

PERANCANGAN BUKU TEKNIK LATIHAN DAN GERAKAN DASAR PENCAK SILAT DENGAN FITUR AUGMENTED REALITY

Haekal Mahbub Firdaus, Rudi Heri Marwan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510

abubbewok@gmail.com

Abstract

Martial arts is an art that arises as a way for a person to defend / defend himself. Martial arts have been around for a long time and have developed from time to time. Basically, humans have an instinct to always protect themselves and their lives. In growing or developing, humans cannot be separated from their physical activities, anytime and anywhere. In this modern era, it is easy to access information about martial arts training techniques, such as videos, e-books, and applications, but does it work? can we learn martial arts only from a video, electronic book, and applications? Of course you can, but the real question is can you master the techniques and martial arts? the answer is it won't. Therefore, as one of the pencak silat trainers, I want to do an illustration book design on basic techniques and training of pencak silat with augmented reality features, my goal in making this book is to show pencak silat achievements by studying pencak silat techniques in the Fight and Art categories that have been never studied, in the sense that this book is not for beginners who are completely innocent and very new to martial arts, especially pencak silat.

Keywords: *illustration, pencak silat, book, technique, basic training*

Abstrak

Beladiri merupakan Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang mempertahankan / 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. Dalam tumbuh atau berkembang, manusia tidak dapat lepas dari kegiatan fisiknya, kapan pun dan di manapun. Dizaman modern ini sudah mudah mengakses informasi tentang tehnik latihan beladiri, seperti video, buku elektronik, dan aplikasi akan tetapi apakah itu berhasil? bisakah kita belajar seni beladiri hanya dari sebuah video, buku elektronik, serta aplikasi saja? tentu saja bisa tapi yang jadi pertanyaan sebenarnya adalah bisakah anda menguasai tehnik dan seni beladiri tersebut? jawabannya adalah tidak akan bisa. Maka dari itu saya sebagai salah satu pelatih pencak silat ingin melakukan sebuah perancangan buku ilustrasi tentang tehnik dasar dan latihan pencak silat dengan fitur augmented reality, tujuan saya membuat buku ini adalah menunjukkan pencak silat prestasi dengan mempelajari tehnik pencak silat dalam kategori Fight dan Seni yang sudah pernah dipelajari, dalam arti buku ini bukan untuk pemula yang benar-benar polos dan sangat baru dalam beladiri khususnya pencak silat.

Kata kunci: ilustrasi, pencak silat, buku, tehnik, latihan dasar

Pendahuluan

Dengan perkembangan yang semakin cepat, cara menyampaikan sebuah informasi, berupa tulisan ataupun gambar (*image*) sangat mungkin dilakukan dengan menggunakan buku yang di balut dengan lebih berbeda. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat mampu berinteraksi dengan cepat di kalangan masyarakat. Dengan buku yang di desain tidak seperti buku matapelajaran pada biasanya, sebuah informasi dapat disuguhkan dengan cepat dan mendapatkan kemudahan dalam memberikan layanan dan informasi, juga untuk kemudahan perluasan dan pengembangan si pembaca.

Komunikasi merupakan aktivitas paling utama dan paling sering terjadi dalam

kehidupan manusia. Dalam hal ini komunikasi massa, proses negosiasi, komunikasi pemasaran, hubungan masyarakat dan pengembangan masyarakat merupakan bentuk dari komunikasi yang dimaksud. Proses-proses tersebut merupakan proses-proses pertukaran informasi yang mendukung sebuah pembangunan sehingga seluruh manusia dari semua lapisan masyarakat harus memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai proses-proses komunikasi khususnya yang mendukung segala bentuk pembangunan karena sangat berkaitan dengan kehidupan mereka.

