesilat berdiri? Dia berdiri di jalan yang benar (*tagak di nan bana*), dia bukanlah seorang yang suka cari rusuh dan merusak tatanan alam dan kehidupan bermasyarakat. Di dalam mantera sering juga diungkapkan sebagai *tegak alif, pitunggua adam, langkah muhammad*. Di dalam permainan silat, posisi berdiri adalah pelajaran pertama diberikan, yang dinamakan sebagai *bukak langkah* (sikap pasang) seorang pemain silat Minangkabau adalah *tagak runciang* (berdiri runcing atau berdiri serong) dengan posisinya selalu melindungi alat vital. Kuda-kuda pemain silat harus kokoh, untuk latihan ini dahulunya mereka berjalan menentang arus sungai. **Langkah** dalam permainan silek Minangkabau mirip dengan langkah berjalan, namun posisinya pada umumnya merendah. Posisi melangkah melingkar yang terdiri dari *gelek, balabek, simpia* dan *baliak*

Adapun pola langkah yang dipergunakan ada yang dinamakan :

1) *langkah tigo* (langkah tiga, pola langkah yang membentuk segitiga). Silek yang dimainkan oleh Mak Danin Capek di Cupak Solok, Sumatera Barat, misalnya lebih menekankan penggunaan langkah tiga, sehingga dia menyebutnya sebagai *Silek Langkah Tigo* (silat langkah tiga).

2) *langkah ampek* (langkah empat, pola langkah yang membentuk segiempat)

3) *langkah sambilan* (langkah sembilan): untuk mancak (pencak)

b. Garak jo Garik

Di dalam bersilat perlu sekali memahami gerak dan garik. **Garak** artinya insting, kemampuan membaca sesuatu akan terjadi, contoh seorang pesilat bisa merasakan ada sesuatu yang akan membahayakan dirinya. **Garik** adalah gerakan yang dihasilkan oleh pesilat itu sebagai antisipasi dari serangan yang datang. Jika kata ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, ia menjadi kurang pas, karena di dalam bahasa Indonesia, gerak itu adalah gerakan dan gerik adalah kata pelengkap dari gerakan itu. Sedangkan di dalam bahasa Minangkabau gerak (gerak) itu adalah kemampuan mencium bahaya (insting) dan garik (gerik) adalah gerakan yang dihasilkan (tindakan).

c. Raso jo Pareso

1) Raso

Raso atau rasa diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan sesuatu gerakan yang tepat tanpa harus dipikirkan dulu, seperti seorang yang mahir membawakan kendaraan, dia pasti tidak berpikir berapa centimeter harus memijak rem supaya berhenti dengan tepat tanpa goncangan, tetapi dengan merasakan pijakan rem itu dia dapat berhenti dengan mulus.

2) Pareso

Pareso adalah kemampuan analisis dalam waktu yang singkat atau nalar. Di dalam pertempuran ungkapan pareso ini adalah kemampuan memanfaatkan sesuatu di dalam berbagai situasi pertempuran dalam upaya untuk memperoleh kemenangan. Misalkan, jika kita bertempur waktu sore, upayakan posisi jangan menghadap ke barat, karena akan silau oleh cahaya matahari.

Jadi antara raso dan pareso itu jalannya berpasangan, tidak boleh jalan sendiri-sendiri. Kita tidak boleh terlalu mengandalkan perasaan tanpa menggunakan pikiran, namun tidak boleh pula berpikir tanpa menggunakan perasaan. Ada pepatah yang mengatakan *raso dibao naiak, pareso dibao turun* (Rasa di

baik naik ke alam pikiran, periksa dibawa turun ke alam rasa). Demikianlah kira-kira maksud dari raso jo pareso yang diungkapkan oleh para guru silek.

3) **Kato Bajawek, Gayuang Basambuik**

Alam fikiran Minangkabau memiliki **konsep berpasangan**, ini dapat dibuktikan dengan banyaknya pepatah yang memiliki isi kalimat berpasangan, contohnya: *mancari nan baik manulak nan buruak* (mencari hal-hal yang baik dan menolak hal-hal yang buruk), *manitiak dari ateh, mambasuik dari bumi* (menitik dari atas, membersit dari bumi), *tiok kunci ado pambukaknyo* (tiap kunci ada pembukanya) dan *tiok kabek bisa diungkai* (tiap ikatan bisa dilepas). Hal yang sama berlaku pada silek, setiap gerakan silat ada pemusnahnya, setiap kuncian ada teknik untuk melepaskannya, oleh sebab itu sepasang pemain silat yang mahir mampu bersilat terus menerus tanpa putus dengan mengalir begitu saja. Mereka baru berhenti kalau sudah letih atau capek. Hal yang sama juga terjadi pada peniup saluang, mereka bisa meniup alat musik itu tanpa putus-putus sampai lagu selesai.

