

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SENI BELADIRI
TARUNG DERAJAT**

JURNAL



HABIB BERTA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2014**

PERSETUJUAN JURNAL

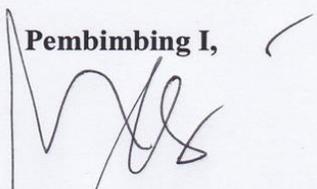
**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SENI BELADIRI
TARUNG DERAJAT**

Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir "*Perancangan Media Interaktif Seni Beladiri Tarung Derajat*" untuk persyaratan wisuda periode September 2014 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

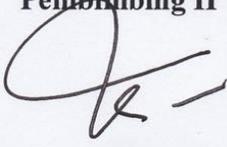
HABIB BERTA

Padang, Agustus 2014

Pembimbing I,


Drs. Syafwandi, M.Sn
NIP. 19600624.198602.1.003

Pembimbing II


Ishakawi, S.Pd, M.Ds
NIP.19621115.198911.1001

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SENI BELADIRI TARUNG DERAJAT

Habib Berta¹, Drs. Syafwandi, M.Sn², Ishakawi, S.Pd, M.Ds³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
E-mail: habib.berta@yahoo.co.id

Abstrak

Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang mempertahankan atau membela diri. Seni bela diri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa. Pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Tumbuh atau berkembang, manusia tidak dapat lepas dari kegiatan fisiknya, kapan pun dan dimanapun.

Pada zaman saat ini informasi merupakan kebutuhan dasar masyarakat. Dalam perkembangan teknologi informasi sangatlah mudah didapat. Pada kondisi saat ini tarung derajat sebaiknya memiliki sebuah media promosi yang lebih baik atau efektif dari media promosi sebelumnya.

Semenjak tarung derajat didirikan, tarung derajat belum memiliki Media interaktif. media interaktif merupakan media promosi tidak langsung yang bertujuan untuk mengangkat citra tarung derajat dikalangan masyarakat umum khususnya Sumatera Barat serta dapat memperkenalkan tarung derajat Kabupaten Pasaman secara lebih rinci.

Proses perancangan ini akan diaplikasikan kedalam CD atau biasa disebut dengan CD Interaktif. Kelebihan dari CD ini mudah dicopy dan tidak memerlukan banyak biaya. Oleh karena itu media interaktif yang dikemas melalui CD sangat baik untuk melakukan sebuah promosi bagi tarung derajat.

Kata Kunci: *Tarung Derajat, Promosi, Media Interaktif.*

¹Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2014

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

Martial arts is the art that arises as the way a person maintain / defend themselves. Martial arts have long existed and evolved over time. Basically, humans have the instinct to always protect themselves and their lives. grow or evolve, human beings can not be separated from physical activity, whenever and wherever.

In today's information age is a basic need of society. In the development of information technology is very easy to obtain. At the current state of fighting degrees should have a better media campaign or effective than previous media campaigns.

Since fighting degrees established, fighting degrees yet have interactive media. Interactive media is the media campaign which aims to indirectly raise the degree of fighting image among the general public as well as the West Sumatran kususnya can introduce degrees Pasaman fighting in more detail.

The design process will be applied to the CD or commonly called Interactive CD premises. The advantages of this CD is copied and does not require much cost. Therefore interactive media through a CD that is packaged very well to do a promotion for fighting degrees

Keywords : fighting degrees, Promotion, Media Interaktif.

A. Pendahuluan

Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang mempertahankan atau membela diri. Seni bela diri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa. Pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Tumbuh atau berkembang, manusia tidak dapat lepas dari kegiatan fisiknya, kapan pun dan dimanapun. Hal inilah yang akan memacu aktivitas fisiknya sepanjang waktu. Pada zaman kuno, tepatnya sebelum adanya persenjataan modern, manusia tidak memikirkan cara lain untuk mempertahankan dirinya selain dengan tangan kosong. Pada saat itu, kemampuan bertarung dengan tangan kosong dikembangkan sebagai cara untuk menyerang dan bertahan, kemudian

digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik atau badan seseorang. Meskipun begitu, pada zaman-zaman selanjutnya, persenjataan pun mulai dikenal dan dijadikan sebagai alat untuk mempertahankan diri. Dapat dikatakan bahwa seni bela diri tersebar di seluruh penjuru dunia dan selain seni bela diri silat di Indonesia masih banyak seni bela diri lainnya yang berkembang, salah satunya adalah seni bela diri tarung derajat. Sebagai contoh seni silat adalah seni bela diri yang berkembang di negara ASEAN dan terdapat di Malaysia, Indonesia, Thailand, dan Brunei.