Dizaman modern ini sudah mudah mengakses informasi tentang tehnik latihan beladiri, seperti video, buku elektronik, dan aplikasi akan

tetapi apakah itu berhasil? bisakah kita belajar seni beladiri hanya dari sebuah video, buku elektronik, serta aplikasi saja? tentu saja bisa tapi yang jadi pertanyaan sebenarnya adalah "bisakah anda menguasai tehnik dan seni beladiri tersebut?" jawabannya adalah tidak akan bisa.

Maka dari itu saya sebagai salah satu pelatih pencak silat ingin melakukan sebuah perancangan media cetak buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat dengan fitur augmented reality, untuk mempermudah para pelatih serta anak didik maupun orang awam menjalankan latihannya dengan sempurna dan terstruktur serta mengurangi resiko cedera.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam proposal ini adalah:

1. Bagaimana proses perancang sebuah buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat agar menarik untuk dibaca serta mudah dipahami oleh masyarakat luas?
2. Bagaimana proses pembuatan ilustrasi pada buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat agar menarik untuk dibaca serta mudah dipahami oleh masyarakat luas?

Berikut ini adalah maksud dan tujuan perancangan:

1. Mengetahui proses perancang sebuah buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang dapat menjadi sebuah pedoman pelatih dalam mengajar dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami
2. Mengetahui proses pembuatan ilustrasi pada buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang dapat menjadi sebuah pedoman pelatih dalam mengajar dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami
3. Mengetahui proses pengaplikasian pada media promosi buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang dapat menjadi sebuah pedoman pelatih dalam mengajar dan menarik untuk dibaca serta mudah dipahami

Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan cara pengumpulan data yang berupa:

1. Pengumpulan Data Kualitatif

Survei yang dilakukan untuk pengumpulan data mengenai kompetitor pada proyek tugas akhir ini, yaitu berdasarkan buku- buku dan narasumber yang berkaitan dengan pencak silat, latihan fisik dan juga ilustrasi, serta referensi buku. Selain itu penulis mendapatkan data dari pelatih pencak silat, dari perguruan Setia Hati Organisasi, dan juga beberapa pelatih olahraga untuk mendapatkan informasi

proses latihan yang tepat agar dapat melengkapi bukutehnik dan gerakan dasar pencak silat.

Hasil dan Pembahasan

Analisa Data

Dalam proses perancangan desain yang baik dibutuhkan pengumpulan dan pengklasifikasikan data yang terarah. Pengelolaan data menjadi salah satu metode penting demi menyusun strategi perancangan agar dapat tepat mencapai target market.

Gambaran Institusi

Sebagai media cetak bejeniskan buku yang akan dipublikasikan untuk mengedukasi tentang sepeda gunung, dibutuhkan latar belakang institusi yang kuat agar berlangsung optimal dan mencapai khalayak yang sesuai dengan topik kajian. Demi memperoleh tercapainya maksud dan tujuan, penulis menyempatkan diri untuk mengobservasi institusi komunitas yang bergerak dalam bidang topik kajian penulis.

Pengobservasian penulis terhadap komunitas dan toko sepeda di Tangerang, Jakarta dan sekitar. Seperti Toko Rodalink di BSD City Tangerang, Komunitas JPG BSD, Komunitas Sepeda Bonang, dan juga Downhill Indonesia. Membawa penulis terhadap konklusif bahwa toko dan narasumber tersebut merupakan institusi inventif yang berkompeten dibidangnya dan secara konsisten melakukan beragam upaya nyata untuk mengetahui jauh tentang sepeda gunung yang sedang banyak diminati oleh para penggiatnya.

Sebagai penjabaran diatas, penulis membuat buku "Sepeda Gunung" merupakan media cetak yang dibuat untuk memfokuskan dalam mencatat dan memberikan edukasi tentang sepeda gunung. Keberadaan toko dan para komunitas tersebut memberikan tampilan baru untuk berlangsungnya relativitas yang baik dan mendukung strategi publikasi karya secara optimal serta tercapainya maksud dan tujuan penulis.

