BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III. 1 Khalayak Sasaran

Dalam perancangan ini ada khalayak sasaran khusus agar informasi yang diberikan dapat disampaikan secara efektif.

III. 1. 1 Demografis

Dalam perancangan ini ada cukup banyak pertimbangan segmentasi demografi, yang diharapkan dapat mencapai target audiens yang dituju dalam perancangan ini.

- **Umur :**
  Rentang umur yang menjadi sasaran adalah umur 12 tahun hingga 18 tahun.
- **Jenis Kelamin:**
  Jenis kelamin yang menjadi utama adalah laki-laki namun tidak menutup kemungkinan untuk jenis kelamin perempuan sebagai sasaran sekunder.
- **Jenis Pekerjaan:**
  Jenis Pekerjaan yang dijadikan target audiens adalah yang berstatus pelajar (SD kelas 6 hingga SMA kelas 12).
- **Status Ekonomi Sosial:**
  Khalayak sasaran dalam segmentasi status ekonomi sosial adalah tingkat menengah keatas.

III. 1. 2 Geografis

Dalam perancangan ini batasan cakupan wilayah untuk target audiens adalah di Jawa Barat, Bandung, Indonesia.

III. 1. 3 Psikografis

Karena khalayak sasaran adalah sebagian besar remaja yang sedang mengalami masa peralihan, karena itu pada usia ini remaja menurut Rumini & Sundari (2004) pada usia ini remaja mengalami banyak perkembangan terhadap hampir semua aspek guna mempersiapkan masa dewasa nanti. Adapun menurut Kartono (1996) bahwa remaja pada rentang usia 12 hingga 18 tahun mengalami perubahan jasmani maupun perkembangan intelektual yang cukup pesat, dengan ini minat akan sesuatu bertambah. Lalu pada saat usia rentang 12 hingga 18 tahun pula remaja sudah mulai

bisa merenungi sesuatu secara filosofis dan etis. Selain itu semua pada usia rentang 12 hingga 18 tahun, remaja sudah mulai menemukan jati dirinya.

III. 2. Strategi Perancangan

Dalam perancangan media informasi haruslah dirancangan suatu strategi agar maksud dan tujuan dari perancangan tersebut tersampaikan dengan tepat. Karena itu dalam laporan perancangan ini akan dipaparkan strategi yang diharapkan dapat meningkatkan tingkat efektivitas konten agar tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran yang dituju

III. 2. 1 Tujuan Komunikasi

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi tentang olahraga yang ada dalam Islam, khususnya panahan dalam Islam. Dengan ini pula, akan disampaikan beberapa hal yang menyangkut olahraga juga kesehatan.

III. 2. 2 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan ini, ada beberapa pendekatan yang dipakai yaitu pendekatan verbal yang dimana bahasa yang efektif akan berpengaruh dalam proses transfer informasi antara pembaca kepada penulis. Lalu pendekatan Visual yang dimana akan menggunakan beberapa ilustrasi sebagai media untuk menyampaikan informasi yang ada pada laporan perancangan ini. Adapun menurut Effendi (2006) menyebutkan bahwa komunikasi ialah suatu proses penyampaian pesan antara satu orang ke orang lainnya untuk memberi tahu akan sesuatu, mengubah pola pikir atau juga perilaku, bisa secara langsung(lisan) ataupun tidak langsung yang bisa melalui suatu media guna menyampaikan suatu informasi tertentu.

Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan digunakan dalam media utama perancanga ini yaitu menggunakan bahasa Indonesia dan juga sedikit bahasa Sunda. Karena cakupan wilayah target audiens adalah daerah Bandung, maka dengan menggunakan bahasa daerah tersebut bisa menjadi penarik perhatian agar pembaca lebih tertarik dan nyaman dengan konten yang disuguhkan.

Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan dalam media utama perancangan ini adalah ilustrasi suatu cerita yang berbentuk komik. Menurut Cheng (2012) komik adalah media yang dimana perpaduan antara gambar juga kata-kata menjadi sesuatu yang unik atau baru juga memiliki suatu kekuatan dalam menyampaikan sesuatu.

III. 2. 3 *Mandatory*

Mandatory atau pihak-pihak yang terkait dalam perancangan ini ialah dari penerbit Mizan. Penerbit Mizan sudah banyak mempublikasikan buku-buku bacaan, khususnya buku-buku islami. Tidak hanya buku bacaan, Mizan pula banyak menerbitkan buku-buku komik yang disesuaikan dengan sasaran pembaca yang diinginkan.

Khusus untuk sasaran pembaca anak-anak dan remaja, Mizan memiliki divisinya sendiri yaitu DAR! Mizan, DAR sendiri singkatan dari Divisi Anak dan Remaja. Kotennya sendiri beragam dari produk seperti buku bacan, *audiovisual*, hingga produk buku-mainan (*toybooks).*



Gambar 3. 1 Logo DAR! Mizan
Sumber: http://www.mizan.com/dar/
(Diakses pada 06/06/2018)

Karena itu, untuk *mandatory* dalam perancangan media informasi ini, akan disematkan logo Mizan atau logo DAR! Mizan sebagai penanda untuk *mandatory* atau pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan komik pada laporan perancangan ini.

III. 2. 4 Materi Pesan

Materi yang akan disuguhkan dalam perancangan komik ini adalah informasi tentang olahraga yang ada dalam Islam, khususnya panahan juga beberapa hal dasar dalam berpanah.

III. 2. 5 Gaya Bahasa

Dalam perancangan ini akan lebih banyak menggunakan teks yang bersifat eksposisi yang menurut KBBI adalah suatu penjelasan tentang suatu hal yang menjelaskan suatu maksud juga tujuan dalam suatu karya/karangan. Adapun menurut Harimurti (dalam Pradopo, 1993, h.265) bahwa pengertian dari gaya bahasa sendiri adalah bagaimana seseorang memanfaatkan kekayaan bahasa dalam menulis maupun bertutur, adapun maksud khusus dalam pengertian ini bahwa gaya bahasa ialah penggunaan suatu ragam bahasa untuk memperoleh hasil tertentu, hasil dalam konteks ini adalah hasil yang bersifat estetis yang menghasilkan nilai seni. Adapun gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa yang bersifat naratif yang dimana menurut Widjono (2007) adalah gaya bahasa atau paragraf yang menceritakan sesuatu tentang kejadian, tindakan, keadaan yang beruntun dari tahap awal hingga tahap akhir sehingga terlihat adanya suatu hubungan dari satu hal dan hal lainnya.

Adapun mengapa dipilih gaya bahasa naratif dalam penyampaian media utama, karena konteks didalam media utama komik adalah konten mengenai bahasan panahan, seputar teknik memanah juga menjelaskan beberapa manfaatnya dengan ini, gaya bahasa naratif cocok untuk menyampaikan informasi mengenai konten panahan selain itu juga dengan gaya bercerita bisa jadi lebih menarik dan khalayak bisa lebih mencerna informasi lebih mudah lagi ketimbang memberikan informasi secara data dan faktual saja.

III. 2. 6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan ini, karena media utama adalah komik, strategi-strategi yang digunakan akan menyangkut tentang bagaimana penyampaian cerita, penggunaan

panel komik, linimasa cerita, dan hal lainnya yang meningkatkan tingkat minat baca pengguna terhadap komik perancangan ini.

Storyline

Dalam pembuatan cerita komik ini akan dibuat dahulu *storyline* yang dapat mempermudah proses penggambaran adegan, dialog, karakter dan lainnya.

Sinopsis :

Alif adalah seorang anak yang gemar dengan aktivitas fisik, dia senang berolahraga dan memanah adalah olahraga yang paling ia senangi. Ia selalu mempunyai cita-cita untuk bisa menjadi pemanah terbaik seperti ayahnya dan menemukan tujuan terpenting yang ada di panahan Islam.

Karakter :

1. Alif (16 Tahun, pelajar SMP, protagonis)
   Ramah, ambisius, senang olahraga
2. Rendi (16 Tahun, pelajar SMP, pendukung)
   Baik, jahil, pandai pelajaran IPA
3. Ustad Jae (50 Tahun, Ustad/pelatih panahan, pendukung)
   Berwibawa, tegas, perhatian
4. Ica (16 Tahun, pelajar SMP, pendukung)
   Galak, pintar, perhatian
5. Fadhil (12 Tahun, pelajar SD, pendukung, adik Alif)
   Jahil, pemalas, emosian

Kerangka Cerita:

Tabel 3.1 Kerangka Cerita

Bagian Awal	
Adegan 1	Setting: Jalan Raya/ Depan Rumah Alif/ Depan Masjid– Waktu: Pagi Hari Pengenalan tokoh Alif, monolog Alif menceritakan dirinya sembari *jogging*. Diawali dengan pamit salam kepada

	ibunya, diperjalanan bertemu dengan tetangga sekitar rumah diakhiri dengan *scene* Masjid.
Adegan 2	Setting: Jalan Raya – Waktu: Pagi Hari Alif pamit kepada Ibunya untuk pergi sekolah, didalam perjalanan Alif bertemu dengan Rendi, teman sekolahnya. Alif tidak sabar ingin segera pulang Rendi bertanya mengapa demikian Alif menjawab karena ia tidak sabar untuk latihan panahan hari ini. Rendi dan Alif bergegas ke sekolah
Adegan 3	Setting : Kantin Sekolah – Waktu: Siang Hari Alif dan Rendi duduk di meja kantin. Rendi kembali bertanya kepada Alif tentang mengapa Alif senang sekali memanah. Alif menjawab bahwa didalam panahan banyak manfaat yang akan didapatkan. Alif meneruskan beberapa topik tentang panahan. Rendi memberikan motivasi kepada Alif untuk menjadi pemanah terbaik
Adegan 4	Setting : Gerbang – Waktu: Siang Hari Alif bergegas pulang, disaat di gerbang keluar sekolah ada Rendi menyapa untuk mengajak Alif untuk "nongkrong" dulu sebelum pulang ke rumah. Alif menolah ajakan Rendi, Alif ingin cepat untuk berlatih. Alif bergegas pulang ke rumah
Bagian Tengah	
Adegan 5	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari Alif tiba di rumah, menyapa ibunya yang sedang memotong sayuran. Alif masih bergegas untuk menyiapkan perlengkapan panahannnya.
Adegan 6	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari

	Alif *bolak-balik* kamarnya, karena ada beberapa alat panahan yang ia lupakan
Adegan 7	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari Saat sudah menyiapkan alatnya, adik melihat Fadhil adik Alif yang sedang asyik bermain *handphone*. Alif menghampiri Fadhil
Adegan 8	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari Setelah menghampiri adiknya yang sedang duduk sambil asyik memandangi layar *handphone*-nya, Alif mencoba mengajak Fadhil untuk berlatih panahan.
Adegan 9	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari Adiknya menolah masih sambil bermain *game* di *HP*-nya. Alif menyiasatinya dengan memberikan penghargaan kalau Fadhil ikut berlatih, apalagi bila terkena sasaran.
Adegan 10	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari Terjadi penawaran hadiah, akhirnya Alif mengiyakan saja apa yang si Adik inginkan asal ia ikut berlatih panahan.
Adegan 11	Setting : Rumah – Waktu: Siang Hari Setelah Alif berhasil mengajak adiknya untuk berlatih, ia menyuruh adiknya untuk membantu membawa-bawa alat-alatnya ke Masjid.
Adegan 11	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Alif dan Fadhil tiba di Masjid, Alif melihat Ust. Zae yang sedang mempersiapkan untuk berpanah. Alif membantu Ust. Zae mempersiapkan alat-alat panahan.
Adegan 12	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Ust. Zae kaget, karena jarang-jarang Fadhil ingin ikut berlatih panahan. Fadhil sedikit malu dan sedikit membela.
Adegan 13	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Ust. Zae bertanya kemana yang lain, Alif menjawab tidak tahu. Ust. Zae melanjutkan dengan sedikit pemanasan bersama Alif dan Fadhil.

