TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN *MOTION COMIC* WARUNG CAK KARTOLO SEBAGAI MEDIA BARU PERTUNJUKAN LUDRUK

Mahasiswa:
RENDHY WAHYU PERMANA PUTRA
NRP: 08311640000070

Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT
NIP: 19810710 201012 1 002

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DV184801

PERANCANGAN *MOTION COMIC* WARUNG CAK KARTOLO SEBAGAI MEDIA BARU PERTUNJUKAN LUDRUK

Mahasiswa:
Rendhy Wahyu Permana Putra
NRP. 08311640000070

Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT
NIP: 19810710 201012 1 002

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

(Halaman dikosongkan)

FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

MOTION COMIC OF WARUNG CAK KARTOLO AS A NEW MEDIA FOR LUDRUK PERFORMANCE ART

Student:
Rendhy Wahyu Permana Putra
NRP. 08311640000070

Conselor Lecturer:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT
NIP: 19810710 201012 1 002

VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAMME
DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUTE OF TECHNOLOGY SEPULUH NOPEMBER
2020

(Halaman dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *MOTION COMIC* WARUNG CAK KARTOLO SEBAGAI MEDIA BARU PERTUNJUKAN LUDRUK

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Rendhy Wahyu Permana Putra

NRP. 08311640000070

Surabaya, 13 Agustus 2020

Periode Wisuda 122

Mengetahui,	**Disetujui,**
Kepala Departemen Desain Produk	**Dosen Pembimbing**
Bambang Tristiyono, ST., MSi.	**Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT**
NIP. 197007031997021001	**NIP. 198107102010121002**

(Halaman dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual – Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Rendhy Wahyu Permana Putra**

NRP : **0831164000070**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN MOTION COMIC WARUNG CAK KARTOLO SEBAGAI MEDIA BARU PERTUNJUKAN LUDRUK"** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 13 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
TGL. 20
DF217AHF317903272
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Rendhy Wahyu Permana Putra

08311640000070

(Halaman dikosongkan)

PERANCANGAN MOTION COMIC WARUNG CAK KARTOLO SEBAGAI MEDIA BARU PERTUNJUKAN LUDRUK

Nama Mahasiswa	**: Rendhy Wahyu Permana Putra**
NRP	**: 08311640000070**
Departemen	**: Desain Komunikasi Visual CREABIZ – ITS**
Dosen Pembimbing	**: Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT**

ABSTRAK

Ludruk adalah salah satu kesenian teater tradisional dari Jawa Timur yang mulai menurun eksistensinya. Penurunan eksistensi ludruk diakibatkan oleh beberapa hal salah satunya adalah perkembangan teknologi. Hal tersebut membuat salah satu seniman ludruk yakni Cak Kartolo berusaha untuk tetap melestarikan ludruk agar ludruk tetap dikenal oleh masyarakat. Di era modern banyak media konvensional mulai beradaptasi dengan beralih ke media baru agar tetap bisa bertahan. Seni dan budaya adalah salah satu hal yang sering diadaptasikan kedalam media baru terutama media audio visual. Transformasi budaya lokal dengan media audio visual menghasilkan media baru dengan karakteristik dan ciri khas yang kuat. Media audio visual memiliki berbagai macam bentuk salah satunya *motion comic*. *Motion comic* memiliki kelebihan dibanding komik konvensional yaitu dapat memberikan pengalaman berbeda baik secara audio maupun visual. Oleh karena itu dalam perancangan ini akan dibuat *motion comic* yang mengadaptasi dari seni dan budaya lokal yaitu kesenian ludruk sebagai media baru pertunjukan ludruk

Dalam mencapai tujuan tersebut, perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa metode studi literatur dan studi eksisting. Dimana kedua metode tersebut akan digunakan untuk menganalisis informasi dan data tahapan awal perancangan. Kemudian dilakukan studi observasi dan studi eksperimental untuk perancangan konsep desain. Setelah riset selesai, perancangan dilanjutkan pada proses produksi *motion comic* yang akan dibagi dalam tiga bagian yaitu, pra-produksi, produksi dan post-produksi. Setelah hasil selesai, dilakukan *post-test* kepada target audience untuk mencari dampak dan *opportunity* dari adaptasi kesenian ludruk menjadi *motion comic* ini.

Perancangan ini menghasilkan luaran berupa *motion comic* ludruk dengan durasi 4 menit sesuai irama kidungan. *Motion comic* ini diadaptasi melalui gaya semi realis, dengan format gambar komik, dan gerakan animasi *cut out*. Gaya tutur yang mengkombinasikan gambar komik dengan audio kidungan yang otentik memberikan impresi yang *fresh* dan baru dalam menyaksikan pertunjukan ludruk.

***Kata Kunci** : Ludruk, Cak Kartolo, Adaptasi, Media baru, Motion Comic*

(Halaman dikosongkan)

MOTION COMIC OF WARUNG CAK KARTOLO AS A NEW MEDIA FOR LUDRUK PERFORMANCE ART

Student Name	**: Rendhy Wahyu Permana Putra**
NRP	**: 08311640000070**
Departement	**: Desain Komunikasi Visual CREABIZ – ITS**
Counsellor	**: Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT**

ABSTRACT

Ludruk is one of the traditional theater arts from East Java that began to decrease its existence. The declining existence of Ludruk is caused by several things, one of which is the technological acceleration nowadays. This condition makes one of the well-known Ludruk artist named Cak Kartolo try to keep preserving Ludruk so that Ludruk remains known by the public. In the modern era, many conventional media have begun to adapt by switching to new media so they can survive. Art and culture is one of the things that is often to be adapted into new media, especially audio-visual media. The transformation of local culture with audio visual media produces new media with strong characteristics. Audio visual media has various forms, one of which is motion comic. Motion comic has advantages over conventional comics that can provide different experiences both audio and visual. Therefore in this design, motion comics will be made that adapted from local art and culture namely Ludruk as a new media for Ludruk performances itself.

In achieving this goal, this design uses a qualitative approach in the form of existing literature and study methods. Where the two methods will be used to analyze information and data in the initial design stages. Then an observational study and an experimental study were carried out for the design concept. After the research is completed, the design continues in the motion comic production process which will be divided into three parts, namely, pre-production, production and post-production. After the results are finished, a post-test is conducted on the target audience to find the impact and opportunity of the adaptation of Ludruk into this motion comic.

This design produces an output in the form of motion comic of Ludruk with a duration of 4 minutes according to the rhythm of The Kidungan. This motion comic is adapted through a semi-realist style, with comic picture format, and cut out animated movements. The speech style that combines comic pictures with the authentic Kidungan audio gives a fresh and new impression when watching Ludruk performances.

Kata Kunci : *Ludruk, Cak Kartolo, Adaptation, New Media, Motion Comic*

(Halaman dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul ***"Perancangan Motion Comic Warung Cak Kartolo Sebagai Media Baru Pertunjukan Ludruk"***. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mata kuliah tugas akhir pada Prodi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam merancang tugas akhir ini penulis melakukan riset yang dilakukan secara nyata dan berkala dengan dukungan dari berbagai sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih perlu untuk disempurnakan kembali, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini.

(Halaman dikosongkan)

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman, masukan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang sangat berguna dan bermanfaat. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan berbesar hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesa-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Karena kehendak-Nya Saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, yang telah memberikan dukungan moral, material, dan do'a kepada penulis selama Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dhani selaku dosen pembimbing, Bu Putri, Pak Yana, dan Bu Oyn selaku dosen penguji, atas kesabaran, wawasan, dan bimbingan yang telah diberikan kepada Saya selama berkuliah di DKV ITS.
4. Seluruh bapak/ ibu dosen DKV ITS yang telah membimbing dan membagikan ilmunya selama kuliah, serta seluruh karyawan DKV-Despro ITS.
5. Pak Kartolo sekeluarga, rekan-rekan Pak Kartolo beserta para pelestari kesenian Ludruk lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bantuan dan support yang sangat membantu proses pengerjaan Tugas Akhir Saya.
6. Narasumber Pak Beng Rahardian, Mas Yudi Sutanto, Mas Esa Perkasa yang telah memberikan saran dan masukan terhadap pembuatan karya dalam Tugas Akhir Saya.
7. Mas Rofiqi, Mas Ade, dan senior lainnya yang telah membantu saya dalam proses perancangan dan memberikan dukungan serta semangat kepada Saya.
8. Ahmad Syahid A. dan Anom Atmojo yang telah membantu proses perancangan dari proses riset hingga produksi Tugas Akhir Saya.
9. Nanda, Ajeng, Syahid, Anom, Hindun dan teman teman lainnya yang selalu memberikan semangat dan motivasi Saya dalam mengerjakan Tugas Akhir.
10. Para responden *Post-Test*, Mbak Juni, Adhec, Palgun, Mas Alif, Mas Rofiqi, Mas Rifky dan responden lainnya yang telah memberikan pendapat, saran dan masukan untuk penyempurnaan karya Tugas Akhir Saya.

11. Teman-teman kosan Wisma Studio, Aldi, Ega, Ijol, Doni, Ndos, dan Dzilal atas semangat kekeluargaan dan motivasinya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman – teman DP 22 dan pihak lainnya yang telah membantu proses pengerjaan tugas akhir dari awal penelitian hingga proses produksi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. Seluruh pihak-pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

(Halaman dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT vii
ABSTRAK ix
ABSTRACT xi
KATA PENGANTAR xiii
UCAPAN TERIMA KASIH xv
DAFTAR ISI xviii
DAFTAR GAMBAR xxi
DAFTAR TABEL xxvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Rumusan Masalah 5
1.4 Batasan Masalah 5
1.5 Tujuan Perancangan 6
1.6 Manfaat Perancangan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Studi Eksisting 7
2.1.1 *DC Watchmen Motion Comic* 7
2.1.2 *Ted Ed : The rise and fall of the Mongol Empire* 9
2.1.3 The Witcher 2: Interactive Comic Book 10
2.2 Tinjauan Teori Utama 12
2.2.1 Cak Kartolo 12
2.2.2 Literatur Kidungan Ludruk 14
2.2.3 Kidungan Jula Juli Cak Kartolo 18
2.3 Teori Desain 22
2.3.1 Teori Komik 22
2.3.2 Komik Bergerak/*Motion Comic* 23
2.3.3 Proses Perancangan Komik 30
2.3.4 Prinsip Perancangan Komik 33
2.3.5 *Visual Development* 43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 50

3.1 Diagram Perancangan 50
3.2 Protokol Perancangan 51
3.2.1 Kuesioner Target 51
3.2.2 Studi Eksperimental 1 52
3.2.3 *Depth Interview* 1 (Cak Kartolo) 52
3.2.4 Observasi 53
3.2.5 Studi Eksperimental 2 53
3.2.6 *Depth Interview* 2 (Komikus Beng Rahadian) 54
3.2.7 *Depth Interview* 3 (Komikus Yudi Susanto) 55
3.2.8 Studi Eksperimental 3 (*Prototyping*) 55
3.2.9 *Depth Interview* 4 (Motion Designer Esa Perkasa) 56
3.2.10 Pematangan Konsep dan Eksekusi 56
3.2.11 *Post-Test* 56
3.2.12 Evaluasi 57
3.2.13 Desain Final 58
3.3 Jadwal Penelitian 58
BAB IV HASIL DAN ANALISA 59
4.1 Studi Eksperimental 1 59
4.1.1 Alternatif Naskah Kidungan 59
4.1.2 *Story Worksheet* Karakter 62
4.2 *Depth Interview* dengan Cak Kartolo 64
4.3 Observasi 66
4.4 Studi Eksperimental 2 73
4.4.1 Naskah Kidungan 73
4.4.2 Kebutuhan *Environment* dan *Property* 76
4.4.3 Desain Karakter 76
4.4.4 Desain *Environment* dan *Property* 80
4.4.5 *Storyboard* Awal 81
4.4.6 Desain *Thumbnail Motion Comic* 82
4.5 *Depth Interview* dengan Pak Beng Rahadian 84
4.6 *Depth Interview* dengan Yudi Sutanto 86
4.7 Studi Eksperimental 3 88
4.7.1 *Sample Prototype* Awal 88
4.8 *Depth Interview* dengan Esa Perkasa 89
BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN 91
5.1 Konsep Desain 91

5.2 Proses Pra Produksi 92
5.2.1 Kata Kunci 92
5.2.2 Judul *Motion Comic* 92
5.2.3 Kidungan 92
5.2.4 Audio 97
5.2.5 Konsep Karakter 99
5.2.6 Konsep *Environment* dan *Property* 100
5.2.7 Konsep Elemen Komik 101
5.2.8 *Thumbnail Motion Comic* 102
5.2.9 Storyboard 103
5.2.10 Segmentasi Target 104
5.3 Proses Produksi 105
5.3.1 Proses Perekaman Kidungan 105
5.3.2 Desain Karakter 107
5.3.3 Desain *Environment* dan *Property* 109
5.3.4 Penggunaan Elemen Komik 110
5.3.5 Desain *Thumbnail* 112
5.3.6 *Color Script* 113
5.3.7 Aset Grafis *Motion Comic* 114
5.3.8 *Timing* 115
5.4 Proses Pasca Produksi 118
5.4.1 *Audio Editing* dan *Scoring* 118
5.4.2 Penganimasian dan Format *Motion Comic* 119
5.4.3 *Scene Preview* 120
5.4.4 *Subtitle* 123
5.4.5 *Unique Selling Preposition* 123
5.4.6 Rencana Pengembangan 123
5.4.7 Distribusi Media 124
5.4.8 *Post-Test Motion Comic* Warung Cak Kartolo 126
BAB VI PENUTUP 141
6.1 Kesimpulan 141
6.2 Saran 143
DAFTAR PUSTAKA 144
LAMPIRAN 147
BIOGRAFI PENULIS 159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Komik Garudayana karya Is Yuniarto 3

Gambar 1. 2 Motion Comic Wayang Beber Pacitan Indira Maharsi 4

Gambar 2. 1 Watchmen: Motion Comic 7

Gambar 2. 2 The rise and fall of the Mongol Empire 9

Gambar 2. 3 The Witcher 2: Interactive Comic Book 10

Gambar 2. 4 Penulis Bersama Cak Kartolo 12

Gambar 2. 5 Koleksi Penghargaan milik Cak Kartolo..... 13

Gambar 2. 6 Buku Ludruk Jawa Timur: Dalam Pusaran Zaman..... 14

Gambar 2. 7 Kidungan sebagai alat pendidikan masyarakat 16

Gambar 2. 8 Kidungan sebagai media perjuangan..... 16

Gambar 2. 9 Kidungan sebagai media kritik sosial..... 17

Gambar 2. 10 Kidungan sebagai media pembangunan..... 17

Gambar 2. 11 Kidungan sebagai media sponsor..... 17

Gambar 2. 12 Panel dan gutter pada buku komik Buffy the Vampire Slayer..... 26

Gambar 2. 13 Eksplorasi panel dan gutter pada motion comic Buffy the Vampire Slayer..... 27

Gambar 2. 14 Panel komik koncensional The Watchmen 29

Gambar 2. 15 Panel motion comic The Watchmen 30

Gambar 2. 16 Contoh Storyboard komik 32

Gambar 2. 17 Panel & Gutter..... 34

Gambar 2. 18 Moment to moment 35

Gambar 2. 19 Action to action 35

Gambar 2. 20 Subject to subject 36

Gambar 2. 21 Scene to scene 36

Gambar 2. 22 Aspect to aspect..... 37

Gambar 2. 23 Non-sequitur..... 37

Gambar 2. 24 Layout Direction 38

Gambar 2. 25 Grid..... 39

Gambar 2. 26 Line of sight 39

Gambar 2. 27 Camera angle..... 41

Gambar 2. 28 The 180 rule 42

Gambar 2. 29 Phase in comic..... 42

Gambar 2. 30 Gaya gambar realis pada lukisan Mona Lisa 44

Gambar 2. 31 Gaya gambar kartun pada serial Tom and Jerry dan Ninja Hattori 44

Gambar 2. 32 Gaya gambar hybrid pada serial Sailor Moon (proporsi tubuh realis dengan kombinasi bentuk kartun) 45

Gambar 2. 33 The Starry Night by Vincent Van Gogh (gaya post-impressionism pada The Starry Night termasuk kedalam gaya gambar fine art)..... 45

Gambar 3. 1 Bagan alur penelitian..... 50

Gambar 4. 1 Dokumentasi Depth Interview 64

Gambar 4. 2 Bedayan Ludruk Karya Budaya 66

Gambar 4. 3 Tari Remo Ludruk..... 67

Gambar 4. 4 Tandak/Penari kelompok 1..... 68

Gambar 4. 5 Tandak/Penari kelompok 2 68

Gambar 4. 6 Dagelan 69

Gambar 4. 7 Dokumentasi Observasi 70

Gambar 4. 8 Dokumentasi Google Maps 72

Gambar 4. 9 Script naskah awal penulis dan Cak Kartolo 74

Gambar 4. 10 Script acuan motion comic 75

Gambar 4. 11 Moodboard Cak Kartolo 77

Gambar 4. 12 Sketsa alternatif karakter Cak Kartolo 77

Gambar 4. 13 Moodboard Ning Tini 78

Gambar 4. 14 Sketsa alternatif karakter Ning Tini 78

Gambar 4. 15 Moodboard Mbak Dewi 79

Gambar 4. 16 Referensi visual outfit Mbak Dewi 79

Gambar 4. 17 Sketsa alternatif karakter Mbak Dewi 80

Gambar 4. 18 Sketsa desain hunian diperkampungan 80

Gambar 4. 19 Sketsa desain properti perkampungan 81

Gambar 4. 20 Sketsa alternatif thumbnail 1 83

Gambar 4. 21 Sketsa alternatif thumbnail 2 83

Gambar 4. 22 Sketsa alternatif thumbnail 3 84

Gambar 4. 23 Beng Rahadian dan karya komiknya 84

Gambar 4. 24 Yudi Sutanto dan karya komiknya 86

Gambar 4. 25 Gambar cuplikan sample prototype awal 88

Gambar 4. 26 Esa Perkasa Novesada 89

Gambar 5. 1 Storyboard episode 1 82

Gambar 5. 2 Konsep Desain..... 91

Gambar 5. 3 Thumbnail motion comic terpilih..... 103

Gambar 5. 4 Storyboard motion comic 103

Gambar 5. 5 Diagram pengalaman responden 104

Gambar 5. 6 Alasan responden yang belum pernah menonton ludruk 104

Gambar 5. 7 Rekaman dengan Ahmad Syahid 105

Gambar 5. 8 Rekaman dengan Cak Kartolo..... 106

Gambar 5. 9 Desain final Cak Kartolo..... 107

Gambar 5. 10 Proses pembuatan karakter Cak Kartolo 107

Gambar 5. 11 Desain final Ning Tini..... 108

Gambar 5. 12 Proses pembuatan karakter Ning Tini 108

Gambar 5. 13 Proses pembuatan karakter Mbak Dewi..... 108

Gambar 5. 14 Desain final Mbak Dewi 109

Gambar 5. 15 Proses pembuatan environment dan property 109

Gambar 5. 16 Desain final environment dan properti..... 110

Gambar 5. 17 Penggunaan Panel 110

Gambar 5. 18 Penggunaan Grid..... 111

Gambar 5. 19 Penggunaan Direction 111

Gambar 5. 20 Penggunaan Splash..... 111

Gambar 5. 21 Penggunaan Angle..... 112

Gambar 5. 22 Desain thumbnail yang telah dibuat 112

Gambar 5. 23 Desain thumbnail final 112

Gambar 5. 24 Color script motion comic 113

Gambar 5. 25 Proses pembuatan aset scene 1 pada program procreate 114

Gambar 5. 26 Proses pembuatan aset scene 8 pada program Adobe Photoshop 115

Gambar 5. 27 Proses editing audio 118

Gambar 5. 28 Proses layering pada thumbnail 119

Gambar 5. 29 Proses penganimasian aset karakter, panel dan background 120

Gambar 5. 30 Scene preview part 1 121

Gambar 5. 31 Scene preview part 2 122

Gambar 5. 32 Penggunaan subtitle bahasa Indonesia 123

Gambar 5. 33 Penggunaan subtitle bahasa Jawa Suroboyoan 123

Gambar 5. 34 Logo kanal YouTube dan Profil Instagram 124

Gambar 5. 35 Preview YouTube Warung Cak Kartolo 125

Gambar 5. 36 User testing bersama Mbak Juni 127

Gambar 5. 37 User testing bersama Pak Hendro dan istri 128

Gambar 5. 38 User testing bersama Mas Alif 129

Gambar 5. 39 User testing bersama Adhec Saputra 130

Gambar 5. 40 User testing bersama Mas Rofiqi 131

Gambar 5. 41 User testing bersama Mas Rifky 132

Gambar 5. 42 User testing bersama Palguna Adi 133

Gambar 5. 43 User testing bersama Pak Adriyono 134

Gambar 5. 44 Tanggapan usia responden 135

Gambar 5. 45 Tanggapan asal daerah 136

Gambar 5. 46 Tanggapan kesan awal 136

Gambar 5. 47 Perbedaan yang dirasakan dengan ludruk konvensional..... 137

Gambar 5. 49 Rating kejelasan kidungan motion comic 137

Gambar 5. 48 Korelasi kesesuaian visual dengan kidungan..... 138

Gambar 5. 50 Rating desain karakter..... 138

Gambar 5. 53 Kesan desain environment 139

Gambar 5. 52 Kesan desain karakter..... 139

Gambar 5. 51 Rating desain environment..... 139

Gambar 5. 54 Potensi dalam mempertahankan eksistensi Ludruk. 140

DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Data grup dan seniman ludruk di Jawa Timur tahun 1984-1988..... 2

Table 2. 1 Analisa DC Watchmen: Motion Comic 7

Table 2. 2 Hal yang Diadaptasi dari Motion Comic Watchmen 8

Table 2. 3 Analisa Film Animasi The Rise and Fall of The Mongol Empire 9

Table 2. 4 Hal yang Diadaptasi dari animasi The rise and fall of the Mongol Empire 10

Table 2. 5 Analisa The Witcher 2: Interactive Comic Book..... 11

Table 2. 6 Hal yang Diadaptasi dari The Witcher 2: Interactive Comic Book 11

Table 3. 1 Protokol Kuesioner Target..... 51

Table 3. 2 Protokol Depth Interview 1..... 52

Table 3. 3 Protokol Depth Interview 2..... 54

Table 3. 4 Protokol Depth Interview 3..... 55

Table 3. 5 Protokol Depth Interview 4 56

Table 3. 65 Protokol Post-Test 57

Table 3. 7 Jadwal Penelitian 58

Table 4. 1 Alternatif Naskah 1 59

Table 4. 2 Alternatif Naskah 2 60

Table 4. 3 Alternatif Naskah 3 61

Table 4. 4 Profil Cak Kartolo 62

Table 4. 5 Profil Ning Tini 63

Table 4. 6 Profil Mbak Dewi Triyanti 63

Table 4. 9 Kebutuhan environment episode 1 76

Table 5. 1 Storyline motion comic warung cak kartolo episode 1 95

Table 5. 2 Matrik visual kidungan 97

Table 5. 3 Matrik Sound 98

Table 5. 4 Matrik karakter Cak Kartolo 99

Table 5. 5 Matrik karakter Mbak Dewi 100

Table 5. 6 Matrik karakter Ning Tini 100

Table 5. 7 Matrik environment dan property 101

Table 5. 8 Konsep elemen komik 102

Table 5. 9 Rekaman dengan Ahmad Syahid 106

Table 5. 10 Rekaman dengan Cak Kartolo 106

Table 5. 11 Timing motion grafis 115

Table 5. 12 Format motion comic 120

Table 5. 13 Persyaratan monetisasi YouTube 126

Table 5. 14 User testing bersama Mbak Juni 127

Table 5. 15 User testing bersama Pak Hendro dan Istri 128

Table 5. 16 User testing bersama Mas Alif 129

Table 5. 17 User testing bersama Adhec 130

Table 5. 18 User testing bersama Mas Rofiqi 131

Table 5. 19 User testing bersama Mas Rifky 132

Table 5. 20 User testing bersama Palguna Adi 133

Table 5. 21 User testing bersama Pak Adriyono 134

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ludruk merupakan seni teater tradisional yang terdiri dari beberapa rangkaian pertunjukan. Sebagai sebuah teater tradisional, pertunjukan ini memiliki sebuah pakem khusus yang membedakannya dengan seni pertunjukan lain. Dalam pertunjukannya, pemain ludruk tidak menggunakan naskah sehingga seni pertunjukan ini murni mengandalkan improvisasi ludruk harus memenuhi unsur Tari Remo, Bedhayan, Kidungan jula-juli, Dagelan, lakon cerita utama, dan iringan musik gamelan (Supriyanto, 2018). Salah satu bagian dalam pertunjukan ludruk yang digunakan untuk penyampaian pesan adalah kidungan. Kidungan/ Jula-Juli adalah pantun atau syair-syair yang dilagukan dengan iringan gamelan (Supriyanto, 2018). Pada era sebelum kemerdekaan ludruk diwarnai dengan kisah-kisah perlawanan kepada penjajah. Pada periode tersebut juga muncul tokoh legendaris Ludruk yaitu Cak Durasim yang sekarang diabadikan menjadi nama Gedung pertunjukan di Surabaya. Selain menjadikan ludruk sebagai hiburan rakyat, Cak Durasim juga menyisipkan pesan-pesan perlawanan dalam pertunjukannya (Wibisono, 2016).

Cak Kartolo atau Kartolo adalah salah satu tokoh Ludruk senior yang sudah aktif dalam dunia seni ludruk sejak era tahun 1960-an hingga saat ini. Di usianya yang ke 74 tahun beliau masih aktif bermain kidungan dan lawakan diberbagai acara, mulai acara yang diadakan oleh instansi pemerintah hingga individu masyarakat. Lawakan yang mudah dicerna dan dimengerti serta menampilkan tema yang dekat dengan kehidupan masyarakat yang menyasar semua umur membuat Cak Kartolo disukai banyak orang.

Eksistensi ludruk di era sekarang tidak sepopuler pada era 60-an. Ludruk pernah menjadi tontonan yang dinanti masyarakat Jawa Timur. Menonton

ludruk pada saat itu sebanding dengan menonton konser musik atau bioskop pada era sekarang. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur pernah mencatat jumlah grup ludruk dan aktivitas seniman ludruk di Jawa Timur tahun 1984-1988 sebagai berikut.

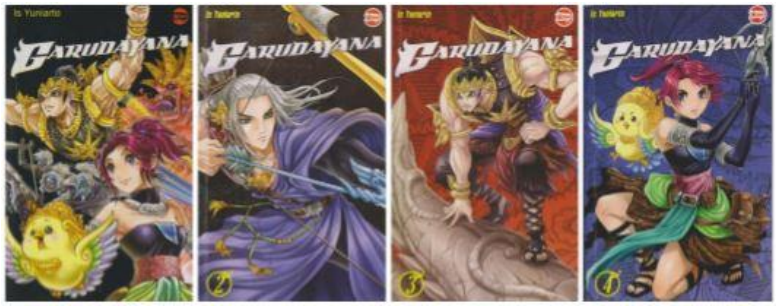
Table 1. 1 Data grup dan seniman ludruk di Jawa Timur tahun 1984-1988

Tahun	Grup/ Organisasi	Seniman	Pementasan
1984-1985	789	22.286	14.004
185-1986	771	15.431	10.119
1986-1987	621	22.592	10.730
1987-1988	525	15.327	8.103

Menurut Supriyanto dalam buku Ludruk Jawa Timur Dalam Pusaran Zaman faktor penyebab turunnya eksistensi kesenian Ludruk cukup kompleks mulai dari faktor internal yaitu daya dukung senimannya dan faktor eksternal yaitu sikap masyarakat serta mulai berkembangnya media hiburan melalui elektronika seperti radio, tape recorder dan televisi. Selain itu generasi tua yang pernah berada dalam masa kejayaan ludruk mulai berkurang (meninggal) serta kurangnya pengetahuan mengenai kesenian ludruk pada generasi muda menjadikan kesenian ludruk semakin terancam keberadaannya.

Di era modern banyak media konvensional mulai beradaptasi dengan beralih ke media baru agar tetap bisa bertahan. Kemudahan untuk mengakses internet yang dimiliki semua kalangan membuat pertunjukan tradisional ludruk semakin ditinggalkan. Adapatasi media baru juga dapat dikolaborasikan dengan hal-hal yang dekat dengan masyarakat seperti kondisi lingkungan, sosial, agama, seni dan budaya. Media audiovisual menjadi salah satu media yang sering digunakan untuk mentransformasikan media lama ke dalam media baru. Tidak hanya mentransformasikan ke dalam media baru, media audio visual juga dapat di eksplorasi dan dimodifikasi sesuai kelebihan media tersebut. Prinsip ini sering digunakan dalam media audio visual

animasi atau komik Jepang. Keunikan dari budaya lokal menjadi inspirasi para kreator di Jepang dalam membuat karya yang berbasis kedaerahan, namun tetap memiliki bahasa global. Transformasi budaya lokal dengan media audio visual menghasilkan media baru dengan karakteristik dan ciri khas yang kuat. Menurut Sugihartono, Indonesia memiliki potensi yang sama untuk dapat sejajar dengan karya animasi atau komik Jepang karena memiliki banyak sekali identitas budaya lokal dari ujung Aceh sampai ujung Papua (Wikayanto et al., 2019). Salah satu bentuk transformasi pada seni dan budaya Indonesia kedalam media baru adalah "Ria Jenaka Milenial" yaitu sebuah pertunjukan wayang punakawan yang ditransformasikan kedalam sebuah acara televisi dengan konsep *stand up comedy* dan menggunakan bahasa kekinian. Dengan konsep yang unik dan menyesuaikan zaman, acara ini dapat meraih banyak *audience* dari kalangan anak muda/ remaja. Contoh lain dari transformasi media ini adalah komik Garudayana. Komik garudayana adalah komik yang mengangkat cerita pewayangan mahabrata dengan penceritaan modern dan gaya gambar manga kaya komikus Is Yuniarto. Dengan desain baru dan cerita yang lebih modern, komik garudayana ini dapat menarik para penikmat komik khususnya kalangan anak muda/ remaja dan mematahkan stigma masyarakat bahwa wayang hanya untuk orang tua.



Gambar 1. 1 Komik Garudayana karya Is Yuniarto

(Sumber: Google Image)

Selain animasi dan komik, media audio visual lainnya adalah *motion comic*. *Motion comic* adalah bentuk animasi digital yang mengadaptasi narasi buku dan visual komik menjadi animasi narasi berbasis layar (Smith, 2012). *Motion comic* juga disebut seni hibrida yang menggabungkan animasi dan

komik dengan mengambil elemen visual yang telah ada dalam suatu komik. Drew Morton menjelaskan bahwa *motion comic* dapat memberikan emosi dan pengalaman berbeda kepada pembaca dibandingkan dengan komik konvensional sehingga *motion comic* memiliki potensi yang masih sangat luas untuk dikembangkan (Morton, 2015). Penggunaan media *motion comic* dalam adaptasi kesenian dan budaya di Indonesia masih tergolong sedikit. Salah satu penelitian transformasi seni dan budaya dengan *motion comic* pernah dilakukan oleh Indiria Maharsi, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan mentransformasikan Wayang Beber Pacitan dengan media *motion comic*.

Gambar 1. 2 Motion Comic Wayang Beber Pacitan Indira Maharsi

(Sumber: Jurnal Dekave Vol 11 ISI Yogyakarta)

Animasi dan komik termasuk didalam subsektor film, animasi dan video dalam ekonomi kreatif. Data dari Badan Pusat statistik (BPS) mencatat bahwa *product domestic bruto* (PDB) ekonomi kreatif pada periode 2010-2015 mengalami kenaikan dari 525,96 triliun rupiah menjadi 852,24 triliun rupiah atau meningkat rata-rata 10,14 persen per tahun. Pada tahun 2016 PDB ekonomi kreatif tumbuh sebesar 922,59 trilun rupiah, ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian Indonesia.

Dari fenomena penurunan eksistensi kesenian ludruk, adaptasi media lama ke media baru dan perkembangan media audio visual di era modern

sangat penting untuk keberlanjutan kesenian terutama Ludruk. Perancangan ini dilakukan untuk menciptakan media baru dengan mengadaptasikan pertunjukan ludruk konvensional kedalam media *motion comic* sebagai sarana alternatif media baru dalam menikmati pertunjukan ludruk bagi kalangan anak muda.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Ludruk mengalami penurunan eksistensi karena perkembangan teknologi.
2. Transformasi/ adaptasi media konvensional dalam ranah budaya lokal Indonesia kedalam media baru masih belum sebanyak negara lain, walaupun memiliki potensi yang besar.
3. Eksplorasi dan penggunaan media *motion comic* yang bertemakan seni dan budaya masih sedikit.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah "Bagaimana proses adaptasi Ludruk menjadi *Motion Comic* sebagai media baru eksistensi Ludruk?"

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, agar bahasan tetap berada pada fokus dan koridor yang jelas:

1. Perancangan ini berfokus pada proses pembuatan *motion comic* ludruk dan dampak dari transformasi pertunjukan ludruk konvensional menjadi *motion comic*.
2. Metode dalam perancangan ini meliputi studi literatur dan eksisting untuk menganalisis informasi awal, serta studi observasi dan eksperimental dalam merancang konsep desain.
3. Perancangan *motion comic* ini membahas proses pembuatan dari Pra-Produksi, Produksi dan Post-Produksi.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk:

1. Menciptakan sarana media baru pertunjukan ludruk.
2. Mencari dampak transformasi media lama/ konvensional ke media baru.
3. Memanfaatkan potensi era digital dan media audio visual.
4. Memberikan kontribusi kepada kesenian ludruk dan para pelaku ludruk.

1.6 Manfaat Perancangan

1. **Manfaat Teoritis**

   Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan media audio visual dalam bidang komik dan *motion graphic* serta memberikan kontribusi terhadap pelestarian kesenian Ludruk di Indonesia.

2. **Manfaat Akademis**

   Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu desain komunikasi visual serta sebagai rujukan dalam perancangan dan khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang audio visual.

3. **Manfaat Praktis**

   Bagi Seniman/ Pegiat Ludruk

   - Menjadi media baru untuk berkarya dan melestarikan ludruk.
   - Menjadi sumber pendapatan tambahan ketika dimonetisasi.

   Bagi Masyarakat

   - Menjadi rujukan dalam pengembangan media konvensional menjadi media digital.
   - Memberikan wawasan baru mengenai transformasi media.

   Bagi Kehidupan

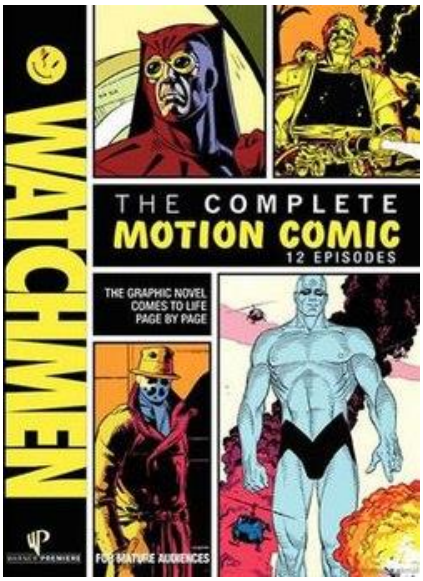
   - Turut melestarikan kesenian ludruk.
   - Ikut membangun kembali eksistensi kesenian ludruk Jawa Timur.
   - Mengarsipkan kesenian ludruk dalam bentuk *motion comic*.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Eksisting

Studi ini digunakan untuk menganalisis media yang memiliki tema atau konsep yang serupa dan ada terlebih dahulu. Dalam kasus ini, artinya studi dilakukan dengan menganalisis kelebihan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan.

2.1.1 *DC Watchmen Motion Comic*



Gambar 2. 1 Watchmen: Motion Comic

(Sumber: en.wikipedia.org)

Table 2. 1 Analisa DC Watchmen: Motion Comic

Media	:	DC Watchmen: Motion Comic
Jenis	:	Series 12 Episodes
Produksi	:	Alan Moore & Dave Gibbons
Publisher	:	Cruel and Unusual Films
Narasi	:	Dialog antar tokoh
Musik	:	Musik latar dan Narasi
Karakter Penokohan	:	Komik bergerak Watchmen ini memiliki beberapa karakter utama. Karakter protagonis dimana diperankan oleh superhero yang ada bersifat manusiawi yang mana memiliki sisi baik dan juga sisi buruk.

