

## Designing an Action Webcomic *Jiwa Kesatria* into Two Languages to Introduce *Pencak Silat*

### Perancangan *Webcomic Jiwa Kesatria* Bertema Aksi dalam Dua Bahasa untuk Memperkenalkan *Pencak Silat*

Miftachul Jannah, Pujiyanto\*, Fariza Wahyu Arizal

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis Korespondensi, Surel: pujiyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 23-2-2022; revised: 1-3-2022; accepted: 3-3-2022

#### Abstract

Pencak silat is a martial art from Indonesia that trains someone physically to become a strong human being and mentally trains them to become a virtuous human being that has a chivalrous spirit. Unfortunately, some of the teenagers who have studied pencak silat cannot apply the noble value of silat. Some silat practitioners don't have good personalities, especially chivalrous spirits. As a result, the knowledge of pencak silat is often misused by teenagers who just practiced pencak silat for negative things such as brawls, oppression, and other crimes that caused negative perceptions about pencak silat in society. Therefore, today's youth need to be educated that pencak silat shall not be used to show off strength but to educate someone into ones that have a chivalrous spirit. A webcomic is an effective platform to convey this message to teenagers since webcomic is an entertainment media that is currently widely accessed by everyone around the world. Webcomic is designed as a medium to educate about the noble values of pencak silat, to change the negative perception of society about pencak silat, and to introduce pencak silat to the national and international zens. This webcomic is designed by Yongky Safanayong. The stages of this design technique are research, analysis, synthesis, USP, communication strategy, value-added, media selection, visualization, and finishing. The main media result is digital webcomic in vertical format.

**Keywords:** Webcomic, *pencak silat*, action genre, martial art

#### Abstrak

Pencak silat merupakan beladiri asal Indonesia yang dapat melatih fisik seseorang untuk menjadi manusia yang kuat serta melatih mental seseorang untuk menjadi manusia yang berbudi baik dan berjiwa kesatria. Permasalahan muncul ketika seorang remaja yang telah belajar pencak silat tidak dapat menerapkan nilai luhur yang ada di dalam ilmu silat. Pesilat tidak memiliki kepribadian yang baik dan tidak berjiwa kesatria. Akibatnya, ilmu pencak silat sering disalahgunakan oleh kalangan remaja yang awam dalam silat untuk hal-hal negatif seperti tawuran, penindasan, dan berbagai kejahatan lainnya sehingga menimbulkan persepsi negatif di kalangan masyarakat terhadap silat. Maka dari itu remaja saat ini perlu diedukasi bahwa ilmu pencak silat bukanlah sarana untuk pamer kekuatan, namun sebagai sarana untuk menjadikan manusia menjadi pribadi yang kuat serta berjiwa kesatria. Webcomic merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan tersebut kepada remaja karena webcomic adalah media hiburan yang saat ini banyak diakses oleh kalangan remaja laki-laki maupun perempuan. Komik yang dirancang bertujuan sebagai media untuk mengedukasi remaja tentang nilai luhur pencak silat, merubah persepsi negatif masyarakat tentang pesilat, serta media untuk mengenalkan pencak silat kepada dunia internasional. Komik dirancang menggunakan model perancangan Yongky Safanayong. Tahap dari perancangan ini adalah riset, analisis, sintesis, USP, strategi komunikasi, *value added*, pemilihan media, visualisasi, finishing. Hasil media utama berupa komik digital dengan format vertikal.

**Kata kunci:** Webcomic, pencak silat, genre aksi, beladiri

## 1. Pendahuluan

Pencak silat adalah suatu cabang beladiri khas Indonesia yang terdiri dari 4 aspek dasar. Aspek-aspek dasar yang dimaksud adalah aspek spiritual, aspek kesenian kebudayaan, aspek bela diri, serta aspek olahraga. Menurut Alhogbi (2017), pencak silat adalah cabang olahraga yang cukup lengkap untuk dipelajari karena memiliki 4 aspek dasar yang sempurna dan terbentuk dalam satu kesatuan utuh yang saling melengkapi. Dari aspek spiritual dan kesenian kebudayaan, pencak silat diyakini mampu mendidik seseorang menjadi manusia yang berperilaku dan berbudi yang luhur sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Menurut Nandana (2020), budi pekerti luhur merupakan dasar nilai-nilai norma kebudayaan masyarakat Indonesia yang menjadikan pencak silat adalah warisan bangsa Indonesia yang istimewa. Purbo-djati (2018) berpendapat bahwa pencak silat merupakan upaya untuk pembangunan fisik, mental, dan spiritual.

Muliawati (2018) menyebutkan bahwa pencak silat menjadi beladiri yang cukup populer baik di dalam negeri maupun dalam luar negeri. Penelitian lanjutan dilakukan untuk mengetahui antusiasme remaja Indonesia terhadap kesenian bela diri pencak silat. Peneliti memberikan angket terhadap responden yang terdiri dari usia 16-22 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner online yang diisi oleh 140 orang tersebut, 88,5% responden beranggapan bahwa pencak silat penting untuk dipelajari oleh generasi muda karena sebagai pertahanan diri serta bentuk pelestarian terhadap budaya bangsa. Namun hanya sebanyak 32,4% responden yang tertarik untuk mempelajari pencak silat. Dari survey tersebut dapat disimpulkan bahwa ketidak tertarikannya mereka untuk belajar pencak silat disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang makna pencak silat sebagai kesenian bela diri yang dapat menanamkan nilai karakter luhur dan jiwa kesatria bagi pengikutnya. Masih banyak yang berpendapat bahwa pencak silat identik dengan kekerasan.

Pendapat tersebut sejalan dengan pemaparan Hendra (2016) yang menyebutkan bahwa pada dasarnya tujuan adanya pencak silat dipergunakan sebagai alat untuk membela diri, memelihara kebugaran jasmani, mewujudkan rasa estetika, menyalurkan aspirasi spiritual manusia, membina manusia agar dapat menjadi warga teladan yang mematuhi norma-norma dalam masyarakat. Namun pada kenyataannya beberapa pesilat tidak mencerminkan sikap seorang pesilat yang baik. Tercatat bahwa sering terjadinya bentrokan antar perguruan pencak silat, baik dalam skala kecil maupun dalam skala besar. Hendra (2016), menyebutkan bahwa terjadi bentrok antar perguruan silat, seorang korban terluka parah. Deni Sutomo ditemukan tergeletak lantaran terluka parah terkena sabetan pedang di bagian perut samping tembus punggung dan tangan kanannya pada Sabtu 29 Maret 2014 dini hari. Korban dikeroyok oleh sekitar 100 orang yang datang dari arah berlawanan. Sikap arogan dan anarkis menjerus kekerasan yang ditunjukkan oleh anggota Perguruan Pencak Silat telah menjadi faktor kriminogen. Dimana dalam faktanya telah menimbulkan korban dari masyarakat (Hendra, 2016).

Sikap arogan dan anarkis pesilat menandakan bahwa mereka lupa atau belum memahami janji prasetya pencak silat yang merupakan nilai moral falsafah pencak silat yang harus mereka pegang teguh. Adapun janji prasetya pencak silat yaitu, Pesilat Indonesia adalah warga negara yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, pesilat Indonesia adalah warga negara yang membela dan mengamalkan Pancasila dan UUD 1945, pesilat Indonesia adalah pejuang yang cinta bangsa dan tanah air Indonesia, dan pesilat Indonesia adalah pejuang yang menjunjung tinggi persaudaraan dan persatuan bangsa (Nurudin, 2020). Sehingga dari permasalahan tersebut didapat kesimpulan bahwa perlu upaya untuk mengedu-

kasi generasi muda supaya lebih memahami makna pencak silat dalam menjunjung tinggi jiwa kesatria yang tercantum dalam janji prasetya pesilat. Dengan demikian pencak silat dapat menjadi kesenian yang diminati dan dicintai khususnya oleh masyarakat Indonesia sebagai pemilik kesenian pencak silat serta oleh masyarakat Internasional sebagai pendongkrak popularitas negara Indonesia di kancah Internasional.

