

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada era modern seperti saat ini, banyak dari orang-orang lebih tertarik untuk mempelajari atau menerima suatu informasi melalui media yang tak hanya berupa tulisan, tetapi juga disertai dengan unsur-unsur visual maupun audio visual. Audio visual tersebut dapat menyampaikan informasi yang dapat dengan mudah ditangkap oleh para pengamat nya. Hal itu juga tergantung dari bagaimana prosedur penyajian dari media audio visual tersebut, akan tetapi tetap lebih efektif ketimbang dari informasi yang hanya berupa tulisan. Tentu nya hal tersebut sangat berdampak baik bagi kita yang ingin memahami informasi dan mencari wawasan baru. Namun bagaimana jika hal tersebut diterapkan pada sistem pembelajaran di dunia pendidikan?

Saat ini di Kota Bukittinggi terdapat suatu mata pelajaran bermuatan lokal yang baru berjalan pada tahun ajaran 2022. Mata pelajaran tersebut ialah pelajaran “Pendidikan Karakter Budaya Alam Minangkabau” (PK-BAM). Pendidikan Karakter Budaya Alam Minangkabau atau disingkat PK-BAM mulai diajarkan kepada anak-anak dari tingkat SD hingga SMP. Mata pelajaran ini sebelumnya sudah ada dan sudah diajarkan di sekolah Sumatera Barat. Sebelumnya mata pelajaran ini

bernama Budaya Alam Minangkabau (BAM). Sejak berlakunya kurikulum 2013 membuat mata pelajaran bermuatan lokal mengenai Budaya Alam Minangkabau (BAM) sudah tidak diajarkan lagi di pendidikan Sumatra Barat. Hal itu tentu berdampak kepada karakter para siswa yang tidak mempelajari materi tersebut. Mereka tidak lagi diajarkan mengenai adat istiadat Minangkabau, bagaimana sistem kekerabatan di Minangkabau, hingga sejarah mengenai asal usul Minangkabau itu di sekolah mereka.

Namun baru-baru ini melalui informasi dari Kasi Kurikulum dan Penilaian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bukittinggi, yaitu bapak Hendri, S.Pd. bahwa pembelajaran bermuatan lokal tersebut sudah mulai dijalankan kembali di sekolah yang berada di Kota Bukittinggi. Pembelajaran bermuatan lokal Budaya Alam Minangkabau mulai kembali diajarkan pada pertengahan tahun 2022 atau lebih tepatnya pada bulan juli oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bukittinggi. Materi yang diajarkan tidak jauh berbeda dari materi BAM sebelumnya. Untuk materi sekarang, para siswa lebih diajarkan kepada membentuk suatu karakter sesuai dengan adat istiadat di Minangkabau. Dan materi lainnya seperti kesenian, kuliner, adat, benda-benda bersejarah juga diajarkan pada pelajaran PK-BAM saat ini.

Dengan diajarkannya kembali pembelajaran Budaya Alam Minangkabau ini di Kota Bukittinggi tentu akan berdampak baik bagi pendidikan mengenai kebudayaan lokal yang ada di Minangkabau. Sistem pembelajaran ini pun juga mengalami perubahan, yaitu yang sebelumnya

bernama “Budaya Alam Minangkabau (BAM)” sekarang berubah menjadi “Pendidikan Karakter Budaya Alam Minangkabau (PK-BAM)”. Sistem pembelajaran yang dijalankan pada PK-BAM ini lebih memfokuskan siswa mengenai bagaimana cara mendidik karakter siswa tersebut berdasarkan adat istiadat di Minangkabau. Sistem yang diajarkan sebagian besar adalah praktek sekitar 75% dan beberapa teori penjelasan sekitar 25%. Dan dengan sistem yang dijalankan tersebut mempengaruhi dampak bahwa pada pembelajaran PK-BAM ini. Siswa tak hanya diajarkan pada pengertian suatu materi akan tetapi juga dipraktekkan secara langsung oleh para siswa. Pembelajaran PK-BAM ini memiliki materi-materi yang mempelajari tentang sejarah, adat istiadat, serta kesenian yang ada di Minangkabau.

Dikarenakan pembelajaran Budaya Alam Minangkabau ini baru mulai diajarkan kembali, maka media-media yang tersedia terbilang masih kurang. Pada media audio visual, saat ini di pendidikan Kota Bukittinggi pada pembelajaran PK-BAM masih belum ada sama sekali, padahal dengan media audio visual para siswa akan lebih mudah untuk menangkap suatu materi. Hal itu membuat sistem pendidikan di Kota Bukittinggi saat ini membutuhkan media audio visual tersebut untuk diterapkan pada pembelajaran PK-BAM ini. Maka dari itu perancang memutuskan untuk membuat suatu media audio visual motion comic sebagai penerapan dari pembelajaran PK-BAM.

Media audio visual merupakan media yang terbilang efektif dijadikan sebagai media pembelajaran saat ini. Media audio visual tentu harus bersifat informatif. Media audio visual tersebut yang nantinya berupa suatu materi dari pembelajaran PK-BAM yang berfokus pada pelajaran mengenai *Silek* yang akan diterapkan pada media audio visual dan basic media audio visual yang akan dirancang berupa media motion comic. Di zaman sekarang, dengan teknologi yang sudah dapat membantu manusia dalam banyak hal, mereka berupaya memanfaatkan teknologi tersebut se efisien mungkin dalam membuat suatu karya.

Dengan memadukan visual yang tidak bergerak dengan motion, tentu hasil tersebut akan sangat menarik. Hal itulah yang membuat desain juga berperan penting dalam banyak hal dalam suatu perencanaan. Proses perencanaan tersebut tentu dimulai dari pencarian ide-ide kreatif yang berasal dari pemikiran seseorang. Setelah ide tersebut sudah didapatkan, maka akan dilanjutkan dengan proses realisasi. Desain tersebut merupakan lebih kepada sesuatu yang dapat ditangkap oleh panca indera kita.

Pada perancangan Motion Comic yang akan digarap ini, penulis mengangkat materi mengenai *Silek* di Minangkabau yang terdapat pada K.D. 3.9 kelas 5 SD semester genap. Materi tersebut berdasarkan materi kurikulum muatan lokal yang diajarkan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bukittinggi. Materi tersebut diantaranya mengenai sejarah silek, perkembangan silek, serta gerakan silek.