		Namun komik ini tidak secara gamblang memperlihatkan kebaikan atau keburukan dari setiap tokoh yang ada.
Alur Cerita	:	*Motion Comic* Watchmen ini tidak menggunakan plot komik/film superhero pada umumnya. Plot dalam komik ini tidak pernah menggambarkan bagaimana superhero mendapatkan kekuatannya atau era gemilang superhero dalam menumpas kejahatan. Alur cerita komik ini terfokus pada ancamman perang nuklir dan implikasi perang dingin antara AS dan Soviet serta secara khusus fokus pada penyelidikan Rorschach terhadap kematian salah satu superhero The Comedian. Dua plot besar yang berhubungan pada akhirnya menciptakan alur cerita yang unik dalam genre superhero.

Table 2. 2 Hal yang Diadaptasi dari Motion Comic Watchmen

No	Hal yang diadaptasi	Gambar
1	Teknik sinematik DOF jauh dan dekat sehingga memberikan efek blur/ samar pada objek yang tidak difokuskan.	
2	Detail efek suara seperti rantai bergerak memberikan efek yang lebih hidup.	
3	Gerakan benda yang *looping* saat karakter *idle*. Seperti asap rokok pada gambar berikut.	
4	Gerakan *overlapping* antar karakter yang hidup agar terlihat dinamis.	
5	Permainan detail efek cahaya seperti kiltan petir, cahaya lampu dsb.	

2.1.2 *Ted Ed : The rise and fall of the Mongol Empire*

Gambar 2. 2 The rise and fall of the Mongol Empire

(Sumber: Youtube Ted-Ed)

Table 2. 3 Analisa Film Animasi The Rise and Fall of The Mongol Empire

Media	:	Animasi The rise and fall of the Mongol Empire - Anne F. Broadbridge
Durasi	:	5 menit
Produksi	:	Globizco Studios
Publisher	:	TED-Ed
Narasi	:	Narator monolog dari pencerita
Musik	:	Musik latar dan Narasi
Visual	:	Animasi dengan gaya gambar kartun semi realis dan menggunakan warna yang vibrance.
Konsep Cerita	:	Animasi ini mengangkat tema kejayaan dan jatuhnya kerkaisaran Mongol dibawah kepemimpinan Jenghis Khan. Dikisahkan pada abad 12 sebelum menjadi kekasisaran, rakyat mongol adalah sebuah kelompok pengembara yang dipersatukan dibawah kepemimpinan Temujin. Hingga pada tahun 1206 dia dijuluki sebagai Jengis Khan dan berambisi menguasai dunia. Pada kekaisaran Jengis Khan daerah kekuasaan mongol membentang dari Korea ke Ukraina dan Siberia hingga Cina Selatan. Setelah Jengis Khan wafat, mongol dipimpin oleh beberapa keturunan Jengis Khan hingga daerah kekuasaan mongol bertambah luas dan kehidupan masyarakat mongol semakin maju. Hingga peperangan saudara terjadi pada keturunan Jengis Khan hingga kekusasaan terbagi menjadi beberapa wilayah.

Table 2. 4 Hal yang Diadaptasi dari animasi The rise and fall of the Mongol Empire

No	Hal yang diadaptasi	Gambar
1	Gaya gambar semi realis dengan bentuk minimalis namun dengan objek yang detail.	
2	Penggunaan warna vibrant yang menarik mata.	
3	Penggunaan dan komposisi elemen visual yang kreatif.	
4	Desain karakter yang unik dan ikonik.	

2.1.3 The Witcher 2: Interactive Comic Book

Gambar 2. 3 The Witcher 2: Interactive Comic Book

(Sumber : App Store Apple)

Table 2. 5 Analisa The Witcher 2: Interactive Comic Book

Media	:	The Witcher 2: Assassins of Kings Interactive Comic Book
Platform	:	iOS 4.3 atau versi sebelumnya
Produksi & Publisher	:	CD PROJEKT S.A.
Narasi	:	Tanpa Narasi
Musik	:	Background suara dan *sound effect*
Visual	:	Visual dengan format komik konvensional
Alur Cerita	:	Cerita seorang tokoh bernama Geralt seorang witcher (pembunuh monster). Cerita buku interaktif The Witcher 2 ini bercerita tentang Geralt yang di angkat menjadi bodyguard seorang raja setelah berhasil melindunginya dari seorang pembunuh. Namun, sebelum Geralt pensiun, sang raja dibunuh oleh seorang witcher lain. Geralt pun dituduh sebagai pelaku, untuk membersihkan Namanya, geralt harus mengejar dan mengungkap pelaku pembunuhan.

Table 2. 6 Hal yang Diadaptasi dari The Witcher 2: Interactive Comic Book

No	Hal yang diadaptasi	Gambar
1	Hirarki gerakan dimulai dari background hingga panel untuk membentuk satu *scene*. Ditambah efek khusus pada panel seperti *wiggle* dan *ease out*.	
2	Pemilihan gerakan munculnya panel yang dinamis serta objek *overlapping* dengan kotak panel.	
3	Eksplorasi bentuk panel untuk memunculkan kesan tertentu.	

4	Penggunaan ukuran *artboard* yang lebih dari ukuran preview untuk memperlihatkan *environment*.	

2.2 Tinjauan Teori Utama

2.2.1 Cak Kartolo

Gambar 2. 4 Penulis Bersama Cak Kartolo

(Sumber: Putra, 2019)

Cak Kartolo atau Kartolo adalah salah satu tokoh Ludruk senior yang sudah aktif dalam dunia seni ludruk sejak era tahun 1960-an. Kartolo muda memulai karirnya dengan menjadi panjak atau pengrawit, lalu menjadi penari ngremo, kemudian menjadi pemain ludruk dan menjadi pengidung sekaligus pelawak.

Kartolo menekuni karir seniman ludruk keliling dengan bergabung dengan grup ludruk keliling antara lain ludruk Dwikoa milik Zeni Tempur V Lawang, Malang, dan ludruk Marinir Gajah Mada Surabaya hingga pada tahun 1971 bergabung dengan grup ludruk RRI Surabaya. Bergabug dengan ludruk RRI, Cak Kartolo berperan sebagai pengidung ketika ludruk RRI

Surabaya mengadakan pentas di Taman Sena Putra Malang. Kemudian berlanjut hingga tahun 1980 bersama dengan Nelwan' Wongsokadi membuat kaset rekaman komersial yang diberi label Jula-Juli guyonan.

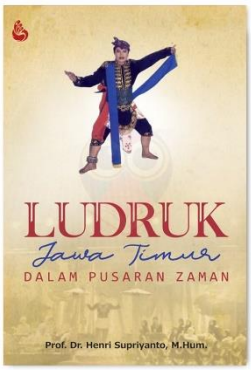
Kemampuan Cak Kartolo di bidang kidungan dan lawakan tidak diragukan lagi, hal ini dibuktikan dengan adanya jumlah kaset rekaman komersial yang mencapai 95 volume. Kaset – kaset itu direkam antara tahun 1980 sampai tahun 1995, dan kebanyakan dari kaset-kasetnya di produksi Studio Niwana Record Surabaya. Atas jasa-jasanya di bidang ludruk tersebut Cak Kartolo mendapat berbagai macam jenis penghargaan mulai dari instansi pemerintahan, instansi pendidikan, komunitas, dan masyarakat.

Gambar 2. 5 Koleksi Penghargaan milik Cak Kartolo

(Sumber: Putra,2019)

Di umurnya yang ke 74 tahun, Cak Kartolo masih aktif bermain kidungan dan lawak diberbagai acara. Panggilan untuk manggung diberbagai pertunjukan masih ramai hingga saat ini, klien Cak Kartolo juga berasal dari berbagai kalangan, mulai dari instansi hingga individu masyarakat. Selain itu Cak Karolo juga memiliki karya berupa film hasil kolaborasi dengan youtuber Bayu Skak untuk film Yo Wis Ben 1 dan 2.

2.2.2 Literatur Kidungan Ludruk



Gambar 2. 6 Buku Ludruk Jawa Timur: Dalam Pusaran Zaman

(Sumber: Putra,2020)

Literatur kidungan ludruk ini merujuk pada buku Ludruk Jawa Timur Dalam Pusaran Zaman karangan Prof. Dr. Henri Supriyanto, M.Hum. tahun 2018. Kidungan ludruk adalah pantun atau syair-syair yang dilagukan dengan iringan gamelan. Kidungan atau Jula Juli Jawa Timuran menjadi unsur penting dan wajib dan harus ada di dalam kesenian ludruk. Pesan yang tersirat dalam lirik-lirik kidungan Jawa Timuran dan interaksi yang dilakukan oleh pelaku terhadap penonton menjadikan kidungan sebagai media penyampai pesan yang efektif didalam kesenian ludruk.

Ludruk Jawa Timur biasanya menggunakan bahasa Jawa Timur atau bahasa Arek serta dalam pertunjukannya para lakon ludruk menggunakan busana khas Jawa Timuran lengkap dengani ikat kepala atau udheng. Dasar pemakaian bahasa dalam ludruk adalah pertimbangan kemampuan berbahasa para lakon sehingga bahasa yang digunakan antar lakon sering memiliki dialeg yang berbeda tergantung dengan kebiasaan dan kemampuan bahasa masing-masing lakon.

Dalam pagelaran ludruk ada beberapa macam kidungan Jawa Timur seperti yang diklasifikasikan oleh Henri Supriyanto:

- Kidungan Ngeremo/Beskalan

Kidungan ngeremo adalah kidungan yang disampaikan oleh penari remo putra atau remo putri (beskalan) sebagai pembuka dari pagelaran ludruk.

- Kidungan Lawak

  Kidungan yang disampaikan oleh pelawak dalam pagelaran ludruk. Dimana kidungan lawak yang bagus adalah kidungan yang dapat mencapai daya tarik dalam penyampaian kritik sosialnya. Kualitas teater ludruk lebih sering diukur dari kualitas penampilan dari pelawak serta dagelan yang disampaikan. Oleh karena itu, parikan lawak menjadi ujung tombak dalam pagelaran ludruk.

- Kidungan Bedhayan/Bedayan

  Bedayan pada teater ludruk tidak sama dengan bedhayan seperti bedhayan srimpi yang ada di keraton yogya atau solo. Bedayan pada ludruk adalah penampilan dari tandak-tandak yang menari dan menyanyi diatas panggung. Kidungan bedayan adalah kidungan yang dilagukan oleh para penari/tandhak.

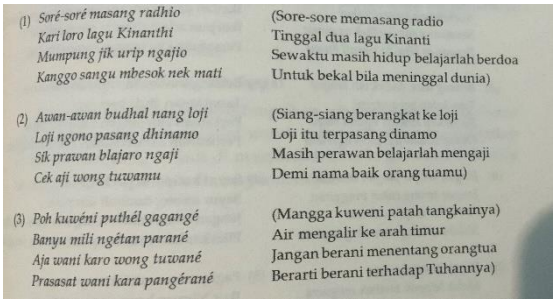
- Kidungan adekan/adegan

  Kidungan adegan disini adalah parikan jula-juli yang isinya disesuaikan dengan cerita pertunjukan dengan maksud untuk membawa suasana. Adegan yang dimaksud, misalnya adegan sedih, gembira, atau adegan percintaan dua tokoh di atas panggung.

Henri Supriyanto juga menjelaskan lima fungsi kidungan dalam pertunjukan ludruk yaitu:

a) Kidungan sebagai alat pendidikan masyarakat

Menyajikan cerita yang dapat dijadikan anutan masyarakat, biasanya kidungan berisi tentang keagamaan atau nasihat.



(1) *Soré-soré masang radhio* (Sore-sore memasang radio
Kari loro lagu Kinanthi Tinggal dua lagu Kinanti
Mumpung fik urip ngajio Sewaktu masih hidup belajarlah berdoa
Kanggo sangu mbesok nek mati Untuk bekal bila meninggal dunia)

(2) *Awan-awan budhal nang loji* (Siang-siang berangkat ke loji
Loji ngono pasang dhinamo Loji itu terpasang dinamo
Sik prawan blajaro ngaji Masih perawan belajarlah mengaji
Cek aji wong tuwamu Demi nama baik orang tuamu)

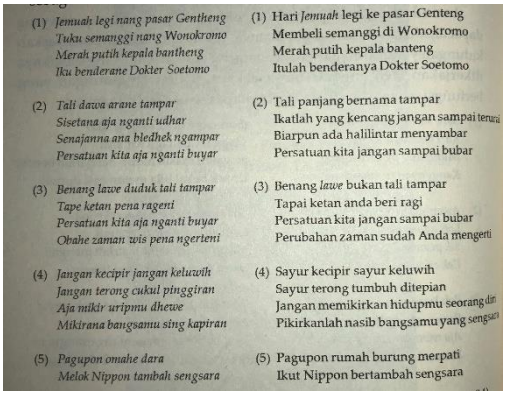
(3) *Poh kuwéni puthél gagangé* (Mangga kuweni patah tangkainya)
Banyu mili ngétan parané Air mengalir ke arah timur
Aja wani karo wong tuwané Jangan berani menentang orangtua
Prasasat wani kara pangérané Berarti berani terhadap Tuhannya)

Gambar 2. 7 Kidungan sebagai alat pendidikan masyarakat

(Sumber: Putra,2020)

b) Kidungan sebagai media perjuangan

Kidungan disni bertujuan untuk menanamkan jiwa nasionalisme dan memperkuat solidaritas masyarakat.



(1) *Jemuah legi nang pasar Gentheng* (1) Hari *Jemuah* legi ke pasar Genteng
Tuku semanggi nang Wonokromo Membeli semanggi di Wonokromo
Merah putih kepala bantheng Merah putih kepala banteng
Iku benderane Dokter Soetomo Itulah benderanya Dokter Soetomo

(2) *Tali dawa arane tampar* (2) Tali panjang bernama tampar
Sisetana aja nganti udhar Ikatlah yang kencang jangan sampai terurai
Senajanna ana bledhek ngampar Biarpun ada halilintar menyambar
Persatuan kita aja nganti buyar Persatuan kita jangan sampai bubar

(3) *Benang lawe duduk tali tampar* (3) Benang *lawe* bukan tali tampar
Tape ketan pena rageni Tapai ketan anda beri ragi
Persatuan kita aja nganti buyar Persatuan kita jangan sampai bubar
Obahe zaman wis pena ngerteni Perubahan zaman sudah Anda mengerti

(4) *Jangan kecipir jangan keluwih* (4) Sayur kecipir sayur keluwih
Jangan terong cukul pinggiran Sayur terong tumbuh ditepian
Aja mikir uripmu dhewe Jangan memikirkan hidupmu seorang diri
Mikirana bangsamu sing kapiran Pikirkanlah nasib bangsamu yang sengsara

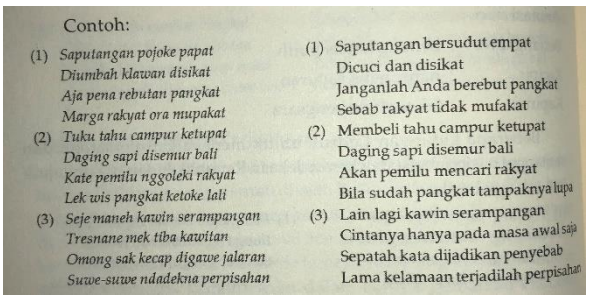
(5) *Pagupon omahe dara* (5) Pagupon rumah burung merpati
Melok Nippon tambah sengsara Ikut Nippon bertambah sengsara

Gambar 2. 8 Kidungan sebagai media perjuangan

(Sumber: Putra,2020)

c) Kidungan sebagai media kritik social

Kidungan ini digunakan sebagai alat untuk menyatakan protes kepada ketidakadilan yang terjadi di masyarakat atau kritik sosial terhadap kejanggalan yang terjadi di masyarakat.



Contoh:

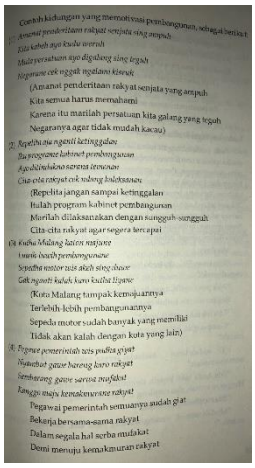
(1) *Saputangan pojoke papat* (1) Saputangan bersudut empat
Diumbah klawan disikat Dicuci dan disikat
Aja pena rebutan pangkat Janganlah Anda berebut pangkat
Marga rakyat ora mupakat Sebab rakyat tidak mufakat
(2) *Tuku tahu campur ketupat* (2) Membeli tahu campur ketupat
Daging sapi disemur bali Daging sapi disemur bali
Kate pemilu nggoleki rakyat Akan pemilu mencari rakyat
Lek wis pangkat ketoke lali Bila sudah pangkat tampaknya lupa
(3) *Seje maneh kawin serampangan* (3) Lain lagi kawin serampangan
Tresnane mek tiba kawitan Cintanya hanya pada masa awal saja
Omong sak kecap digawe jalaran Sepatah kata dijadikan penyebab
Suwe-suwe ndadekna perpisahan Lama kelamaan terjadilah perpisahan

Gambar 2. 9 Kidungan sebagai media kritik sosial

(Sumber: Putra,2020)

d) Kidungan sebagai media pembangunan

Kidungan ini biasa digunakan pada zaman Orde Baru yang maksudkan untuk menyampaikan motivasi pembangunan.


Contoh kidungan yang memotivasi pembangunan, sebagai berikut:

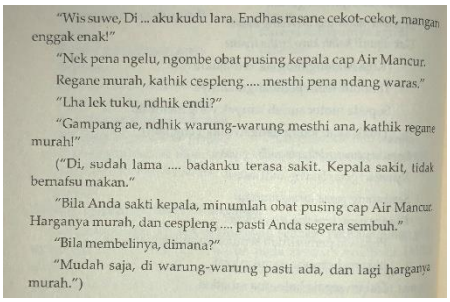
1. *Amanat penderitaan rakyat senjata ring ampuh*
   Kita kabeh aya kudu weruh
   Mula persatuan aya digalang ring teguh
   Negarane cek nggah ngalami kisruh
   (Amanat penderitaan rakyat senjata yang ampuh
   Kita semua harus memahami
   Karena itu matilah persatuan kita galang yang teguh
   Negaranya agar tidak mudah kacau)
2. *Repelita aja ngenti ketinggalan*
   Ba reganane kabinet pembangunan
   Ayo dilaksanakno sarana lerenanan
   Cita-cita rakyat cek nduwe kelekasanan
   (Repelita jangan sampai ketinggalan
   Itulah program kabinet pembangunan
   Marilah dilaksanakan dengan sungguh-sungguh
   Cita-cita rakyat agar segera tercapai
3. *Ca kudu Malang katon mayane*
   Uwoh hasil pembangunane
   Sepeda motor wis akeh ring duwe
   Gak nganti kalah karo kudu liyane
   (Kota Malang tampak kemajuannya
   Terlebih lebih pembangunannya
   Sepeda motor sudah banyak yang memiliki
   Tidak akan kalah dengan kota yang lain)
4. *Pegawe pemerintah wis pada gayat*
   Nyambat gawe bareng karo rakyat
   Sembarang gawe sarana mufakat
   Tanggi menju kemakmurane rakyat
   Pegawai pemerintah semuanya sudah gi at
   Bekerja bersama-sama rakyat
   Dalam segala hal serba mudakat
   Demi menuju kemakmuran rakyat

Gambar 2. 10 Kidungan sebagai media pembangunan

(Sumber: Putra,2020)

e) Kidungan sebagai media sponsor

Kidungan ini biasa digunakan untuk menyampaikan pesan untuk mempromosikan sesuatu secara eksplisit.


"Wis suwe, Di ... aku kudu lara. Endhas rasane cekot-cekot, mangan enggak enak!"

"Nek pena ngelu, ngombe obat pusing kepala cap Air Mancur. Regane murah, kathik cespleng .... mesthi pena ndang waras."

"Lha lek tuku, ndhik endi?"

"Gampang ae, ndhik warung-warung mesthi ana, kathik regane murah!"

("Di, sudah lama .... badanku terasa sakit. Kepala sakit, tidak bernafsu makan."

"Bila Anda sakti kepala, minumlah obat pusing cap Air Mancur. Harganya murah, dan cespleng .... pasti Anda segera sembuh."

"Bila membelinya, dimana?"

"Mudah saja, di warung-warung pasti ada, dan lagi harganya murah.")

Gambar 2. 11 Kidungan sebagai media sponsor

(Sumber: Putra,2020)

Aspek sastra pada kidungan ludruk masuk dalam kategori studi sastra lisan. Beberapa tinjauan pada aspek sastra pada kidungan ludruk adalah sebagai berikut:

1) Sastra lisan yang dikidungkan dalam bentuk pantun atau syair-syair dengan iringan gamelan.
2) Lakon/cerita yang diwujudkan di dalam dialog pada tiap-tiap adegan menyatu dalam satu totalis lakon.
    a) Segi bentuk kidungan, irama tunggal, tersusun dalam dua baris (pantun kilat, sampiran, dan isi). Dan juga irama ganda berbentuk pantun atau syair yang tediri dari empat baris.
    b) Segi isi, yakni mempelajari isi pantun atau syair yang dikidungkan.
    c) Segi kesejarahannya, misalnya kidungan ludruk pada zaman lerok, sesudah periode besut (1920-1930), kidungan ludruk sesudah zaman Orde Baru.

Kidungan menjadi salah satu bagian pertunjukan dalam ludruk, didalamnya biasa terkandung berbagai makna dan pesan yang ingin disampaikan lakon ludurk kepada masyarakat. Lakon sebagai penyampai kidungan pun harus memiliki kreativitas dan teknik improvisasi tinggi serta pemahaman dalam melagukan kidungan agar suatu kidungan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

2.2.3 Kidungan Jula Juli Cak Kartolo

Kidungan atau jula juli biasanya terdiri 2 atau 4 bait. Bait pertama atau kedua merupakan sampiran/ umpan pembuka. Sedang bait ketiga dan keempat adalah isi atau inti dari pesan yang hendak disampaikan (Mukaromah, 2018). Bunyi terakhir dari bait “pembuka” harus mirip dengan bunyi kata terakhir dari bait “isi” sehingga “jatuhnya” berirama dan enak didengar. Jula juli atau kidungan yang baik adalah kidungan yang tidak hanya menghibur / lucu

namun juga memberikan makna yang bermanfaat bagi pendengarnya. Dalam kidungan Suroboyoan terdiri dari lima sampai delapan parikan yang saling terkait. Isi dari kidungan biasanya menggambarkan benang merah dari lakon atau cerita yang akan dipentaskan (Mukaromah, 2018).

Untuk mengetahui pola serta makna dari kidungan yang dibuat Cak Kartolo, penulis akan menganalisis salah satu kidungan yang Cak Kartolo yaitu kidungan Basman Juragan Gentong (Kartolo, n.d.).

Kidungan Basman Juragan Gentong sebagai berikut:

a. *Awan-awan jok mangan nongko*
   Mangan nongko di campur micin
   Dadi perawan jok ngenyek joko
   Joko saiki mengandung vitamin
b. *Aku mono cuman guyonan*
   Mangan sego iwak e tempe
   Kadong di urap kumat ayanne
c. *Sego gorong karuan mati orep*
   Mati orep nok awan dunyo ayo seng aktif
   Orep nok alam donyo piro sue ne tak ibaratno
   Among mampir ngombe
d. *Tukaran lan padu wes gak onok perlune*
   Ayo seng rukun mbarek koncone
   Mulane ayo seng rokon mbarek kancane
   Podo gotong royong mbangun desane
e. *Luwe-luwe wong manggono nang kampong*
   Lek onok kerja bakti ayo podo gotong rotong
   Gotong royong supoyo ndang rampung
   Nuruto praturan karep e ben gak bingung,
f. *Pamonge maju rakyate Bersatu*
   Lek onok kampong seng penteng dipasang lampu
   Supoyo kampunge aman gak onok seng ganggu
   Lek melaku bengi gak nyandung watu

g. Pancen iki jaman, jaman kemajuan kudu lan bedo
Ningkatno pembangunan, sing di bangun eng segala bidang
Tempat ibadah gak katinggalan mbangun mental iku seng paling perlu
Sebab kanggo ndidik anak lan putu

h. Mulane lek ndedek jok sampek keliru
Supoyo generasine sek terus maju
Omah tendo gak onok lawange
Lek onok maleng wes pasti gampang mlebu ne
Dadi anak wedok ojok kenek sobo embong ae,
Wong mundak-mundak di gondol wewe

i. Wewe saiki wewe sira e rewu
Mula e lek nontok manggone yo podo peteng
Gombong wong wedok ayu atine rumangsa seneng
Tapi bareng di rangkul keliru arek gendeng

j. Dadi arek lanang mulane jok sembrono
Nek onok wong wedok liwat yo jok terus di gudo
Mengkok lek keliru ambek bojone konco

k. Wong munak-mundak ndadekno pekoro
Wong aku dewe dadakno sembrono
Onok wong wedok liwat wong terus tak gudo
Ati wes kadung karep ga mikir sopo-sopo
Bareng tak cekel teko mburi dadak keliru moro tuo

l. Ancen pirang-pirang gawe lagu gak enak ae
Tapi nyuwon sewu jula juli niku enak e mboten karuan
Jula-juli dipangan isuk enak sore enak bengi tambah enak
Ancen jula-juli kulo tak ibaratno tebu masi di pangan awan enak
Jam papat sore yo enak bengi yo malah penak
Mulane bojo kulo niku manganne senengane tebu
Timbangane nganggur ayo cak lakono cak
Mulane bojo kulo niku manganne senengane tebu
Timbangane nganggur ayo cak lakono cak

(Kidungan Jula-juliGuyonan dinyayikan dengan lagu Dangdut)

m. Iki mono jula-juli ndangdut Onok seng ngarani jula juli kidung

Tak jogeti wong mendat mendut
Tapi lek di sawange rasane entok
Entokne numpak jula-juli
Lali wong tuo ambek lali famili
Tambah sue wong tambah nako i
Iramanya jadi serasi
Adoh adoh mbak adoh adoh mbakk 2x
Lagu yang sayang
Adoh adoh mbak adoh adoh mbak
Arek wedok saling jatuh cinta
Bingung aku bingung
Posing aku posing
Bingung aku bingung
Posing aku poseng oh memikirkan
Coba di coba di coba dong 3x
Bareng tak cideki anak e buto terong
4 sehat 5 sempurna yok seng giat podo mbangun

Dalam kidungan Cak Kartolo, kita dapat mengetahui pesan yang ingin disampaikan oleh Cak Kartolo dengan menganalisis kalimat dalam bait kidungannya. Pada kidungan Cak Kartolo yang berjudul Basman Juragan Gentong ini kita dapat mengetahui bahwa kidungan Cak Kartolo tidak hanya diperuntukkan untuk kalangan menengah ke bawah namun juga menyasar kalangan anak muda, seperti yang ada pada kidungan (a), pada bait kidungan ini, Cak Kartolo ingin menyampaikan pesan kepada generasi muda terutama perempuan untuk berhati-hati terhadap lawan jenisnya karena laki-laki dapat dengan mudah meluluhkan hati perempuan.

Pada kidungan (b) cak kartolo ingin menyampaikan bahwa hal yang terkadang enak tidak selalu baik. Pada kidungan (c) Cak Kartolo juga menyampaikan pesan yang berasal dari nasihat leluhur jawa yang maknanya hidup di alam dunia tidak lama, ibarat hanya mampir menumpang minum. Kidungan kidungan yang berisi pesan ini selalu disampaikan dengan gaya guyonan / lawakan khas Cak Kartolo. Pada kidungan (f) Cak Kartolo ingin menyampaikan pesan pada pamong/pemimpin agar dapat memajukan dan mensejahterahkan masyarakat yang dipimpinnya. Selain kidungan yang memiliki makna nasihat, Cak Kartolo juga menyampaikan kidungan

yang mengingatkan untuk selalu mengintrospeksi diri seperti pada kidungan (k) dan (l), kidungan ini sifat berkonotasi terbalik dengan kidungan-kidungan sebelumnya. Ini memberikan suasana canda semakin seru dan lucu bagi penonton.

Kidungan Cak Kartolo dapat dibilang sedikit berbeda dengan kidungan konvensional yang ada dalam kidungan pada umumnya. Didalam kidungannya Cak Kartolo mampu memodifikasi kidungan yang beda dari pakem biasanya. Salah satu kreasi kidungannya adalah kidungan yang dilagukan dengan musik dangdut yang terdapat dalam kidungan (m). Berdasarkan analisis diatas, kidungan Cak Kartolo yang berjudul Basman Juragan Gentong memiliki banyak makna dan pesan serta menyasar segala jenis kalangan mulai kalangan muda hingga kalangan pemimpin, kreatifitas Cak Kartolo dalam menciptakan kidungan juga membuat suasana baru yang lebih dinamis dan menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton.

2.3 Teori Desain

2.3.1 Teori Komik

Definisi Komik menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna mudah dicerna dan lucu. Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* menjelaskan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (Scott McCloud, 1993). Istilah komik berasal dari Bahasa Yunani, *komikos*, yang berarti berkaitan dengan humor. Komik yang pertama kali ditampilkan di sebuah koran dalam bentuk strip. Kombinasi antara kata-kata dan gambar menjadi popular dan dengan cepat menyebar keseluruh Indonesia.

Dalam perkembangannya komik berkembang dari berbagai sisi mulai dari genre, gaya penceritaan, panel yang digunakan, gaya penjilidannya serta komik di era modern sudah dapat dinikmati melalui media digital. Will Eisner memulai evolusi komik Amerika selama 70 tahun hingga dianegerahi berbagai jenis penghargaan. Pada tahun 1950an di Jepang, Osamu tezuka memprakarsai komik jepang modern dengan

mengumpulkan beberapa karya komikus jepang hingga menjadi sebuah *tankokubon* (atau novel grafis). *Tankoubon* diciptakan untuk karya-karya komik pendek yang diterbitkan sekaligus dalam satu edisi gabungan (*trade paperback*).

Negara Amerika Serikat pada tahun 1960 dan 1970 mendorong banyak komikus dan para penulis cerita untuk membuat komik bertema pahlawan super yang kemudian mulai mendominasi pasar dunia. Beberapa judul seperti "*Beyond Time and Again*" oleh George Metzger, "*Bloodstar*"oleh Richard Corben dan "Chandlerred Tide" oleh Jim Steranko yang diterbitkan mulai tahun 1967 sampai sekitar 1976, dan judul-judul lainnya. Di Negara lain, komik memliki nama yang berbeda-beda, di Jepang komik biasa disebut dengan *Manga* dan di Korea komik biasa disebut *Manwha*, visual dari kedua komik tersebut identik dengan ciri khas dari komikus negara masing masing hingga menjadi gaya gambar komik tersendiri dari negara tersebut.

Marcel Bonneff pernah melakukan penelitian pada komik di Indonesia akhir tahun 1960an, dari hasil penelitiannya, ekosistem penerbitan komik pada era itu masih carut-marut/kurang rapi, namun industri komik tetap dapat menumbuhkan beberapa penerbit buku yang berkualitas. Pada era tersebut komik-komik bergenre silat, superhero dan adaptasi cerita pewayangan sangat populer dikalangan masyarakat (Firdausi, 2019). Dalam interview whiteboardjoural kepada Hikmat Darmawan menyebutkan bahwa komik adalah salah satu hal yang vernakular yang ada di masyarakat. Dia juga mengatakan bahwa komik adalah hal vernakular atau ada di dalam masyarakat itu sendiri karena dalam sejarah komik Indonesia yang mengalami periode, di mana komik menjadi bagian yang integral dari masyarakat (Anindita, 2017).

2.3.2 Komik Bergerak/*Motion Comic*

Motion comic adalah bentuk seni hibrida yang menggabungkan seni komik dengan animasi dengan mengambil elemen visual yang telah ada

dalam suatu komik. Dalam jurnal *"The unfortunates: Towards a history and definition of the motion comic*" Drew.Morton menjelaskan bahwa *motion comic* tidak mudah untuk didefinisikan, menurutnya definisi *motion comic* terbaik adalah definisi yang ditawarkan oleh Scott Bukatman yaitu *motion comic*/ komik bergerak adalah gabungan antara animasi dan buku komik. Selain itu Drew Morton juga menjelaskan bahwa *motion comic* dapat memberikan emosi dan pengalaman yang berbeda kepada pembaca dibandingan dengan komik konvensional/ buku komik, sehingga *motion comic* memiliki potensi yang masih sangat luas untuk dikembangkan (Morton, 2015).

Pada mulanya *motion comic* sendiri muncul seiring berkembangnya industri animasi, *motion comic* pertama yang diciptakan merupakan video animasi *stop motion* dari potongan kertas seperti pada film *The Adventures of Prince Achmed* (1926). Menurut Mahadeo (Smith, 2012) Marvel sudah mengadaptasi komik-komik klasiknya menjadi *motion comic* pada era 60-an. Sehingga perkembangan *motion comic* sendiri berawal dari adaptasi komik konvensional kedalam bentuk digital. Craig Smith berpendapat bahwa pembuatan *motion comic* bergantung pada pendekatan sutradara animasi, multi panel pada komik konvensional dapat tidak sesuai ketika ingin dijadikan *motion comic*, sehingga sutradara harus ahli dalam mengkonversi sebuah adegan komik kedalam animasi tanpa menghilangkan unsur komik tersebut. Sutradara juga dapat mengganti balon teks menjadi *voice over* dan sebagainya.

Faktor budaya teknologi dan komersil serta budaya digital mendorong munculnya *motion comic*. Ian Kirby, direktur serial *motion comic Batman: Black and White* (2008-2009) dan pelopor animasi flash di Internet mengatakan potensi distribusi digital adalah faktor kunci dalam adaptasi *motion comic*. Craig Smith mengemukakan proses produksi *motion comic* memiliki proses sebagai berikut.

Apropriasi Gambar

Proses memperoleh karya seni statis dari buku komik sebagai aset untuk dianimasikan menjadi *motion comic*. Daniel J. Kramer, direktur animasi *The Angel* (2011) mengatakan proses pemindahan/ adaptasi pada era modern dilakukan menggunakan media digital, proses pemindahan proses dilakukan dengan memotong latar depan dan latar belakang, Kramer juga menyarankan bahwa harus terdapat aset grafis tambahan yang akan digunakan sebagai pengisi celah visual baik sebagai karakter, kamera atau adegan yang dapat bergerak selama rangkaian urutan animasi. Setelah itu proses animasi dibuat didalam software, nuansa efek gerakan karakter dan gerakan kamera juga diatur oleh *animator* untuk memperbagus adegan dalam *motion comic.*

Pendekatan Naratif dan Kepengarangan

Seniman dan penulis komik memiliki peran yang terbatas, pada proses produksi *motion comic*. Namun memiliki hak dalam penyetujuan hal-hal yang akan dilakukan dalam proses produksi seperti pemotongan dialog, penggunaan asset tambahan dll. Ian Kirby menjelaskan bahwa narasi *motion comic* biasanya dibuat secara verbal dari sumber buku komik, namun ada kalanya jumlah dialog buku komik dibuat sesuai dalam panel komik aslinya, hal ini dilakukan untuk menghormati penulisan.

Hal ini menjadi perhatian penting terhadap visualisasi *motion comic* karena salah satu elemen estetika dalam buku komik adalah adanya balon ucapan dan panel. Oleh karena itu sutradara animasi memiliki beberapa tanggung jawab kepada penulis dalam kaitannya dengan narasi yaitu dihilangkan/ dipertahankan dalam hal dialog dan cerita. Ini adalah pilihan mendasar yang harus diambil oleh sutradara atau studio penerbitan sebelum memulai produksi karena mereka menginformasikan pendekatan adaptasi untuk panduan proyek.

