

TUGAS AKHIR
Perancangan Buku Teknik Beladiri BEKSI
Maen Pukul Betawi



Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata
Satu (S1)

Oleh :

UNI Achmad Maulana
NIM 41910010106
Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2014

Semester : Genap Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Teknik Beladiri BEKSI

Maen Pukul Betawi

Disusun Oleh :

Nama : Achmad Maulana

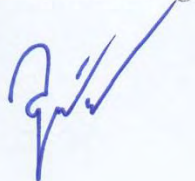
NIM : 41910010106

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana pada tanggal 27 Juni 2014.

MERCU BUANA

Pembimbing,



Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,

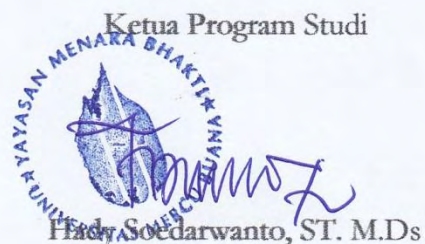
Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Achmad Maulana
NIM : 41910010106
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar Sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 3 Juli 2014

Yang memberikan pernyataan,



Achmad Maulana

***Books Martial Technique Bekasi
“Maen Pukul Betawi”***

*Written accountability
Department of Product Design – Graphic Design & Multimedia
Mercu Buana University Jakarta, 2014*

By : Achmad Maulana

ABSTRACT

The emergence of various types of martial arts outside, make the martial arts of domestic increasingly less desirable, plus martial arts from abroad provide facilities which convenient, and supported by various media publications. So that makes people interested in learning martial arts study from abroad. It is different from martial arts in domestic namely martial Bekasi, because it only uses the facilities sober, and the absence of media - media that can assist in teaching the martial art of Bekasi. With conditions like that then takes the media information that can assist in provide teaching about martial arts technique Bekasi, the media is needed namely book. The book will provide information about martial techniques Bekasi, that will facilitate the teaching process.

Books Martial Technique Bekasi constitute a visual form that provides information about what is contained in the Martial Bekasi. Books martial Technique Bekasi in the design process through the observation of historical values, movement Bekasi, and characteristics that exist in Betawi culture. Observations carried out in order to create the proper books and good in providing information, and allows the reader to find out information.

Visualization techniques with pop art styling used as medium of illustration in Books Martial Technique Bekasi. The book pop art styling with visualization is aimed at creating a modern atmosphere, and can be an attraction to the public.

Keyword : Book, Martial Techniques Bekasi, Betawi culture, Pop Art.

MERCU BUANA

BUKU TEKNIK BELADIRI BEKSI “Maen Pukul Betawi”

Pertanggung jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk – Grafis & Multimedia
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2014

Oleh : Achmad Maulana

ABSTRAK

Munculnya berbagai macam jenis ilmu beladiri dari luar, membuat seni beladiri dari dalam negeri semakin kurang diminati, ditambah lagi ilmu beladiri dari luar negeri memberikan fasilitas – fasilitas yang nyaman, serta didukung oleh berbagai media publikasi. Sehingga membuat orang tertarik dalam mempelajari ilmu beladiri dari luar negeri. Hal ini berbeda dengan seni beladiri di dalam negeri yaitu beladiri Beksi, karena hanya menggunakan fasilitas – fasilitas seadanya, dan tidak adanya media – media yang dapat membantu dalam mengajarkan seni beladiri Beksi. Dengan kondisi seperti itu maka dibutuhkan media informasi yang dapat membantu dalam memberikan pengajaran tentang Teknik Beladiri Beksi, media yang dibutuhkan yaitu buku. Buku tersebut akan memberi informasi tentang Teknik Beladiri Beksi, sehingga akan memudahkan dalam proses pengajarannya.

Buku Teknik Beladiri Beksi merupakan suatu bentuk visual yang memberikan informasi tentang apa yang terkandung dalam Beladiri Beksi. Buku Teknik Beladiri Beksi ini dalam proses perancangannya melalui observasi dari nilai-nilai sejarah, gerakan Beksi, dan karakteristik yang ada dalam kebudayaan betawi. Observasi dilakukan agar dapat menciptakan buku yang tepat dan baik dalam memberikan informasi, dan memudahkan pembaca dalam mengetahui informasi.