4) Tagang Bajelo, Kandua Badantiang

Guru silek mengatakan, jika tagang badantiang, maka ia akan putus atau rusak, dan jika kandua manjelo (mengalun) itu artinya lemah. Adapun silek Minangkabau tidaklah demikian, silat itu adalah kombinasi pas antara kelembutan dan kekuatan, dia lembut tetapi keras, dia keras tetapi lembut. Mungkin istilah lentur atau plastis bisa disamakan dengan pengertian ungkapan di atas. Di dalam permainan silek, serangan lawan itu tidak ditangkis atau dihadang, namun dipapah atau dibelokkan ke arah lain. Menangkis serangan lawan, seperti sepak atau tinju akan membawa risiko memar atau cedera, namun jika serangan itu dibelokkan, risiko cedera bisa dihindari dan lawan akan terdorong ke arah lain.

5) Adaik Manuruik Alua, Alua Manuruik Patuik jo Mungkin

Tubuh manusia memiliki alur dan pola, gerakan silek harus mengikuti alur tubuh manusia, jangan menentangnya. Konsep ini adalah konsep flow (mengalir) di dalam permainan silat. Jika konsep ini dipakai, maka permainan silek akan terlihat indah dan mengalir, serta aman. Sekali alur itu dilanggar, maka akan terjadi apa yang disebut sungsang (terbalik arah) yang dapat berakibat

cedera mulai dari ringan sampai patah. Silek disusun sedemikian rupa dengan mempertimbangan kaidah hukum alam sehingga menghasilkan gerakan yang LOGIS dan EFEKTIF untuk beladiri. Bagaimana mengikuti alur tubuh yang baik dapat dilihat pada gerakan silat yang dimainkan dan dijelaskan oleh David Benitez. Prinsip umum silat juga dijelaskan oleh Luke Holloway yang menyatakan bahwa gerakan memukul yang diawali dengan **ancang-ancang rileks**, santai atau tanpa tegangan akan menghasilkan efek pukulan **lebih keras** daripada pukulan yang diawali dengan anchang-ancang yang kaku. Efek ini terjadi karena alur dari gerakan alamiah tubuh sendiri.

Tujuan dari silek adalah mempertahankan diri dari serangan musuh seperti yang dikatakan oleh tuo silek, jadi sebagian teknik-teknik yang dipelajari tidak boleh digunakan di dalam pertandingan silat, karena berbahaya dan mencelakakan lawan tanding.

Pada tahap ini muridpun diberi semacam doa atau *kato* atau *manto* (mantera) oleh guru, misalnya mantera yang dipakai untuk menyambut atau untuk menyerang lawan, bisa juga mantera untuk membuat tubuh kita kelihatan lebih besar dan tinggi, sehingga lawan merasa takut dan sebagainya. Tiap sasaran silek punya manto atau

doa tersendiri. Ada sasaran silek yang hanya memakai doa yang diambil dari kutipan ayat Alquran, namun kebanyakan mantra berisi campuran antara doa dalam bahasa Arab dan Minangkabau. Campuran mantera antara bahasa Minang dan bahasa Arab menandakan pengaruh Islam di dalam silat di Minangkabau.

Beberapa referensi gerak dalam pembuatan komik :



Gambar: 7
Posisi Tagak Alif “”
diperagakan oleh Gaek Mulie
(Dokumentasi : Syahjehan Viscot, 2020)



Gambar: 8
Posisi Tagak Ra “ ر ”
diperagakan oleh Gaek Mulie
(Dokumentasi : Syahjehan Viscot, 2020)



Gambar: 9
Posisi Tagak Wau “ و ”
diperagakan oleh Gaek Mulie
(Dokumentasi : Syahjehan Viscot, 2020)

h. Tentang Tokusatsu

Tokusatsu adalah seni visual efek dari Jepang dan seringkali digunakan untuk menyebut film sci-fi/fantasi/horor live-action produksi

Jepang. Tokusatsu merupakan kependekan dari istilah tokushu satsuei, sebuah istilah bahasa Jepang yang bisa diterjemahkan sebagai "special photography" yang pada saat ini dikenal dengan sebutan efek khusus (special effects). Biasanya, dalam sebuah film atau pertunjukan, orang yang bertanggung jawab untuk urusan efek khusus seringkali dipanggil dengan julukan tokushu gijutsu, yang berarti "special techniques" (istilah yang dulu digunakan untuk menyebut "special effects"), atau tokusatsu kantoku. Imansyah Lubis, seorang pakar tokusatsu menyatakan bahwa “ Setiap tokusatsu selalu mempunyai pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya, misalnya Godzilla yang menyampaikan tentang bahaya nuklir, Kamen Rider Black yang mengkampanyekan minum susu, serta Kikaider yang menyampaikan bahwa harus ada keseimbangan antara manusia dan teknologi.”