Kondisi Media Komunikasi Visual

Media cetak buku merupakan perpaduan informasi dari beragam sumber yang disortir dan diolah sedemikian rupa untuk mencapai konten yang terintegrasi dengan tetap mempertahankan orisinalitas dan kesahan konten. Penggabungan data dan informasi dari beragam sumber yang memiliki masing-masing keunggulan, memperoleh penulis mendapatkan konten yang sangat akurat dalam membahas topik kajian penulis.

Data Kompetitor

Salah satu analisa penting yang diperlukan dalam proses perancangan media cetak buku ialah

analisa data kompetitor, melalui proses ini penulis dapat mengetahui dan memahami situasi target market. Melalui observasi standar *value* yang sudah maupun yang tengah berlaku saat ini dan melakukan tahapan persiapan yang baik untuk mengantisipasi persaingan antar kompetitor tersebut. Pembaca dapat dengan mudah dan berempati dengan isi buku.

Analisa SWOT

1. Kekuatan (*Strengths*)
Menampilkan Ilustrasi dengan style baru dalam dunia buku beladiri serta dilengkapi dengan fitur AR.
2. Kelemahan (*Weaknesses*).
Banyak masyarakat menyukai membaca lewat media online
3. Peluang (*Opportunities*)
Terlalu banyak teori didalam buku beladiri yang membuat pembaca bosan.
Belum ada buku beladiri dengan fitur AR.
4. Ancaman (*Threats*)
Munculnya para pesaing buku Ilustrasi Beladiri.

Dari analisis SWOT diatas, penulis mengambil strategi *weakness* dan *opportunity* untuk menyelesaikan masalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman terhadap pencak silat sebagai olahraga yang banyak diminati dari dahulu hingga sekarang, yang diaplikasikan melalui Ilustrasi dan AR.

Konsep Perancangan Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat Dengan Fitur Augmented Reality

Konsep Media

Berdasarkan konsep kreatif, jika keseluruhan konten buku divisualisasikan dengan menggunakan column grid, dengan banyak menggunakan media Ilustrasi line art sebagai elemen visual. Maka desain media pendukung pemasaran untuk pencak silat hendaknya menggunakan column grid juga agar terlihat keseragaman dari segala hal yang berhubungan dengan media di antara buku tersebut dengan media promosi. Dengan dua sebagai jumlah maksimal kolom yang digunakan per flat plane. Dengan itu media promosi juga dibuat dengan latar belakang ilustrasi yang lebih mencolok agar audience dapat merasakan apa tema yang buku inibawakan. Dan Seluruh konsep ini akan diterapkan dengan pengaplikasian color scheme yang telah ditentukan untuk menjaga keseragaman visual identitas buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat.

Tujuan Media

Tujuan di balik keseluruhan media yang telah ditentukan untuk membawa pencak silat ke zaman modern ini, dan menambah pengetahuan tentang teknik-teknik latihan dan gerakan dasar pencak silat melalui ilustrasi yang baru serta fitur Augmented Reality terutama pada siswa, mahasiswa olahraga, peminat, pelatih, pembina cabang olahraga serta masyarakat umum yang ingin mempelajari pencak silat dari dasar.

Strategi Media

Uniknya sebuah subkultur pengetahuan dapat ditonjolkan dalam beragam cara dan berbagai media pendukung untuk buku tehnik latihan pencak silat, salah satunya ialah melalui konten teks yang mendukung dari sebuah elemen visual. Penggunaan visualisasi pun disertakan sebagai karya inti dari buku ini yang berupa line art, guna mempengaruhi subconscious focus (fokus alam bawah sadar) yang subyektif, menjadikan imej tersebut melekat dalam benak audience dan mempermudah identifikasi karya. Kemudian, tak lepas dari perangkaian layout ialah penerapan color scheme yang telah ditentukan untuk menjaga keseragaman visual identitas pencak silat.

