

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SENI BELADIRI TARUNG DERAJAT

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh.

**HABIB BERTA
NIM. 14524.2009**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji Karya
Akhir/Skripsi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul: Perancangan Media Interaktif Seni Beladiri Tarung Drerajat

Nama : Habib Berta
NIM : 14524/2010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juli 2014

Tim Penguji,

Nama/ NIP

Tanda Tangan

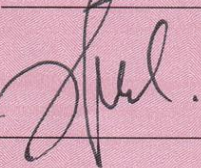
1. Ketua : **Drs. Suib Awrus, M. Pd**
NIP.19591212.198602.1.001

1. 

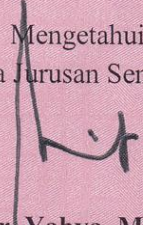
2. Sekretaris : **Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn**
NIP.19830201.200912.2.001

2. 

3. Anggota : **Hendra Afriwan, S. Sn, M. Sn**
NIP.19770401.200812.1.002

3. 

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa


Dr. Yahya, M.Pd
NIP. 19640107.199001.1.001

ABSTRAK

Habib Berta : Perancangan Media Interaktif Seni Beladiri Tarung Derajat

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. 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 PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT untuk berkahnya yang membuat penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini serta nabi Muhammad SAW sebagai motivator dalam menjalani kehidupan dimuka bumi ini. Begitu berartinya setiap detik untuk menyelesaikan Karya Akhir ini dengan baik, namun berkat kesabaran, usaha keras serta dorongan keluarga, teman-teman DKV UNP, dan studio DKV tercinta tempat dimana pembuatan proses karya akhir ini. Alhamdulillah Karya Akhir ini terselesaikan juga. Karya akhir yang diberi judul **“Perancangan media interaktif Seni Beladiri Tarung derajat melalui CD Interaktif”** sampai juga kepada tahap kata pengantar yang sedang penulis tulis kali ini. Karya Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan laporan karya akhir ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Ishakawi sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Syafwandi, M.Sn sebagai pembimbing II.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Yahya, M.Pd Ketua dan Drs. Ariusmedi, M.Sn Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran penulisan Karya Akhir ini.

2. Bapak dan Ibu Dosen staf Pengajar Seni Rupa / Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya dari yang tidak tahu menjadi tahu.
3. ayahanda yang semasa hidupnya mengajarkan hal-hal yang sangat penting yang tidak bisa diukir dengan kata-kata dan Ibunda beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat cinta, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini.
4. Rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi visual angkatan 2009 yang senasib dan seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dorongannya sehingga penulis mampu menyelesaikan Karya Akhir ini.
5. Asrinaldi, Reza, Rendy, Jihan berta, dan sebut saja Novia wirna putri serta mahasiswa DKV UNP yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan masukan dan bantuan dalam proses pembuatan Karya Akhir ini.
6. Studi DKV UNP tercinta sebagai fasilitator yang amat teramat sangat membantu untuk kelancaran Karya Akhir penulis.

Didalam Karya Akhir ini Penulis menyadari bahwa Karya Akhir ini masih terdapat kekurangan-kekurangan maka dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak.

Akhir kata penulis berharap semoga Karya Akhir ini mempunyai arti dan dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Amiiin ya robbal'allamin....

Padang, Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
HALAMAN PEESEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABLE	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Batasan masalah	6
D. Rumusan masalah	6
E. Orisinalitas	6
F. Tujuan perancangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian praktis	8
B. Kajian teoritis	17
C. Karya yang relevan	28
D. Kerangka konseptual	30
BAB III METODE PERANCANGAN	31
A. Metode pengumpulan data	31
B. Metode analisis data	32
C. Pendekatan kreatif	34
D. Media utama dan media pendukung	36