Selanjutnya mulai bermuculan beberapa tokusatsu dengan genre lain. Genre ini didasarkan oleh ciri khas masing-masing tokusatsu, beberapa yang terkenal diantaranya yaitu :

1. Ultraman: Bercerita tentang seorang pejuang yang bisa berubah menjadi raksasa. Beberapa contoh dari genre ini adalah: Tiga, Gaia dan Dyna.
2. Super Sentai: Pasukan khusus yang bertugas melindungi bumi dari kejahatan. Sentai sendiri pada awal ceritanya terdiri dari 3-5 orang. Contoh dari genre ini adalah: Hurricanger, gaoRanger, kakuRanger, dan OhRanger

3. Kamen Rider: Kisah yang bercerita tentang seseorang yang memiliki kemampuan khusus untuk berubah menjadi prajurit berarmor mengendarai sepeda motor. Latar belakang dari seorang tokoh Kamen Rider sendiri tidak sama di setiap serinya. Contoh dari genre ini adalah: Kuuga, Ryuuki, Faiz, Den-o dan seterusnya
4. Metal Hero: Genre ini merujuk pada produk tokusatsu yang mengambil tema seorang polisi yang menggunakan armor besi. Contoh seri ini adalah: Gavan, Sharivan, dan Shaider.

Faktor lain yang memberikakan penggambaran kesuksesan tokusatsu di dunia Internasional adalah seringnya adaptasi yang dilakukan oleh Saban Capital Group terhadap serial tokusatsu yang berasal dari Jepang ini, Genre B-Fighter menjadi Beetleborg, Kamen Rider Black RX menjadi Saban Masked Rider dan genre yang paling sering diadaptasi saban adalah Super Sentai yang diadaptasi menjadi Power Ranger. Power Ranger sendiri memiliki alur cerita yang berbeda dengan Super sentai, kesamaanya hanya pada kostum saja. Bahkan terkadang Power Ranger menggabungkan beberapa seri Super sentai menjadi satu seri Power Ranger, contohnya adalah Power Ranger Mighty Morphin yang menggabungkan banyak sekali seri Super sentai, diantaranya adalah Kyouryuu Sentai ZyuRanger, Gosei Sentai DaiRanger dan Ninja Sentai KakuRanger. Akan tetapi karakter

dari Dairanger hanya diambil satu orang Ranger saja yaitu Kiba Ranger.

Bukan hanya negara Barat saja yang ingin memunculkan karakter tokusatsu miliknya, negara-negara di Asia juga memunculkan tokusatsu negara mereka masing-masing. Berbeda dengan Barat yang mengadaptasi langsung karakter karakter tokusatsu asli dari Jepang, negara-negara di Asia memunculkan karakter tokusatsu orisinal milik negara-negara tersebut. Beberapa di antaranya adalah Vectorman (Korea Selatan), Masked Hero Suriya (Thailand), Jushen ZhanJiDui (China) dan Adiwira Adiperkasa (Malaysia).

Indonesia juga mulai memunculkan hero tokusatsu nya sendiri pada tahun 2013 yaitu Bima Satria Garuda. Bima Satria Garuda merupakan sebuah serial tokusatsu dan serial komik Indonesia yang merupakan hasil kerja sama MNC Media atas inisiatif Reino Barack dengan Ishimori Productions, pembuat serial Kamen Rider. Hal inilah yang mungkin secara tidak langsung mempengaruhi sosok Bima sepintas menjadi tampak seperti perwujudan Kamen Rider yang dikemas dengan nilai-nilai dan budaya Indonesia.



Gambar: 10

Bima Satria Garuda (Kiri) dan Kamen Rider OOO Tajador (Kanan)
(Sumber : <http://media2give.blogspot.com>, diakses pada tanggal, 25-06-2019)

Secara kasat mata kita bisa melihat kemiripan dari Bima dan Tajador di bagian kepala, motif burung dan warna merahnya. Akan tetapi jika diamati dengan lebih cermat kita akan melihat perbedaan motif burung yang sangat berbeda di antara kedua karakter ini. Tajador menggunakan motif Elang, sementara Bima menggunakan motif Garuda. Penulis bisa mengatakan bahwa motif dari Bima merupakan burung Garuda dengan melihat dari motif bulu burung Garuda yang ada di wajah Bima dan juga lambang burung yang ada di kepala Bima sangat mirip dengan burung Garuda.