Teknik visualisasi dengan pengayaan *pop art* dijadikan sebagai media ilustrasi pada Buku Teknik Beladiri Beksi. Buku tersebut dengan visualisasi pengayaan *pop art* ditujukan untuk menciptakan suasana modern, dan dapat menjadi daya tarik kepada masyarakat.

Kata Kunci : Buku, Teknik Beladiri BEKSI, Budaya Betawi, *Pop Art*.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta mencurahkan nikmat hidup dan sehat, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini. Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan kuliah di Universitas Mercu Buana selama 4 (empat) tahun, serta untuk mencapai gelar sarjana strata satu (S1) sebagai bentuk pertanggung jawaban tertulis di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Laporan ini mungkin jauh dari sempurna, tetapi semoga laporan ini memberikan informasi yang bermanfaat bagi para pembaca. Saya juga meminta saran dan kritik agar dapat menjadi acuan untuk mengerjakan tugas maupun laporan yang lainnya menjadi lebih baik lagi. Saya pun ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membimbing serta membantu saya, baik yang bersifat moril maupun materil. Kesempatan ini saya gunakan untuk mengucapkan terima kasih kepada;

1. Kedua orang tua, terima kasih banyak atas segala do'a, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Ir. Edy Muladi, M.Si, Selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
3. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
4. Zulfikar Sa'ban S.Pd, M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang memberikan banyak pengetahuan dan wawasan dalam ilmu desain dan penulisan Laporan Tugas Akhir.
6. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Seluruh keluarga besar FTPD khususnya teman-teman seperjuangan angkatan 2010 Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
8. Pihak-pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.

Jakarta, Juli, 2014

Achmad Maulana

Daftar Isi

Cover Dalam	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan.	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
1. Judul Perancangan	1
2. Latar belakang	1
3. Solusi Desain.	3
4. Perwujudan Karya Desain.	3
5. Muatan Produk	3
B. Orisinalitas (<i>State of The Art</i>)	4
1. Referensi Karya Sejenis	4
2. Karya yang akan dirancang	5
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
1. Tujuan Perancangan	5
2. Manfaat Perancangan	5
D. Peluang dan Tantangan Studi	6
1. Peluang Studi	6
2. Tantangan Studi	6
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
1. Beladiri Bekasi	6
2. Teknik layout buku	7
3. Bahan dan material.	7
4. Teknik produksi dan <i>finishing</i>	7
5. Proses pembuatan <i>Pop Art</i>	8
BAB II METODOLOGI	9
A. Kerangka Berfikir	9
B. Tema Desain.	10
C. Cara Pengumpulan Data	10
1. Observasi	10
2. Studi Literatur	10
3. Wawancara	10
D. Proses Perancangan (Strategi Desain)	11
1. Desain <i>Brief</i>	11
2. Proses Pemotretan	13
3. Proses <i>Pop Art</i>	15
4. <i>Layout</i>	25
5. <i>Dummy</i> Cetak	29
6. Uji Desain	32
7. Produksi	33

