

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seni bela diri yang menjadi salah satu budaya Indonesia dan juga merupakan saksi jalannya perjuangan rakyat Indonesia pada masa penjajahan adalah seni bela diri pencak silat. Tradisi silat diturunkan secara lisan dan menyebar dari mulut ke mulut, diajarkan dari guru ke murid. Karena hal itulah catatan tertulis mengenai asal mula silat sulit ditemukan. Kebanyakan sejarah silat dikisahkan melalui legenda yang beragam dari satu daerah ke daerah lain. Asal mula ilmu bela diri di Indonesia kemungkinan berkembang dari keterampilan suku-suku asli Nusantara dalam berburu dan berperang dengan menggunakan parang, perisai, dan tombak.

Penggabungan kata pencak dan silat menjadi kata majemuk untuk pertama kalinya dilakukan pada waktu dibentuk suatu organisasi persatuan dan perguruan silat di Indonesia yang diberi nama Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) pada tahun 1948 di Surakarta. Sejak saat itu pencak silat menjadi organisasi resmi di Indonesia. Perguruan-perguruan yang mengajarkan pencak silat asal Indonesia di berbagai negara kemudian juga menggunakan istilah pencak silat.

Pencak silat merupakan seni bela diri tradisional yang berasal asli dari Nusantara, dan merupakan bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia yang berkembang sejalan dengan sejarah masyarakat. Pengertian pencak silat secara umum adalah merupakan metode bela diri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan dan kelangsungan hidup. Sedangkan di dalam Kamus Bahasa Indonesia (1988, hlm. 663) dijelaskan perbedaan pengertian pencak dan silat bahwa

Pengertian pencak adalah permainan (keahlian) untuk mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, mengelak, dsb sedangkan silat adalah kepandaian

berkelahi, seni bela diri khas Indonesia, dengan ketangkasan membela diri dan menyerang untuk pertandingan atau perkelahian.

Meskipun pengertian pencak dan silat berbeda, namun tidak menjadi permasalahan karena istilah tersebut menjadi kesatuan yang utuh. Banyak sekali filosofi-filosofi hidup yang terkandung dalam seni bela diri pencak silat, tidak hanya terpaku pada gerakan menyerang dan menangkis. Aspek lainnya adalah disiplin pencak silat, kata disiplin mempunyai dua pengertian, yakni aturan (*pepakem*) dan kepatuhan. Disiplin pencak silat mencakup disiplin individual dan sosial, disiplin internal dan eksternal serta disiplin mental dan fisik yang wajib ditegakkan oleh setiap manusia pencak silat. Dengan banyaknya aspek-aspek dan nilai dalam pencak silat yang tidak hanya menonjolkan keindahan gerakan bela dirinya, banyak filosofi hidup bisa membuat cerita kaya makna dan menjadi pelajaran hidup.

Salah satu cara melestarikan warisan kebudayaan bangsa adalah dengan mengambil tema pencak silat, agar terus berkembang dan semakin dikenal oleh masyarakat. Media visual yang dipakai adalah komik, karena mengikuti jejak-jejak komikus pendahulu yang sukses mempopulerkan komik silat. Komik sendiri memiliki pengertian “sebuah dunia tutur gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah.” (Masdiono 1998, hlm.9).

Tema-tema silat yang diangkat menjadi komik bercerita tentang pendekar-pendekar yang merantau yang mempunyai ilmu kebatinan dan ilmu sihir untuk membasmi kejahatan. Judul komik yang paling terkenal “Si Buta Dari Gua Hantu” karya Ganes TH, “Djampang Djago Betawi” karya Zaidin Wahab dan Ganes TH, “Panji Tengkorak” karya Hans Jaladara dan Ganes TH, dan masih banyak lagi. Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin pesat teknologi menandakan zaman era modern, dari sanalah ide untuk membuat komik dengan tema silat bersetting zaman sekarang. Komik yang ingin dibuat berbeda namun tetap memelihara esensi dari cerita pencak silat dari para pendahulu.

