

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dengan perkembangan yang semakin cepat, cara menyampaikan sebuah informasi, berupa tulisan ataupun gambar (image) sangat mungkin dilakukan dengan menggunakan buku yang di balut dengan lebih berbeda. Sumber daya manusia yang berkulitas sangat mampu berinteraksi dengan cepat di kalangan masyarakat. Dengan buku yang di desain tidak seperti buku matapelajaran pada biasanya, sebuah informasi dapat disuguhkan dengan cepat dan mendapatkan kemudahan dalam memberikan layanan dan informasi, juga untuk kemudahan perluasan dan pengembangan si pembaca.

Desain Komunikasi Visual mulai banyak dikenal masyarakat di era teknologi sekarang ini, sebagai ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditunjukkan kepada individu atau kelompok lainnya. Desain Komunikasi Visual mengerjakan berbagai bahan visual yang dapat digunakan untuk menerjemahkan pikiran dalam bentuk visual, karena pada prinsipnya Desain Komunikasi Visual merupakan perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari pemberi pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat, juga terpola, terpadu serta estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran. Berbeda dengan seniman yang mementingkan ekspresi perasaan sendiri, karena sumber komunikasi dari suatu pekerjaan nyata desain grafis adalah klien. Mereka memiliki visi dan misi kepada sasarannya agar komunikasi tercapai dengan baik.

Dalam Desain komunikasi visual, profesi desain grafis didefinisikan sebagai “perancangan media buku dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Media buku ini dapat meliputi ilustrasi, bahan bacaan dan pembelajaran yang menciptakan identitas visual untuk

institusi, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Komunikasi merupakan aktivitas paling utama dan paling sering terjadi dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini komunikasi massa, proses negosiasi, komunikasi pemasaran, hubungan masyarakat dan pengembangan masyarakat merupakan bentuk dari komunikasi yang dimaksud. Proses-proses tersebut merupakan proses-proses pertukaran informasi yang mendukung sebuah pembangunan sehingga seluruh manusia dari semua lapisan masyarakat harus memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai proses-proses komunikasi khususnya yang mendukung segala bentuk pembangunan karena sangat berkaitan dengan kehidupan mereka.

Untuk menyampaikan informasi kepada orang-orang yang dituju dibutuhkan suatu visual yang bisa menangani semua hal yang berkaitan. Desain Komunikasi Visual juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi dan lain sebagainya.

Pencak silat adalah olahraga bela diri yang memerlukan banyak konsentrasi. Ada pengaruh budaya Cina, agama Hindu, Budha, dan Islam dalam pencak silat. Biasanya setiap daerah di Indonesia mempunyai aliran pencak silat yang khas. Misalnya, daerah Jawa Barat terkenal dengan aliran Cimande dan Cikalong, di Jawa Tengah ada aliran Merpati Putih dan di Jawa Timur ada aliran Perisai Diri.

Nama "pencak" digunakan di Jawa, sedangkan "silat" digunakan di Sumatra, Semenanjung Malaya dan Kalimantan. Dalam perkembangannya, kini istilah "pencak" lebih mengedepankan unsur seni dan penampilan keindahan gerakan, sedangkan "silat" adalah inti ajaran bela diri dalam pertarungan.

Pada dasarnya beladiri sangat membutuhkan pelatih atau pembina (coach), khususnya sebuah beladiri pencak silat yang menggunakan tehnik belaan atau serangan dan jurus seni, dalam hal ini seorang pelatih juga harus

menguasai dengan apa yang akan di sampaikan kepada murid-muridnya, mau itu dari materi fisik ataupun tehnik agar dapat tersampaikan dengan baik dan benar kepada anak didik.

Dizaman modern ini sudah mudah mengakses informasi tentang tehnik latihan beladiri, seperti video, buku elektronik, dan aplikasi akan tetapi apakah itu berhasil? bisakah kita belajar seni beladiri hanya dari sebuah video, buku elektronik, serta aplikasi saja? tentu saja bisa tapi yang jadi pertanyaan sebenarnya adalah "bisakah anda menguasai tehnik dan seni beladiri tersebut?" jawabannya adalah tidak akan bisa.