Adaptasi dan Elemen Eksotis dari Produksi *Motion Comic*

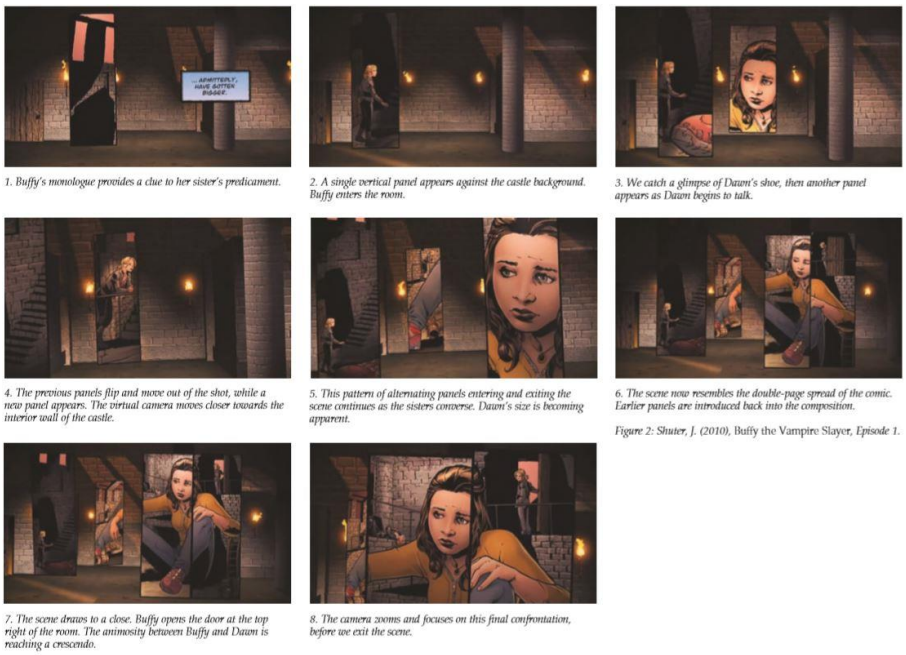
Panel adalah salah satu elemen paling penting dari estetika suatu komik, panel menyediakan kerangka kerja visual untuk gambar, dialog dan narasi untuk menyampaikan informasi secara berurutan. Menurut Scott McCloud selain panel, elemen gutter pada komik juga berperan membawa imajinasi pembaca kedepan. Penggunaan panel dan gutter dalam *motion comic* meningkatkan kemungkinan bentuk naratif alternatif, terlebih ketika ditambahkan kedalaman spasial gambar akan semakin mudah menyampaikan pesan dalam komik dan animator dapat mengeksplorasi gerakannya lebih lanjut.

Penggunaan panel yang dapat digunakan untuk menutupi jangkauan gerakan terbatas pada dua karakter. Penggunaan panel yang efektif dapat meningkatkan kenyamanan penonton untuk menonon *motion comic*. Penggunaan panel ini juga diekplorasi bentuk visualnya seperti pengunaan sudut pandang kamera, pencitraan satelit dan simulasi computer. Penggunaan *multi layer* dan *multi panel* menciptakan kesan perbedaan waktu dan transisi yang *smooth* dalam *motion comic*. Montase digital yang dihasilkan dari citra dan informasi telah menjadi bagian bahasa visual dan estetika *multi-panel* yang itentik dan relevan dengan *motion comic*.

Gambar 2. 12 Panel dan gutter pada buku komik Buffy the Vampire Slayer

(Sumber: Craig Smith, Motion comic, 2011)

Berikut adalah contoh adaptasi panel dan gutter pada buku komik ke dalam *motion comic*.



Gambar 2. 13 Eksplorasi panel dan gutter pada motion comic Buffy the Vampire Slayer

(Sumber: Craig Smith, Motion comic, 2011)

3D Modelling dan Tekstur

Munculnya software animasi 3D secara efektif mengubah estetika visual animasi, tidak terkecuali pada *motion comic*. *Batman: Black and White* (Kirby 2008) dan *Iron Man: Extremis* (Gibbs dan Halsey 2010) adalah beberapa *motion comic* yang menggunakan animasi 3D. Namun Carig Smith mengatakan bahwa penggunaan asset 3D pada *motion comic* tidak sesuai dengan kaidah awal adaptasi *motion comic* dan lebih dianjurkan untuk menggunakan ilustrasi. Pada proyek *motion comic Iron Man: Extremis* kesulitan yang dihadapi oleh animator adalah menyesuaikan asset 3D dengan adegan-adegan dalam *motion comic,* penggunaan tekstur pada asset 3D juga harus mempertimbangkan tekstur

dalam buku komik asli. Marvel Srudio mengatakan walaupun penggunaan animasi 3D dapat menjadi efektif dan efisien tapi menjaga penggunaan asset 2D sebanyak mungkin adalah yang utama dalam *motion comic.* Visualisasi buku komik memiliki karakter estetika yang khas dan unik sehingga perlu dipertahankan dalam penggunaan *motion comic.*

Adaptasi Suara pada *Motion Comic*

McCloud dalam bukunya menjelaskan bahwa variasi dalam bentuk balon kata terus menerus diseuaikan dan diciptakan untuk menutupi narasi non verbal. Bahkan variasi gaya huruf baik didalam maupun diluar balon mempunyai kesan memiliki esensi suara tersendiri. Suara yang kita dengar dan bayangkan dalam narasi buku bersifat subjektif sehingga penggunaan dan pemilihan suara pada *motion comic* harus mendekati interpretasi terbaik. Pada pembahasan sebelumnya Ian Kirby menjelaskan bahwa narasi *motion comic* biasanya dibuat secara verbal dari sumber buku komik, namun ada kalanya jumlah dialog buku komik dibuat sesuai dalam panel komik aslinya, hal ini dilakukan untuk menghormati penulisan.

Visualisasi Dialog dan Suara

Paul Wells pada jurnal *motion comic*: *modes of adaptation and the issue of authenticity* mengungkapkan bahwa suara pada prinsipnya menciptakan kecepatan dan penekanan suara mempengaruhi suasana dalam suatu film. Daniel J. Kramer sebagai *sound artist* menjelaskan pendekatannya dengan suara dalam pembuatan *motion comic*. Kramer berpendapat bahwa dengan editing suara dan membuat soundrtrack audio, seorang animator akan dapat menentukan batasan waktu pada setiap visual yang dibutuhkan.

Craig Smith mengatakan jumlah dialog yang banyak dan besar dalam panel buku komik dapat membuat gambar visual menjadi tersisihkan atau minimal. Oleh karena itu sutradara dalam proyek *motion comic* diberikan

dengan dua pilihan berbeda yaitu memotong dialog yang beresiko mengakibatkan miskomunikasi atau menemukan cara alternatif untuk menghidupkan panel yang dirasa menarik bagi penonton.

Penggunaan multi panel memungkinkan untuk membuat durasi *motion comic* menjadi lebih panjang dimana latar belakang digunakan dalam scene yang berbeda untuk mengikuti dialog. Jika satu panel memiliki dialog yang panjang maka panel lainnya dapat memberi area tambahan informasi visual agar *motion comic* lebih menarik. Pendekatan ini digunakan oleh Jake S. Huges dalam *motion comic* The Watchmen. Pada *motion comic* ini Huges memisahkan dialog tiga panel awal dan menggabungkannya kedalam dialog panel empat.

Gambar 2. 14 Panel komik koncensional The Watchmen

(Sumber: Craig Smith, Motion comic, 2011)

Gambar 2. 15 Panel motion comic The Watchmen

(Sumber: Craig Smith, Motion comic, 2011)

Menururt Craig Smith metode inovatif yang digunakan Jake S. Huges bekerja pada beberapa tingkatan dengan memisahkan unsur-unsur tekstual dari panel tiga menjadi panel empat, Hughes secara efektif menyebar dialog ke panel yang lebih menarik secara visual yang secara bersamaan memberikan eksposisi kedalam adegan. Pengambilan kamera *close-up* dan *pull-focus* memberikan berbagai teknik sinematik yang sesuai untuk menjelajahi panel yang lebar. Efek dari memecah dialog menjadi panel yang kaya visual pada akhirnya memungkinkan penonton untuk merasakan kesan nostalgia didalam komik.

2.3.3 Proses Perancangan Komik

Setiap karya seni dan sastra dalam penciptaannya memiliki suatu proses yang jelas dan teratur agar pesan yang disampaikan dapat mudah terbaca dan dipahami dengan baik oleh pembaca/*audience*. Dalam pembutan *motion comic* ini terdapat proses yang dibagi dalam beberapa tahapan yang digunakan untuk memudahkan dalam proses pembuatan.

1. *Concepts, Ideas, and Research*

Konsep adalah gagasan abstrak yang membutuhkan waktu, penelitian dan pengembangan structural untuk menjadi gagasan konkret yang memiliki bentuk dan landasan. Dalam proses ini konsep di uji dan melewati berbagai pertimbangan, pengurangan dan pengembangan ide konsep. Ide adalah unsur terpenting dalam animasi, yang dapat menggabungkan, memvalidasi dan menotentikasi unsur-unsur yang ada dalam animasi tersebut. Konsep dan ide yang masih kasar ini tentu harus melewati proses riset agar semakin matang untuk kelancaran proses produksi.

2. *Scriptwriting*

Script adalah sebuah naskah yang berisi detail plot dari suatu cerita dalam komik. Dari *script* ini kemudian akan membentuk bagian-bagian dari adegan dalam sebuah komik, didalam setiap adegan tersebut juga terdapat kronologis kejadian yang ada didalamnya serta terdapat detail hal-hal yang mendukung kronologis tersebut. Selain itu didalam bagian lainnya dari *scriptwriting* adalah *plot*/alur cerita yang dirancang untuk membantu pembaca memahami isi cerita dalam komik. *Script* berfungsi sebagai alat *structural* dan *organizing* yang dapat dijadikan referensi dan *guide* bagi semua orang yang terlibat. Maka dari itu *Script* harus jelas, detail dan imajinatif.

3. *Visual Development (Storyboarding, Style Guides, Layouts & Scene, Character Design, Environment, Property, Sketch, Final Artwork)*

Konsep dan ide yang sudah matang akan dikembangkan menjadi beberapa bentuk acuan visual antara lain, *storyboard, style guides, layouts* dan *scene, character design, environment design* serta *property design*.

Storyboard merupakan naskah yang terdiri dari kumpulan gambar statis bernomor yang mewakili bingkai penting dalam setiap *scene* suatu komik. *Storyboard* dibuat berdasarkan skrip dan urutan dari kronologis yang ada. *Storyboard* juga biasa dilengkapi dengan keterangan durasi waktu, dan panel-panel yang digunakan didalam komik.

Gambar 2. 16 Contoh Storyboard komik

(Sumber: https://famousframes.com/)

Style guide dibuat untuk menjaga agar desain keseluruhan dari komik memiliki koherensi yang sama. *Style guide* memberikan referensi yang berisi informasi utama mengenai gaya visual karakter, *mood* suasana komik, *environment* serta properti yang ada dalam komik.

Layout berperan dalam menentukan komposisi konten (gambar serta panel) yang ada dalam setiap scene animasi. *Layout* juga berguna untuk menambah dramatisasi cerita komik.

Karakter desain, karakter desain memainkan peran penting dalam produksi animasi, karakter harus dirancang untuk berbagai kegunaan, mulai dari penokohan pada cerita, menjelaskan alur cerita dalam animasi hingga membangun rasa emosional target *audience* yang menontonnya.

4. Sound

Dalam perancangan *motion comic* ini menggunakan unsur suara untuk menguatkan ciri khas kidungan pada ludruk Cak Kartolo. Unsur suara yang biasa digunakan adalah percakapan, musik serta efek suara/ *sound effect*.

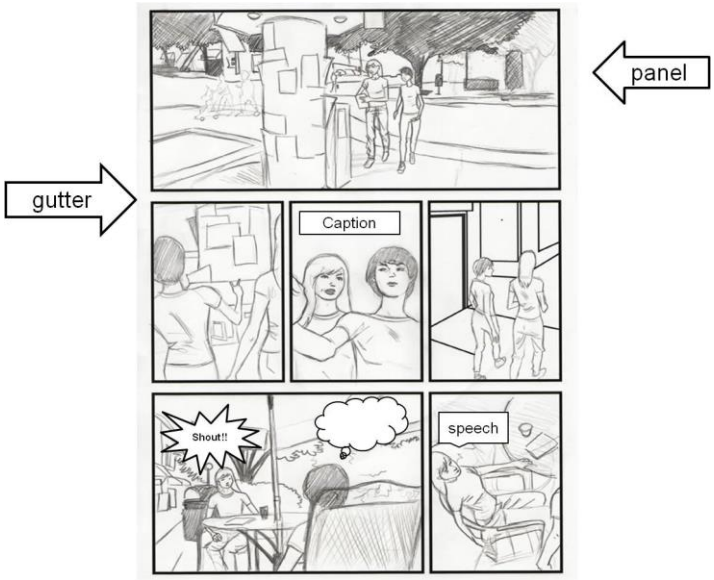
Percakapan merupakan salah satu elemen yang menjadi unsur suara. Percakapan biasa digunakan untuk menjelaskan kejadian yang terjadi pada suatu tokoh. Dalam percakapan, pemilihan intonasi dalam suara sangat penting untuk dapat menggambarkan emosi yang ada dalam suatu tokoh. Percakapan dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Monolog*: percakapan tanpa lawan bicara, yaitu ketika seorang tokoh berbicara kepada dirinya sendiri.
2. *Dialog*: yaitu ketika seorang tokoh berbicara dengan seorang tokoh lain atau lebih.
3. *Narasi*: percakapan yang dilakukan oleh tokoh di luar layar, atau disebut narator. Hal ini cukup efektif untuk menceritakan permasalahan tanpa perlu visualisasi.
4. *Direct Address*: merupakan keadaan di mana sang tokoh berbicara langsung dengan penonton.

2.3.4 Prinsip Perancangan Komik

1. ***Panel & Gutter***

Dalam buku *Understanding Comics,* Scott Mc Cloud menjelaskan perbedaan mendasar antara komik dan animasi terletak pada rangkaian *scene* yang dipisahkan oleh *panel* yang saling tersusun



Gambar 2. 17 Panel & Gutter

(Sumber: http://comicsintheclassroom.pbworks.com/)

berdampingan. Komik biasa ditampilkan pada *frame/panel* yang berbeda dengan memberi jarak/*gutter* pada setiap panel.

Panel adalah bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik. Ada dua jenis *panel* yang umum digunakan yaitu *panel* tertutup yaitu panel yang dibatasi dengan garis-garis/*frame*, dan *panel* terbuka yaitu *panel* tanpa garis yang mengilingi.

Gutter adalah pemisah dari setiap panel yang ada dalam komik. *Gutter* pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film. *Closure* yang terdapat pada setiap panel biasa dipisahkan dengan *gutter*/ parit.

Didalam panel terdapat unsur yang bekaitan yang biasa disebut dengan *closure*. *Closure* berfungsi untuk menggabungkan peristiwa-peristiwa dalam setiap *panel* dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. Ada beberapa jenis *Closure*/ peralihan waktu didalam panel komik menurut Scott McCloud antara lain:

a. *Moment-to-moment* (Waktu ke waktu)

Merupakan peralihan dari aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.

Gambar 2. 18 Moment to moment

(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

b. *Action-to-action* (Aksi ke aksi)

Merupakan peralihan sebuah subyek (orang, obyek, dan elemen lainnya) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.

Gambar 2. 19 Action to action

(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

c. *Subject-to-subject* (Subjek ke subjek)

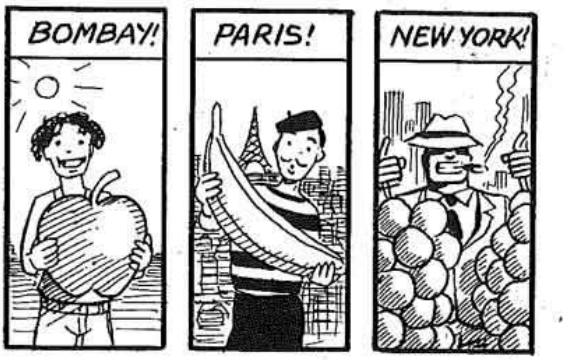
Merupakan peralihan subyek yang masih dalam satu adegan, lokasi atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar transisi tersebut bermakna.

Gambar 2. 20 Subject to subject

(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

d. *Scene-to-scene* (Adegan ke adegan)

Merupakan peralihan yang membawa pembaca melintas jarak, ruang dan waktu yang berbeda. Peralihan/ Transisi seperti ini memerlukan pemikiran deduktif.



Gambar 2. 21 Scene to scene

(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

e. *Aspect-to-aspect* (Aspek ke aspek)

Merupakan peralihan dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa untuk menjelajah melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.

Gambar 2. 22 Aspect to aspect

(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

f. *Non-sequitur*

Merupakan peralihan yang menunjukan hubungan yang tidak logis dan ambigu antar panel.

Gambar 2. 23 Non-sequitur

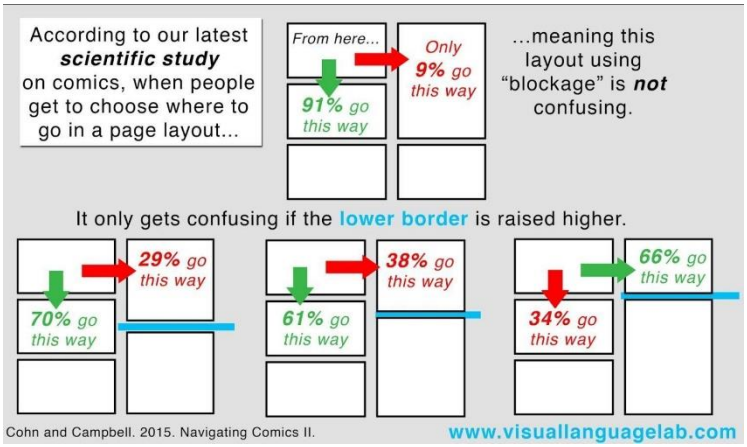
(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

2. ***Layout***

Layout dalam suatu komik tersusun dari tiga elemen penting yaitu *direction*, *grid* dan LOS.

a. *Direction*

Direction atau arah baca dari panel ke panel pada komik barat pada umumnya begerak dari arah kiri ke kanan lalu menuju ke bawah, pada komik jepang arah baca begerak dari arah kanan kea rah kiri. *Direction* pada komik juga tergantung pada komposisi dari setiap panel untuk menentukan arah baca dari komik tersebut.

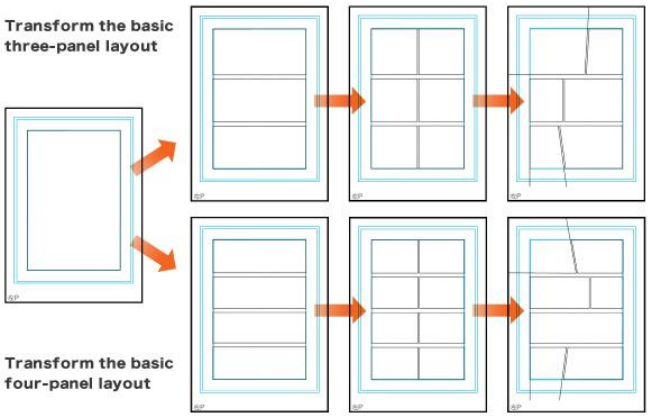


Gambar 2. 24 Layout Direction

(Sumber: www.visuallanguangelab.com)

b. *Grid*

Grid adalah pembagian bentuk panel dalam satu bidang komik. *Grid* pada komik umumnya terbagi menjadi dua yaitu tiga *grid* dan empat *grid*, dari dua macam *grid* tersebut, *panel* dalam setiap *grid* dapat dieksplorasi dan ditambahkan panel pendukung lainnya namun secara keseluruhan tidak mengubah *grid* yang sudah ditentukan



Gambar 2. 25 Grid

(Sumber: www.visuallanguangelab.com)

c. LOS – *Line of Sight*

LOS adalah suatu metode yang digunakan untuk menuntut pembaca secara tidak sadar mengikuti arahan dari elemen elemen pada setiap panel. LOS biasa menggunakan background, character dan balon kata untuk untuk mengarahkan pembaca komik sesuai alur baca yang sudah ditentukan.

Gambar 2. 26 Line of sight

(Sumber: forums.tapas.io)

3. ***Angel***

Angel/Camera Angel adalah sudut pandang pembaca pada halaman komik. Ada dua angel yang biasa di pakai dalam pembuatan komik yaitu *eye view* dan *180 rule*. *Camera angle* digunakan untuk memberikan efek dan pengalaman berbeda pada pembaca ketika memandang adegan yang sedang mereka baca.

a. *Eye view*

Eye level view/Straight on angle

Sudut pandang kamera melihat obyek sejajar dengan sudut pandang mata manusia sehingga objek dalam frame secara lurus.

Bird eye view/High angle

Sudut pandang kamera melihat obyek dari atas dengan sudut pandang mata burung sehingga obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya.

Frog eye view/Low angle

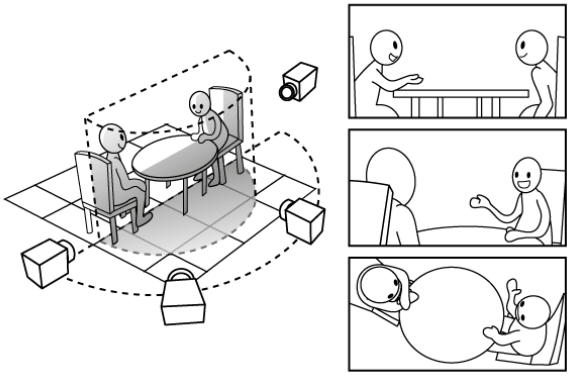
Sudut pandang kamera melihat obyek dari bawah dengan sudut pandang mata katak sehingga obyek dalam *frame* yang berada di atasnya.

Gambar 2. 27 Camera angle

(Sumber: https://comicbookgraphicdesign.com/)

b. *The 180 rule*

The 180 rule biasa digunakan dalam pembuatan film. Jika terdapat dua karakter yang saling berhadapan dan sedang melakukan kegiatan sedangkan shot kamera yang ingin diambil tetap berada pada salah satu sisi karakter namun kedua karakter tetap masuk dalam panel pada frame pada saat itu *180 rule* digunakan.

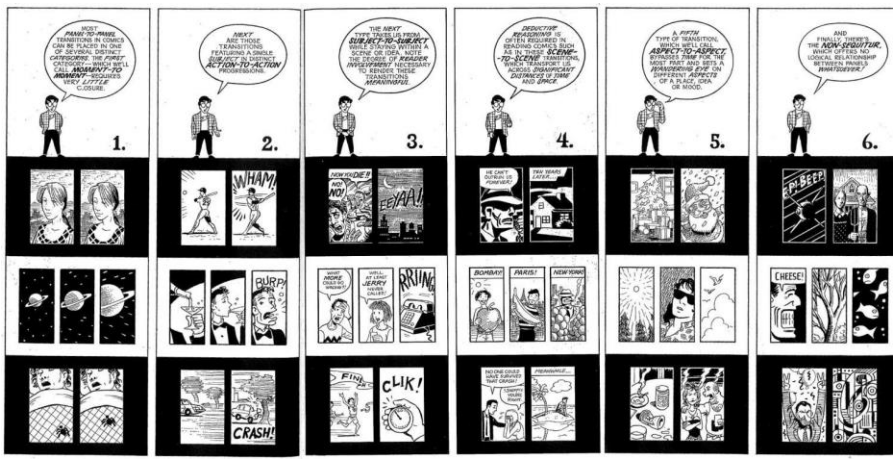


Gambar 2. 28 The 180 rule

(Sumber: design.tutplus.com)

4. Phase

Phase/Tahap tidak jauh berbeda dengan *closure*, yaitu urutan panel panel yang berisi runtutan peristiwa, namun pengertian *phase* lebih general daripada *closure*, phase dapat diartikan sebagai runtutan peristiwa dari panel awal hingga *punch line* dari suatu komik atau akhir dari suatu cerita dalam komik.



Gambar 2. 29 Phase in comic

(Sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 1993)

5. ***Lighting***

Dengan tata cahaya yang tepat, suatu gambar akan dapat lebih terlihat realis dan dramatis. Ada dua macam sumber cahaya yaitu cahaya natural (cahaya yang berasal dari alam) dan cahaya artifisial (lampu, api dan sumber cahaya buatan lainnya). Tapi umumnya tata cahaya dibagi menjadi dua dasar penyinaran.

a. Terpaan Lambat *(Low Fall-Off)*

Terpaan lambat adalah penyinaran yang natural seperti kita lihat sehari – hari tanpa penyinaran khusus. Misalnya di bawah sinar matahari atau sinar lampu rumah.

b. Terpaan Cepat (*Fast Fall-Off*)

Terdapat kontras antara gelap dan terang, rata- rata terjadi apabila malam hari ruang yang gelap. Ada dua macam tipe terpaan cepat, yaitu terpaan sinar cepat dari atas (*toplight*) dan terpaan sinar cepat dari bawah (*footlight*) yang biasanya dipakai untuk menunjukan kesan menyeramkan.

2.3.5 *Visual Development*

1. Gaya Gambar

Penggunaan gaya gambar pada animasi bergantung terhadap tema dan cerita yang dibuat serta menyesuaikan *target audience* yang dituju. Gaya gambar secara general dapat dibagi menjadi 4 yaitu (Gumelar, 2017):

a. Gaya Gambar Realis (*Realism*)

Gaya gambar yang memiliki tahapan belajar paling sulit, dan merupakan tingkatan paling tinggai dalam menggambar, gaya gambar ini memiliki tolak ukur cenderung mendekati foto.

Gambar 2. 30 Gaya gambar realis pada lukisan Mona Lisa

(Sumber: Google Images)

b. Gaya Gambar Kartun (*Cartoonism*)

Gaya gambar yang bersifat simbolik dengan penampilan lucu yang bertujuan untuk membuat orang tehibur. Gaya gambar ini identik dengan anak-anak dikarenakan gaya gambar ini memiliki bentuk yang sederhana pada unsur proporsi maupun warna yang digunakan.

Gambar 2. 31 Gaya gambar kartun pada serial Tom and Jerry dan Ninja Hattori

(Sumber: Google Images)

c. Gaya Gambar Hibrida (*Hybridism*)

Gaya gambar yang berasal dari kombinasi antara dua gaya gambar atau lebih. Gaya gambar ini mengambil beberapa bagian yang menjadi ciri khas dari suatu gaya gambar kemudian mengkombinasikannya dengan gaya gambar yang lain.

Gambar 2. 32 Gaya gambar hybrid pada serial Sailor Moon (proporsi tubuh realis dengan kombinasi bentuk kartun)

(Sumber: Google Images)

d. Gaya Gambar *Fine Art*

Gaya gambar yang berasal dari seni murni sehingga aliran gaya gambar *fine art* cenderung bersifat bebas dan ekspresif bergantung pada seniman pembuatnya. Gaya gambar *fine art* dapat berupa kombinasi antar gaya gambar atau karya hasil eksperimen dari seniman pembuatnya.

Gambar 2. 33 The Starry Night by Vincent Van Gogh (gaya post-impressionism pada The Starry Night termasuk kedalam gaya gambar fine art)

(Sumber: Google Images)

2. Desain Karakter

Karakter atau tokoh dalam merupakan salah satu elemen penting dalam komik. Karakter / tokoh sangat berperan penting memandu jalannya cerita dalam suatu komik, karakter juga berperan penting dalam menimbulkan rasa dan kedekatan antara penonton dan konten komik. Oleh karena itu salah satu hal terpenting dalam pembuatan karakter adalah kepribadian sebuah karakter, kepribadian karakter didapatkan dari karakteristik karakter itu sendiri, seperti cara berbicaram cara berjalan, ukuran tubuh, dan masih banyak lagi. Desain karakter yang baik harus direncanakan dengan baik, ada beberapa prinsip dasar untuk membangun karakter yang baik (Sopov, n.d.).

a. Function

Salah satu prinsip yang paling umum dalam mendesain suatu karakter. Dalam mendesain suatu karakter harus mengikuti prinsip *form follow function*. Desain karakter yang memiliki bentuk logis dan jelas akan dapat dipahami oleh otak manusia. Mendesain suatu karakter dapat dimulai dengan bentuk-bentuk dasar dengan memainkan proporsi karakter.

b. Style/Aesthetic

Gaya gambar adalah salah satu penentu faktor menarik tidaknya suatu karakter. Bentuk dasar karakter yang sudah ditentukan , dikembangkan lagi menjadi sebuah bentuk visual yang indah. Beberapa cara untuk membuat desain karakter lebih menarik melalui gaya gambar adalah dengan memainkan elemen kontras, bentuk, atau proporsi suatu desain karakter.

c. Personality

Faktor kepribadian karakter terdiri dari berbagai aspek, namun faktor bentuk fisik merupakan faktor terbesar dalam pembentukan karakter. Sebagai contoh karakter yang memiliki bentuk wajah bulat memiliki kesan lucu karena sering diasosiasikan dengan bayi yang lucu. Desain karakter yang baik selalu menyesuaikan antara faktor kepribadian dengan faktor fisik suatu karakter.

3. Warna

Warna adalah sensasi yang diterima otak apabila ada cahaya yang mengenai mata. Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Dalam satu warna dapat memiliki serangkaian makna dan interpretasi yang berbeda-beda oleh manusia di berbagai wilayah di dunia.

Psychological Properties of Colors

Ada perbedaan besar antara Psikologi warna dan Simbolisme warna. Konteks warna dapat dipahami melalui simbolisme warna sedangkan sifat psikologis warna dikaitkan dengan suasana hati manusia pada umumnya (Kurt & Osueke, 2014). Wright mengatakan ada empat warna primer psikologis yaitu merah, biru, kuning dan hijau (Wright, 2018). Mereka berhubungan masing-masing dengan tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan esensial antara ketiganya. Efek emosional dari beberapa warna dasar adalah sebagai berikut:

a. Merah: warna merah adalah warna yang paling kuat dan memiliki sifat tampak lebih dekat oleh karena itu warna merah paling mudah menarik perhatian mata. Merah adalah warna paling sederhana, bersifat merangsang, hidup, memiliki keberanian, kekuatan, kehangatan, dan energi. Namun, pada saat yang sama juga dapat dianggap sebagai tuntutan dan bersifat agresif. Warna merah juga memiliki dampak negatif seperti pembangkangan, agresi, dan ketegangan.

b. Kuning: Kuning dianggap warna yang menyenangkan, terbuka dan ramah. Secara psikologis, warna kuning adalah warna yang paling kuat. dalam *mood* warna, kuning sering diasosiasikan dengan komedi dan suasana hati yang bahagia.

c. Hijau: Warna hijau dianggap sebagai warna yang menenangkan secara emosional. Warna hijau juga memberikan rasa penyegaran, harmoni dan keseimbangan. Warna hijau diasosisasikan dengan warna alam sehingga termasuk warna yang dingin dan santai. Warna hijau juga dapat membantu manusia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, oleh karena itu banyak tanaman hijau yang ditempatkan di tempat seperti kantor, hotel dan restoran. Warna hijau juga memiliki efek negatif yaitu dapat memberikan kesan membosankan, hambar dan melemahkan semangat ketika salah dalam penggunaannya.

d. Biru: Warna biru dapat mendorong aktifitas intelektual dan pemikiran logis sehingga diasosiasikan dengan warna kecerdasan. Ketika warna merah dapat meningkatkan tekanan darah, warna biru dapat menurunkan terkanan darah, ini berarti warna biru dapat memberikan efek menenangkan, nyaman dan

mendorong refleksi. Warna biru yang kuat akan dapat merangsang pikiran yang jernih, sedangkan warna biru yang ringan akan menenangkan pikiran dan membantu konsentrasi.

4. Desain *Environment*

Setiap dunia fantasi membutuhkan lingkungan yang dibuat dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan jelajah karakter. Desain *environment* mendukung berbagai kegiatan dari karakter dalam animasi. *Environment* yang ada dapat berupa hutan belantara, jalanan kota, sebuah ruangan dan sebagainya.

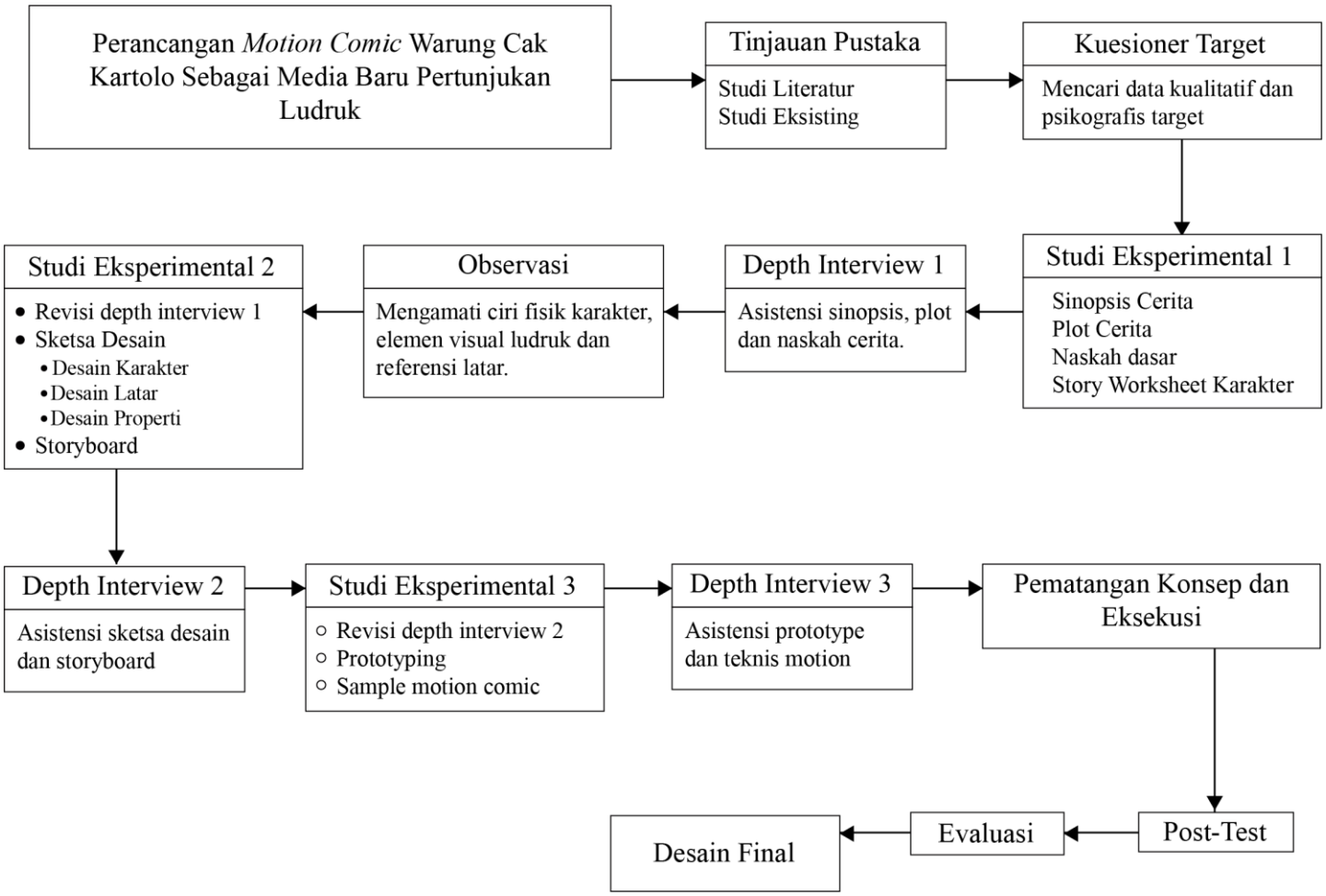
5. Desain Properti

Untuk mendukung karakteristik desain *environment* maka dibuatlah desain properti yang berfungsi sebagai penjelas sekaligus pelengkap dari *environment* yang ingin diciptakan. Desain properti juga menambah unsur detail dari suatu *environment*. Desain properti dapat berupa kendaraan, lampu, meja, ranting, genangan air, dan berbagai elemen pelengkap lainnya.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Perancangan

Dalam perancangan ini dilakukan beberapa metode riset dan juga pengambilan keputusan. Berikut adalah bagan alur penelitian yang dilakukan dalam perancangan ini.