Indonesia terus berupaya untuk mempopulerkan pencak silat ke dunia internasional dengan berbagai cara. Salah satu contoh melalui media promosi berupa film. Pada tahun 2011 pencak silat mulai dilirik oleh dunia internasional berkat munculnya film *The Raid: Redemption*. *The Raid: Redemption* adalah film bergenre *action thriller* pertama Indonesia yang berhasil menembus dunia perfilman internasional. Dari kepopuleran film tersebut dapat disimpulkan bahwa peran media hiburan sangat berpengaruh bagi popularitas pencak silat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat nasional maupun internasional. Masyarakat yang awalnya tidak tertarik atau bahkan tidak tahu terhadap beladiri pencak silat, mulai mencari tahu dan bahkan tertarik untuk belajar pencak silat setelah munculnya media hiburan persuatif yang menyajikan konten bertema pencak silat. Media hiburan persuatif jenisnya. Di antaranya adalah film, drama, sinetron, MV, reality show, novel, cerpen, webcomic, dll. Namun sayangnya belum banyak media hiburan persuatif yang mengangkat pencak silat sebagai tema karya mereka.

Salah satu media hiburan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan pencak silat kepada khalayak yang lebih luas adalah webcomic. Webcomic menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer saat ini. Di era modern ini, komik tidak hanya didistribusikan dalam bentuk buku cetak saja, namun juga berbentuk format digital salah satunya melalui webcomic. Webcomic adalah jenis komik yang menggunakan website sebagai media penerbitannya. Menurut hasil penelitian Kusmiati, Jumadi, dan Hiola (2018), menyebutkan bahwa dalam hal distribusi, webcomic jauh lebih unggul daripada komik cetak konvensional. Sebab webcomic dapat terbit secara online dan diakses dengan mudah oleh siapapun melalui jejaring sosial, sehingga webcomic mudah tersebar dengan cepat dan memungkinkan webcomic menjadi topik pembicaraan di dunia maya. Itulah alasan mengapa webcomic dapat dijadikan sebuah media untuk menyampaikan sebuah gagasan yang diharapkan dapat tersebar dengan cepat.

Webtoon merupakan salah satu platform baca komik digital yang paling populer saat ini. Sayangnya, hampir tidak dapat ditemui komik bergenre beladiri aksi yang mengangkat tema pencak silat di platform webtoon. Padahal komik aksi beladiri Indonesia pernah mencapai masa kejayaan yang berlangsung pada tahun 1966-1970 (Firdausi, 2019). Namun seiring berjalannya waktu, komik aksi beladiri Indonesia mulai ditinggalkan karena banyak faktor, salah satunya karena kalah saing oleh komik aksi beladiri asal mancanegara. Sampai saat ini belum ada perancangan komik aksi beladiri yang memelopori bangkitnya komik aksi beladiri Indonesia.

Penelitian mengenai pemanfaatan media webcomic telah dilakukan sebelumnya. Misalnya oleh Assiddiqi (2017), yang melakukan perancangan komik digital sebagai media edukasi pelestarian fauna bagi siswa sekolah dasar. Kelebihan dari penelitian ini adalah komik ini hadir dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca dengan rentan usia 5-13 tahun sehingga sesuai dengan target marketnya. Sedangkan Anditha (2017) melakukan perancangan webcomic sebagai media pelestarian topeng dongkreng sebagai warisan budaya lokal di Madiun. Kelebihan dari perancangan ini adalah dapat memperkenalkan budaya topeng dongkreng

dengan penggambaran visual yang cenderung *out of the box*. Perbedaan perancangan webcomic Jiwa Kesatria dengan kedua perancangan di atas terletak pada *style* gambar yang dipakai. Webcomic Jiwa Kesatria mencoba melakukan kolaborasi antara *style manhwa* dengan gaya gambar asli Indonesia sebagai strategi pendekatan kepada pembaca. Serta webcomic ini terbit dengan dua bahasa untuk memperkenalkan pencak silat kepada masyarakat nasional dan internasional.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut dilakukanlah perancangan webcomic yang berjudul “Perancangan Webcomic Jiwa Kesatria bertema Aksi dalam Dua Bahasa Untuk Memperkenalkan Pencak Silat”. Webcomic ini akan dibuat dalam dua versi bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Alasan utamanya untuk memperkenalkan pencak silat sebagai budaya asli Indonesia yang harus dilestarikan sekaligus dibawa mendunia, mengajarkan nilai bahwa pencak silat menciptakan pendekar yang baik dan berjiwa kesatria sehingga merubah persepsi negatif masyarakat terhadap pencak silat, serta sebagai upaya mempopulerkan kembali komik beladiri aksi Indonesia.

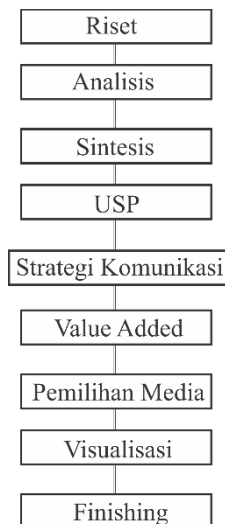
## 2. Metode

Menurut Sugiyono (2016), teknik pengumpulan dapat dilakukan melalui 3 cara diantaranya, wawancara, observasi, angket, serta penggabungan dari ketiga metode tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian perancangan webcomic Jiwa Kesatria ini dibagi menjadi 2 kategori berdasarkan sumbernya, yakni data primer dan data sekunder. Data primer atau data pokok adalah data yang diperoleh dari sumber asli, yang mana peneliti turun langsung ke lapangan demi mengamati fenomena yang terjadi. Pengumpulan data primer dalam penelitian ini melalui 3 tahapan, yakni: wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan kepada ketua pencak silat aliran Persinas Asad Bapak Tri Agung Wibowo, untuk mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi dan untuk mengetahui fakta-fakta seputar beladiri pencak silat. Wawancara kedua dilakukan kepada Andrian Adilia, demi mengetahui tips dalam menciptakan webcomic yang baik.

Menurut Sugiyono (2016), observasi mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak begitu besar. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati dan mendokumentasikan Gerakan-gerakan jurus pencak silat yang nantinya akan berguna sebagai acuan dan referensi penulis dalam menciptakan webcomic. Sumber data primer selanjutnya adalah dari angket atau kuesioner yang melibatkan 140 responden penggemar webcomic. Tujuannya untuk mengetahui jenis cerita, penokohan, dan komponen-komponen apa saja yang dianggap menarik oleh mayoritas pembaca webcomic. Sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan melalui telaah pustaka dengan membaca buku-buku yang memuat seputar teori dalam pembuatan komik. Teori-teori tersebut akan sangat berguna dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria ini. Jenis data yang digunakan perancang adalah data kualitatif yang mana data-data yang diperoleh dari sumber di atas akan diolah menjadi paragraf deskriptif sebagai keluarannya.