Maka dari itu saya sebagai salah satu pelatih pencak silat ingin melakukan sebuah perancangan media cetak buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat dengan fitur augmented reality, untuk mempermudah para pelatih serta anak didik maupun orang awam menjalankan latihannya dengan sempurna dan terstruktur serta mengurangi resiko cidera.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah yang ada maka rumusan masalah dalam makalah ini adalah :

1. Bagaimana proses perancang sebuah buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat agar menarik untuk dibaca serta mudah dipahami oleh masyarakat luas?
2. Bagaimana proses pembuatan ilustrasi pada buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat agar menarik untuk dibaca serta mudah dipahami oleh masyarakat luas?
3. Bagaimana proses pengaplikasian pada media promosi buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat agar menarik untuk dibaca serta mudah dipahami oleh masyarakat luas?

### **1.3 Batasan Masalah**

Supaya penulisan ini lebih terfokus, maka perlu dibuat batasan permasalahan. Pembatasan masalah juga diperlukan agar tidak menyimpang dari tujuan proses penciptaan karya. Untuk memfokuskan permasalahan ini maka ada batasan masalah yang penulis uraikan yaitu unsur visual yang dikaji pada gerakan fight pencak silat dan gerakan latihan fisik melalui bentuk ilustrasi digital painting.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan**

Maksud dan tujuan dalam perancangan media komunikasi visual pada Perancangan Buku tentang tehnik dan gerakan dasar pencak silat ini yaitu, untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum serta para pesilat agar mendapatkan latihan yang sempurna, dan mengurangi cedera dalam proses latihan maupun pertandingan.

#### **1.4.1 Maksud Perancangan**

Proyek tugas akhir dalam bentuk perancangan buku ilustrasi yaitu tentang gerakan dasar pencak silat sebagai acuan bagi para pemula yang akan terjun ke dunia beladiri terutama pencak silat dan masyarakat yang kurang mengenal pencak silat untuk mengerti proses gerakan dan latihan pencak silat. Maksud dari penelitian ini yaitu untuk merancang suatu buku ilustrasi pencak silat dengan fitur *augmented reality* yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas dan hobi olahraga terutama bela diri.

#### **1.4.2 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah maka permasalahan yang diteliti difokuskan pada “Bagaimana merancang sebuah

buku tehnik latihan pencak silat yang dapat membantu pesilat muda dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami":

1. Mengetahui proses perancang sebuah buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang dapat menjadi sebuah pedoman pelatih dalam mengajar dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami
2. Mengetahui proses pembuatan ilustrasi pada buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang dapat menjadi sebuah pedoman pelatih dalam mengajar dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami
3. Mengetahui proses pengaplikasian pada media promosi buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang dapat menjadi sebuah pedoman pelatih dalam mengajar dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami
4. Dan tentunya sebagai syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusan S1.

### **1.4.3 Metode Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data pada proyek Tugas Akhir “Buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat” dilakukan dengan beberapa metode berikut :

## **1.5 Pengumpulan Data Kualitatif**

### **1.5.1 Survei**

Survei yang dilakukan untuk pengumpulan data mengenai kompetitor pada proyek tugas akhir ini, yaitu berdasarkan buku-buku dan narasumber yang berkaitan dengan pencak silat, latihan fisik dan juga ilustrasi, serta referensi buku. Selain itu penulis mendapatkan data dari pelatih pencak silat, dari perguruan Setia Hati Organisasi, dan juga beberapa pelatih olahraga untuk mendapatkan informasi proses latihan yang tepat agar dapat melengkapi buku tehnik dan gerakan dasar pencak silat.