Perancangan ini harapan nya agar dapat memberikan suatu inovasi terhadap sistem pembelajaran di sekolah dasar Bukittinggi yang baru menyediakan kembali pembelajaran Budaya Alam Minangkabau ini. Karena di zaman teknologi sekarang banyak dari kita yang sering melihat sesuatu yang berbasis visual maupun audio visual. Maka jika kita terapkan media tersebut kepada sistem pembelajaran, akan lebih efektif bagi para siswa untuk menangkap suatu materi serta juga mengenalkan *silek* kepada para siswa dengan penjelasan yang rinci.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, rumusan penciptaan ini nanti nya akan melakukan suatu proses karya yakni :

Bagaimana menciptakan Motion Comic yang dapat diterapkan kepada sistem pembelajaran berdasarkan materi muatan lokal Pendidikan Karakter Budaya Alam Minangkabau (PK-BAM) mengenai *Silek* Minangkabau, agar para siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

Tujuan dari dilakukan nya perancangan tugas akhir ini yaitu sebagai suatu inovasi dari sistem pembelajaran yang sudah ada. Output motion comic yang dirancang akan membuat para siswa dapat dengan

lebih mudah memahami suatu materi. Selain itu perancangan ini tentu memiliki tujuan dan manfaat nya bagi :

1. Bagi Mahasiswa

Dengan dilakukan nya perancangan tugas akhir ini maka akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam memperoleh nilai yang memuaskan serta menunjang potensi kerja untuk ke depan nya.

2. Bagi Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Dengan dilakukan nya perancangan karya tugas akhir ini maka akan berguna sebagai arsip dari kampus dan juga sebagai referensi atau pedoman bagi para peneliti.

3. Bagi Pendidikan Kota Bukittinggi

Dikarenakan target utama dari perancangan motion comic ini ditujukan kepada kalangan siswa terkhusus nya tingkat sekolah dasar (SD), maka video pembelajaran ini memiliki tujuan nanti nya supaya dapat diterapkan kepada sistem pendidikan di kota Bukittinggi.

4. Bagi Pengamat

Perancangan karya ini memang memiliki target utama kepada anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah, namun tidak menutup kemungkinan juga bisa diamati oleh khalayak umum terutama untuk masyarakat Minangkabau.

D. Tinjauan Karya

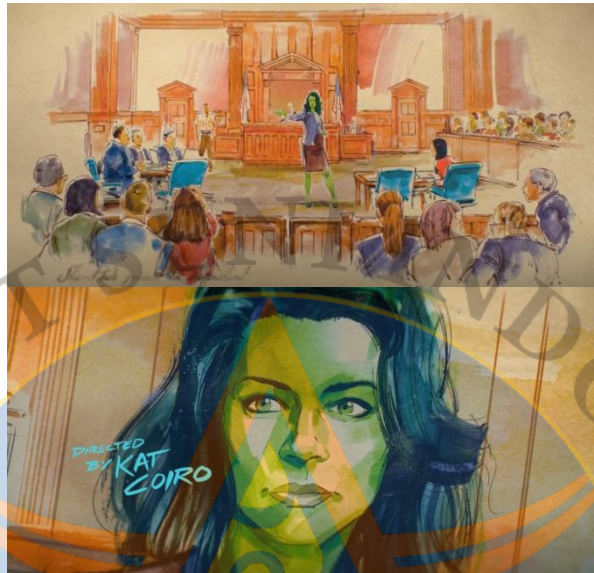
Orisinalitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses pengkaryaan yang dilakukan oleh seorang desainer. Dapat disimpulkan bahwa orisinalitas sebuah karya desain dalam kegiatan perancangan dituntut harus memunculkan sesuatu hal yang baru, dengan konsep yang baru dan sesuatu yang berbeda dengan karya desain yang telah ada sebelumnya.

1. Style gambar pada credit Scene Series *She-Hulk*

Pada proses penciptaan karya ini, penulis tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat penulis termotivasi dalam sebuah penciptaan karya, seperti referensi karya, teknik, serta konsep karya yang diciptakan. Perancangan karya ini diciptakan menggunakan referensi berupa konsep gambar hingga style yang digunakan dari beberapa karya visual. Salah satu contoh karya visual yang menjadi referensi yaitu motion comic pada credit scene dalam serial *Marvel Cinematic Universe* yang berjudul *She-Hulk*.

Pada credit scene tersebut, visual yang digunakan berupa media motion comic dengan style *watercolour* yang pewarnaan nya tidak terlalu merata akan tetapi hal itu menjadikan visual tersebut terkesan estetik dan menarik. Style dari visual tersebutlah yang nantinya akan menjadi acuan dalam proses perancangan motion comic. Motion comic ini nantinya akan menggunakan teknik yang kurang lebih sama dengan referensi, akan tetapi

juga divariasikan sesuai dengan usia target audience dan juga keahlian perancang.



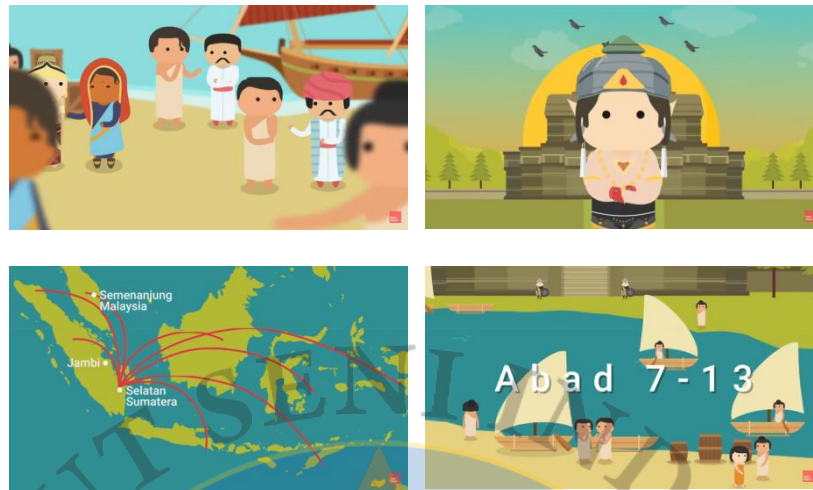
Gambar 1.1

Credit scene series *She-Hulk* yang menggunakan media motion comic
(Sumber : *Marvel She-hulk series*)

2. Perpaduan Storytelling dengan motion graphic pada video channel

Youtube kok bisa?

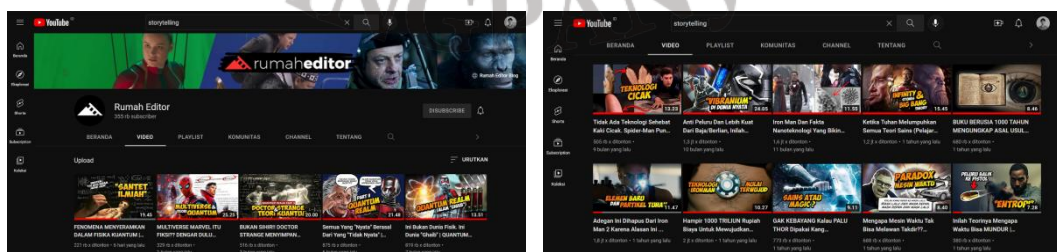
Contoh lain yang menjadi acuan dalam penciptaan karya ini terdapat pada video di channel youtube *kok bisa?*. Pada video tersebut terdapat suatu penjelasan mengenai cerita yang memadukan suatu media audio visual dengan teknik storytelling. Penjelasan yang diberikan berupa poin-poin penting yang dapat menjelaskan cerita tersebut dengan singkat akan tetapi padat dan jelas. Dengan penggabungan dua unsur tersebut dapat membuat penjelasan pada materi menjadi lebih mudah dipahami. Hal tersebut yang akan diterapkan pada media perancangan motion comic ini.