Pemilihan Media

Selain media utama yang berupa buku, media-media pendukung juga patut dipersiapkan untuk menunjang pemasaran dan pengkomunikasian intisari. Media-media pendukung yang bersifat promosional tersebut merupakan poster, koran, flyer, x-banner, spanduk, majalah, iklan Instagram dan merchandise yang dibuat berupa totebag, t-shirt, note book, dan pembatas buku.

Panduan Media

Berikut adalah beberapa media yang penulis gunakan dalam mengaplikasikan media promosi pada buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat, yakni:

1. Above The Line (ATL) / Media lini atas.
Above the Line Adalah aktifitas marketing / promosi yang biasanya dilakukan oleh manajemen pusat dengan menggunakan media lini atas sebagai upaya membentuk brand image yang diinginkan, Sifat ATL merupakan media "tak langsung" yang mengenai audience. Media ini penulis menggunakan poster, brosur, flyer, x-banner serta iklan digital.
2. Below The Line (BTL) / Media lini bawah
Segala aktifitas marketing atau promosi yang dilakukan di tingkat retail/konsumen dengan salah satu tujuannya adalah merangkul konsumen supaya aware dengan

produk kita atau bisa dikatakan sebagai penunjang media utama. Sifat BTL merupakan media yang “langsung” mengena pada audience karena sifatnya yang memudahkan audience langsung menyerap suatu produk/pesan saja. Media merchandise digunakan sebagai bonus/hadiah pada 10 pemenang kuis saat event peluncuran buku Teknik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat.

Program Media

Program media merupakan perwujudan desain media-mediakomunikasi visual. Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan yang terdapat dalam ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Aspek ini penting demi men-capai sasaran pemasaran secara optimal. Berikut ini adalah beberapa media yang digunakan dalam mempromosikan buku teknik latihan dan gerakan dasar pencak silat.

Konsep Kreatif

Dengan saran dan kritik dari salah satu senior pesilat pak Dwi Arief Budiman yang membantu dalam proses pemilihan teknik apa saja yang cocok untuk para pemula. Sehingga, dalam buku ini penulis akan memperlihatkan berbagai macam teknik dan gerakan dasar apa saja yang cocok untuk pemula. Dengan balutan ilustrasi dan video Augmented Reality yang dapat audience nikmati.

Dalam Proses pembuatan buku teknik latihan dan gerakan dasar ini penulis memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini, berupa kamera digital DSLR dan Mirrorless yang nantinya untuk mengcapture gerakan pesilat yang akan di tampilkan ke dalam buku. Setelah itu dapat dimaksimalkan dengan menggunakan software Adobe Photoshop untuk meningkatkan kualitas gambar dan juga tone warna yang sudah ditentukan, agar memiliki keseragaman pada keseluruhan lalu mulai layout buku dengan menggunakan software Adobe InDesign dan Adobe Photoshop. Susunan dalam layout yang sudah terdapat copywriting untuk setiap ilustrasinya ditempatkan dan disusun menggunakan Adobe InDesign.

Keyword

Penentuan keyword atau kata kunci berkaitan langsung dengan pemilihan topik kajian penulis. Demi mempermudah langkah identifikasi selanjutnya, diperlukan kata-kata kunci yang praktis dan secara efektif mampu mengilustrasikan gambaran besar dari karya yang bersangkutan.

Buku teknik latihan dan gerakan dasar

pencak silat merupakan rangkuman dari berbagai gerakan macam tehnik pencak silat yang berhubungan dengan sebuah hobi serta sebuah edukasi. Kondisi inilah yang menjadikan keyword dari buku teknik latihan dan gerakan dasar pencak silat.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan pendekatan dan sistematika berpikir yang membantu dalam penyusunan suatu promosi untuk memaksimalkan daya tarik visual. Berikut merupakan penjabaran strategi kreatif buku teknik latihan dan gerakan dasar pencak silat.