Adegan 14	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Alif menawari adiknya untuk mencoba pertama. Namun adiknya beralasan bahwa ia tidak tahu apa yang harus dilakukan terlebih dahulu.
Adegan 15	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Ust. Zae menyuruh Alif untuk coba duluan sekalian mencontohkan kepada Adiknya.
Adegan 16	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Datanglah Ica, langsung salam kepada Ust. Zae yang kebetulan mampir lewat ke Masjid. Ica melihat Alif bermain juga.
Adegan 17	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Alif menembak anak panahnya, namun tidak mengenai sasaran, Alif meminta maaf. Namun diolok oleh Ica.
Adegan 18	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Alif mencoba sekali lagi, dan panahnya mengenai “zona” ditengah papan sasaran. Semua terkesima
Adegan 19	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Ust. Zae menyuruh untuk Fadhil mencoba memanah, dan meniru apa yang Alif telah lakukan

Adegan 20	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Fadhil mencoba teknik yang dilakukan Kakanya, walau beberapa teknik salah dilakukan.
Adegan 21	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Fadhil menembak panahnya namun tidak mengenai sasaran, terus menerus tidak melulu mengenai sasaran.
Adegan 21	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Fadhil frustasi dan membanting busur yang dipegangnya.
Adegan 22	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Ust. Zae sedikit berceramah tentang adat yang harus dilakukan saat memanah

Adegan 23	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Alif memberikan motivasi kepada Adiknya agar bisa sabar dan memberikan busur yang tergeletak kepada Fadhil
Bagian Akhir	
Adegan 24	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Fadhil mulai reda emosinya, dan mencoba lagi menembak anak panahnya
Adegan 25	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Fadhil fokus terhadap tekniknya, dan akhirnya tembakannya mengenai target walaupun tidak dibagian tengah. Ada rasa senang didalam hati Fadhil
Adegan 26	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Siang Hari Alif memuji adiknya, dan yang lain pun ikut memberikan semangat.
Adegan 28	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Sore Hari Sedikit perbincangan antara Alif dan Fadhil, mengenai hadiah yang akan diberikan kepada Alif
Adegan 29	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Sore Hari Ust. Zae mengajak anak-anak untuk siap-siap shalat karena sudah dekat waktu Ashar.
Adegan 30	Setting : Pekarangan Masjid – Waktu: Sore Hari Semuanya bergegas kedalam Masjid untuk shalat Ashar

III. 2. 7 Strategi Media

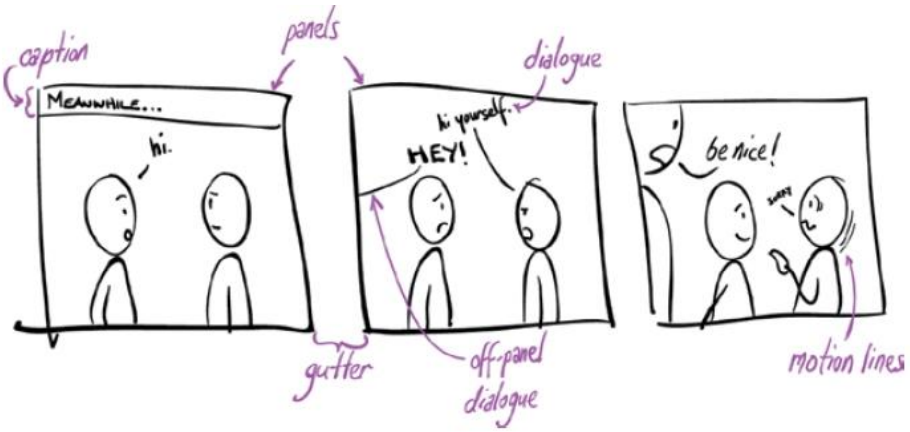
Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah buku komik. Karena buku komik memiliki daya tarik tersendiri khususnya pada khalayak sasaran pada perancangan ini yaitu rentang usia 13 hingga 18 tahun yang dimana dengan komik bisa menyampaikan suatu informasi dengan suatu visual yang menarik dan mudah dipahami. Adapun tentang apa itu komik, menurut Cheng (2012) komik adalah media yang dimana perpaduan antara gambar juga kata-kata

menjadi sesuatu yang unik atau baru juga memiliki suatu kekuatan dalam menyampaikan sesuatu.

Anatomi dari Komik

Komik menurut Cheng (2012) terdiri dari kotak (panel) yang berisi gambar juga kata-kata, lalu ada *gutter* atau jarak kosong yang memisahkan satu panel dan panel lainnya, selanjutnya ada dialog yang dimana keluarnya kata-kata yang berasal dari mulut suatu karakter karena ini pula balon kata digunakan untuk menampung kata-kata tersebut ataupun digunakan *caption* sebagai kotak dialog yang bersifat naratif



Gambar 3. 2 Anatomi dari Komik
Sumber: buku, *See What I Mean: How To Use Comics to Communicate*

yang biasanya diletakan dipojok kiri atas panel komik, lalu juga ada istilah *off-panel* yang digunakan ketika seorang karakter berbicara diluar kotak/panel dan juga ada *motion lines* yang berfungsi sebagai penanda sesuatu yang bergerak.

Elemen Komik pada Media Utama

Pada media utama yaitu komik, akan digunakan beberapa elemen komik yang merujuk pada anatomi komik pada umumnya, sebagai berikut:

1. Kotak/Panel Komik

   Dalam perancangan media utama menggunakan kotak/panel yang biasa

digunakan dalam pembuatan karya komik.



Gambar 3. 3 Jenis kotak/panel yang digunakan dalam media utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Balon kata/kotak dialog

Adapun penggunaan balon kata/kotak dialog yang terdapat didalam media utama ada 4 jenis, yaitu:

- Balon kata berbentuk bulat, yang biasanya digunakan untuk percakapan biasa, ada aktivitas pergerakan mulut.
- Balon kata berbentuk awan digunakan ketika karakter berkata di dalam hati, tidak ada aktivitas pergerakan mulut.
- Balon kata runcing, seringkali digunakan ketika karakter berteriak atau menegaskan sesuatu.
- *Caption* pun digunakan sebagai kotak dialog untuk menempatkan kalimat narasi atau seringkali digunakan oleh orang ketiga.



Gambar 3. 4 Jenis balon kata/kotak dialog dalam media utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media Pendukung

Adapun media pendukung yang akan digunakan guna memberikan identitas media utama juga meningkatkan *memorability* produk yang ditawarkan kepada khalayak sasaran yaitu; botol Minum, pin, gantungan kunci, notebook,*totebag*, akrilik, poster, pin, pulpen dan juga jam.

III. 2. 8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi Distribusi juga waktu penyebaran media dibuat untuk memudahkan target audiens guna menjangkau informasi yang ditawarkan oleh perancangan ini. Strategi untuk dapat menjangkau khalayak sasaran dengan baik adalah mendistribusikan buku komik dalam perancangan ini ke toko-toko buku ataupun juga untuk meningkatkan eksitensi komik dalam perancangan ini akan dimasukkan atau dipromosikan melalui acara tahunan yaitu Pasar Komik Bandung atau Pakoban yang dimana akan dipamerkan segala jenis komik dari para penulis komik yang pemula ataupun juga yang sudah professional.

Adapun dibuat waktu penyebaran media agar khalayak tetap dapat sadar akan adanya produk dalam perancangan ini. Berikut adalah waktu penyebaran media:

Tabel 3.2 Tabel Distribusi Media

Media	2018					2019				
	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
Buku komik										
Iklan sosial media										
Teaser isi komik										
Poster										
Sticker										
Pin										
Gantungan Kunci										
Gantungan Kunci Akrilik										

Tumbler										
Totebag										
Jam										

III. 3 Konsep Visual

Dalam perancangan ini akan disusun beberapa konsep visual yang nantinya akan menjadi dasar pembuat media utama, yaitu komik. Karena dengan adanya konsep visual yang matang akan menghasilkan media yang dapat memberikan informasi yang tepat juga efektif kepada khalayak sasaran.

III. 3.1 Format Desain

Format komik dalam perancangan ini akan digunakan kertas A5, cover, halaman komik awal akan berwarna dan hitam putih untuk halaman setelah bagian halam awal komik. Cover komik akan menggunakan teknik *soft cover* dengan bahan *art paper*. Cara baca dalam komik ini dari kiri ke kanan. Penggunaan format ini yang biasa digunakan dalam industri komik lokal.

III. 3.2 Tata Letak

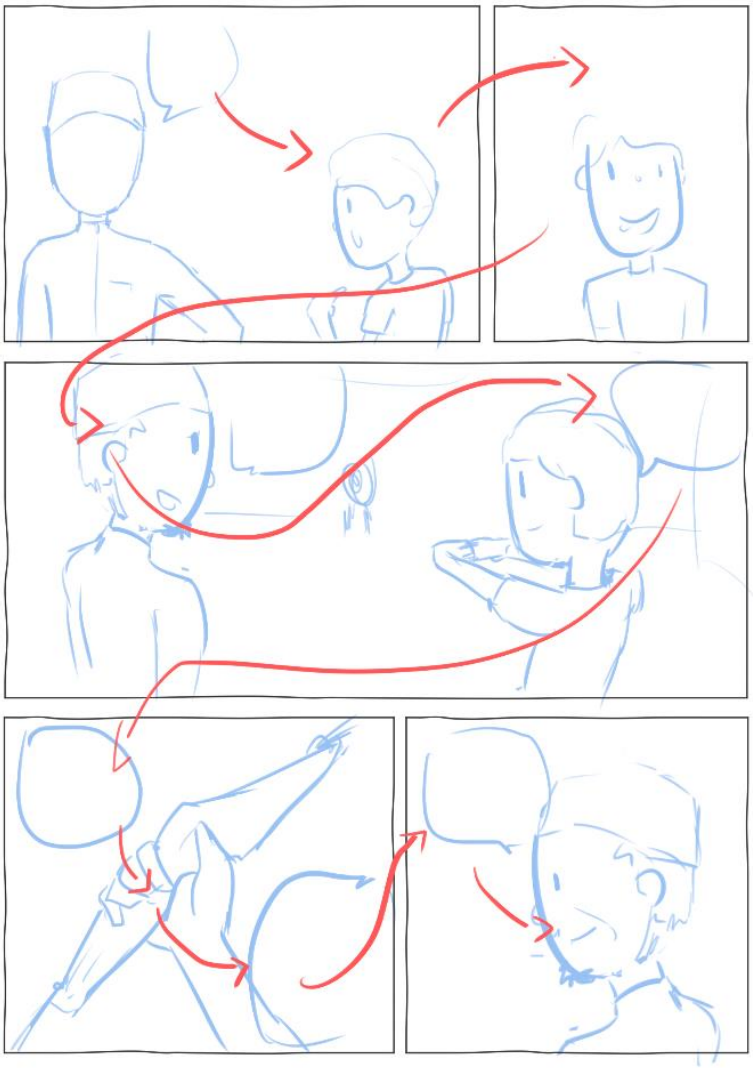
Didalam perancangan komik ini dilakukan perancangan tata letak (*layout)* agar komik terancang dengan baik, menurut Jura dan Graver (2012) karena dengan memikirkan desain *layout* dengan matang dapat mengikat semua elemen desain yang ada juga menghindari kesan ambigu pada suatu karya.

Adapun tata letak yang digunakan pada media utama, yaitu komik adalah penggunaan tata letak komik yang biasa menggunakan bahasa latin yang dimulai dari kiri ke kanan, karena permulaan pembuatan kalimat dimulai dari sisi kiri. Karena itu pergerakan *layout* komik pada media utama dirancang agar memudahkan mata untuk bisa nyaman dalam membaca konteks disajikan didalam komik pada media utama perancangan ini.

Karena distribusi komik perancangan ini terbatas di Indonesia saja, penempatan balon dialog ditempatkan dibagian kiri karena penggunan bahasa teks Bahasa

Indonesia dimulai dari kiri kanan dan juga agar pembaca tidak terlalu bingung disaat ingin memulai membaca komik pada perancangan ini.

Berikut adalah contoh penerapan *layout* baca pada salah satu halaman komik:



Gambar 3. 5 Penerapan *layout* pada komik perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III. 3.3 Tipografi

Dalam komik perancangan ini dimasukkan juga elemen tipografi agar desain karya lebih terlihat menarik dan menggugah (Jura,Graver, 2012, hal.10), yang diharapkan dapat menarik minat pembaca agar lebih tertarik pada karya komik perancangan ini.