Gambar 3. 1 Bagan alur penelitian

(Sumber: Putra, 2020)

Setelah mengkaji tinjauan pustaka, peneliti melakukan studi eksperimental tahap 1 untuk membuat rancangan dan alternatif naskah kidungan yang kemudian akan direview oleh Cak Kartolo untuk mendapatkan saran, kritik dan masukan. Setelah saran, kritik dan masukan untuk studi eksperimental tahap 1 didapatkan, kemudian dilanjutkan pada studi eksperimental tahap 2 untuk menghasilkan rancangan sketsa desain yang akan direview oleh narasumber ahli komik. Setelah itu dilanjutkan pada studi eksperimental tahap 3 untuk menyempurnakan rancangan awal dan membuat *prototype* yang kemudian akan direview kembali mengenai teknis gerakan *motion comic* dalam *depth interview* oleh narasumber ahli motion grafis. Setelah mendapat masukan lebih lanjut, *motion comic* akan di eksekusi setelah selesai *motion comic* akan melewati *post test* untuk mendapat masukan terakhir sebelum menghasilkan desain final.

3.2 Protokol Perancangan

3.2.1 Kuesioner Target

Kuesioner berguna untuk mendapatkan data kualitatif dari opini dan data psikografis dari konsumen. Data ini berguna untuk mengetahui latar profil calon konsumen, pengetahuan akan kesenian ludruk dan kebiasaan dalam penggunaan internet dan media audio visual. Berikut adalah protokol dari kuesioner.

Demografi Target

Usia	:	18 – 30 Tahun
Jenis Kelamin	:	Laki – Laki dan Perempuan
Sampel	:	40 Orang

Table 3. 1 Protokol Kuesioner Target

Profil Responden

Nama Responden
Umur Responden
Jenis Kelamin
Asal Kota
Apakah anda pernah menonton ludruk?
Responden yang pernah menonton Ludruk
Bagian mana yang paling anda suka pada pertunjukan ludruk?
Dimana anda menonton pertunjukan ludruk?
Dalam setahun, berapa kali anda menonton pertunjukan ludruk?
Menurut anda bagaimana eksistensi pertunjukan ludruk di era sekarang?
Responden yang belum pernah menonton Ludruk
Apa yang anda ketahui tentang pertunjukan ludruk?
Kenapa anda belum pernah menonton pertunjukan ludruk?
Jika ada kesempatan apakah anda mau menonton pertunjukan ludruk?
Kebiasaan penggunaan internet
Apakah anda menggunakan internet setiap hari?
Berapa lama anda menggunakan internet dalam sehari?
Apakah anda suka menonton film, animasi dan media audio visual lainnya?
Platform apakah yang sering anda gunakan dalam mencari media audio visual tersebut?

3.2.2 Studi Eksperimental 1

Studi eksperimental tahap 1 adalah tahap pembuatan konsep cerita kidungan yang akan digunakan sebagai naskah yang mengacu pada data literatur dan studi eksisting yang terdapat pada bab II. Hasil studi eksperimental ini akan direview oleh narasumber ahli dalam dalam *depth interview* untuk mendapat kritik, saran dan masukan.

3.2.3 *Depth Interview* 1 (Cak Kartolo)

Depth Interview digunakan untuk mendapatkan data awal untuk mengembangkan konsep perancangan yang diperoleh dari orang yang berpengalaman di bidangnya. *Depth interview* 1 akan dilakukan kepada Cak Kartolo sebagai pakar Ludruk sekaligus stakeholder dalam perancangan ini.

Table 3. 2 Protokol Depth Interview 1

Narasumber	:	Cak Kartolo

Pekerjaan	:	Seniman Ludruk
Bidang keahlian	:	Budaya dan Kesenian
Lokasi	:	Rumah Cak Kartolo
Waktu	:	Oktober 2019
Tujuan	:	• Mendiskusikan konsep perancangan. • Mendiskusikan kidungan yang baik. • Me-review hasil studi eksperimental 1. • Kritik, masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 1.
Perlengkapan	:	Alat tulis, kamera, lensa fix, lensa kit, smartphone, perekam suara, konsep sinopsis, plot dan nasakah kidungan.
Pertanyaan	:	1. Bagaimana cara Cak Kartolo membuat kidungan khas Cak Kartolo? 2. Apa yang perlu diperhatikan dalam membuat kidungan? 3. Bagaimana konsep sinopsis, plot dan naskah yang telah dibuat penulis? 4. Jika masih kurang, sebaiknya seperti apa kidungan yang baik?

3.2.4 Observasi

Metode Observasi dilakukan untuk melihat langsung bentuk elemen visual yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Elemen visual yang dimaksud adalah berbagai properti pertunjukan ludruk, jenis-jenis pakaian yang digunakan, alat musik yang digunakan, tata rias penari dan lakon, desain *environment* yang dibutuhkan dan objek sekitarnya, hingga gestur yang digunakan oleh pelakon ludruk. Selain itu penulis juga mendokumentasikan studi observasi dalam bentuk foto sebagai acuan studi eksperimental dan bukti observasi.

3.2.5 Studi Eksperimental 2

Dalam eksperimental tahap 2 ini penulis membuat konsep desain awal berdasarkan hasil dari eksperimental 1 pertimbangan *depth interview* bersama Cak Kartolo serta hasilstudi observasi. Konsep desain awal ini dibuat dalam beberapa sketsa alternatif yang kemudian akan direview oleh narasumber ahli komik.

3.2.6 *Depth Interview* 2 (Komikus Beng Rahadian)

Fokus pada *depth interview* ini adalah mendapatkan masukan dalam pengembangan konsep desain perancangan dari narasumber ahli bidang komik.

Table 3. 3 Protokol Depth Interview 2

Narasumber 1	:	Pak Beng Rahardian
Pekerjaan	:	Komikus dan Dosen Illustrasi di IKJ
Bidang keahlian	:	Komik dan Illustrasi
Lokasi	:	Online via email
Waktu	:	28 April 2020
Tujuan	:	• Mendiskusikan konsep perancangan. • Me-review hasil studi eksperimental 2 (sketsa desain karakter, desain latar, desain properti) • Me-review storyboard, layout panel komik, penggunaan phase, angle, panel and gutter. • Kritik, masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 2.
Perlengkapan	:	Laptop, dan hasil studi eksperimental 2.
Pertanyaan	:	1. Apa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik terlebih ketika akan dianimasikan? 2. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain karakter dan penokohan yang sudah dibuat? 3. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain lingkungan/ environment yang sudah dibuat? 4. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain properti yang sudah dibuat? 5. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai storyboard dan ilustrasi yang ada didalamnya? 6. Apakah gaya ilustrasi sudah sesuai dengan konsep perancangan yang dibuat? 7. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain thumbnail yang sudah dibuat? 8. Apakah ada saran untuk meningkatkan kualitas *motion comic* ini?

3.2.7 *Depth Interview* 3 (Komikus Yudi Susanto)

Table 3. 4 Protokol Depth Interview 3

Narasumber 1	:	Yudi Sutanto
Pekerjaan	:	Komikus The Zakera & Trio Hantu CS
Bidang keahlian	:	Komik dan Illustrasi
Lokasi	:	Online via WhatsApp
Waktu	:	28 April 2020
Tujuan	:	• Mendiskusikan konsep perancangan. • Me-review hasil studi eksperimental 2 (sketsa desain karakter, desain latar, desain properti) • Me-review storyboard, layout panel komik, penggunaan phase, angle, panel and gutter. • Kritik, masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 2.
Perlengkapan	:	Laptop, dan hasil studi eksperimental 2.
Pertanyaan	:	1. Apa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik terlebih ketika akan dianimasikan? 2. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain karakter dan penokohan yang sudah dibuat? 3. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain lingkungan/ environment yang sudah dibuat? 4. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain properti yang sudah dibuat? 5. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai storyboard dan ilustrasi yang ada didalamnya? 6. Apakah gaya ilustrasi sudah sesuai dengan konsep perancangan yang dibuat? 7. Apa kritik, saran dan masukan Bapak mengenai desain thumbnail yang sudah dibuat? 8. Apakah ada saran untuk meningkatkan kualitas *motion comic* ini?

3.2.8 Studi Eksperimental 3 (*Prototyping*)

Pada tahap studi eksperimental 3 hasil dari studi eksperimental dan riset sebelumnya menjadi bahan untuk pembuatan *prototype* awal. Pada prinsipnya *motion comic* adalah komik yang digerakan secara berurutan

sesuai dengan alur cerita. Gerakan yang ada dalam *motion comic* harus dibuat se-dinamis agar memudahkan penonton untuk menikmati komik tersebut sehingga pada *prototype* ini akan dilakukan *depth interview* pada narasumber ahli bidang motion grafis untuk mendapatkan masukan dalam hal teknis gerakan komik.

3.2.9 *Depth Interview* 4 (Motion Designer Esa Perkasa)

Table 3. 5 Protokol Depth Interview 4

Narasumber 2	:	Esa Perkasa Novesada
Pekerjaan	:	Art Director dan Motion Designer
Bidang keahlian	:	Directing dan Motion Graphic
Lokasi	:	Online via discord
Waktu	:	29 April 2020
Tujuan	:	• Me-review hasil studi eksperimental 3 (teknis gerakan motion comic). • Kritik, masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 3.
Perlengkapan	:	Laptop, dan prototype *motion comic*.
Pertanyaan	:	1. Apa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan motion grafis terlebih dengan visual yang bercerita? 2. Bagaimana konsep gerakan pada *motion comic* ini? Bagaimana alur gerakan, efek gerakan, transisi panel dan transisi halaman pada *motion comic* ini? 3. Masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas *motion comic* ini?

3.2.10 Pematangan Konsep dan Eksekusi

Setelah semua konsep *motion comic* didapatkan, akan dilanjutkan dengan proses editing untuk menyempurnakan sampel sebelum dilakukan *post test* untuk menguji hasil *motion comic* yang telah jadi.

3.2.11 *Post-Test*

Post-test dilakukan dengan cara memperlihatkan *motion comic* kepada target audience untuk mendapaktkan *feedback* terhadap *motion comic* yang telah dibuat.

Table 3. 65 Protokol Post-Test

Target	:	Pecinta seni dan budaya, penggemar ludruk dan pengguna internet aktif.
Jenis Kelamin	:	Laki-laki dan Perempuan
Tujuan	:	• Menguji *motion comic* yang sudah jadi. • Mendapatkan masukan dan saran untuk evaluasi.
Narasumber	:	• Pak Hendro dan Istri (Penggemar Ludruk Cak Kartolo) • Mbak Rahamnita Junita (Pelaku Budaya) • Pak Adriyono (Jurnalis Budaya) • Mbak Alif (Penikmat Budaya) • Mas Rofiqi (Penikmat Budaya) • Adhec dan Palgun (Mahasiswa dan Pelaku Budaya)
Waktu	:	Juli 2020
Perlengkapan	:	Alat tulis, kamera, laptop.
Pertanyaan	:	1. Bagaimana kesan pertama anda untuk *motion comic* ini? 2. Informasi dan pesan apa yang anda dapatkan setelah menonton *motion comic* ini? 3. Apakah dari segi visual (karakter lucu, background, panel, warna dan gaya gambar) dari motion comic ini sudah menarik untuk dilihat? 4. Apakah *motion comic* ini sudah cukup menghibur? 5. Saran, kritik dan masukan untuk *motion comic* serial ini

3.2.12 Evaluasi

Hasil dari *user testing* kemudian dicatat dan dirangkum untuk menemukan bagian-bagian yang dapat diperbaiki agar hasil *motion comic* dapat semakin menarik dan diminati oleh masyarakat.

3.2.13 Desain Final

Hasil *motion comic* kemudian difinishing atau diperhalus dengan acuan hasil evaluasi.

3.3 Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 16 minggu terhitung sejak bulan Desember 2019 hingga bulan Juli 2020.

Table 3. 7 Jadwal Penelitian

No.	Aktifitas	Jadwal Penelitian (Per Minggu)														
		12/2	12/3	12/4	1/1	½	1/3	1/4	2/1	2/2	2/3	2/4	3/1	12/6	6/7	6/7
1.	Pengajuan Proposal															
2.	Studi Literatur															
3.	Eksisting															
4.	Observasi															
5.	Studi Eksperimental 1															
6.	Depth Inteview 1															
7.	Studi Eksperimental 2															
8.	Depth Inteview 2															
9.	Studi Eksperimental 3															
10.	Depth Inteview 3															
11.	Eksekusi															
12.	User Testing															
13.	Presentasi Kolokium 1															
14.	Presentasi Kolokium 2															
15.	Presentasi Kolokium 3															
16.	Presentasi Kolokium 4															

BAB IV
HASIL DAN ANALISA

4.1 Studi Eksperimental 1

4.1.1 Alternatif Naskah Kidungan

Kidungan digunakan sebagai naskah pada *motion comic* setelah dilakukan riset studi literatur, eksisting dan diskusi bersama Cak Kartolo. Naskah cerita dalam *motion comic* ini dibuat berdasarkan kidungan ludruk sehingga cerita yang akan dipakai merupakan cerita yang ada didalam kidungan. Alternatif naskah kidungan berikut dibuat berdasarkan studi literatur dan eksisting kidungan ludruk Cak Kartolo.

1. Alternatif Naskah 1

Table 4. 1 Alternatif Naskah 1

Judul	Ngutil Tempe/ Mencuri Tempe
Sinopsis	Suatu hari yang cerah Ketika Cak Kartolo sedang berjalan jalan dia memukan seorang perempuan lari dikejar oleh segerombolan orang yang ternyata perepuan itu telah mencuri makanan disebuah warung. Singkat cerita perempuan itu ditangkap dan ternyata adalah istri cak kartolo yang kemudian memicu pertengkarn yang mengakibatkan cak kartolo harus tidur diluar rumah.
Kidungan	a. Tepak mlaku sore-sore Ono wong wedok mlayu yo cek bantere Diuber uwong jare ngutil tempe Bareng tak cekel dadak bojoku dewe b. Waduduh Aku yo cek isinne Tak tuturi muring-muring Bareng tak rangkul dadak nyokot kuping (….hayoo eyy….) c. Waktu iku yo akeh uwong Wong bojoku gak gelem ngomong Terus mlayu moleh liwat lawang pawon Bareng tak tututi aku dibyuki kompor d. Dadi rame kerungu tonggo Jare aku iki wong lanang sing gak pokro Wong sewengi aku gak disopo Lawang dikonci aku dikongkon turu njobo

2. Alternatif Naskah 2

Table 4. 2 Alternatif Naskah 2

Judul	Uler Gagak (Ulat gagak)
Sinopsis	Pagi hari seperti biasa Cak Katolo memberi makan burung-burung peliharaannya namun kehabisan, kemudian cak kartolo menyuruh dewi membelikan makan burung di toko padahal dewi tak tahu makanan burung apa yg harus dibeli, hingga pada akhirnya toko penjual tutup dan dewi mencari lain dengan mencari ulat gagak.
Kidungan	a. Isuk isuk aku makani manuk Mbukak toples isine uler, lah kok isine entek Toples tak dekek, aku jupuk sepeda tak murupno yo gak kenek. b. Ono dewi metu karo kancane Tak titipi tuku uler Pamit langsung numpak motor banter c. Aku yo melbu omah Lungguh kursi nyetel TV Ngombe kopi karo ngenteni dewi bali d. Rodok suwi ngenteni Aku jik tas iling, dino iki tokone lagi prei Lawang muni teng teng Dewi mulih nggowo wadah e. Wadah tak bukak isine uler gagak Tak takoni nemu nandi Malah aku diamuki Jarene aku ga ngomongi Tokone prei bingung gelek nandi f. Aku yo ngomong lali ngandani Jarene golek uler nang mburi wit trembesi Aku yo ngeroso salah Ono sisa duit nang celono, tak kei duwe gawe gantine rekoso

3. Alternatif Naskah 3

Table 4. 3 Alternatif Naskah 3

Judul	Sabung Ayam (Adu ayam)
Sinopsis	Pada suatu malam dewi meminta kepada ibunya agar besok pagi dia dibuatkan oper ayam kesukaannya karena ulang tahun, Ning Tini akhirnya menyuruh Cak Kartolo mencari ayam untuk dibeli dan dimasak keesokan hari, singkat cerita Cak Kartolo membeli dari salah satu temannya yang ternyata salah memberikan ayam aduan kepada cak kartolo.
Kidungan	a. Isuk isuk aku ditangino bojoku Tak kiro lapo, dadakno dikongon menjobo Dibisiki dikongon golek pitik Tak takoni gawe opo yo gak dijawab b. Aku yo budal nang pasar Nang wong dodol pitik Tak pilah pilih kok gak ono sing apik c. Terus aku yo nang tonggoku cak supri Cak surpri seneng melu sabung ayam Mestine pitik e apik apik Tak lirik lirik nemu siji sing apik d. Pitik tak tuku langsung tak gowo mulih Tutuk omah aku diseneni bojoku Pitik arep dipangan malah tuku pitik aduan Aku yo takon arep gawe opo kok tumben-tumbenan e. Dadakno dino iki dewi ulang tahun Njaluk nang ibue dimasakno opor ayam Ayam aduan dadine tak beleh Ketimbang tuku maneh metune duit akeh f. Tambah umur iku yo ono maknae Sejatine manungso tambah dewasa lan bijak Bijak perkataan lan perbuatan Perayaan iku yo mung mek rasa syukur marang tuhan

4.1.2 *Story Worksheet* Karakter

Sebelum melakukan pembuatan desain karakter, setiap karakter harus memiliki latar belakang yang jelas. Latar belakang tersebut dijabarkan dalam bentuk profil karakter yang nantinya akan dapat mempengaruhi desain fisik dan penampilan karakter.

Karakter Utama

Karakter yang memiliki peran besar atau utama yang akan muncul 2 atau 3 karakter dalam setiap episode sehingga memerlukan latar belakang karakter yang kuat agar dapat divisualisasikan sesuai dengan tepat.

1. Cak Kartolo

Table 4. 4 Profil Cak Kartolo

Biodata	
Nama	Cak Kartolo
Umur	74 Tahun
Jenis kelamin	Laki-laki
Tinggi badan	169 cm
Berat badan	54 kg
Warna kulit	Sawo matang / Coklat
Warna rambut	Hitam dominan warna putih uban
Hobi	Memelihara burung
Pakaian	Beskap, celana, kain batik dan memakai udeng
Deskripsi singkat	Cak Kartolo adalah tokoh utama dari motion comic warung cak kartolo ini. Cak kartolo selalu menggunakan pakaian kesukaannya yaitu batik beskap berwana mencolok lengkap dengan celana dan udeng favoritnya. Cak kartolo sangat suka bersosialisasi di dengan banyak orang, warung adalah tempat favoritnya untuk berkumpul bersama tetangga dan banyak orang. Cak Kartolo mempunyai watak yang humoris, ceria, dan ekspresif oleh karena itu dia disukai banyak orang.

2. Ning Tini / Kastini

Table 4. 5 Profil Ning Tini

Biodata	
Nama	Ning Tini / Kastini
Umur	69 Tahun
Jenis kelamin	Perempuan
Tinggi badan	165 cm
Berat badan	49 kg
Warna kulit	Sawo matang lebih terang daripada Cak Kartolo
Warna rambut	Hitam
Hobi	Menyanyi dan berkebun
Pakaian	Kebaya berwarna biru, kain batik dan kerudung
Deskripsi singkat	Ning Tini adalah istri Cak Kartolo. Ning tini mempunyai sifat yang serius, tegas, ramah namun sedikit pemarah. Setiap pagi Ning Tini tidak lupa menyiram tanaman-tanaman favoritnya sambil menyanyi lagu campursari favoritnya. Dengan sikap tegasnya membuat Ning Tini dapat mencegah Cak Kartolo yang kerap ceroboh melakukan sesuatu. Namun terkadang jika Ning Tini melakukan kesalahan, Cak Kartolo adalah sastu-satunya orang yang didengar nasehatnya.

3. Mbak Dewi Triyanti

Table 4. 6 Profil Mbak Dewi Triyanti

Biodata	
Nama	Dewi Triyanti (Anak Ketiga Cak Kartolo)
Umur	20 Tahun
Jenis kelamin	Perempuan
Tinggi badan	170 cm
Berat badan	40 kg
Warna kulit	Kuning langsat
Warna rambut	Hitam
Hobi	Menari (tradisional dan kontemporer)
Pakaian	Kasual anak muda

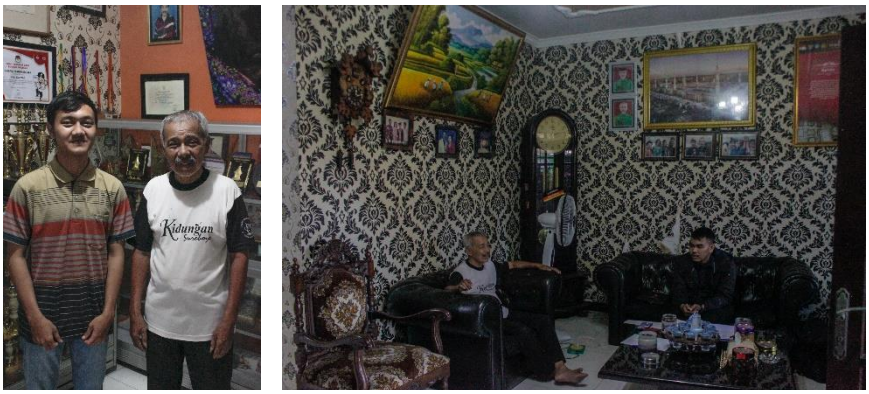
Deskripsi singkat	Dewi adalah anak terakhir Cak Kartolo dan Ning Tini. Dewi sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi di Surabaya prodi Sastra Indonesia. Dewi mewarisi kemampuan seni orang tuanya yang gemar dengan tari tradisional. Dewi sering muncul sebagai penengah ketika kedua orang tuanya sedang bertengkar. Dewi memiliki sifat baik hati, ceria, rajin dan pandai.

Katakter Figuran

Selain karakter utama, ada karakter figuran yang dibutuhkan sebagai pelengkap cerita, namun karakter ini tidak perlu memiliki latar belakang yang kuat karena perannya yang sedikit dalam cerita.

1. Ning Sri (Pemilik warung kopi)
2. Mak Yem (Penjual jamu keliling)
3. Cak Supri (Tetangga/Petani)
4. Cak Basri (Tetangga/Pedagang sayur)
5. Cak Hendro (Tetangga/Supir antar jemput)
6. Mas Jefri (Teman dewi)

4.2 *Depth Interview* dengan Cak Kartolo



Gambar 4. 1 Dokumentasi Depth Interview

(Sumber: Putra, 2019)

Hari/Tanggal	:	Minggu, 30 November 2019
Waktu	:	12.00 WIB
Lokasi	:	Rumah Cak Kartolo
Narasumber	:	Cak Kartolo
Interviewer	:	Rendhy Wahyu Permana Putra
Alat	:	Alat tulis, kamera, lensa fix, lensa kit, smartphone, perekam suara, konsep *motion comic* kidungan.

Pada *depth interview* ini konsep perancangan dan hasil dari studi eksperimental 1 dijelaskan dan diperlihatkan kepada Cak Kartolo sebagai narasumber pegiat dan pemain ludruk. Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan Cak Kartolo selaku pegiat dan pemain ludruk.

1. Untuk menciptakan kidungan yang baik referensi bacaan terkini sangat diperlukan agar guyonan/lelucon dalam kidungan dapat ditangkap dan dipahami dengan baik oleh berbagai kalangan.
2. Karena kidungan ludruk berasal dari Jawa Timur sehingga Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Jawa. Namun ini menjadi masalah tersendiri ketika harus melakukan pementasan ke luar Jawa atau diwilayah yang tidak menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah utama sehingga Cak Kartolo juga harus menyiapkan kidungan dalam bentuk Bahasa Indonesia.
3. Naskah ludruk yang dibuat cukup menarik namun masih kurang lama durasinya. Biasanya durasi kidungan minimal 3 menit.
4. Kidungan di era sekarang memiliki format yang berbeda dari kidungan era dahulu, jika dahulu kidungan diharuskann untuk mengkuti aturan rima dan bait, kidungan di era sekarang memiliki format yang lebih bebas seperti orang yang sedang berbicara pada umumnya namun dilagukan.
5. Perlu tambahkan parikan/ pantun diakhir kidungan sebagai penutup kidungan.

6. Dalam membuat kidungan juga harus memikirkan pesan moral apa yang ingin disampaikan sehingga maknanya dapat difahami oleh penonton.
7. Untuk aspek lucu bisa ditambah lagi agar penonton tidak bosan dengan kidungan kita.

4.3 Observasi

Berikut merupakan hasil observasi yang dilakukan pada pertunjukan ludruk Karya Budaya, dan suasana pedesaan. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk membantu penulis dalam studi visual pada *motion comic series* yang akan dibuat.

1. Ludruk Karya Budaya

Penulis melakukan observasi dalam pagelaran ludruk karya budaya pada hari Sabtu, 12 Oktober 2019 di Kelurahan Balas Klumprik Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Pada observasi ini penulis mengamati elemen visual yang digunakan pada pagelaran ludruk. Ludruk yang ditampilkan terdiri dari beberapa rangkaian pertunjukan yaitu Tari Remo, Bedayan, Kidungan jula-juli, Dagelan dan Cerita Utama.

Pagelaran diawali dengan bedayan yang diselingi kidungan bedayan. Bedayan disini terdiri dari 4 penari dengan busana penari yang terdiri dari kebaya dan selendang. Setelah itu para penari turun dari panggung dan masuk kembali menggunakan busana kebaya yang berbeda kemudian menari dan melanjutkan kidungan bedayan.

Gambar 4. 2 Bedayan Ludruk Karya Budaya

(Sumber: Putra, 2019)

Setelah pertunjukan tari bedayan dilanjutkan dengan tari remo yang dilakukan perpasangan. Penari menggunakan pakaian penari remo sawunggalingan lengkap dengan udeng dengan tali yang menjulang keatas, sampur berwarna merah dan pakaian dengan ornament buanga atau daun-daunan dari mote atau flasmen untuk penari pria sedangkan wanitanya menggunakan sanggul, pakaian dengan motif yang serupa serta selendang berwarna merah muda cerah.

Gambar 4. 3 Tari Remo Ludruk

(Sumber: Putra, 2019)

Setelah pertunjukan tari bedayan dilanjutkan dengan tari remo yang dilakukan perpasangan. Penari menggunakan pakaian penari remo sawunggalingan lengkap dengan udeng dengan tali yang menjulang keatas, sampur berwarna merah dan pakaian dengan ornament buanga atau daun-daunan dari mote atau flasmen untuk penari pria sedangkan wanitanya menggunakan sanggul, pakaian dengan motif yang serupa serta selendang berwarna merah muda cerah. Setelah tari remo, pertunjukan dilanjutkan dengan sekelompok penari yang menari dan melakukan kidungan ngremo/beskalan.

Gambar 4. 4 Tandak/Penari kelompok 1

(Sumber: Putra, 2019)

Setelah penari kelompok tampil dilanjutkan oleh sekelompok waria dengan kebaya yang melantunkan kidungan bedayan kembali.

Gambar 4. 5 Tandak/Penari kelompok 2

(Sumber: Putra, 2019)

Setelah itu ada dagelan yang dimainkan oleh satu orang sambil melantunkan kidungan jula-juli yang berdurasi kurang lebih 7-10 menit, kidungan ini yang biasa mengandung pesan secara tersurat dalam pertunjukan ludruk. Setelah itu dagelan dilanjutkan menjadi berkelompok.

Gambar 4. 6 Dagelan

(Sumber: Putra, 2019)

Setelah dagelan maka dilanjutkan pada acara puncak yaitu lakon cerita utama yaitu cerita drama yang diadaptasi dari cerita rakyat atau modifikasi dari cerita rakyat sekitar. Bagian dagelan ini adalah bagian paling dinanti oleh penonton ludruk karena ini adalah bagian terlucu dari pertunjukan ludruk.

Gambar 4.7 Lakon cerita utama

(Sumber: Putra, 2019)

Pada acara puncak ini, para lakon/pemain memiliki peran masing-masing sesuai cerita yang sudah ditentukan.

2. Perkampungan

Penulis melakukan observasi pada tanggal 25 Maret 2020 pada pukul 14.00 sampai 17.00 W.I.B. di Kampung Nelayan Kawasan Cumpat, Bulak Kali dan Tambak Deres yang berlokasi di

area Pantai Kenjeran. Penulis mengamati karakteristik kampung baik dari lingkungan maupun penduduknya.

Gambar 4. 7 Dokumentasi Observasi

(Sumber: Putra, 2020)

Penulis mendapatkan beberapa fakta mengenai karakteristik lingkungan perkampungan beserta penduduknya. Berikut adalah hasil observasi penulis:

A. Penduduk:

Mayoritas penduduk di Kawasan kampung nelayan ini bekerja di sektor maritim dan perdagangan. Penduduk laki-laki bekerja sebagai nelayan sedangkan penduduk wanita bekerja sebagai ibu rumah tangga dan penjual ikan dan hasil laut lainnya. Berikut adalah data yang diperoleh penulis di lokasi observasi :

Penduduk Laki-Laki:

a. Penduduk laki-laki dominan berasal dari Suku Madura,
b. Memiliki kulit yang cenderung gelap,
c. Rambut berwarna hitam, ada pula yang beruban,
d. Bertubuh kurus namun kekar,
e. Kebanyakan pada siang dan sore hari beraktifitas dengan bertelanjang dada dengan bawahan celana pendek atau bersarung,

f. Memiliki wajah yang tegas, namun murah senyum.

Penduduk Perempuan:

a. Memiliki kulit sawo matang dan lebih terang daripada penduduk pria.
b. Berbadan lebih gemuk/ berisi,
c. Mengenakan atasan berupa daster, ada pula yang memakai baju dengan rok sepanjang betis,
d. Penduduk wanita yang sedang berjualan memakai jarik sebagai tutung kepala untuk memikul dagangan.
e. Sering bekerja secara bersama atau berkumpul untuk kegiatan membersihkan ikan, menjemur ikan, berjualan dan sebagainya.

B. Kawasan Hunian:

Selain karakteristik penduduk, penulis juga mengamati karakteristik lingkungan berserta *property* dan elemen-elemen visual yang terdapat di lokasi observasi. Berikut adalah data yang diperoleh penulis di lokasi observasi :

1. Bangunan rumah umumnya saling berdempetan tanpa jarak,
2. Jalan didalam kampung biasanya hanya cukup untuk ukuran satu mobil,
3. Bangunan rumah biasanya dicat berwarna-warni dan menggunakan atap dari asbes maupun genteng yang di cat berwarna-warni pula,
4. Selain itu hampir setiap rumah memiliki teras yang biasa digunakan untuk berjualan atau menaruh barang-barang lain seperti gerobak, ranjang kayu, ataupun jemuran ikan,
5. Terdapat pos yang digunakan warga untuk berjaga pada malam hari,

6. Pada gang masuk juga terdapat gapura yang dilengkapi nama gang dan juga bendera merah putih,
7. Ada pula warung kopi atau toke kecil yang dapat dijumpai disetiap gang perkampungan,
8. Selain bangunan rumah disepanjang jalan juga terdapat properti lainnya seperti, gerobak, tempat sampah, kandang burung, tiang listrik, jemuran baju, ranjang kayu, jemuran ikan, toko olahan ikan dll.

Sebagai pelengkap penulis juga melakukan observasi dengan bantuan *Google Maps* untuk menemukan referensi lokasi perkampungan yang lebih sesuai dengan konsep cerita. Penulis mengambil beberapa gambar di area perkampungan di Surabaya atara lain kampung genteng candirejo, kampung lawas maspati dan kampung gundih.

Gambar 4. 8 Dokumentasi Google Maps

(Sumber: Putra, 2020)

Dengan data tambahan dari fasilitas google maps penulis mendapatkan data visual tambahan tekait bangunan dan elemen perkampungan lainnya. Data tersebut dapat menjadi landasan penulis dalam melakukan studi eksperimental.

4.4 Studi Eksperimental 2

4.4.1 Naskah Kidungan

Hasil dari konsep awal naskah kidungan yang sudah dibuat kemudian direview oleh Cak Kartolo. Kemudian penulis dibantu oleh Cak Kartolo menyusun dan memperbaiki naskah kidungan yang nantinya akan digunakan sebagai narasi dari *motion comic* ini. *Script* kidungan dibagi menjadi dua versi yaitu versi awal sebagai lirik kidungan dan versi *script* untuk pembuatan visual *motion comic*. Berikut hasil *script* kidungan awal dan *script* kidungan untuk pembuatan *motion comic* yang sudah disusun penulis dan *stakeholder*.

Script Naskah Kidungan

Tepak mlaku sore sore ono wong wedok mlayu cek bantere...

Diuber uwong jare ngutil tempe, bareng tak cekel dadak bojoku dewe...

Wadududu aku yo cek isine..

Tak tuturi muring-muring bareng tak rangkul dadak nyokot kuping..

... hayo eyy..

Waktu iku yo akeh uwong, wong bojoku gak gelem ngomong..

Terus mlayu moleh liwat lawang pawon bareng tak tututi, aku dibyuki kompor..

Dadi rame kerungu tonggo, jare aku iki wong lanang sing ga pokro..

wong sewengi aku gak disopo, lawang dikonci, aku dikongkon turu njobo..

Aku terus nang perapatan, wong karepku golek hiburan..

Ono cewek awe awe nduk peteng-petengan, rasane atiku malah kebeneran..

Lampu mati mripatku mblawur..

arek wedok singitan pinggire sumur, nyawat buah-buahan yo mbarek wungkur..

tak pikir rambutan tak emplok dadak susur..

wong atiku dadine mangkel, arek mlayu terus tak uber..

ono ireng-ireng nok nisore pager, tak anggep arek wedok, tak byuki kirik melungker,..

wong kirike dadak e nyatek, aku mundur untunge gak kenek..

kirik nyakot aku terus menek, bareng aku keplorot dadak katokku suwek,..

Tuku kelinci, kabeh limo. Kabeh limo sing lanang siji..

Jula-juli iki ndang lereno, nek gak kok lerenno lambeku mretelii..

Gambar 4. 9 Script naskah awal penulis dan Cak Kartolo

(Sumber : Putra, 2020)

SCRIPT NASKAH KIDUNGAN "NGUTIL TEMPE" (MENCURI TEMPE) - EPISODE 1

1. EXT. JALAN MENUJU WARUNG - SORE

CAK KARTOLO
Tepak mlaku sore-sore ono wong wedok
mlayu yo cek bantere...

Cak kartolo bertanya pada orang yang mengejar, lalu ikut menangkapnya.

CAK KARTOLO
Diuber uwong jare ngutil tempe, bareng
tak cekel dadak bojoku dewe...

CAK KARTOLO
Wadudu yo cek isine...

Cak kartolo menasehati istrinya namun malah dimarahi.

CAK KARTOLO
Tak tuturi muring-muring bareng tak
rangkul dadak nyokot kuping...

CAK KARTOLO
ayoo.. eyuuyy

CAK KARTOLO
Waktu iku yo akeh uwong, wong bojoku
gak gelem ngomong...

Istrinya lari pulang kerumah menuju pintu belakang, Cak Kartolo mengejarnya.

CAK KARTOLO
Terus mlayu liwat lawang pawon bareng
tak tuti aku dibyuki kompor...

2. EXT. RUMAH CAK KARTOLO - AREA BELAKANG RUMAH - SORE

Cak kartolo bertengkar dengan istri sampai ditetangga berkerumun dan membicarakan cak kartolo.

CAK KARTOLO
Dadi rame kerungu tonggo, jare aku iki
wong lanang sing gak pokro...

3. EXT. RUMAH CAK KARTOLO - TERAS DEPAN - MALAM

Cak kartolo sedang tidur dilantai karena dikunci diluar rumah

2.

oleh istrinya.

CAK KARTOLO
Wong sewengi aku gak disopo, lawang
dikonci, aku dikongkon turu njobo...

CAK KARTOLO
Aku terus nang perapatan, wong karepku
golek hiburan...

4. EXT. PEREMPATAN JALAN - MALAM

Cak katolo berjalan dan melihat seorang wanita memanggilnya dalam kegelapan.

CAK KARTOLO
Ono cewek awe-awe nduk peteng-
petengan, rasane atiku malah
kebeneran..