Metode perancangan yang digunakan dalam Perancangan Webcomic ini menggunakan metode perancangan prosedural atau model perancangan yang bersifat deskriptif, yakni menggariskan langkah-langkah yang diikuti untuk menghasilkan sebuah produk (Saputra & Permata, 2018). Penggunaan metode dalam perancangan webcomic pencak silat ini adalah metode perancangan secara umum yang dikembangkan Yongky Safanayong, yang mana proses merancang media komunikasi visual tanpa harus melakukan uji coba atau uji lapangan

(Abdillah, 2019). Model perancangan desain Yongky Safanayong memiliki 9 tahapan, diantaranya sebagai berikut:



**Gambar 1. Bagan model perancangan Safanayong (2006).**

Tahap awal dimulai dengan riset. Menurut Malhotra Nunan, dan Birks (2017), riset adalah identifikasi, pengumpulan, analisis, dan penyebaran informasi secara sistematis dan objektif dengan tujuan untuk menemukan suatu jawaban mengenai masalah tertentu. Tahap riset diperlukan bagi perancang demi merumuskan latar belakang masalah dan menemukan data-data yang relevan dalam menciptakan webcomic. Setelah dilakukan riset, tahap selanjutnya adalah analisis data menggunakan teori 5W1H. Data yang telah dianalisis kemudian dicari sintesisnya. Sintesis merupakan penggabungan dari beberapa analisis dan ide kreatif dari perancang. Setelah melalui tahap sistesis, kemudian dirumuskanlah USP atau *Unique Selling Proposition* yang menjadi salah satu komponen penting dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria. USP adalah suatu keunikan, keistimewaan, dan manfaat tertentu yang membuat sebuah produk menjadi lebih unggul dibandingkan produk kompetitornya.

Pada tahap strategi komunikasi terdapat analisis sasaran berupa analisis demografis, geografis, psikografis, behavior. Menurut Safanayong (2006), Tahap *value added* adalah suatu tuntutan atau tantangan baru yang baik untuk dijelajahi. Penambahan unsur-unsur tertentu dalam *value added* dapat menjadi daya tarik baru bagi webcomic Jiwa Kesatria ini nantinya. Tahap selanjutnya adalah pemilihan media. Dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria memiliki 2 jenis media yang saling terkait satu sama lain. Media pertama adalah webcomic sebagai media utama. Sedangkan media kedua adalah *merchandise* tertentu sebagai media pendukung dan media promosi bagi media utama. Tahap visualisasi adalah tahap pengerjaan visual dari media utama berupa komik dan media pendukung berupa *merchandise*. Pada tahap visualisasi dibagi menjadi 4 tahapan tertentu, yakni: Strategi visual, Pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan terakhir adalah *finishing* berupa pengunggahan karya komik digital ke platform tertentu, serta pengunggahan media promosi.

Analisis data yang dipakai dalam perancangan webcomic Jiwa Kesatria ini adalah teknik analisis 5W1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Menurut Ananta (2019), analisis 5W1H adalah sebuah Teknik analisis yang digunakan untuk memecahkan masalah terkait

dengan perancangan, yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan yang dibuat dengan memper-  
timbangkan semua aspek permasalahan dalam perancangan.

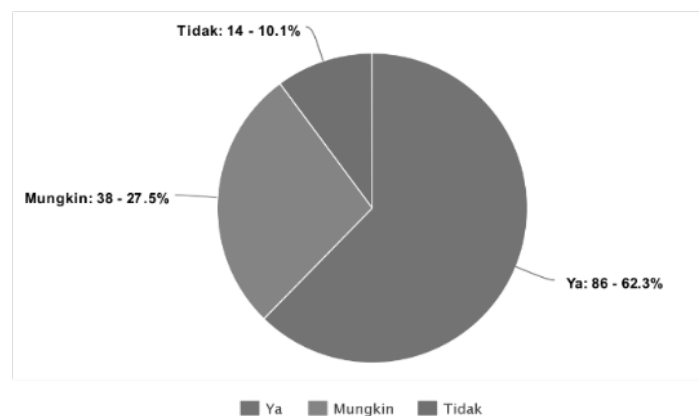
### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Hasil wawancara yang dilakukan kepada pembina pencak silat Persinas Asad, Tri Agung Wibowo menyebutkan bahwa remaja saat ini tidak terlalu banyak yang berminat dalam mempelajari pencak silat, dikarenakan remaja lebih disibukkan permainan gawai mereka. Meskipun ada yang berminat belajar beladiri, mereka lebih menyukai beladiri asal luar negeri karena terkesan lebih keren. Padahal penting bagi generasi muda untuk belajar beladiri asli Indonesia sebagai bentuk kontribusi dalam melestarikan budaya bangsa. Pencak silat juga bermanfaat untuk membentengi diri dari kejahatan dan dapat membentuk karakter remaja menjadi manusia berbudi mulia dan aktif dalam kegiatan positif. Dalam dunia pencak silat juga dikenal prinsip dasar bagi seorang pesilat, diantaranya: Berbudi luhur, takdim, ta'at, religius, pasrah atau tawakkal, sabar, tahan uji, tidak sombong, penyabar, dan tidak boleh berbuat jahat. Dalam dunia pencak silat juga dikenal warna sabuk yang menggambarkan tingkatan ilmu seorang pesilat. Misalnya sabuk putih adalah bagi mereka yang baru belajar silat, dan sabuk merah adalah guru utama.

Wawancara kedua dilakukan kepada komikus "Red Velvet", Andrian Adilia. Dalam wawancara tersebut beliau menyebutkan bahwa Cara membuat karakter komik yang menarik yaitu dengan melakukan riset dengan membaca banyak komik, film, anime, novel, dan meneliti ke dalam forum-forum penggemar. Mengamati tokoh fiksi apa yang menjadi tren viral. Menciptakan karakter-karakter yang unik namun tetap mengikuti selera pasar. Adapun tahapan dalam membuat komik aksi menurut Andrian Adilia yaitu langkah pertama menulis cerita dalam bentuk manuskrip, lalu ubah manuskrip itu kedalam *storyboard* berupa sketsa kasar. Setelah itu mencari referensi setiap panelnya.

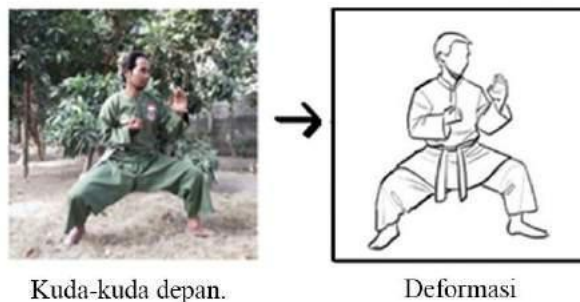
Selain pengumpulan data melalui wawancara, penulis juga melakukan metode pengumpulan data melalui penyebaran angket atau kuesioner demi menjangkau sampel yang lebih luas. Survey ini melibatkan 140 responden pembaca webcomic. Melalui kuesioner tersebut dapat diketahui kriteria-kriteria apa saja di dalam webcomic aksi yang dianggap menarik bagi mayoritas pembaca komik digital.



Gambar 2. Diagram lingkaran hasil kuesioner pertanyaan 7: Ketertarikan membaca komik pencak silat.

18 poin pertanyaan yang diajukan kepada responden menghasilkan kesimpulan, diantaranya: *Platform* favorit mayoritas responden untuk membaca komik digital adalah webtoon, mayoritas responden belum pernah membaca komik aksi bertema pencak silat, gender laki-laki adalah favorit responden sebagai tokoh utama dalam komik aksi, mayoritas responden menyukai tokoh utama baik hati namun ceroboh atau naif, komponen utama yang menarik bagi responden adalah alur cerita dan konflik, mayoritas pembaca menyukai *style* semi realistik dengan detail *shading*, kebanyakan responden tidak menyukai tokoh utama cengeng atau lemah. Mayoritas pembaca berpendapat bahwa perlu unsur romantis dalam komik aksi, sahabat sejati adalah karakter yang cocok mendampingi tokoh utama menurut mayoritas responden, mayoritas responden berpendapat akan tertarik belajar pencak setelah membaca komik aksi bertema pencak silat, dan mayoritas responden setuju bahwa belajar pencak silat itu penting.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di padepokan Persinas Asad yang beralamat di Desa Kauman Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung diperoleh data berupa foto dokumentasi gerakan (teknik) dasar pencak silat aliran Persinas Asad. Gerakan-gerakan tersebut terdiri dari 19 gerakan dasar diantaranya, kuda-kuda depan, kuda-kuda tengah, kuda-kuda silang, kuda-kuda belakang, pukulan 1 kepalan tangan, pukulan 2 kepalan tangan, pukulan 2 telapak tangan, pukulan 1 telapak tangan, pukulan upper out, pukulan samping, pukulan JEB, tangkisan dalam, tangkisan luar, tendangan luar, tendangan belakang, tendangan C, tendangan lingkaran, tendangan samping, dan tendangan T.