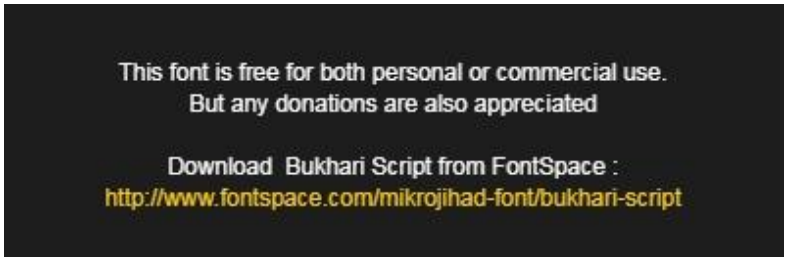
Pada judul komik menggunakan dua jenis font, yaitu font bernama "*Arciform"* dan juga font "*Bukhari Script"*



Gambar 3. 6 Tipografi Judul Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi



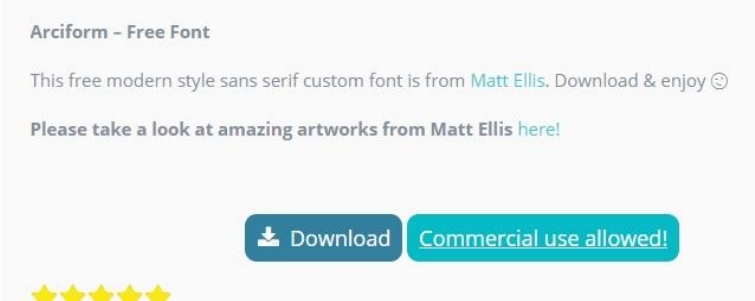
Gambar 3. 7 Font "Bukhari Script"
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 8 Font "Bukhari Script" *copyright*
Sumber: https://www.behance.net/gallery/24966319/Bukhari-Script-Free-Font (diakses pada 25/07/18)



Gambar 3. 9 Font "Arciform"
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 10 Font "Arciform" *copyright*
Sumber: https://befonts.com/arciform-font.html (diakses pada 25/07/18)

Adapun alasan menggunakan kedua font tersebut adalah sebagai berikut:

- *Font Bukhari Script*

  Karena perancangan media utama komik ini terdapat dasar pelajaran Islam-nya, dengan ini menggunakan font Bukhari Script cukup tepat, karena variasi dekoratif dalam *font* ini ada nuansa aksara arab yang cukup kuat.

- *Font Arciform*

  Adapun mengapa menggunakan kombinasi font ini dengan font Bukhari Script adalah karena lebih terlihat santai dan sederhana, juga ujung font yang "bulat" membuat jenis font ini lebih "menyenangkan" ketimbang ujung yang lancip yang terkesan tegas dan kaku.

Untuk huruf yang digunakan pada dialog didalam komik perancangan ini adalah font yang bernama “Digital Strip”. Adapun karena font ini, cukup sering dipakai dalam komik terbitan lokal.



Gambar 3. 11 Font “Digital Strip”
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 12 Font “Digital Strip” *copyright*
Sumber: http://www.blambot.com/font_digitalstrip.shtml (diakses pada 25/07/18)



Gambar 3. 13 Contoh Penggunan font “Digital Stip”
Sumber: Data Pribadi

III. 3.4 Ilustrasi

Dalam perancangan komik ini akan menggunakan gaya ilustrasi kartun yang menurut McCloud (2001) adalah simplifikasi gambar manusia yang semakin jauh dari kenyataan, adapun simplifikasi gambar menjadi bentuk kartun dapat menjadi

alat yang efektif untuk bercerita yang bisa diterima oleh hampir semua khalayak sasaran. Adapun kartun yang spesifik dipakai adalah gaya *Chibi* jepang yang dimana menurut Zagrobelna (2018) adalah turunan dari gaya gambar manga itu sendiri yang bercirikan karakter anak-anak yang imut dengan badan kecil, berkepala besar, juga beberapa ilustrasi menggambarkan gaya chibi dengan mata yang besar. Adapun menurut Suzuki (2016) *chibi* jika digunakan sebagai ilustrasi dalam komik ataupun juga animasi memiliki makna yang positif, konotasi yang berhubugan dengan suatu yang lucu/imut .



Gambar 3. 14 Komik bergaya “Chibi”
Sumber:
http://photobucket.com/gallery/user/SnK4koma/media/cGF0aDovNGtvbWFfMDAxX2VuZ196cHNlN2NhNDhjOS5wbmc=/?ref=
(Diakses pada: 10/07/ 2018)

Selain menggunakan gaya gambar *Chibi* sebagai referensi gaya ilustrasi pada perancangan media utama, dalam perancangan media utama ini juga terdapat

kombinasi gaya gambar dari komikus lokal *vbi_djenggoten* berikut adalah contoh ilustrasi yang digunakan:

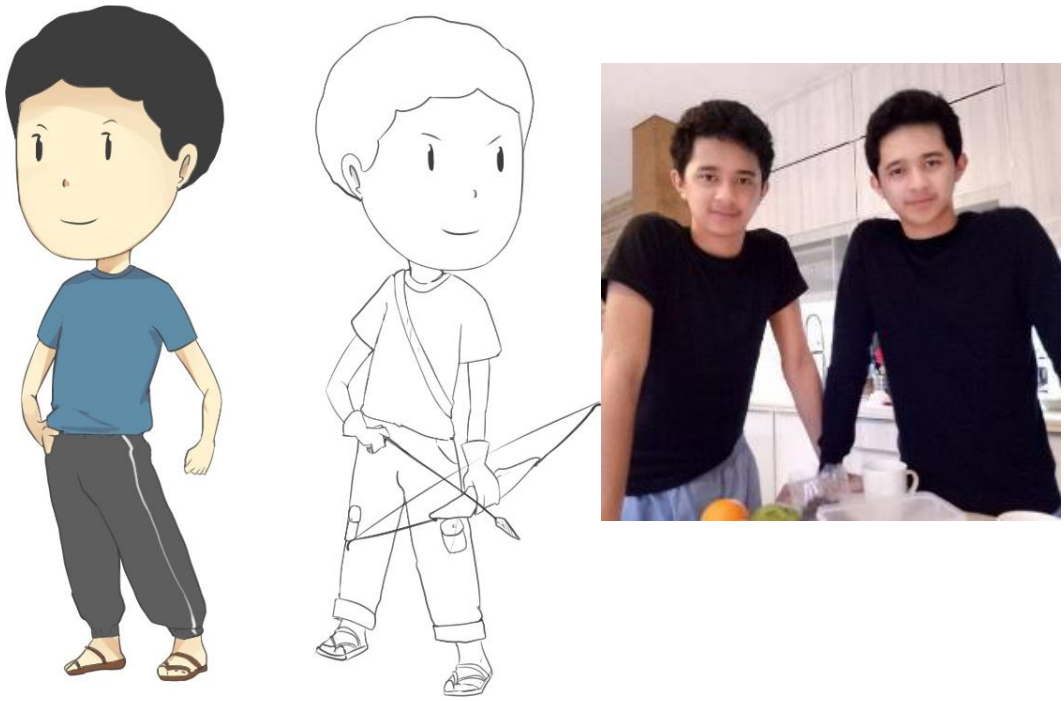


Gambar 3. 15 Komik Karya "vbi_djenggoten"
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-AxF_LuyLAUg/TdRtRBmQznI/AAAAAAAAAUE/uw_cRL7bT_o/s1600/3konflik.jpg
(Diakses pada: 10/07/ 2018)

III. 3.4.1 Studi Karakter

Untuk karakter yang terdapat didalam komik ini, ada Alif sebagai protagonis atau tokoh utama dan ada karakter pendukung seperti Ustad Jae, Ica, Rendi, Ibu Alif dan juga Fadhil (Adik Alif).

Alif adalah seorang siswa SMP dengan rambut sedikit ikal-kriting, adapun sifat yang ada pada Alif adalah ia ramah, ambisius terhadap tujuannya, dan juga yang paling utama ia sangat gemar berolahraga, khususnya memanah

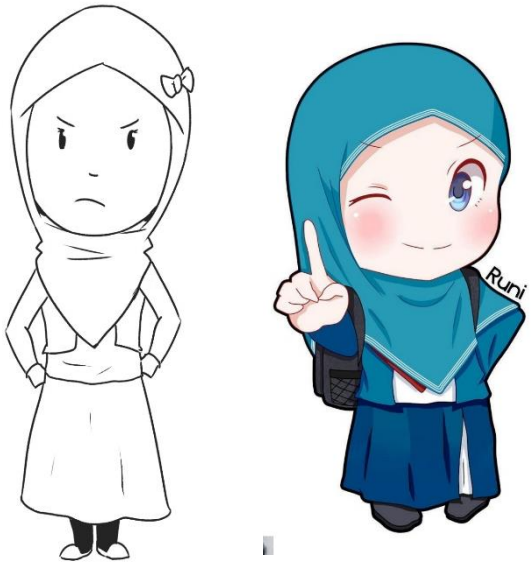


Gambar 3. 16 (a) Ilustrasi Karakter Alif (b) Foto Artis Nakula (kiri)
Sumber: (a) Data Pribadi (b) https://cdn.yukepo.com/content-images/listicle-images/2017/12/23/77830.JPG (diakses pada 10/07/2018)

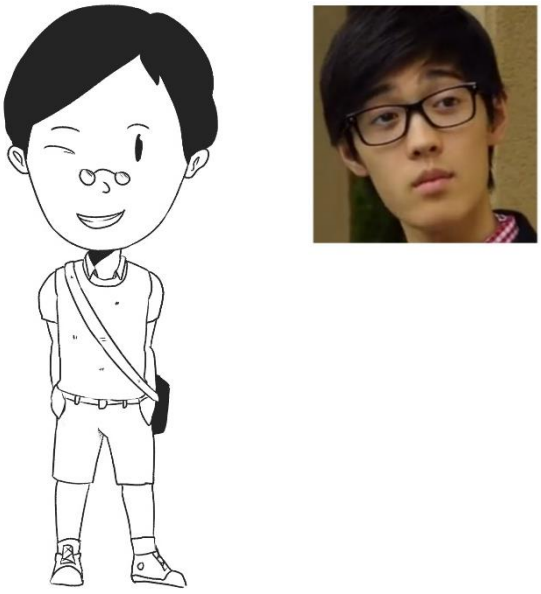
Selain Alif, adapula karakter pendukung yang berperan sebagai pelengkap cerita pada komik dalam perancangan ini, yang terdiri dari karakter Rendi, Ica, Fadhil juga Ustad Jae.



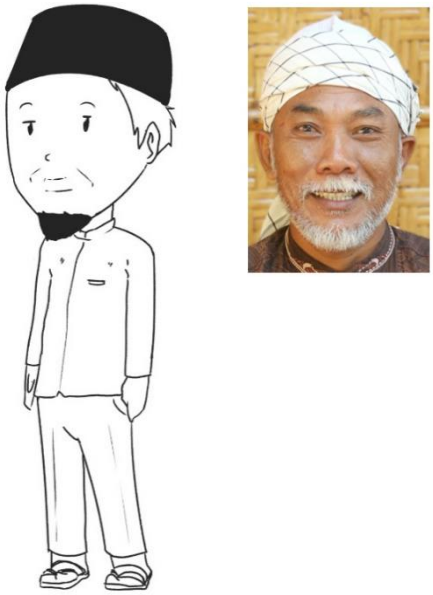
Gambar 3. 17 (kiri) Ilustrasi Karakter Fadhil (kanan) Sadewa (kecil)
Sumber: (kiri)Data Pribadi
(kanan) http://cdn2.tstatic.net/makassar/foto/bank/images/nakula-dan-sadewa_20180215_175127.jpg (diakses pada 10/08/2018)



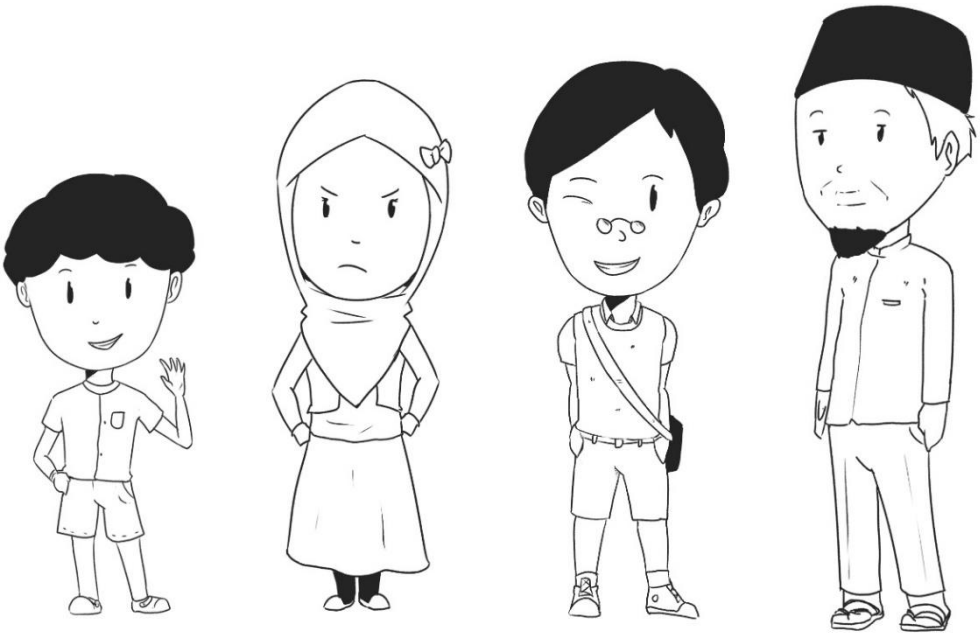
Gambar 3. 18 (kiri) Ilustrasi Karakter Ica (kanan) Referensi karakter wanita hijab
Sumber: (kiri)Data Pribadi
(kanan) http://1001topgambar.blogspot.com/2018/03/gambar-kartun-anak-muslim-png.html (diakses pada 10/08/2018)