Lampu mati dan wanita tadi berlari bersembunyi dibalik sumur, lalu melempari cak kartolo dengan buah.

CAK KARTOLO
Lampu mati mripatku mlawur...

CAK KARTOLO
Arek wedok singidan pinggire sumur,
nyawat buah-buahan yo mbarek
wungkur...

CAK KARTOLO
Tak pikir rambutan tak emplok dadak
susur...

Cak Kartolo marah dan mengejarnya.

CAK KARTOLO
wong atiku dadine mangkel, arek mlayu
terus tak uber...

Dari kejauhan cak kartolo menemukan bayangan hitam dibawah pagar yang dicurigainya wanita tadi.

CAK KARTOLO
ono ireng-ireng nok nisore pager, tak
anggep arek wedok, tak byuki, kirik
melungker...

CAK KARTOLO
wong kirik e dadak e nyatek, aku

3.

mundur untunge gak kenek...

Bayangan hitam tersebut ternyata adalah seekor anjing galak yang sedang tidur, sialnya anjing galak itu terbangun dan mengejar cak kartolo. Cak kartolo lalu memanjat pohon untuk menghindari anjing tersebut, karena pegangannya tidak kuat, dia terpleset hingga celananya robek.

CAK KARTOLO
Kirike nyakot aku terus menek, bareng
aku keplorot dadak katokku suwek

END - PANTUN PENUTUP

CAK KARTOLO
Tuku kelinci, kabeh limo. Kabeh limo
sing lanang siji...

CAK KARTOLO
Jula-juli iki ndang lereno, nek ga kok
lerenno, lambeku mreteli...

CREDITS

Gambar 4. 10 Script acuan motion comic

(Sumber: Putra, 2020)

4.4.2 Kebutuhan *Environment* dan *Property*

Sebelum melakukan pembuatan *environment* dan *property* pada perancangan ini, penulis terlebih dahulu membagi kebutuhan *environment* dan *property* untuk setiap *scene* pada *panel* di episode pertama yang akan dibuat.

Table 4. 7 Kebutuhan environment episode 1

Lokasi	Deskripsi *Shot*	Parameter Teknis
Jalan menuju warung	Cak Kartolo sedang berjalan-jalan disore hari	• Bangunan pemukiman warga pada sore hari. • Warung (gelas, botol, jajanan, nasi kucing, kopi sachet dll. • Pepohonan dan semak.
Rumah Cak Kartolo	Ketika berada dibelakang rumah dan area dapur, serta malam hari saat didepan rumah.	• Rumah bagian belakang. • Peralatan dapur, kompor, gas, alat memasak dll • Depan rumah, pot tanaman, sangkar burung, kola mikan, pagar rumah, pintu dan jendela.
Perempatan Jalan sekitar rumah	Ketika Cak Kartolo berjalan jalan mencari hiburan di malam hari dan bertemu perempuan misterius.	• Perempatan jalan, rumah warga, lampu jalan, pepohonan, dan semak belukar. • Area lapang dengan sumur, pohon dan semak belukar.

4.4.3 Desain Karakter

Desain karakter pada perancangan ini mengacu pada *story worksheet* karakter serta foto asli karakter yang sudah dirancang dalam bentuk *moodboard*. Terdapat tiga tokoh utama pada *storyline* tersebut yaitu Cak

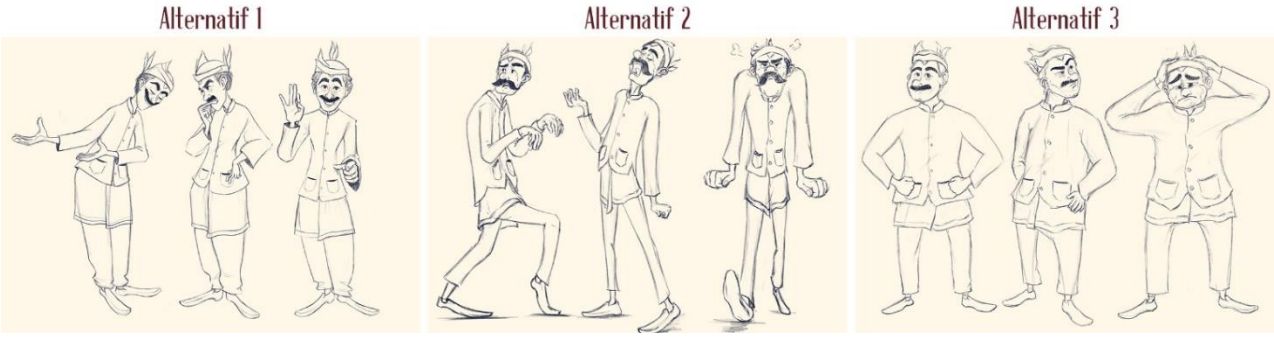
Kartolo, Ning Tini dan Dewi. Desain karakter pada *motion comic* ini mengadaptasi gaya semi realis dan kartun.

- **Alternatif Desain Karakter Cak Kartolo**

  Berikut adalah *moodboard* beserta alternatif desain Cak Kartolo

Gambar 4. 11 Moodboard Cak Kartolo

(Sumber: Putra, 2020)



Gambar 4. 12 Sketsa alternatif karakter Cak Kartolo

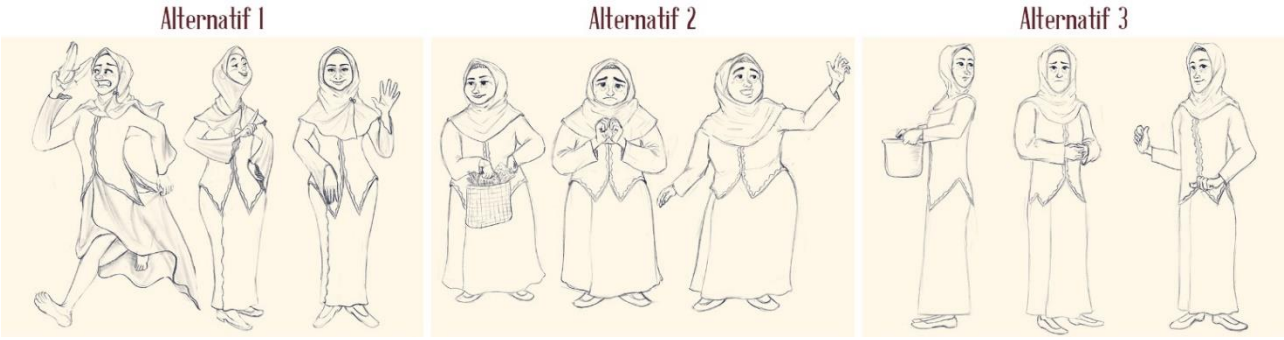
(Sumber: Putra,, 2020)

- **Alternatif Desain Ning Tini**

  Berikut adalah *moodboard* beserta alternatif desain Ning Tini

Gambar 4. 13 Moodboard Ning Tini

(Sumber: Putra, 2020)



Gambar 4. 14 Sketsa alternatif karakter Ning Tini

(Sumber: Putra, 2020)

- **Alternatif Desain Karakter Mbak Dewi Triyanti**

  Berikut adalah *moodboard* beserta alternatif desain Dewi

Gambar 4. 15 Moodboard Mbak Dewi

(Sumber: Putra, 2020)

Gambar 4. 16 Referensi visual outfit Mbak Dewi

(Sumber: Putra, 2020)

Selain *moodboard* penulis menambahkan referensi visual untuk *outfit*/pakaian dari Mbak Dewi agar sesuai dengan profil Mbak Dewi yang sudah dibuat.

Gambar 4. 17 Sketsa alternatif karakter Mbak Dewi

(Sumber: Putra, 2020)

4.4.4 Desain *Environment* dan *Property*

Desain *environment* dan *property* pada *motion comic* ini mengadaptasi dari visual perkampungan di Surabaya yang diperoleh dari hasil observasi. Studi eksperimental *environment* dan properti ini mengacu pada kebutuhan *environment* dan *property* pada episode 1 warung cak kartolo. Berikut adalah sketsa *environment* dan *property* yang dibuat oleh penulis.

Gambar 4. 18 Sketsa desain hunian diperkampungan

(Sumber: Putra, 2020)

Gambar 4. 19 Sketsa desain properti perkampungan

(Sumber : Putra, 2020)

4.4.5 *Storyboard* Awal

Pembuatan storyboard pada *motion comic* warung cak kartolo ini adalah bertujuan untuk menentukan *layout panel* dan *gutter* serta menampilkan cuplikan adegan dari cerita yang sudah dibuat. Berikut adalah cuplikan *storyboard motion comic*.

Gambar 5. 1 Storyboard episode 1

(Sumber: Putra, 2020)

4.4.6 Desain *Thumbnail Motion Comic*

Desain *thumbnail motion comic* dibuat dalam rasio 16:9 dengan ukuran full high definition 1920 x 1080 pixel. Berikut sketsa alternatif *thumbnail motion comic* Warung Cak Kartolo.

- Sketsa alternatif *thumbnail* 1

Gambar 4. 20 Sketsa alternatif thumbnail 1

(Sumber: Putra, 2020)

Alternatif *thumbnail* 1 memiliki konsep desain yang diambil dari elemen visual pada opera, referensi ini diambil karena seni ludruk juga merupakan seni teater tradisional Indonesia.

- Sketsa alternatif *thumbnail* 2

Gambar 4. 21 Sketsa alternatif thumbnail 2

(Sumber: Putra, 2020)

Alternatif *thumbnail* 2 menggunakan konsep yang sama dengan cover pertama namun dengan *layout* dan elemen yang berbeda.

- Sketsa alternatif *thumbnail* 3

Gambar 4. 22 Sketsa alternatif thumbnail 3

(Sumber: Putra, 2020)

Alternatif *thumbnail* 3 menggunakan konsep desain cover kuno / *vintage* korek api, konsep cover korek api ini diambil karena korek api adalah salah satu elemen yang memiliki desain khas yang terdapat pada setiap warung.

4.5 *Depth Interview* dengan Pak Beng Rahadian

Gambar 4. 23 Beng Rahadian dan karya komiknya

(Sumber : https://www.cikopi.com/)

Hari/Tanggal	:	Selasa, 28 April 2020
Waktu	:	13.00 WIB
Lokasi	:	Online via email
Narasumber	:	Beng Rahadian (Komikus & Dosen Ilustrasi Institut Kesenian Jakarta)

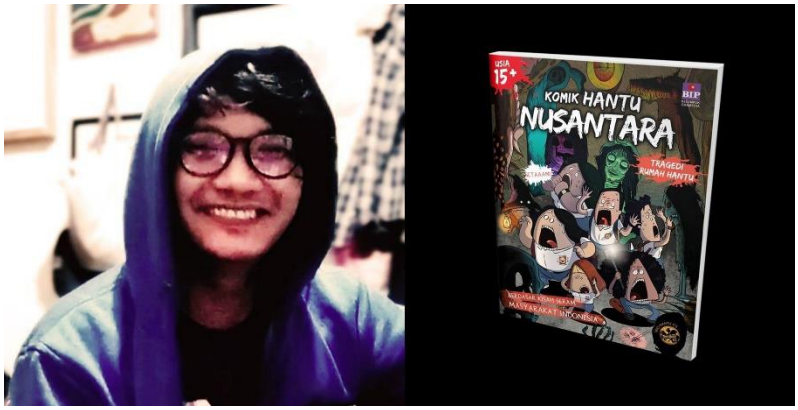
Interviewer	:	Rendhy Wahyu Permana Putra
Alat	:	Laptop dan hasil studi eksperimental tahap 2.

Pada *depth interview* dengan Bapak Beng Rahadian selaku narasumber ahli komik dan illustrasi hasil studi eksperimental tahap 2 dipresentasikan via email untuk untuk mendapat saran dan kritik mengenai hasil studi eksperimental tahap 2. Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan Bapak Beng Rahadian:

1. Dalam kasus *motion comic* hal yang perlu diperhatikan adalah timing dengan konfigurasi komik yang cepat sedangkan animasi lebih lambat.
2. Konsep *motion comic* ini cukup menarik namun harus benar benar dapat memperkenalkan definisi kesenian luduruk secara jelas.
3. Dalam membuat konsep cerita yang bagus suatu cerita harus memiliki beberapa unsur cerita utama. Pertama *Premis*, yakni siapa, mau apa dan hasilnya bagaimana. Kedua *Plot/ Alur* yaitu cara bertutur dan yang Ketiga adalah *Penokohan*/ *Karakterisasi* yaitu pengelompokan karakter tokoh sesuai peran masing-masing namun hal ini *tentative* (belum pasti dan dapat berubah) sesuai dengan jenis/ genre dalam cerita. Namun pada kasus ini cerita yang diambil dari kidungan tersebut harus dapat menjelaskan unsur yang telah disebutkan tadi.
4. Desain karakter yang dibuat sudah cukup bagus, namun apabila dapat dibuat lebih ekspresif mengingat genre yang dipilih adalah komedi maka akan semakin baik.
5. Sketsa *environment* terutama hunian perlu dilakukan eksplorasi kembali agar bentuknya bervariasi.
6. Ada beberapa elemen yang perlu ditambah seperti rendudan pada bagian awal.
7. Penggunaan panel juga harus diatur kembali mengingat setiap panel juga akan digerakan, sehingga urutan baca panel juga harus diperhatikan.

8. Desain *thumbnail* sudah cukup bagus dan desain *thumbnail* nomor 3 paling sesuai dengan konsep.

4.6 *Depth Interview* dengan Yudi Sutanto



Gambar 4. 24 Yudi Sutanto dan karya komiknya

(Sumber : facebook.com)

Hari/Tanggal	:	Selasa, 1 Mei 2020
Waktu	:	20.00 WIB
Lokasi	:	Online via aplikasi WhatsApp
Narasumber	:	Yudi Sutanto (Komikus The Zakera & Trio Hantu CS)
Interviewer	:	Rendhy Wahyu Permana Putra
Alat	:	Laptop dan hasil studi eksperimental tahap 2.

Pada *depth interview* dengan Mas Yudi Sutanto selaku narasumber ahli komik dan illustrasi hasil studi eksperimental tahap 2 dipresentasikan via aplikasi *WhatsApp* untuk untuk mendapat saran dan kritik mengenai hasil studi eksperimental tahap 2. Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan Mas Yudi Sutanto:

1. Media kreatif dapat digunakan dan sangat efektif dalam melestarikan suatu budaya terlebih media komik mempunyai kekuatan sendiri dalam penyampaian pesan.

2. Ide yang ditawarkan cukup menarik dan komunikasi dialog sangat mudah diterima.
3. Dalam komik roh paling utama adalah *storytelling* atau cerita dan pesan yang ingin disampaikan, visual digunakan untuk memperkuat hal tersebut.
4. Konsep cerita dapat ditambahkan inprovisasi asal tidak merubah benang merah dari cerita originalnya, dan perlu diingat bahwa tidak semua orang akan faham akan guyonan Cak Kartolo sehingga dibutuhkan konfigurasi dalam *motion comic* seperti *punchline* agar komedinya dapat lebih terekspose serta penyajian motion yang unik dan permainan paneling akan sangat dibutuhkan.
5. Desain karakter yang dibuat sudah cukup bagus dan menarik serta memiliki diferensiasi dari karakter lain.
6. Desain lingkungan/ *environment* serta *thumbnail* cover dapat memasukkan unsur khas Jawa Timur Surabaya seperti landmark tugu pahlawan, taman bungkul, bambu runcing atau patung Suroboyo.
7. Pada background music atau musik latar jika ada adegan lucu atau konyol dapat diberikan penekanan suara untuk menambah *punchline* cerita.

4.7 Studi Eksperimental 3

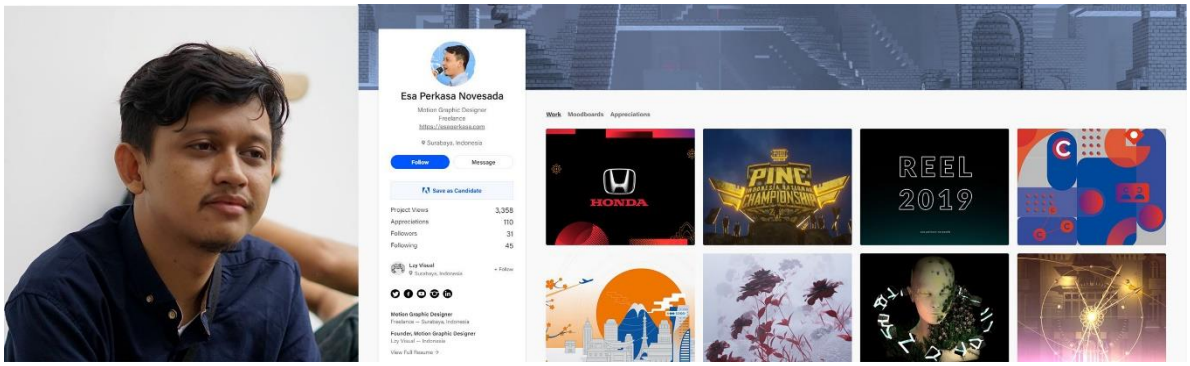
4.7.1 *Sample Prototype* Awal

Sampel *prototype* awal adalah bentuk cuplikan *motion comic* episode 1 yang berisi beberapa *scene* dengan duarasi sekitar 1 menit. Sampel *Prototype* ini merupakan kumpulan asset storyboard yang telah direview oleh narasumber komik lalu dianimasikan serta dengan penambahan narasi kidungan Cak Kartolo. Cuplikan *motion comic* tersebut dapat dilihat di*link* berikut; https://youtu.be/DdDJJ5sNBlg.

Gambar 4. 25 Gambar cuplikan sample prototype awal

(Sumber: Putra, 2020)

4.8 *Depth Interview* dengan Esa Perkasa



Gambar 4. 26 Esa Perkasa Novesada

(Sumber : https://www.behance.net/esaperkasa)

Hari/Tanggal	:	Rabu, 29 April 2020
Waktu	:	12.00 WIB
Lokasi	:	Online via discord
Narasumber	:	Esa Perkasa Novesada (Motion Designer & Art Director LZY Visual)
Interviewer	:	Rendhy Wahyu Permana Putra
Alat	:	Laptop dan hasil studi eksperimental 3.

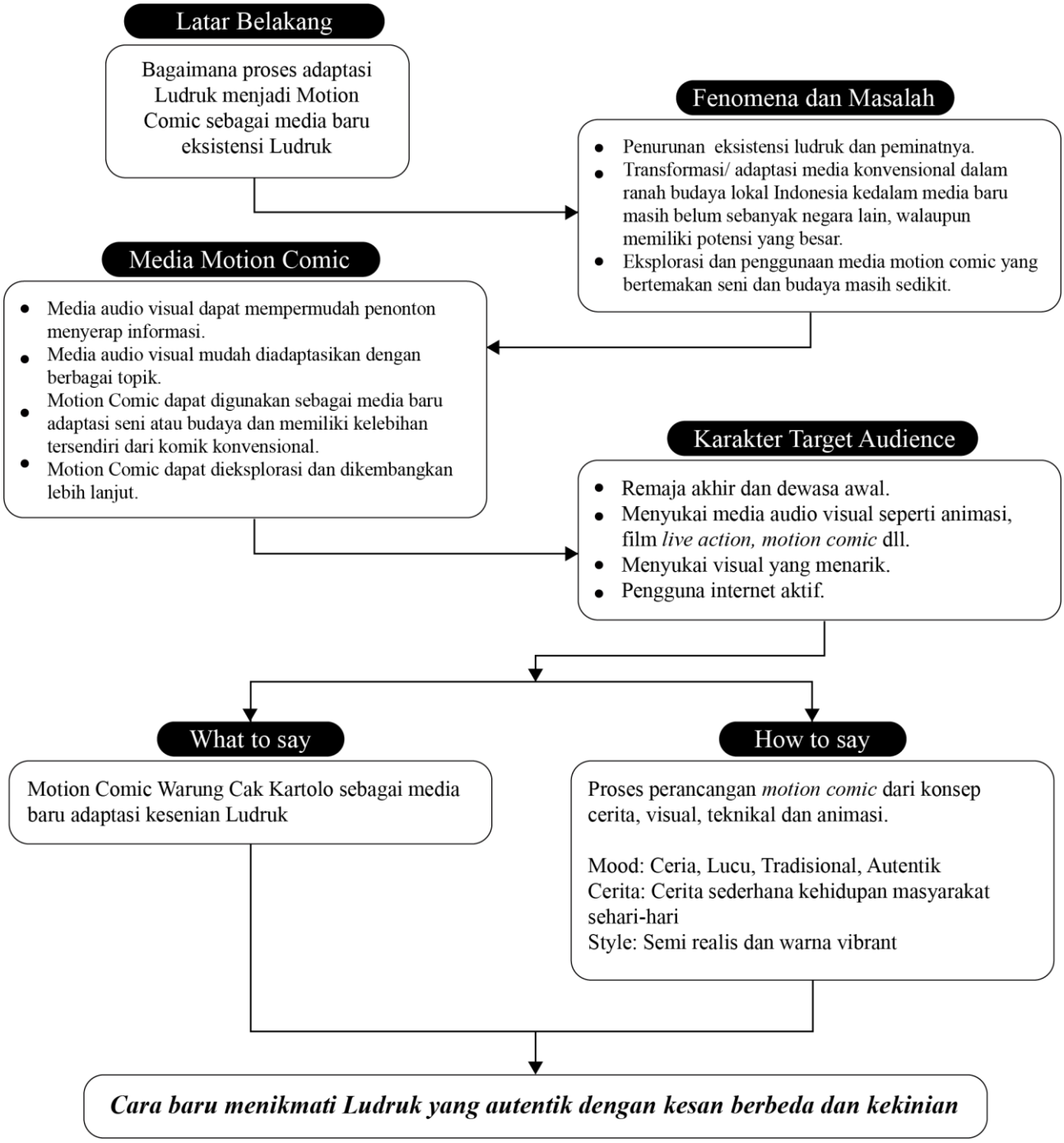
Pada *depth interview* dengan Mas Esa Perkasa selaku narasumber ahli motion grafis hasil studi eksperimental tahap 3 dipresentasikan via discord untuk mendapat kritik, saran dan masukan mengenai hasil studi eksperimental yang telah dibuat. Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan Mas Esa Perkasa:

1. Media kreatif memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pelestarian suatu budaya, namun efektifitas dari media tersebut berbeda-beda dan harus melalu tahap *trial* and *eror*.
2. Ide dan konsep perancangannya sudah cukup menarik namun masih harus digali lagi mengenai kombinasi *motion comic* dengan topik kidungan ludruk agar menjadi kombinasi yang pas.

3. Ketika karakter dan objek yang ada didalamnya harus stay dalam posisi *idle* lebih baik tetap dibuat bergerak misal: karakter orang terlihat bernafas, berkedip, daun dan semak yang bergerak. Ini bertujuan agar karakter dan obyek tetap terlihat hidup dan natural.
4. Eksplorasi visual dan komposisi dalam satu *scene* bisa diatur lebih dinamis lagi agar tidak terkesan membosankan, seperti memainkan elemen *background* dan eksplorasi *panel-panel* yang digunakan.
5. *Flow* gerakan dari *panel* ke *panel*, efek tulisan dan transisi kurang dinamis. Sebisa mungkin memilih flow gerakan yang sesuai dan enak dilihat agar penonton mudah memahami alur *motion comic* dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.
6. Pada desain *thumbnail* sebisa mungkin terdapat *point of view* sehingga mata penonton terfokuskan pada objek yang ikonik. Disini hal itu terdapat pada alternatif desain nomor dua pada bagian *pop up* cak kartolo, namun secara konsep desain nomor tiga sangat sesuai dengan konsep perancangan.

BAB V
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Desain



Gambar 5. 2 Konsep Desain

5.2 Proses Pra Produksi

5.2.1 Kata Kunci

Dari hasil dari analisa penelitian yang telah dilakukan dihasilkan kata kunci yang mencakup data data yang telah didapatkan. Beberapa kata kunci yang diambil adalah **"Autentik, Berbeda dan Kekinian"**. Kata kunci digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain perancangan ini (naskah, alur cerita, elemen grafis, musik dan sebagainya).

5.2.2 Judul *Motion Comic*

Judul *motion comic* yang digunakan adalah "Warung Cak Kartolo". Menurut Cak Kartolo warung adalah tempat inspirasi utamanya dalam membuat bahan lawakan atau kidungan ludruk. Warung merupakan tempat paling asik untuk berkumpul dan bercengkrama bersama tetangga dan teman-temannya, disitu Cak Kartolo bisa mendapatkan cerita, informasi dan kejadian-kejadian yang dapat diolahnya menjadi sebuah konten lawakan atau kidungan ludruk. Oleh karena itu pada *motion comic* ini diberi judul "*Motion Comic* Warung Cak Kartolo".

5.2.3 Kidungan

a. Mengapa Kidungan

Kidungan digunakan sebagai narasi pada *motion comic* setelah dilakukan studi literatur dan eksisting serta beberapa pertimbangan penulis bersama Cak Kartolo. Pertama, kidungan merupakan bagian dalam ludruk yang biasa memiliki makna tersirat dan biasa disampaikan lakon dengan cara dilagukan mengikuti irama gamelan. Kedua, kidungan memiliki durasi yang tidak terlalu panjang antara 4 – 7 menit sehingga tidak membuat bosan penonton. Ketiga, cerita pada kidungan mudah difahami oleh masyarakat.

Setelah dilakukan riset dihasilkan satu kidungan yang akan digunakan dalam perancangan *Motion Comic* Warung Cak Kartolo dengan judul kidungan Ngutil Tempe (Mencuri Tempe)

b. Naskah Kidungan

Berikut adalah naskah kidungan *motion comic* berjudul Ngutil Tempe sebagai berikut:

a) Tepak mlaku sore-sore
Ono wong wedok mlayu yo cek bantere
Diuber uwong jare ngutil tempe
Bareng tak cekel dadak bojoku dewe

b) Waduduh
Aku yo cek isinne
Tak tuturi muring-muring
Bareng tak rangkul dadak nyokot kuping
(….hayoo eyy….)

c) Waktu iku yo akeh uwong
Wong bojoku gak gelem ngomong
Terus mlayu moleh liwat lawang pawon
Bareng tak tututi aku dibyuki kompor

d) Dadi rame kerungu tonggo
Jare aku iki wong lanang sing gak pokro
Wong sewengi aku gak disopo
Lawang dikonci aku dikongkon turu njobo

e) Aku terus nang perapatan
Wong karepku golek hiburan
Ono cewek awe-awe nduk peteng-petengan
Rasane atiku malah kebeneran

f) Lampu mati mripatku mblawur
Arek wedok singitan pinggire sumur
Nyawat buah-buahan yo mbarek wungkur

Tak pikir rambutan, Tak emplok dadak susur

g) *Wong atiku dadine mangkel*
Arek mlayu terus tak uber
Ono ireng-ireng nok nisore pager
Tak anggep arek wedok tak byuki kirik melungker

h) *Wong kirike dadake nyatek*
Aku mundur untunge gak kenek
Kirik nyakot aku terus menek
Bareng keplorot dadak katokku suwek

i) *Tuku kelinci kabeh limo*
Kabeh limo sing lanang siji
Jula-juli iki ndang lereno
Lek gak kok lereno lambeku mreteli

c. Bahasa Kidungan

Kidungan ini menggunakan Bahasa Jawa Suroboyoan atau bahasa Jawa Ngoko menyesuaikan bahasa yang digunakan oleh Cak Kartolo. Pada *motion comic* juga akan disediakan *subtitle* asli Bahasa Jawa dan juga opsi bahasa Indonesia agar *audience* yang tidak berasal dari suku Jawa dapat mengerti isi dan maksud kidungan tersebut.

d. Sinopsis Kidungan

Suatu hari yang cerah Ketika Cak Kartolo sedang berjalan jalan dia melihat seorang perempuan lari dikejar oleh beberapa orang yang ternyata perempuan itu telah mencuri makanan disebuah warung. Singkat cerita perempuan itu ditangkap dan ternyata adalah istri cak kartolo yang kemudian memicu pertengkarn yang mengakibatkan cak kartolo harus tidur diluar rumah.

Setelah itu Cak Kartolo mencoba mencari hiburan dengan berjalan-jalan sekitar kampung, namun malah menemukan seorang perempuan samar-samar yang setelah dikejar ternyata bukan perempuan malah anjing galak. Anjing itu mengejar dan membuat Cak Kartolo naik ke atas pohon hingga akhirnya terpleset jatuh dari pohon.

e. Pembabakan Kidungan

Table 5. 1 Storyline motion comic warung cak kartolo episode 1

Pembabakan Kidungan	
1.	Pada sore hari Cak Kartolo berjalan-jalan disekitar rumah lalu dia melihat seorang perempuan yang sedang dikerjar-kejar oleh beberapa warga.
2.	Cak Kartolo ikut mengejar dan menangkapnya yang ternyata perempuan itu adalah istrinya sendiri yang dikejar-kejar warga karena mencuri gorengan di warung.
3.	Cak Kartolo merasa malu dengan istrinya dan kemudian menasehatinya tapi istrinya malah memarahinya.
4.	Kemudian istri Cak Kartolo langsung lari meninggalkannya pulang ke rumah melewati pintu belakang rumah.
5.	Ketika Cak Kartolo mengejarnya dia malah dilempar kompor oleh istrinya, lalu terjadilah cekcok hingga didengar oleh tetangga.
6.	Semalaman Cak Kartolo tidak tidak disapa, dikunci di luar rumah dan tidur di luar rumah.
7.	Karena terjebak diluar rumah Cak Kartolo mencoba mencari hiburan, kemudian dia berjalan-jalan kesekitar perempatan rumah, lalu dia melihat ada seorang perempuan dikegelapan.
8.	Lampu jalan kemudian mati dan Cak Kartolo pun tidak bisa melihat apa-apa dan perempuan tadi tiba-tiba lari bersembunyi dan melemparkan sebuah buah rambutan ke Cak Kartolo yang setelah dimakan ternyata bukan buah rambutan.
9.	Cak Kartolo menjadi kesal dan mengejar perempuan tersebut, setelah dikejar dan tertangkap ternyata yang dikejar bukan perempuan namun seekor anjing galak.
10.	Anjing galak yang ditemukan ternyata menggigit sehingga membuat Cak Kartolo lari dan memanjat pohon hingga Cak Kartolo terpeleset jatuh hingga celananya robek.
11.	Pantun penutup kidungan.

f. Makna Kidungan

Kidungan “Ngutil Tempe” ini menggunakan kidungan irama ganda berbentuk pantun atau syair dalam empat baris. Pada kidungan ini kita dapat mengetahui makna kidungan secara tersirat dengan menganalis kalimat pada tiap baris yang digunakan.

1. Pada kidungan (a) kita dapat mengetahui bahwa Cak Kartolo ingin menyampaikan pesan agar tidak berprasangka buruk terlebih dahulu kepada siapapun,
2. Pada kidungan (b) Cak Kartolo ingin menyampaikan bahwa hal yang benar dan baik jika penyampaiannya kurang baik justru akan menimbulkan masalah,
3. Pada kidungan (c dan d) mengisyaratkan bahwa masalah pribadi tidak seharusnya diketahui banyak orang agar tidak menimbullkan presepsi yang bermacam-macam di benak orang dan sebaiknya diselesaikan baik-baik secara pribadi,
4. Pada kidungan (e) Cak Kartolo ingin menyampaikan pesan bahwa dalam keaadan sesulit apapun kita harus dapat mencari cara menenangkan diri untuk menghadapi masalah kembali, pada kidungan ini juga cerita beralih ke adegan lain dari sebelumnya,
5. Pada kidungan (f, g dan h) makna yang terkandung didalamnya yaitu dalam mengambil keputusan sebaiknya tidak tergesa-gesa dan memikirkannya kembali untuk menghindari kesalahan yang merugikan diri sendiri, dan juga dalam melihat suatu hal haruslah melihat dengan dekat agar tidak berburuk sangka.
6. Kidungan (i) merupakan pantun penutup dari kidungan ngutil tempe ini.

g. Matrik Visual Kidungan

Berikut adalah kebutuhan grafis pada tiap adegan dalam kidungan.