Program Kreatif

Dalam perancangan desain membutuhkan sistematika yang baik juga demi pelaksanaan tahapan yang terstruktur. Untuk mencapai pengekseskuan yang efisien, diperlukan program kreatif guna menyusun urutan langkah-langkah signifikan tersebut.

Proses Cetak

Dalam proses merealisasikan media cetak buku Teknik Latihan dan gerakan dasar pencak silat, penulis melaksanakan pencetakan untuk konten media utama, yakni pencetakan isi secara terpisah kemudian penjilidan menjadi bentuk buku. Jenis bahan yang dipilih untuk kertas isi konten adalah Concorde 90g dan disisipkan Kalkir Extra White 160gsm, dicetak dengan digital printing bertinta CMYK Pantone + Solid Coated dengan teknik penjilidan lem panas ke dalam bentuk buku softcover. Sedangkan pada cover menggunakan Art Karton 260gsm laminating doff dan UV Pint pada bagian logo dan ilustrasi.

Pra Produksi

Pada tahap pra produksi melibatkan studi lapangan dan pustaka beserta pengolahan dan penyortiran data untuk digunakan pada tahap produksi. Berikut merupakan urutan langkah yang diambil penulis setelah menetapkan topik “Teknik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat”

- a. Observasi/survey lokasi-lokasi strategis yang berpotensi memiliki kunci data untuk penelitian penulis. Penulis mengunjungi tempat latihan pencak silat yang berkompeten di Jakarta pada bulan Oktober 2019 dan melaksanakan observasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 13
- b. Wawancara dengan narasumber-narasumber untuk memperoleh data-data yang lebih spesifik tertuju pada topik kajian penulis. Penulis melakukan wawancara dengan Dwi Arief Budiman selaku pelatih pencak silat di

- sekolah menengah kejuruan. Arief selaku Pelatih yang mengerti tentang Sepeda Gunung membantu untuk mengetahui macam – macam Tehnik Latihan untuk buku Tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat yang akan di buat.
- c. Studi literatur untuk memperoleh data tertulis yang akurat dan dapat direferensikan. Penulis mengkaji sejumlah judul yang mengandung intisari-intisari dan daftar penting untuk pembuatan konten yang tepat dalam menjabarkan suatu gaya, dilihat dari buku- buku referensi yang menunjang pengetahuan gaya dari sebuah tehnik pencak silat
 - d. Penentuan permasalahan dan tujuan, serta alternatif-alternatif penyelesaian masalah seperti penentuan target market dan perancangan strategi pemasaran.

Produksi

Setelah tahap pra produksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi dalam pembuatan desain. Berikut merupakan urutan langkah yang diambil penulis untuk memulai perancangan media cetak buku Sepeda gunung.

- a. Penentuan konsep desain berdasarkan informasi dan data yang telah penulis peroleh, baik didapatkan oleh referensi dan saran dari dosen pembimbing.
- b. Mencari referensi gaya desain yang akan digunakan pada buku. Referensi desain meliputi layout, font, warna, serta ukuran dan jenis media cetak yang nantinya digunakan oleh penulis.
- c. Penulis melakukan foto gerakan silat lalu membuat ilustrasi Line art menggunakan kamera Wacom Tablet untuk mengambar referensi gerakan silat yang sudah difoto yang nantinya akan tampil dalam buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat.
- d. Membuat desain layout yang menggunakan software Adobe InDesign dalam mengatur layout yang mengikuti gaya yang direncanakanyaitu Realism.
- e. Ilustrasi dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dalam rangka menerima feedback terhadap alternatif desain yang telah dibuat.
- f. Revisi rancangan dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan atau kesalahan yang timbul dalam proses desain. Proses ini bersamaan dengan langkah keempat kerap diulang hingga konten dan visualisasi media menjadi matang dan siap untuk dicetak.
- g. Desain media yang telah selesai disimpan

dalam bentuk .PDF dan .TIFF untuk menjaga kualitas gambar, kemudian dicetak dengan resolusi asli.