Saat ini tokusatsu asal Jepang memang kurang eksis di televisi Indonesia. Tetapi hal itu tidak membuat pamor tokusatsu asal Jepang memudar. Hal ini dibuktikan dengan adanya sub forum khusus tokusatsu di forum-forum online besar asal Indonesia seperti Kaskus dan Indowebster. Hal lain adalah banyaknya penyedia download serial

tokusatsu dengan subtitle Indonesia seperti halnya Anoboy.best dan Ryuzakilogia.net

Diantara begitu banyaknya genre tokusatsu Kamen Rider bisa dikatakan yang paling sukses dibandingkan serial yang lainnya. Ini dibuktikan adanya Idol Group (sejenis Girlband) yang didedikasikan untuk Kamen Rider yaitu Kamen Rider Girls (KRGS). Genre tokusatsu lain tidak memiliki grup seperti ini. Kamen Rider juga sering menjadi media promosi tokusatsu genre lain dengan memasukannya kebeberapa episode Kamen Rider maupun Movie Kamen Rider.

Dalam Kamen Rider, yang menjadi pemeran utama bukanlah orang yang berada dalam sebuah organisasi khusus yang bertugas untuk membasmi kejahatan, melainkan masyarakat biasa yang memiliki sebuah kekuatan yang berasal dari driver. Driver perubah Kamen Rider sendiri sangat indentik dengan belt.

Kamen Rider memiliki alur cerita yang lebih bersifat sehari-hari dibandingkan genre lainnya. Seorang Kamen Rider belum tentu memiliki sifat baik, ada juga Rider yang menggunakan kekuatannya untuk kepentingan dirinya sendiri, bahkan ada juga yang menggunakannya untuk berbuat kejahatan. Konsep seperti ini memperkuat sifat hero yang lebih natural sebagai yaitu seorang manusia biasa yang punya kepentingan masing-masing.

i. Tentang Manga Komik

Manga adalah komik atau novel grafik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang, istilah manga di Jepang adalah kata yang digunakan untuk merujuk kepada komik dan kartun. Di luar Jepang, kata "manga" digunakan untuk merujuk pada komik yang aslinya diterbitkan di Jepang.

Di Jepang, orang-orang dari segala kelompok usia membaca manga. Manga mencakup karya-karya dalam berbagai genre: di antaranya laga, petualangan, bisnis dan perdagangan, komedi, detektif, drama, sejarah, horor, misteri, romantis, fiksi ilmiah dan fantasi, erotika, olahraga dan permainan, dan cerita seru. Cerita dalam sebuah manga biasanya dicetak dalam warna hitam dan putih, meskipun ada beberapa manga yang sepenuhnya berwarna (seperti *Colorful*).

Di Jepang, manga biasanya dimuat berseri dalam majalah manga populer sering kali berisi banyak cerita, dan masing-masing manga dimuat dalam satu bab dan bersambung ke edisi berikutnya. Bab-bab yang dibundel biasanya diterbitkan ulang dalam bentuk volume *tankōbon*, dan terkadang dalam bentuk buku bersampul tipis.

Seorang ilustrator manga (*mangaka* dalam bahasa Jepang) biasanya bekerja dibantu beberapa asisten di sebuah studio kecil dan berhubungan dengan editor kreatif dari perusahaan penerbit komersial. Jika sebuah seri manga cukup populer, manga itu bisa dijadikan anime setelah ceritanya tamat atau selama masih berlanjut.

Terkadang, sebuah manga dibuat berdasarkan dari film laga hidup (*live-action*) atau film animasi lain.

