

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman sekarang pembaca buku komik sudah mulai berkurang dikarenakan munculnya animasi yang lebih menarik dan mudah untuk dinikmati kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan smartphone maupun jaringan internet. *Motion comic* sebagai revolusi dari media komik atau biasa disebut buku cerita bergambar merupakan sebuah alternatif untuk menikmati sebuah komik.

Kata komik di Indonesia sudah sangat tidak asing, mulai dari komik Jepang, komik Korea, komik Amerika, hingga komik Indonesia. Film animasi atau film kartun lebih banyak penyukanya di banding buku cerita bergambar atau biasa disebut komik, bukan hanya itu saja film juga bisa menciptakan suasana yang ada di cerita menjadi lebih nyata. Sekarang peminat komik sudah berkurang, karena di kalangan anak muda sekarang lebih senang dengan media video.

Komik mempunyai daya jangkau yang luas, oleh karena itu komik dijadikan media yang paling efektif untuk sarana education maupun hiburan. Visual dalam komik adalah modal yang paling besar dan dapat dijadikan sebagi hiburan karena dengan hanya sedikit waktu dan di tengah kesibukan dapat menikmati komik dari awal hingga akhir cerita. Apabila membaca komik dari negara lain, maka dapat mengetahui budaya yang ada di negara tersebut serta dapat menghargai budaya yang ada di negara tersebut.

Membaca komik berdampak baik bagi pembacanya karena dengan membaca komik dapat meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan minat baca. Ketika membaca komik, saraf-saraf dalam otak akan terus mengembang dan mengingat setiap kata yang tertulis serta visual di dalam komik.

Motion comic adalah alternatif baru dari sebuah komik, sangat mudah dinikmati karena menggunakan media video. *Motion comic* merupakan penggabungan komik dengan animasi, *sound* serta terdapat unsur *motion graphics*, dimana masih terdapat tata bahasa layaknya komik namun dinikmati layaknya film. Sudah sejak lama komik menjadi media untuk menyampaikan cerita maupun menyampaikan poin satiris. *Motion comic* sendiri memiliki daya tarik tersendiri dengan adanya tambahan musik dan *voice over* serta aksesnya yang mudah di internet.

Komik dan *motion comic* memiliki kesamaan dan perbedaan. Komik adalah sebuah buku bacaan hitam putih yang satu page berisi minimal 2 panel dan maksimal 7 panel dan tentunya cerita dari page ke page selanjutnya saling bersinambungan. *Motion comic* adalah sebuah media video dengan cerita sama seperti komik mulai dari panel, gambar, warna, tetapi biasanya tidak menggunakan balon kata. *Motion comic* adalah komik/novel grafis yang dijadikan menjadi animasi gambar lewat media video. *Motion comic* biasanya menggunakan elemen-elemen gambar dari suatu komik, lalu dianimasikan, diberi efek suara dan grafis. Proses berbicaranya tidak menggunakan balon kata melainkan menggunakan *voice actor* (pengisi suara) sebagai tokoh yang dimainkannya, karena gerakannya yang biasanya sederhana, kekuatan utamanya

adalah pada pengisi suaranya. *Motion comic* merupakan sajian baru dari komik dengan sentuhan animasi di dalamnya membuat cerita menjadi lebih menarik, tanpa perlu membaca sudah diperdengarkan *voice actor* serta suasana yang ada pada scene tersebut.

Motion comic penulis berjudul : “*Kugi, Si Kucing Rumahan*” memiliki cerita yang didasari dari fenomena banyaknya kucing yang tidak bertuan atau bahkan dibunuh karena dianggap mengganggu ketenangan manusia. Penyampaian cerita tersebut tidaklah terlepas dari desain *shot* yang mampu mengekspresikan makna cerita melalui visual. Cerita yang efektif harus memiliki gagasan utama yang kuat serta mampu membawa penonton untuk ikut merasakan apa yang terjadi di dalam cerita. Cerita yang relevan dengan penonton dapat ditampilkan melalui *shot* yang mampu mengespresikan maksud dari cerita.