Gambar 1.1  
Penulis dan Pelatih Pencak Silat Setia Hati Organisasi  
*Sumber : Haekal Mahbub Firdaus,2020*



Gambar 1.2  
Penulis saat mengikuti *coaching clinic* di padepokan pencak silat setia  
hati organisasi, Parakan Salak, Sukabumi  
*Sumber : Haekal Mahbub Firdaus,2020*



Gambar 1.3

Penulis sebagai peserta Penataran Pelatih IPSI Jakarta Barat  
*Sumber : Haekal Mahbub Firdaus,2020*



Gambar 1.4

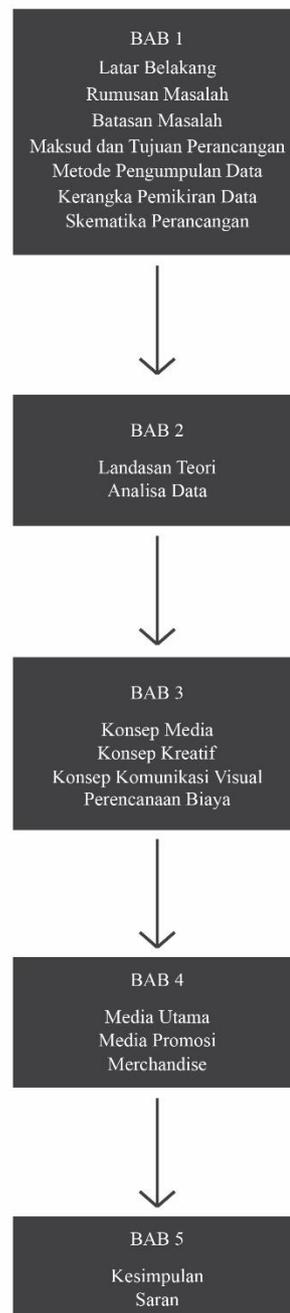
Penulis saat mengikuti *coaching clinic* PSHO Jakarta Tangerang  
*Sumber : Haekal Mahbub Firdaus,2020*



Gambar 1.5  
Penulis saat melakukan proses rekaman untuk *Augmented Reality*  
Sumber : *Haekal Mahbub Firdaus, 2020*

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Sistematika kerangka pemikiran proyek Tugas Akhir :