Komik yang dipengaruhi oleh manga juga ada di negara lainnya, termasuk di Aljazair ("manga DZ"), Tiongkok, Hong Kong, Taiwan ("manhua"), dan Korea Selatan ("manhwa")

Pada umumnya, terdapat 5 jenis anime dan manga berdasarkan target pemasarannya, yaitu:

- 1) Shounen (laki-laki)
- 2) Shoujo (perempuan)
- 3) Seinen (laki-laki dewasa)
- 4) Josei (perempuan dewasa)
- 5) Kodomo (anak-anak)

Meskipun yang banyak beredar dipasaran adalah shounen dan shoujo namun yang lainnya terkadang ditemukan dan ketiga target itu memang benar adanya. Jika dilihat berdasarkan genre, anime dan manga mempunyai berbagai macam genre, secara umumnya yaitu:

- 1) Shounen : Dipertunjukkan untuk laki-laki yang cerita didalamnya terdapat pertarungan, hal-hal yang bertemakan kepahlawanan
- 2) Shoujo : Dipertunjukkan untuk perempuan yang tokoh utama karakter didalam ceritanya adalah wanita, umumnya menceritakan hal-hal yang romantic
- 3) Mecha : Segala sesuatu tentang giant robot
- 4) Moe : Umumnya menceritakan cewek lucu/imut

5) Progressive : Hal-hal yang berfokus kepada seni

Genre-genre lain seperti action, adventure, comedy, horror, mystery dan sebagainya merupakan pelengkap yang biasanya diadaptasikan dengan genre umum, misalnya anime atau manga bergenre action, adventure biasanya diadaptasikan dengan shounen karena identik dengan laki-laki serta perkelahian namun tidak menutup kemungkinan diadaptasikan dengan shoujo atau genre umum lainnya.

Berkat munculnya internet, ada cara-cara baru bagi calon mangaka untuk mengunggah dan menjual manga mereka secara daring. Sebelumnya, ada dua cara utama untuk menerbitkan karya mangaka: membawa manga mereka sendiri di atas kertas ke penerbit, atau mengirimkan karya mereka ke kompetisi yang dikelola oleh majalah.



Gambar: 11

Seri manga Shounen terpopuler

One Piece (Kiri) dan Full Metal Alchemist (Kanan)

(Sumber : <https://www.cbr.com/best-shounen-manga-ever-goodreads/>, diakses pada tanggal 25-06-2019)

Pengambilan Tokusatsu sebagai pendekatan visual didasari pada tema komik yang akan dibuat nantinya, untuk komik Silek Minang sendiri mengusung genre action, mecha (robot) serta super hero yang dirasa cocok dipadukan dengan tokusatsu. Mengingat dari hasil angket online dimana banyaknya peminat genre jepang, tokusatsu sendiri merupakan cerminan/pelambangan sosok super hero bagi kaum muda di jepang.

Komik silek hanya mengambil sedikit materi dan ide dari tokusatsu dan kemudian memadukannya dengan desain yang ada sehingga terbentuklah sebuah desain original yang memiliki unsur kebudayaan Minangkabau didalamnya. Desain karakter maupun bentuk apapun yang terdapat di dalam komik nantinya tidak akan menghilangkan nilai kebudayaan dari silek maupun Minangkabau itu sendiri.

Komik pada dasarnya bertemakan action dan super hero mudah diterima oleh setiap kalangan baik itu laki-laki ataupun perempuan, ditambah dengan desain yang menarik membuat komik ini memiliki nilai lebih daripada komik-komik yang lain.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang dikumpulkan untuk mendukung Perancangan Komik Super Hero bertema Silek Minang ini diperoleh dari metode pengumpulan data secara observasi dengan melakukan

wawancara serta penyebaran angket online kepada masyarakat. Wawancara yang dilakukan dimaksudkan sebagai bahan penguat serta kejelasan informasi tentang asal muasal silek dan tokoh-tokoh yang berpengaruh didalamnya.

Pengambilan data bertempat di daerah Nagari Tuo Pariangan, Kecamatan Pariangan.



Gambar: 12
Nagari Tuo Pariangan
(Dokumentasi : Syahjehan Viscot, 2019)

Sesi wawancara pembicaraan mengenai bagaimana situasi silek saat ini dan bagaimana minat generasi sekarang terhadap silek itu sendiri. Menurut narasumber gaek sibungsu, beliau mengatakan minat generasi sekarang terhadap silek sudah mulai berkurang, menurut beliau beberapa syarat yang dirasa terlalu berat oleh para remaja sekarang, seperti berlatih silek sebaiknya dilakukan larut malam dikarenakan berlatih silek itu sendiri tidak boleh terlihat oleh orang lain. Gerakan silek yang diajarkan tidak boleh diketahui oleh orang luar selain orang yang belajar, serta kemajuan teknologi seperti *smartphone* juga menjadi salah satu alasan berkurangnya minat generasi muda terhadap silek