E. Jadwal kerja	39
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	41
A. Teori media	41
B. Program Kreatif	43
C. lay Out	50
D. Final art work	75
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	82
DAFTAR RUJUKAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal kerja	39
2. Arti dari warna	44
3. <i>Story board</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Foto Formulir, Habib Berta.....	14
2. Foto Peta Pasaman, Habib Berta.....	15
3. Foto Pelatih Tarung Derajat dan Sang Guru	15
4. Foto Anggota Tarung Derajat, Habib Berta.....	15
5. Foto Anggota Tarung Derajat	16
6. Foto Tempat Latihan	16
7. Foto Ruang Ganti	16
8. Gambar Muhammad Dhanil.....	28
9. Foto Bersama Pelatih Tarung Derajat	41
10. Foto Clapperboard	42
11. Foto Baground	42
12. Foto Papan	42
13. Alternatif Pemilihan Font	50
14. Alternatif 1 Bagian Pembuka/Bumper	50
15. Alternatif 2 Bagian Pembuka/Bumper	50
16. Alternatif 3 Bagian Pembuka/Bumper	51
17. Alternatif 1 Bagian Beranda	51
18. Alternatif 2 Bagian Beranda	51
19. Alternatif 3 Bagian Beranda	52
20. Alternatif 1 Bagian Galeri	52
21. Alternatif 2 Bagian Galeri	52
22. Alternatif 3 Bagian Galeri	53
23. Alternatif 1 Bagian Fasilitas	53
24. Alternatif 2 Bagian Fasilitas	53
25. Alternatif 3 Bagian Fasilitas	54
26. Layout Eksekusi Bumper atau Pembuka	54
27. Layout Eksekusi Beranda	54
28. Layout Eksekusi Galeri	55
29. Layout Eksekusi Fasilitas	55
30. Layout Eksekusi Alamat	55
31. Layout Komprehensif Pembukaan atau Bumper	56
32. Layout Komprehensif Beranda	56
33. Layout Komprehensif Galery	57
34. Layout komprehensif Fasilitas	57
35. Layout Komprehensif Alamat	58
36. Layout Kasar Poster	59

37. Layout Eksekusi Poster	59
38. Layout Komprehensif Poster	60
39. Layout Kasar Stiker	60
40. Layout Eksekusi Stiker	61
41. Layout Komprehensif Stiker	61
42. Layout Kasar Pin	61
43. Layout Eksekusi Pin	62
44. Layout Komprehensif Pin	62
45. Layout Kasar X Banner	63
46. Layout Eksekusi X Banner	63
47. Layout Komprehensif X Banner	64
48. Layout Kasar Gantungan Kunci	64
49. Layout Eksekusi Gantungan Kunci	65
50. Layout Komprehensif Gantungan Kunci	65
51. Layout Kasar Brosur Bagian Luar	66
52. Layout Kasar Brosur Bagian Dalam	66
53. Layout Eksekusi Brosur Bagian Luar	67
54. Layout Eksekusi Brosur Bagian Dalam	67
55. Layout Komprehensif Brosur Bagian Luar	68
56. Layout Komprehensif Brosur Bagian Dalam	68
57. Layout Kasar Kotak Cd	69
58. Layout Eksekusi Kotak Cd	69
59. Layout Komprehensif Kotak Cd	70
60. Layout Kasar Kepingan CD	70
61. Layout Eksekusi Kepingan CD	71
62. Layout Komprehensif Kepingan CD	71
63. Layout Kasar Cover Kalender	72
64. Layout Kasar Kalender	72
65. Layout Eksekusi Cover Kalender	73
66. Layout Eksekusi Kalender	73
67. Layout Komprehensif Cover Kalender	74
68. Layout Komprehensif Kalender	74
69. Poster	75
70. Stiker	75
71. Pin	76
72. X Banner	76
73. Gantungan Kunci	77
74. Brosur	77
75. Kotak CD	78
76. Kepingan CD	78

77. Cover Kalender	79
78. Kalender	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 pemiliknya mampu menjadi berkah, rahmat, dan karunia yang membawa kebaikan serta meningkatkan harkat dan martabat hidup manusia. Aa juga menularkan kemampuan beladiriya 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. Identifikasi masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas penulis mendapatkan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Informasi tarung derajat belum maksimal yang membuat informasi menjadi kurang jelas maka diperlukan media yang lebih tepat.
2. Tarung derajat belum memiliki media informasi yang optimal.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada perancangan ini adalah membuat media interaktif tarung derajat yang profesional secara simpel, moderen, dan menarik. Subyek perancangan ini adalah media utama pada media interaktif tarung derajat ini adalah CD Interaktif. Serta media pendukung berupa poster, brosur, pin, kalender, kepingan CD, kotak CD, stiker, banner, dan gantungan kunci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas penulis dapat merumuskan masalah ini seperti :

1. Bagaimana proses perancangan media interaktif tarung derajat yang dikemas melalui CD dan cara menghasilkan karya desain media interaktif tarung derajat serta aplikasinya yang memuaskan user sebagai media promosi kepada masyarakat.

E. Originalitas

Keoriginalitasan perancangan karya akhir ini diangkat dari suatu permasalahan yang ada dimana tarung derajat kabupaten pasaman belum memiliki media yang tepat. Dapat dilihat dari lapangan dari hari kehari anggota tarung derajat semakin berkurang, tampak belum adanya pembuatan media yang dikemas didalam cd. Oleh karena itu penulis membuat media interaktif tarung derajat untuk pertama kalinya.