Gambar 1.2
Video motion graphic pada channel youtube *kok bisa?*
(Sumber : Youtube, 2022)

3. Teknik storytelling pada video channel *Youtube Rumah Editor*

Pada konten video yang terdapat di channel *Youtube Rumah Editor* tersebut membahas suatu cerita, artikel, maupun materi pembelajaran yang bersifat teknologi, ilmu fisika, maupun, visual editing. Konten tersebut menggunakan teknik penjelasan berupa storytelling. Teknik storytelling yang digunakan dapat menjelaskan suatu materi dengan rinci. Objek yang dirancang juga akan menggunakan teknik storytelling, bertujuan untuk menjelaskan materi yang akan dibahas.



Gambar 1.3
Channel *Youtube Rumah Editor* yang konten nya menggunakan teknik storytelling
(Sumber : Youtube, 2022)

Dari ketiga contoh karya tersebut nantinya dilakukan penyatuan konsep, metode, maupun teknik yang digunakan dari ketiga karya tersebut. Konsep dari perancangan karya ini nantinya akan terdapat suatu persamaan dan perbedaan. Persamaan yang terdapat yaitu referensi style gambar pada contoh karya 1 tetapi akan lebih dilakukan penyesuaian pada desain karakter yang lebih cocok pada anak-anak. Kemudian menggunakan teknik penggabungan media visual dengan storytelling pada contoh 2, dan menggunakan teknik storytelling dengan penjelasan yang rinci pada contoh 3. Dengan persamaan tersebut, untuk mengatasi kendala orisinalitas karya, tentunya pada ketiga referensi tersebut harus ada unsur yang menjadi pembeda pada karya yang akan dirancang. Dari ketiga contoh karya tersebut, karya yang akan dirancang akan menjelaskan materi mengenai kesenian daerah yang ada di Minangkabau. Hal tersebut menjadi pembeda yang tidak terdapat pada ketiga contoh karya tersebut.

E. Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual terdiri dari kata desain dan komunikasi visual. Dua hal tersebut memiliki makna yang berbeda meskipun dalam satu kesatuan. Desain diartikan sebagai proses perancangan dengan keterampilan dan kreativitas melalui perasaan sehingga menghasilkan suatu karya. Sedangkan komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui indera penglihatan dalam visualisasi. Dengan

demikian, desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai proses perancangan dalam penyampaian pesan dengan menggunakan keterampilan dan kreativitas sehingga menghasilkan seni visual yang komunikatif (Maria, 2018:28).

Jadi informasi yang dilakukan melalui visual adalah salah satu penerapan dalam desain komunikasi visual. Menerjemahkan berita atau informasi dalam bahasa visual tentunya diharapkan semakin memberi pemahaman pembaca terhadap berita atau informasi yang didapatnya (Umar, 2009:4).

Desain komunikasi visual mempunyai beberapa unsur-unsur di dalamnya, diantaranya, yaitu :

a. **Layout**

Layout adalah struktur pengaturan yang mengayomi suatu tampilan informasi, seperti pada buku, majalah, website dan media lainnya. Pengertian layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat (Suriyanto, 2009:10).

Prinsip-prinsip layout:

1) **Sequence**

Sequence bisa dibilang adalah suatu urutan/ hierarki/ aliran.

Kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai yang terakhir. Dengan adanya sequence membuat pembaca secara otomatis akan mengurutkan pandangan matanya.

2) Emphasis

Emphasis adalah teknik memberikan penekanan tertentu pada layout. Dapat dilakukan dengan cara memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen layout lainnya pada halaman tersebut, warna yang kontras dengan latar belakang, peletakan diposisi yang strategis dan menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

3) Balance

Balance ialah teknik mengatur keseimbangan pada layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan.

4) Unity

Unity adalah menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Tidak berarti hanya kesatuan dari elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non fisik yaitu pesan/ komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

b. Tipografi

Tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan

lainnya. Secara tradisional istilah tipografi berkaitan dengan setting huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (Suriyanto, 2011:16).

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki nilai fungsional dan nilai estetik (Sihombing, 2001:2).

b. Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Benda yang dipantuli cahaya mengabsorpsi sebagian atau seluruh warna yang memantul. Sehingga pada saat hanya warna merah yang dipantulkan dan warna lain diabsorpsi, maka benda tersebut menjadi warna merah. Dalam kacamata seni rupa dan desain, pengertian warna menurut Prawira adalah “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain” (Sulasmi, 1989:4).

1) Teori Warna

a) Primer

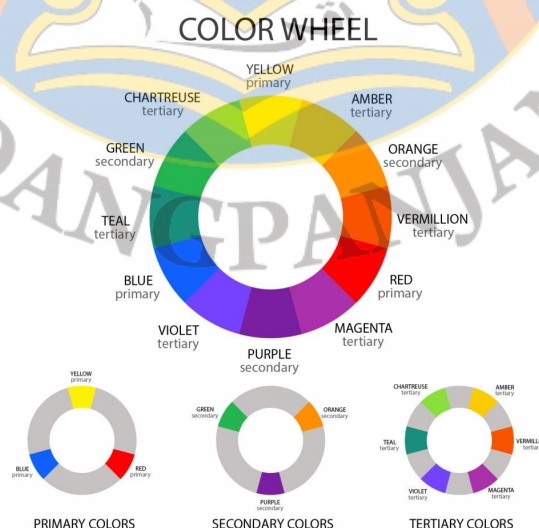
Warna primer di definisikan sebagai warna yang tidak dapat dibuat dengan menggabungkan dua warna maupun lebih secara bersamaan. Dengan kata lain, warna primer merupakan warna dasar. Beberapa contoh dari warna primer yaitu merah, kuning, serta biru.

b) Sekunder

Berbeda dengan warna primer, warna sekunder dapat dihasilkan menggunakan gabungan dari dua maupun tiga warna primer. Beberapa contoh dari warna sekunder yaitu orange, ungu, serta hijau.

c) Tersier

Warna tersier merupakan hasil campuran dari warna primer serta warna sekunder.