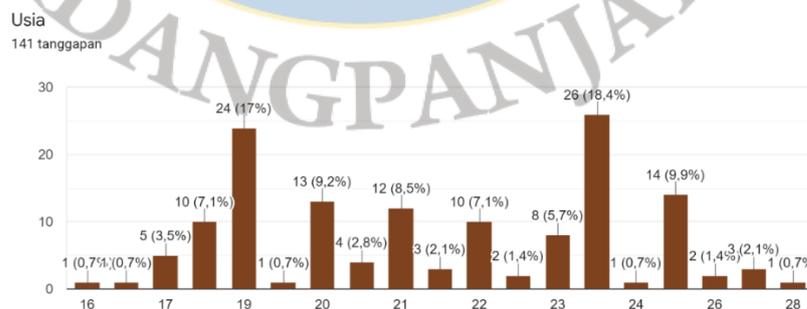


Gambar: 13
Pengambilan gerak dengan gaek sibungsu “pariangan”
(Dokumentasi : Syahjehan Viscot, 2019)



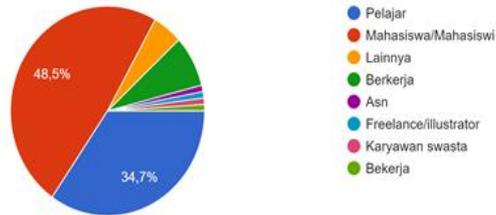
Gambar: 14
Wawancara dengan gaek sibungsu “pariangan”
(Dokumentasi : Syahjehan Viscot, 2019)

Wawancara tatap muka dan online untuk pengumpulan data tetap dilakukan secara intensif. Sasaran dari kuesioner online ini adalah para remaja Sumatera Barat berumur 16-28 tahun yang memiliki kegemaran terhadap media hiburan luar, hasil kuesioner online diantaranya sebagai berikut :



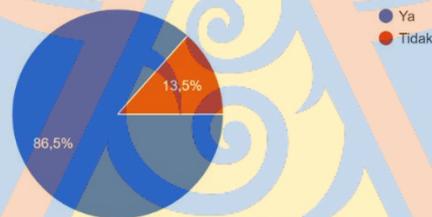
Gambar: 15
Diagram Kuesioner 01
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

Pekerjaan
141 tanggapan



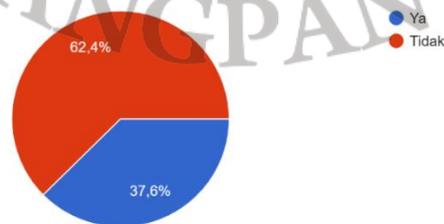
Gambar: 16
Diagram Kuesioner 02
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

Tahukah kamu tentang Silek Minang ?
141 tanggapan



Gambar: 17
Diagram Kuesioner 03
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

Apakah kamu mengetahui teknik Silek Minang ?
141 tanggapan



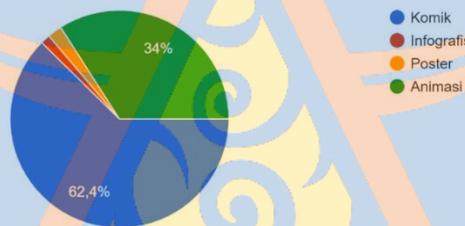
Gambar: 18
Diagram Kuesioner 04
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

Apa saja yang belum kamu ketahui tentang Silek Minang ?
141 tanggapan



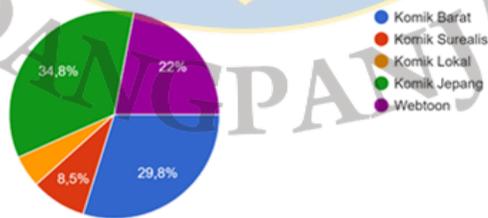
Gambar: 19
Diagram Kuesioner 05
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

Jika Silek Minang dibuat dalam bentuk media informasi, kamu lebih tertarik dengan media apa ?
141 tanggapan



Gambar: 20
Diagram Kuesioner 06
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

Sebagai generasi muda, kamu lebih tertarik dengan style ilustrasi seperti apa ?
141 tanggapan



Gambar: 21
Diagram Kuesioner 07
(Sumber :Syahjehan Viscot, 2019)

2. Perancangan

Metode Analisa data yang digunakan dalam Perancangan Komik Silek *PANDEKA* adapun beberapa data yang diperoleh, selanjutnya diperlukan sebuah analisis sesuai dengan permasalahan yang telah ada. Analisis data tersebut dilakukan setelah data dikumpulkan. Metode perancangan yang digunakan ialah sebagai berikut :

a. 5W+1H

Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah dengan metode 5W+1H (*What, Who, Why, When, Where, How*). Penggunaan 5W+1H ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada di laangan. Permasalahan tersebut nantinya akan dianalisis dengan menggunakan analisis 5W+1H sebagai berikut:

1) *What (Apa yang menjadi inti permasalahan)*

Budaya silek Minangkabau pada saat ini perlahan mulai diabaikan, dikarenakan faktor perkembangan dan kemajuan teknologi yang mengubah alur minat dari para generasi muda Minangkabau. Faktor lain yakni adanya beberapa syarat dalam belajar silek yang membuat generasi muda Minangkabau merasa tidak sanggup dan terkadang menganggapnya terlalu berat.

