BAB II

KOMIK PENCAK SILAT AANG TAWO

2.1. Silat Tawo

2.1.1 Sejarah Silat Tawo

Pada tahun 1997, berdiri sebuah wadah / perguruan yang dinamakan TAWO “Seni Ilmu Beladiri Dan Pernapasan” yang didirikan oleh Aang Mohammad Wahyudin dan Jaro Feri Arianto Haden, yang bertujuan untuk melestarikan dan menanamkan kecintaan pada Pencak Silat sebagai warisan budaya yang harus terus di lestarikan dan mendidik para anggotanya agar memiliki keahlian beladiri yang efektif dan efisien, cepat, tepat, kuat serta keselarasan dan keindahan.

Mengenai unsur yang diterapkan dalam seni bela diri ini adalah pencak silat ,Thai boxing dan wushu. Perguruan TAWO “Seni Ilmu Beladiri Dan Pernapasan” ini adalah perguruan yang memadukan inti dari berbagai aliran beladiri yang terus menerus dikaji dan disempurnakan. Sehingga mendapatkan suatu pukulan, tendangan, berbagai macam teknik serta jurus dan pernapasan yang di bakukan menjadi sebuah aliran bela diri yang berkiblat atau berpatokan pada Pencak Silat.

2.1.2 Definisi Tawo

Kata TAWO merupakan ke pendekan dari Tenaga, Alam, Waktu, Olah jiwa, yang berarti sebagai aliran ilmu beladiri dan pernapasan yang melatih dan menempa diri dengan menggunakan tenaga alam sebagai sumber energi yang sangat dasyat, dalam putaran waktu tertentu yang akan memaksimalkan dalam proses olah jiwa.

2.2. Komik

2.2.1. Pengertian Komik

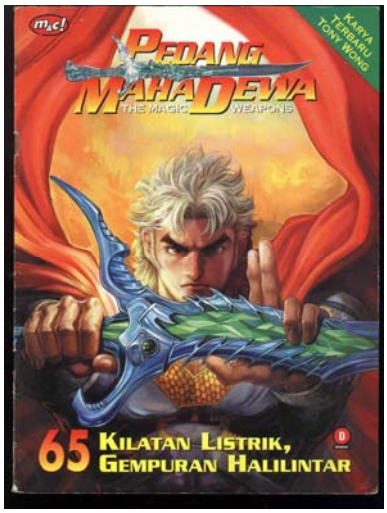
Pengertian komik itu memiliki definisi yang luas. Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan sedangkan menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Dapat dikatakan, komik sebagai produk budaya karena dibuat atas dasar kreasi yang dipresentasikan secara visual.

Pada awalnya, sebutan komik ditujukan untuk serangkaian gambar yang berurutan dan memiliki keterkaitan antara gambar yang satu dengan lainnya, terkadang dibantu dengan tulisan yang berfungsi untuk memperkuat gagasan yang ingin disampaikan. Secara bahasa komik yang berasal dari bahasa yunani adalah cerita

bergambar berbentuk dua dimensi yang bercerita bermacam-macam bahkan hal yang dianggap mustahil untuk terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Sekarang pasar komik bertambah luas karena komik tidak lagi hanya diperuntukan bagi anak-anak saja, namun juga bagi remaja hingga orang dewasa. Kandungan cerita dalam komik bagi anak-anak dan orang dewasa jelas memiliki perbedaan, baik dari segi tema maupun isi. Komik anak-anak lebih banyak menceritakan kehidupan sehari-hari, pengenalan terhadap lingkungan maupun manusia lainnya. Sedangkan komik bagi remaja, tidak sedikit yang membahas masa-masa puber, berkisah mengenai kehidupan yang harus dijalani, serta langkah-langkah menuju kedewasaan. Kemudian komik untuk orang dewasa misalnya berisi mengenai kehidupan berkeluarga, kehidupan wanita maupun pria karir di tempat kerja. Ini menunjukan bahwa komik semakin banyak digemari dan semakin memasyarakat.

Biasanya komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks atau balon kata. Komik merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.



Gambar 2.1 Pedang Maha Dewa (Tony Wong)

(Sumber: http://ebook-xfile.blogspot.com/2010/05/pedang-maha-dewa-1.html)

2.2.2 Fungsi dan Peranan Komik

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

1. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya ”hindari pemecahan masalah dengan kekerasan.”

2. Komik sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca Komik, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.

3. Komik sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

2.2.3 Pengaruh Komik

Membaca merupakan proses untuk memahami isi bacaan dalam buku yang memerlukan konsentrasi tinggi. Proses membaca juga melibatkan indra mata, perasaan, otak, khayalan, dan imajinasi. Oleh karena proses membaca yang demikian, maka pelajar lebih menyukai membaca bacaan ringan atau bersifat hiburan daripada buku pengetahuan atau buku pelajaran.