F. Tujuan Perancangan

Adapun Tujuan Pembuatan media interaktif tarung derajat kabupaten Pasaman adalah :

1. Dapat diperoleh sebuah aplikasi mengenai profil tarung derajat untuk mempromosikan tarung derajat
2. Menciptakan aplikasi informasi tarung derajat sebagai pengganti media spanduk sehingga penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan efisien
3. Membuat aplikasi yang mudah diakses *user* (pengguna) dimana saja dan kapan saja
4. Memberi kesempatan kepada *user* dalam memilih sendiri informasi tarung derajat yang diinginkan
5. Memberikan informasi kepada masyarakat agar mengetahui dan mengenal tarung derajat di kabupaten pasaman
6. Menumbuhkan minat masyarakat untuk mengunjungi tempat latihan tarung derajat di kabupaten pasaman
7. Menjadikan tarung derajat Pasaman lebih baik dari tarung derajat yang ada di Sumatera Barat melalui media interaktif.
8. Merancang media interaktif tarung derajat yang baik dan menarik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

1. Asal Usul Sejarah Tarung Derajat Pasaman

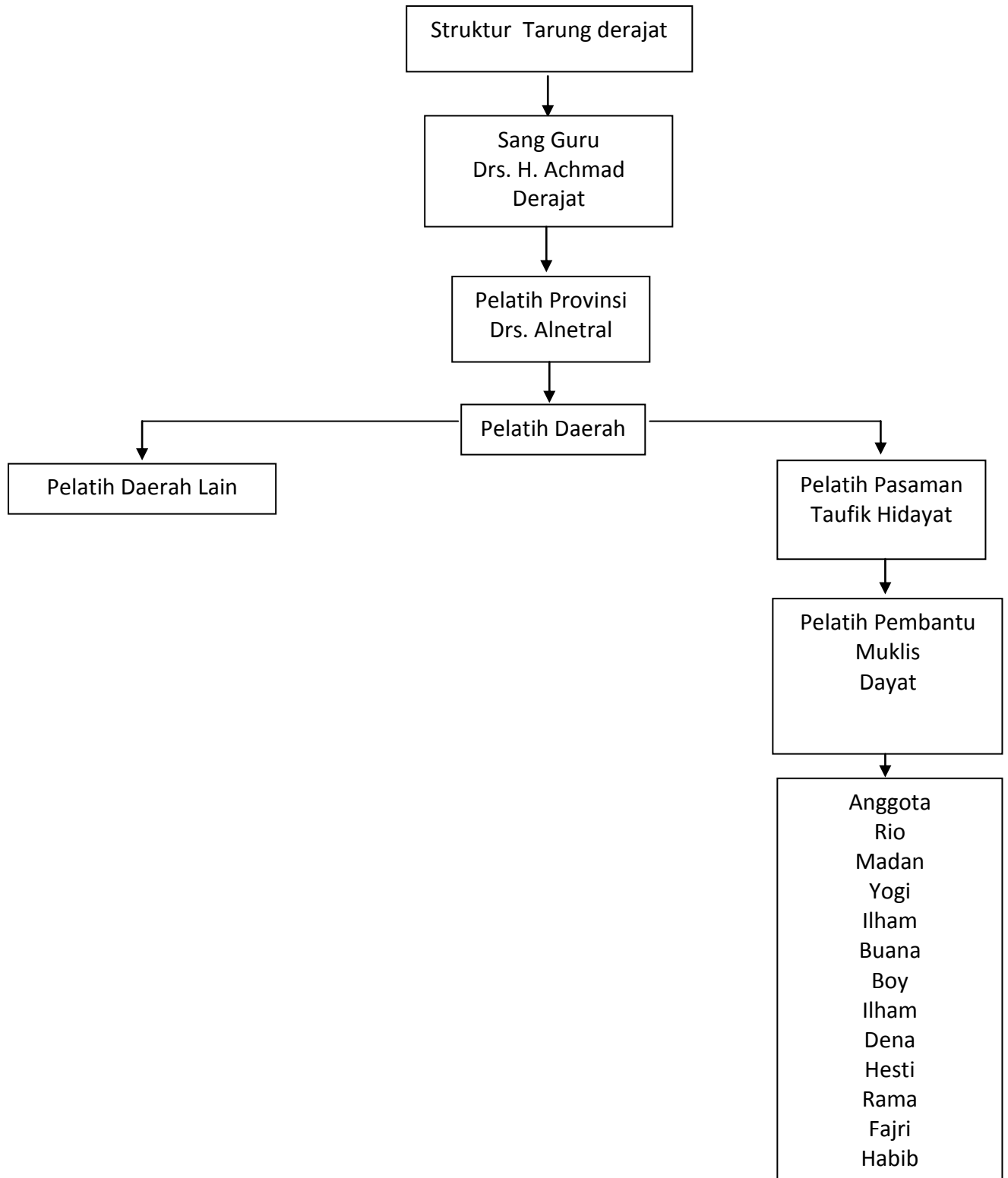
Nama kabupaten Pasaman diambil dari nama sebuah gunung yang terdapat di daerah ini yaitu Gunung Pasaman, selain itu juga terdapat sebuah sungai yang diberi nama Batang Pasaman. Secara etimologi kata Pasaman sendiri berasal dari kata “*Pasamoan*” yang berarti kesepakatan atau kesamaan pendapat antar golongan/etnis penduduk yang mendiami wilayah Pasaman tempoe doeloe, yaitu Minangkabau dan Mandahiling. Tarung derajat pertama kali masuk keindonesia pada tahun 1972 dan di Sumatera Barat masuk pada tahun 1989 dan diresmikan pada tahun 1992, sedangkan di Pasaman diperkenalkan pada tahun 2003 dan diresmikan pada tahun 2007. Awal latihan anggota tarung derajat hanya beranggotakan 8 orang setelah itu anggota tarung derajat terus bertambah hingga mencapai 40 orang. Selama tarung derajat di kabupaten Pasaman didirikan anggota tarung derajat telah mengikuti Kejuaraan adalah KEJURDA, PORPROV, KEJURNAS.