BAB III DATA PERANCANGAN	34
A. Tabel Data Perancangan	34
B. Rincian Data Perancangan..	35
1. Seni Beladiri Beksi..	35
a. Sejarah	35
b. Atribut Beladiri Beksi.	36
c. Teknik Kepalan Tangan..	39
d. Teknik Pukulan.	39
e. Jurus Beksi.	40
f. Peta Jurus Beksi.	47
g. Pengaplikasian Jurus Beksi.	47
2. Anatomi Buku	48
a. <i>Cover</i> Buku (Sampul Buku)	48
b. Perwajahan Buku.	49
c. Halaman <i>Preliminaries</i> (halaman pendahuluan)	50
d. Halaman Isi Buku.	51
e. Halaman <i>Postliminary</i> (penyudah)	52
3. Warna.	52
a. Lingkaran Warna Munsell.	53
b. Kontras Warna.	53
4. Tipografi.	54
a. Aturan Tipografi.	54
b. <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i>	56
5. <i>Layout</i>	59
a. Pengertian <i>Layout</i>	59
b. Prinsip <i>Layout</i>	59
c. Elemen Teks Pada <i>Layout</i>	60
d. Elemen Visual Pada <i>Layout</i>	63
e. Invisible Elements Pada <i>Layout</i>	64
6. Material Cetak	65
a. Material Cetak	65
b. Macam – Macam Teknik Cetak	65
c. <i>Finishing</i>	68
 BAB IV KONSEP PERANCANGAN	 71
A. Ide/ Gagasan Perancangan	71
1. Ide Desain	71
2. Inovasi Desain	71
B. Sasaran Desain	71
C. Pendekatan Estetis Desain	72
D. Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain	72
 BAB VULASAN KARYA PERANCANGAN	 73
A. Buku Cetak	73
1. Cover Buku	73
2. Isi Buku	74
B. Buku Digital	101
1. Komputer	101

2. Handphone dan Tablet	102
BAB VI PAMERAN TUGAS AKHIR	103
A. Tema Pameran Bersama	103
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran	103
C. <i>Layout</i> Pameran	103
D. Media Publikasi Pameran	104
E. Media Penunjang Pameran.	105
F. Foto Dokumentasi Pameran	105
G. Kesimpulan	108
H. Saran.	108
Daftar Pustaka	109
Lampiran	110



Daftar Gambar

Gambar 1.1.	Beladiri Beksi (Berbaktilah Engkau Kepada Sesama Insan). . .	2
Gambar 2.1	Foto Gerakan Beksi	13
Gambar 2.2	Foto Hasil Analisa Gerakan Beksi	13
Gambar 2.3	Peta Jurus Beksi	14
Gambar 2.4	Foto berwarna dan Foto <i>Grayscale</i>	15
Gambar 2.5	Foto <i>Grayscale</i>	15
Gambar 2.6	<i>Open File Adobe Illustrator CS3</i>	16
Gambar 2.7	<i>Tracing Foto</i>	17
Gambar 2.8	<i>Tracing Foto</i>	17
Gambar 2.9	Studi Warna Karakter	18
Gambar 2.10	Studi Warna Karakter	18
Gambar 2.11	Bendera Organisasi	19
Gambar 2.12	Warna Tim Persija dan The Jack Mania	19
Gambar 2.13	Skema Warna	20
Gambar 2.14	<i>Live Paint</i>	21
Gambar 2.15	<i>Live Paint</i>	21
Gambar 2.16	<i>Live Paint</i>	22
Gambar 2.17	<i>Live Paint</i>	22
Gambar 2.18	<i>Live Paint</i>	23
Gambar 2.19	<i>Convert Grayscale</i>	23
Gambar 2.20	Karakter Berwarna.	24
Gambar 2.21	Karakter <i>Grayscale</i>	24
Gambar 2.22	Judul Buku.	25
Gambar 2.23	Sub Judul Buku	25
Gambar 2.24	Isi Buku	26
Gambar 2.25	<i>Layout 1</i>	27
Gambar 2.26	<i>Layout 2</i>	27
Gambar 2.27	<i>Layout 3</i>	28
Gambar 2.28	Muka satu revisi sekiblat	29
Gambar 2.29	Muka dua revisi sekiblat	30
Gambar 2.30	<i>cover revisi</i>	30
Gambar 2.31	Muka satu final sekiblat	31
Gambar 2.32	Muka dua final sekiblat.	31
Gambar 2.33	<i>Cover final</i> desain	31
Gambar 2.34	Uji desain	32
Gambar 3.1	Peci (Kopiah)	36
Gambar 3.2	Baju Pangsi	36
Gambar 3.3	Kaos Polos.	37
Gambar 3.4	Ikat Pinggang	37
Gambar 3.5	Sarung	38
Gambar 3.6	Golok	38
Gambar 3.7	Teknik Kepalan Tangan	39
Gambar 3.8	Teknik Pukulan Besi	39
Gambar 3.9	Hormat Perguruan, dan Bek	40
Gambar 3.10	Bongkar, Ganden, dan Ied	40
Gambar 3.11	Gerakan Jalan Satu Yaitu Pukul Kanan, Ketok, Cauk, Pukul Kiri, Sikut Depan, Sabet Belakang	41