**Gambar 3. Observasi Gerakan pencak silat dan deformasinya.**

Setelah data-data yang diperlukan diperoleh baik dari kuesioner, wawancara, maupun observasi maka selanjutnya dilakukan analisis yang berisikan kesimpulan mengenai pembahasan yang akan dirancang pada konsep desain. Analisa data menggunakan metode kualitatif (menarik kesimpulan data). Menggunakan teknik deskriptif yakni menjabarkan atau menggambarkan bagaimana hasil akhir atau kesimpulan data yang diperoleh. Dalam perancangan ini menggunakan analisis 5W1H.

1. What (Apa): Berdasarkan pernyataan dari ketua Pencak Silat Persinas Asad, permasalahan utama yang dihadapi adalah bahwa remaja saat ini kurang begitu berminat berlatih pencak silat karena disibukkan oleh hal-hal tidak bermanfaat seperti bermain game. Menurutnya pencak silat juga kalah saing dengan beladiri asal luar negeri.
2. Who (Siapa): Target utama bagi webcomic ini nantinya adalah para remaja kalangan penggemar webcomic. Hal tersebut selaras dengan hasil dari kuesioner yang menyatakan bahwa mayoritas penggemar webcomic kemungkinan besar akan tertarik untuk belajar silat setelah membaca webcomic bertema silat. Maka dari itu webcomic ini harus benar-

benar dapat merepresentasikan pencak silat sebagai sebuah kegiatan yang baik dan bermanfaat.

3. When (Kapan): latar belakang waktu dan tempat aktual modern cocok dengan tema yang ingin disampaikan dalam webcomic ini.
4. Where (Dimana): webcomic ini akan diterbitkan kedalam *platform* Webtoon karena *platform* tersebut menjadi rujukan bagi lebih dari 80% responden.
5. How (Bagaimana): Perancangan webcomic ini nantinya akan memuat unsur-unsur yang dapat menjadi solusi untuk masalah-masalah yang telah dipaparkan oleh narasumber ketua Persinas Asad dan masalah yang juga ditanyakan dalam kuesioner. Selain itu webcomic ini akan memakai tips dan trik menciptakan webcomic dari Ardian Ardilia. Unsur pembuatan visual, cerita, dan penokohan juga akan sangat bergantung pada data kuesioner yang telah diperoleh.

Dari hasil analisis di atas dapat dikaitkan dengan penelitian terdahulu milik Assiddiqi (2013) dan Anditha (2017) bahwa penciptaan komik harus dapat menyesuaikan dengan target konsumen yang ingin dituju yang dapat diperoleh melalui wawancara, kuesioner, maupun observasi. Penelitian milik Assiddiqi (2013) menargetkan komiknya untuk kalangan anak sekolah dasar, maka narasumber yang dipakai adalah orang yang psikologis anak sekolah dasar. Sedangkan komik Jiwa Kesatria menargetkan konsumen berupa remaja usia 16-22 tahun sejalan dengan tujuan komik ini untuk mengedukasi seputar pencak silat kepada remaja dalam rentan usia tersebut. Penelitian Anditha (2017) turun langsung ke lapangan untuk mengamati seni dongkreng, begitu juga dengan penelitian webcomic Jiwa Kesatria mengamati langsung praktisi pencak silat sehingga didapatkan data yang relevan dengan perancangan.

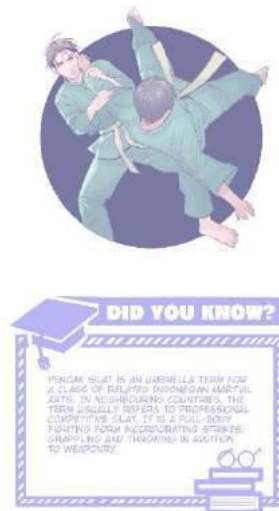
### 3.2. Tahap Perancangan

Hasil analisis disintesis sebagai berikut. Sebagai upaya memperkenalkan beladiri pencak silat, maka akan dirancang sebuah webcomic aksi beladiri bertema pencak silat. Webcomic ini nantinya akan diunggah ke platform webtoon karena berdasarkan hasil penelitian, platform ini menjadi platform favorit mayoritas pembaca webcomic. dalam perancangan ini, tahap awal adalah menulis cerita dengan menerapkan teori penyusunan cerita aksi milik Joseph Campbell. Metode ini disebut *The Hero's Journey*. Teori ini banyak dipakai penulis fiksi terkenal sebagai acuan mereka dalam membuat cerita. Dalam *The Hero's Journey* memiliki 12 babak yang harus dipenuhi agar plot komik aksi nantinya menjadi menarik.

Tahap kedua adalah dengan penciptaan karakter dalam webcomic aksi bertema pencak silat harus dapat mewakili kampanye atau *goal* utama dalam penyusunan webcomic ini. Pencak silat adalah beladiri yang tidak hanya mengajarkan cara bertarung, namun juga membentuk karakteristik manusia menjadi pribadi yang baik adalah kampanye utama dalam komik ini. Tokoh Satria diciptakan sebagai tokoh utama yang tepat untuk webcomic ini. Satria yang awalnya adalah preman, kemudian tergerak hatinya untuk bertaubat dan berubah menjadi manusia yang baik dan berjiwa kesatria. Cara yang dia tempuh untuk menjadi manusia baik berjiwa kesatria adalah dengan mengikuti pelatihan pencak silat. Sifat atau watak Satria disesuaikan dengan watak favorit pembaca webcomic yang diperoleh dari hasil survei/kuesioner. Watak tersebut adalah baik hati, naif, ceria, sedikit bodoh/ceroboh, tapi suka menolong. Konflik persahabatan menjadi konflik utama yang disuguhkan dalam webcomic ini. Sahabat yang tulus dan sahabat yang munafik akan mewarnai petualangan Satria.

Agar webcomic Jiwa Kesatria relevan dengan pencak silat di kehidupan nyata, maka mulai dari pakaian silat, tempat latihan, bahkan sampai tingkatan sabuk diambil dari referensi nyata hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Kumpulan Gerakan silat dari hasil observasi akan dijadikan referensi dalam gerakan bertarung dan latihan silat yang ada di dalam plot webcomic ini. Untuk *style* gambar yang digunakan dalam penyusunan webcomic Jiwa Kesatria ini adalah semi realis berkiblat pada *style* manhwa dengan *rendering* detail.

USP atau *Unique Selling Proposition* adalah suatu unsur yang unik di dalam sebuah produk yang menjadikan produk tersebut lebih istimewa dibandingkan dengan pesaingnya sehingga menambah peluang sebuah produk lebih dipilih oleh konsumen. USP dalam webcomic ini adalah diangkatnya beladiri khas Indonesia sebagai topik utama dalam webcomic ini. Serta penambahan unsur-unsur budaya Indonesia lain seperti kuliner cilok khas Indonesia dan topeng monyet juga hadir dalam webcomic ini. Komik ini juga menghadirkan informasi seputar easter egg berupa hal-hal berbau Indonesia yang nantinya akan dimunculkan di akhir setiap episode.