Gambar 1.4
Color wheel atau lingkaran warna
(Sumber : color-meanings.com 2022)

2. Media

Media secara harfiah memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar (Endang, 2019:99).

a) Fungsi Media

Media yang bisa digunakan pada berbagai macam bidang, mulai dari pendidikan, hingga politik, dan masih banyak lagi. Adapun beberapa fungsi media secara umum, yaitu:

1) Sebagai Sarana Informasi Bagi Masyarakat

Setiap masyarakat pasti membutuhkan yang namanya informasi karena dengan informasi itu seseorang atau sekelompok masyarakat bisa menambah wawasannya. Fungsi media sebagai sarana informasi ini memudahkan masyarakat mendapatkan informasi.

2) Sebagai Sarana Untuk Menyalurkan Ide dan Gagasan

Setiap orang pasti memiliki ide dan gagasan di dalam pikirannya, sehingga seseorang bisa berpikir kreatif. Ide dan gagasan yang hanya ada di dalam kepala, jika tidak dituangkan, maka orang lain tidak akan tahu.

3) Sebagai Sarana Pendidikan Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Dalam dunia pendidikan, media bisa dikatakan sangat penting untuk memberikan informasi kepada peserta didik, sehingga guru akan mencari media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik serta tidak membuat bosan peserta didik ketika belajar.

b) Jenis-jenis Media

Media memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu:

1) Media Visual

Media visual adalah salah satu jenis media yang lebih mengutamakan alat indera penglihatan, sehingga biasanya media ini berbentuk gambar, video, dan sebagainya.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang biasanya dipakai untuk menyiarkan suatu informasi atau pesan melalui suara. Oleh sebab itu, alat indera pendengaran menjadi alat indera yang cukup penting dalam menerima pesan melalui media audio.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan media visual dengan media audio, sehingga informasi yang diberikan berupa gambar atau video yang memiliki suara.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara

terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda, 2012:8). Hal ini terhubung pada objek perancangan motion comic ini yang nantinya bertujuan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien kepada para siswa.

4. Materi *Silek* Pada PK-BAM

Pelajaran PK-BAM ini mulai diajarkan pada siswa dari Sekolah Dasar (SD) dari kelas 1 sampai 6 dan juga Sekolah Menengah Pertama (SMP) dari kelas 7 sampai 9. Media motion comic yang dirancang akan berdasarkan materi yang terdapat pada modul ajar buku PK-BAM. Materi yang akan dirancang nantinya akan berfokus pada materi mengenai *silek* saja yang terdapat pada kelas 5 SD di semester 2. Materi *silek* yang diajarkan berisikan tentang pengertian dan fungsi *silek*, sejarah *silek*, penyebaran *silek*, perlengkapan *silek*, hingga gerakan dalam *silek*.

a) Pengertian *Silek*

Silek merupakan seni bela diri tradisional yang berasal dari negara Indonesia. *Silek* adalah kepandaian berkelahi dengan ketangkasan membela diri dan menyerang untuk suatu pertandingan maupun perkelahian. *Silek* diwariskan dengan sistem turun-temurun dari generasi ke generasi setelahnya. Pada masing-masing daerah di Indonesia terjadi pula perkembangan seni bela diri silat dengan kekhasan nya sendiri, seperti di *Minangkabau* terkenal dengan nama

silek kumago, *silek harimau*, dan *silek tuo*, sementara di Jawa terkenal pula dengan *silek* Banten dan sebagainya (Muhajir, 2020:55)

b) Sejarah *Silek*

Sejarah *silek* berasal dari kebudayaan suku Minang, terutama daerah Pesisir Sumatra dan Semenanjung Malaka. Kemudian, Pada abad ke-14, banyak kaum ulama yang menyebarkan Islam di Nusantara dengan membawa kebudayaan pencak silat. *Silek* mulai diajarkan di surau-surau bersamaan dengan ilmu agama. Kemudian, selain menjadi ilmu bela diri dan bagian dari seni, *silek* saat itu dipergunakan sebagai bekal untuk menghadapi penjajah (Yulianti, 2017:173).

c) Penyebaran *Silek*

Dalam perkembangannya, *silek* kemudian berkembang di beberapa daerah di seluruh dunia. Pada mulanya, pencak silat disebarkan oleh suku bangsa Indonesia ke beberapa negara Asia Tenggara seperti Malaysia, Brunei, Singapura, Filipina, dan Thailand. Kemudian *silek* dikenal lebih luas di berbagai belahan dunia. Hal tersebut, ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi yang khusus mewadahi *silek* yaitu Persekutuan Pencak Silat Antar Bangsa (PERSILAT). Dikutip dari modul Lestarian Pencak Silat (Seni Bela Diri) tercatat sebanyak 33 organisasi pencak silat di seluruh dunia telah bergabung menjadi anggota PERSILAT. Sementara, untuk

induk organisasi pencak silat di negara Indonesia adalah Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) (Haryadi, 2018:3).

d) Perlengkapan *Silek*

1) Perlengkapan pada pertandingan pencak silat

Perlengkapan arena atau gelanggang pertandingan Gelanggang dapat di lantai dan dilapisi matras tebal 5cm, ukuran 10m x 10m dengan warna dasar hijau terang dan garis putih setebal 5cm, bidang berbentuk lingkaran diameter 8m, lingkaran garis tengah diameter 3m. Meja dan kursi wasit dan juri, bel pertandingan, lampu isyarat, serta bendera.

2) Perlengkapan pakaian dan pelindung

Pakaian pencak silat berwarna hitam, sabuk putih, dan disertai dengan badge, pelindung badan, pelindung sendi, dan untuk pesilat putra menggunakan pelindung kemaluan.



Gambar 1.5
Perlengkapan silat
(Sumber : Website, 2023)

e) Pola Langkah dalam *Silek*

1) Sikap Dasar *Silek*

Sikap dasar *silek* sendiri memiliki arti sebagai sikap-sikap statis yang dilakukan untuk melatih kekuatan otot-otot tungkai, kaki sebelum melakukan gerak dinamis sehingga akan menjadi kokoh. Dalam dunia seni bela diri pencak silat, terdapat 4 sikap dasar yang wajib dikuasai, yaitu:

- a.) Sikap berdiri tegak
- b.) Sikap berdiri kuda-kuda
- c.) Sikap duduk
- d.) Sikap pasang





Gambar 1.6
Sikap pasang silat
(Sumber : Youtube, 2023)

2) Gerak Dasar *Silek*

Gerak dasar pencak silat adalah gerak yang perlu dikuasai pesilat setelah menguasai sikap dasar untuk melakukan gerak dinamis. Gerak ini memudahkan pesilat untuk menyerang lawan. Terdapat 3 unsur penting dalam gerak dasar ini, yaitu:

a.) Arah Delapan Mata Angin

Arah delapan mata angin merupakan salah satu unsur penting dalam gerak dasar pencak silat. Arah delapan mata angin ini akan menjadi landasan pesilat menentukan gerakannya, yaitu mengikuti arah dari delapan mata angin ini.

b.) Cara Melangkah dalam *Silek*

Selain arah delapan mata angin, cara melangkah seorang pesilat juga menjadi unsur penting dalam seni bela diri *silek*. Melangkah merupakan teknik gerak memindahkan atau mengubah posisi mendekati atau menjauhi lawan. Gerak ini memiliki kegunaan, yaitu untuk mendapatkan posisi yang lebih baik atau menguntungkan.