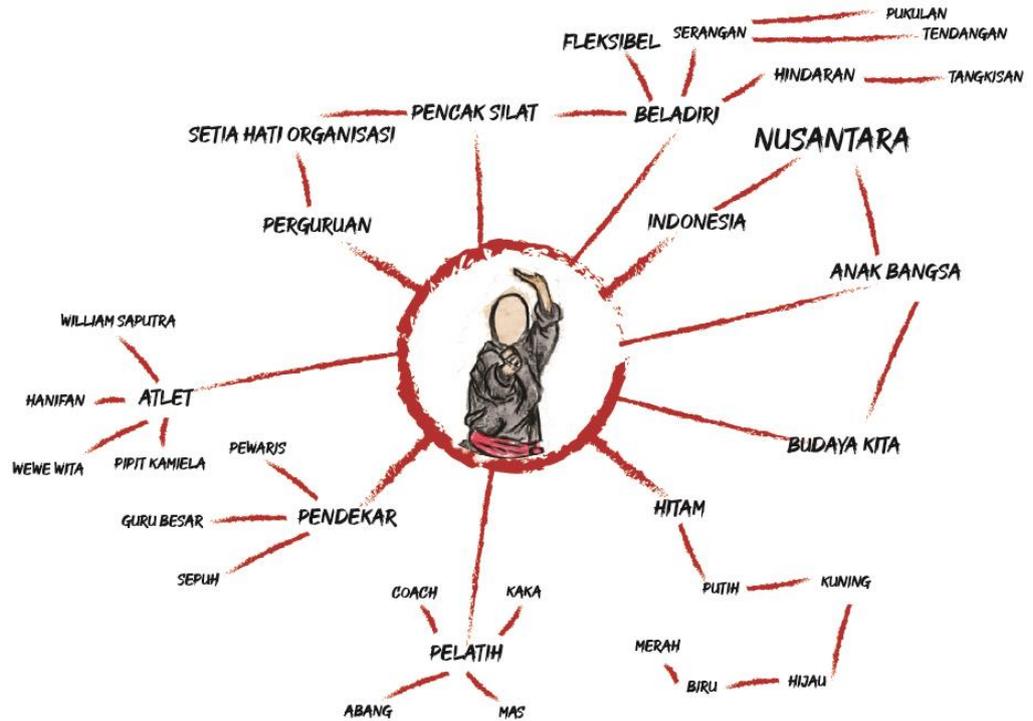
Gambar 1.6  
Kerangka Pemikiran

Sumber : : *Haekal Mahbub Firdaus, 2020*

### 1.7 Skematika Perancangan (*Mind Mapping*)

Sistematika kerangka pemikiran proyek Tugas Akhir :

HAEKAL MAHBUB FIRDAUS / 2015 25 043  
 Mind Mapping  
 Buku Teknik Pencak Silat



Gambar 1.7  
 Bagan *Mind Mapping*  
 Sumber : Haekal Mahbub Firdaus, 2020

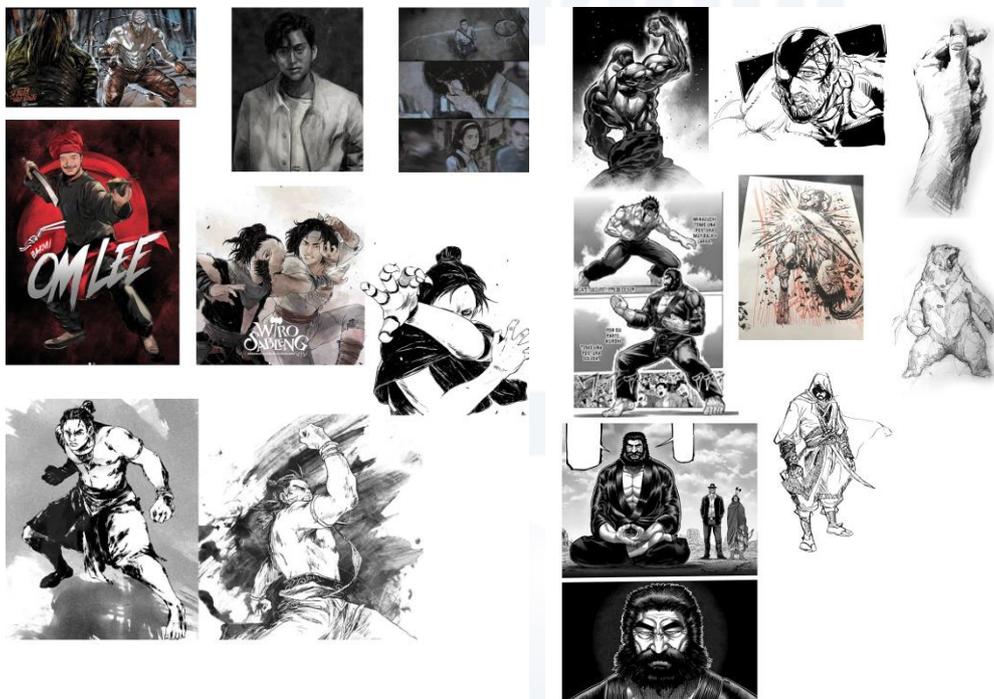
### 1.8 Empathy Map

HAEKAL MAHBUB FIRDAUS / 2016 25 043  
 Empathy Map  
 Buku Teknik Pencak Silat



Gambar 1.8  
 Empathy Map  
 Sumber : Haekal Mahbub Firdaus, 2020

### 1.9 Referensi



Gambar 1.9  
Referensi Ilustrasi dari  
illustrator local kiri dan ilustrator luar negeri kanan  
*Sumber : google.com*