**Gambar 4. Penambahan pojok pengetahuan sebagai USP.**

Tahap selanjutnya adalah merumuskan strategi komunikasi. Pada strategi komunikasi perancangan ini merumuskan sasaran konsumen ke dalam 4 kategori, yaitu; demografi, geografi, psikografi, dan *behavior*. Dalam penelitian perancangan webcomic Jiwa Kesatria, target demografi konsumen ditentukan berdasarkan usia yakni antara 16-22 tahun. Pada usia tersebut adalah penggemar aktif pembaca webcomic. Sedangkan sasaran geografi adalah wilayah Indonesia dan Amerika Serikat. Sehingga webcomic ini nantinya harus dapat menyesuaikan kondisi budaya dari kedua wilayah tersebut. Sedangkan dari tinjauan psikografi, webcomic ini akan menyesuaikan selera pasar webcomic konvensional dengan menciptakan tokoh utama sebagai sosok yang rupawan. Tokoh utama laki-laki dan perempuan yang rupawan akan menarik penggemar dari sisi psikologis mereka. Behavior adalah kebiasaan pembaca dalam menikmati webcomic pada umumnya. Webcomic akan terbit dalam jumlah 60 panel per chapter agar tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek.

Proses *Value added* di dalam perancangan ini adalah proses pengasimiliasian gaya gambar (*style*) manhwa/komik korea dengan gaya gambar khas Indonesia milik penulis. *Style* manhwa dipilih karena mayoritas pasar webcomic dari segala platform terkenal seperti

Webtoon, Tapas, Webcomics, Kakaopage, dan Tappytoon sekarang dikuasai oleh komik-komik korea atau manhwa. Hal tersebut dikarenakan *style* manhwa yang sangat indah serta memiliki ciri khas paras tokoh atau karakter yang rupawan dan memukau.



Gambar 5. Asimilasi *Style* Manhwa dan Indonesia.

Hal tersebut selaras dengan pewarnaan *style* manhwa yang indah dan manis serta *shading* yang memukau. Selain itu *style* manhwa memiliki latar belakang yang sangat indah dan realistis. Hal-hal di atas yang menjadikan penulis berkeinginan untuk menjadikan *style* manhwa yang penulis gabungkan dengan *style* pribadi penulis sebagai *value* tambahan dalam komik ini.

Media utama yang digunakan dalam perancangan webcomic ini adalah komik digital (webcomic) yang akan diterbitkan pada platform webtoon. Media pendukung lainnya berupa x-banner, t-shirt, pin, pembatas buku, poster, keychain, stiker, dan *social media post*. Sedangkan Pada tahap visualisasi terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 6. Palet warna webcomic Jiwa Kesatria.



Gambar 7. Daftar font webcomic Jiwa Kesatria.

Jenis font yang digunakan dalam webcomic ada 3 macam menyesuaikan dengan jenis teks apa yang dimuat. Misalnya untuk dialog normal di dalam sebuah balon kata, font jenis CC-

Wildwords dipakai karena memiliki sisi psikologis yang informal, netral, dan memiliki karakteristik yang familiar dengan font yang biasa digunakan oleh komikus di seluruh dunia. Sedangkan untuk dialog seram atau menakutkan, Vf-Edo cocok digunakan karena memiliki sisi psikologis seram, tegas, dan mengintimidasi lawan bicara. Sedangkan font VF-Helsinki digunakan untuk membuat *onomatopoeia* karena font ini memiliki psikologis yang fleksibel.

#### Tahap Pra-produksi

Proses pertama adalah tahap pra-produksi. Dalam tahap pra-produksi perancangan menyusun ide cerita mulai dari tema, premis, logline, sinopsis, dan *storyline*.

**Tabel 1. Tabel kaidah penyusunan cerita**

No	Komponen	Deskripsi
1	Tema dan genre	Tema: pencak silat, beladiri. Genre: aksi, drama, <i>martial art</i> .
2	Premis	Satria, seorang mantan preman yang bertaubat demi menjadi manusia berbudi baik dan berjiwa kesatria.
3	logline	Sebuah peristiwa besar menimpa hidup Satria; seorang berandalan yang paling ditakuti se-kecamatan. Peristiwa tersebut sanggup menyadarkan Satria untuk berhenti menjadi preman dan bertaubat. Kemudian, selama satu tahun lamanya Satria memutuskan untuk masuk ke perguruan pencak silat demi melatih mental, akhlak, dan fisiknya agar menjadi seorang kesatria yang sesungguhnya, sesuai nama yang telah diberikan oleh orangtuanya. Namun sebuah bencana besar kembali melanda hidup Satria. Peristiwa apakah itu?
4	Sinopsis	Satria adalah seorang siswa berandalan yang paling ditakuti di SMA Budimulyo. Suatu bencana besar menimpa kehidupan Satria sehingga dia memutuskan untuk bertaubat untuk berhenti menjadi preman. Maka ia memutuskan untuk ikut pencak silat agar dapat melatih kepribadiannya agar menjadi manusia yang baik dan berbudi luhur, serta menjadi seorang yang berjiwa Kesatria sesuai nama yang diberikan ibunya. Satu tahun berlalu sejak Satria menjadi anak yang baik dan berhenti berkelahi atau tawuran. Dalam kurun waktu satu tahun itu, Satria samasekali tidak pernah bertarung dengan berandalan dan lebih memfokuskan dirinya untuk menolong orang. Disamping itu, guru silat Satria juga melarang Satria untuk ikut tawuran atau pertarungan jalanan, karena pertarungan itu banyak merugikan orang lain. Serta pertarungan jalanan dapat membuat citra padepokan silat menjadi jelek. Suatu hari keadaan memaksa Satria untuk menolong anak yang diganggu preman. Dia rela dijadikan samsak oleh preman agar mereka mau melepaskan anak yang ditolongnya. Satria tidak mau membalas menyerang karena dia ingat janjinya dengan guru silat (juga guru spiritual), bahwa ia harus berhenti berkelahi di jalanan, jika ia melanggar akan dikeluarkan dari padepokan. Sayangnya, preman itu berhasil memprovokasi Satria sehingga ia mau bertarung dengan mereka. Akhirnya Satria melanggar janji yang dia buat dengan gurunya. Sebuah konsekuensi besar diterima Satria.
5	<i>Storyline</i>	Dijelaskan dalam Table 2.