Ada lima cara dalam melakukan langkah, yaitu:

- 1.) Angkatan
- 2.) Geseran
- 3.) Putaran
- 4.) Loncatan atau lompatan
- 5.) Ingsutan

c.) Pola Langkah *Silek*

Dalam pencak silat, terdapat istilah pola langkah yang dijadikan sebagai teknik untuk mengembangkan langkah yang berbentuk atau berpola dengan tujuan tertentu.

Terdapat tujuh pola dalam melakukan teknik melangkah, yaitu:

- 1.) Pola langkah lurus
- 2.) Pola langkah gergaji atau zig-zag
- 3.) Pola langkah landam atau berbentuk U
- 4.) Pola langkah segitiga
- 5.) Pola langkah persegi atau segiempat

6.) Pola langkah huruf S

7.) Pola langkah segi empat silang

d)Langkah dasar *Silek*

Berikut beberapa teknik langkah dasar dalam pencak silat:

1) Kuda-kuda

Teknik yang paling mendasar harus dipelajari dalam pencak silat adalah kuda-kuda. Teknik tersebut merupakan keadaan menumpukkan badan pada kekuatan kaki. Teknik kuda-kuda pencak silat memiliki beberapa jenis, seperti kuda-kuda belakang, kuda-kuda depan, kuda-kuda samping, dan kuda-kuda tengah.

2) Sikap Pasang

Sikap pasang merupakan teknik bersikap dalam pencak silat. Teknik dasar sikap pasang dalam pencak silat dibagi menjadi beberapa jenis seperti pasang satu, pasang dua, pasang tiga, dan pasang empat.

3) Pola Langkah

Pola langkah merupakan gerakan melangkah yang dilakukan dalam gerakan silat. Beberapa jenis teknik dasar dari pola langkah seperti pola langkah lurus, pola langkah zig-zag, pola langkah huruf S, pola langkah huruf U, dan pola langkah segitiga.

4) Arah

Dalam pencak silat harus memahami seluruh arah gerak yang terdiri dari arah belakang, serong kiri belakang, samping kiri,

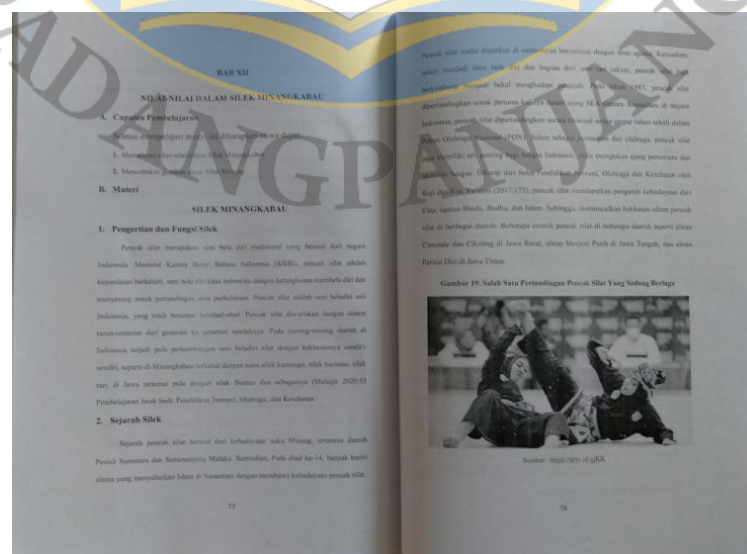
serong kiri depan, depan, serong kanan depan, samping kanan, dan serong kanan belakang.

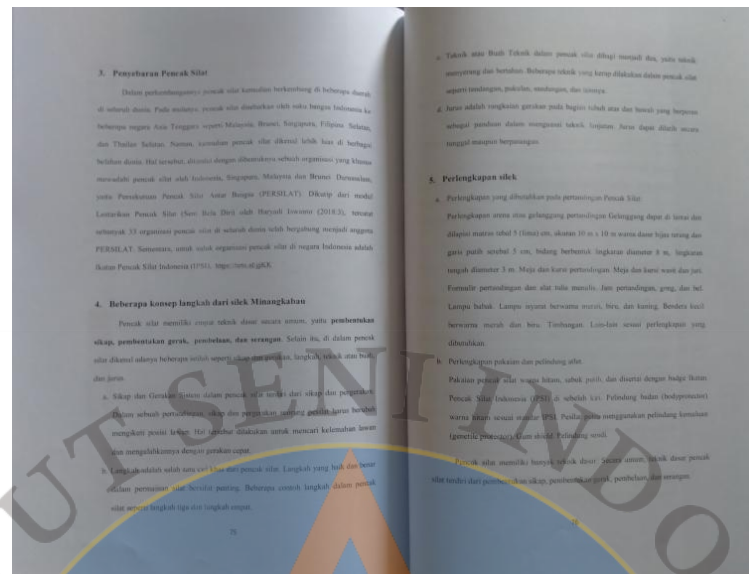
5) Cara Melangkah

Cara melangkah merupakan teknik dalam memindahkan injakan kaki. Teknik dasar cara melangkah terdiri dari cara mengangkat kaki rendah atau tinggi, cara menggeser kaki, cara melakukan langkah putaran, cara melompat dengan kaki, dan cara melakukan ingsutan.

6) Tangkis

Tangkis adalah gerakan menghindar dengan kekuatan tubuh, supaya serangan lawan tidak mengenai bagian vital atau bagian yang dapat menyebabkan kekalahan. Beberapa contoh gerakan tangkis seperti tangkisan luar dengan satu tangan, tangkisan tutup samping dengan kaki, dan tangkisan tutup depan dengan kaki.





Gambar 1.7
Materi silet pada modul ajar muatan lokal PK-BAM
(Sumber : Dirvan Effendi 2022)

5. Komik

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata (Daryanto, 2013:127).

a. Jenis-jenis komik

1) Komik Strip

Jenis komik ini disebut juga dengan komik potongan. Karena hanya memuat beberapa panel saja. Lebih tepatnya hanya ada 3 sampai 6 panel saja dibuat. Komik jenis ini banya terdapat pada media online. Kamu dapat menghabiskan komik Strip hanya beberapa menit. Hal ini memang dikarenakan cerita yang diangkat juga tidak berat.