Table 5. 2 Matrik visual kidungan

No	Pembabakan Kidungan	Kebutuhan Karakter	Kebutuhan Environment, Property, dan Suasana
1.	Pada sore hari Cak Kartolo berjalan-jalan disekitar rumah lalu dia melihat seorang perempuan yang sedang dikerjar-kejar oleh beberapa warga.	Cak Kartolo, Ning Tini, Sekumpulan Orang	Jalanan, sekitar kampung dan warung, sore hari
2.	Cak Kartolo ikut mengejar dan menangkapnya yang ternyata perempuan itu adalah istrinya sendiri yang dikejar-kejar warga karena mencuri gorengan di warung.	Cak Kartolo, Ning Tini, Sekumpulan Orang	Jalanan, sekitar kampung, sore hari
3.	Cak Kartolo merasa malu dengan istrinya dan kemudian menasehatinya tapi istrinya malah memarahinya.	Cak Kartolo, Ning Tini, Sekumpulan Orang	Samping jalan, sekitar kampung, sore hari
4.	Kemudian istri Cak Kartolo langsung lari meninggalkannya pulang ke rumah melewati pintu belakang rumah.	Cak Kartolo dan Ning Tini	Samping jalan, sekitar kampung, sore hari
5.	Ketika Cak Kartolo mengejarnya dia malah dilempar kompor oleh istrinya, lalu terjadilah cekcok hingga didengar oleh tetangga.	Cak Kartolo, Ning Tini, Sekumpulan Orang	Belakang rumah Cak Kartolo, sore hari
6.	Semalaman Cak Kartolo tidak tidak disapa, dikunci di luar rumah dan tidur di luar rumah.	Cak Kartolo dan Ning Tini	Teras rumah Cak Kartolo, malam hari
7.	Karena terjebak diluar rumah Cak Kartolo mencoba mencari hiburan, kemudian dia berjalan-jalan kesekitar perempatan rumah, lalu dia melihat ada seorang perempuan dikegelapan.	Cak Kartolo dan Perempuan Misterius	Rumah Cak Kartolo, jalanan kampung, perempatan jalan, malam hari
8.	Lampu jalan kemudian mati dan Cak Kartolo pun tidak bisa melihat apa-apa dan perempuan tadi tiba-tiba lari bersembunyi dan melemparkan sebuah buah rambutan ke Cak Kartolo yang setelah dimakan ternyata bukan buah rambutan.	Cak Kartolo dan Perempuan Misterius	Jalanan kampung, perempatan jalan, semak-semak, malam hari
9.	Cak Kartolo menjadi kesal dan mengejar perempuan tersebut, setelah dikejar dan tertangkap ternyata yang dikejar bukan perempuan namun seekor anjing galak.	Cak Kartolo, Perempuan Misterius, Anjing galak	Jalanan kampung, pelataran rumah, malam hari
10.	Anjing galak yang ditemukan ternyata menggigit sehingga membuat Cak Kartolo lari dan memanjat pohon hingga Cak Kartolo terpeleset jatuh hingga celananya robek.	Cak Kartolo dan Anjing galak	Pelataran rumah, pohon, malam hari
11.	Pantun penutup kidungan. Beli kelinci 5, yang laki-laki 1, kidungan ini cepat selesailah karena mulutku mau rontok.	Cak Kartolo	Background abstrak

5.2.4 Audio

a. Voice Over

Motion comic ini menggunakan dua voice over, voice over yang pertama digunakan sebagai *sample prototype motion comic* dengan *talent* Ahmad Syahid Abdullah. Dan voice over utama yang akan digunakan pada hasil final *motion comic* yaitu Cak Kartolo. Setelah hasil rekaman didapatkan kemudian akan dilakukan proses *editing* pada aplikasi *Adobe Audition*.

b. *Background Music*

Background Music yang akan digunakan adalah alunan gamelan jula-juli dengan irama ganda yaitu *background music* yang digunakan untuk empat baris kidungan. *Background music* yang digunakan merupakan *background music* yang biasa digunakan oleh Cak Kartolo untuk membuat kidungan.

c. *Sound Effect*

Sound effect digunakan merupakan aksen suara yang berfungsi sebagai pendukung suasana. Bentuk *sound effect* yang digunakan antara lain, suara angin, semak-semak, langkah kaki, suara lampu mati, gonggongan anjing dll.

d. Matrik Audio

Table 5. 3 Matrik Sound

No	Pembabakan Kidungan	Background music	Sound Effect
1.	Pada sore hari Cak Kartolo berjalan-jalan disekitar rumah lalu dia melihat seorang perempuan yang sedang dikerjar-kejar oleh beberapa warga.	Background music Gamelan Kidungan	Burung terbang, langkah kaki berlari, suara panel muncul
2.	Cak Kartolo ikut mengejar dan menangkapnya yang ternyata perempuan itu adalah istrinya sendiri yang dikejar-kejar warga karena mencuri gorengan di warung.		Langkah kaki
3.	Cak Kartolo merasa malu dengan istrinya dan kemudian menasehatinya tapi istrinya malah memarahinya.		Punchline
4.	Kemudian istri Cak Kartolo langsung lari meninggalkannya pulang ke rumah melewati pintu belakang rumah.		Langkah kaki berlari, suara panel muncul
5.	Ketika Cak Kartolo mengejarnya dia malah dilempar kompor oleh istrinya, lalu terjadilah cekcok hingga didengar oleh tetangga.		Efek dipukul
6.	Semalaman Cak Kartolo tidak tidak disapa, dikunci di luar rumah dan tidur di luar rumah.		Suara kunci pintu, angin malam, suara panel muncul
7.	Karena terjebak diluar rumah Cak Kartolo mencoba mencari hiburan, kemudian dia berjalan-jalan kesekitar perempatan rumah, lalu dia melihat ada seorang perempuan dikegelapan.		Suara pagar rumah, langkah kaki, suara panel muncul
8.	Lampu jalan kemudian mati dan Cak Kartolo pun tidak bisa melihat apa-apa dan perempuan tadi tiba-tiba lari bersembunyi dan melemparkan sebuah buah rambutan ke Cak Kartolo yang setelah dimakan ternyata bukan buah rambutan.		Suara listrik mati, langkah kaki, suara semak-semak, suara lemparan
9.	Cak Kartolo menjadi kesal dan mengejar perempuan tersebut, setelah dikejar dan tertangkap ternyata yang dikejar bukan perempuan namun seekor anjing galak.		Suara langkah kaki, gonggongan anjing
10.	Anjing galak yang ditemukan ternyata menggigit sehingga membuat Cak Kartolo lari dan memanjat pohon hingga Cak Kartolo terpeleset jatuh hingga celananya robek.		Gonggongan anjing, suara robekan
11.	Pantun penutup kidungan. Beli kelinci 5, yang laki-laki 1, kidungan ini cepat selesailah karena mulutku mau rontok.		Closing sound effect

5.2.5 Konsep Karakter

a. Kriteria Karakter

Kriteria karakter diambil dari hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya. Kriteria tersebut antara lain:

a. Menggunakan gaya gambar kartun semi realis dengan penambahan *exaggeration* pada beberapa bagian tubuh karakter.
b. Mengambil elemen-elemen khas pada kesenian ludruk seperti pakaian tradisional.
c. Bentukan setiap karakter harus dapat dibedakan hanya dari siluetnya.
d. Penggunaan *exaggeration* disesuaikan dengan kebutuhan agar tidak terlalu jauh dari bentuk visual tokoh asli.
e. Karakter utama memiliki identitas warna yang berbeda dengan karakter lain agar lebih mudah dikenali.

b. Matrik Karakter

Table 5. 4 Matrik karakter Cak Kartolo

Cak Kartolo		
Deskripsi Karakter	Desain Fisik Karakter	Desain Kostum Karakter
Cak Kartolo adalah tokoh utama dari motion comic warung cak kartolo ini. Cak kartolo sangat suka bersosialisasi di dengan banyak orang, warung adalah tempat favoritnya untuk berkumpul bersama tetangga dan banyak orang. Cak Kartolo mempunyai watak yang humoris, ceria, dan ekspresif oleh karena itu dia disukai banyak orang.	Proporsi Tubuh: Cak Kartolo memiliki ukuran badan yang tidak terlalu tinggi dan gemuk. Sehingga untuk memberikan mimic dan gestur penulis menggunakan proporsi kartun dengan prinsip exaggerate. Referensi proporsi Cak Kartolo adalah Charlie Chaplin. Ciri Fisik: Dengan usia 74 tahun, Cak Kartolo memiliki rambut yang didominasi uban. Kulit sawo matang cenderung gelap. Cak Kartolo memiliki kumis dan alis yang tebal seta hidung besar dan mata yang bulat.	Beskap: Karakter menggunakan beskap berwarna merah mencolok dengan batik khas Jawa Timur, agar karakter menjadi ikonik dan menunjukkan karakter utama dalam serial ini. Celana: Celana yang digunakan memiliki ukuran yang agak besar untuk membuat proporsi paha dan kaki mengembang. Kain: Kain penutup batik dengan warna dominan kuning. Udeng: Udeng sawunggaling (dengan penutup atas) dengan warna merah maroon dan coklat khas batik Jawa Timur.

Table 5. 6 Matrik karakter Ning Tini

Ning Tini		
Deskripsi Karakter	Desain Fisik Karakter	Desain Kostum Karakter
Ning Tini adalah istri Cak Kartolo. Ning tini mempunyai sifat yang serius, tegas, ramah namun sedikit pemarah. Dengan sikap tegasnya membuat Ning Tini dapat mencegah Cak Kartolo yang kerap ceroboh melakukan sesuatu. Namun terkadang jika Ning Tini melakukan kesalahan, Cak Kartolo adalah sastu-satunya orang yang didengar nasehatnya.	Proporsi Tubuh: Ning Tini memiliki proporsi tinggi tubuh yang tidak terlalu berbeda dengan Cak Kartolo namun memiliki badan yang sedikit lebih gemuk dari Cak Kartolo. Ciri Fisik: Memiliki wajah berkulit sawo matang dengan beberapa kerutan kulit di samping mata dan sekitar kening. Memiliki bibir dan alis yang tipis, hidung kecil dan bulat.	Kebaya:Karakter menggunakan kebaya biru berenda ukiran floral karena beliau memiliki hobi bercocok tanam. Bawahan menggunakan sarung batik serta menggunakan kasut manik. Kerudung: Kerudung berwarna biru muda menyesuaikan dengan baju kebaya.

Table 5. 5 Matrik karakter Mbak Dewi

Mbak Dewi		
Deskripsi Karakter	Desain Fisik Karakter	Desain Kostum Karakter
Dewi adalah anak terakhir Cak Kartolo dan Ning Tini. Dewi sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi di Surabaya prodi Sastra Indonesia. Dewi mewarisi kemampuan seni orang tuanya yang gemar dengan tari tradisional. Dewi sering muncul sebagai penengah ketika kedua orang tuanya sedang bertengkar. Dewi memiliki sifat baik hati, ceria, rajin dan pandai.	Proporsi: Mbak Dewi memiliki ukuran badan yang ideal sesuai dengan ukuran remaja akhir atau dewasa awal pada umumnya. Ciri Fisik: Mbak Dewi memiliki ukuran yang lebih tinggi dibanding orang tuanya, memiliki kulit kuning langsat, rambut hitam dan Panjang, mata lebar dan hidung kecil bulat.	Pakaian Kasual: Karakter memiliki pakaian kasual yang bermacam-macam yang dapat menyesuaikan tema episode. Pakaian Tradisional: Pakaian tradisional seperti pakaian tari digunakan jika ada scene yang digunakan membutuhkan pakaian tradisional.

5.2.6 Konsep *Environment* dan *Property*

a. Kriteria *Environment* dan *Property*

Desain *environment* akan digunakan sebagai *background* keseluruhan atau *background panel* pada *motion comic* warung cak kartolo. Dari data riset yang didapat oleh penulis kriteria desain yang didapat adalah sebagai berikut:

a. Hunian yang digunakan adalah hunian tradisional dan hunian modern,
b. Menggunakan bangunan yang ada di perkampungan di Surabaya,
c. Penambahan *landmark* ikonik Surabaya untuk memperkuat lokasi *environment*,
d. *Environment* dilengkapi dengan berbagai properti khas yang dapat ditemui di kampung dengan acuan hasil studi observasi yang telah dilakukan.

b. Matrik *Environment* dan *Property*

Table 5. 7 Matrik environment dan property

No	Pembabakan Kidungan	Suasana	Kebutuhan Environment dan Property
1.	Pada sore hari Cak Kartolo berjalan-jalan disekitar rumah lalu dia melihat seorang perempuan yang sedang dikerjar-kejar oleh beberapa warga.	Jalanan, sekitar kampung dan warung, sore hari	Hunian perkampungan, warung, pohon, rumput, jalan, tiang listrik
2.	Cak Kartolo ikut mengejar dan menangkapnya yang ternyata perempuan itu adalah istrinya sendiri yang dikejar-kejar warga karena mencuri gorengan di warung.	Jalanan, sekitar kampung, sore hari	Hunian perkampungan, warung, pohon, rumput, jalan, tiang listrik
3.	Cak Kartolo merasa malu dengan istrinya dan kemudian menasehatinya tapi istrinya malah memarahinya.	Samping jalan, sekitar kampung, sore hari	Hunian perkampungan, pohon, rumput, jalan, tiang listrik
4.	Kemudian istri Cak Kartolo langsung lari meninggalkannya pulang ke rumah melewati pintu belakang rumah.	Samping jalan, sekitar kampung, sore hari	Hunian perkampungan, rumah Cak Kartolo, warung, pohon, rumput, jalan, tiang listrik
5.	Ketika Cak Kartolo mengejarnya dia malah dilempar kompor oleh istrinya, lalu terjadilah cekcok hingga didengar oleh tetangga.	Belakang rumah Cak Kartolo, sore hari	Rumah Cak Kartolo, semak-semak, pohon
6.	Semalaman Cak Kartolo tidak tidak disapa, dikunci di luar rumah dan tidur di luar rumah.	Teras rumah Cak Kartolo, malam hari	Rumah Cak Kartolo, sangkar burung, pot tanaman
7.	Karena terjebak diluar rumah Cak Kartolo mencoba mencari hiburan, kemudian dia berjalan-jalan kesekitar perempatan rumah, lalu dia melihat ada seorang perempuan dikegelapan.	Rumah Cak Kartolo, jalanan kampung, perempatan jalan, malam hari	Hunian perkampungan, pohon, rumput, jalan, tiang listrik, lampu, pertokoan
8.	Lampu jalan kemudian mati dan Cak Kartolo pun tidak bisa melihat apa-apa dan perempuan tadi tiba-tiba lari bersembunyi dan melemparkan sebuah buah rambutan ke Cak Kartolo yang setelah dimakan ternyata bukan buah rambutan.	Jalanan kampung, perempatan jalan, semak-semak, malam hari	Jalan, semak-semak, sumur, pepohonan
9.	Cak Kartolo menjadi kesal dan mengejar perempuan tersebut, setelah dikejar dan tertangkap ternyata yang dikejar bukan perempuan namun seekor anjing galak.	Jalanan kampung, pelataran rumah, malam hari	Hunian perkampungan, pohon, rumput, jalan, tiang listrik, lampu
10.	Anjing galak yang ditemukan ternyata menggigit sehingga membuat Cak Kartolo lari dan memanjat pohon hingga Cak Kartolo terpeleset jatuh hingga celananya robek.	Pelataran rumah, pohon, malam hari	Pelataran rumah, pohon, ranting
11.	Pantun penutup kidungan. Beli kelinci 5, yang laki-laki 1, kidungan ini cepat selesailah karena mulutku mau rontok.	Background abstrak	Tidak ada

5.2.7 Konsep Elemen Komik

Dalam proses adaptasi elemen komik dalam *motion comic* ini rujukan utama yang digunakan adalah studi eksisting dan tinjauan *motion comic* oleh

craig smith. Eksplorasi *panel* dan *gutter* yang disebutkan oleh craig smith pada jurnalnya dirangkum oleh penulis sebagai berikut.

- Penggunaan *buble chat* dapat memberikan petunjuk awal ketika *panel* belum dimunculkan.
- Setiap *panel* dapat memiliki fungsi tersendiri
- Gerakan *in out panel* dapat menunjukan pergerakan *timeline* waktu
- Penggunaan beberapa *panel* dalam satu *scene* memberikan penjelasan mengenai kejadian sebelumnya dan kejadian sekarang
- Permainan kamera dapat memberikan kesan lebih dalam dan fokus pada adegan.

Dari hasil studi eksisting dan tinjauan penulis membuat konsep adaptasi elemen komik sebagai berikut.

Table 5. 8 Konsep elemen komik

Konsep Elemen Komik
1. Menggunakan multi panel dan digerakan sesuai runtutan peristiwa.
2. Penggunaan *Splash* (efek suara berbentuk kata) sebagai pemberi petunjuk awal kejadian dan efek suara.
3. Menggunakan multi panel untuk menjelaskan peristiwa saat itu.
4. Menggunakan multi panel yang nantinya akan digerakkan secara in out.
5. Permainan kamera pada panel agar memberikan kesan lebih dalam dan fokus pada adegan
6. Penggunaan *closure panel action to action, aspect to aspect, moment to moment dan subject to subject*
7. Pada *layout scene direction* awal dari kiri ke kanan
8. Menggunakan 2-3 grid dengan eksplorasi panel tambahan

5.2.8 *Thumbnail Motion Comic*

Thumbnail motion comic akan digunakan sebagai *cover*/ sampul depan *motion comic* dan juga sebagai bumper opening. Dari hasil riset yang telah dilakukan, terpilihlah desain thumbnail alternatif ke tiga, alternatif ini

memiliki konsep visual korek api jadul/ kuno yang dipadukan dengan ikon Cak Kartolo, typografi, dekorasi tradisional dan warna yang *eye catching*.

Gambar 5. 3 Thumbnail motion comic terpilih

5.2.9 Storyboard

Setelah hasil riset dan matrik visual didapatkan, kemudian *storyboard* yang telah ada diperbaiki dan disempurnakan lagi untuk kemudian dijadikan acuan pembuatan asset grafis *motion comic*.

Gambar 5. 4 Storyboard motion comic

5.2.10 Segmentasi Target

a. Analisa target

Dari beberapa hasil riset dan *depth interview* serta merujuk pada konsep desain yang telah dibuat, maka ditentukan target utama perancangan adalah remaja akhir hingga dewasa awal dengan usia 17-30 tahun.

b. Analisa Psikografis Target

Hasil analisa target didukung dengan hasil kuesioner yang dilakukan pada 50 responden dengan usia 18 hingga 30 tahun yang berdomisili di Jawa Timur. Dari hasil kuesioner 60,5 % responden pernah menonton pertunjukan Ludruk dan 39,5 % belum pernah menonton pertunjukan Ludruk.

Gambar 5. 5 Diagram pengalaman responden

Kemudian dari data yang didapat responden yang pernah menonton ludruk, sering menonton ludruk langsung ditempat pementasan dan juga di televisi. Responden yang belum pernah menonton ludruk memberikan berbagai alasan kenapa belum pernah menonton ludruk sebagai berikut:

Gambar 5. 6 Alasan responden yang belum pernah menonton ludruk

Selain itu pemahaman mereka tentang Ludruk masih sebatas kesenian tradisional. Namun dari semua orang yang belum pernah menonton ludruk ini memiliki minat untuk menonton ludruk jika diberikan kesempatan.

Hasil kuesioner juga mencakup data penggunaan internet dari para responden yang menunjukan responden biasa mengakses internet setiap harinya (>8 jam) melalui ponsel, atau computer. Selain itu responden memiliki kebiasaan untuk menggunakan internet sebagai media hiburan melalui platform YouTube sebesar 55,8% dan Instagram sebesar 27,9%..

5.3 Proses Produksi

5.3.1 Proses Perekaman Kidungan

Hasil rekaman kidungan akan digunakan sebagai *voice over* dalam perancangan *motion comic* ini. Proses perekaman dillakukan kepada dua talent, yang pertama dilakukan pada Ahmad Syahid untuk *voice over* pada sampel awal *Motion Comic* Warung Cak Kartolo. Teknis dalam perekaman ini, talent akan mengidung sesuai dengan naskah kidungan “Ngutil Tempe” sesuai dengan irama gamelan yang telah disediakan. Kemudian suara akan direkam melalui alat perekam yaitu iPad yang terhubung dengan headphone.

Gambar 5. 7 Rekaman dengan Ahmad Syahid

Table 5. 9 Rekaman dengan Ahmad Syahid

Voice over sample motion comic			
	Talent	:	Ahmad Syahid Abdullah
	Tanggal Perekaman	:	21 Maret 2020
	Alat rekam	:	iPad dan head phone dan aplikasi perekam suara
	Lokasi	:	Gedung Desain Produk ITS Jl. Despro No.1 Kampus ITS Sukolilo Surabaya.
	Narasi	:	Kidungan Ngutil Tempe
	Penggunaan		Sample awal *motion comic*

Voice over yang akan digunakan pada hasil final *motion comic* adalah rekaman kidungan yang dilakukan langsung bersama Cak Kartolo.

Gambar 5. 8 Rekaman dengan Cak Kartolo

Table 5. 10 Rekaman dengan Cak Kartolo

Voice over utama motion comic			
	Talent	:	Cak Kartolo
	Tanggal Perekaman	:	28 November 2019
	Alat rekam	:	iPad dan head phone dan aplikasi perekam suara
	Lokasi	:	Rumah Cak Kartolo, lantai 3, Jalan Kupang Jaya I, Surabaya.

	Narasi	:	Kidungan Ngutil Tempe
	Penggunaan		Final *motion comic*

5.3.2 Desain Karakter

Proses desain karakter utama diadaptasi dari karakteristik fisik karakter utama itu sendiri. Karakter utama yang dirancang adalah Cak Kartolo, Ning Tini dan Mbak Dewi. Setelah didapatkan referensi yang cukup, kemudian dibuatlah sketsa desain yang kemudian direview pada *depth interview*. Kemudian terpilihlah satu alternatif yang dieksekusi menjadi hasil final. Proses sketsa desain hingga desain final dikerjakan pada aplikasi *Procreate*. Berikut adalah proses pembuatan karakter pada perancangan ini.

- Cak Kartolo

Gambar 5. 10 Proses pembuatan karakter Cak Kartolo

Gambar 5. 9 Desain final Cak Kartolo

- Ning Tini

Gambar 5. 12 Proses pembuatan karakter Ning Tini

Gambar 5. 11 Desain final Ning Tini

- Mbak Dewi

Gambar 5. 13 Proses pembuatan karakter Mbak Dewi

Gambar 5. 14 Desain final Mbak Dewi

5.3.3 Desain *Environment* dan *Property*

Desain *environment* dan *property* diadaptasi dari bentuk hunian dan properti yang ada diperkampungan Surabaya. Setelah itu dilakukan beberapa studi observasi lalu dihasilkan sketsa yang kemudian direview sehingga menjadi konsep *environment* yang sesuai dengan kebutuhan aset grafis. Berikut adalah proses adaptasi desain *environment* dan *property*.

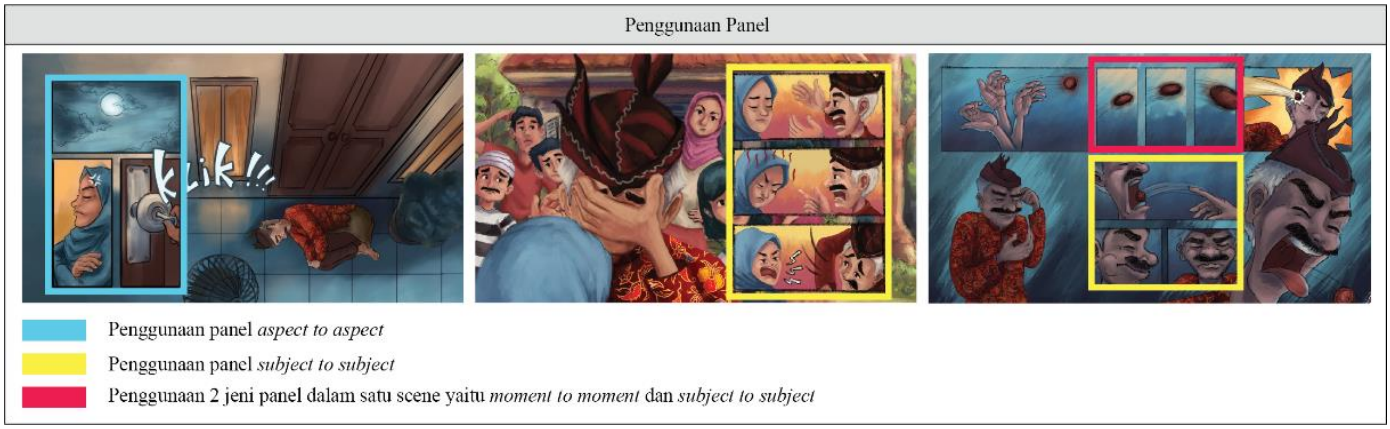
Gambar 5. 15 Proses pembuatan environment dan property

Gambar 5. 16 Desain final environment dan properti

5.3.4 Penggunaan Elemen Komik

Sesuai konsep penggunaan elemen komik yang sudah ditentukan sebelumnya maka penggunaan tersebut diterapkan pada beberapa scene pada *motion comic* ini. Elemen komik yang digunakan meliputi *panel* dan *gutter*, *splash, layout direction, grid,* serta *angle* gambar. Pada panel digunakan beberapa closure panel yaitu *aspect to aspect, subject to subject* dan *moment to moment*.

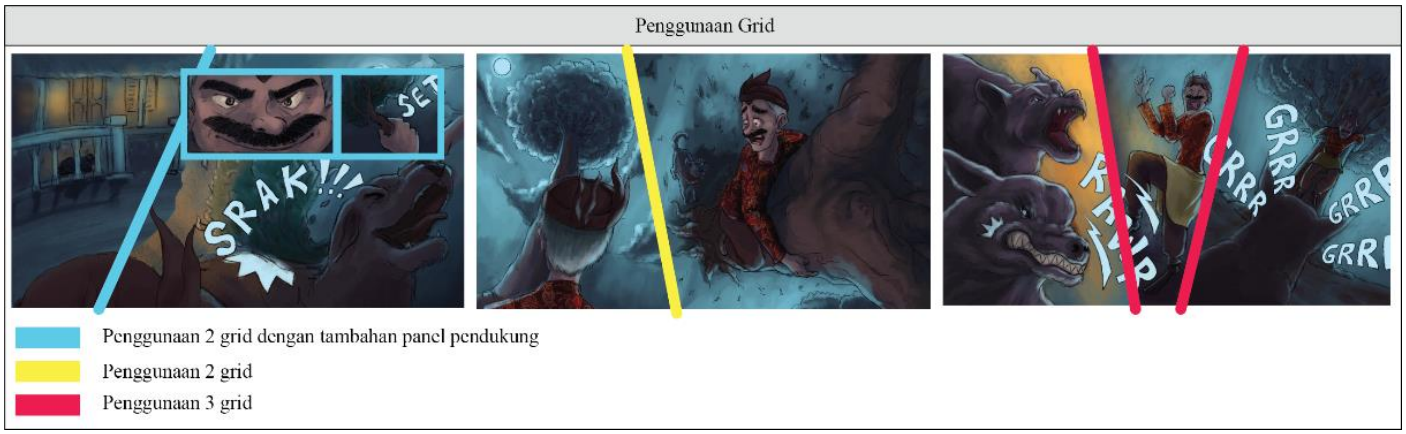
Penggunaan *splash* efek tulisan, penggunaan *layout direction* yang bergerak dari arah kiri ke kanan, pembagian *grid* dalam *layout* serta penggunaan angle kamera pada gambar seperti *low angle, straight on angle dan high angle*.



Gambar 5. 17 Penggunaan Panel

Gambar 5. 20 Penggunaan Splash

Gambar 5. 19 Penggunaan Direction



Gambar 5. 18 Penggunaan Grid

Gambar 5. 21 Penggunaan Angle

5.3.5 Desain *Thumbnail*

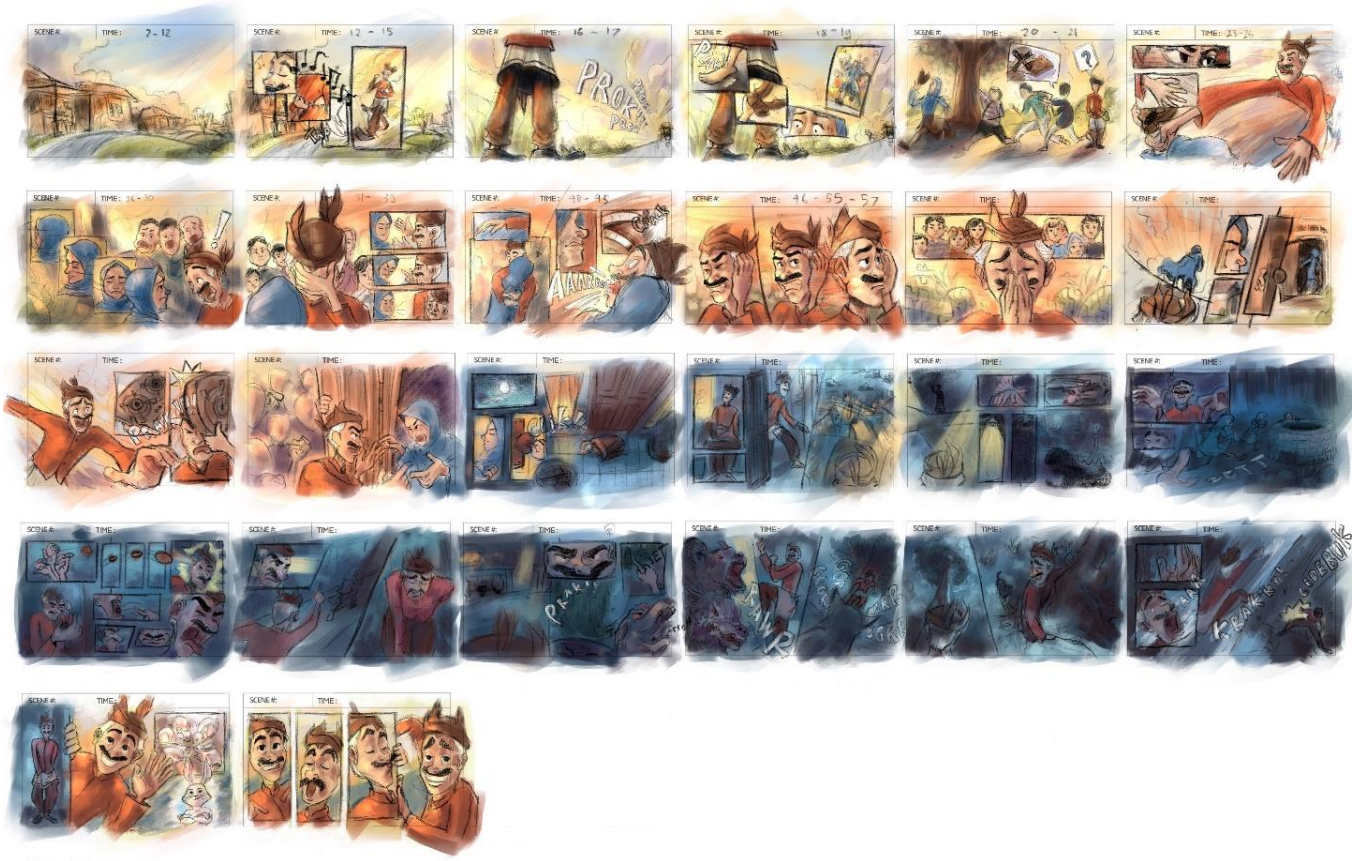
Dari hasil sketsa desain yang telah dibuat tepilih desain ke tiga yang akan digunakan sebagai *thumbnail* dan *bumper motion comic*. Sebelum hasil final dibuat, penulis mencoba menambahkan beberapa warna pada alternatif *thumbnail* yang telah dibuat untuk melihat kesesuaian dengan konsep *motion comic*.

Gambar 5. 22 Desain thumbnail yang telah dibuat

Gambar 5. 23 Desain thumbnail final

5.3.6 *Color Script*

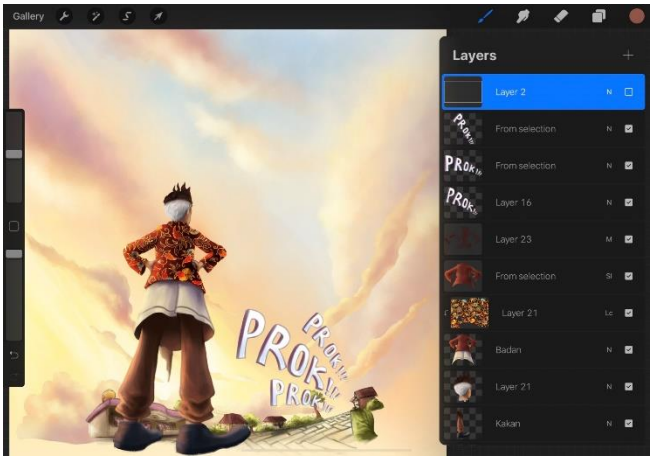
Dalam proses produksi *motion comic* ini penulis membuat skrip warna dari setiap *scene* pada *motion comic.* Skrip tersebut berupa susunan warna dalam rangkaian gambar *still.* Skrip warna ini digunakan sebagai acuan untuk mengatur mood, cahaya dan kesan emosial yang ingin dimunculkan dalam setiap *scene.* Berikut skrip warna pada *motion comic* warung Cak Kartolo.



Gambar 5. 24 Color script motion comic

5.3.7 Aset Grafis *Motion Comic*

Aset grafis yang dibuat dalam *motion comic* ini meliputi aset karakter, *environment* dan *background* serta panel-panel *motion comic*. Aset grafis tergabung dalam satu file dengan susunan layer terpisah. Pembuatan aset ini menggunakan teknik *bitmap* menggunakan program *Procreate* dan *Adobe Photoshop.*



Gambar 5. 25 Proses pembuatan aset scene 1 pada program procreate

Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan aset grafis adalah konfigurasi layer dan rencana gerakan aset. Konfigurasi layer digunakan untuk menyusun hierarki dari layer yang paling atas hingga bawah. Rencana gerakan digunakan untuk memisahkan bagian-bagian aset yang ingin digerakkan, kebutuhan ukuran aset serta untuk mempermudah animator dalam membuat gerakan.

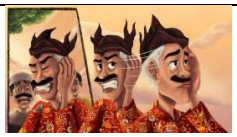
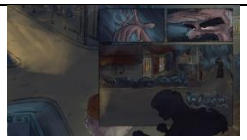
Gambar 5. 26 Proses pembuatan aset scene 8 pada program Adobe Photoshop

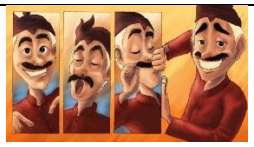
5.3.8 *Timing*

Setelah aset grafis dan audio selesai, selanjutnya penulis menyusun *timing* dari setiap aset pada durasi audio. Timing berfungsi sebagai batasan dari gerakan pada tiap *scene* agar sesuai dengan *voice over, background music* dan *sound effect.* Berikut timing yang telah disesuaikan pada aset grafis dan audio.

Table 5. 11 Timing motion grafis

No.	Pratinjau	Waktu
1		00:00 – 00:10
2		00:11 – 00:13
3		00:13 – 00:20
4		00:21 – 00:26

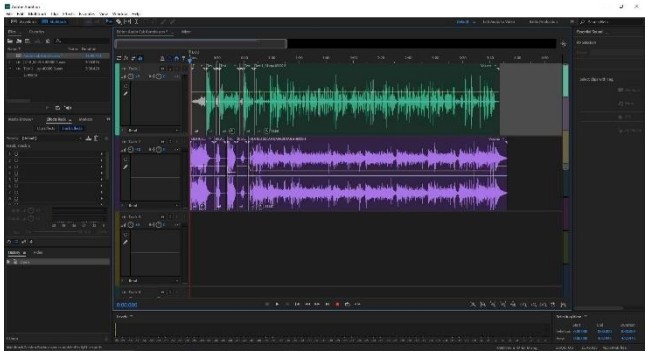
5		00:27 – 00:31
6		00:32 – 00:38
7		00:39 – 00:45
8		00:46 – 00:58
9		00:59 – 01:09
10		01:10 – 01:15
11		01:16 – 01:21
12		01:22 – 01:32
13		01:33 – 01:45
14		01:46 – 01:54
15		01:55 – 02:08

16		02:09 – 02:20
17		02:21 – 02:32
18		02:33 – 02:43
19		02:44 – 02:54
20		02:55 – 03:06
21		03:07 – 03:11
22		03:12 – 03:18
23		03:19 – 03:31
24		03:32 – 03:52

5.4 Proses Pasca Produksi

5.4.1 *Audio Editing* dan *Scoring*

Setelah hasil rekaman didapatkan, proses selanjutnya adalah proses *editing* suara. Hal ini bertujuan untuk memperjelas suara *voice over* dan menghilangkan *noise*. Proses *editing* menggunakan program *Adobe Audition*.



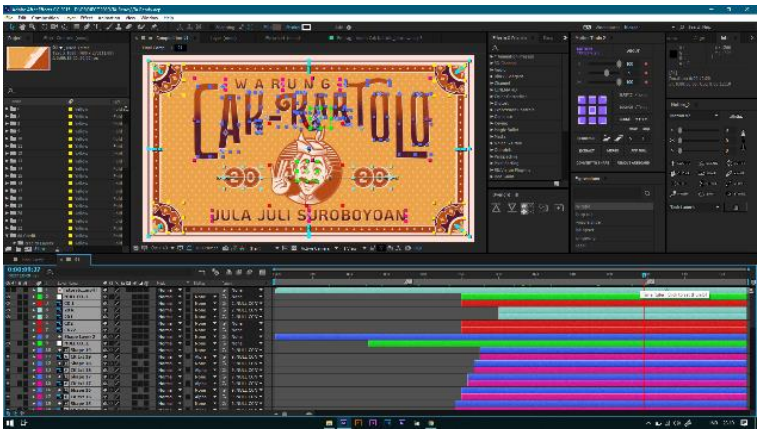
Gambar 5. 27 Proses editing audio

Scoring ini adalah proses penataan suara dalam animasi. Efek suara yang dibutuhkan terdiri dari suara *voice over*, *background music* dan *sound effect*. Berikut adalah konfigurasi dari *scoring* yang digunakan.

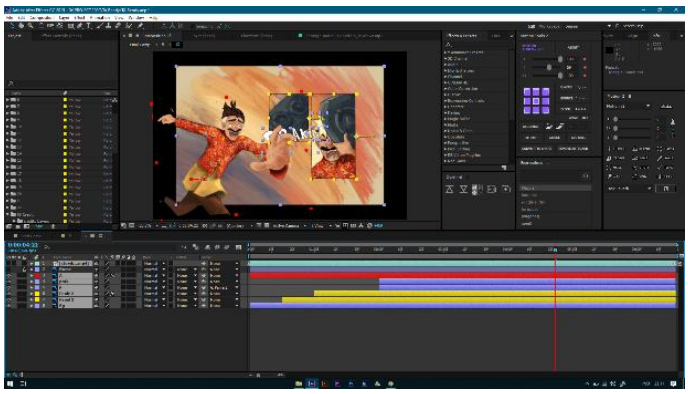
- Untuk *Voice Over*, konfigurasi volume adalah 80% volume master (5dB)
- Untuk BGM, konfigurasi volume adalah 35% volume master (-10dB)
- Untuk *Sound Effect*, konfigurasi volume adalah 20% volume master (-0.1 dB)

5.4.2 Penganimasian dan Format *Motion Comic*

Proses penganimasian dilakukan dengan program *Adobe After Effect*. Teknik gerakan animasi banyak mengadaptasi gerakan pada studi eksisting *motion comic*. Proses penganimasian dilakukan pada aset grafis seperti pada karakter, *panel*, *background*, dan aset lainnya. Proses dilakukan dalam tiga tahapan yaitu *layering*, *animating* dan *rendering*. Pada proses *layering*, dilakukan penyusunan *layer* karakter sesuai posisi yang akan digerakkan, kemudan *parent* yaitu mengkoneksikan *layer* lain kedalam *layer* utama untuk memudahkan proses penganimasian, kemudian mengatur *null object* atau titik pusat setiap obyek aset *motion comic*. Setelah proses *layering* selesai maka proses selanjutnya adalah proses penganimasian aset-aset grafis (penganimasian aset ini meliputi karakter, panel-panel, splash, dan background). Setelah semua aset digerakkan langkah terakhir yaitu proses *rendering*.