Pada kasus ini, media komik dapat membantu menumbuhkan kembali minat dan ketertarikan, sebagai contoh dimana negara seperti Hongkong yang

menyampaikan budaya beladiri mereka melalui media komik, dan hal tersebut berhasil menarik minat generasi muda mereka untuk mengetahui serta mempelajari budaya beladiri mereka dengan cara yang lebih disukai dan tidak terkesan monoton.

2) *Who (Siapa saja yang terlibat dalam masalah)*

Dari observasi yang telah dilakukan, pihak yang terlibat dalam permasalahan ini yakni para generasi muda Minangkabau yang berusia 16-28 tahun, diantaranya merupakan penyuka media hiburan luar seperti komik jepang baik dari segi buku fisik maupun web-komik.

3) *Why (Mengapa masalah tersebut muncul)*

Ada dua faktor yang menyebabkan masalah ini dapat muncul, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor-faktor penyebab yang datang dari remaja itu sendiri, karena masalah ini muncul bisa saja dari sikap malas dan menganggap silek tersebut sangat rumit untuk dipahami sehingga munculah persepsi negatif dan hilangnya minat pada silek minang.

Sedangkan faktor dari luar atau eksternal diantaranya yaitu kurangnya media yang efektif dan komunikatif dan terlalu banyaknya media hiburan yang membuat hilangnya minat.

4) *When (Sejak kapan masalah tersebut muncul)*

Biasanya masalah ini muncul ketika menurunnya minat dan keinginan dikarenakan faktor lingkungan serta media lain yang lebih disukai dan lebih mudah diakses.

5) *Where (Dimana masalah tersebut biasanya muncul)*

Karena pihak yang sering atau paling banyak mengalami masalah ini adalah para remaja milenial yang terlalu sering mengonsumsi media-media luar dan berada dilingkungan tersebut.

6) *How (Bagaimana cara untuk mengatasi masalah tersebut)*

Untuk mengatasi masalah ini, hal pertama yang harus dilakukan yakni merubah pandangan para remaja mengenai budaya silek Minangkabau, caranya membuat sebuah komik yang mengangkat unsur serupa namun dipadukan dengan element yang mereka sukai. Dengan begitu perlahan lahan mereka akan tertarik dan mulai menyukai budayanya lagi.

1. Analisi target user/audiens terbagi menjadi dua kategori yakni target primer dan sekunder.

a. *Target Primer*

1) Geografis

Perancangan Komik Super Hero bertema Silek Pandeka mencakup wilayah Sumatera Barat.

2) Demografis

Secara demografis perancangan ini ditunjukkan kepada Masyarakat Sumatera Barat pria dan wanita. Dimana berusia 16 sampai 28 tahun.

3) Psikografis

Perancangan ini ditunjukkan kepada para remaja dan dewasa yang menyukai media hiburan Jepang. Karakter pada komik silek nantinya memiliki keunikan diantaranya bentuk dan desain kostum yang berasal dari pakaian khas silek Minangkabau namun dimodifikasi. Pemilihan warna serta motif khas Melayu juga diterapkan sebagai keunikan lainnya.

b. Target Sekunder

1) Geografis

Perancangan Komik Super Hero bertema Silek Pandeka mencakup wilayah Sumatera Barat dan Indonesia.

2) Demografis

Secara demografis perancangan ini ditunjukkan kepada Masyarakat Sumatera Barat pria dan wanita. Dimana berusia 16 sampai 60 tahun.

3) Psikografis

Perancangan ini ditunjukkan kepada para remaja dan dewasa yang gemar konten komik bertema

super hero dan budaya lokal serta masyarakat biasa yang hanya sekedar ingin tahu.