Tabel 2. Tabel penyusun storyline dengan teori Joseph Campbell

No	Tahap <i>Pilgrimage</i>	Chapter	Key Events
1	<i>Ordinary World</i>	1	Sepulang sekolah tidak sengaja Satria melihat aksi perundungan yang dilakukan oleh sekelompok preman sekolah kepada seorang anak laki-laki yang lemah. Satria mencoba menasihati preman itu namun ia malah menggantikan anak malang itu sebagai bahan bullyan bagi preman itu. Satria hilang kesabaran dan menghajar preman-preman itu. Ia telah melanggar janjinya terhadap gurunya untuk tidak bertarung lagi. Tidak terduga ternyata aksinya menghajar preman-preman itu telah direkam.
2	<i>Call to Adventure</i>	2	Seminggu kemudian disaat latihan silat berlangsung, Satria mendapati bahwa Ares, sahabatnya bertingkah aneh dan mencoba menghindarinya. Setelah pelatihan silat akan diakhiri, guru mengumumkan bahwa Satria akan mewakili kabupaten mereka dalam kejuaraan silat di tingkat provinsi. Semua orang tampak bahagia dan memberi ucapan selamat kepada Satria, namun tidak dengan Ares. Ares menunjukkan video rekaman pertarungan Satria dengan para preman seminggu lalu kepada guru silat. Ares menghasut guru silat bahwa Satria telah melanggar janjinya. Guru silat sangat marah dan membatalkan Satria dari tugasnya sebagai wakil kejuaraan silat. Tidak hanya itu Satria juga diusir dari padepokan silat karena tindakannya yang gegabah.
3	<i>Refusal to Call</i>	3	Satria merasa putus karena telah diusir dari padepokan. Apalagi peristiwa pengkhianatan yang dilakukan sahabatnya sendiri membuat ia merasa hancur. Satria teringat peristiwa masa lalu yang mendasari ia memutuskan untuk berhenti menjadi preman dan bertaubat. Peristiwa tersebut adalah kecelakaan besar yang dialami oleh Andra, sahabat masa kecilnya sehingga membuat Andra kehilangan kemampuannya berjalan. Andra adalah seorang atlet pencak silat yang hebat. Membuat Andra kehilangan kakinya adalah dosa terebesar yang Satria lakukan. Untuk itu Satria mencoba menebus dosanya dengan bertaubat dan berhenti menjadi preman. Ia juga bercita-cita untuk menggantikan Andra, sosok yang dikenal sebagai pahlawan semua orang.
4	<i>Meet the Thermentor</i>	4	Tidak disangka Andra datang kepada Satria untuk menghibur Satria dan membujuknya agar mau membersihkan nama baiknya. Satria menolak saran Andra, ia sudah menyerah sebagai seorang pesilat. Bahkan Satria bertekad akan balas dendam kepada Ares. Andra terus menasihati Satria, dan akhirnya salah satu perkataan Andra membuat hati Satria luluh. Akhirnya Satria mau mengikuti nasihat Andra
5	<i>Crossing the Threshold</i>	5	Satria menceritakan kronologi peristiwa yang terjadi secara rinci agar Andra dapat menyusun suatu strategi untuk mengembalikan nama baik satria.
6	<i>Test, Allies, Enemies</i>	6	Ares tiba-tiba datang dengan kawanan premanya kepada Andra dan Satria yang sedang berbincang di warung bakso. <i>Flashback</i> tentang masa lalu seorang Ares dan bagaimana dia dan Satria dapat berteman. Sampai peristiwa yang melatarbelakangi Ares berkhianat kepada Satria.
7	<i>Approach to the inmost cave</i>	7	Ares dan kawanan premanya melakukan perundungan kepada Satria dan Andra saat itu Satria lengah sehingga preman-preman itu dapat menghentikan Satria. Preman-preman itu merundung Andra yang difabel. Semua hal itu benar-benar membuat Satria marah dan tidak berdaya. Traumanya pun kembali menyerang Satria ketika menyaksikan perundungan Andra. Ares menikmati pemandangan menyedihkan itu.

**Tabel 2. Tabel penyusun storyline dengan teori Joseph Campbell (Lanjutan)**

No	Tahap <i>Pilgrimage</i>	Chapter	Key Events
8	<i>Ordeal</i>	8	Andika, teman seperguruan Satria datang dan membebaskan Andra dari tindakan perundungan yang dilakukan para preman. Satria juga berhasil membebaskan diri dari para preman yang menahannya. Tidak hanya itu, ternyata Andika juga datang bersama para pesilat putri yang tergabung sebagai fans Satria. Para pesilat putri itu telah merekam aksi Ares dan preman yang merundung Andra dan menggunakan video tersebut sebagai ancaman kepada Ares dkk. Preman yang ketakutan dengan ancaman tersebut kabur meninggalkan Ares seorang diri. Ares telah kalah kali ini. Namun pertarungan antara Satria dan Ares tidak dapat dicegah. Satria tidak ingin siapapun ikut campur dalam pertarungannya. Maka ia menyuruh Andika, Andra, dan para gadis untuk pulang Andikapun mengantarkan Andra pulang.
9	<i>Reward</i>	9	Disaat terakhir pertarungan mereka, Ares terlihat tidak beruntung. Ares kalah. Seketika ia teringat masa lalunya ketika masih akrab dengan Satria. Ia menyesali perbuatannya menghianati Satria demi kepentingannya sendiri. Satriapun mengakhiri pertarungan dengan membuat Ares pingsan.
10	<i>Ressurrection</i>	10	Andika mendorong kursi roda Andra untuk mengantarkannya pulang. Di tengah jalanan yang sepi, Andra mencoba mengajak ngobrol Andika namun respon Andika terkesan tidak ramah. Andra bingung kenapa sifatnya Nampak berbeda ketika saat mereka masih bersama Satria. Awalnya ramah, tapi sekarang ia dingin. Andika membongkar jati dirinya. Tidak disangka ternyata Andika membenci Andra karena dialah yang membuat Satria berubah menjadi orang baik. Selama ini Andikalah yang menghasut Ares untuk menghianati Satria agar dapat menghidupkan lagi sisi jahat dalam diri Satria. Namun rencana itu gagal karena campur tangan Andra. Maka Andika mencoba menyingkirkan Andra dengan mendorong kursi rodanya ke jurang

Proses selanjutnya adalah merancang desain karakter yang akan menjadi acuan bagi perancangan untuk menciptakan webcomic. Desain karakter sangat diperlukan agar penggambaran karakter dapat konsisten setiap babak nya dan tidak terjadi *plot hole*.

**Tabel 3. Character Sheet tokoh utama.**

Nama	Kesatria Revaldi.
Nama Panggilan	Satria atau Sat
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia/Tinggi	17 tahun/172 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, Sunda.
Deskripsi	Satria adalah seorang anak SMA pada umumnya, yang ingin menemukan jati diri, berpikiran pendek, labih, dan implusif. Ketidakdewasaan sikap dan permasalahan keluarga membuat Satria tumbuh menjadi anak yang kurang baik. Ia suka menindas orang lain dan tawuran, sehingga ia mendapat julukan sebagai preman paling ditakuti. Suatu hari peristiwa menyedihkan menimpa kehidupan Satria. Peristiwa yang membawa luka batin dan trauma itu mendorong Satria untuk bertaubat dan menjadi manusia yang lebih baik. Sekarang ia adalah sosok pria yang suka menolong dan ingin menjadi pahlawan bagi semua orang.



Gambar 8. Desain karakter Satria.

Tabel 4. *Character Sheet* tokoh antagonis.

Nama	Ares Hardikusumo
Nama Panggilan	Ares
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia/Tinggi	17 tahun/170 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, Jawa .
Deskripsi	Ares adalah teman sepadepokan Satria. Dia adalah sosok pesilat yang rajin, pekerja keras, dan selalu taat aturan. Tidak seperti remaja pada umumnya yang masih punya naluri melakukan kenakalan, Ares sama sekali tidak. Ares adalah murid berprestasi di sekolah maupun di komuniras pesilat. Oleh sebab kepribadiannya yang dingin dan sempurna, Ares kesulitan memiliki teman. Satria adalah teman pertama bagi Ares karena Satria sosok yang mudah bergaul dengan siapa saja. Namun suatu hari Ares menyadari bahwa Satria telah mengambil segalanya dalam hidupnya. Dulunya ia adalah anak yang paling hebat dan paling disayangi oleh guru silatnya, sekarang Satria mengambil alih posisi itu. Ares benci itu, maka ia memfitnah Satria.



Gambar 9. Desain karakter Ares

**Tabel 5. Character Sheet tokoh pendukung 1.**

Nama	Sonya Hardikusumo
Nama Panggilan	Sonya
Jenis Kelamin	Perempuan
Usia/Tinggi	15 tahun/150 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, Jawa .
Deskripsi	Sonya adalah seorang cewek lugu dan periang yang rutin mengikuti pelatihan silat di padepokan tempat Satria berlatih. Ia ingin menjadi pesilat wanita yang sehebat Satria agar pantas bersanding dengan Satria. Sonya juga adalah adik tiri Ares.