- h. Setelah karya selesai diproduksi, penulis mengevaluasi keseluruhan tahapan dan mulai merangkai kata-kata untuk menyusun laporan pembahasan karya.

Pasca Produksi

Setelah melakukan submit media hasil produksi dan menyelesaikan laporan, penulis melanjutkan tahapan pasca produksi sebagai berikut:

- a. Media cetak Buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat akan dipresentasikan kepada penguji sebagai tahapan dari ujian skripsi. Tahapan presentasi meliputi penjelasan mengenai latar belakang pembuatan karya, pengkonsep, proses perancangan visual, pencetakan dan publikasi karya.
- b. Buku Tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat di display dalam pameran fakultas sebagai salah satu bentuk penyampaian pesan Tugas Akhir.
- c. Buku Tehnik latihan dan gerakan dasar pencaksilat ini dipertanggung-jawabkan oleh penulis sebagai salah satu konten edukatif orisinal dalam wujud media cetak buku yang bertujuan untuk memberikan pemahaman sesungguhnya akan Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat.

Desain dan Aplikasi Media Utama

Proses desain media utama buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat “Jago Silat” *dieksekusi* dengan menerapkan konsep dan unsur-unsur visualisasi yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran desain layout dan visualisasi konsep yang sudah diaplikasikan ke media utama:

Buku

Identitas sebuah buku terdapat dalam sebuah *Cover* Buku, dalam hal ini terdapat kajian diantaranya *Copywriting* dan *Art Directing*.



Gambar 1

Full Cover Buku Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Identitas sebuah buku terdapat dalam sebuah Cover Buku, dalam hal ini terdapat kajian diantaranya Copywriting dan Art Directing pada buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat “Jago Silat”.

Media Promosi

Proses desain media pendukung promosi dari media cetak buku Roda Dua dieksekusi dengan menerapkan konsep dan unsur visual yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran desain layout dan konsep visual yang sudah diaplikasikan ke dalam media promosi.

Poster

Poster yang diaplikasikan dalam jenis kertas Art Karton 210gr berukuran A3 (29.7 cm x 42 cm) tanpa finishing, digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai open pre-order buku, buku telah terbit dan acara peluncuran buku. Disebarkan di berbagai mading sekolah, universitas, dan toko-toko.



Gambar 2 :
Poster

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Flyer

Flyer yang diaplikasikan dalam jenis art paper berukuran A5 (14.8 cm x 21 cm), tanpa finishing, digunakan sebagai media penyampaian selebaran yang didistribusikan sebelum hari release dan dapat dijumpai di toko-toko buku.



Gambar 3 :
Flyer

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

X - Banner

X - Banner yang diaplikasikan dalam bahan Flexi Korea dengan berukuran 160 x 60 cm tanpa finishing. X-Banner berguna saat acara launching buku, diletakkan pada pintu masuk ruangan acara.



Gambar 4 :
X banner

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Iklan Majalah

Iklan Majalah yang dibuat mengikuti space yang disediakan oleh majalah terkait, yang diambil adalah ukuran Double page Spread, menggunakan bahan yang sama dengan majalah yaitu Art Paper 90gr.



Gambar 5 :

Iklan Majalah Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Iklan Koran

Iklan majalah yang dibuat mengikuti space yang disediakan oleh koran terkait, yang diambil adalah ukuran island Ad.



Gambar 6 :

Iklan Majalah Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Iklan Digital

Pembuatan sosial media Instagram sebagai tempat promosi, dan menggunakan jasa paid promote yang telah disediakan oleh Instagram agar produk yang kita perjualkan dilihat oleh masyarakat luas.



Gambar 7:

Iklan Digital Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Merchandise

Proses desain dari merchandise Jago Silat dieksekusi dengan menerapkan konsep dan unsur dari visual yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran spesifikasi dan visual konsep yang sudah diaplikasikan dan dicetak ke dalam bentuk merchandise.