Gambar 5. 28 Proses layering pada thumbnail



Gambar 5. 29 Proses penganimasian aset karakter, panel dan background

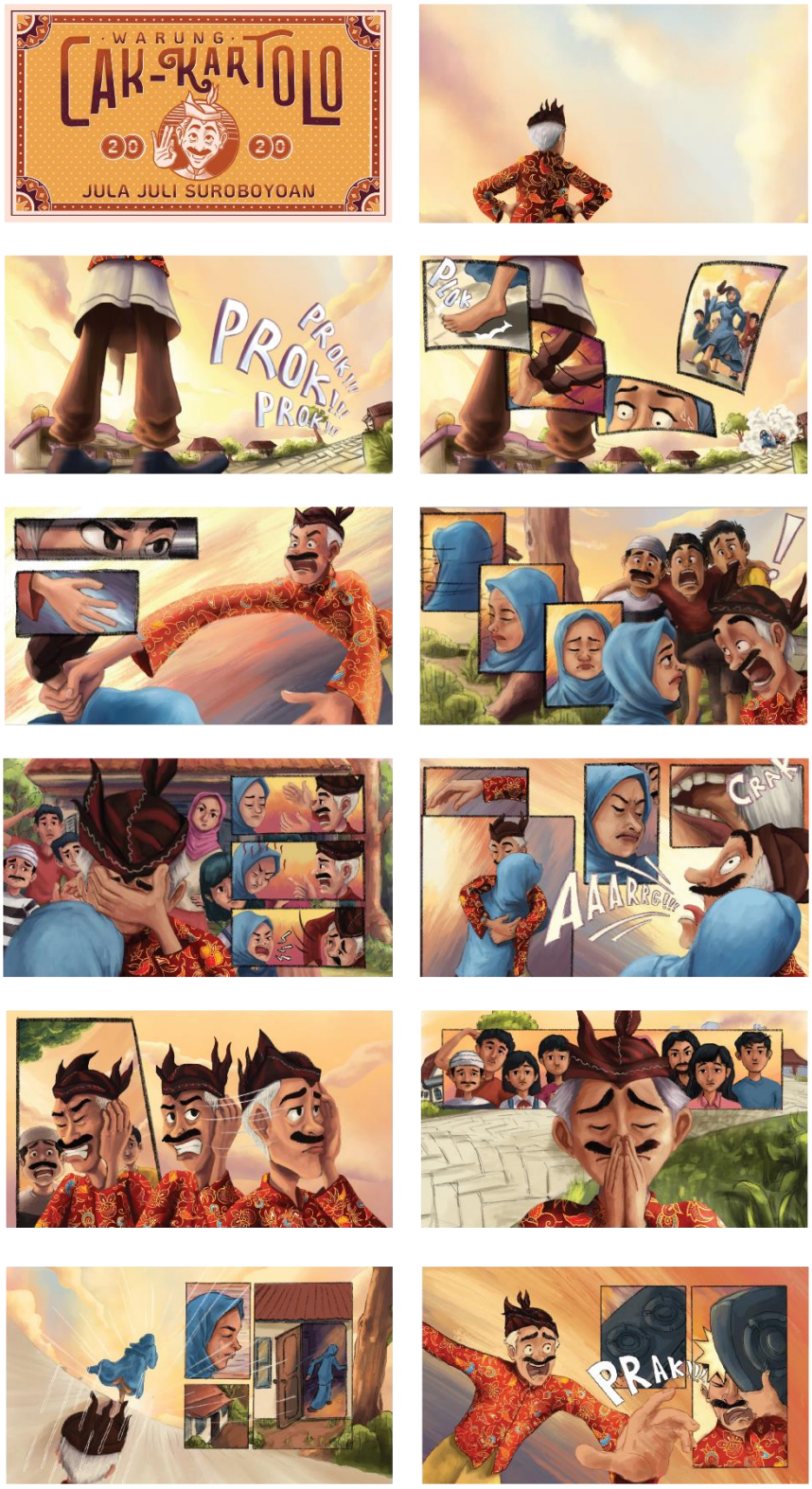
Hasil akhir dari *motion comic* ini adalah video *motion comic* dengan format sebagai berikut:

Table 5. 12 Format motion comic

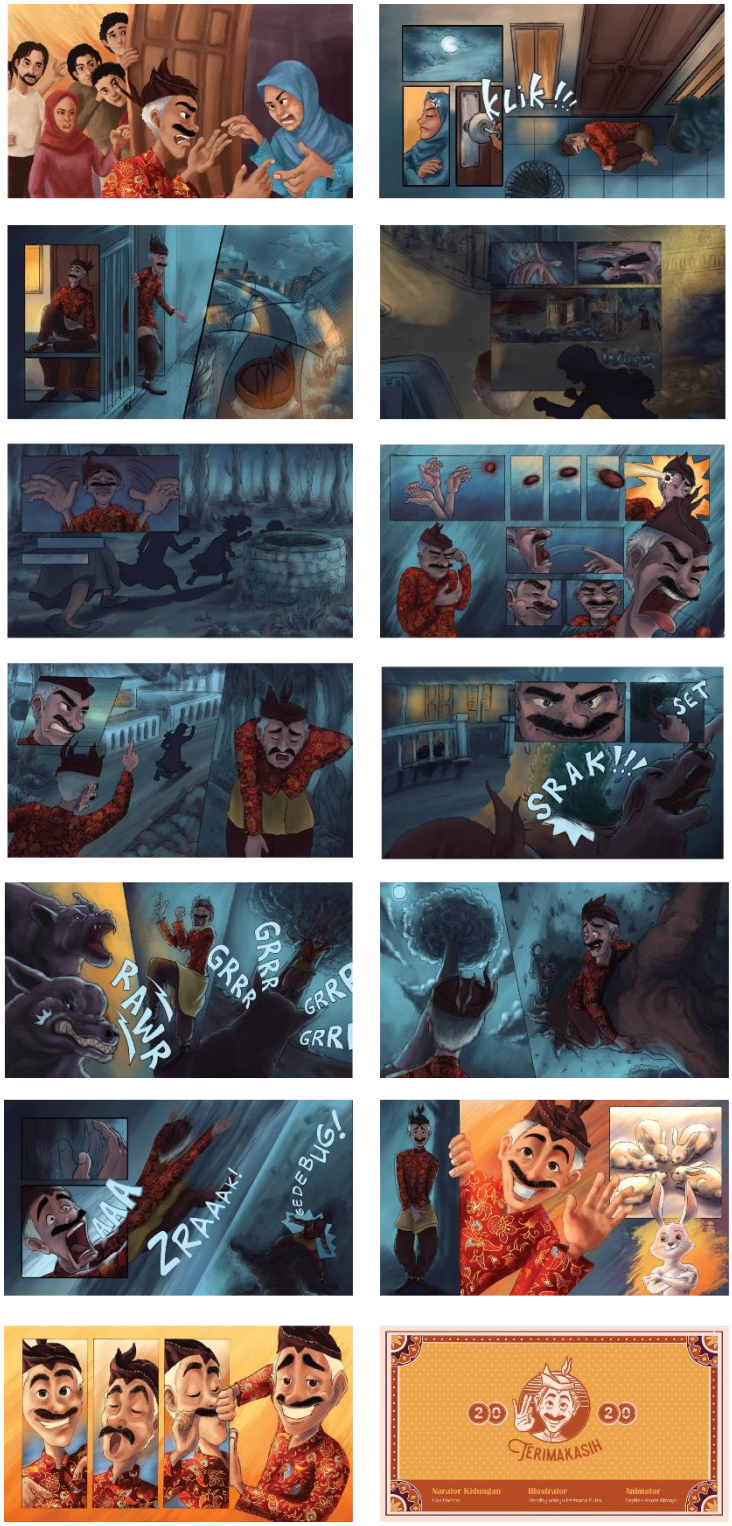
Format *Motion Comic*	MP4 codec H.264
Resolusi	1920x1080
Durasi	4 menit
Bahasa	Bahasa Jawa Suroboyoan

5.4.3 *Scene Preview*

Alur cerita yang disajikan dalam kidungan dibagi menjadi dua bagian yaitu awal cerita pada sore hari ketika Cak Kartolo berkonflik dengan istrinya dan cerita pada malam hari ketika bertemu perempuan misterius. Berikut adalah cuplikan adegan dari *motion comic* Warung Cak Kartolo.



Gambar 5. 30 Scene preview part 1

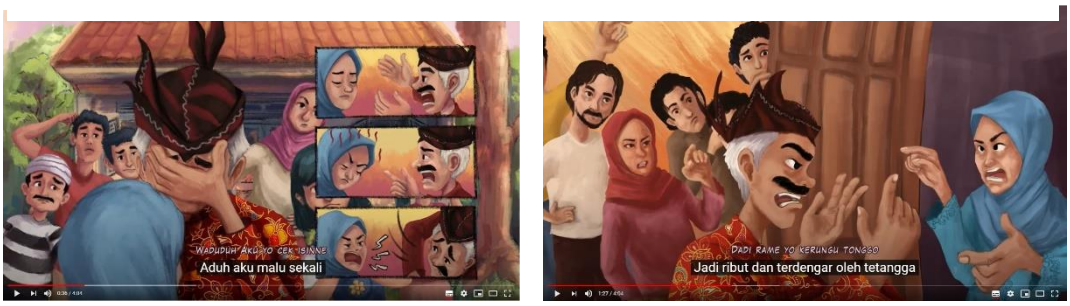


Gambar 5. 31 Scene preview part 2

5.4.4 *Subtitle*

Bahasa yang digunakan dalam kidungan ini adalah Bahasa Jawa Suroboyoan/ Bahasa Arek. Karena target *audience* yang tidak hanya berdomisili di Jawa Timur maka dibuatlah *subtitle* opsional berbahasa Indonesia menggunakan narasi asli kidungan Ngutil Tempe. Berikut *preview subtitle* pada *motion comic* ini.

Gambar 5. 33 Penggunaan subtitle bahasa Jawa Suroboyoan



Gambar 5. 32 Penggunaan subtitle bahasa Indonesia

5.4.5 *Unique Selling Preposition*

Perancangan serial *motion comic* ludruk ini memberikan media baru untuk menikmati Ludruk. Kidungan yang lucu dan memiliki cerita sederhana kehidupan masyarakat serta pesan tersirat didalamnya. Ditambah dengan konsep visual yang menarik mata akan membuat penonton mendapatkan kesan lucu dan menarik ketika menonton *motion comic* ludruk ini.

5.4.6 Rencana Pengembangan

Sebagai sebuah proyek yang besifat baru dan sebagai pelopor, *motion comic* dengan konten kidungan ludruk ini membutuhkan banyak *trial and*

eror untuk menciptakan format yang ideal. Hal ini penting agar tujuan perancangan ini dapat tercapai dan dapat dikembangkan lebih luas lagi.

Setelah mendapat format yang ideal, dapat dilakukan pengembangan pada aset visual untuk mendukung eksplorasi teknis pada media media yang lain. Selain itu diperlukan juga pengembangan untuk media promosi seperti media sosial untuk menjangkau target lebih luas lagi. Serial *motion comic* ini juga memliki potensi inovasi media-media baru seperti *interactive comic, virtual reality* dan *augmented reality*.

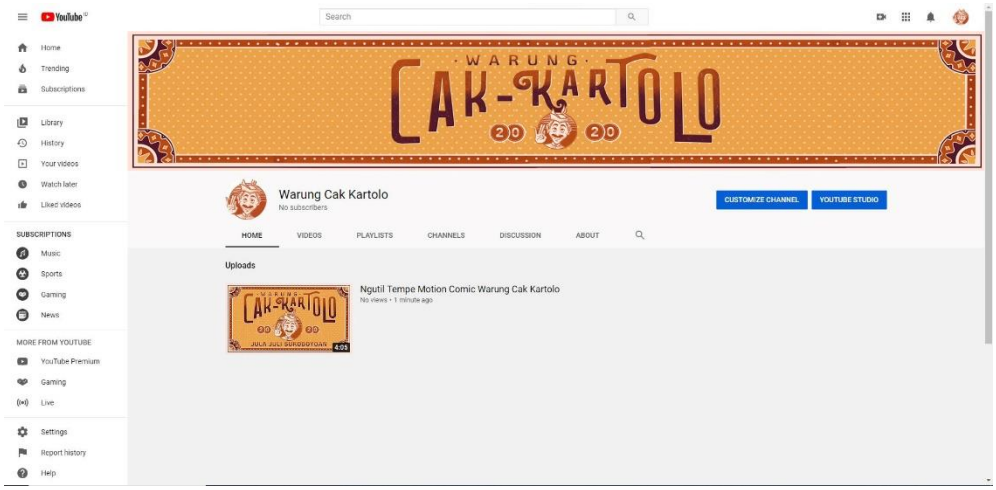
5.4.7 Distribusi Media

Media pendistribusian *motion comic* ini yaitu melalui *platform YouTube* dan media sosial Instagram yang merupakan wadah yang sangat sering digunakan oleh target konsumen. Pada hasil kuesioner tersebut menyatakan bahwa sebanyak 55,8% responden menggunakan *platform YouTube* dan 27,9% menggunakan Instagram dalam menonton media audio visual.

Gambar 5. 34 Logo kanal YouTube dan Profil Instagram

Platform Youtube akan menjadi platform distribusi utama *motion comic* Cak Kartolo ini. Platform Instagram selain digunakan untuk media distribusi, juga akan berfungsi sebagai media promosi *motion comic* ludruk ini serta meningkatkan awareness masyarakat akan kesenian ludruk. Di kedua

platform ini juga akan dilakukan kerjasama dengan sponsor eksternal yang memiliki bidang yang selaras dengan kesenian tradisional.



Gambar 5. 35 Preview YouTube Warung Cak Kartolo

A. Monetisasi YouTube

Publikasi *motion comic* Warung Cak Kartolo dilakukan di *platform YouTube*. Sebagai *motion comic* komersil, tentu diperlukan adanya monetisasi video agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, Google memiliki program yang disebut dengan *YouTube Partner Program* (Help, n.d.). Berikut ialah beberapa cara untuk mengkomersilkan sebuah karya di Youtube:

- *Advertising revenue*: mendapatkan hasil dari iklan yang ditayangkan di sela-sela video.
- *Channel memberships*: membuat sistem keanggotaan di mana pengikut akan membayar sejumlah uang untuk mendapatkan konten ekslusif dari pembuat video.
- *Merchandise shelf:* menjual barang fisik yang diiklankan di laman video.
- *Super chat dan super stiker*: pengikut membayar sejumlah uang agar pesan mereka mendapatkan highlight posisi teratas dalam chat stream.

- *YouTube Premium Revenue*: mendapatkan hasil dari pengikut yang menggunakan *premium YouTube* ketika sedang menonton video yang dimiliki.

Untuk mengaktifkan *YouTube* Partner Program tersebut di atas, terdapat beberapa prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu:

Table 5. 13 Persyaratan monetisasi YouTube

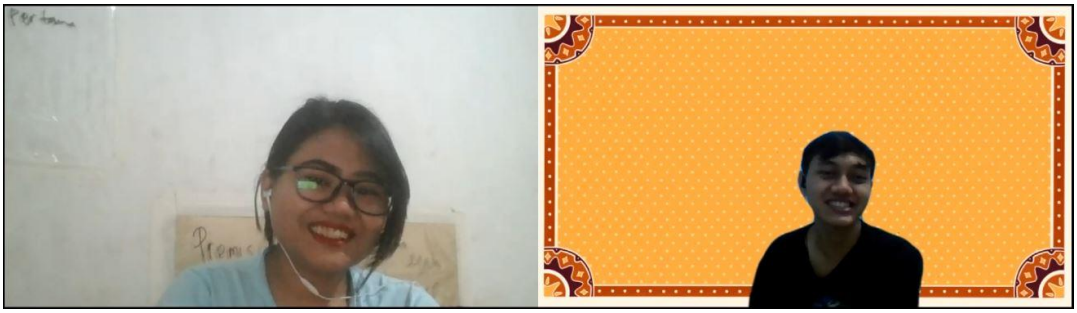
Jenis Monetisasi	Persyaratan
Ad revenue	• Berusia kurang lebih 18 tahun, atau memiliki wali sah yang berusia lebih dari 18 tahun yang dapat menangani pembayaran melalui AdSense. • Membuat konten yang memenuhi aturan konten ramah pengiklanan.
Channel memberships	• Berusia 18 tahun atau lebih. • Memiliki lebih dari 30.000 pengikut.
Merchandise Shelf	• Berusia 18 tahun atau lebih. • Memiliki lebih dari 10.000 pengikut.
Super Chat & Super Stickers	• Berusia 18 tahun atau lebih. • Berdomisi di negara/ daerah yang tersedia fitur Super Chat.
Youtube Premium revenue	• Membuat konten khusus yang hanya dapat ditonton oleh pelanggan YouTube premium.

YouTube sendiri memperbolehkan pengguna untuk mengunggah video dalam berbagai format, seperti MOV, AVI, FLV, atau 3GP. Namun, format yang paling disarankan ialah MP4 dengan H.264 video codec dan AAC

5.4.8 *Post-Test Motion Comic* Warung Cak Kartolo

Post-test dilaksanakan setelah *motion comic* Warung Cak Kartolo selesai. *Post-test* ini bertujuan untuk mendapatkan respon masyarakat mengenai *motion comic* ini untuk dilakukan evaluasi dan penyempurnaan.

1. *Post-Test* bersama Mbak Juni



Gambar 5. 36 User testing bersama Mbak Juni

Table 5. 14 User testing bersama Mbak Juni

Nama	Rahamnita Junida
Usia	24 Tahun
Profesi	Penulis, Storyteller, Penari, Teater
Waktu/ Hari	14:00 – 15:45 Rabu, 8 Juli 2020
Tempat	Online via Whatsapp dan Zoom/ Surabaya
Komentar	❖ *Motion comic*nya lucu, apalagi ada logo Cak Kartolo didepan mengingatkan pada Cak Kartolo karena dimasa pandemi ini juga acara kesenian sedang gabisa dilaksanakan. ❖ Visualnya sangat menarik, lucu, kalau *motion comic* ini dilihat sama anak muda bakal jadi sarana hiburan yang kekinian dan unik. ❖ Pesan yang aku tangkep ini tentang praduga atau prasangaka, jadi kepada siapapun dan apapun itu jangan sampai berperasangka buruk dulu, seperti itu.
Saran	❖ Kalau bisa ditambahkan subtitle jika mau targetnya lebih luas lagi, diluar orang yang mampu berbahasa jawa khususnya bahasa jawa ngoko.

2. *Post-Test* Bersama Pak Hendro dan Istri

Gambar 5. 37 User testing bersama Pak Hendro dan istri

Table 5. 15 User testing bersama Pak Hendro dan Istri

Nama	Pak Hendro dan Istri (Tetangga dan Penggermar Cak Kartolo)
Usia	34 Tahun (Pak Hendro) dan 32 Tahun (Istri)
Profesi	Jasa antar jemput sekolah dan ibu rumah tangga
Waktu/ Hari	13:00 – 14:30 Rabu, 8 Juli 2020
Tempat	Rumah Pak Hendro/ Surabaya
Hasil Post-Test	❖ Cukup menarik, unik dan memberikan suasana baru dalam menikmati kidungan Cak Kartolo. ❖ Gambar tampilan yang bagus, karakternya lucu dan kidungan Cak Kartolo yang khas sudah sangat menghibur. ❖ Kidungan Cak Kartolo ini khas, dia selalu bisa membuat kejadian apapun baik besar atau kecil menjadi bahan ludruk. Tentunya pada kidungan yang satu ini pesan yang disampaikan adalah seputar dunia rumah tangga dan ketika ada masalah dengan siapapun kita harus menyelesaikannya dengan baik-baik.

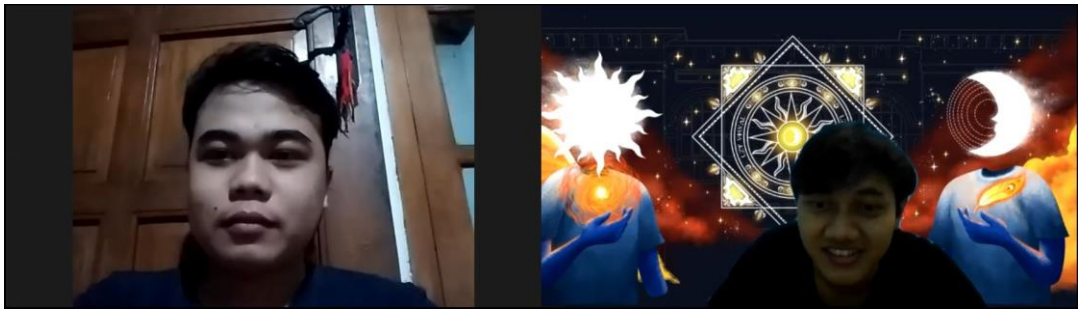
3. *Post-Test* bersama Mas Alif

Gambar 5. 38 User testing bersama Mas Alif

Table 5. 16 User testing bersama Mas Alif

Nama	Alif Moestofa
Usia	25 Tahun
Profesi	Ilustrator Buku dan Penikmat Seni Pertunjukan
Waktu/ Hari	09:00 – 09:45 Selasa, 7 Juli 2020
Tempat	Online via Whatsapp dan Zoom/ Jakarta
Hasil Post-Test	❖ Menarik dan lucu, gambarnya juga bagus, pada karakter juga ada unsur *exaggerate* juga apalagi ditambah suara cak kartolo yang khas. ❖ *Motion comic* ini cocok untuk alternatif hiburan, apalagi untuk orang-orang penikmat ludruk dan yang sudah tau akan ludruk. ❖ Pesan yang aku dapet, soal masalah keluarga yang harus diselesaikan secara baik baik, dan juga tidak moleh lari dari masalah.
Saran	❖ Kalau ada lagi episode lanjutannya akan semakin menarik, apalagi untuk orang-orang yang masih awam soal ludruk. ❖ Perlu ditambahkan subtitle Bahasa Jawa agar penonton semakin memahami apa yang disampaikan oleh Cak Kartolo. ❖ Untuk orang awam cukup bisa mengerti gambaran awal soal ludruk namun harus diberikan penjelasan lebih lanjut soal ludruk.

4. *Post-Test* bersama Adhec



Gambar 5. 39 User testing bersama Adhec Saputra

Table 5. 17 User testing bersama Adhec

Nama	Adhec Saputra
Usia	20 Tahun
Profesi	Mahasiswa, Ilustrator dan Penikmat Seni Pertunjukan
Waktu/ Hari	17:00 – 18:20 Selasa, 7 Juli 2020
Tempat	Online via Whatsapp dan Youtube/ Ponorogo
Hasil Post-Test	❖ Untuk orang awam, sangat memberi kesan yang wah, karena menurut pengalaman saya pribadi belum pernah nemu visualisasi dari kidungan jula juli dalam bentuk apapun. Kesan baru, inovatif, dan belum pernah ada. ❖ Sudah sangat menarik sekali, karakter sudah ekspresif, punya gaya sendiri, tidak terlalu menjiplak manga atau gaya gambar yang ketika kaget atau ngakak bentuk karakternya jadi berubah. Tetap realis namun dramatisnya dapet, kalo untuk target sepertiku, visualisasi sudah hidup, warna yg digunakan juga menunjang suasana. ❖ Dalam segi informasi dan pesan untuk yang mengerti bahasanya bisa menghayati, dalam motion comic ini pesan didalamnya dapat didapatkan jika kita mau fokus untuk mencarinya.

Saran	❖ Dari sisi visualnya mungkin efek tulisan dapat lebih dibuat kontras agar lebih menonjol namun tetap mempertimbangkan sisi harmonis.

5. *Post-Test* bersama Mas Rofiqi

Gambar 5. 40 User testing bersama Mas Rofiqi

Table 5. 18 User testing bersama Mas Rofiqi

Nama	Muhammad Rofiqi
Usia	24 Tahun
Profesi	Movie Maker, Storyteller dan Penikmat Seni Pertunjukan
Waktu/ Hari	12.10 – 13.00 Selasa, 7 Juli 2020
Tempat	Offline/ Kontakan Mas Rofiqi/ Surabaya

Hasil Post-Test	❖ Lucu, asik gambarnya enak dilihat, seperti lihat komik webtoon tapi bergerak. ❖ Sangat menghibur dan menarik banget, cocok sekali sebagai media alternatif hiburan. Saya juga merasa kagum karena ternyata kidungan ludruk dapat dibuat motion comic seperti ini. Ditambah lagi gambarnya *eye catching*/ menarik mata. ❖ Aku rasa jika ini diperbanyak akan dapat menarik audience baru yang belum pernah melihat ludruk menjadi mengenal ludruk.
Saran	❖ Audio dalam motion comic-nya dapat diperhalus dan diperjernih suaranya agar semakin terasa kesan ludruknya. Dan juga bisa ditambahkan sound effect untuk menambah ambience suara.

6. *Post-Test* bersama Mas Rifky Wahyuda

Gambar 5. 41 User testing bersama Mas Rifky

Table 5. 19 User testing bersama Mas Rifky

Nama	Rifky Wahyuda
Usia	24 Tahun
Profesi	Proggramer dan Penikmat Seni Pertunjukan
Waktu/ Hari	13.00 – 13.45

	Selasa, 7 Juli 2020
Tempat	Offline/ Kontakan Mas Rifky/ Surabaya
Hasil Post-Test	❖ Bagus, aku spechlees lihatnya, ternyata mahasiswa bisa bikin gini dengan kualitas yang keren. ❖ Orang pertama kali kalua melihat ini pasti berfikir ini bagus banget, dari pergerakan, warna dan visual dari motion comic ini dikerjakan dengan professional. ❖ Ini bagus, saya rasa bisa jadi konten yang mengedukasi banyak masyarakat terutama anak muda yang belum mengenal ludruk.
Saran	❖ Sudah bagus, mungkin pada bagian suara kalo dapat lebih jelas dan bersih akan lebih bagus lagi sih. ❖ Visual yang disajikan sudah sangat dapat dimengerti namun kalau bisa diberi subtitle berbahasa jawa dan Indonesia akan sangat membantu bagi orang-orang yang tidak berbahasa jawa .

7. *Post-Test* bersama Palguna Adi

Gambar 5. 42 User testing bersama Palguna Adi

Table 5. 20 User testing bersama Palguna Adi

Nama	Palguna Adi
Usia	20 Tahun
Profesi	Mahasiswa, Ilustrator dan Penikmat Seni Pertunjukan
Waktu/ Hari	10:00-11:00

	Selasa, 7 Juli 2020
Tempat	Online via Whatsapp dan Zoom/ Blitar
Hasil Post-Test	❖ Bagus dan sangat menarik bagi anak muda, apalagi topiknya pake kidungan itu lucu dan menghibur. ❖ Konsep visual sama topik yang digunakan sudah match dan jelas sangat menghibur bagi kita-kita yang suka budaya apalagi ludruk. ❖ Tentu, karena dengan topik ludruk dan dikemas sangat menarik akan memudahkan penonton memahami kidungan Cak Kartolo.
Saran	❖ Untuk visualnya penggunaan warna merah bisa dibuat dominan karena warna khas ludruk yang dominan merah. ❖ Kalo durasinya bisa lebih panjang bakal lebih asik.

8. *Post-Test* bersama Pak Adriyono

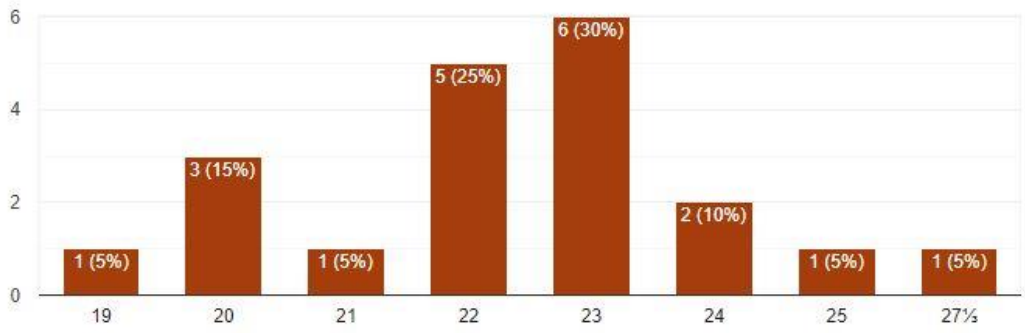
Gambar 5. 43 User testing bersama Pak Adriyono

Table 5. 21 User testing bersama Pak Adriyono

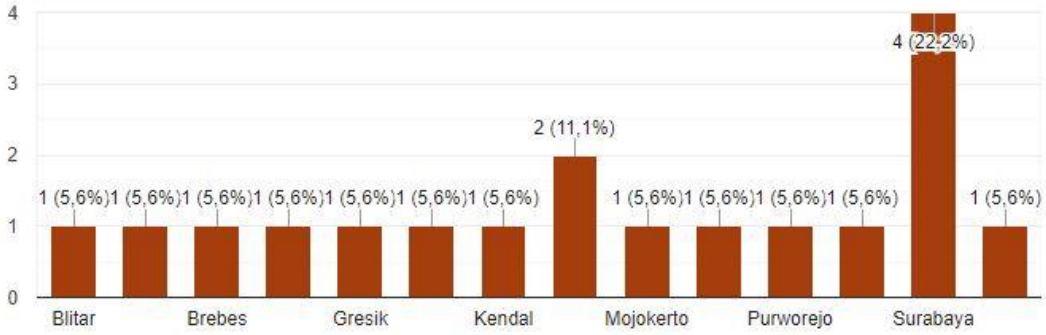
Nama	Adriyono
Profesi	Penulis, Mantan jurnalis Budaya Surabaya Pos
Usia	47 Tahun

Waktu/ Hari	10:00 – 10:40 Rabu, 8 Juli 2020
Tempat	Online via Whatsapp dan YouTube/ Sidoarjo
Hasil Post-Test	❖ Sudah bagus, lucu dan menarik, penggunaan warna, deasin karakter dan sound illustrasi musik sangat relevan. ❖ Sangat menghibur sekali. Kidungan yang lucu dipadukan dengan visual yang menarik mata. ❖ Ludruk dulu sangat popular dan menarik. Dengan adanya ini, kesenian ludruk yang mulai meredup itu bisa sedikit-sedikit dikenal kembali bahkan oleh kalangan yang belum tau kesenian ludruk.
Saran	❖ Diproduksi dan diperbanyak agar dapat menarik pasar pasar yang belum mengenal ludruk.

Selain dilakukan *post test* dengan tatap muka baik secara offline dan secara online, penulis juga melakukan *post-test* dengan kuesioner. *Post test* dengan kuesioner atau *post test* ke dua ini dilakukan setelah mengevaluasi hasil *post test* pertama. Pada *post test* kedua dilakukan kepada 20 responden dengan rata-rata umur responden 20 hingga 30 tahun. Dengan berbagai asal daerah sebagai berikut:

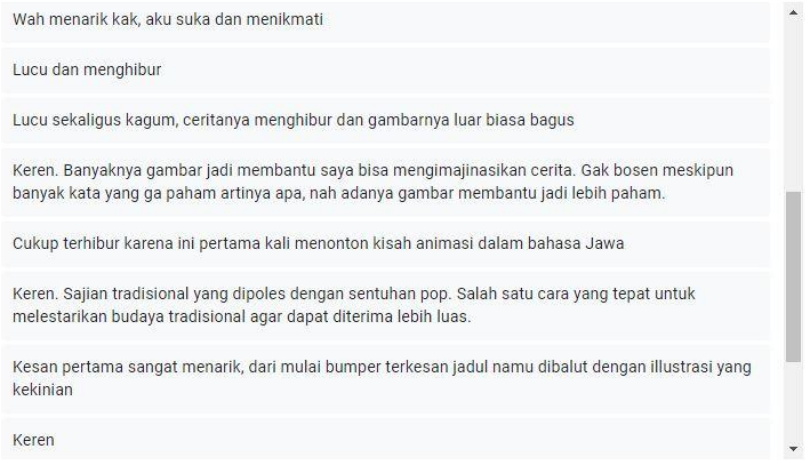


Gambar 5. 44 Tanggapan usia responden



Gambar 5. 45 Tanggapan asal daerah

Pertanyaan pada kuesioner dibagi dalam empat bagian yaitu bagian pertanyaan awal, bagian konten *motion comic*, bagian visual *motion comic*, dan bagian akhir. Pada bagian pertama, penulis mendapat tanggapan mengenai kesan pertama yang didapatkan setelah menonton *motion comic* Warung Cak Kartolo serta perbedaan yang dirasakan ketika menonton *motion comic* ini dengan menonton pertunjukan ludruk secara langsung sebagai berikut:



Gambar 5. 46 Tanggapan kesan awal

Sekarang jamannya teknologi, mungkin dengan adanya motion comic seperti ini bisa mengenalkan budaya ludruk ke anak millenial. Kalo budaya ludruk identik humor humor jawa, jangan sampai melupakan ciri khas budaya tersebut.

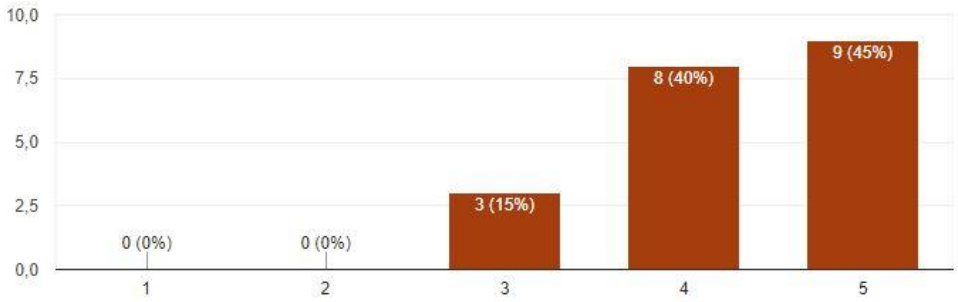
Ya pastinya beda. Menonton langsung sedikit banyak pasti membawa kesan autentik, feel suasana dan cara menikmatinya kompleks karna semua urutan ludruknya lengkap dan runtut. Terdapat beberapa part yang menarik seperti dagelan, tari remo dan banyak lainnya. Hal yang paling mendasar ialah atmosfer ketika menonton ludruk langsung jauh lebih terasa menarik dibandingkan dengan menonton motion komik. Namun, dilain sisi, ludruk konvensional kini jg nyatanya kurang diminati sehingga adanya motion komik seperti ini jg dapat menjadikan ludruk agar tetap bisa menyesuaikan zaman dan menarik target market baru. Adanya motion komik ini jg menurut saya bisa menjadi salah satu tools untuk mentrigger output-output kreatif lainnya yang modern dan kekinian sehingga kesenian ini tidak hilang dimakan waktu ataupun kehilangan penikmatnya dimasa depan.

Saat nonton ludruk langsung adegan jula-juli mungkin cuma membayangkan dalam kepala saja, tapi di sini sudah memvisualisasikannya.

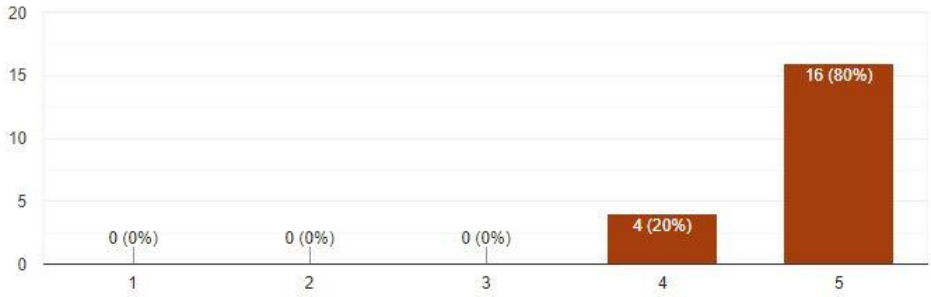
Terutama medianya sih yang beda, dan ada visualisasinya. Kalau biasanya kan kidungan ludruk fokus orang ya ngidung, tapi ini ada visualisasinya

Gambar 5. 47 Perbedaan yang dirasakan dengan ludruk konvensional

Pada bagian kedua, tanggapan yang dihasilkan berfokus pada kidungan dan cerita didalamnya. Penulis juga menggunakan kuesioner skor dengan skala nilai 1-5. Responden yang berbahasa jawa maupun tidak menggunakan bahasa jawa menyatakan kidungan sudah cukup jelas dengan 15% nilai 3, 40% menilai 4 dan 45% menilai 5. Selain itu korelasi kesesuaian gambar dalam menyajikan kidungan juga dinilai sangat sesuai oleh responden. Penulis juga mendapat tanggapan dari pesan yang didapat oleh responden dari *motion comic* ini.