2) Komik Buku

Berbeda dengan komik Strip yang hanya menampilkan 3 sampai 6 panel saja, komik buku bisa sampai ratusan panel. Banyaknya panel pada komik ini karena penceritaannya yang lebih kompleks. Sehingga butuh banyak panel untuk menggambarkan cerita.

3) Komik Biografi dan Ilmiah

Komik Biografi biasanya menceritakan seorang tokoh legendaris yang semasa hidupnya memiliki keteladanan hidup. Kisah kehidupan tokoh yang ditampilkan melalui gambar berkisah. Sementara itu komik ilmiah menceritakan tentang suatu penemuan ilmiah. Gaya penulisan kisah komik biasanya merupakan percampuran antara ilmiah dan narasi.

4) Komik online

Komik yang terbit secara terus menerus di media online. Akses terhadap komik online menggunakan sambungan internet. Hal ini dikarenakan diterbitkan di sebuah website yang isinya komik online. Perkembangan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan membaca komik dimana dan kapan saja. Hanya berbekal smartphone yang ada di genggaman kawan kawan bisa menikmati komik online.

b. Unsur Komik

Dalam komik terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk komik, diantaranya sebagai berikut :

1) Panel

Panel merupakan bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik. Terdapat dua macam panel yaitu panel tertutup, yaitu panel yang dibatasi dengan garis-garis pembatas. Garis-garis ini disebut sebagai frame. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa. Sementara panel terbuka, ialah panel tanpa batas yang mengelilingi nya. Panel terbuka sekarang ini cukup banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya.

McCloud menyebutkan bahwa satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu closure. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandang nya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut parit (*gutter*). Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang tidak halus atau *jomplang*, terputus-putus, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa yang utuh dalam pikiran. *Closure* hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

Selanjutnya, McCloud menjelaskan jenis-jenis closure, peralihan panel ke panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain :

a.) Waktu-ke-waktu (*moment-to-moment*)



Gambar 1.8

Momen to moment

(Sumber: Scott McCloud. Membuat komik. 2007)

Aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.

b.) Aksi-ke-aksi (*action-to-action*)



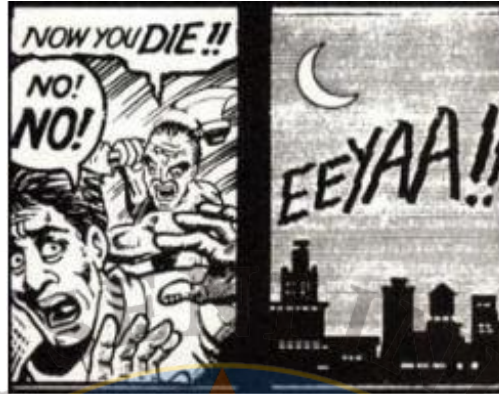
Gambar 1.9

Action to action

(Sumber: Scott McCloud. Membuat komik. 2007)

Sebuah objek (orang, objek,dsb) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.

c.) Subjek-ke-subjek (*subject-to-subject*)



Gambar 1.10

Subject to subject

(Sumber: Scott McCloud. Membuat komik. 2007)

Suatu perubahan subyek yang masih dalam satu adegan.

d.) Adegan-ke-adegan (*scene-to-scene*)



Gambar 1.11

Scene to scene

(Sumber: Scott McCloud. Membuat komik. 2007)

Sebuah transisi adegan yang melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda.

e.) Aspek-ke-aspek (*aspect-to-aspect*)



Gambar 1.12

Aspect to aspect

(Sumber: Scott McCloud. Membuat komik. 2007)

Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa mengembara melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.

c.) Non-sequitur



Gambar 1.13

Non-sequitur

(Sumber: Scott McCloud. Membuat komik. 2007)

Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.

2) Gutter atau Parit

Gutter adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik.

Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

3) Balon Kata

Balon kata memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata yaitu:

a.) Balon kata normal

Balon kata normal adalah balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal.

b.) Balon kata ekspresi

Balon kata ekspresi adalah balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.

4) Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata.

5) Efek

Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek antara lain:

a.) Efek Suara

Efek suara disampaikan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau font menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

b.) Efek Gerak

Efek gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan. Setiap desain akan mempunyai tujuan tertentu agar mempunyai fungsi, fungsi tersebut tentu sesuai dengan tujuan desain yang dibuat.

6) Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang menggiring emosi si pembaca dalam suatu cerita sehingga cerita tersebut mampu dikenang atau diingat oleh para pengamat.

7) Ekspresi

Ekspresi adalah tindakan yang bersifat tingkah laku lengkap, dan kombinasi dengan tanggapan jasmani lain yaitu suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan tanggapan fisiologis lainnya. Misalnya guratan ekspresi emosi yang ditunjukkan oleh raut wajah seseorang adalah bagian dari emosi (Ekman, 2007:12).

Jenis-jenis ekspresi:

a) *Anger* (marah)

Perasaan ketidaksenangan terhadap sesuatu yang melukai, menganiaya, menentang dan biasanya muncul dengan spontan serta ingin melawan penyebab perasaan ini. Ekspresi emosi marah

sangat bervariasi bentuknya mulai dari perubahan raut muka, dalam bentuk verbal, dalam bentuk tindakan, hingga dalam bentuk sikap dan marah yang tidak diperlihatkan.

b) *Fear* (Takut)

Perasaan cemas dan menghasut karena adanya kehadiran sesuatu yang berbahaya, kejahatan, atau perasaan yang akan menyakitkan. Rasa takut mendorong manusia untuk mengambil tindakan yang perlu untuk menghindari bahaya yang mengancam kelangsungan hidup.

c) *Happiness* (Senang)

Perasaan terhadap sesuatu yang benar-benar disukai, kepuasan, atau rasa riang gembira. Emosi gembira dan bahagia dalam psikologi ditekankan pada hal yang membawa kebermaknaan pada kehidupan.

d) *Sadness* (Sedih)

Perasaan dimana semangat yang rendah atau duka cita. Beberapa hal yang biasanya menyebabkan manusia dirundung kesedihan yaitu ketika musibah datang seperti kegagalan, kecelakaan, kematian, dan lain-lain.

e) *Surprise* (Terkejut)

Perasaan atas sesuatu yang tiba-tiba atau tidak terduga. Emosi heran dan kaget berada pada kontinum yang sama. Biasanya

diekspresikan dengan: berteriak spontan, terperanjat, mata terbelalak, merinding, latah, meneteskan air mata, dan tertawa.

f) *Disgust* (Jijik)

Perasaan yang muncul karena suatu objek yang menjijikan, tidak disukai, atau dibenci.

8) Gestur

Gestur adalah sikap atau pose tubuh yang mengandung makna dan menimbulkan bahasa tubuh seorang. Seseorang harus memahami bahasa tubuh, baik bahasa tubuh budaya sendiri maupun bahasa tubuh budaya lainnya. Pemakaian gesture ini mengajak seseorang untuk menampilkan variasi bahasa dengan cara mengungkapkan perasaan dan pemikiran (Nuryanto, 2017:150).