Gambar 3. 19 (kiri) Ilustrasi Karakter Rendi (kanan) Referensi karakter laki-laki berkacamata
Sumber: (kiri)Data Pribadi
(kanan)
https://vignette.wikia.nocookie.net/degrassi/images/9/94/Gfh5t6.jpg/revision/latest?cb=20130714031353 (diakses pada 10/08/2018)



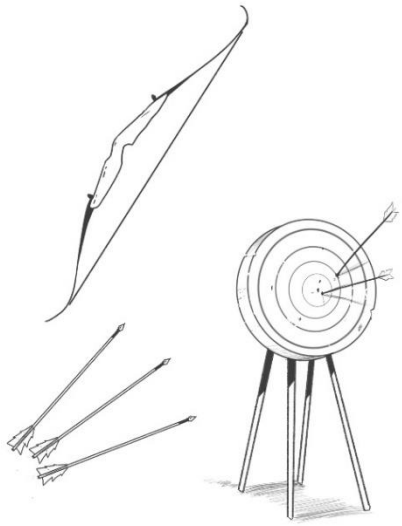
Gambar 3. 20 (kiri) Ilustrasi Karakter Ustad Jae (kanan) Referensi karakter bapak Ustad
Sumber: (kiri)Data Pribadi
(kanan) https://www.pelitafoundationlombok.org/wp-content/uploads/2013/10/BOARD-3-BAPAKHAJISABARUDIN-567x620.jpg (diakses pada 10/08/2018)



Gambar 3. 21 Ilustrasi Karakter Pendukung
Sumber: Data Pribadi

III. 3.4.2 Studi Properti

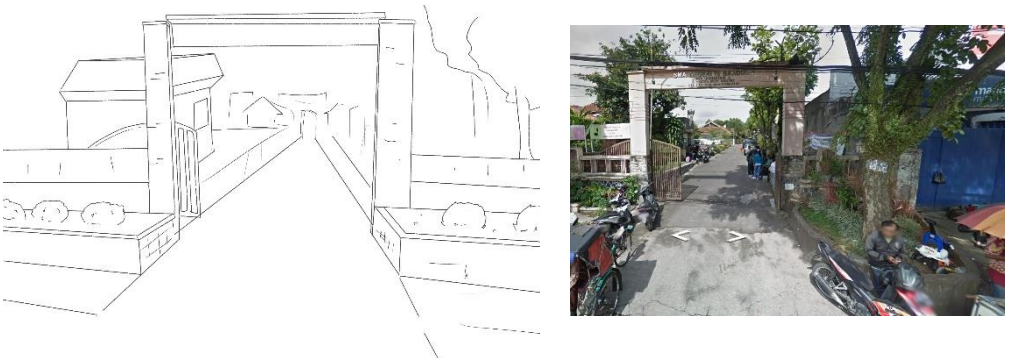
Studi properti pada komik perancangan ini mencakup alat-alat yang erat hubunganya dengan panahan dan dibuat untuk merepresentasikan kegiatan panahan itu sendiri.



Gambar 3. 22 Ilustrasi Studi Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III. 3.4.3 Studi Latar

Latar yang dibuat dalam komik perancangan ini berupa gambar Rumah, Sekolah juga Masjid fiktif yang ada di daerah Bandung. Berikut adalah salah satu latar sekolah yang digunakan dalam komik perancangan ini:



Gambar 3. 23 (kiri)Ilustrasi Studi Latar (kanan)Foto *Google Street View* SMAN 10 Bandung
Sumber: (kiri)Dokumentasi Pribadi
(kanan) https://www.instantstreetview.com/@-6.902721,107.644005,268.12h,-6.18p,0z

III. 3.5 Warna

Dengan menggunakan warna yang tepat, akan bisa lebih menarik perhatian konsumen karena warna adalah salah satu cara untuk mendeskripsikan keadaan psikologis dan mempengaruhi keadaan pikiran tersebut (Albers dkk, 2015, h.V).Penggunaan warna dalam perancangan komik ini bermacam-macam warnanya dan menggunakan skema warna analog. Untuk warna dari judul adalah perpadun antara warna Oranye, biru langit, juga hitam. Adapun maksud pemilihan warna tersebut adalah sebagai berikut:

- Oranye:

  Menurut UXPin (2015) warna oranye berkaitan dengan sesuatu yang berenergi namun sedikit lebih santai ketimbang warna merah. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan kesenangan juga suatu hal tentang bermain.

- Biru

  Warna biru identik dengan kesegaran, juga warna biru biasa dinterpretasikan dengan keramah tamahan dan warna yang sifatnya "menyambut" (UXPin, 2015, h. 11)

- Hitam

  Penggunaan warna hitam dalam judul ini sebagai penguat kalimat "MANAH" agar lebih dominan. Karena itu warna hitam juga biasa digunakan untuk memperlihatkan kesan kuat pada suatu karya. (UXPin, 2015, h. 12)



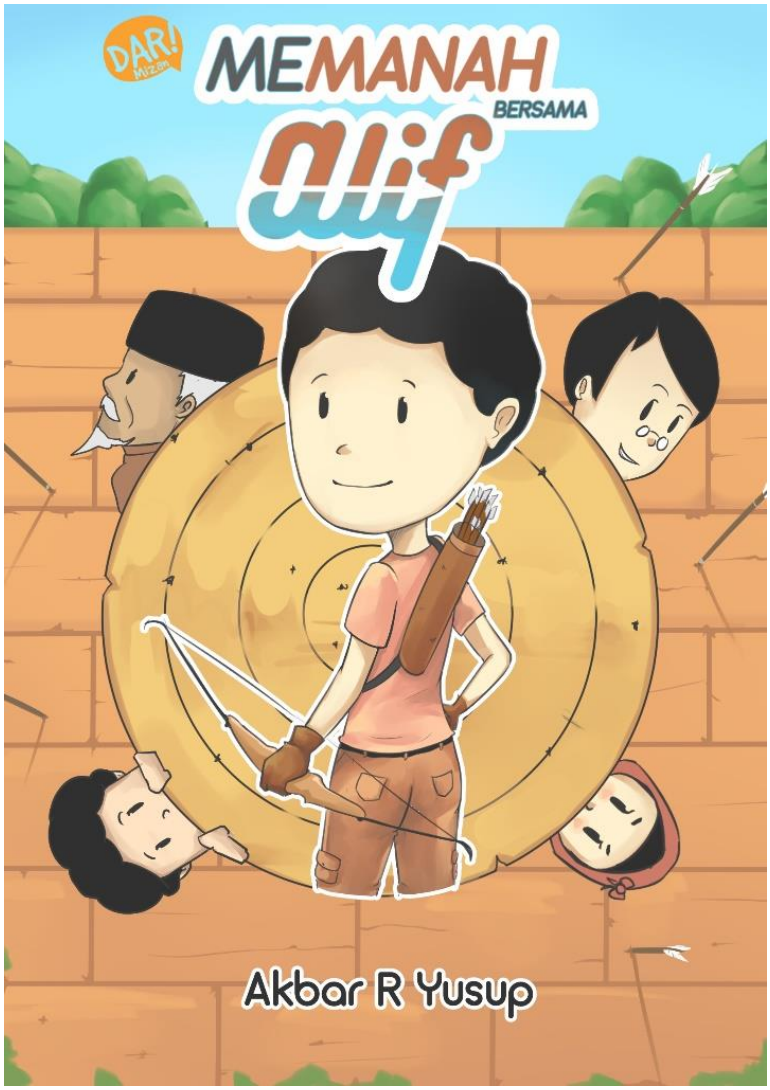
Gambar 3. 24 Logo/Judul Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 25 *Palette* Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sama halnya dengan warna judul, penggunaan warna pada cover pun mengikuti *palette* yang terdapat pada judul agar tetap satu tema.

Berikut adalah contoh penerapan warna pada cover komik media utama:



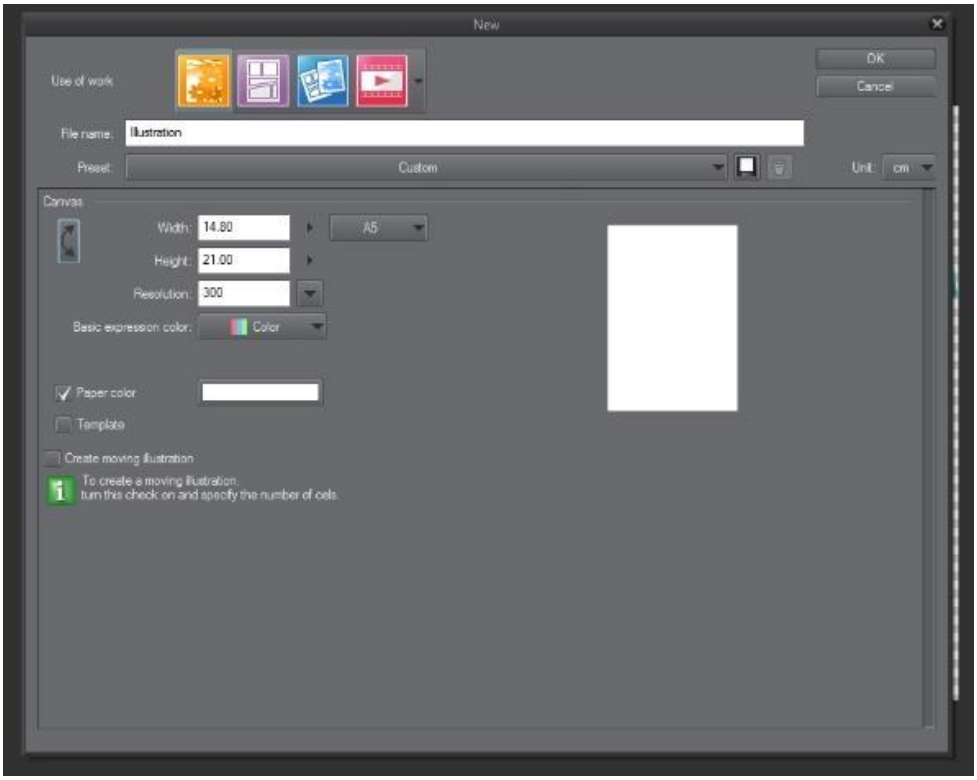
Gambar 3. 26 Ilustrasi *cover* Komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV. 1 Media Utama

IV. 1. 1 Teknis Produksi Media Utama

Pengejerjaan komik pada perancangan ini menggunakan *software CSP (Clip Studio Paint)*, adapun *hardware* yang digunakan untuk menggambar adalah *Wacom Bamboo CTL-470.* Tahap pembuatan karya dimulai dengan mengatur kanvas yang akan digunakan, dalam perancangan ini akan digunakan ukuran kertas A5 dengan 300 *dpi*.



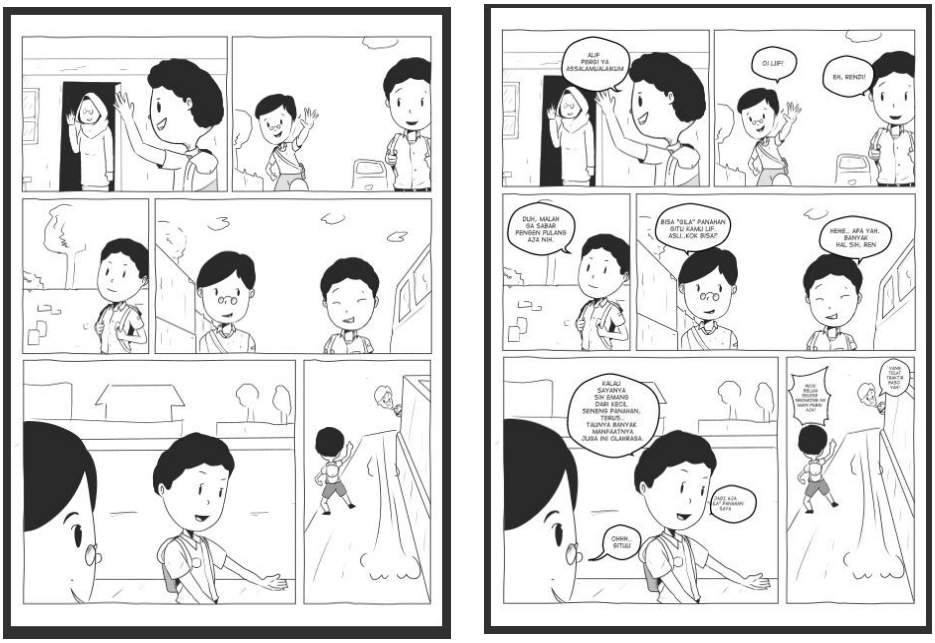
Gambar 4. 1 Pengaturan Kanvas yang akan menjadi media gambar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, dimulai dengan proses *sketching* ide-ide gambar, dalam kasus ini karena berhubungan dengan komik dibuat dahulu *storyboard*. Lalu dilanjutkan dengan proses *Lineart* dengan sedikit toning warna hitam.