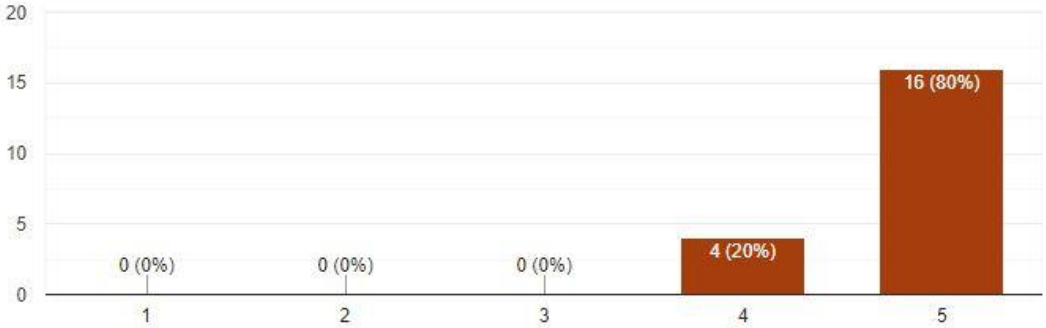
Gambar 5. 48 Rating kejelasan kidungan motion comic



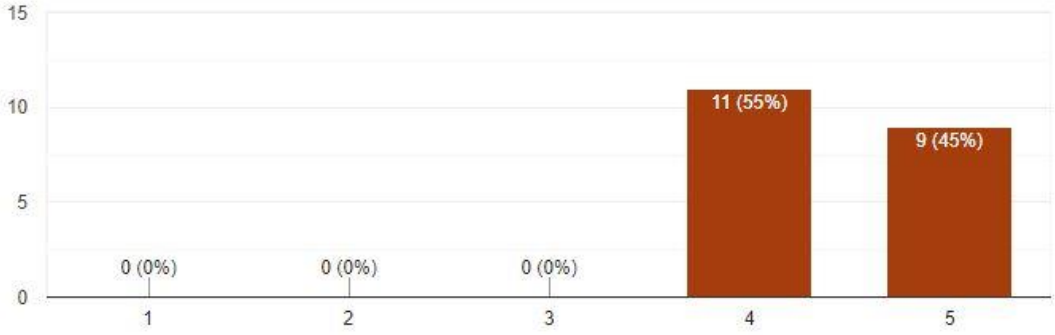
Gambar 5. 49 Korelasi kesesuaian visual dengan kidungan

Pada bagian ke tiga, tanggapan yang dihasilkan berfokus pada bagian visual *motion comic*. Penulis mendapatkan beberapa data tanggapan mengenai kualitas visual motion dengan 15% menilai 4 dan 85% menilai 5. responden menyatakan sudah sangat bagus, kemudian desain karakter mendapat nilai 4 sebanyak 20% dan nilai 5 sebanyak 80% serta desain *environment* mendapat nilai 4 sebanyak 55% dan nilai 5 sebanyak 45%.

Selain itu responden juga memberikan kesan terhadap desain karakter dan *environment* sebagai berikut:



Gambar 5. 50 Rating desain karakter



Gambar 5. 53 Rating desain environment

Khas banget sama wajah Cak Kartolo. Pewarnaan yang mirip dengan komik komik lainnya.

Apik wis no komen.

Desain karakternya bagus, saya langsung mengenali kalo itu Cak Kartolo, dan di buat dengan kayak lebih kartunis, sehingga bisa menambah kesan lucu dari karakternya.

Kocak, ekspresif sekali

Fresh, dramatic

sudah mewakilkan muka orang jawa

Unique, local portrayed, ekspresif

sudah sesuai dengan cerita

Terkesan seperti membaca komik

Gambar 5. 52 Kesan desain karakter

Entah saya ga terlalu paham dengan desain. Cuma, bagi saya yang menonton ini semacam ide baru untuk mengenalkan ludruk di YouTube.

Bagus namun dalam beberapa scene masih ada yang masih belum maksimal.

Bagus, properti dan environment ditampilkan dengan sangat baik untuk mendukung cerita d video.

Environment nya sudah memuaskan bagi saya, sudah mendukung

Enviro tidak terlalu menonjol, tapi gapapa karena emang fokus utamanya kan ke karakter

sudah cukup 'indonesia' & jawa pada umumnya

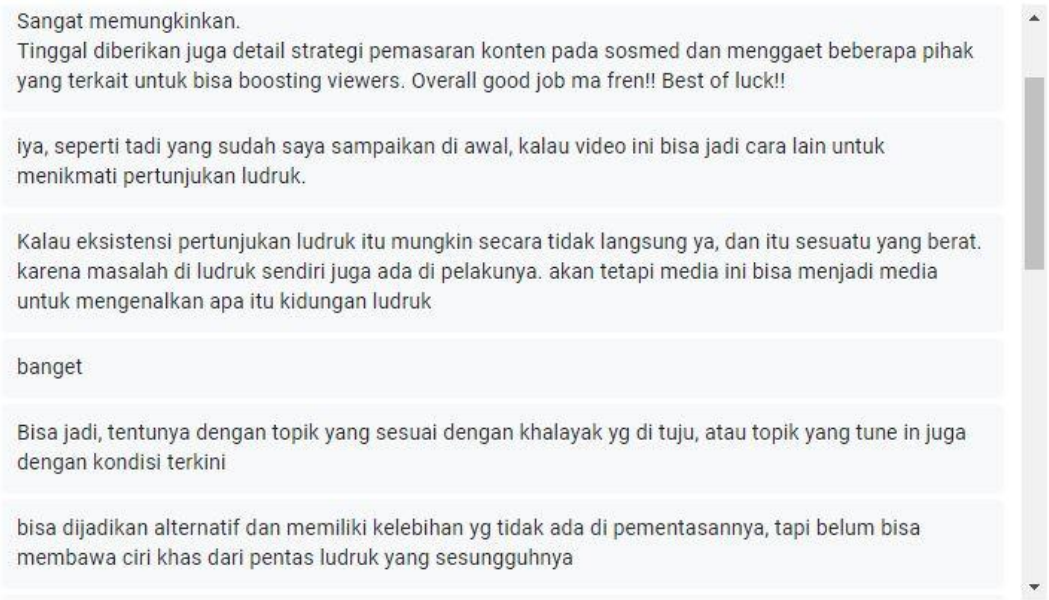
Menarik

sangat mendukung dan cukup mendetail

Sudah baik

Gambar 5. 51 Kesan desain environment

Pada bagian terakhir, penulis juga mendapat tanggapan responden mengenai kegunaan media *motion comic* ini dalam mempertahankan eksistensi pertunjukan ludruk. Berikut beberapa tanggapan yang didapatkan penulis:


Sangat memungkinkan.
Tinggal diberikan juga detail strategi pemasaran konten pada sosmed dan menggaet beberapa pihak yang terkait untuk bisa boosting viewers. Overall good job ma fren!! Best of luck!!

iya, seperti tadi yang sudah saya sampaikan di awal, kalau video ini bisa jadi cara lain untuk menikmati pertunjukan ludruk.

Kalau eksistensi pertunjukan ludruk itu mungkin secara tidak langsung ya, dan itu sesuatu yang berat. karena masalah di ludruk sendiri juga ada di pelakunya. akan tetapi media ini bisa menjadi media untuk mengenalkan apa itu kidungan ludruk

banget

Bisa jadi, tentunya dengan topik yang sesuai dengan khalayak yg di tuju, atau topik yang tune in juga dengan kondisi terkini

bisa dijadikan alternatif dan memiliki kelebihan yg tidak ada di pementasannya, tapi belum bisa membawa ciri khas dari pentas ludruk yang sesungguhnya

Gambar 5. 54 Potensi dalam mempertahankan eksistensi Ludruk.

BAB VI
PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari proses transformasi media ludruk konvensional menjadi *motion comic* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kidungan yang dinarasikan oleh Cak Kartolo memiliki karakteristik yang ekspresif sehingga penggunaan gaya gambar dan karakter harus dapat memunculkan kesan ekspresif sesuai dengan narasi kidungan.
2. Dalam mentransformasikan ludruk ke media baru dapat dilakukan dengan mengambil konten dari bagian bagian pertunjukan ludruk. Kidungan dapat menjadi alternatif konten ludruk yang dapat diambil dan ditransformasikan kedalam media baru.
3. Dalam pembuatan *motion comic* ini dari segi konten kidungan maupun visual dibuat secara orisinal. Kidungan "Ngutil Tempe" bercerita tentang kehidupan masyarakat dengan tokoh utama Cak Kartolo. Konten kidungan dikemas menggunakan gaya gambar semi realis dengan elemen-elemen khas komik untuk menjangkau pasar remaja khususnya remaja akhir.
4. Proses transformasi dilakukan dalam tiga tahap yaitu proses pra produksi, produksi dan pasca produksi agar proses transformasi berjalan dengan runtut dan teratur.
5. Penggunaan *subtitle* embed berbahasa Jawa Suroboyoan diperlukan untuk memperjelas syair asli kidungan. Selain itu subtitle opsional Bahasa Indonesia pada platform YouTube untuk memudahkan penonton yang tidak berbahasa Jawa memahami kidungan yang disampaikan.
6. Durasi kidungan mempengaruhi durasi penyajian tampilan pada *motion comic*. Format ideal untuk *motion comic* adalah narasi cepat dan animasi lebih lambat, sehingga diperlukan scene-scene yang dapat mewakili durasi yang panjang.

7. Pengambilan Cak Kartolo sebagai tokoh utama karena Cak Kartolo adalah salah satu seniman dan pelopor pelestarian kesenian ludruk yang masih aktif dapat menambah ciri khas dan kesan ludruk yang kuat.
8. Penggunaan media *motion comic* dapat menjadi alternatif dalam mentransformasikan kesenian dan budaya kedalam media baru.
9. Pengaturan suara *voice over* dan *BGM* gamelan dalam *motion comic* ini memiliki konfigurasi volume suara 80% untuk narasi dan 35% untuk BGM gamelan, serta 20% *sound effect* untuk menambah detail ambience *motion comic*.
10. Perancangan ini menghasilkan *motion comic* Warung Cak Kartolo dengan format video *full high definition* 1080p dengan durasi 4 menit 4 detik.

Melalui *post test*, terdapat beberapa temuan berdasarkan pernyataan responden dan hasil penilaian sebagai berikut:

1. Responden memberikan impresi positif berdasarkan konten kidungan dan konsep visual yang dinilai memberikan kesan menarik, lucu dan fresh dalam menyaksikan ludruk.
2. Responden yang pernah menonton ludruk konvensional dapat menjelaskan perbedaan yang dirasakan antara ludruk konvensional dan *motion comic* ludruk.
3. Responden menyatakan korelasi konten visual yang disajikan sudah sesuai dengan konten kidungan.
4. Responden menyatakan bahwa *motion comic* ini sesuai dengan pasar anak remaja khususnya remaja akhir hingga dewasa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan ini memberikan impresi positif dari transformasi pertunjukan ludruk konvensional kedalam media audio visual *motion comic* bagi penonton usia remaja akhir.

6.2 Saran

Perancangan *motion comic* warung Cak Kartolo ini merupakan eksplorasi sekaligus eksperimen yang mengkombinasikan *motion comic* dengan topik kesenian ludruk yang belum pernah dibuat sebelumnya. Sehingga, perancangan yang telah dibuat oleh penulis masih perlu dilakukan penyempurnaan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Maka dari itu beberapa poin saran untuk penelitian berikutnya antara lain:

- Durasi kidungan sebaiknya tidak terlalu pendek dan memiliki tempo yang cukup untuk memperlihatkan keseluruhan panel *motion comic*.
- Selalu memperhatikan aspek visual dan kedinamisan antar scene pada *motion comic* untuk menarik perhatian penontonnya.
- Aspek musik dan kualitas tata suara merupakan salah satu aspek terpenting dan perlu diperhatikan dalam pembuatan *motion comic* ini.
- Perancangan ini hanya terbatas menggunakan kidungan ludruk, sehingga dapat dikembangkan dengan konten ludruk lainnya. Selain itu media yang digunakan hanya terbatas pada *motion comic* sehingga masih dapat diekplorasi menggunakan media kreatif lainnya.
- Pengembangan visual dan cerita kidungan dapat dikembangkan untuk mendapatkan segmentasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anindita, F. (2017). *Cerita Visual bersama Hikmat Darmawan*. Whiteboardjournal.Com. https://www.whiteboardjournal.com/interview/ideas/hikmat-darmawan/

Firdausi, F. A. (2019). *Sejarah Bisnis Komik Indonesia: Tak Lepas dari Rezim Selera Pasar*. Tirto.Id. https://tirto.id/sejarah-bisnis-komik-indonesia-tak-lepas-dari-rezim-selera-pasar-ejuM

Gumelar, M. S. (2017). Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa STMIK STIKOM Indonesia*, *1*, 28.

Help, Y. (n.d.). *How ro earn money on Youtube*. https://support.google.com/youtube/answer/72857?hl=en

Kartolo. (n.d.). *Jula Juli Guyonan Cak Kartolo Cs Dalam Lakon Basman Juragan Gentong.Mp3*.

Kurt, S., & Osueke, K. K. (2014). The Effects of Color on the Moods of College Students. *SAGE Open*, *4*(1), 215824401452542. https://doi.org/10.1177/2158244014525423

Morton, D. (2015). The unfortunates: Towards a history and definition of the motion comic. *Journal of Graphic Novels and Comics*, *6*(4), 347–366. https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1039142

Mukaromah, A. R. (2018). Proses Kreatif Cak Kartolo Dalam Jula-Juli. *UPTPerpustakaanISIYogyakarta*, *63*(May), 9–57. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008

Scott McCloud. (1993). *Understanding Comics* (Issue 48395 Films Media Group). Kitchen Sink Press.

http://eresources.lib.unc.edu/external_db/external_database_auth.html?A=P%7CF=N%7CID=211740%7CREL=AAL%7CURL=http://libproxy.lib.unc.edu/login?url=http://digital.films.com/PortalPlaylists.aspx?aid=4059&xtid=48395

Smith, C. (2012). Motion comics: Modes of adaptation and the issue of authenticity. *Animation Practice, Process & Production*, *1*(2), 357–378. https://doi.org/10.1386/ap3.1.2.357_1

Sopov, I. (n.d.). *The Basic Principles for Great Character Design*. 2018. https://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/

Supriyanto, H. (2018). *Ludruk Jawa Timur Dalam Pusaran Zaman*. Kelompok Instrans Publishing.

Wibisono, N. (2016). *Kisah Kartolo dan Ludruk*. Tirto.Id. https://tirto.id/kisah-kartolo-dan-ludruk-bSi3

Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *Rekam*, *15*(2), 83–102. https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003

Wright, A. (2018). *How It Works*. Colour Affects. http://www.colour-affects.co.uk/how-it-works

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Dokumentasi interview di rumah Cak Kartolo

Dokumentasi proses perekaman kidungan

Dokumentasi observasi perkampungan Surabaya

Dokumentasi observasi pertunjukan Ludruk Karya Budaya

Naskah Kidungan

a) *Tepak mlaku sore-sore*
Ono wong wedok mlayu yo cek bantere
Diuber uwong jare ngutil tempe
Bareng tak cekel dadak bojoku dewe

b) *Waduduh*
Aku yo cek isinne
Tak tuturi muring-muring
Bareng tak rangkul dadak nyokot kuping
(….hayoo eyy….)

c) *Waktu iku yo akeh uwong*
Wong bojoku gak gelem ngomong
Terus mlayu moleh liwat lawang pawon
Bareng tak tututi aku dibyuki kompor

d) *Dadi rame kerungu tonggo*
Jare aku iki wong lanang sing gak pokro
Wong sewengi aku gak disopo
Lawang dikonci aku dikongkon turu njobo

e) *Aku terus nang perapatan*
Wong karepku golek hiburan
Ono cewek awe-awe nduk peteng-petengan
Rasane atiku malah kebeneran

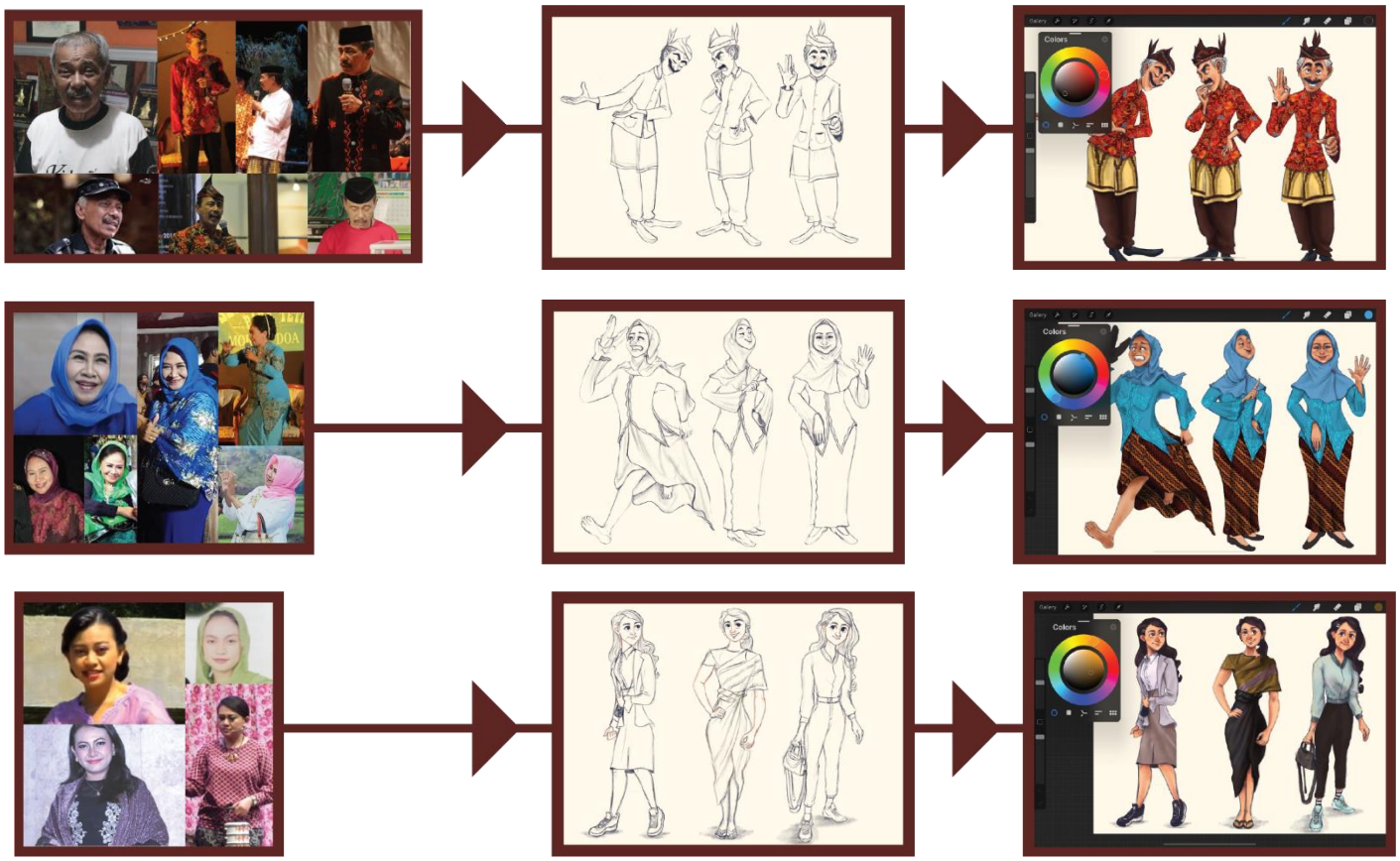
f) *Lampu mati mripatku mblawur*
Arek wedok singitan pinggire sumur
Nyawat buah-buahan yo mbarek wungkur
Tak pikir rambutan, Tak emplok dadak susur

g) *Wong atiku dadine mangkel*
Arek mlayu terus tak uber
Ono ireng-ireng nok nisore pager
Tak anggep arek wedok tak byuki kirik melungker

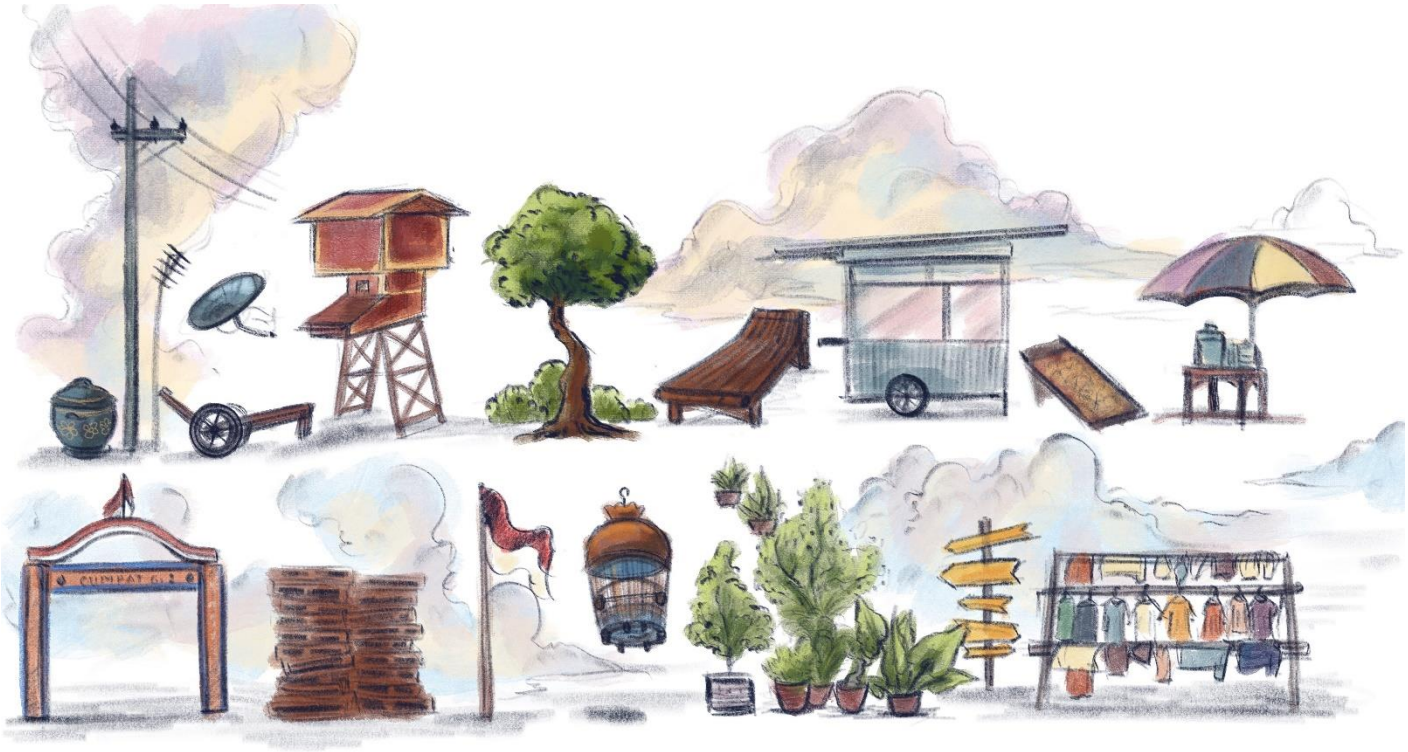
h) *Wong kirike dadake nyatek*
Aku mundur untunge gak kenek
Kirik nyakot aku terus menek
Bareng keplorot dadak katokku suwek

i) *Tuku kelinci kabeh limo*
Kabeh limo sing lanang siji
Jula-juli iki ndang lereno
Lek gak kok lereno lambeku mreteli

Desain Karakter



Desain Environment



Elemen Komik

Penggunaan Panel

Penggunaan panel *aspect to aspect*

Penggunaan panel *subject to subject*

Penggunaan 2 jeni panel dalam satu scene yaitu *moment to moment* dan *subject to subject*

Penggunaan Splash

Penggunaan splash untuk suara efek dalam bentuk tulisan

Penggunaan Direction

Penggunaan layout direction pada *motion comic* ini bergerak dari arah kiri ke kanan seperti arah baca pada umumnya.

Penggunaan Grid

Penggunaan 2 grid dengan tambahan panel pendukung

Penggunaan 2 grid

Penggunaan 3 grid

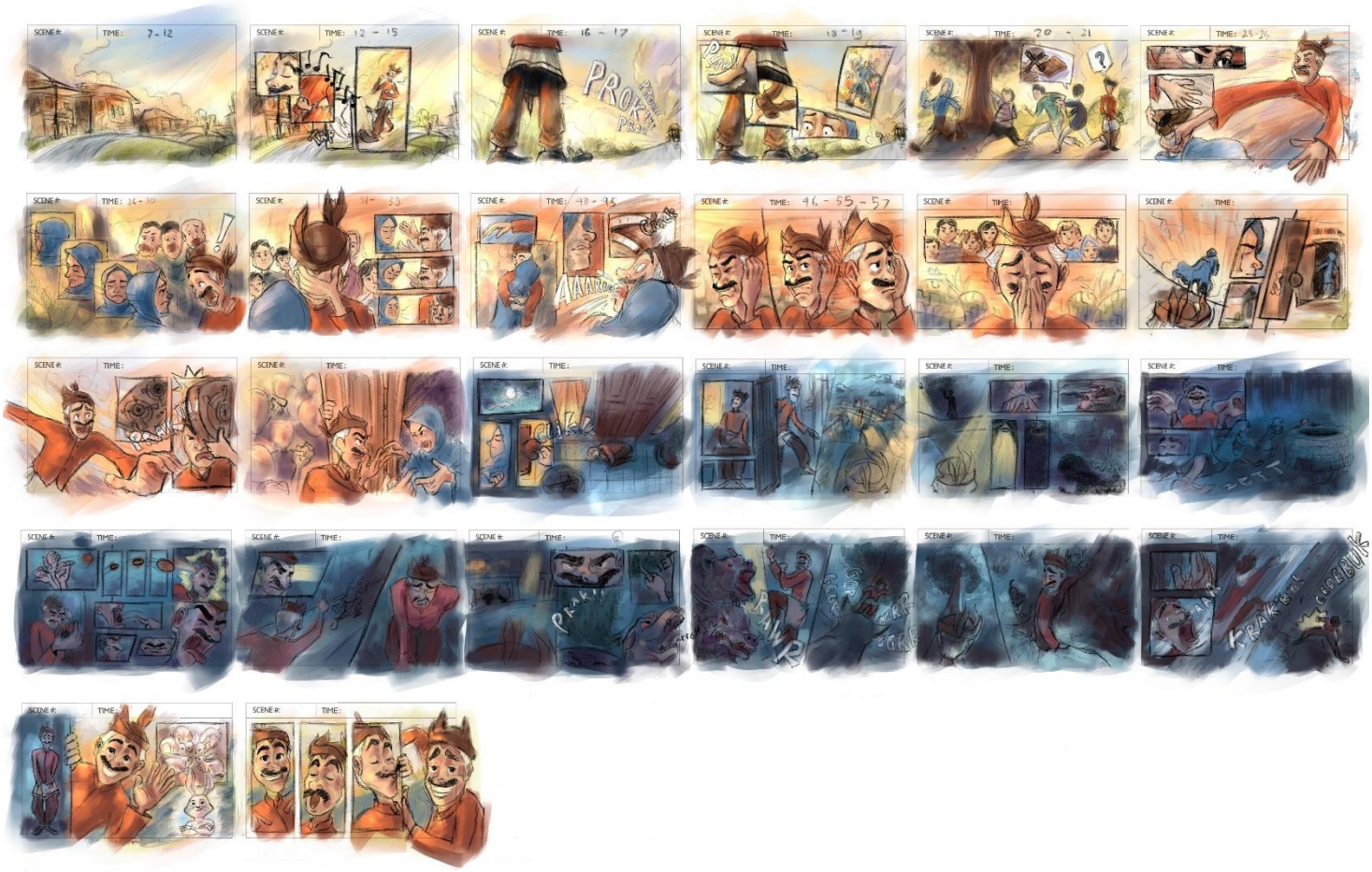
Penggunaan Angle

Penggunaan Angle *Frog eye view/Low angle*

Penggunaan Angle *Eye level view/Straight on angle*

Penggunaan Angle Bird eye view/High angle

Color Script

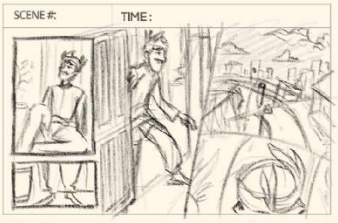


Storyboard

PROJECT
PAGE /
SCENE #:
TIME:
opening kamera turun ke bawah
tepak mlaku sore-sore, ono arek wedok
mlayu cik bantere
diuber uwong jare ngutil tempe
bareng tak cekel
dadak bojoku dewe
wadududu akukok cik isine
taktutur muring-muring
bareng tak ringkul nyakot kuping
~jeda-hayo eyy ≈
waktu iku yo akeh uwong
wong bojoku ga gelem ngomong
terus mlayu mokh liwat lawang
pawon
bareng tak tututi Aku
diblekki kompor
geger rame yo kerungu tonggo
-aku jare wong lanang yo ga pokro
Sing
wong sewengi aku gak disopo
lawang dikunci aku dikongon turu
njobo

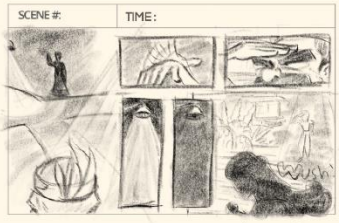
PROJECT _____ PAGE ___ / ___

SCENE #: TIME:



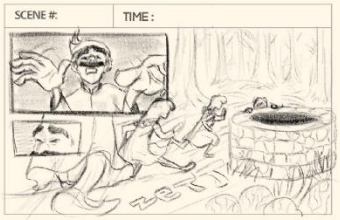
aku terus nang prapatan wong karepku
golek hiburan

SCENE #: TIME:



ono cewek awe-awe ndok peteng-petengan
rasane atiku malah kebeneran

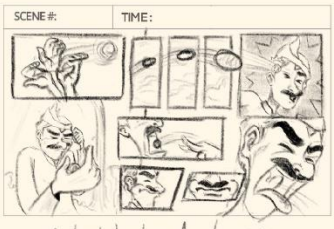
SCENE #: TIME:



lampu mati mripatku mblawur arek wedok
singitan ndek mburi sumur.

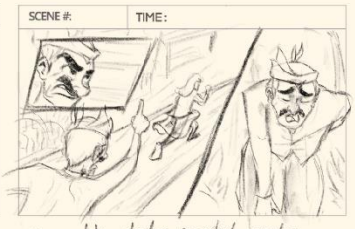
PROJECT _____ PAGE ___ / ___

SCENE #: TIME:



nyawat buah buahan dee bareng
wungkur, tak pikir rambutan takemplok
bareng susur

SCENE #: TIME:



wong atiku dadine mangkel areke
mlayu terus tak uber

SCENE #: TIME:

ono ireng ≅ nok nisore pagar, tak pikir
arek wedok byuki kirik melungker

PROJECT _____ PAGE ___ / ___

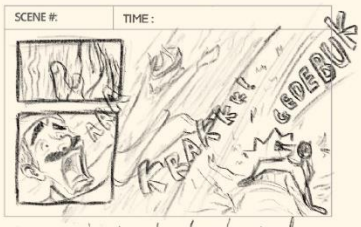
SCENE #: TIME:

wong kirike dadake nyatek, aku
mundur untunge gak sampek kenek

SCENE #: TIME:

kirik nyakot terus aku menek

SCENE #: TIME:



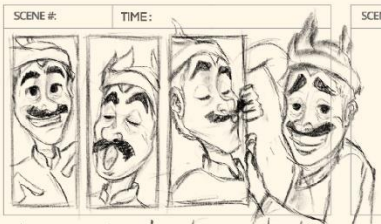
bareng keplorot clono ku suwek

PROJECT _____ PAGE ___ / ___

SCENE #: TIME:

tuku kelinci kabeh limo,
kelinci limo sing lanang siji ~

SCENE #: TIME:



Jula Juli iki ndang lereno, lek gak
mbok lereno, lambeku mreteli ~

SCENE #: TIME:

BERITA ACARA
KOLOKIUM 4
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ITS

REVISI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	Rendhy Wahyu Permana Putra
NRP	08311640000070
Judul	PERANCANGAN MOTION COMIC WARUNG CAK KARTOLO SEBAGAI MEDIA BARU PERTUNJUKAN LUDRUK
Tanggal Sidang	**24 Juli 2020**

Catatan:

Uraian Revisi	Tanda Tangan (Saat Sidang)	Tanda Tangan (Setelah Revisi)
Penjelasan media youtube dilengkapi What to say dan how to say disesuaikan sehingga menghasilkan konsep desain	(Putri Dwita)	(Putri Dwita)
Tentukan siapa target audience dan kanal pendistribusian media ini. Perhatikan banyak typo dan istilah bahasa asing harus italic	(Dr. Octaviyanti D.W)	(Dr. Octaviyanti DW.) Tgl 9 Agustus 2020
Telah melakukan Sidang TA dengan baik, dan telah menyelesaikan revisi sesuai dengan rekomendasi saat berlangsung Sidang TA	(Denny Indrayana Setyadi, ST., M.Ds.)	(Denny Indrayana Setyadi, ST., M.Ds.) Tgl20 Agustus 2020.
	(……)	(……) Tgl……

Lembar revisi ini merupakan persyaratan untuk pengesahan Buku Laporan Tugas Akhir, Gambar & Model / Prototip.

Setuju menyelesaikan Revisi
Tanggal 20 Agustus 2020

Mentor/Pembimbing

(Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT)
NIP. 19810710 201012 1 002

Mahasiswa,

(Rendhy Wahyu Permana Putra)
NRP. 08311640000070

BIOGRAFI PENULIS

Rendhy Wahyu Permana Putra, lahir di Lamongan, Jawa Timur pada 20 Januari 1997. Anak pertama dari dua bersaudara ini menempuh pendidikan di SD Negeri Lakarsantri 1 Surabaya, SMP Negeri 34 Surabaya, SMA Shafta Surabaya, dan pada tahun 2016 menempuh kuliah di Departemen Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Sejak SMP mulai tertarik dengan bidang desain dan mempelajari program desain grafis. Pada saat SMA penulis mulai menekuni bidang ilustrasi lalu mengikuti beberapa komunitas ilustrasi digital dan mencoba beberapa kompetisi ilustrasi salah satunya lomba desain *T-Shirt* IDE ART 2015 dan menempati juara pertama. Pada masa perkuliahan, penulis belajar lebih banyak bidang desain. Hal ini menambah pengetahuan serta eksplorasi ide penulis dalam membuat suatu ilustrasi. Di perkuliahan penulis aktif dalam berbagai pengerjaan proyek bersama studio, individu maupun instansi. Penulis pernah mengerjakan beberapa proyek *video mapping* bersama LZY Visual Studio antara lain, *video mapping* untuk Lucid Dream *immersiveroom*, *doom projection mapping* Atlantis Land Surabaya, dan festival *video mapping* Sumonar JVMP. Penulis juga pernah membantu dalam proyek branding UMKM keripik bonggol pisang Desa Balongsari bersama Kelompok Wanita Mandiri Balongsari. Penulis juga pernah bekerjasama dengan Lalita Project sebagai *illustrator* dalam buku cerita lalita bersama 51 *illustrator* lokal lainnya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

www.its.ac.id/despro/id/