Keberadaan tarung derajat identik dengan perjalanan dan perjuangan hidup “Sang Guru” G.H.Achmad Dradjat yang juga dikenal dengan nama panggilan Aa Boxer. Achmad Dradjat dilahirkan di Garut 18 Juli 1950 dari pasangan Bapak H. Adang latif dan Ibu Hj. Mintarsih di tengah suasana genting, bersamaan dengan pemberontakan yang dikenal dengan sebutan kelompok Darul Islam, keluarga H. Adang sebagai salah satu pejuang kemerdekaan yang kemudian menjadi anggota polisi istimewa, merupakan salah satu incaran gerombolan tersebut. Sejak usia balita Achmad Dradjat yang kemudian akrab dipanggil Aa (panggilan daerah sunda untuk anak tertua atau dituakan) tinggal dilingkungan yang keras, dan berbau kriminalitas. Tindak kekerasan menjadi hal yang biasa, dan sering kali menimbulkan korban. Tidak terkecuali sosok tubuh kecil A. Dradjat sendiri. Peristiwa tersebut telah mengilhami kedua orang tua memberi nama Darajat (Dradjat/Derajat). Nama ini diberikan sebagai sebuah harapan agar

pemilikinya mampu menjadi berkah, rahmat, dan karunia yang membawa kebaikan serta meningkatkan harkat dan martabat hidup manusia. Aa juga menularkan kemampuan beladirlinya pada rekan-rekan terdekat dan masyarakat lain yang membutuhkannya sebagai “Guru”. Akhirnya pada 18 juli 1972 diikrarkan pendirian perguruan tarung derajat yang menjadi tanda utama resminya kelahiran ilmu olah raga seni bela diri. Tarung Derajat berkembang dan menyebar pesat di Indonesia. Sekarang, tarung derajat telah memiliki 23 pengurus daerah. Selain itu, tarung derajat juga mulai merambah kenegara lain.

Semenjak didirikan tarung derajat telah banyak perkembangan mulai dari peningkatan peminat tarung derajat dan fasilitas yang disediakan seperti Ruang ganti pakaian dan ruang Latihan. Selanjutnya, dengan adanya perkembangan tarung derajat seperti hal tersebut diperlukanlah sebuah media yang memberikan informasi mengenai tarung derajat lebih rinci agar tarung derajat dapat memberikan image tersendiri kepada masyarakat umum. Kehadiran tarung derajat dikalangan masyarakat umum belum begitu diketahui dan dipahami secara baik, dikarenakan kurangnya sebuah kegiatan promosi dalam bentuk media informasi mengenai tarung derajat tersebut kepada khalayak, oleh sebab itu maka diperlukan sebuah media informasi mengenai keberadaan tarung derajat ini, agar masyarakat luas lebih mengenal dan mengetahui bahwasanya tarung derajat telah ada di Kabupaten Pasaman.

Salah satu wujud informasi yang efektif dan dapat dimanfaatkan penggunaannya kepada khalayak adalah dalam bentuk Media Interaktif.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006:36) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif .

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

CD interaktif adalah program interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi penting dimana user atau pengguna dapat menavigasikan program tersebut. CD dikenal dengan sebutan sebuah kepingan karena CD sebagai media yang mayoritasnya untuk penyimpanan.

Media ini dapat diduplikasi dalam jumlah yang diinginkan. Kontennya pun juga dapat dirubah sesuai dengan yang dibutuhkan. Begitu juga dengan penyajian dalam kemasan (packaging) CD Interaktif dapat dibuat / didesain sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Sehingga CD Interaktif merupakan salah satu media yang tepat untuk mengangkat citra perusahaan atau dalam aktivitas promosi. Disamping memberikan cukup banyak kemudahan, CD Interaktif mampu memuat banyak sekali informasi bagi khalayak. Seperti yang dijelaskan A'la Miftahul (2010:45) bahwa “Penyebaran pesan atau informasi yang ada dalam iklan sangat tergantung pada media yang digunakan. Selanjutnya, jika media yang digunakan tidak mampu berjalan optimal, maka dapat dipastikan berbagai pesan iklan yang akan disampaikan juga tidak bisa secara cepat menjadi konsumsi publik”.