Persoalan ini diangkat penulis sebagai judul penelitian karena mayoritas pecinta kucing di Indonesia dari tahun ke tahun mulai meningkat. Kebanyakan orang memilih kucing sebagai hewan peliharaan karena hewan berbulu ini sangatlah mengemaskan. Kucing juga dapat dijadikan sebagai alternatif penghilang penat dan stres bagi pemeliharanya. Masih terdapat perbedaan pendapat di tengah-tengah masyarakat tentang memelihara kucing. Pada satu sisi ada keuntungan finansial pada pemelihara kucing dengan jenis tertentu, namun pada sisi lain banyak terdapat kucing-kucing liar di sekitar perumahan-perumahan yang dianggap mengganggu ketenangan manusia.

Jenis-jenis kucing tertentu seperti angora, ashera, bengal, savanah ataupun himalaya merupakan jenis kucing yang cukup mahal sehingga mendapatkan tempat khusus bagi pemiliknya. Namun kenyataan jenis-jenis kucing tersebut hanya sedikit sehingga tidak menjadikan persoalan bahkan menjadi hiburan bagi pemiliknya. Sedangkan kucing liar yang tidak bertuan kondisinya sangat memprihatinkan karena tidak bertuan dan dibiarkan begitu saja.

Berangkat dari persoalan tersebut di atas, diharapkan *motion comic* ini dapat diterima oleh masyarakat, bukan hanya para pecinta buku bergambar melainkan bagi masyarakat bahwa memelihara hewan peliharaan dapat mengobati rasa lelah dan penat serta stres dari aktifitas di luar.

Poster sebagai alat untuk menyampaikan pesan, karena masyarakat di kota besar banyak pula beraktifitas di luar seperti nongkrong di *cafe*, berbelanja di *mall* maupun berolahraga di taman kota. media cetak sangat efektif sebagai media promosi terutama di kota besar. Bukan hanya dengan media cetak saja, poster juga dapat di share sosial media seperti, Instagram, Line, Whatsapp, Facebook, Twitter, serta BBM, yang sering di gunakan oleh masyarakat di kota besar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *Motion Comic* “Kugi, Si Kucing Rumahan”?

2. Bagaimana visualisasi dari *Motion Comic* “Kugi, Si Kucing Rumahan” yang menarik bagi konsumen?

C. Tujuan

Setiap penelitian mempunyai tujuan-tujuan yang hendak dicapai.

Tujuan perancangan *motion comic* kugi si kucing rumahan sebagai berikut:

1. Untuk memperkenalkan kepada pembaca bahwa *motion comic* lebih mudah dinikmati karena memiliki unsur animasi dan menjadi media alternatif bagi pembaca.
2. Menampilkan dalam media animasi melalui video, adanya visualisasi dengan *motion* serta audio membuat para konsumen dengan mudah mencerna cerita yang dibangun.

D. Manfaat

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini setidaknya bagi mahasiswa, bagi institusi dan bagi masyarakat.

1. Bagi mahasiswa

Dapat mengetahui tahapan-tahapan yang baik dan mudah membuat *motion comic*.

2. Bagi institusi

Dapat digunakan sebagai bahan acuan mahasiswa lain dalam merancang *motion comic*.

3. Bagi masyarakat

Media alternatif baru untuk masyarakat menikmati komik dengan unsur animasi dan dapat dibawa kemana-mana dengan menggunakan media

teknologi yang sudah berkembang saat ini. Selain itu diharapkan penelitian dapat memberikan kesadaran baru tentang saling menghormati kehidupan manusia dengan hewan dan menimbulkan sifat saling menjaga sesama makhluk hidup di muka bumi ini.

E. Tinjauan Pustaka

Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005:51) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Manfaat untuk memberikan informasi lebih mudah di serap oleh masyarakat di karenakan komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur.