Gambar 4.2 Proses pembuatan *sketch/storyboard* sampai *lineart*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah proses *sketching* hingga *lineart* selesai dilakukan, dilakukanlah proses *blocking* hingga *finishing* dengan memasukan teks kedalam balon kata.



Gambar 4. 3 Proses *blocking* dan memasukkan balon kata juga teksnya
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV. 1. 2 Hasil Akhir Media Utama

Hasil akhir dari media utama adalah dicetak menjadi buku berukuran A5 dengan jumlah sekitar 20-25 halaman. Media utama dicetak menggunakan bahan kertas *bookpaper* untuk cover menggunakan *artpaper*. Isi media utama terdiri dari: Cover, cover dalam, kolofon, pengenalan karakter, halaman awal berwarna, halaman jeda, isi komik.

.



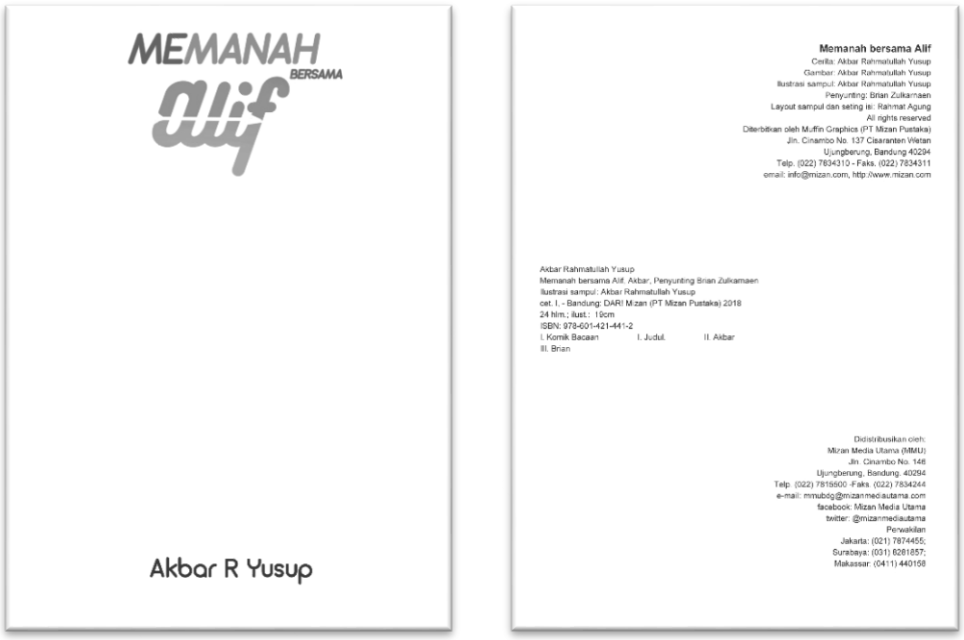
Gambar 4. 4 Contoh hasil cetak media utama menjadi buku komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

***Cover* dan *Back Cover* buku**



Gambar 4. 5 *Cover* dan *Back Cover* buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Cover dalam buku dan kolofon



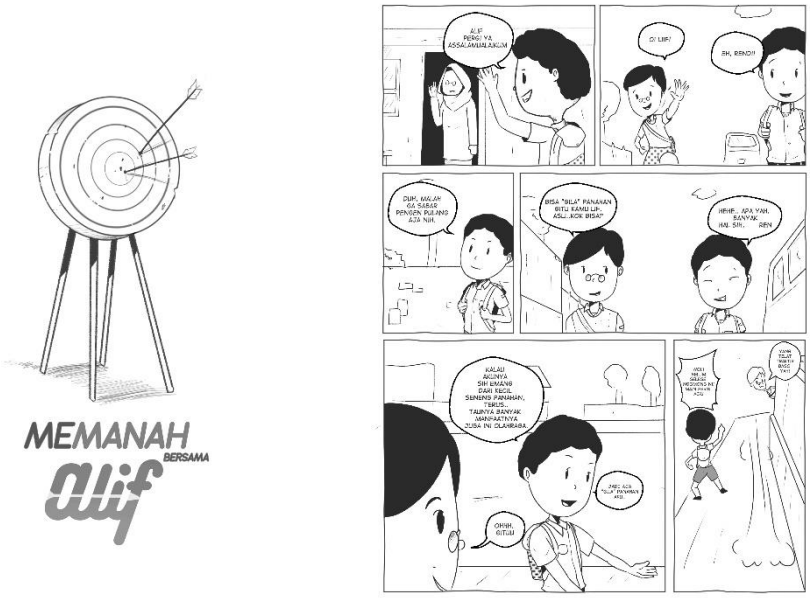
Gambar 4. 6 *Cover* dalam buku (kiri) dan *Colophon* (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Cover dalam buku sebelum *intro* dan halaman pertama isi komik



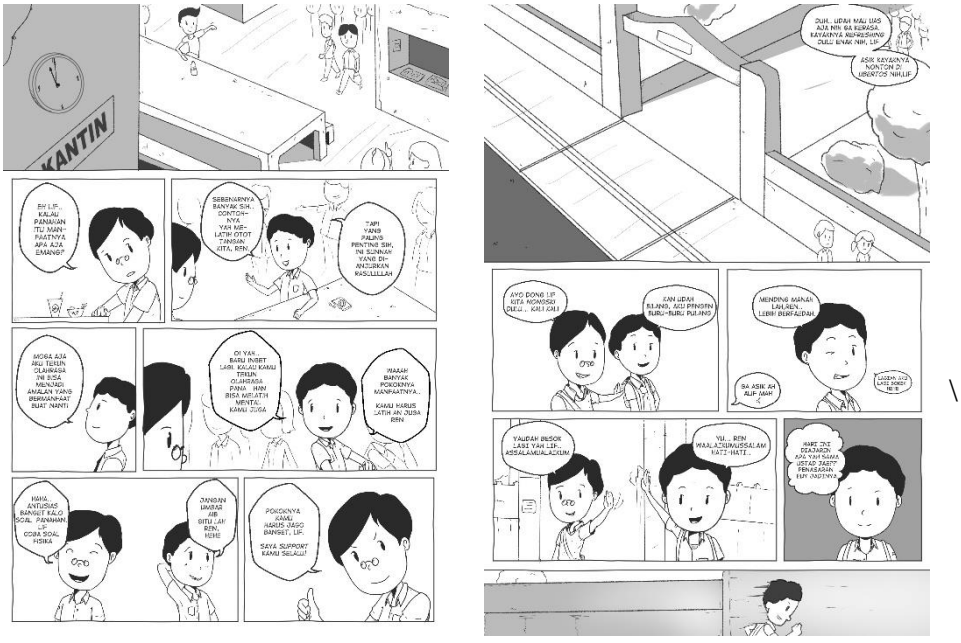
Gambar 4. 7 *Cover* dalam buku sebelum intro (kiri) dan halaman pertama (1) isi komik (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 2 dan 3



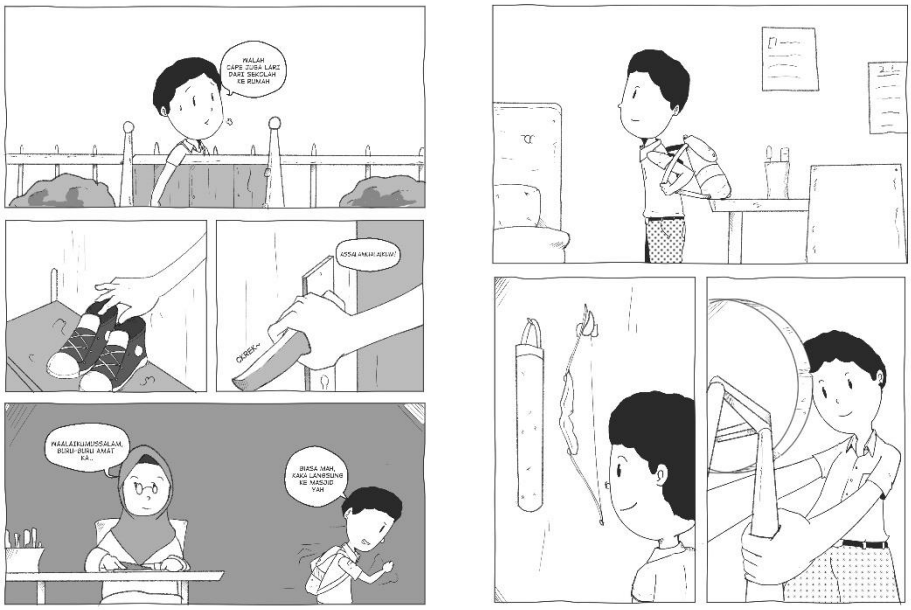
Gambar 4. 8 halaman 2 dan 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 4 dan 5



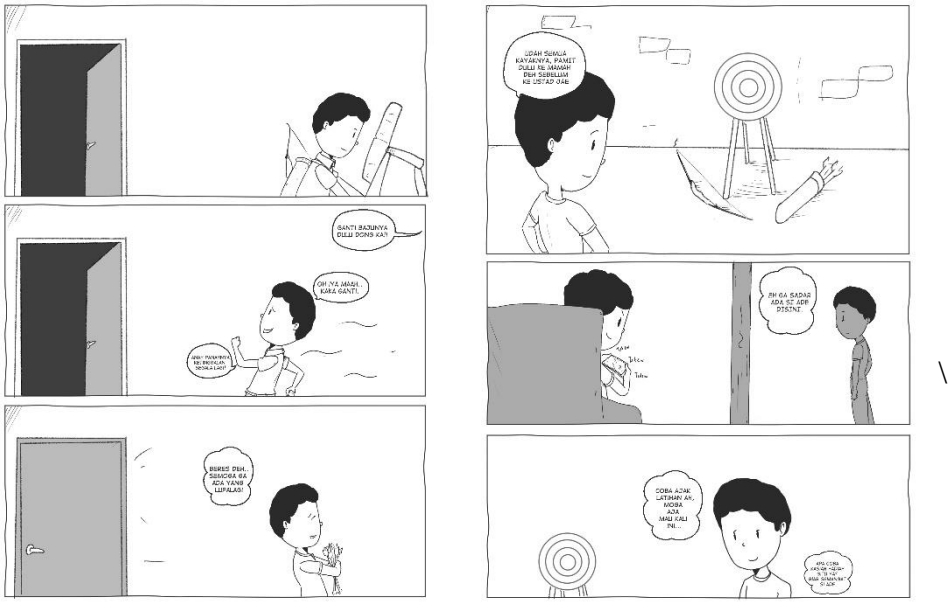
Gambar 4. 9 halaman 4 dan 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 6 dan 7



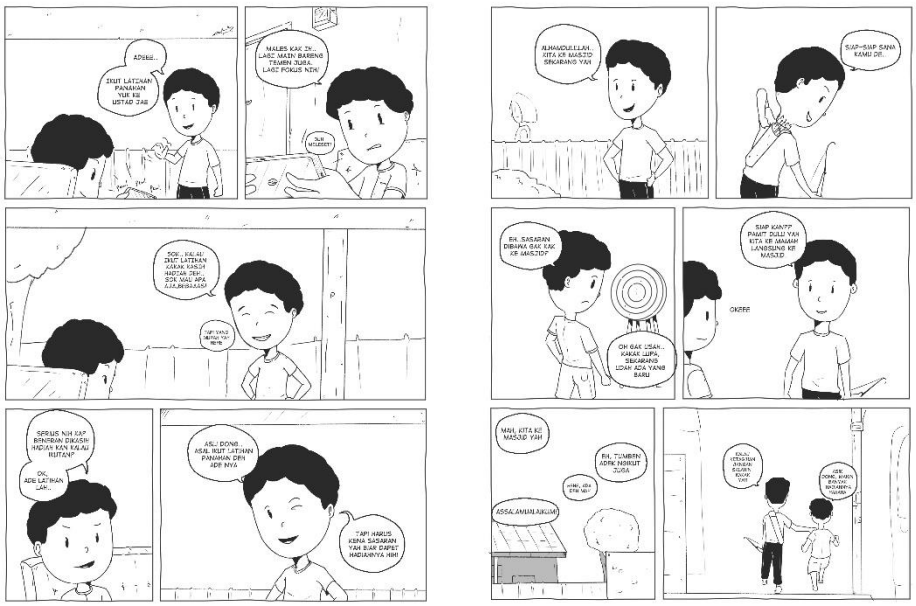
Gambar 4. 10 halaman 6 dan 7
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 8 dan 9