**Gambar 10. Desain Karakter Sonya.**

**Tabel 6. Character Sheet tokoh pendukung 2.**

Nama	David Andika Ekawanto
Nama Panggilan	Andika
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia/Tinggi	17 tahun/172 cm
Kebangsaan/Etnis	Indonesia, melayu, tionghoa.
Deskripsi	Andika adalah teman seperguruan silat Satria dan Ares. Ia adalah sosok pria pendiam, baik hati, dan berhati lembut. Dia bukan tipe laki-laki yang dapat menjadi pusat perhatian karena sifat kalem dan pendiamnya itu. Dibalik sifat lembut dan baik hatinya, Andika menyimpan kebusukan yang tidak seorangpun akan mengira



**Gambar 11. Desain karakter Andika**

### Tahap Produksi

Pada tahap produksi webcomic terdiri dari pembuatan storyboard, lineart, base color, rendering, efek dan balon kata. Webcomic diproduksi dalam bidang sebesar 1600 pixels x 20000 pixels setiap lembarnya. Dalam satu lebar bidang kerja dapat memuat sekitar 10-12 panel.

#### 1) *Storyboard* dan sketsa

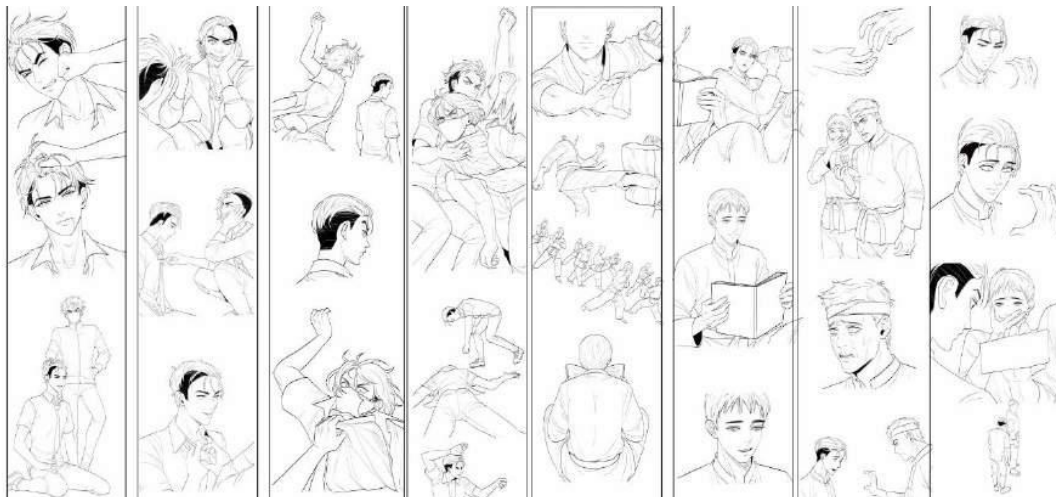
Proses pembuatan *storyboard* dan sketsa dilakukan menggunakan media digital yakni laptop dan dengan software medibang paint pro. Proses ini adalah memerlukan banyak referensi gerakan dan pose. Perancang menggunakan software poser 3d atau *google gambar* sebagai sumber referensi.



Gambar 12. Perancangan *storyboard* dan sketsa

#### 2) *Lineart*

Pada proses penebalan garis atau *linearting* masih menggunakan *software* yang sama yakni Medibang Paint Pro. Proses penebalan dilakukan dengan menggunakan *tool* bernama "pen" atau terkadang "marker". *Tool* untuk proses *linearting* bersifat opsional.



Gambar 13. Proses *Linearting*

### 3) *Base color*

Proses pemberian warna dasar atau *base color* adalah tahap yang harus dilalui setelah proses *linearting*. Pada proses ini perancang harus menciptakan palet warna sebagai acuan mutlak pewarnaan agar warna tetap konsisten setiap babakannya.



**Gambar 14. Proses pemberian *base color*.**

### 4) *Rendering*

Proses *rendering* adalah proses *shading* atau penambahan bayangan pada hasil ilustrasi agar gambar terkesan lebih hidup dan menarik. Pada proses *shading* harus menentukan palet warna gradasi yang mutlak agar konsisten. Proses *rendering* juga harus dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi komik yang ingin digambarkan. Misalnya *setting* waktu saat itu adalah siang hari, maka warna bayangan yang digunakan harus berkesan hangat.

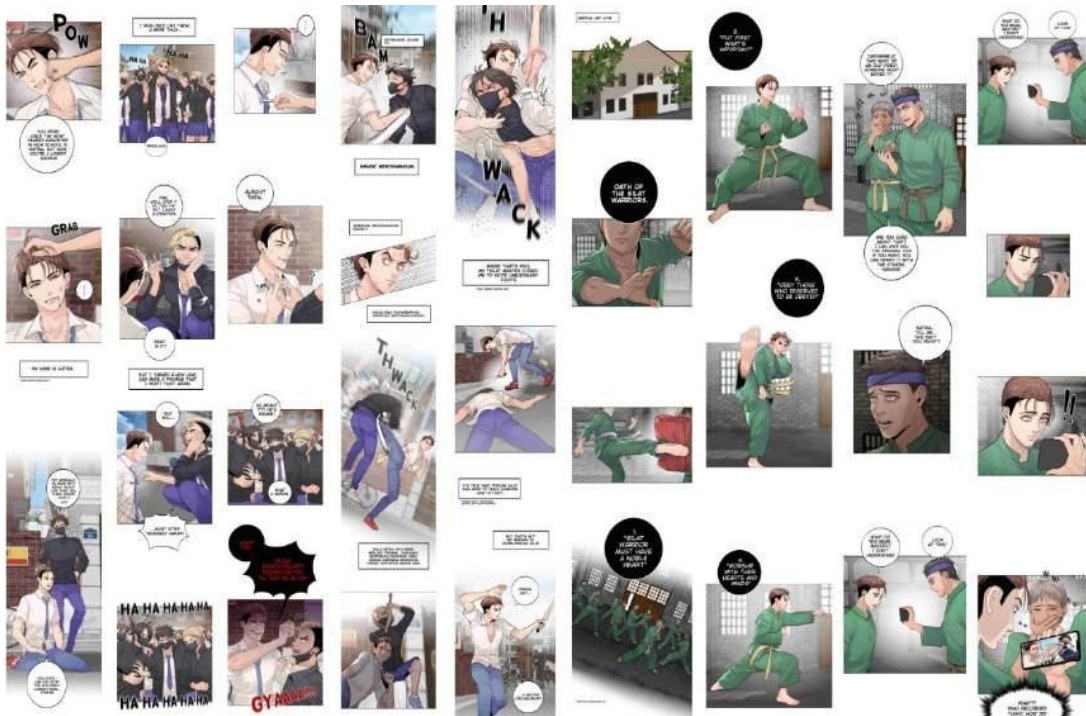


**Gambar 15. *Rendering***

### 5) Efek dan Balon Kata

Proses pemberian efek adalah penambahan komponen-komponen tertentu pada komik agar komik terasa lebih hidup dan jelas latar waktu maupun latar tempatnya. Penambahan efek salah satunya adalah menambahkan *background* pada komik. Penambahan *background* memerlukan *software* “Sketch Up” untuk menunjang kualitas *background* agar lebih efektif dan

efisien. Selain itu penambahan *onomatopoeia* juga perlu dilakukan. Menurut Laing (2014), *onomatopoeia* adalah bebunyian yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata. *Onomatopoeia* erat kaitannya dengan karya sastra seperti komik, novel, cerpen, dll.



Gambar 16. Pemberian efek dan balon kata.

### Tahap Pasca Produksi

#### 1) Perancangan Cover dan Logo

Cover termasuk bagian terpenting dalam sebuah karya fiksi. Cover webcomic Jiwa Kesatria diciptakan dengan pesan yang harus dapat menggambarkan isi dan genre dari webcomic ini. Pose Satria yang melakukan Gerakan silat dan memakai pakaian silat menggambarkan bahwa komik ini adalah komik aksi yang berisi unsur *martial art* pencak silat. Cover juga berisi 3 tokoh penting dalam komik ini agar pembaca mengetahui siapa saja yang punya peran penting dalam komik.