Pembatas buku

Pembatas buku dengan bahan Art Carton 310 gsm dengan ukuran 4,5 cm x 15 cm, dengan finishing doff. Dengan ilustrasi gerakan silat dan sikap duduk dalam buku, Logo, dan scan barcode untuk download aplikasi artivive.



Gambar 8 :

Pembatas Buku

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

T - Shirt

Kaos dengan logo buku yang terdapat pada bagian depan kaos, dengan bahan *Cotton 30s*.



Gambar 9 :

T - Shirt

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Totebag

Totebag berbahan kanvas dengan print DTG sebagai tempat membawa buku tehnik dan latihan gerakan dasar pencak silat “Jago Silat”,



Gambar 10 :

Totebag

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Notebook

Notebook sebuah buku catatan untuk mencatat kepentingan audience saat beraktivitas, menggunakan bahan HVS untuk bagian dalam dan cover art karton 310g tanpa finishing, desain cover eksklusif buku Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat.



Gambar 8 :

Note Book

Sumber: Haekal Mahbub Firdaus, 2020

Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dibahas pada bab 1 maka dari itu kesimpulan yang didapat dalam proses perancangan buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat “Jago Silat” ini adalah dengan cara melakukan proses pengumpulan data kualitatif yaitu survey, saat survey penulis diberi tahu bahwa buku beladiri yang ada sampai saat ini memiliki 1 masalah yaitu bermasalah pada penyampaian dan teks yang disajikan, terlalu banyak teks dan akhirnya membuat pembaca bosan, dan juga mengurangi minat anak-anak hingga anak muda dalam membaca maka dari itu penulis membuat buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat ini menggunakan tehnik ilustrasi dan video terhubung sekarang sudah memasuki zaman teknologi modern penulis menambahkan fitur augmented reality yang akan menjadi fitur utama dalam buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat, agar mempermudah sang pembaca dalam mengaplikasikan tehnik serta gerakan pencak silat yang ada didalam buku.

Dalam proses pembuatan ilustrasi gerakan pencak silat untuk buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat penulis tidak langsung melakukan proses gambar, dalam hal ini penulis pastinya memerlukan sebuah referensi agar menemukan gaya ilustrasi yang cocok untuk buku beladiri terutama pencak silat, dan jangan sampai menghilangkan kesan nusantara, dinamis, serta mudah dipahami, maka dari itu penulis memilih untuk menggunakan gaya desain Realism untuk ilustrasi pada buku, dan line art kasar sebagai pengaplikasiannya, penulis menggunakan konsep tersebut karena memiliki kesan liar, emosional, dan berubah-ubah, sesuai apa yang dibahas didalam buku yaitu Tehnik Latihan dan Gerakan Dasar, ilmu dasar dapat berkembang atau dikembangkan menjadi lebih baik dan akan berbeda-beda dari tiap orang-orang yang mempelajarinya.

Promosi dalam proses pemasaran buku tehnik dan gerakan dasar pencak silat penulis membuat event dengan tema Coaching Clinic Peluncuran dan Diskusi Buku JAGO SILAT, yang akan menarik para pecinta olahraga pencak silat maupun beladiri lain atau masyarakat sekitar, maka dari itu penulis mengundang beberapa tokoh pencak silat yang sekiranya dapat menarik audience untuk datang ke event yang telah diselenggarakan, untuk lebih menarik penulis membuat media promosi seperti Poster, Flyer, Instagram, dan juga melakukan promosi lewat buku majalah dan Koran olahraga. Agar tidak bosan penulis membuat acara talkshow, workshop, games, dan juga yang pastinya adalah penampilan atraksi pencak silat dan beberapa komunitas beladiri yang diundang untuk tampil dalam acara tersebut, tujuan lain penulis selain

menjual buku juga mengajak para generasi muda untuk membaca di era modern ini melalui sebuah buku beladiri yang memiliki fitur Augmented Reality yang sekiranya adalah sebuah hal yang baru dalam dunia buku dan beladiri.