Gambar 4. 11 halaman 8 dan 9
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 10 dan 11



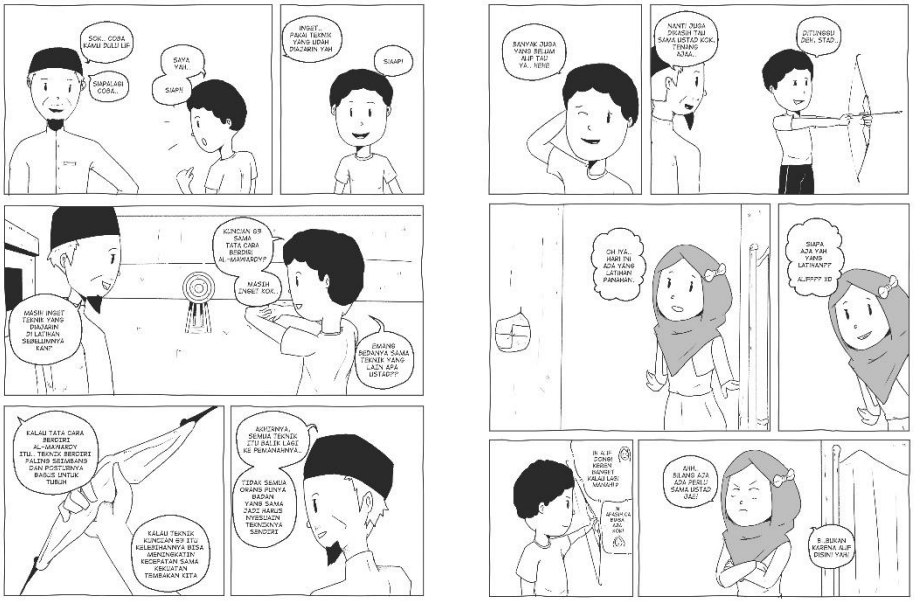
Gambar 4. 12 halaman 10 dan 11
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 12 dan 13



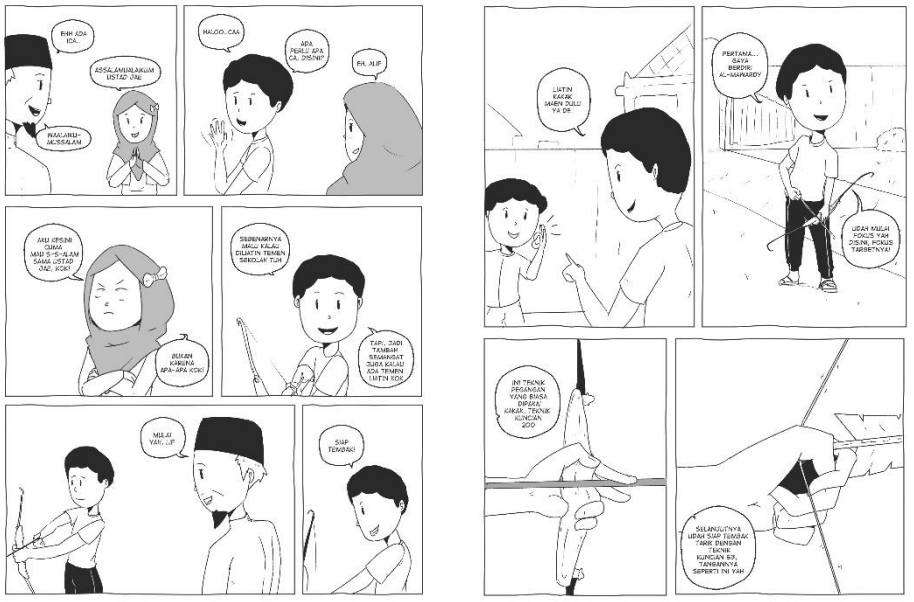
Gambar 4. 13 halaman 12 dan 13
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 14 dan 15



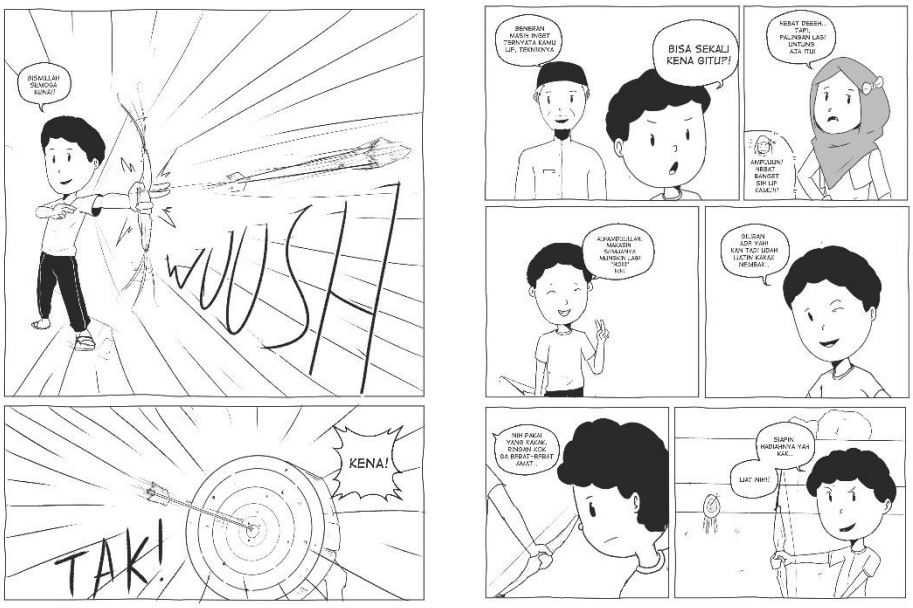
Gambar 4. 14 halaman 14 dan 15
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 16 dan 17



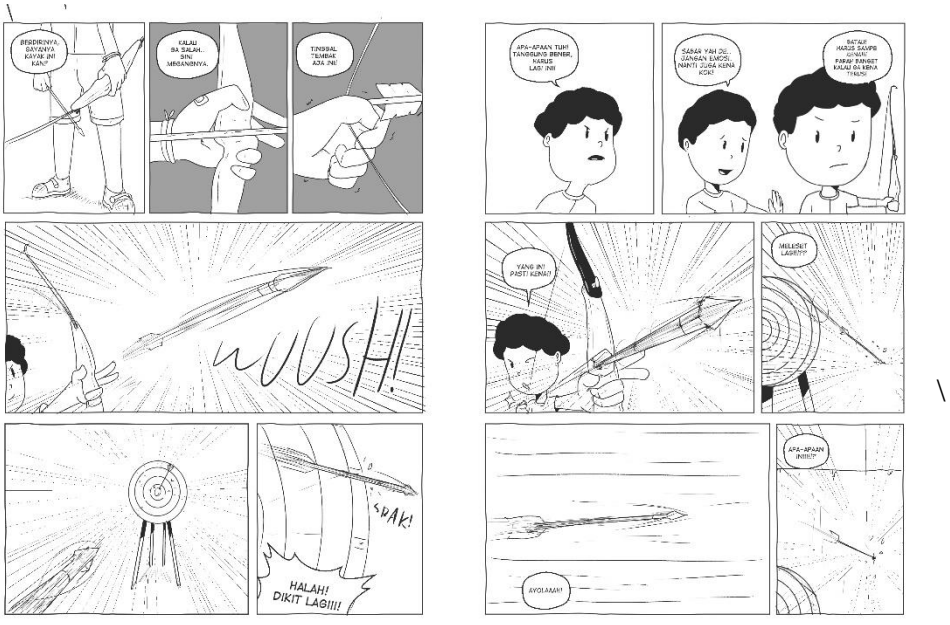
Gambar 4. 15 halaman 16 dan 17
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 18 dan 19



Gambar 4. 16 halaman 18 dan 19
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 20 dan 21



Gambar 4. 17 halaman 20 dan 21
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 22 dan 23



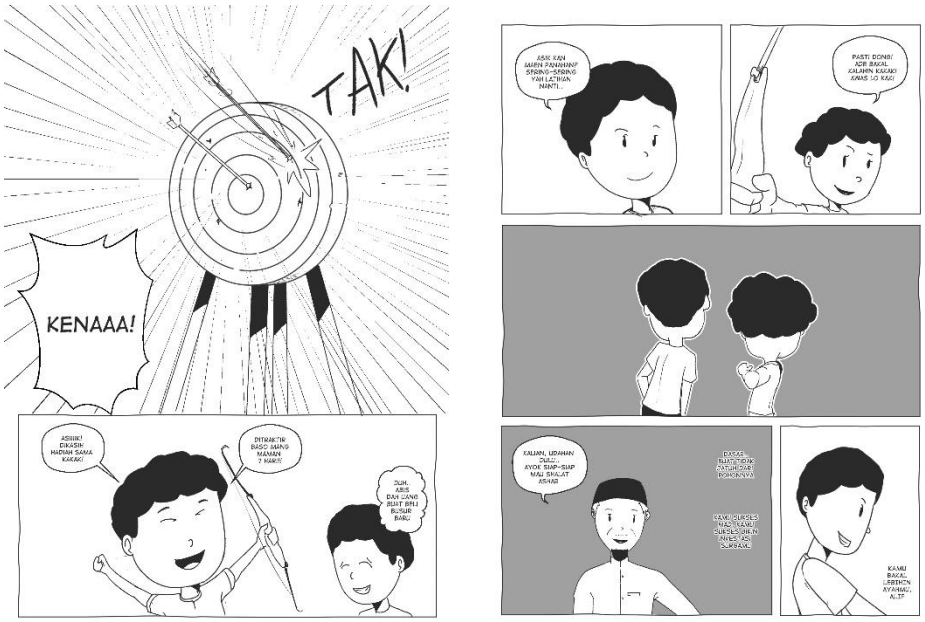
Gambar 4. 18 halaman 22 dan 23
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 24 dan 25



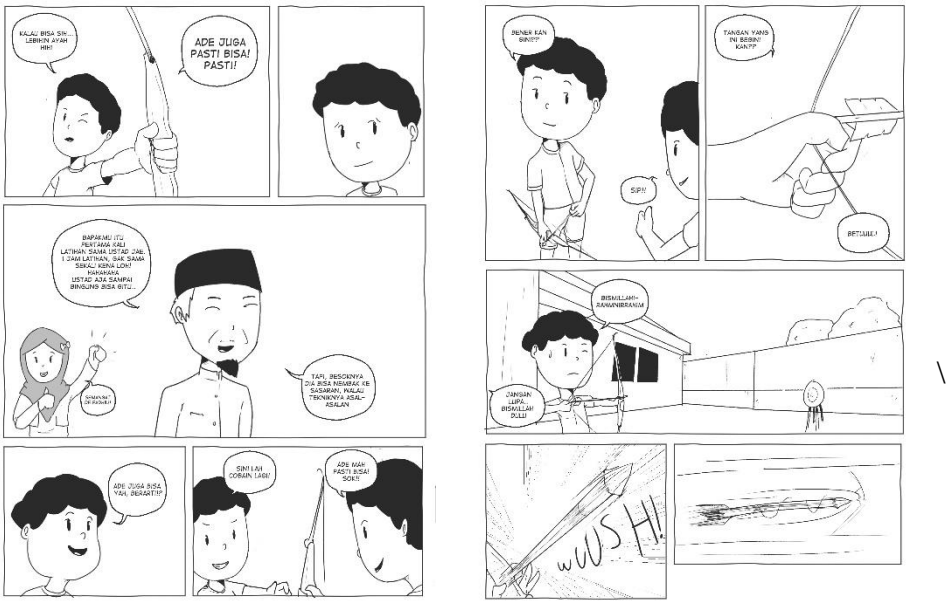
Gambar 4. 19 halaman 24 dan 25
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 26 dan 27



Gambar 4. 20 halaman 26 dan 27
Sumber: Dokumentasi Pribadi

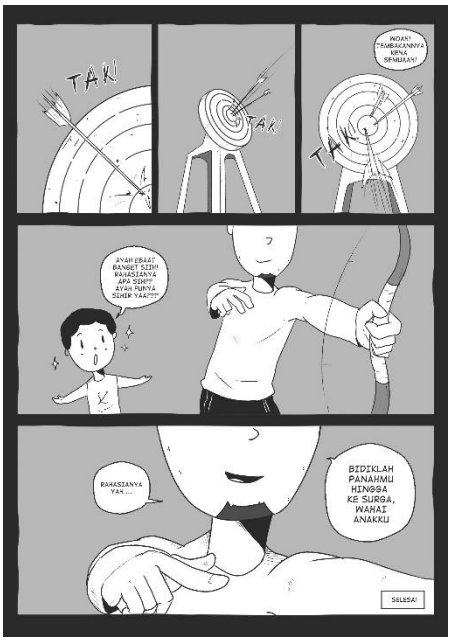
Halaman 28 dan 29



Gambar 4. 21 halaman 28 dan 29
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 30 dan 31





Gambar 4. 22 halaman 30 dan 31
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV. 2 Media Pendukung

Dalam perancangan komik ini akan dibuat beberapa media pendukung sebagai peningkat daya tarik terhadap buku komik pada perancangan ini, adapun detil adalah sebagai berikut:

1. Gantungan Kunci dan Pin

   Gantungan kunci bisa digunakan sebagai aksesoris, tidak hanya untuk kunci namun juga bisa dipasang di barang-barang pribadi, seperti tas, gantungan *flashdisk*, dan lain-lain.