Komik silek Minangkabau ini nantinya akan berjudul PANDELA *paga nan ampek panjago bumi minangkabau*, yang bertemakan budaya silek Minangkabau dan dipadukan dengan style superhero Jepang yakni *Kamen Rider*. Berlatar masa dimana beladiri silek Minangkabau tidak lagi digunakan sebagai alat pertahanan diri, namun telah disalahgunakan untuk tindakan kejahatan dan kerusakan di bumi Minangkabau, para pandeka yang mewarisi keahlian dan kemampuan dari generasi ke generasi ditugaskan untuk menghentikan amukan dan kekacauan yang telah ditimbulkan oleh para dubalang.

seperti yang telah dijelaskan diatas, komik ini akan menggunakan konsep visual *Tokusatsu*, seorang pahlawan super yang menggunakan baju zirah (armor) dan memiliki kekuatan serta bisa berubah. Konsep kostum yang diterapkan berasal dari budaya Minangkabau baik dari bentuk, warna dan motif ukiran yang teraplikasikan pada kostum nantinya. Warna pada kostum diambil dari warna khas Minangkabau yakni, hitam, merah dan kuning (emas). Pada bagian kostum terdapat perpaduan dari baju silek minang dan ukiran melayu didalamnya, namun akan dibuat lebih modern agar terkesan lebih menarik.

Komik ini akan diterapkan pada media fisik seperti buku yang bertujuan agar dapat menimbulkan kembali minat membaca buku pada

generasi muda. Komik ini juga dapat diakses pada media digital seperti komik digital yang sedang digemari oleh remaja pada saat sekarang ini.

3. Perwujudan

Media Utama

Media perancangan yang dibuat berupa buku komik fisik berwarna, buku komik nantinya akan dicetak sebanyak 5 eksemplar. Beberapa buku akan disediakan untuk menjadi bahan bacaan dan *review* bagi para pengunjung, dan selebihnya akan dikemas secara rapi.

berikut merupakan langkah-langkah perancangan komik Silek Pandeka.

a. Perancangan Sketsa Karakter

Perancangan sketsa untuk para karakter yang terlibat akan disesuaikan dengan fisik serta ciri-ciri orang Minangkabau, dikarenakan komik Silek Pandeka nantinya akan berlatar tempat dinagari bumi Minangkabau.

b. Paneling

Tipe paneling yang akan digunakan nantinya yakni *Inset* panel. *Inset* panel merupakan jenis susunan panel, di mana bagian luarnya dikelilingi dengan gambar-gambar lain meski tanpa teks sekalipun. Gambar yang mengelilinginya juga masih memiliki kolerasi dengan adegan di dalam *frame* panel.

c. Style

Style yang akan digunakan yaitu *Manga* komik dan unsur *Tokusatsu* yang dipadukan dengan budaya Minangkabau seperti motif dan pakaian *silek*, sehingga menjadi ciri khas untuk karakter *Superhero* komik *Silek Pandeka*.

d. Warna

Penerapan warna terletak pada *body armor* karakter utama. Warna yang akan digunakan yakni warna khas Minangkabau, warna ini terdapat pada bendera khas Minangkabau yakni *Marawa*. Terdapat tiga warna yaitu merah, hitam, kuning (emas).

4. Penyajian Karya

a. Media Utama

Media yang akan dibuat dalam Perancangan ini ialah sebuah buku komik fisik berwarna dan hitam putih. Tidak hanya menampilkan visual dan gerakan *silek* secara langsung, namun komik ini nantinya akan menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam *silek* Minangkabau, sehingga nantinya komik ini diharapkan dapat menimbulkan kembali keinginan serta minat bagi remaja Minangkabau untuk mengenal dan mengetahui lebih dalam tentang *silek*.

b. Media Pendukung

Terdapat beberapa media yang akan diaplikasikan sebagai media pendukung nantinya, sebut saja seperti poster, T-Shirt, X-Banner, komik digital. Fungsi dari media pendukung diantaranya :

1) *Poster*

Media ini nantinya akan digunakan sebagai media promosi yang menampilkan konsep karakter serta elemen apa saja yang terdapat pada karya utama. Media ini akan dipajang pada event dan pameran yang mengaitkan dengan komik Pandeka, yang nantinya berguna untuk memberitahukan bahwasanya Sumatera Barat memiliki sosok super hero kepada khalayak umum.

2) *T-Shirt*

Media ini salah satu media pendukung, yang nantinya dapat diaplikasikan elemen elemen komik Pandeka kedalam T-Shirt untuk memvisualisasikan desain yang terdapat didalam komik agar menjadi daya Tarik tersendiri pada khalayak umum.

3) *X-Banner*

Media ini dapat digunakan sebagai media pajang pada kegiatan event pameran, yang nantinya dapat memberikan informasi dimana komik ini bisa diakses.

4) *Komik Digital*

Media ini difungsikan bagi khalayak umum yang ingin menikmati komik Pandeka melalui platform digital menggunakan *Smartphone* maupun Komputer.