Gambar 17. Cover Webcomic Jiwa Kesatria.

Font yang dipilih sebagai judul untuk webcomic Jiwa Kesatria adalah “*Binjay*” karena font ini dinilai dapat menggambarkan semangat dan maskulinitas yang ingin ditonjolkan dalam webcomic Jiwa Kesatria. Font ini juga memiliki kesan yang unik dan cocok sebagai font untuk webcomic aksi.



**Gambar 18. Judul Webcomic versi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.**

## 2) Perancangan Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang mendampingi media utama. Media pendukung dalam webcomic Jiwa Kesatria berfungsi sebagai media promosi dari webcomic ini sendiri. Media pendukung webcomic Jiwa Kesatria adalah berupa x-banner, t-shirt, pembatas buku, poster, keychain, stiker, dan *social media post*.

**Tabel 7. Daftar media pendukung**

No	Media	Deskripsi	Spesifikasi
1	Buku cetak	Webcomic Jiwa Kesatria ini dibuat versi cetaknya yang dapat digunakan sebagai merchandise	Ukuran 21cm x 29,7 cm Jenis Kertas Artpaper
2	Jaket	Sebagai media promosi dan merchandise dari webcomic ini.	Ukuran : M, L, dan XL. Warna : Hitam. Bahan : Fleece Polyester.
3	Pembatas buku	Pembatas buku berisi ilustrasi dari cover webcomic Jiwa Kesatria yang dibubuhi barcode yang mengarah kepada platform untuk membaca webcomic ini.	Jenis Kertas: Glossy photo paper. Ukuran: 15,5 cmx4,5 cm
4	Poster	Poster berisi cover utama dari webcomic yang dibubuhi judul beserta barcode atau link untuk membaca webcomic ini.	Ukuran Kertas : A3 Jenis Kertas Glossy photo paper.
5	Keychain dan stiker	Desain untuk gantungan kunci dan stiker menggunakan versi imut dari karakter dalam webcomic Jiwa Kesatria beserta logo dari webcomic ini.	Permukaan Laminasi Glossy dan akrilik Ukuran diameter 45mm.
6	Gelas tumbler	Gelas tumbler merupakan media yang cocok digunakan melengkapi promosi dari webcomic ini karena gelas tumbler bermanfaat bagi berbagai kalangan.	Jenis Plastic Ukuran : 17cm x 7cm.
7	Totebag dan topi	Totebag dan topi adalah media yang dapat digunakan berbagai kalangan, terutama laki-laki, sebagai target utama komik aksi.	Bahan: kain canvas Ukuran: 30 cmx 20cm dan 20cm x 16cm.



Gambar 19. Desain buku cetak.



Gambar 20. Desain Jaket Jiwa Kesatria.



Gambar 21. Desain Pembatas buku sebagai merchandise.



Gambar 22. Desain Poster Jiwa Kesatria.



Gambar 23. Desain gantungan kunci dan stiker.



Gambar 24. Desain totebag dan topi.

#### 4. Simpulan

Hasil penelitian ini adalah berupa webcomic berjudul Jiwa Kesatria yang diunggah ke dalam platform webtoon Indonesia dan Internasional. Webcomic Jiwa Kesatria ditujukan sebagai media promosi dan pengenalan budaya pencak silat kepada penggemar komik digital nasional maupun internasional. Webcomic ini diharapkan dapat mempersuasi kalangan pemuda Indonesia untuk tergerak belajar silat serta menanamkan persepsi bahwa pencak silat bukan hanya sebagai sarana untuk melatih fisik menjadi kuat, namun sebagai sarana membentuk kepribadian baik, dan berjiwa kesatria. Keterbatasan dari perancangan ini adalah belum adanya tahapan uji coba sehingga tidak dilampirkannya analisis hasil respon masyarakat terhadap hasil perancangan ini. Namun, webcomic ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi perancang selanjutnya untuk melakukan penelitian yang serupa sehingga dapat sama-sama

ikut serta dalam melestarikan budaya Indonesia melalui media webcomic. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melampirkan hasil uji coba sehingga nantinya hasil analisis respon masyarakat dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan perancangan kearah yang lebih baik.

## Daftar Rujukan

- Abdillah, A. H. (2019). *Perancangan buku ilustrasi motivasi "Wake Up" sebagai media pengembangan diri pada millennials* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Alhogbi, B. G. (2017). Bela Diri Pencak Silat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25.
- Ananta, Y. R. (2019). Perancangan buku cerita bergambar Siti Manggapoh Pahlawan yang Terlupakan. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/105824>
- Anditha, D. F. (2017). *Perancangan komik pengenalan Topeng Dongkrek Madiun sebagai upaya pelestarian budaya lokal* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Assiddiqi, F. (2017). *Perancangan komik digital tentang pelestarian fauna di Indonesia untuk anak Sekolah Dasar* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Firdausi, F. A. (2019, April 13). Hans Jaladara dan pendekar-pendekarnya yang susah move on. *Tirto.id*. Retrieved from <https://tirto.id/hans-jaladara-dan-pendekar-pendekarnya-yang-susah-move-on-dlVC>
- Hendra, W. S. R. (2016). *Kebijakan penal dan non penal dalam menanggulangi kekerasan antar perguruan pencak silat (Studi kasus di eks Karesidenan Madiun)* (Unpublished master's thesis, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta). Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/33011>
- Kusmiati, N., Jumadi, O., & Hiola, S. F. (2018). *Efektivitas e-learning dengan menggunakan aplikasi Line Webtoon materi sistem pernapasan* (Unpublished postgraduate article, Universitas Negeri Makassar, Makassar). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/11039>
- Laing, C. E. (2014). A phonological analysis of onomatopoeia in early word production. *First Language*, 34(5), 387–405. doi: <https://doi.org/10.1177/0142723714550110>
- Malhotra, N., Nunan, D., & Birks, D. (2017). *Marketing research: An applied approach*. New York: Pearson.
- Muliawati, S. H. P. (2018). *Perancangan webcomic pencak silat dengan genre drama untuk remaja* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya). Retrieved from <https://repository.its.ac.id/59562/>
- Nandana, D. D. (2020). Pengaruh latihan pencak silat terhadap pembentukan konsep diri dan kepercayaan diri siswa. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1), 23–31. doi: <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.8543>
- Nurudin, M. (2020). *Strategi pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat (bercorak Islami) dalam membentuk karakter religius siswa di MTS Al Ma'arif Tulungagung* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung). Retrieved from <http://repo.uinsatu.ac.id/16786/>
- Purbodjati. (2018). *Pencak silat membentuk kualitas manusia Indonesia berkarakter jati diri bangsa*. Retrieved from [https://www.academia.edu/35117830/PENCAK\\_SILAT\\_MEMBENTUK\\_KUALITAS\\_MANUSIA\\_INDONESIA\\_BERKARAKTER\\_JATI DIRI\\_BANGSA\\_PENCAK\\_SILAT\\_MEMBENTUK\\_KUALITAS\\_MANUSIA\\_INDONESIA\\_BERKARAKTER\\_JATI DIRI\\_BANGSA](https://www.academia.edu/35117830/PENCAK_SILAT_MEMBENTUK_KUALITAS_MANUSIA_INDONESIA_BERKARAKTER_JATI DIRI_BANGSA_PENCAK_SILAT_MEMBENTUK_KUALITAS_MANUSIA_INDONESIA_BERKARAKTER_JATI DIRI_BANGSA)
- Safanayong, Y. (2006). *Desain-desain komunikasi, komunikasi visual: Visual terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada materi bangun ruang. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125. doi: <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Tri Agung. 2021. "Interview Seputar Pencak Silat". *Desa. Karangrejo Tulungagung*.