Dampak positif membaca komik bagi pelajar adalah para pelajar dapat mengembangkan imajinasinya, menambah wawasan, menambah informasi lebih banyak, dan meningkatkan semangat bila komiknya bersifat tanpa menyerah. Selain itu menurut Hurlock (1978) komik dapat memberikan model yang dapat digunakan

untuk mengembangkan kepribadian anak. Namun, di sisi lain komik bisa memberikan pengaruh negatif bagi para pelajar misalnya mengikuti cara hidup yang tidak baik di dalam cerita komik. Mungkin bisa berpacaran, bertindak kekerasan, berkelahi, dan lain-lain. Selain itu, pelajar bisa menangkap pesan yang salah dari komik seperti tindakan kekerasan.

Pelajar saat ini banyak meniru tokoh-tokoh komik untuk bertindak kasar atau yang tidak baik terhadap orang lain.Pelajar juga lebih mementingkan membeli buku komik daripada buku pelajaran karena saat ini khususnya komik Jepang sangat merajai pasaran. Begitu gemarnya membaca komik, para pelajar sampai lupa waktu bila telah membaca komik. Jika sudah membaca komik, mereka sulit dialihkan kegiatannya. Hal itu berakibat pada aktivitas yang tertunda antara lain, malas mandi, malas makan, malas mengerjakan tugas rumah, malas belajar, dan sebagainya. Para pelajar juga menjadi kurang bisa mengendalikan diri untuk meniru tokoh-tokoh dalam komik. Kalau yang ditiru mereka hal-hal yang baik tidak akan menjadi masalah, tetapi kalau yang ditiru hal yang tidak baik akan menjadi masalah.

Mengatasi hal tersebut, orang tua harus mendampingi dan memberikan pemahaman kepada anak bahwa cerita dalam komik adalah cerita khayalan. Tokohnya ada yang baik dan tidak baik. Orang tua juga harus membantu memilihkan bacaan yang sesuai dengan perkembangan jiwa dan diminati anak. Disamping itu, orang

tua perlu menentukan waktu untuk membaca komik supaya anak atau pelajar tetap bisa belajar dan melakukan aktivitas yang lain. Hal yang terpenting, pelajar juga harus mampu memilih dan memilah bacaan komik yang baik dan patut untuk ditiru.

2.2.4 Unsur-unsur Visual dalam Komik

a. Warna

Warna dalam komik dapat mengungkap subjek secara objektif, Pencak Silat identik dengan menggunakan pakaian pangsi serta berbagai macam asesoris seperti ikat



Gambar 2.2 Jaro Tawo

b. Efek Visual

Merupakan kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam komik.



Gambar 2.3 penggabungan efek

c. Narasi

Menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi.

Sekilas bercerita tentang dua orang sahabat, yang mempunyai impian untuk mendirikan suatu perguruan Silat, berbagai tantangan dan rintangan dilaluinya, begitu juga kisah cintanya yang diambil dari tokoh Aang, Menceritakan sebuah perjalanan yang dilalui Aang dengan perjalanan, kesedihan, cinta, dan kesenangan yang hanya bersifat sementara, dalam kisah ini

terdapat pesan moral yang dapat di ambil sebagai satu kesimpulan

d. Tokoh

Tokoh adalah para pemeran yang terdapat dalam suatu cerita. dalam komik, tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca karena cerita akan bergulir di seputar tokoh. Ada beberapa macam tokoh :

- Protagonis :

Tokoh yang menjadi sentral cerita. Ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Hali ini disebabkan karena seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan memiliki interaksi dengan orang lain. Protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama.



Gambar 2.4 Jaro Tawo (tokoh protagonis)

- Antagonis :

Merupakan tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari pemeran utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.



Gambar 2.5 Tira (tokoh antagonis)

- Figuran :

Digunakan untuk menyebut tokoh-tokoh yang tidak berperan besar. Misalnya orang-orang di sekitar tokoh utama ada ditengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

e. Efek

Ada dua macam efek, yaitu efek tulisan dan efek gambar .

- Efek tulisan: ditampilkan dalam bentuk tulisan, menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam font untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

- Efek Gambar: efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita dalam cerita. Efek ini dapat dikenakan pada tokoh atau pada latar belakang. Walaupun gambar sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.



Gambar 2.6 efek Tulisan

f. Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.



Gambar 2.7 Sketsa panel dan efek gambar

Panel dibaca dari arah kiri ke kanan, dari atas ke bawah

2.2.5 Ilustrasi Komik untuk remaja.

Pada dasarnya, sebuah buku cerita bergambar menggabungkan antara kata-kata dan gambar-gambar yang membentuk suatu cerita. Teks dan gambar bekerja sama menerangkan jalannya cerita (Putra. 2008). Gambar-gambar mampu menyampaikan isi cerita atau merubah keseluruhan isi buku. Jadi jika dilihat sekilas buku bergambar hanyalah terdiri dari kata-kata dan gambar, namun jika dilihat secara keseluruhan buku bergambar merupakan sebuah karya seni.