   Ukuran : 4.5cm x 4.5cm

   Bahan : PVC

   Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar 4.23 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Stiker

Penggunaan stiker sebagai media utama dikarenakan pembuatannya mudah dan tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya produksi dan bisa dibuat secara masal. Penempatan stiker pun hampir bisa dimana saja, selama permukaan tersebut bersih dan rata.

Ukuran : 5cm x 7cm ~

Bahan : *Vinyl*

Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar 4. 24 Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Buku Catatan

   Produksi buku catatan pada perancangan komik ini adalah karena buku catatan cukup sering dipakai, selain ukurannya relatif kecil juga biaya produksinya tidak terlalu mahal.

   Ukuran : 15cm x 10.5cm

   Bahan : Kertas *artpaper*, isi kertas *sketchbook* tipis

   Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar 4. 25 Buku Catatan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Jam

   Penggunaan jam pada media pendukung adalah selain fungsinya memberitahu waktu setempat juga didesain sedemikian rupa hingga gambar didalam lingkaran jam seperti sasaran, sasaran kuno yang terdiri dari kayu kecil yang diikat. Dan terdapat angka arab pengganti angka romawi agar kental nuansa Islami nya.

   Ukuran : 20cm x 20cm

   Bahan : Bahan jam: PVC

   Teknis Produksi : cetak offset *(wallpaper* dalam)



Gambar 4.26 Jam
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Ganci Akrilik

   Gantungan kunci akrilik dipilih karena memiliki keunikkan tersendiri, karena bentuknya mengikuti bentuk *outline* dari gambar, hasil jadi lebih terlihat bagus dan unik.

   Ukuran : 4cm x 6.5cm

   Bahan : Akrilik

   Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar 4. 27 ganci Akrilik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. Botol minum air

Botol minum air dipilih sebagai media pendukung karena bentuknya yang simpel juga pastinya untuk bisa menampung air untuk diminum nantinya. *Tumbler* dalam rancangan ini dibuat dengan jenis *tumbler* gaya kafe, dengan wallpaper didalam *tumbler* tersebut.

Ukuran : 20cm x 20cm

Bahan : Bahan tumbler: PVC

Teknis Produksi : *Digital Printing (wallpaper* dalam)



Gambar 4. 28 Foto botol minum air
Sumber: Dokumentasi Pribadi

7. Totebag

Totebag sebagai media pendukung karena mempunyai fungsi sebagai tas sementara untuk menyimpan sesuatu, namun berbeda dengan kresek dengan memakai totebag, pengguna akan lebih merasa bergaya karena terdapat desain gambar dan bahan kain kanvas yang *trendy*

Ukuran : 40cm x 40cm

Bahan : kain kanvas

Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar 4. 29 *Totebag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

8. *Pouch* serut

Pouch dipilih sebaga media pendukung karena bentuknya yang kecil namun bisa berguna untuk menyimpan barang, khususnya barang-barang yang kecil.

Ukuran : 10cm x 15cm

Bahan : Blacu

Teknis Produksi :*Polyflex printing offset*



Gambar 4. 30 *Pouch* serut
Sumber: Dokumentasi Pribadi

9. Baju

Adapun baju dipilih sebagai media pendukung karena bisa menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan media utama, karena baju bisa dipakai untuk kegiatan sehari-hari, karena itu bisa sebagai "promosi berjalan" untuk media utama didalam perancangan ini.

Ukuran : 55cm x 48cm

Bahan : *cotton combed 30s*

Teknis Produksi : *Polyflex printing offset*



Gambar 4. 31 baju bagian depan (atas), baju bagian belakang (bawah)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

10. Xbanner

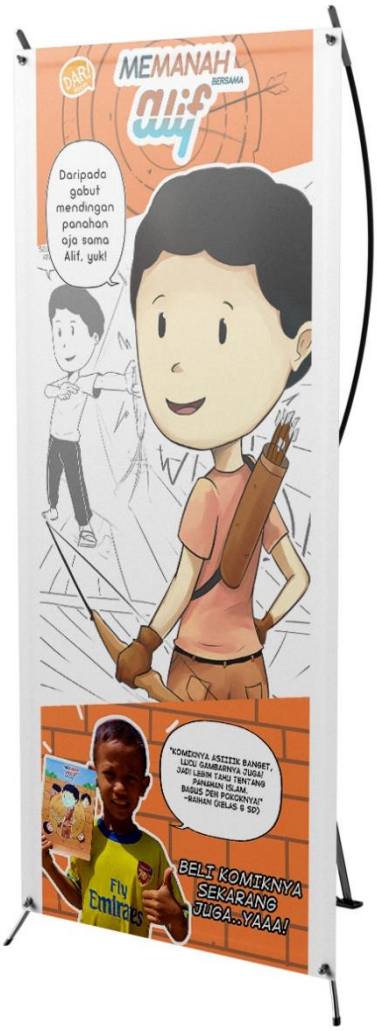
Xbanner digunakan pada media pendukung untuk memberikan perhatian kepada pengunjung yang akan mendatangi *booth* komik media utama.

Ukuran : 60x 160cm

Bahan : *Lustre*

Teknis Produksi : offset printing

\



Gambar 4. 32 X-Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi

11. Pulpen

Pulpen dipilih sebagai media pendukung karena pulpen alat yang sangat lazim digunakan untuk menulis ataupun juga menggambar.

Ukuran : 1cm x 2cm

Bahan : *pvc*

Teknis Produksi : *Offset Printing*

\



Gambar 4. 33 Pulpen
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV. 3 Media Promosi

Akan digunakan media promosi sebagai sarana untuk menyebarkan informasi mengenai media utama yaitu komik. Karena akan digunakan jejaring sosial, salah satunya adalah facebook



Gambar 4. 34 *Fanspage* Facebook
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Daftar Pustaka

Sumber Buku

Albers, Josef dkk. (2015). *Intersecting Colors.* Connecticut. The Amherst College Press

Al-Khered, Qori Afrizan. (2017). *Memanah dan Adu Ketangkasan dalam Islam*. Magetan. Pustaka Al-Barokah.

Cheng, Kevin. (2012). *See What I Mean: How to Use Comics to Communicate Ideas.* Brooklyn. Rosenfeld Media, LLC

Grayson, Charles E., French, Mary.,O'Brien ,Michael J. (2007). *Traditional Archer from Six Continents.*Kolombia dan London. Univesity of Missouri Press

Graver, Amy dan Jura, Ben. (2012). *Grids and Page Layouts.* Massachusetts. Rockport Publishers

Fortin, Francois. (2000). *Sports: The Complete Visual Reference*.Willowdale. Firefly Books Ltd.

Hadits Riwayat Ahmad no.16699

Kartono, Kartini. (1996). *Psikologi Umum.* Bandung: Bandar maju.

McCloud,Scott. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art.*New York. Kitchen Sink Press.

Milanovic, Dragan dkk. .(2013). *Training Theory.* 2 Desember, 2013. Universitas Zegreb Fakultas Kinesiologi. http://kif.hr/predmet/trathe

Pradopo, Rahmat Joko. (2007). *Pengkajian Puisi.* Yogyakarta. Gadjah Mada University Press

Rumini, Sri & Sundari, Siti. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Taufiqurrahman. (2015). *3 Olahraga Utama Anjuran Nabi.*Google Play E-Book.

UXPin. (2015). *Color Theory in Web UI Design: A Practical Approach to the Principles.* Gdansk. UXPin Inc.

Volkwein-Caplan, Karin. (2014). *Sport, Fitness, Culture.* Auckland. Meyer & Meyer Sport (UK) Ltd.

Widjono, Hs. (2007). *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi.* Jakarta. Grasindo

Wawancara

Irfansyah (2018, 25 April). Wawancara pribadi.

Sumber Internet

Suzuki, Mami. 2016 (25 April). *Chibi: the japanese word that's cute and offensive.* Tersedia di: https://www.tofugu.com/japanese/chibi/ [14 Agustus 2018]

Zagrobelna, Monika. 2018 (22 Januari). *How to Draw a Chibi.* Tersedia di: https://design.tutsplus.com/id/tutorials/how-to-draw-a-chibi--cms-30282 [24 Mei 2018]

LAMPIRAN

Narasumber Irfansyah

Wawancara dilakukan langsung secara tatap muka dan direkam percakapannya oleh aplikasi *audio recorder* telepon genggam. Narasumber bernama Irfansyah, beliau biasa mengajar panahan di Graha LTI (Lembaga Tarbiyah Islam) dan sudah menjadi penggiat panahan kurang lebih selama 3 tahun. Berikut transkrip wawancara dengan Narasumber.

Pertanyaan #1

Bagaimanakah Urgensi panahan dalam Islam??

Jawaban #1

Ada hadits yang cenderung kepada sunnah, sunnah muakaddah atau tidak dimana yang lebih disarankan, karena haditsnya bunyi begini barangsiapa yang dia berlatih panah lalu dia berhenti, nah Nabi itu gak suka, maka dia telah meninggalkan sesuatu yang baik. Dalam hadits yang lain dia bukan dari golongan aku, jadi haditsnya mirip kayak redaksional seperti kayak Al-quran, barangsiapa yang membaca lalu meninggalkannya..seperti itu. Terus penegasan yang lain itu, ajarkanlah anak kamu, perintah sifatnya itu dalam hadits, ajarkanlah anak kamu, berenang, memanah, dan berkuda. Dalam hadits yang lain apabila aku disuruh memilih maka aku cenderung memlih kepada panah, jadi dari tiga yang disarankan itu sebenernya yang paling rasul senangi dan anjurkan adalah panahan. Mungkin kalau, berenang dan berkuda harus ada sarananya, yang mungkin lebih mahal kalau panahan itu sebetulnya asal punya busur udah, bisa pake selamanya jadi haditsnya itu ditekankan. Bahkan ada sejarah yang lain itu, ada seorang sahabat ini sudah tua, sudah tua sekali lalu dia membeli anak panah, jadi haditsnya tuh.. tau quiver kan? Tempat anak panah, anak panah itu sunnahnya tuh penuh. Jadi misalnya, ini berapa kapasitas quivernya? Misalnya bisa 3 lusin (36) dan kita baru ada 3, jadi sunnahnya tambahkan sampai

memenuhi *quiver* itu, jadi si kakek itu beli *quiver* itu.. ditambahi-ditambahi padahal dia juga engga bisa. Jadi kita bisa bayangkan orang tua setua itu saja masih, bertanya kawannya itu kenapa kamu ini beli-beli panah padahal udah tua renta, ya jadi Nabi Muhammad SAW bersabda, hendaklanlah kamu memenuhkan daripada tempat anak panah itu atau quiver. Di hadits lainnya ada, kakek-kakek berperang, menembakan anak panah tapi anak panahya tuh cuman dikit dikit aja, ga nyampe jauh gitu. Orang tuh gimana, si kakek ini menembak anak panah tapi pendek-pendek gitu. Jadi, setiap anak panah Allah memberikan jalan ke surga bagi orang, yaitu pembuatnya, penjualnya, dan penggunanya. Jadi sangat kuat sekali itu, apa namanya, panahan dalam Islam itu. Bahkan untuk orang tua itu, sifatnya hampir wajib mengarahkan anaknya untuk belajar dan sebetulnya lebih teliti kata panahan dalam alquran itu *ama romaita izromaita wala kinalloha roma*, bukan kamu yang meleparkan anak panah itu, ketika kamu melemparkan anak panah itu tetapi Allahlah yang melemparkan, jadi *romyu rimayah* itu artinya melempar kalau kita itu lebih cenderung, panah itu ditarik, sistem dasarnya melempar jadi kenapa sekarang ada teknologi kayak rudal, rudal itu sifatnya melemparkan mendorong dia. Melempar.. kayak pistol juga sama dilempar, ada mesiunya dia pergi. Jadi dari kata melempar itu inilah, apa namanya.. banyak inspirasi, khususnya senjata ataupun trasnportasi itu dari situ dari kata melempar. Andaikan anak panah itu memiliki kata sendiri atau panah sendiri yang mungkin panahlah ga ada satu perkembangan, tapi kalau dao kata dasarnya melempar, jadi ada banyak perkembangan dalam apa namanya.. dalam teknologi alat perang atau transportasi.