Pada tahun 2010 tarung derajat mengikuti Porprov X di 15 kabupaten/kota ketika itu tarung derajat pasaman mendapatkan 1 emas dan 1 perunggu, tahun 2011 Kejurda mendapatkan 2 emas, 1 perak dan 2 perunggu, tahun 2012 Porprov XI mendapatkan 3 perunggu, tahun 2013

Kejurnas S mendapatkan 1 perak dan 1 perunggu, Kejurnas J mendapatkan 1 perak dan 1 perunggu. Anggota tarung derajat terdiri dari usia 7 tahun sampai usia 45 tahun..

Sekarang anggota baru tarung derajat yg terdaftar 30 orang karena anggota yang lama kebanyakan sudah tidak berlatih lagi atau menggundurkan diri tanpa alasan yang jelas. Jadwal latihan sekarang dirubah menjadi hari sabtu dan minggu.

Struktur Tarung Derajat



2. Persyaratan menjadi anggota tarung derajat :

Mengisi formulir yang telah disediakan

Seperti contoh dibawah ini :

KODRAT

KELUARGA OLAHRAGA TARUNG DERAJAT (KODRAT)

SATUAN LATIHAN (SATLAT) 01 LUBUK SIKAPING

PERMOHONAN MENJADI ANGGOTA BARU

BOX !

Dengan ini saya mohon dapat diterima menjadi anggota Perguruan Beladiri tarung derajat – AA Boxer. Untuk itu saya sanggup memenuhi persyaratan yang dicantumkan, serta akan menaati segala peraturan yang ada dalam lingkungan Perguruan Beladiri tarung derajat – AA Boxer.

1. Data Pribadi

- a. Nama/Panggilan :.....
- b. Tempat/Tanggal Lahir :.....
- c. Jenis Kelamin :.....
- d. Agama :.....
- e. Pekerjaan/Sekolah :.....
- f. Nama Orang Tua :.....
- g. Pekerjaan Orang Tua :.....
- h. Beladiri yang diikuti :.....
- i. Alamat :.....

2. Tujuan Latihan :.....

3. Persyaratan :

- a. Berbadan sehat
- b. Tidak terikat pada salah satu beladiri
- c. Melampirkan fotocopy kartu pengenalan
- d. Melampirkan foto terakhir 1 lembar
- e. Melunasi uang pendaftaran Rp. 20.000
- f. Melunasi iuran bulanan pertama Rp. 10.000
- g. Melunasi uang pakaian latihan Rp. 260.000

Jumlah = Rp. 290.000

Melengkapi yang sudah tertera pada formulir yang sudah diisi

Setiap latihan wajib memakai baju olahraga dan sepatu (sebelum mendapatkan baju tarung derajat)

Cara pengambilan sabuk tarung derajat :

Putih ke Hijau strip I - Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Gerak langkah dasar (rangkaian gerak)

Seluruh teknik dasar

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

Hijau strip II- Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Derajat I

Gerak bertahan menyerang Kurata II

Seluruh teknik dasar

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

Biru strip I - Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Menyerang Kurata III

Teknik bantingan

Seluruh teknik dasar

Teknik tarung

Judas tarung

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

Biru strip II - Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Seluruh teknik dasar

Pukulan dan tendangan

Seluruh teknik tarung

Bertahan menyerang

Drajat II

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

Merah strip I - Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Kurata menyerang dari 4 orang

Pengembangan teknik

Drajat III

Seluruh teknik tarung

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

Merah strip II - Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Ghada (Guru haji achmad derajat)

Pemantapan teknik tarung derajat

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

(Dzat) Hitam - Jumlah jamlat minimal 30 x latihan

Ghada (Guru haji achmad derajat)

Pemantapan teknik tarung derajat

Saat pengambilan sabuk wajib mengikuti Satiaji

Catatan : kalau anggota tidak aktif lagi atau jarang latihan dan kemampuan jauh menurun sabuk (kutara) akan turun setingkat.