Buku cerita bergambar merupakan sebuah format (bentuk/desain) bukanlah sebuah *genre* (Denise. 1999), walaupun bebrapa orang masih menggunakan istilah *genre* untuk mendeskripsikan buku cerita bergambar secara keseluruhan. Berikut ini adalah ciri-ciri umum suatu buku cerita bergambar:

- Berisi 35 Halaman
- Ilustrasi mendominasi teks
- Ilustrasi berintegrasi dengan narasi membawakan cerita ke suatu kesimpulan akhir.
- Jumlah kata umumnya kurang dari 500 kata. Namun ada juga yang mencapai lebih dari 2000 kata atau bahkan tidak sama sekali. Desain keseluruhan menunjukan hubungan antara teks dan ilustrasi yang menyangkut halaman depan, halaman belakang dan lapisan buku.

Tidak seperti novel yang memiliki berbagai macam *genre*, komik memiliki beberapa *genre* (Denise. 1999). Berikut ini adalah beberapa jenis mendasar sebuah buku komik :

2.2.6 Jenis-Jenis komik

Komik mempunyai dua jenis yaitu komik strip dan buku komik

Dari jenisnya (Genre) kita dapat membedakan komik menjadi :

- KomikSuperhero (Komik Pahlawan super)
- KomikC ow boy
- KomikRomance(Komik Romantis)
- KomikHorror
- KomikAdventure(Komik Petualangan)
- KomikC riminal
- KomikC omedy (Komik Humor, jenaka)
- KomikUnderground
- KomikAction(Komik Aksi)
- Komik Budaya
- Komik Science Fiction (Komik Fiksi Ilmiah)
- Komik Cerita Detektif

2.2.7 Komik Indonesia

Merujuk kepada Boneff maka komik Indonesia pada awal kelahirannya dapat di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada

tahun 1930an dapat ditemukan pada media Belanda seperti De Java Bode dan D'orient dimana terdapat komik-komik seperti Flippie Flink and Flash Gordon. Put On,seorang peranakan *Tionghoa* adalah karakter komik Indonesiayang pertama-tama merupakan karya *Kho Wan Gie* yang terbit rutin di *surat kabar Sin Po*. Put On menginspirasi banyak komik strip lainnya sejak tahun 30an sampai 60-an seperti pada Majalah Star(1939-1942) yang kemudian bertukar menjadi Star Weekly. Sementara itu di *Solo,Nasroen A.S.* membuahkan karya komik stripnya yang berjudul Mentjcari Poetri Hidjaoe melalui mingguan Ratu Timur. Di awal tahun 1950-an, salah satu pionir komik bernama Abdulsalam menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul "Kisah Pendudukan Jogja", bercerita tentang agresi militer Belanda ke atas kota Yogyakarta. Komik ini kemudian dibukukan oleh harian "Pikiran Rakyat" dari Bandung. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama-tama oleh artis komik Indonesia.

2.3 Remaja

2.3.1. Pengertian remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang

jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa.

2.3.2. Tahap-Tahap Perkembangan Remaja

Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan menurut Zakiah Darajat (1990: 23) remaja adalah:

Masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003: 26) bahwa remaja *(adolescene)* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

Batasan *usia remaja* yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006: 192)

Definisi yang dipaparkan oleh Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock tersebut menggambarkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

2.4 Target Audiens

Target Audience untuk buku Komik ini adalah para pelajar smu dan tingkat universitas. Dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap seni kebudayaan Indonesia

2.4.1. Geografis

Remaja sekolah atau Universitas di perkotaan seluruh Indonesia. khususnya di daerah kota bandung.

2.4.2. Demografis

a. Target primer :

Jenis kelamin	: Laki-laki
Kelompok Umur	: usia 13 - 22 tahun
Status	: Remaja, SLTP, SMU dan Universitas
Ekonomi	: Menengah ke atas

b. Target Sekunder :

Jenis kelamin	: Perempuan dan Laki-laki
Kelompok Umur	: 20-40 Tahun
Status	: Semua kalangan
Ekonomi	: Menengah ke atas

2.4.3. Psikografis

Alasan memilih kelompok umur antara 13-22 tahun adalah dikarenakan remaja usia tersebut sudah memiliki kecenderungan ingin mengetahui segala sesuatu dalam mencari jati diri. Walaupun begitu para remaja tetap membutuhkan dorongan dan bimbingan dari orang tua terutama ibunya untuk mengenalkan buku-buku tersebut. Itulah alasan mengapa para orang tua terutama ibu dipilih sebagai target sekunder.