Dalam dunia desain grafis terutama mulai di tahun 2020 ini seiring dengan berkembangnya teknologi masa kini serta internet yang sudah mempermudah segala urusan di dunia terutama dalam bidang desain grafis, internet memberikan banyak fitur singkat cepat tanggap untuk mempercepat proses desain mendesain serta mempercepat proses perkuliahan, maka dari itu akan lebih baik jika masyarakat generasi berikutnya lebih memanfaatkan hal tersebut, memuat Augmented Reality memang tidak mudah akan tetapi jika di telusuri lebih dalam fitur tersebut dengan mudahnya digunakan seperti ARTIVIVE, sebuah aplikasi Augmented Reality yang sangat mudah digunakan dan dapat membantu dalam proses pembuatan Augmented Reality 2 dimensi, Dan pastinya juga dapat membantu menaikkan estetika pada karya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

- Abdi, Yuyung. (2012). *Photography From My Eyes*. Elex Media. Jakarta.
- Alec J. (2014). *Digital Fonts : The Complete Guide To Creating, Marketing And Selling US*. Themes & Hudson.
- Arfial Arsad Hakim. (1984). *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*. ANDI: Yogyakarta.
- Armstrong H. (2010). *Graphic Design Theory, Reading from the field*. By Herbert Bayer, Karl Gerstner, Kenya Hara. *Translated*, ANDI: Yogyakarta.
- Burke, D. John. (1985). *Advertising in the Marketplace*. USA: McGraw-Hill Inc.
- Chris Legaspi. (2012). *Drawing Gesture and Motion*. Elex Media. Jakarta.
- Drs. Suprpto T. (2009). *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*.
- Drs. Tommy Suprpto, M.S. (2009). *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*, Penerbit: Media Pressindo, Yogyakarta.

Garvey R. (2015). *Mastering Composition* : Panduan Sesungguhnya Bagi Fotografer. Elex Media Komputindo.

Haley, A., Poulin R., Tselentis J., Seddon T., Leonidas G, Saltz I., Kathryn H., Tyler A. (2012). *Typography Referenced A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography*. Beverly: Rockport Publisher
Hymen, R. T, 1973, *Approaches in Curriculum*, New York: Prentice Hall

Haslam A. (2006). *Book Design*. London: King Publisher. Yogyakarta: ANDI.

Lubis, Johansyah. (ed.2) (2003). *Pencak Silat, Rajagrafindo Persada*. Depok

Lubis, Johansyah. (ed.3) (2014). *Pencak Silat, Rajagrafindo Persada*. Depok Media Pressindo: Yogyakarta.

R. Kotot Slamet H. (2003). *Tehnik Dasar Pencak Silat Tanding*. Dian Rakyat. Jakarta

Sumber Internet :

A. Mustika. Komunikasi Antar Pribadi
<http://mustikaaph.wixsite.com/mustikarts/single-post/2015/09/18/KOMUNIKASI-ANTAR-PRIBADI>

Definisi komunikasi
<https://meiliemma.wordpress.com/2006/10/17/definisi-komunikasi/>

Fachmy C.
<https://fachmycasofa.files.wordpress.com/2014/11/twoequallydesirable104.jpg> Fachmy C. Prinsip-prinsip Desain

<https://fachmycasofa.wordpress.com/2014/11/07/18-prinsip-prinsip-desain-grafis/>
<http://2.bp.blogspot.com/-zrDjtFCn2vk/UBY0ZnAfEVI/AAAAAAAAAAo/If7aNILWZ7o/s1600/Teori+Brewster-Sekunder.jpg>

<https://lettersfortomorrowtd1.files.wordpress.com/2008/03/job.jpg>

<https://eituzed.blogspot.co.id/2014/10/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>

<https://rumus.co.id/realisme/>