Contoh Formulir pendaftaran anggota baru tarung derajat :

KODRAT
KELUARGA OLAHRAGA TARUNG DERAJAT (KODRAT)
SATUAN LATIHAN (SATLAT) 01 LUBUK SIKAPING

PERMOHONAN MENJADI ANGGOTA BARU

BOX 1

Dengan ini saya mohon dapat diterima menjadi anggota Perguruan Beladiri Tarung Derajat - AA Boxer. Untuk itu, saya sanggup memenuhi persyaratan yang ditentukan, serta akan menaati segala peraturan yang ada dalam lingkungan Perguruan Beladiri Tarung Derajat - AA Boxer.

1. Data Pribadi

- a. Nama/ Panggilan :
- b. Tempat/ tanggal lahir :
- c. Jenis Kelamin :
- d. Agama :
- e. Pekerjaan/ sekolah :
- f. Nama orang tua :
- g. Pekerjaan orang tua :
- h. Beladiri yang diikuti :
- i. Alamat :

2. Tujuan Latihan

.....

3. Persyaratan

- a. Berbadan sehat
- b. Tidak terikat pada salah satu beladiri
- c. Melampirkan fotocopy kartu pengenal
- d. Melampirkan pas foto terakhir 1 lembar
- e. Melunasi uang pendaftaran Rp. 20.000,-
- f. Melunasi uang bulanan pertama Rp. 10.000,-
- g. Melunasi uang pakaian latihan Rp. 200.000,-
Rp. 250.000,-

Pemohon,

(.....)

Gambar 1
Formulir (Habib Berta, 2012)

Jadwal latihan tarung derajat dipasaman setiap hari Selasa dan kamis dan wajib latihan setiap hari Sabtu – Minggu.



Gambar 5
Foto Anggota Tarung Derajat (Habib Berta, 2012)



Gambar 6
Foto tempat latihan (Habib Berta, 2012)



Gambar 7
Foto ruang ganti (Habib Berta, 2012)

B. Kajian Teoritis

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Hampir setiap orang pernah mendengar dan melihat iklan setiap hari, baik disengaja ataupun tidak disengaja dapat dilihat seperti pemasangan baliho di jalanan, brosur, poster yang ditempel di dinding, dan banyak sekali iklan-iklan di sekeliling lingkungan masyarakat.

Proses tersebut melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

Menurut Kusrianto (2009:2) Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tata letak huruf, serta komposisi, warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan).

Sama halnya yang dikatakan oleh Sutanto (2005:15-16): “ Desain komunikasi Visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaan. Rupa yang

mengandung pengertian makna, karakter suasana, yang mampu diserap khalayak umum.

Menurut Kusrianto Adi (2009:12) “Desain adalah berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreatifitas”. Desain yang mampu membentuk perilaku tentunya adalah desain yang mampu berkomunikasi dengan baik kepada khalayak sasaran dan dikomunikasi secara tepat.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual merupakan sebuah ilmu tentang bagaimana menyampaikan pesan atau informasi dengan baik melalui visual maupun audio visual yang dikemas dengan sekreatif mungkin agar tertuju pada khalayak sasaran.

2. Multimedia

Pada www.wordpress.com yang diakses pada tanggal 9 November 2013 mengatakan bahwa “Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan”. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Sehingga dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

3. 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.

Menurut Arsyad (2006:3) “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari dapat ditemukan pada sebuah proses komunikasi. Saat menyampaikan sebuah informasi atau pesan perlu sebuah media sebagai saluran atau penghantar untuk menyampaikan sebuah pesan atau beberapa informasi kepada penerima informasi yang dituju.