6. Motion Comic

Menurut Scott McCloud motion comic ialah sebagai *Invinite Canvas* atau kanvas tidak terbatas, yang mana konsep, storyline, gaya, dan elemen dalam komik disajikan dalam media digital dengan struktur panel yang multi dimensi, penambahan suara, special effect, dan animasi atau gerakan-gerakan sederhana. Motion comic adalah kombinasi dari elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, digabung dengan pergerakan yang membuat komik menjadi hidup (bergerak).

Motion comic adalah sebuah karya gabungan antara komik, animasi, dan media interaktif Pengertian Komik Sequential Art (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik.

Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott, 1993:5).

7. Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak ada yang berbeda jauh seperti halnya angan-angan, yang sifatnya virtual atau maya, serta ilustrasi hadir dalam sebagai diverifikasi; tulisan, gambar maupun suara (Fariz, 2009:14).

Kata ilustrasi bila dilihat dari bahasa Inggris *illustration*, memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam 9 majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi antara lain:

a) Fungsi Deskriptif,

Fungsi deskriptif berarti gambar menggantikan uraian verbal berbasis teks atau tulisan. Melalui ilustrasi deskriptif, teks deskriptif dapat

dilukiskan dengan lebih ringkas, menyenangkan dan berdampak pada uraian yang lebih cepat dan mudah untuk dipahami.

b) Fungsi Ekspresif,

Ilustrasi memperlihatkan atau menyatakan suatu perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak dan kurang terjamah oleh teks agar menjadi lebih mengena, tepat sasaran, dan berbentuk konkret. (contoh: memperlihatkan ekspresi suprasegmental: marah, senang, dsb)

c) Fungsi Analitis atau Struktural

ilustrasi memberikan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau hal lainnya, atau memperlihatkan suatu sistem dan proses secara detail, sehingga dapat dianalisis dan dipahami dengan lebih cermat dan mudah.

d) Fungsi Kualitatif

yakni ilustrasi memberikan gambaran umum dari data-data statistik berupa grafik, diagram, tabel, foto untuk mempermudah manusia dalam mencerna data kualitatif yang didapatkan dari survey, observasi, eksperimen dan berbagai penelitian lainnya.

8. AudioVisual

Audiovisual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual (Kustandi, 2013:30). Ciri-ciri utama media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Bersifat linear.

2. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
4. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah.

Media video audio visual digunakan untuk pembelajaran SKI ini memberikan dampak positif untuk siswa, karena media video audio visual sangat cocok memadupadankan dengan pembelajaran SKI yaitu dengan menampilkan video-video yang mampu memberikan rangsangan bagi peserta didik.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam persiapan penulis melakukan pengumpulan informasi berupa riset data melalui sosial media dan melakukan penelitian secara langsung ke lokasi tertentu. Dari hasil data dan informasi yang dikumpulkan tersebut nanti akan berlanjut pada tahap perancangan.

Tahapan persiapan ini meliputi :

a. Observasi

Observasi ini dilakukan di Kota Bukittinggi. Tahap observasi ini meliputi pengumpulan data mengenai seluruh aspek yang berkaitan dengan kesenian daerah Minangkabau pada materi pembelajaran

PK-BAM yang ada di pendidikan dasar Kota Bukittinggi. Pada observasi ini perancang mengumpulkan data informasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan pada pendidikan dasar yang ada di sekolah Bukittinggi.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menemui pihak yang bersangkutan, yaitu Kasi Kurikulum dan Penilaian Disdikbud Kota Bukittinggi, dengan menanyakan seputar pembelajaran, dan sistem pembelajaran mengenai muatan lokal PK-BAM yang dijalankan di pendidikan di Kota Bukittinggi.



Gambar 1.14

Wawancara bersama Kasi Kurikulum Dispendik Kota Bukittinggi
(Sumber: Dirvan Effendi 2022)

dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku, laporan penelitian, artikel, jurnal, skripsi, dan media lainnya. Pada intinya, semua referensi baik itu bersumber dari buku, artikel, jurnal, skripsi, serta laporan penelitian, dipakai penulis untuk melengkapi data dari permasalahan terkait dengan yang akan diteliti.

2. Perancangan

a. Metode Analisis 5W + 1H

Setelah semua data dan informasi yang dirasa sudah cukup, maka selanjutnya akan memulai pada tahap perancangan yang menggunakan suatu metode analisa. Metode analisa yang digunakan ialah metode analisa 5W + 1H. 5W + 1H adalah standar metode analisa masalah dengan mengajukan pertanyaan menggunakan *Why, Where, When, Who, What, How* atau Mengapa, Dimana Kapan, Siapa, Apa, Bagaimana. Metode ini merupakan panduan atau standar yang memuat beberapa pertanyaan sebagai dasar bagi pengumpulan informasi atau pemecahan masalah.

1) What (apa)

Apa media yang akan dirancang pada penciptaan karya ini?
Media yang akan dirancang berupa media audio visual dan jenis media tersebut adalah perancangan motion comic.

2) Who (siapa)

Siapa yang akan menjadi target utama dalam perancangan motion comic ini? Dikarenakan target yang dituju yaitu siswa dari pendidikan dasar, maka motion comic ini adalah media yang tepat pada target tersebut.

3) Why (kenapa)

Kenapa media tersebut dijadikan sebagai objek perancangan? Saat ini kebanyakan dari kita lebih cenderung mempelajari sesuatu melalui media audio visual, maka perancangan ini akan sangat efektif kepada para pengamat.

4) When (kapan)

Kapan permasalahan tersebut berdampak kepada target yang dituju? Saat berkembang nya teknologi, media audio visual saat ini menjadi media yang efektif.

5) Where (di mana)

Di mana permasalahan tersebut terjadi? Mata pelajaran PK-BAM ini salah satunya mulai dijalankan kembali di pertengahan tahun 2022 ini di Kota Bukittinggi.