Referensi buku tersebut di atas berguna bagi penyelesaian tugas akhir ini karena sebagai rujukan tersebut dapat menambah penulis agar pembuatan *motion comic* lebih baik dan mempunyai warna tersendiri. Pembuatan komik yang baik akan berdampak pada ketertarikan pembaca dan penikmat komik yang pada gilirannya tujuan pembuatan komik dalam penelitian ini akan tercapai.

Masdiono (1998:9) berpendapat bahwa komik adalah sebuah dunia seni tutur-gambar, suatu rentetan gambar yang tertutur menceritakan suatu kisah atau alur sebuah cerita. Komik bukanlah cergam (cerita bergambar) seperti yang kita kenal selama ini. Cergam, gambar berperan sebagai ilustrasi pelengkap sebuah tulisan seperti halnya bisa dinikmati para pembaca. Namun di dalam komik yang terjadi adalah sebaliknya, teks atau tulisan berperan sebagai pelengkap gambar. Sehingga sebuah komik kalau penggambarannya “canggih”, bisa saja tanpa kata – kata. Visualnya lebih di tonjolkan untuk memikat pembaca dan balon kata sebagai pelengkap dalam cerita.

Buku tersebut di atas dapat berguna sebagai tambahan pengetahuan bagi penulis dalam membuat komik. Setidaknya proses pembuatan komik akan dapat lebih baik dengan mengacu dan mempelajari buku tersebut. Isi buku tersebut juga menunjukkan bagaimana sesungguhnya komik harus berperan bagi pembacanya, sehingga buku tersebut layak untuk dijadikan sebagai rujukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Komik lebih menonjolkan ilustrasi, karena gambar dari panel satu dengan yang lainnya sudah bisa menyampaikan sesuatu dan tulisan sebagai pelengkap dari sebuah komik. Seperti komik di buat oleh Rudhi Sugiarto dalam program Studi Multimedia Fakultas Teknik Di Universitas Surabaya (2015) dengan mengangkat cerita Legenda Gunung Bromo: Joko Seger & Roro Anteng, dibuat untuk mendekatkan remaja dengan kisah – kisah legenda yang menjadi warisan kebudayaan bangsa dengan mengemas secara digital. Rudhi berharap anak – anak muda lebih leluasa menikmati cerita legenda dengan zamannya. Perancangan

Motion comic “Kugi si kucing rumahan” ini memberi pandangan bagaimana kehidupan kucing rumahan sebagai upaya agar masyarakat tidak memperlakukan kucing semena-mena dan memperlakukannya selayaknya makhluk hidup lainnya.

Perancangan *motion comic* juga pernah dilakukan oleh Irfan Alfahmi dengan judul “Perancangan Vidio *Motion Comic* Budaya Wayang Ramayana”. Hasil yang diharapkan dari perancangan motion comic tersebut adalah bahwa keuntungan yang didapatkan dari komik tersebut adalah masyarakat Indonesia khususnya anak muda lebih memahami budaya bangsa Indonesia yang demikian luas. Dengan mengambil era digital, maka sebagai upaya untuk mengenalkan budaya tersebut kepada kalangan muda, maka harus dilakukan dengan pendekatan digital. Hal inilah yang menjadikan penelitian tersebut membuat sebuah motion comic dengan latar belakang budaya yaitu wayang ramayana yang merupakan budaya nenek moyang bangsa Indonesia pada umumnya.

Perancangan *motion comic* yang akan peneliti lakukan adalah berupaya untuk memberikan penjelasan kepada masyarakat secara umum akan pentingnya menghargai sesama makhluk hidup. Hewan kucing yang selama ini selalu dijadikan sebagai hewan pengganggu, maka dalam komik akan disajikan sebagai sosok hewan yang dapat menjadi teman untuk manusia.