Berdasarkan hasil penelitian dari tempat latihan tarung derajat di kabupaten Pasaman sebelumnya promosi tarung derajat ini telah dilakukan oleh pihak pengurus seperti pemasangan spanduk dilokasi latihan, tetapi belum memiliki media informasi dan promosi yang dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk latihan tarung derajat di kabupaten Pasaman yang dikemas dalam CD interaktif. Perkembangan teknologi semakin cepat, kebutuhan konsumen akan teknologi pun semakin banyak, baik untuk menyesuaikan diri dengan keinginan pasar maupun untuk eksistensi diri dalam pergaulan sosial manapun. Berbagai macam media hadir untuk memberikan fungsi-fungsi baru dengan kebutuhan tertentu. Sehingga

mengenal CD Interaktif (Multimedia Interaktif). CD Interaktif adalah media visual digital, yang mampu memberikan berbagai macam fungsi dalam penggunaannya. Konsep dan bentuknya pun dapat disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna CD Interaktif ini. Oleh karena itu, CD interaktiflah yang efektif untuk media informasi dan promosi tarung derajat.

Selanjutnya, terwujudlah perancangan media interaktif seni beladiri tarung derajat, masyarakat umum dan khalayak sasaran dapat lebih mengenal secara utuh dan komprehensif tentang keberadaan tarung derajat Pasaman tersebut.

B. Metode Analisis Data

Dalam proses “ *Perancangan Media Interaktif Seni Beladiri Tarung derajat*”, digunakan analisis data 5W+1H, yakni apa (*What*), dimana (*Where*), kapan (*When*), siapa (*Who*), mengapa (*Why*), dan bagaimana (*How*). Karena analisis ini dapat mengoptimalkan segi positif yang dapat mendukung, serta meminimalkan segi negatif yang dapat menghambat proses perancangan. Analisis 5W+1H merupakan sebuah analisis yang dicetuskan oleh William Cleaver Wilkinson pada tahun 1880-an. Awalnya analisis meliputi 3W (*What*, *Why*, dan *What of it*). Kemudian dari 3W ini dikembangkan dan diabadikan menjadi 5W+1H oleh Rudyard Kipling dalam bukunya *Just So Stories* pada tahun 1902.

Sehingga analisis ini dapat mengoptimalkan segi positif yang mendukung, serta meminimalkan segi negatif yang menghambat dalam proses perancangan.

1. *What* (apa yang akan dibuat)

Media interaktif yang akan dibuat berfungsi untuk menginformasikan kepada semua orang apa itu bela diri tarung derajat, supaya lebih dikenal oleh banyak orang, sekaligus untuk media dokumentasi tarung derajat, media interaktif tersebut dikombinasikan dengan teknik-teknik bela diri secara langsung.

2. *Where* (dimana akan dibuat).

Yaitu di daerah Sumatera Barat tepatnya di lubuk sikaping Kabupaten Pasaman.

3. *When* (kapan dipublikasikan).

Media interaktif tersebut akan dipublikasikan oleh penulis setelah proposal seminar karya akhir serta karya akhirnya telah selesai dengan tuntas, dan diserahkan kepada pelatih tarung derajat.

4. *Who* (siapa target audiens)

Target untuk pembuatan media interaktif tarung derajat ini pertama kalinya untuk pemuda-pemuda seluruh Indonesia khususnya penggemar tarung derajat dikabupaten Pasaman.

5. **Why** (kenapa dipublikasikan)

Untuk mempermudah dinas pemuda olah raga dan pelatih tarung derajat mengajak untuk mengikuti bela diri tarung derajat.

6. **How** (bagaimana membuat Media Interaktif ini)

Pembuatan media interaktif ini akan menggunakan aplikasi authorware serta aplikasi-aplikasi pendukung lainnya.

Dengan adanya analisis 5W+1H diatas, maka tarung derajat Kabupaten Pasaman Propinsi Sumatera Barat tidak tertutup kemungkinan untuk menarik perhatian masyarakat secara umum maupun anak negeri untuk menyaksikan media interaktif tarung derajat. Pembuatan media interaktif tarung derajat untuk dokumentasi daerah sekaligus untuk mengenalkan kepada generasi muda yang akan tumbuh menjadi generasi penerus. Pembuatan media interaktif tarung derajat sekaligus untuk mengangkat nama daerah Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

C. Pembahasan

Dari berbagai proses diatas maka terciptalah karya dengan satu buah media utama yaitu Media Interaktif dan 9 buah media pendukung yaitu: Poster, Stiker, Pin, Banner, Gantungan Kunci, Brosur, Kotak CD, Kepingan CD, dan Kalender.

Media Utama Media Interaktif



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Media Pendukung

a. Poster

Pada daftar menu dipilih alternatif 3, karena pada alternatif 3 warna yang digunakan sangat cocok dengan konsep yang *elegant* dan *simpel*.



Gambar 11

b. Stiker

Alternatif 2 pada perancangan *handbook* dipih karena komposisi dari penempatan logo, *headline* dan *taglinenya* serta penempatan visual yang seimbang sehingga tampak lebih menarik.