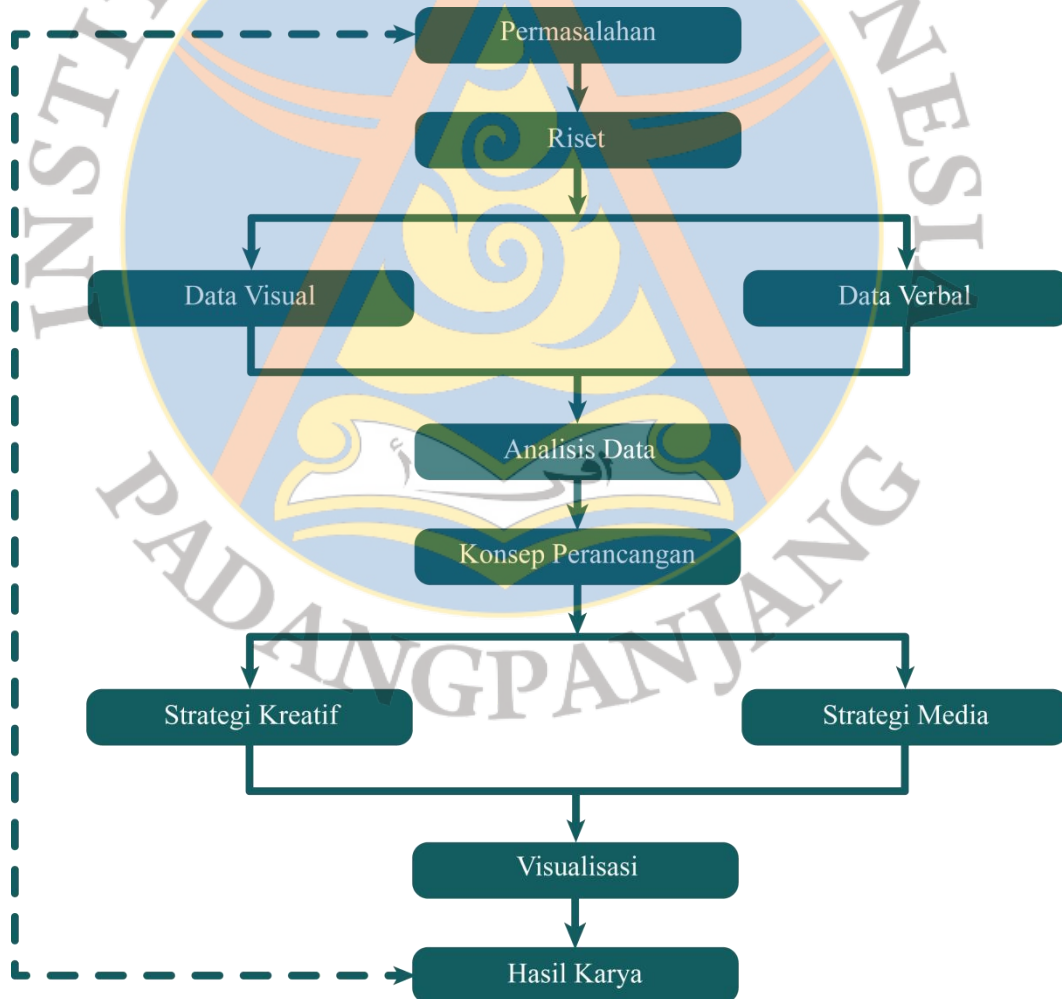
6) How (bagaimana)

Bagaimana upaya perancangan ini agar dapat bermanfaat bagi target yang dituju? Hasil dari perancangan ini nantinya akan dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah sebagai media penayangan materi.

b. Kerangka Perancangan

Setelah melakukan analisa data yang dibutuhkan, maka dibuatlah suatu kerangka perancangan *Motion Comic* guna mempermudah serta agar suatu rancangan dapat tersusun dengan baik sebelum memulai prose pembuatan karya.

Tabel 1
Kerangka Perancangan, 2022



3. Perwujudan

Selanjutnya pada tahap perwujudan, beberapa media yang akan dirancang meliputi :

a. Media utama Motion Comic

Motion comic ini nantinya akan berisikan penjelasan materi berdasarkan kurikulum mengenai kesenian daerah Minangkabau. Hal itu meliputi pengertian kesenian, sejarah, serta petunjuk untuk pengaplikasian kesenian tersebut. Motion comic ini dirancang menggunakan media aplikasi penunjang penciptaan karya visual seperti perancangan storyboard menggunakan media manual seperti kertas lalu dilanjutkan ke tahap digitalisasi menggunakan *adobe* software atau aplikasi sejenis.

b. Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung pada perancangan karya. Poster ini nantinya berisikan suatu informasi mengenai suatu materi contohnya seperti pengenalan alat-alat musik dengan keterangan yang ditulis pada poster tersebut.

c. Banner

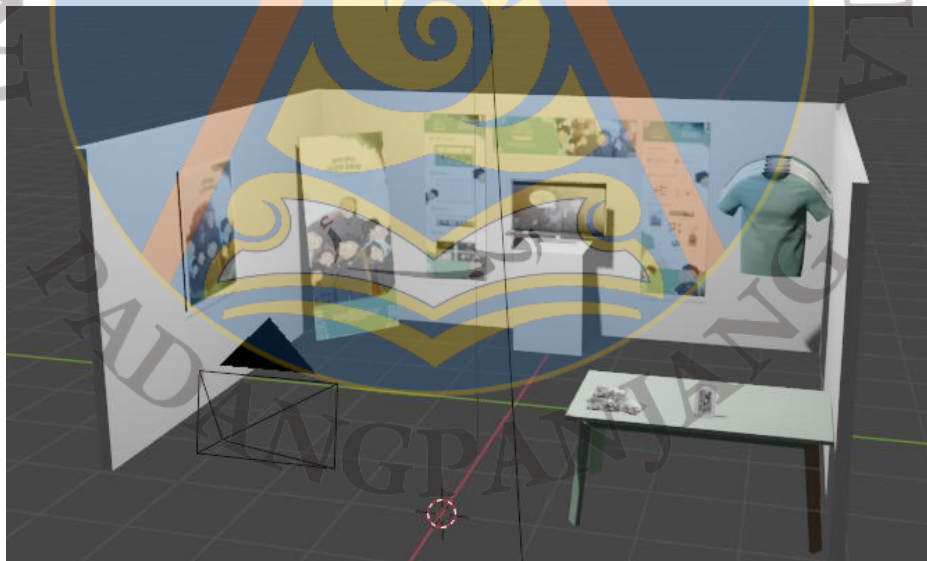
Banner memiliki peranan penting dalam acara pagelaran atau pameran. Banner ini nantinya berupa ajakan untuk mengingat atau mempelajari mengenai kesenian daerah Minangkabau.

d. Merchandise

Perancangan merchandise menjadi buah tangan untuk audiens sebagai pengenalan kesenian daerah ini. Merchandise ini nantinya akan berupa baju, stiker, dan media pendukung lainnya.

4. Penyajian Karya

Setelah semua proses perancangan tersebut, hasil dari karya ini nanti nya akan dipamerkan dalam bentuk format video dengan beberapa media pendukung seperti poster, x banner, serta media pendukung lainnya. *Motion Comic* ini akan menggunakan warna-warna yang memberikan kesan cerah serta aura sejarah agar terlihat tidak membosankan dan sesuai dengan target audiens.



Gambar 1.16
Konsep booth pameran
(Sumber: Dirvan Effendi 2022)