Gambar 3.12	Jalan dua yaitu Buka, Beset, dan Tancep Dua	42
Gambar 3.13	Jalan tiga yaitu Ied, Pukul Kanan, Tarik, Sikut Depan, Sikut Goleng, Ketok, Cauk, Pukul Kanan, dan Tarik.	43
Gambar 3.14	Jalan Empat yaitu Maju Pukul Kiri.	44
Gambar 3.15	Maju Pukul Kanan	44
Gambar 3.16	Sabet Leter “L	45
Gambar 3.17	Buka, Beset, dan Tancep Dua	45
Gambar 3.18	Jalan delapan, Ied, Pukul Kanan, Pukul Kiri, Sikut Samping, Sabet Lepas, Sabet Samping, Pecut, Bandut, Ganden, Pukul Kiri, Pukul Kanan, dan Tarik	46
Gambar 3.19	Peta Jurus Beksi	47
Gambar 3.20	Pengaplikasian Jurus, Ketok, Sikut Depan, Bandut, dan Pecut	47
Gambar 4.1	Teknik Beladiri BEKSI dan WPAP (<i>Wedha's Pop Art Potrait</i>)	72
Gambar 5.1	<i>Cover</i> Buka	73
Gambar 5.2	<i>Cover</i> Dalam	75
Gambar 5.3	Halaman ii dan iii	76
Gambar 5.4	Halaman iv dan 1	77
Gambar 5.5	Halaman 2 dan 3	78
Gambar 5.6	Halaman 4 dan 5	79
Gambar 5.7	Halaman 6 dan 7	80
Gambar 5.8	Halaman 8 dan 9	81
Gambar 5.9	Halaman 10 dan 11	82
Gambar 5.10	Halaman 12 dan 13	83
Gambar 5.11	Halaman 14 dan 15	84
Gambar 5.12	Halaman 16 dan 17	85
Gambar 5.13	Halaman 18 dan 19	86
Gambar 5.14	Halaman 20 dan 21	87
Gambar 5.15	Halaman 22 dan 23	88
Gambar 5.16	Halaman 24 dan 25	89
Gambar 5.17	Halaman 26 dan 27	90
Gambar 5.18	Halaman 28 dan 29	91
Gambar 5.18	Halaman 30 dan 31	92
Gambar 5.20	Halaman 32 dan 33	93
Gambar 5.21	Halaman 34 dan 35	94
Gambar 5.22	Halaman 36 dan 37	95
Gambar 5.23	Halaman 38 dan 39	96
Gambar 5.24	Halaman 40 dan 41	97
Gambar 5.25	Halaman 42 dan 43	98
Gambar 5.26	Halaman 44 dan 45	99
Gambar 5.27	Halaman 46 dan 47	100
Gambar 5.28	Catatan.	101
Gambar 5.29	<i>Ebook</i> untuk Komputer	102
Gambar 5.30	<i>Ebook</i> untuk <i>Tablet</i> dan <i>Hand phone</i>	102
Gambar 6.1	Denah Pameran Tugas Akhir	103
Gambar 6.2	Poster A3 dan X Baner	104
Gambar 6.3	Spanduk Pameran Tugas Akhir ukuran 6meter x 1,5 meter	104

Gambar 6.4	Media Penunjang Pameran.	105
Gambar 6.5	Foto Dokumentasi Pameran di Universitas Mercu Buana 1.	105
Gambar 6.6	Foto Dokumentasi Pameran di Universitas Mercu Buana 2.	106
Gambar 6.7	Foto Dokumentasi Pameran di Universitas Mercu Buana 3.	106
Gambar 6.8	Foto Dokumentasi Pameran di Grand Indonesia Lt 5	107