Ketertarikan penulis terhadap komik sudah lama, sejak masih duduk di bangku sekolah dasar. Dalam pembuatannya diperlukan observasi yang mendalam agar cerita semakin matang dan kuat sehingga terciptalah komik yang bagus dan menarik. Penulis berkeinginan keras agar pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki dalam membuat komik dapat direalisasikan. Sehingga memberikan pengalaman, manfaat, dan berbagi dengan orang lain, baik dalam pencak silat maupun dalam hal membuat komik. Penulis men

gamati perkembangan seni bela diri pencak silat di kancah Internasional lewat film dan komik “The Raid”. Untuk semakin meramaikan dan mengenalkan pencak silat, penulis berencana membuat komik tentang seni bela diri pencak silat. Perpaduan antara unsur tradisional dan modern sehingga komik ini bersifat menghibur tetapi berisi makna filosofis, budaya dan sejarah dari seni bela diri pencak silat itu sendiri.

Berangkat dari pencak silat sebagai seni bela diri yang fenomenal berasal dari Tanah Air dan aksi-aksi fantasi Elang dalam menumpas kejahatan seperti dalam film “The Raid”, komik ini bercerita bagaimana Elang harus menegakkan kebenaran, mengembalikan generasi putih dan menghapuskan generasi hitam. Supaya seni bela diri pencak silat kembali kepada ajaran dan filosofi yang murni seperti dulu. penulis akan membuat skripsi penciptaan berjudul: Komik “Mata Elang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Skripsi ini akan memfokuskan pada bidang kekarya seni rupa tentang membuat karya komik dengan menggunakan tema seni bela diri pencak silat, dengan demikian rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana mengembangkan ide karya komik “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat?
2. Bagaimana proses dan teknik membuat karya komik “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat?

3. Bagaimana analisis konsep dan visual estetik karya komik “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Penelitian ini bertujuan:

1. Menjelaskan ide “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat.
2. Membut dan menjelaskan tahapan pembuatan “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat.
3. Mendeskripsikan konsep dan visualisasi estetik “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat.

### **D. Manfaat Penciptaan**

#### 1. Manfaat Teoretik

Manfaat penelitian secara teoretik adalah untuk mengembangkan dan menemukan konsep berkarya yang kreatif baru tentang “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis adalah diharapkan dapat mewujudkan karya seni rupa yang inovatif tentang “Mata Elang” sebagai komik bertema seni bela diri pencak silat.

### **E. Metode Penciptaan**

Dengan mengacu pada tema seni bela diri pencak silat, diperlukan kajian yang lebih mendalam terhadap cerita yang lebih relevan. Selain sumber bacaan yang relevan dibutuhkan juga observasi sebagai sumber sekunder. Observasi dilakukan untuk mencari sumber pustaka dengan melakukan wawancara.

Komik “Mata Elang” sebagai media penyampaian cerita seni bela diri pencak silat memiliki tahapan yang lazim dalam proses pembuatannya, yaitu penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks dan *layout*, sebagian besar tahapan tersebut penulis lakukan secara manual dan digital (hibrida).

Tahap manual dilakukan di awal, yaitu dengan pembuatan naskah dan sketsa untuk *storyboard* dalam kertas berukuran A4. Kemudian pembuatan komik dilakukan dengan teknik digital ilustrasi dengan mengacu pada *storyboard*. *Adobe Photoshop CS4*, adalah perangkat lunak utama yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi, dan pewarnaan termasuk *layout* halaman.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya komik yang berjudul: “MATA ELANG” KOMIK BERTEMA SENI BELA DIRI PENCAK SILAT. Adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

**BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**, bagian ini memaparkan penjelasan tentang pencak silat, manga, komik, dan warna.

**BAB III METODE PENCIPTAAN**, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini, yaitu:

Ide Berkarya, Kontemplasi, Stimulasi Berkarya, Pengolahan Ide, Proses Berkarya: Persiapan Alat dan Bahan, Pembuatan cerita, Pembuatan *Story Line* dan *Story Board*, Tahap Pembuatan Sketsa (pensil), Tahap Inking, Tahap *Scanning*, Tahap Pewarnaan, Tahap *Finishing*, dan yang terakhir Tahap Penjilidan.

**BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA**, berisi analisis dan pembahasan karya komik yang diciptakan di antaranya membahas: Konsep berkarya Komik, materi Komik, dan Pengemasan

**BAB V PENUTUP**, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.