Gambar 12

c. Pin

Pada perancangan *CD Label* ini, alternatif yang dipilih yaitu alternatif 3, karena perancangan *CD Label* pada alternatif 3 penempatan *headline, tagline* disusun dengan menarik.



Gambar 13

d. *Banner*

Alternatif 2 dipilih dalam perancangan *Banner* ini, karena perpaduan antara warna dan *font* sangat terlihat menarik.



Gambar 14

e. **Gantungan Kunci**

Alternatif yang terpilih pada gantungan kunci adalah alternatif 2, alternatif ini dipilih karena penempatan logo, *headline* dan *tagline* yang disusun dengan baik sehingga menghasilkan desain gantungan kunci yang lebih menarik.



Gambar 15

f. Brosur

Alternatif yang terpilih yaitu alternatif 1, alternatif 1 dipilih karena penggabungan yang seimbang dari semua unsur yaitu: huruf, logo dan warna sehingga membuat brosur yang digunakan ini terlihat menarik.



Gambar 16

g. Kotak CD

Alternatif yang dipilih yaitu alternatif 2, alternatif ini dipilih karena unsur *visual*, huruf dan logo yang terdapat pada perancangan *sticker* ini.



Gambar 17

h. Kepingan CD

Pada perancangan *cover* CD ini yang dipilih yaitu alternatif 2, karena keseimbangan yang pas sehingga terciptanya kepingan CD yang menarik.



Gambar 18

i. Kalender

Pada perancangan kalender ini alternatif yang terpilih adalah alternatif 1, karena penggabungan unsur huruf dan logo yang menjadikan desain kalender lebih menarik.





Gambar 20

D. Kesimpulan

Hasil dari perancangan media interaktif tarung derajat kabupaten pasaman dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

Pada perancangan media interaktif tarung derajat ini diharapkan kepada warga kabupaten pasaman untuk ikut latihan tarung derajat dari anak kecil maupun dewasa. Diharapkan juga kepada pihak pemerintah agar lebih memperhatikan tarung derajat dikabupaten pasaman.

Media interaktif merupakan media utama dari penyampaian informasi tarung derajat. Penyampaian ini juga didukung oleh media-media pendukung seperti poster, stiker, pin, banner, gantungan kunci, brosur, kotak cd, kepingan cd, kalender.

Media Interaktif mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda sesuai dengan tujuan dan targetan yang akan dicapai, namun ada satu poin yang sama yaitu harus mempunyai daya tarik, apapun jenisnya dan Media Interaktif harus menarik.

Salah satunya Media Interaktif tarung derajat Lubuksikaping (Pasaman) yang dirancang sebaik dan semenarik mungkin mulai dari pemilihan tipografi, warna, ilustrasi, dan desain *layout*nya. Perancangan Media Interaktif tarung derajat Lubuksikaping (Pasaman) bertujuan memberikan informasi lebih rinci mengenai tarung derajat Lubuksikaping (Pasaman) seperti sejarah, visi misi, fasilitas, galeri, dan ruang lingkup tarung derajat.

Metode yang digunakan dalam pembuatan Media Interaktif ini menggunakan metode analisis data 5 W+1H (*What, When, Who, Why, dan How*). apa yang akan dibuat (*What*), dimana akan dibuat(*Where*), Kapan dipublikasikan (*When*), dan Siapa target (*Who*), Mengapa Media Interaktif ini dibuat (*Why*), Bagaimana membuat Media Interaktif ini (*How*). Karena analisis ini dapat mengoptimalkan segi positif yang mendukung, serta meminimalkan segi negatif yang menghambat dalam proses perancangan.

Hasil dari Media Interaktif ini diaplikasikan melalui cd interaktif yang lengkap dengan sampul serta media pendukung dari profil tarung derajat Lubuksikaping (Pasaman).

E. Saran

1. Didalam perancangan profil tarung derajat ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang ada pada seni beladiri tarung derajat dalam media promosi.
2. Dalam menentukan jenis-jenis media promosi yang akan digunakan sebaiknya tentukanlah media yang sangat efektif agar pesan atau informasi yang ditawarkan bisa diterima khalayak dengan baik.
3. Dengan adanya perancangan profil tarung derajat yang dikemas didalam CD atau yang biasa disebut dengan CD Interaktif dapat memberikan pengetahuan kepada khalayak bahwasanya luasnya ruang lingkup tarung derajat.
4. Didalam proses perancangan media interaktif ini diharapkan faktor keindahan visual juga diperhatikan agar para *user*/pengguna nyaman disaat menggunakannya dan informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 2006. *Media pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

A'la, Miftahul. 2010. *Super Kreatif Gokil & Murah Membuat Iklan*: Jakarta:
Gramedia