Pertanyaan #2

Kira-kira ada ga sih kang perbedaan panahan Islam dan panahan pada umumnya?

Jawaban #2

Mengenai hadits Rasulullah, memang ada dua hadits yang kelihatannya saling bertentangan.. kelihatannya. Ketika Rasulullah melihat waktu perang lalu Rasulullah melihat satu busur, busur persia.. yang dimana sedang berperang dengan orang Persia. Satu hadits mengatakan, bahwa busur ini.. jangan kau pakai busur ini selamanya.. gitu. Yang lain, ini baru busur kata Rasulullah. Para Ulama men-

toriqotul jami kan, apa maksudnya, maksudnya bahwa konstruksi busur Persia. Dari busur dulu yah.. konstruksi busur Persia ini lebih bagus dibanding busur Arab, ada *recurve* nya atau *mufassholat* atau disebutnya busur-busur yang disambung atau kalau sekarang *takedown* orang bilang. Kalau busur arab ini satu, *onepiece* satu.. dari satu pohon gitu, diambil gitu, ga ada sambungan-sambungan. Nah para ulama tuh men-*toriqotul jami* kan bahwa maksud Rasulullah adalah busur dari pada busur Persia ini strukturnya baik tetapi tidak cocok untuk orang arab, tidak cocok. Karena orang Arab sama orang Persi punya suatu badan yang beda, tangan yang beda, genggaman yang berbeda. Maka, perbaikilah busur Arab itu strukturnya, tetapi jangan kamu ikuti yang kecocokan dengan orang Persia ini, tapi ikuti badan kamu itu seperti itu. Karena kalau kita lihat busur Arab gede sekali, dibanding dengan busur Persia itu kecil-kecil sekali tetapi memiliki suatu lentingan yang baik. Nah maksudnya, busurnya tetep gede ga usah kecil-kecil kayak orang Persia, busurnya tetep gede cuman baikan lentinganya itu, kalau bisa *mufassholat*, bersambung-sambung, antara *handle, limbs, recurvenya* itu disambung gitu. Dari situlah orang arab bikin, terus-terus hingga perkembangan busur Ottoman atau busur *Tse*, kalau nanti akang *searching* ada busur Ottoman atau busur Turkish atau busur *Tse* adalah busur terbaik di akhir zaman panahan. Bahkan di Turki itu ada satu tempat, satu tugu-tugu yang dimana bisa melempar paling jauh. Jadi, misalnya saya nembak ni 600m, saya tugu-in atas nama Irfan. Akbar nembak lagi dari suatu desa, ternyata 800m ni, dibikin tugu lagi Akbar. Nah. Terakhir tugu itu sekitar 900m hampir 1km ya. Orang-orang jaman sekarang ini bikin, mencoba gitu ya, alhamdulillah belum ada yang sampai 900 ada yang sudah sampai 900, tapi dia menggunakan busur yang tidak natural, anak panahnya karbon ternyata, zaman dulu tuh kayu anak panahnya. Karena kalah Turki Utsmani ini, jadi teknologi pembuatan busurnya.. ilmunya mungkin ada yang hilang. Nah apa didalamnya, pertama memang orang Islam ini dalam busur, kalau busur sih, yang tadi itu yah, jadi sesuai dengan postur tubuh kamu tapi ikuti perkembangan busur, ini ulama yang moderat. Tetapi ada juga yang bener-bener ditinggalkan, jadi ada beberapa kawan juga malah ga boleh pake busur standar, *compound*, ga mau.. pokoknya pakai busur itu *horsebow*, tradisional.. jadi yah gapapalah.. yah kita sama-sama ajalah. Itu dari busurnya

Bagaimana dari cara tekniknya.. pertama tuh, kalau lihat buku.. kitab-kitab ulama tekniknya.. banyak sekali, itula kelebihan Islam. Kalau ada orang, fiqih ini beda-beda yah kan, jadi wah ribut, Jadi sebetulnya gak ribut.. justru kayak kita lihat motor, beda-beda kan.. ada motor *matic*, ada motor yang bebek, ada motor yang besar, ada motor yang lebih besar lagi, ada motor trail.. kenapa? Karena beda fungsinya, tetapi dia memasuki suatu medan seperti misalnya, dalam teknik kuncian dan teknik genggaman, genggam itu macem-macem itu dalam kitab itu, ada yang lurus, ada yang dibengkokan, ada yang empat jari menggenggam, ada yang tiga jari menggenggam, ada yang dua jari menggenggam. Nah, ketika diketahui memang bentuk *handle*-nya berbeda, ada yang kotak sifatnya, ada yang bulat, ada yang kecil. Kayak busur Turki itu, dia kedepankan..ininya.. gitu. Kalau busur Korea, kebelakang, itu berbeda. Apalagi busur-busur *longbow* lebih lagi, jadi perbedaan teknik ternyata kita bisa siasati dengan perbedaan bentuk busur. Cara menarik juga sama, walaupun keumuman menarik dengan jempol, dengan *thumb release* menariknya. Teknik menarik juga ada yang jempol, ada yang dua jari, ada yang tiga jari, ada yang empat jari, macem-macem sih, kita lihat kegunaannya kadang Ulama, oh ini untuk jauh, untuk duduk, menyamping gitu.. itu beda-beda, nah itu yang kita dalami lah. Terus dalam Islam itu ada beberapa, melempar atas nama Allah jadi orang Islam itu berdoa, jadi melempar. Walaupun dalam panahan modern juga, semuanya itu ada adabnya, jadi adab tapi dalam modern itu disandingkan dengan prosedur keamanan, *safety procedure*. Dalam pertandingan juga, *safety line*-nya juga ada, *line* ini.. *line* ini.. *line* ini, terus teknik dalam mengangkat menarik boleh *hightshot* atau tidak, itu ada. Kalau dalam Islam itu ada adab-adab, yang bikin adabnya siapa? Yang bikin adab ini ulama, apa adabnya? Ya mulai dari berpakaian, terus setelah itu shalat dua rakaat walaupun bukan suatu keharusan, shalat hajat, setelah itu, dia masuk tenang di tempat latihan, tenang memegang busur, disebutnya dengan terhormat, tidak diletakin atau disimpen, digantung-gantung. Lalu, ketika tiba gilirannya ia maju, baru dilintingkan bajunya, terus kalau dia kena dia ucap alhamdulillah, kalau ga kena ya *qodarullah*, takdir Allah.. coba lagi. Nah terus, memang ini kehebatan ulama zaman dulu, iman Syafi'I mengatakan.. imam Syafi'I nih.. dalam keahlian memanah dari 10 anak panah yang aku lempar sepuluh-sepuluhnya kena, coba Akbar cek yah di *youtube*, ada gak orang nembak, pake

horsebow yah, jangan pake busur modern yah, ada ga di *youtube* Akbar cari orang nembak sepuluh, sepuluh-sepuluhnya kena.. horsebow gak ada, ya karena dia memang disebutnya busur *barebow* pendek, jadi busurnya udah kosong ga ada fisir, ga ada macem-macem, g ada *arrowrest* kan malah, pakainya *thumbrest*, udah gitu juga ga ada tempat bidiknya juga, jadi kemungkinan kena yah.. ga ada lah. Coba dilihat, kalau ada orangnya, berarti memang dia ahli di bidangnya. Nah ulama ini, hebatnya bikin, ada beberapa teknik, tadi kan busur udah yah, kita sekarang ke teknik. Teknik dari ulama ada macem-macem, nah dalam teknik ini juga apa namanya.. sudah mencapai suatu kesempurnaan dalam memanah jadi, dari anak panahnya, busurnya, kemampuan-kemampuan yang lainnya lah, kalau di buku tuh ada 16 kemampuan untuk mencapai kesempurnaan dalam memanah, itulah bagusnya Islam ini, dan kitab itu.. udah kitab-kitab lama, dalam *horsebow* yah. Nah sekarang dalam pertandingan. Tadi busurnya udah, dari Islam gimana busurnya.. ya moderat lah saya bilang, sesuai dengan posturnya, tetapi mengembangkan busurnya, baik itu bahan maupun struktur dari busur itu sendiri. Yang kedua, kan dari teknik.. banyak tekniknya, menurut Ulama itu disesuaikan dengan postur badan, struktur badan, terus struktur daripada busurnya. Lalu, islam bagaimana pertandingannya? Dalam pertandingan islam ini, satu tidak boleh judi itu jelas yah tetapi ada kekhususan untuk panah, tapi saya ga sebutkan judi yah cuman ini menurut ulama, jadi Rasulullah.. ayo maen panah.. maen panah, boleh dalam panahan itu kita.. bertarung dengan satu hadiah, misalnya akbar sama saya berdua nih main, misalnya kalau saya bisa ngalahin kamu, hp kamu buat saya.. tapi hadiahnya harus dari satu orang ga boleh dari dua orang, misalnya saya bisa kalahin akbar, hp saya buat akbar, kalau akbar menang ya boleh, kalau gitu boleh atau juga ada pihak ketiga yang dapat memberikan hadiah tapi tidak ada sangkut pautnya dengan permainan.

Pertanyaan #3

Jadi gimana sih perkembangan panahan Islam pada zaman modern ini?

Jawaban #3

Alhamdulillah ini di Indonesia,khususnya.. berjalan dengan sangat cantik, cantik itu tanpa ada satu ketakutan. Kalau dulu saya, dapat diterima oleh masyarakat itu pada dua tahun terakhir ini lah, sebelum-sebelumnya itu, karena saya ngajar anak-anak, kalau ngajarin ke sekolah itu, pihak sekolah pada takut, oh nanti nancep tea, ya gitukan, sekarang alhamdulillah. Sama seperti kita asumsikan, seperti jilbab yah di Indonesia, coba.. kalau dulu yah.. mohon maaf yah.. PNS, aparatur negara, atau pihak keamanan kayak TNI atau polri, punya istri pakai jilbab.. gmn gitu rasanya dulu.. kumaha gitu yah..zaman zaman saya tahun 90-an 80-an ga ada tuh agak gimana gitulah, tapi industri ini dibikin kayak *Robani* kan, tambah lagi *Zafira*, tambah lagi yang apalagi, tambah lagi yang murah-murah di Pasar Baru, yang sepuluh ribu tiga, sepuluh ribu satu, ayo banyak.. terus fashion nya, ada Ivan Gunawan bikin, siapa lagi ada artis ini bikin.. dibikin sehingga orang gak lagi berdebat tentang kenapa sih kamu pakai jilbab, ini menjadi masalah fashion yang akhirnya menjadi suatu kebutuhan. Saya sih berharap, mudah-mudahan Allah memberikan kita suatu jalan, panahan pun sunnah panahan juga begitu. Makannya para penjual panahan, penggiat panahan, semua harus ikut komunitas untuk memetakan orang jangan sampai panahan ini digunakan hal yang buruk, sehingga misalnya.. oh.. ketangkep ini pencuri memakai panah, perampok memakai panah, wah.. waduh ini bahaya. Nah, jalur penjualan sebagai distributor, yang kedua jalur penggiat panahan ini disemua tempat harus membuat komunitas walaupun cuman masjid, walaupun cuma RT.. lapangan RT, walaupun cuman kawan-kawan sekolah karena terpetakan.. oh ini komunitas ini.. terus misalnya semuanya dilaporkan ke PERPANI sebagai induk dibawah KONI, cabang olahraga panahan kalau bisa.

Jadi kalau kita memandang hadits Rasulullah dengan keadaan kita sekarang, maka kita bisa mengambil kesimpulan... Rasulullah ini.. subhanallah.. memang benar dia itu seorang Rasul perkataanya pendek namun ia membangunnya itu luar biasa, ajarkanlah anak kamu… wah. Terus, penyakit dalam anak dengan berenang. Berkuda dan memanah itu… Insya Allah anak itu sehat. Ya orang mana, naik kuda membetulkan tulang belakang, sementara banyak penyakit berasal dari tulang belakang dan syaraf dan kecerdasan terus keseimbangan.. semuanya dari tulang belakang, dapat diperbaiki dengan gerakan kuda yang begini. Dalam panahan apalagi, dalam berenang itu *endurance* latihan organ tubuh yang terus menerus itu

ada pada berenang, waktu kita berenang kan kita terus.. terus ga boleh berhenti, jadi kesehatan anak itu luar biasa. Daripada anak sekarang, punten.. dikasih makan

terus-terusan.. olahraga engga, sakit terus pusing orangtua nya, belum jaganya, belum bayarnya, belum asuransinya, tapi kalau melaksanakan tiga itu ter-*cover* itu sebetulnya kalau kita mau coba pikir-pikir, yah memang ada caranya. Kalau naik kuda bagusnya umur berapa panahan umur berapa, berenang umur berapa..