4. Konsep Dasar Tata Seni Rupa dan Desain.

Desainer bekerja dengan format visual dan bagaimana format itu diaplikasikan untuk menyampaikan suatu maksud. Format ini dikenal dengan Bahasa Visual. Bentuknya sangat beragam, dapat berupa titik, garis, bentukan, wahana, volume, ruang, area, tekstur, warna dan sebagainya yang berwujud berupa *type*, *image*, foto maupun *teks*, baik dalam tampak dua dimensi maupun 3 dimensi. Pemahaman aspek dasar kosa kata visual bagi desainer dibangun dengan memperkuat persepsi pada format-format tersebut. Selanjutnya, desainer akan mengorganisasikan semuanya dengan kemampuannya mengeksekusi visual berdasarkan pengalaman dan pemahaman estetika yang dimilikinya

Ebdi (2009:7) menyebutkan bahwa Unsur atau elemen seni dan desain sebagai bahan merupa/mendesain meliputi: bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, value, dan ruang. Adapun hubungan-hubungan antar unsur adalah sebagai berikut:

- a. Benda apa saja, termasuk karya seni, pasti memiliki bentuk, dan setiap bentuk tersebut dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, dan gempal (*volume*). (b) Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) mempunyai raut, ukuran, arah, warna, *value*, dan tekstur. (c) Setiap bentuk selalu dan pasti menempati ruang, baik berupa ruang dwimatra (2d) ataupun (3d). (d) Bentuk dalam ruang memiliki kedudukan, jumlah, jarak, dan gerak. Empat hal tersebut merupakan pertalian antara bentuk dan ruang.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya desainer tidak terlepas dari raut, ukuran, arah, tekstur, warna, value, dan ruang.

5. *Type* (Pemilihan Huruf atau Tipografi)

Kusrianto (2010:1) mengatakan sebelum era digital, “tipografi adalah ilmu atau skill yang berkaitan dengan profesi penata aksara dipercetakan maupun seniman-seniman yang bekerja diperusahaan pembuat aksara sedangkan dalam buku Kusrianto (2007:190) “ tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak”. Oleh karena itu, untuk menguasai desain grafis, harus dipelajari pula *typografi*, yaitu ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak”.

Pada sebuah desain *typografi* dipilih dulu yang sesuai dengan karakter desain kita atau pesan yang ingin disampaikan, agar desain yang kita buat bisa ditangkap dengan baik oleh konsumen.

Menurut Andika dalam <http://robyhamdika.wordpress.com/2012/08/28/sekilas-tentang-tipografi/makna-dari-fontjenis-huruf-tipografi.html> perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sbb :

a. *Roman*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang timbul adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

b. *Egyptian*

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

c. *Sans Serif*

Pengertian Sans Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

d. *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

ABCDEF GHIJK LMNOP QRSTU VW
abcdefghijklm nopqrstuvw xyz
1234567890

e. *Miscellaneous*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

ABCDEF GHIJK LMNOP QRSTU VWXYZ
abcdefghijklm nopqrstuvw xyz
1234567890

6. Prinsip *Layout* yang Baik

Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya, sebuah *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah dan cepat. Akhirnya, sebuah *layout* harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya

Dalam www.Petra.ac.id yang diakses pada tanggal 23 Januari 2013 Kunci utama untuk membuat *layout* yang baik adalah *layout* yang mencapai tujuan, *layout* dengan pemetaan visual, dan *layout* yang menarik perhatian.

Layout atau tata letak merupakan satu keputusan yang menentukan efisiensi sebuah operasi dalam jangka panjang. Banyak dampak strategis yang terjadi dari hasil keputusan tentang *layout*, diantaranya kapasitas, proses, fleksibilitas, biaya, kualitas lingkungan kerja, kontak konsumen dan citra perusahaan. *Layout* yang efektif membantu perusahaan mencapai sebuah strategi yang menunjang strategi bisnis yang telah ditetapkan diantara diferensiasi, biaya rendah maupun respon cepat. Dalam semua kasus yang terjadi, *layout* seharusnya mempertimbangkan bagaimana cara pencapaiannya :

1. Pemanfaatan lebih tinggi atas ruang, fasilitas dan tenaga kerja
2. Perbaikan aliran informasi, barang atau tenaga kerja.
3. Meningkatkan moral kerja dan kondisi keamanan yang lebih baik
4. Meningkatkan interaksi perusahaan dengan konsumen.

Peningkatan fleksibilitas Dari waktu ke waktu, desain *layout* perlu dipertimbangkan sebagai sesuatu yang dinamis dan punya fleksibilitas.

Tipe *Layout*

Ada enam pendekatan *layout* yang akan dibahas dalam topic ini yaitu:

1. *Layout* dengan posisi tetap, biasanya untuk proyek besar yang memerlukan tempat luas seperti pembuatan jalan layang maupun gedung.
2. *Layout* berorientasi pada proses, untuk produksi dengan volume rendah dan variasi tinggi disebut juga “job shop”
3. *Layout* perkantoran, bagaimana menempatkan tenaga kerja, peralatan kantor, dan ruangan kantor yang melancarkan aliran informasi.
4. *Ritel layout*, penempatan rak dan pemberian tanggapan atas perilaku konsumen.
5. *Layout* gudang, mengefisienkan ruang penyimpanan dan system penanganan bahan dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangannya.
6. *Layout* berorientasi produk, Pemanfaatan tenaga kerja, mesin yang terbaik dalam produksi yang kontinyu atau berulang.

7. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana perasaan. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, dan marah.

Pemilihan warna adalah satu hal yang sangat penting dalam pembuatan sebuah desain karena dapat memberi dampak psikologis terhadap orang yang melihat

Dalam www.edupaint.com yang diakses pada tanggal 12 november 2013 ada beberapa psikologi warna diantaranya :

- b. Merah, sebuah warna yang mampu memunculkan kesan energik, aktif, agresif, dominan, kemauan keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, dan bahaya.



- c. Kuning, melambangkan optimisme, harapan, gembira, santai. Di Barat, kuning diartikan pengecut. Kuning terang melambangkan sifat spontan yang eksentrik, toleran, investigatif, menonjol, berubah-ubah sikap, tidak percaya. Kuning adalah warna keramat/sakral dalam agama Hindu.



- d. Ungu, warna spiritual, penuh misteri, kebangsawanan, megah, mewah, anggun, sombong, kasar, dan angkuh. Warna ungu adalah campuran warna merah dan biru.



- e. Oranye, warna dengan karakter hangat, atraktif, penuh semangat, segar, keseimbangan, ceria, dan dapat menciptakan suasana keakraban dan persahabatan.



- f. Biru, warna dengan makna yang melambangkan ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan. Gradasi warna biru Tua melambangkan perasaan yang mendalam, teduh, konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, integratif, tenang, bijaksana, tidak mudah tersinggung, banyak teman. Sedangkan warna biru muda warna yang melambangkan bertahan, keras kepala, bangga diri, berpendirian tetap, tenang, dan **fresh**.



- g. Hijau, alami, sehat, harmonis, segar, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, kekerasan hati dan berkuasa. Di Timur Tengah, warna hijau sangat disukai. Oleh karena itu di Indonesia, Islam sering disimbolkan dengan warna hijau. Orang yang menyukai warna ini umumnya senang dipuji, senang menasihati orang lain.



- h. Coklat, merupakan warna tanah atau bumi, memiliki karakter yang mampu memunculkan kesan nyaman, stabil, hangat, akrab. Warna ini

juga dapat memberi sentuhan yang menenangkan serta elegan saat diaplikasikan pada sebuah ruangan.



C. Karya Yang Relevan

Di saat sekarang media promosi yang biasa digunakan oleh pihak tarung derajat baru menggunakan media cetak seperti brosur atau spanduk. Untuk itu penulis membuat media promosi dengan membuat media interaktif dalam bentuk CD dengan melihat referensi dari karya media interaktif yang pernah ada sebagai bahan perbandingan dan acuan yaitu:

1. Muhammad Dhanil (Perancangan *Company Profile* Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang melalui CD Interaktif).
Diterbitkan oleh perpustakaan jurusan Seni Rupa UNP 2013.



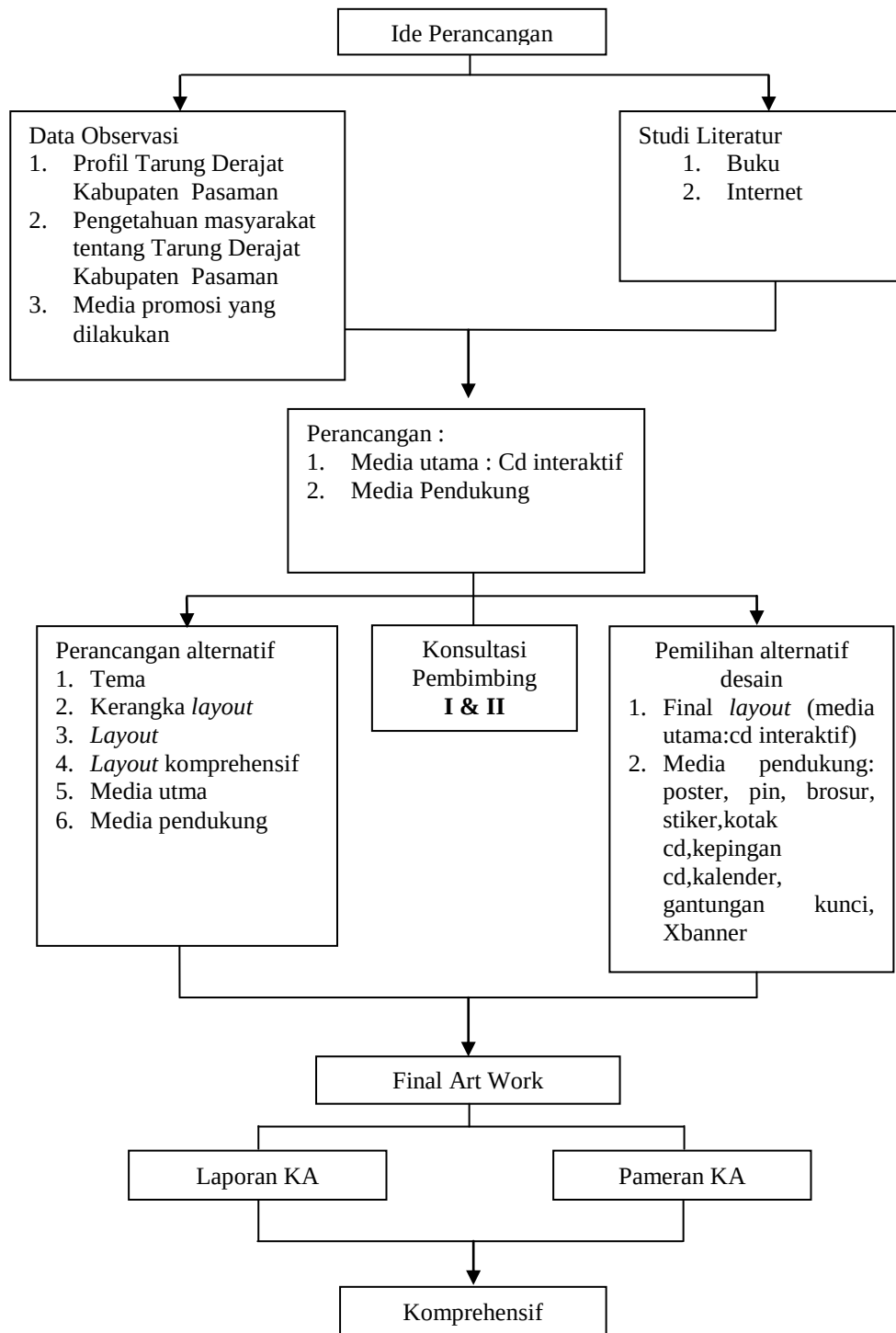
Gambar 13
Muhammad Dhanil

Dalam perancangan cd interaktif tersebut perancangnya juga memperhatikan prinsi-prinsip serta unsure-unsur desain seperti keharmonisan dan kesatuan antara tipografi, warna serta gambar yang digunakan.

Contoh diatas akan penulis jadikan sebagai acuan dalam perancangan cd interaktif promosi tarung derajat kabupaten Pasaman, mulai dari bagaimana susunan tata letak (layout) yang baik untuk sebuah cd interaktif, juga bagaimana menata gambar atau foto dalam sebuah cd interaktif agar informasi yang terdapat didalamnya dapat tersampaikan secara optimal dan mudah dipahami oleh para pembaca.

Dalam perancangan cd interaktif tetang tarung derajat kabupaten Pasaman Sumatra Barat, perancang memberikan sentuhan yang sederhana, hal ini dilatarbelakangi oleh banyaknya informasi yang akan disampaikan sehingga tidak memungkinkan untuk merancang dengan desain yang rumit dan ramai. Penggunaan gambar dipilih gambar yang bagus dan indah, cocok untuk menginformasikan tarung derajat tersebut, disusun untuk menambah keindahan rancangan, tipografi yang sesuai sehingga memberikan kesan harmonis satu dengan yang lainnya.

D. Kerangka Konseptual



BAB V

PENUTUP

A. 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).

B. 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.
- Tim penyusun (Eds). 2004. *Membangun Pasaman dari Surau Kesurau*. Kabupaten Pasaman: HI-Enterprise.
- A'la, Miftahul. 2010. *Super Kreatif Gokil & Murah Membuat Iklan*: Jakarta: Gramedia
- <http://robbyhamdika.wordpress.com/2011/08/28/sekilas-tentang-tipografi/> makna-dari-fontjenis-huruf-tipografi.html diakses tanggal 28 oktober 2013
- Kusrianto, Adi. 2010. *Tipografi*. Jakarta: elex media komputindo
- Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Penerbit ANDI
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Kasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, sadjiman, ebdi.2009. *NIRMANA. Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA
- Taufik Hidayat, pelatih Tarung derajat, wawancara tanggal 21 september 2013 ditempat latihan Tarung derajat kabupaten Pasaman, Sumatera Barat
- www.zizer.wordpress.com diakses pada tanggal 23 januari 2013
- www.edupaint.com diakses pada 13 novembar 2013

www.Petra.ac.id yang diakses pada tanggal 23 Januari 2013

wordpress.com diakses tanggal 14 desember 2013

www.wordpress.com diakses pada 11 november 2013

Wahana Komputer. (2008). Video Editing dan Video Production. Jakarta : PT.

Elex Media Komputindo.