F. Metodologi Perancangan Desain

Perancangan merupakan upaya pencarian solusi dari suatu masalah dan hal ini menjadi dasar dari desain grafis. Kreativitas menjadi hal yang penting dalam proses perancangan grafis. Berbagai tujuan yang ingin disampaikan dengan komunikasi menjadikan rancangan harus memenuhi kaidah desain agar dapat

tercapai oleh *target audience*. Desain grafis perkembangannya dari waktu ke waktu banyak memberikan inspirasi, motivasi, dan pengalaman bagi kehidupan masyarakat. Ini merupakan salah satu alasan mengapa seorang yang mempelajari desain grafis harus paham tentang desain grafis terutama dari sudut sejarah perkembangannya, karena dampaknya terlihat dengan jelas dalam karya desain grafis.

Perancangan komik dapat menjadi alternatif bacaan tentang sejarah perkembangan desain grafis dengan penyampaian yang berbeda dari buku sejenis. Menjadikannya sesuatu yang baru dan dapat diterima bagi berbagai kalangan dengan tujuan pembelajaran maupun referensi. Merancang komik bertema sejarah perkembangan desain grafis Indonesia diharapkan dapat menjadi salah satu upaya mendokumentasikan dan mengembangkan desain grafis yang ada di Indonesia.

Model pembuatan komik animasi yang digunakan dalam perancangan *motion comic* “Kugi, Si Kucing Rumahan” adalah model perancangan prosedural, yaitu model perancangan yang bersifat deskriptif. Model perancangan ini menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Pada umumnya penelitian deskriptif merupakan penelitian non-hipotesis (Arikunto, 1998:245).

Model prosedural merupakan model perancangan yang bersifat deskriptif, yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Karena model perancangan prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, maka model perancangan tersebut lebih mudah diikuti dan dimengerti. Selanjutnya dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa *motion comic* yang

sesuai dengan kebutuhan para pembaca yang tidak terbatas laki-laki maupun perempuan. Motion comic bersifat umum dengan sasaran pembaca usia 13-28 tahun.

Proses perancangan untuk menghasilkan sebuah *motion comic* yang baik, secara garis besar langkah-langkah yang harus diikuti antara lain, survei atau observasi, analisis data yang diperoleh, penyusunan konsep isi cerita dalam *motion comic* dan perancangan cerita itu sendiri. Survei dan observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan masyarakat terkait dengan binatang kucing yang ada di sekitarnya kemudian hasil survei dianalisis yang dilanjutkan dengan penyusunan konsep isi cerita yang didasarkan pada hasil survei tersebut. Model perancangan dalam pembuatan *motion comic* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Sistematika Perancangan, Desain Oleh Sonya Kolia Dwitra 2017.

Sistematika perancangan ini merupakan model perancangan dari buku Hikmat Darmawan (2012) “How to Make Comic” yang telah di modifikasi penulis

sesuai kebutuhan. Model perancangan ini dipilih karena merupakan kerangka dasar awal dalam proses pembuatan komik.

Pada prosedur perancangan dipaparkan langkah-langkah prosedural yang akan ditempuh dalam menghasilkan produk berupa *motion comic* dengan tema “Kugi, Si Kucing Rumahan”. Model perancangan komik ini terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan latar belakang yang ada dilapangan. Latar belakang masalah berdasarkan hasil temuan survei yang dilakukan oleh penulis adalah bahwa banyak ditemukan kucing liar dan dianggap sebagai penyebar penyakit bagi manusia, sehingga kucing layak untuk dihilangkan dari lingkungan tersebut.
2. Menentukan masalah yang akan diselesaikan melalui tujuan perancangan ini.
3. Tujuan dan strategi perancangan. Tujuan dan strategi perancangan adalah sebagai bahan bacaan dan pendidikan bagi manusia agar mencintai dan menghormati kucing dalam kehidupan nyata.
4. Menentukan konsep perancangan sebagai ide cerita berawal dari analisis data yang menghasilkan alur cerita berupa sinopsis cerita.
5. Media utama dalam perancangan *motion comic* adalah gambar kucing kugi sebagai actor utama dalam cerita tersebut
6. Pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam perancangan *motion comic* seperti gambar kucing dan media lain yang dibutuhkan

7. Story line yaitu alur cerita yang akan dibuat tentang kucing kugi sebagai upaya agar manusia mencintai kucing. Alur cerita dibuat sederhana sehingga memudahkan bagi penikmat komik untuk memahaminya.
8. Format dalam pembuatan *motion comic* dibuat secara sederhana yaitu komik gambar bergerak agar penikmat komik tidak bosan dengan komik yang selama ini dibaca.
9. Skenario yaitu membuat skenario dalam sebuah cerita gambar bergerak yang mengangkat cerita kucing kugi si kucing rumahan. Skenario dibuat sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami. Langkah-langkah membuat skenario adalah dengan membuat sinopsi yang menggambarkan keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. Kemudian menuliskan karakter terutama fisiknya, agar ilustrator dapat menggambarkan dengan tepat tokoh. Langkah selanjutnya adalah membagi adegan dalam panel-panel dan langkah terakhir adalah menuliskan secara mendetail keadaan yang ingin tergambar.
10. Produksi. Proses ini adalah seorang ilustrator dan pembuat komik telah melakukan proses produksi dengan mempertimbangkan berbagai aspek agar komik menarik untuk dinikmati.
11. Pada tahapan visualisasi atau tahapan proses desain komik merupakan tahapan yang dilakukan berdasarkan konsep perancangan. Konsep tokoh, konsep huruf (*typeface*) dan konsep warna dari perancangan konsep selanjutnya diolah pada tahapan produksi ini.

12. Desain Final merupakan tahapan terakhir dalam skema perancangan ini. Produk yang dihasilkan ini berdasarkan atas perancangan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah.
13. Media pendukung adalah media yang digunakan untuk mendukung agar *motion comic* dapat dinikmati lebih baik seperti gambar yang sempurna yang didukung oleh sound yang memadai atau panel-panel lain.
14. Layout dibuat sebagai gambaran akan isi dari komik yang dibuat. Layout dibuat dengan memperhatikan beberapa hal yaitu komposisi warna: warna hitam putih karna tidak menghilangkan ciri khas dari sebuah komik. Layout sama dengan ilustrasi yang menggambarkan isi dari komik tersebut.
15. Final artwork. Final artwork adalah desain akhir yang secara umum memperhatikan ilustrasi dan motion akhir serta audio.

Konsep perancangan komik ini diawali dengan perencanaan media, perencanaan kreatif dan perencanaan tata desain. Dalam perencanaan media, yakni berupa *motion comic* yang jelas dan efektif dalam menyajikan materi tentang “Kugi, Si Kucing Rumahan.” Hasil akhir dari perancangan *motion comic* adalah dapat disajikan sebuah komik dengan media visual dan sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat luas dengan tujuan akhir terlindunginya kucing dari lingkungan masyarakat baik kucing yang secara khusus dipelihara maupun kucing liar. Manusia tergerak untuk mengambil kucing-kucing liar tersebut dan dipelihara selayaknya makhluk hidup yang lain.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab

BAB I PENDAHULUAN Bersisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan dan manfaat perancangan.

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS berisi tentang tinjauan pustaka, analisis dan metode perancangan.

BAB III KONSEP PERANCANGAN berisi tentang konsep komunikasi yang terdiri dari tujuan komunikasi dan strategi komunikasi; konsep media yang berisi tentang tujuan media dan strategi media; program media; dan konsep kreatif untuk membuat tertarik komik yang akan dibuat.

BAB IV VISUALISASI, Berisi tentang studi visual yang meliputi studi karakter dan pendukung serta studi tipografi ; *story board* ; layout final dan Media pendukung poster sebagai media promosi.

BAB V PENUTUP Berisi tentang simpulan dan saran dari hasil pembuatan *motion comic* kecintaan dan penerimaan pembaca secara umum tentang keberadaan kucing yang berkeliaran di lingkungan sekitar, Serta mengenalkan *motion comic* pada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN