

TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN MOTION COMIC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR

Mahasiswa:

MOCHAMMAD HIDAYATTULLOH

NRP: 08311740000082

Dosen Pembimbing: Sayatman, S.Sn, M.Si.

NIP: 19740614 200112 1003

Departemen Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2021



TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN MOTION COMIC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR

Mahasiswa:

Mochammad Hidayattulloh

NRP: 08311740000082

Dosen Pembimbing:

Sayatman, S.Sn, M.Si.

NIP: 19740614 200112 1003

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2021



FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

DESIGNING GUS DUR MOTION COMIC AS A HUMOROUS ROLE MODEL

Student:

Mochammad Hidayattulloh

NRP: 08311740000082

Conselor Lecturer:

Sayatman, S.Sn, M.Si.

NIP: 19740614 200112 1003

VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAMME
DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUTE OF TECHNOLOGY SEPULUH NOPEMBER
2021

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MOTION COMIC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR

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:

Mochammad Hidayattulloh NRP. 08311740000082

Surabaya, 18 Agustus 2021 Periode wisuda 124

Mengetahui,

ala Departemen Desain Produk

Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

NIP 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Sayatman, S. Sn., M. Si

NIP. 19740614 200112 1003

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S – 1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Nama Mahasiswa : **Mochammad Hidayattulloh**

NRP : **08311740000082**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN MOTION COMIC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR" adalah :

- Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian – bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan caray yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 18 Agustus 2021 Yang membuat pernyataan

Mochammad Hidayattulloh 08311740000082

PERANCANGAN MOTION COMIC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR

Nama Mahasiswa : Mochammad Hidayattulloh

NRP : 08311740000082

Departemen : Desain Komunikasi Visual CREABIZ – ITS

Dosen Pembimbing : Sayatman, S.Sn, M.Si.

ABSTRAK

Gus Dur merupakan salah satu tokoh besar yang sudah dikenal masyarakat banyak karena sikapnya yang lucu dalam menghadapi berbagai situasi. Namun, pada umumnya media dan buku hanya menjelaskan mengenai pola kepemimpinan beliau dari sisi keagamaannya. Hal tersebut membuat sikap beliau yang humoris dan guyonan satir beliau menarik untuk digali lebih lanjut, terutama bagi masyarakat Indonesia yang menyukai hal-hal lucu. Pada perkembangan media seperti sekarang, banyak sekali media konvensional yang beradaptasi dengan media baru salah satunya adalah media hiburan. Media hiburan kerap dikembangkan menjadi media audio visual, salah satu contohnya adalah *motion comic. Motion comic* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan komik konvensional yaitu dapat memberikan pengalaman membaca yang berbeda karena menggunakan visual gerak pendukung serta audio. Oleh karena itu, dalam perancangan ini, *motion comic* dibuat untuk menyampaikan sisi lucu dari seorang Gus Dur menggunakan media baru.

Metode yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini yaitu metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif pada perancangan ini berupa studi literatur, studi eksisting, dan juga *depth interview*. Sedangkan pada metode kuantitatif berupa kuisioner. Kedua jenis metode pendekatan tersebut nantinya akan digunakan untuk menganalisis informasi dan data tahapan awal dari perancangan. Kemudian dilakukan *prototyping* untuk perancangan konsep desain berdasarkan data yang telah diperoleh. Setelah proses tersebut selesai, maka dilanjutkan pada proses produksi *motion comic*.

Perancangan ini menghasilkan luaran berupa *motion comic* dengan durasi total 3 menit. *Motion comic* ini diadaptasi melalui gaya semi realis kartun, dengan format komik. Dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan gambaran sisi lain dari sosok Gus Dur yang lucu melalui media audio visual yang menghibur. Manfaat setelah menonton *motion comic* ini diharapkan masyarakat dapat mengambil pesan yang disampaikan melalui guyonan Gus Dur.

Kata Kunci: Gus Dur, Humor, Media Hiburan, Motion Comic

DESIGNING GUS DUR MOTION COMIC AS A HUMOROUS ROLE MODEL

Student Name : Mochammad Hidayattulloh

NRP : 08311740000082

Departement : Desain Komunikasi Visual CREABIZ – ITS

Counsellor : Sayatman, S.Sn, M.Si.

ABSTRACT

Gus Dur is one of the great figures who is well known to the public because of his humorous attitude in dealing with various situations. However, in general the media and books only explain his leadership pattern from a religious perspective. This makes his humorous attitude and satirical jokes interesting to be explored further, especially for Indonesians who like funny things. In the development of media as it is now, a lot of conventional media have adapted to new media, one of which is entertainment media. Entertainment media is often developed into audio visual media, one example is motion comics. Motion comics have an advantage when compared to conventional comics, namely that they can provide a different reading experience because they use visual support and audio. Therefore, in this design, motion comics are made to convey the funny side of Gus Dur using new media.

The method used in the design of this final project is a qualitative and quantitative approach. The qualitative method in this design is in the form of literature studies, existing studies, and depth interviews. Meanwhile, the quantitative method is in the form of a questionnaire. Both types of approach methods will later be used to analyze information and data in the early stages of the design. Then prototyping is carried out for the design of the design concept based on the data that has been obtained. After the process is complete, the motion comic production process is continued.

This design resulted in an output in the form of motion comics with a total duration of 3 minutes. This motion comic was adapted in a semi-realistic cartoon style, in a comic format. From this design, it is hoped that it can provide a picture of another side of Gus Dur's funny figure through entertaining audio-visual media. The benefit after watching this motion comic is that the public is expected to be able to pick up the message conveyed through Gus Dur's jokes.

Keywords: Gus Dur, Humour, Entertainment Media, Motion Comic

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat serta hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan lancar. Karya tulis berjudul "PERANCANGAN *MOTION COM*IC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR" ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis melakukan riset yang dilakukan secara nyata dan berkala. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini, oleh sebab itu penulis memohon maaf dan menunggu kritik dan saran para pembaca agar lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kelancaran dari penulisan laporan perancangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran dalam penuisan laporan dan pengerjaan animasi.
- Kedua orang tua, dan kakak saya atas segala dukungan moril dan materiil serta do'a kepada penulis selama berkuliah hingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 3. Segenap dosen yang telah mendidik hingga sekarang penulis dapat memperoleh keilmuan hingga jenjang ini, khususnya kepada Bu Putri Dwitasari, ST. M.Ds.; selaku dosen wali, Pak Nugrahardi Ramadhani, S. Sn., MT., dan Pak Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn. selaku dosen penguji serta Pak Sayatman, S.Sn, M.Si., yang dengan sabar membimbing penulis dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai.
- Narasumber Nawwal J.F., selaku cucu dari Alm. Gus Dur yang telah menyediakan waktunya untuk membantu saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
- 5. Narasumber Mas Julian Syahputra yang telah membantu dalam berbagi waktu dan ilmunya selama wawancara.
- 6. Teman teman seperjuangan saya yang memberi semangat dan masukan kepada saya. Terutama Ilham Priyo, Ichda Castabrina, Kintan Ramadhania, Mas Nanda, Jayed Ahmad, Fachry Subingat, Riantoro Teguh, Shafira Utami dan Yustisia Anwar yang membantu dalam prosesnya.
- 7. Kepada Agga Ratano, dan Rasendriya Indah Palupi yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini.
- 8. Drawlabs team selaku komunitas komik instagram Surabaya atas dukungannya.
- 9. Teman teman kontrakan DODOMU atas motivasinya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

- 10. Teman teman seperjuangan mahasiswa DESPRO dan DKV ITS, yang telah bersama berjuang selama 4 tahun
- 11. Semua pihak yang teribat secara langsung dan tidak langsung, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

DAFTAR ISI

PERNY	ATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	vii
ABSTRA	AK	ix
ABSTRA	CT	хi
KATA PI	ENGANTARx	iii
UCAPAN	N TERIMA KASIH	ΧV
DAFTAR	R ISIxv	iii
DAFTAR	R GAMBARx	xi
DAFTAR	R TABELxx	iii
BAB I PI	ENDAHULUAN	. 1
1.1	Latar Belakang	. 1
1.2	Identifikasi Masalah	. 4
1.3	Rumusan Masalah	. 5
1.4	Batasan Masalah	. 5
1.5	Tujuan Perancangan	. 5
1.6	Manfaat Perancangan	. 6
1.7	Ruang Lingkup	. 6
1.8	Sistematika Penulisan	. 6
BAB II K	KAJIAN PUSTAKA	.9
2.1	Studi Eksisting	
2.1.1	Biografi Gus Dur	. 9
2.1.2	Buku Kumpulan Humor Gus Dur	11
2.1.3	Sitkom Awas Ada Sule	12
2.1.4	DC Watchmen Motion Comic	13
2.1.5	PUBG : Welcome to Karakin	15
2.2	Tinjauan Teori Utama	16
2.2.1	Guyonan Gus Dur	16
2.2.2	Tipikal Guyonan Gus Dur	17
2.3	Komik Bergerak / Motion Comic	20
2.3.1	Apropiasi Gambar	21
2.3.2	Pendekatan Naratif	21
2.3.3	Adaptasi Elemen Eksotis	21
2.3.4	Adaptasi Media Audio	22

2.4	Proses Perancangan Komik	22
2.4.1	Konsep	23
2.4.2	Penulisan Skrip	23
2.4.3	Visual Development	23
2.4.4	Elemen Suara	24
2.5	Prinsip Perancangan Komik	25
2.5.1	Panel & Gutter	25
2.5.2	Layout	28
2.5.3	Angle	31
2.5	Teori Komunikasi Visual	32
2.5.1	Ilustrasi	33
2.5.2	Pendekatan Sinematografi	36
BAB III	METODE PENELITIAN	41
3.1	Kajian Pustaka	42
3.2	Studi Literatur	42
3.3	Kuisioner	42
3.4	Target Audiens	46
3.5	Depth Interview	47
3.5.1	Depth Interview 1 (Julian Syahputra)	47
3.5.2	Depth Interview 2 (Nawwal J. Farha)	48
3.6	Prototyping	49
BAB IV	HASIL DAN ANALISA DATA	51
4.1	Kajian Pustaka	51
4.2	Studi Literatur	51
4.3	Kuisioner	51
4.4	Analisis Target Audiens	54
4.4.1	Analisis Demografis Konsumen	54
4.4.2	Analisis Psikografis Konsumen	54
4.5	Depth Interview	56
4.5.1	Depth Interview 1 (Julian Syahputra) Narasumber : Julian 57	Syahputra
4.5.2	Depth Interview 2 (Nawwal J. Farha) Narasumber: Naww 59	al J. Farha
4.6	Prototyping	62

4.6.1	Storyline	62
4.6.2	Alternatif Ide Cerita	63
4.6.3	Penulisan Naskah	65
4.6.4	Story Worksheet Karakter	70
4.6.5	Environment dan Property	74
4.6.6	Desain Karakter	75
4.6.7	Desain Environment dan Property	81
4.6.8	Storyboard	83
BAB V k	KONSEP DESAIN	87
5.1	Gambaran Umum	87
5.1.1	Deskripsi Perancangan	87
5.1.2	Output Perancangan	87
5.2	Big Idea	88
5.3	Proses Perancangan	89
5.3.1	Judul Motion Comic	89
5.3.2	Sinopsis Motion Comic	89
5.3.3	Pembabakan Cerita	90
5.3.4	Matrik Visual Motion Comic	92
5.3.5	Audio	94
5.3.6	Konsep Karakter	97
5.3.7	Konsep Elemen Komik	100
5.3.8	Thumbnail Motion Comic	101
5.3.9	Storyboard	102
5.4	Proses Eksekusi	102
5.4.1	Proses Perekaman Voice Over	102
5.4.2	Desain Karakter	104
5.4.3	Desain Environment dan Property	107
5.4.4	Penggunaan Elemen Komik	108
5.4.5	Penggunaan Sinematografi	109
5.4.6	Desain Thumbnail	111
5.4.7	Timing	112
5.5	Hasil dan Pasca Eksekusi	116
5.5.1	Penganimasian dan Format	116

.20
20
20
20
21
21
33
33
34
35
37
9 11 12 13 15 16 20 23 24 25 26 26
27 27

Scene Preview......117

5.5.2

Gambar 2. 21 Contoh Bird Eye View Sumber: www.fboake.com	31
Gambar 2. 22 Contoh Frog Eye View Sumber: www.comiccoverage.com	32
Gambar 2. 23 Contoh Extreme Long Shot Sumber: Moana Artbook	37
Gambar 2. 24 Contoh Long Shot Sumber: Moana Artbook	38
Gambar 2. 25 Contoh Medium Long Shot Sumber: Moana Artbook	
Gambar 2. 26 Contoh Medium Shot Sumber: Moana Artbook	
Gambar 2. 27 Contoh Close Up Sumber : Moana Artbook	
Gambar 2. 28 Contoh Extreme Close Up Sumber : Moana Artbook	
Gambar 4. 1 Data hasil kuisioner 1 Sumber : Hidayat 2021	52
Gambar 4. 2 Data hasil kuisioner 2 Sumber : Hidayat 2021	53
Gambar 4. 3 Data hasil kuisioner 3 Sumber : Hidayat 2021	55
Gambar 4. 4 Data hasil kuisioner 4 Sumber : Hidayat 2021	56
Gambar 4. 5 Sesi dengan narasumber 1 Sumber : Hidayat 2021	57
Gambar 4. 6 Narasumber Nawwal J. Farha Sumber: Instagram	60
Gambar 4. 7 Moodboard dan Sketsa Karakter Gus Dur Sumber: Hidayat 2021	
Gambar 4. 8 Buku Biografi Gus Dur Karangan Greg Barton Sumber:	
http://blogdivapress.com/	76
Gambar 4. 9 Moodboard dan Sketsa Karakter Nisa Sumber: Hidayat 2021	77
Gambar 4. 10 Refensi Desain Karakter Anak Perempuan Sumber:	
https://kids.grid.id/	78
Gambar 4. 11 Moodboard dan Sketsa Karakter Mamad Sumber : Hidayat 2021 . Gambar 4. 12 Refensi Desain Karakter Remaja Laki-laki Sumber :	79
www.pinterest.com	80
Gambar 4. 13 Komparasi 3 Karakter Utama Episode 1 Sumber : Hidayat 2021	
Gambar 4. 14 Referensi Rumah Pada Motion Comic Sumber : www.google.com	1
Gambar 4. 15 Referensi Latar Kejadian Pada Motion Comic Sumber:	
www.google.com	
Gambar 4. 16 Sketsa Rumah Penduduk dam Property Sumber : Hidayat 2021	
Gambar 4. 17 Storyboard Episode 1 Part 1 Sumber : Hidayat 2021	
Gambar 4. 18 Storyboard Episode 1 Part 2 Sumber : Hidayat 2021	
Gambar 4. 19 Storyboard Episode 1 Part 3 Sumber : Hidayat 2021	85
Gambar 5. 1 Sketsa Thumbnail Motion Comic Sumber: Hidayat 20211	.01
Gambar 5. 2 Rekaman dengan Talent Subingat Sumber : Hidayat 2021	
Gambar 5. 3 Rekaman dengan Talent Rasendriya Sumber : Hidayat 2021 1	
Gambar 5. 4 Rekaman dengan Talent Hidayattulloh Sumber: Hidayat 2021 1	
Gambar 5. 5 Proses Pembuatan Karakter Gus Dur Sumber : Hidayat 2021 1	
Gambar 5. 6 Proses Pembuatan Karakter Nisa Sumber: Hidayat 2021	
Gambar 5. 7 Proses Pembuatan Karakter Mamad Sumber: Hidayat 20211	
Gambar 5. 8 Desain Final Environment dan Property Sumber: Hidayat 20211	

Gambar 5. 9 Penggunaan Elemen Komik Sumber : Hidayat 2021	109
Gambar 5. 10 Penggunaan Elemen Sinatografi Sumber: Hidayat 2021	110
Gambar 5. 11 Desain Thumbnail yang telah dibuat Sumber : Hidayat 2021	111
Gambar 5. 12 Desain Bumper Motion Comic Sumber: Hidayat 2021	111
Gambar 5. 13 Scene Preview Sumber: Hidayat 2021	119
Gambar 5. 14 User Testing dengan Adhec Saputra Sumber: Hidayat 2021	121
Gambar 5. 15 User Testing dengan Riantoro Teguh Sumber: Hidayat 202	1 122
Gambar 5. 16 User Testing dengan Mas Rofiqi Sumber: Hidayat 2021	123
Gambar 5. 17 User Testing dengan Mas Afa Sumber: Hidayat 2021	125
Gambar 5. 18 User Testing dengan Stefani Sumber: Hidayat 2021	126
Gambar 5. 19 User Testing dengan Mas Julian Sumber: Hidayat 2021	127
Gambar 5. 20 User Testing dengan Mas Ridho Sumber: Hidayat 2021	128
Gambar 5. 21 User Testing dengan Pak Rozi Sumber: Hidayat 2021	129
Gambar 5. 22 Hasil Post-Test Youtube Sumber: Hidayat 2021	131
DAFTAR TABEL	
Tabel 3. 1 Metode Penelitian Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 3. 2 Protokol Kuisioner Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 3. 3 Pertanyaan Depth Interview 1 Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 3. 4 Pertanyaan Depth Interview 2 Sumber: Hidayat 2021	49
Tabel 4. 1 Jawaban Depth Interview 1 Sumber: Hidayat 2021	59
Tabel 4. 2 Jawaban Depth Interview 2 Sumber : Hidayat 2021	
Tabel 4. 3 Alternatif Ide Cerita 1 Sumber : Hidayat 2021	
Tabel 4. 4 Alternatif Ide Cerita 2 Sumber : Hidayat 2021	
Tabel 4. 5 Alternatif Ide Cerita 3 Sumber : Hidayat 2021	
Tabel 4. 6 Naskah Cerita Episode 1 Sumber : Hidayat 2021	
Tabel 4. 7 Profil Karakter Gus Dur Sumber : Hidayat 2021	
Tabel 4. 8 Profil Karakter Nisa Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 4. 9 Profil Karakter Mamad Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 4. 10 Environment dan Property Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 5. 1 Perancangan Konsep Desain Sumber : Hidayatt	88
Tabel 5. 2 Storyline Motion Comic Episode 1 Sumber: Hidayat 2021	91
Tabel 5. 3 Matrik Visual Motion Comic Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 5. 4 Matrik Suara Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 5. 5 Matrik Karakter Gus Dur Sumber : 2021	
Tabel 5. 6 Matrik Karakter Nisa Sumber: Hidayat 2021	
Tabel 5. 7 Matrik Karakter Mamad Sumber: Hidayat 2021	

Tabel 5. 8 Konsep Elemen Komik Sumber: Hidayat 2021	.101
Tabel 5. 9 Voice Over 1 Sumber: Hidayat 2021	. 103
Tabel 5. 10 Voice Over 2 Sumber: Hidayat 2021	. 103
Tabel 5. 11 Voice Over 3 Sumber: Hidayat 2021	.104
Tabel 5. 12 Timing dan Pratinjau Sumber: Hidayat 2021	.116
Tabel 5. 13 Format Motion Comic Sumber: Hidayat 2021	.117
Tabel 5. 14 Hasil User Testing dengan Adhec Saputra Sumber: Hidayat 2021	.122
Tabel 5. 15 Hasil User Testing dengan Riantoro Teguh Sumber: Hidayat 202	1123
Tabel 5. 16 Hasil User Testing dengan Mas Rofiqi Sumber: Hidayat 2021	.124
Tabel 5. 17 Hasil User Testing dengan Mas Afa Sumber: Hidayat 2021	.125
Tabel 5. 18 Hasil User Testing dengan Stefani Sumber: Hidayat 2021	.127
Tabel 5. 19 Hasil User Testing dengan Mas Julian Sumber: Hidayat 2021	.128
Tabel 5. 20 Hasil User Testing dengan Mas Ridho Sumber: Hidayat 2021	.129
Tabel 5. 21 Hasil User Testing dengan Pak Rozi Sumber: Hidayat 2021	.130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gus Dur merupakan tokoh organisasi masyarakat NU (Nahdlatul Ulama) dan mantan Presiden Indonesia ke-4 dari periode 1999 - 2001. Pria kelahiran 7 September 1940 di Jombang, Jawa Timur ini menggantikan presiden sebelumnya yaitu B. J. Habibie setelah dipilih oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat melalui pemilu 1999. Dalam perjalanan karirnya, beliau sempat menjadi jurnalis serta mengembangkan reputasi sebagai komentator sosial¹. Dari sinilah nama beliau mulai dikenal luas oleh publik hingga sekarang. Dalam penyampain materinya yang sebagian besar merupakan kritik sosial, Gus Dur selalu membalutnya dengan unsur humor yang mudah dimengerti oleh masyarakat umum. Sehingga tak heran, hingga kini pun tutur kata beliau yang sering disampaikan melalui rekaman ceramahnya begitu membekas bagi masyarakat Indonesia.

Hal ini memang selaras dengan ciri khas masyarakat yang tidak bisa lepas terlalu jauh dengan humor atau komedi. Umumnya penyampaian suatu informasi di Indonesia akan dilakukan menggunakan unsur humor. Hal ini bisa kita saksikan pada iklan, beberapa program acara televisi, bahkan dakwah. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (APFI) dan *Saiful Mujadi Research and Consulting* (SMRC) terhadap pola tontonan film masyarakat di tahun 2019 yang digelar di 16 kota besar menunjukkan genre film nasional yang paling diminati adalah komedi dengan jumlah 70,6 %. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan film komedi yang diusung umumnya lebih membangun dialog antar pemain serta penyampaian pesan dan nilai yang cenderung menyasar segmen keluarga sehingga memiliki potensi pasar yang lebih luas².

¹ Author. "Abdurrahman Wahid" (2018). Diakses 5 Oktober 2020.

https://id.wikipedia.org/wiki/Abdurrahman_Wahid

² Franstiya, Ardha. "Komedi hingga Horor, Genre Film yang disukai Anak Muda Indonesia" (2019). Diakses 5 Oktober 2020. <<u>https://www.urbanasia.com/komedi-hingga-horor-genre-film-yang-disukai-anak-muda-indonesia-U8035</u>>

Salah satu gagasan dan perjuangan dari Gus Dur adalah penghargaan terhadap manusia, apapun latar belakang agama, suku, kelompok dan golongannya³. Tentunya sebagai tokoh politik serta agama hal tersebut membuat beliau tidak hanya terpandang bagi orang muslim, namun juga agama lain di Indonesia. Banyak dari celotehan beliau yang mengajarkan tentang keberagaman, dan bersikap bijak dengan hidup yang beliau sampaikan melalui humor khasnya. Namun, sedikit sekali buku yang menerangkan mengenai cara beliau dalam bertutur maupun mengenai kritik yang beliau sampaikan mengenai kehidupan sosial. Umumnya, beberapa media terutama buku hanya menulis mengenai biografi Gus Dur. Biografi tersebut juga lebih spesifik kepada pola kepemimpinan beliau baik dalam NU (Nahdlatul Ulama) maupun presiden Republik Indonesia. Gaya penulisan yang tertera di kebanyakan buku juga cukup formal dengan istilah-istilah Islam yang mungkin asing bagi sebagian besar orang, sehingga cukup sulit untuk memberi pemahaman kepada masyarakat.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengangkat sisi humoris dari beliau yang gemar mengkritisi isu-isu yang terjadi baik itu isu politik maupun sosial masyarakat. Terlebih setelah pemilu presiden pada tahun 2019 kemarin, semakin marak isu-isu politik yang beredar di Indonesia. Selain isu politik, krisis terutama pada generasi muda, isu agama, berita hoax yang semuanya mengakibatkan masyarakat Indonesia mudah mengambil tindakan tanpa berpikir dengan bijak terlebih dahulu.

Seperti yang pernah dituturkan oleh Emha Ainun Najib atau yang akrab dikenal dengan Cak Nun yang merupakan sahabat karib Gus Dur pada ceramahnya, bahwa prinsip hidup dari beliau adalah kesederhanaan. Gus Dur berkata bahwa manusia cuma hidup sekali, jadi bahagiakan diri dengan tertawa, jangan dibikin repot. Yang kemudian kalimat "gitu aja kok repot" menjadi ciri khas dari beliau. Sinta Nuriyah yang merupakan istri dari Gus Dur juga menceritakan bahwa

_

³ Author. "Hidupi Gagasan Gus Dur" (2012) Diakses 5 Oktober 2020.

https://nasional.kompas.com/read/2012/09/28/05053445/Hidupi.Gagasan.Gus.Dur

guyonan khas beliau dapat menjadi alat diplomasi untuk kepentingan Indonesia⁴. Melalui guyonannya, sang mantan presiden ke-4 mampu menyambung dan mengikat hubungan dengan negara lain.

Banyak sekali media yang dapat kita jadikan sebagai media dalam menyampaikan suatu humor. Dalam media visual, salah satu yang dapat menyampaikannya adalah komik. Di Indonesia sendiri, komik mulai muncul sekitar tahun 1930-an. Pada saat itu, komik masih berupa gambar strip bersambung yang dimuat di beberapa surat kabar atau majalah⁵. Dengan semakin berkembangnya teknologi serta akses internet yang semakin luas tentunya membuka peluang bagi semua orang untuk mengakses *platform* apapun sesuai keinginan mereka dengan cepat dan mudah. Hal ini pun menjadi angin segar untuk industri komik di Indonesia yang sepat terpuruk pada tahun 2005, saat komikus lokal tidak berhasil mendapatkan banyak pasar di toko-toko buku karena kepopuleran manga asal Jepang yang membludak. Saat ini komik Indonesia kembali menjadi budaya yang populer. Dengan munculnya komikus-komikus muda yang berbakat serta pandai dalam memanfaatkan berbagai platform untuk berkarya. Umumnya mereka menggunakan sosial media serta webtoon dalam mempublikasikan karyanya. Dengan adanya hal tersebut, komik Indonesia pun berhasil bertransformasi dalam varian medianya karena perkembangan teknologi⁶.

Komik bergerak atau *motion comic* adalah bentuk animasi yang menggabungkan elemen buku cerita komik dan animasi. Panel individu diperluas menjadi gambar penuh sementara efek suara, dialog karakter, dan animasi ditambahkan ke karya seni aslinya⁷. Hal ini tentunya membuat komik menjadi suatu media interaktif yang bukan hanya menyajikan cerita yang menarik namun juga

_

⁴ Sitompul, Martin. "Dahsyatnya Humor Gus Dur" (2019). Diakses 12 Oktober 2020.

https://historia.id/histeria/articles/dahsyatnya-humor-gus-dur-6jMM1/page/1

⁵ Author. "Komik Indonesia" (2009). Diakses 13 Oktober 2020.

https://id.wikipedia.org/wiki/Komik_Indonesia

⁶ Risangdaru, Kalya. "Bisnis Komik di Indonesia, Masih Bertahankah?" (2020). Diakses 15 Oktober 2020. https://crafters.getcraft.com/id-articles/bisnis-komik-di-indonesia-masih-bertahankah

⁷ Smith, Craig. "Motion Comics: modes of adaptation and the issue of authenticity". Animation practice, process & production, Vol 1 No 2. (2012) Hal 1-2

mampu menghadirkan suasana ketika membacanya. Media audiovisual juga merupakan salah satu media yang efektif dalam penyampaian suatu informasi. Berdasarkan suatu studi mengenai hal ini juga, penggunaan media audiovisual pada pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 36,5% ^{8.} Hal ini disebabkan karena media audiovisual dapat merangsang indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta tidak mudah membuat bosan. Penyesuaian media *motion comic* juga menyesuaikan dengan keadaan Indonesia sekarang ini. Menurut data dari UNESCO, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara di dunia untuk minat membaca. Serta 60 juta penduduk Indonesia memiliki gadget, atau urutan ke-5 dunia terbanyak untuk kepemilikan gadget⁹.

Berdasarkan data-data tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia terutama generasi muda sangat mudah terbawa arus informasi melalui media sosial dan internet. Terlebih lagi, di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini pendidikan mengenari moral dan akhlak mulai berangsung berkurang. Maka dengan hasil temuan tersebut, *motion comic* mengenai humor tauladan Gus Dur merupakan media yang diharapkan mampu memberikan perubahan dengan nasihat dan pengajaran agar senantiasa bijak ketika melakukan segala sesuatu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, beberapa permasalahan yang menjadi alasan dibuatnya perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Gus Dur merupakan sosok tokoh politik sekaligus agama yang identik dengan celetukan humornya yang khas
- 2. Masyarakat Indonesia sangat gemar dengan hal-hal berbau komedi

-

⁸ Winarni, Sri. "Pengaruh Penggunaan Media Film Sejarah dan Minat Membaca Buku-buku Sejarah Terhadap Prestasi Belajar siswa SMK Negeri 4 Jember". Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, Vol 9 No. 3. (2015). Hal 1312

⁹ Devega, Evita. "Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos" (2017). Diakses 15 Oktober 2020. < https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media>

- 3. Belum ada lagi media yang membahas tentang humor tauladan Gus Dur, jika ada hanya berupa potongan ceramah, atau pidato
- 4. Penyampaian humor tauladan Gus Dur membutuhkan media kreatif secara audio visual.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka didapatkan rumusan masalah perancangan ini adalah Bagaimana merancang motion comic yang dapat mengkomunikasikan humor khas Gus Dur kepada masyarakat umum?

1.4 Batasan Masalah

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

- Perancangan ini tidak membahas biografi secara mendalam seorang Gus Dur.
- 2. *Motion comic* hanya akan berfokus kepada nilai-nilai moral dan agama yang ada dalam guyonan Gus Dur.
- 3. Perancangan *motion comic* ini meliputi pembuatan naskah cerita, *prototyping*, serta *storyboard*..
- 4. Pada perancangan ini difokuskan untuk episode pertama, namun akan menyediakan konsep untuk episode berikutnya.
- 5. Perancangan ini tidak membahas secara detail tentang aspek finansial dalam proses produksi.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan perancangan ini adalah :

 Menjadikan motion comic sebagai media yang mampu menyampaikan informasi visual mengenai guyonan tauladan Gus Dur secara informatif dan komunikatif sehingga mudah dipahami 2. Merancang sebuah *motion comic* yang mampu menarik target audiens untuk memahami guyonan Gus Dur dan meresapi pesan dalam guyonan tersebut.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah:

1. Praktis

Perancangan *motion comic* ini diharapkan dapat menjadi media yang mampu memberikan pengajaran tauhid dan keteladanan bagi masyarakat dari sosok Gus Dur melalui guyonannya.

2. Teoritis

Hasil dari perancangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi keilmuwan Desain Komunikasi Visual khususnya dibidang komik

1.7 Ruang Lingkup

Berikut ialah ruang lingkup dari perancangan yang akan dibuat :

1. Ruang lingkup luaran

Hasil luaran dari perancangan ini berupa *motion comic* 2D berformat MP4 dengan durasi \pm 4 menit, dengan rasio gambar 16:9 dan resolusi FHD 1080p (1920x1080).

2. Ruang lingkup studi

- Riset mengenai biografi Gus Dur
- Riset mengenai cara bertutur kata Gus Dur
- Riset cara Gus Dur dalam melucu
- Studi tentang komik
- Studi tentang cara penyampaian komedi yang baik
- Studi penokohan dan desain karakter yang menarik

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini berdasarkan sistematika yang mengarah kepada konsep dasar, dengan penjelasan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Membahas biografi singkat mengenai Gus Dur, minat masyarakat Indonesia dengan konten komedi, media-media lain yang sebelumnya pernah membahas tentang Gus Dur, latar belakang masalah, pengaplikasian komedi melalui media komik, serta efektifitas media audio visual dalam penyampaian informasi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Membahas mengenai landasan teori dan studi eksisting dari buku maupun media yang pernah membahas tentang Gus Dur. Serta meneliti aspek-aspek penting dalam peracangan visual seperti teknik dan jenis dalam komik, serta studi komunikasi visual seperti ilustrasi, animasi, dan warna.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan metode-metode penelitian seperti kajian pustaka, studi literatur, kuisioner, analisis target audiens, *depth interview*, serta langkah-langkah yang diambil dalam *prototyping* luaran.

4. BAB IV HASIL DAN ANALISA DATA

Menjelaskan hasil dan temuan data yang telah diperoleh setelah melakukan analisis data berdasarkan metode yang telah dijelaskan. Hasil temuan data inilah yang nantinya akan menjadi acuan pada tiap luaran desain secara menyeluruh.

5. BAB V KONSEP DESAIN

Implementasi media berdasarkan kriteria yang telah ditemukan pada analisis data sebelumnya dengan tujuan agar luaran yang dihasilkan mampu menyelesaikan masalah yang ada.

6. BAB VI PENUTUP

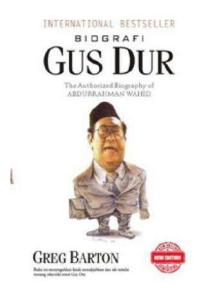
Berisikan kesimpulan dan saran tentang perancangan ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Studi Eksisting

Studi ini berguna untuk media yang memiliki tema atau konsep serupa yang sebelumnya telah ada terlebih dahulu. Dalam penerapannya, studi ini dilakukan dengan menganalisis kelebihan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini nantinya.

2.1.1 Biografi Gus Dur



Gambar 2. 1 Buku Biografi Gus Dur Karangan Greg Barton Sumber : <u>www.Lkis.co.id</u>

Judul : GUS DUR : The Autorized Biography of

Abdurrahman Wahid

Penulis : Greg Barton

Jenis : Biografi

Penerbit : LkiS

Tahun : 2002

Buku biografi ini menceritakan tentang sosok Gus Dur yang merupakan salah satu tokoh besar bagi Indonesia. Dalam buku ini, kehidupan seorang Gus Dur diceritakan secara rinci dari saat beliau masih kecil, sepak terjangnya dalam bidang sosial politik, perjuangannya dalam berdakwah, hingga menjadi Presiden Republik Indonesa

Gaya penceritaan dari buku disajikan dengan sangat runtut dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Penulis menggunakan sudut pandang orang ketiga dimana sang penulis merupakan observator dan pengamat daripada kehidupan sehari-hari Gus Dur. Titik cerita pada buku biografi ini adalah kekaguman sang penulis kepada sosok Gus Dur dengan berbagai sikapnya yang unik dan tidak menggambarkan seorang pemimpin negara yang tegas dan otoriter. Beberapa poin penting yang akan dianalisis dan digunakan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a) Persona

Analisis tentang persona yang dibawakan Gus Dur berdasarkan penjelasan Greg Barton. Analisis persona ini berguna untuk mendapatkan gambaran sifat dan watak secara rinci dari seorang Gus Dur agar penyampaian guyonan dari beliau lebih mudah dikenali oleh pembaca.

b) Gambaran Fisik

Secara umum mungkin semua masyarakat sudah tau bagaimana rupa Gus Dur. Namun bagaimana deskripsi fisik secara mendetail tentang beliau telah Greg Barton tulis di dalam bukunya. Bagaimana Gus Dur memakai baju, memakai peci, deskripsi muka dan kondisi fisik ketika menjadi presiden dan sebagainya. Nantinya, analisis ini akan berguna dalam penggambaran dalam visualisasi karakter.

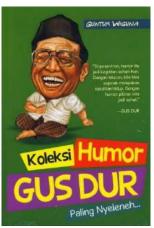
c) Perilaku

Gambaran analisis perilaku Gus Dur ketika berhadapan dengan lawan bicara baik secara usia, derajat, maupun intelektual. Analisis ini bertujuan agar dalam perancangan desain dan cerita tidak terlalu melenceng dari fakta yang telah ada.

d) Pola Pikir

Analisis tentang pola pikir seorang Gus Dur sangat berguna dalam penentuan alur cerita *motion comic*. Dalam hal ini, dalam bukunya Greg Barton telah menjelaskan bagaimana Gus Dur dalam menerima suatu informasi dan menanggapinya, tentunya dengan ciri khas beliau.

2.1.2 Buku Kumpulan Humor Gus Dur



Gambar 2. 2 Buku Koleksi Humor Gus Dur Sumber : www.bukukita.com

Judul : Kumpulan Humor Gus Dur

Penulis : Guntur Wiguna

Jenis : Biografi

Penerbit : Pustaka Narasi

Tahun : 2007

Buku biografi ini menceritakan tentang sosok Gus Dur namun dalam versi humornya. Beberapa cerita humor yang ada di dalam buku ini merupakan kumpulan atau koleksi dari beberapa narasumber seperti teman Gus Dur, istri, dan keluarga beliau. Penulis ingin mengangkat sisi humoris dari seorang Gus Dur, sehingga penulisan di dalam buku ini tidak terlalu formal dan terkesan santai. Beberapa guyonan yang ada di dalam buku ini merupakan sindiran terhadap pola kepemimpinan wakil rakyat, serta kehidupan sosial masyarakat yang dikemas secara ringan sehingga mudah untuk dipahami. Studi analisis yang akan diambil pada buku ini adalah sebagai berikut:

a) Analasis Guyonan Gus Dur

Analisis tentang guyonan Gus Dur dilakukan untuk mencari tahu bagaimana cara Gus Dur dalam melucu, topik apa yang sering menjadi sasaran guyonan beliau, dan bagaimana cara penyampaian guyonannya.

b) Analisis Cerita Lucu Gus Dur

Dalam buku koleksi humor Gus Dur, tidak semua humor dan guyonan berasal dari Gus Dur. Terdapat cerita lucu, atau pengalaman lucu yang disampaikan oleh pihak ketiga tentang Gus Dur sehingga hal tersebut dapat menambah pustaka referensi dalam merancang naskah cerita. Cerita lucu tersebut bersumber dari hal yang biasa dilontarka oleh Gus Dur ketika menanggapi sesuatu, atau dari perilaku beliau.

2.1.3 Sitkom Awas Ada Sule



Gambar 2. 3 Sitkom Awas Ada Sule Sumber : <u>www.google.com</u>

Judul : Awas Ada Sule

Penulis : Entis Sutisna (Sule)

Jenis : Sitcom / Komsit (komedi situasi)

Pengembang : Layar Production

Tahun : 2008-2011

Awas Ada Sule adalah tayangan komedi situasi yang ditayangkan pada salah satu stasiun televisi swasta yaitu Global TV pada tahun 2008 hingga 2011. Jenis komedi situasi serupa memang sangat laku pada kala itu. Dalam sitkom ini menceritakan Sule yang berperan sebagai pembantu dalam sebuah keluarga. Keseharian Sule dihabiskan berinteraksi dengan Makmur temannya yang merupakan sopir, dan keluarga Pak Tiyo yang terdiri dari Bu Tiyo dan Kanjeng Mami. Terdapat juga beberapa karakter sampingan lainnya seperti Pak RT, Kanjeng Papi, Astuti, dan karakter lain. Studi analisis yang diambil pada sitkom ini adalah sebagai berikut:

a) Analisis dalam penyampaian storytelling

Analisis ini berguna dalam penyampaian komedi dengan kondisi serupa dimana hanya terdapat sedikit karakter utama, dengan keadaan lingkungan yang selalu sama, dan masalah yang kurang lebih selalu ada dalam lingkungan masyarakat.

2.1.4 DC Watchmen Motion Comic



Gambar 2. 4 Watchmen Motion Comic Sumber: www.researchgate.com

Judul : DC Watchmen Motion Comic

Produksi : Alan Moore & Dave Gibbons

Jenis : Series 12 episode

Publisher : Cruel and Unusual Films

Tahun : 2008

Dalam watchmen motion comic ini memiliki beberapa karakter utama. Karakter protagonis diperankan oleh superhero yang ada, mereka tetap memiliki sifat manusiawi yaitu memiliki sisi baik dan juga buruk. Namun komik ini tidak secara gamblang memperlihatkan kebaikan atau keburukan dari setiap tokoh yang ada. Motion comic ini tidak menggunakan plot komik atau film superhero pada umumnya. Plot dalam komik ini tidak pernah menggambarkan bagaimana para superhero dalam memperoleh kekuatan mereka atau bagaimana era superhero dalam menumpas kejahatan. Alur cerita dalam komik ini berfokus pada ancaman perang nuklir dan implikasi perang dingin antara Amerika dan Soviet serta penyelidikan salah satu karakter bernama Rorchach kepada kematian salah satu rekannya yaitu hero The Comedian. Dua plot besar tersebut kemudian saling berhubungan dan menciptakan plot unik yang sangat berbeda pada film superhero. Studi analisis yang diambil pada motion comic ini adalah sebagai berikut :

a) Teknik Sinematografi

Beberapa teknik sinematografi dalam *motion comic* ini mampu memberikan efek yang lebih hidup dalam penyajiannya. Beberapa teknik tersebut antara lain penempatan jauh dekat objek sehingga mampu memberikan kesan ruang yang lebih *real*, detail efek suara yang memberi kesan lebih hidup, gerakan-gerakan detail seperti asap rokok, dan gerakan *overlapping* antar karakter yang memberi kesan dinamis pada cerita.

2.1.5 *PUBG*: Welcome to Karakin



Gambar 2. 5 PUBG : Welcome to Karakin Sumber : www.pubgmobile.com

Judul : PUBG : Welcome to Karakin

Produksi : PUBG Mobile

Jenis : Series 3 episode

Publisher : PUBG (Player Unkown's BattleGrounds)

Tahun : 2020

Motion comic ini merupakan salah satu media promosi dari game waralaba PUBG (Player Unkwon's BattleGrounds) yaitu game open world yang membuat pemain harus bertarung secara tim untuk menumbangkan tim lain dengan cara adu tembak. Motion comic ini merupakan promosi yang dilakukan sehubungan dengan dirilisnya map terbaru pada game tersebut. map tersebut merupakan Karakin yang mampu memberikan pengalaman terbaru bagi para player daripada map sebelumnya. Studi analisis yang dilakukan pada motion comic ini adalah sebagai berikut:

a) Teknik Panelling

Tidak seperti *motion comic watchmen* sebelumnya, *motion comic* ini masih menggunakan panel yang mampu dikenali sehingga tidak terlalu menghilangkan unsur komik di dalamnya. Teknik *panelling* inilah yang menjadi daya tarik dalam visualisasi *motion comic* ini.

b) Transisi

Karena menggunakan panel, tentunya transisi antar panel dalam *motion comic* ini memiliki teknik tersendiri. Sehingga transisi tersebut mampu memberikan kesan yang lebih kuat pada cerita yang disampaikan.

c) Penempatan Bubble Text dan Text Effects

Pada *motion comic* ini, banyak sekali penggunaan *bubble text* atau teks dialog antar toko, dan *text effects* yang memberikan keterangan efek suara yang diinginkan. Penempatan kedua hal tersebut pada *motion comic* ini tertata dengan sangat baik meskipun banyak, dan tidak memberikan kesan memenuhi ruang.

2.2 Tinjauan Teori Utama

2.2.1 Guyonan Gus Dur

Dibalik sosok Gus Dur yang merupakan Presiden RI ke-4 sekaligus tokoh agama dan pluralisme yang dikenal luas, Gus Dur juga merupakan sosok yang jenaka dan sering melontarkan guyonan yang mengandung unsur satir.



Gambar 2. 6 Alissa Wahid Sumber: www.kompas.com

Dikutip dari penuturan putri sulung beliau, Alissa Wahid menyebutkan bahwa humor-humor yang sering dilontarkan Gus Dur

merupakan metode dalam menjaga kewarasan manusia ditengah pahitnya realita. Selain itu, Gus Dur tidak hanya menggunakan humor sebagai metode menjaga kewarasan, namun juga sebagai media penyampaian kritik terhadap pemerintahan atau kondisi yang terjadi di tengah masyarakat. Menurut Gus Dur, jika kritik disampaikan melalui media humor, maka bisa jadi semua orang akan dapat menangkap refleksi pesan yang ada di dalamnya.

2.2.2 Tipikal Guyonan Gus Dur

Guyonan Gus Dur kebanyakan merupakan bentuk spontanitas beliau terhadap sesuatu hal, namun tetap disampaikan dengan santai dan bermakna. Pola guyonan beliau pada umumnya merupakan bentuk respon yang menimpali sebuah perkara, yaitu seperti ketika ada subjek A yang menyatakan pendapat kemudian Gus Dur hanya membalikkan dengan pernyataan yang sama namun mengandung unsur guyonan. Namun, banyak juga tipikal *joke-joke* beliau yang berasal dari keresahan pada sesuatu yang kemudian beliau ceritakan dengan "bumbu" kelucuan yang masuk akal pada ceritanya.

Adapun beberapa contoh jenis guyonan dari beliau adalah sebagai berikut :

a) Guyonan Agama

Joke ini merupakan salah satu karangan Gus Dur tentang para pemuka agama yang telah meninggal dan menunggu di depan pintu surga. Karena telah menunggu lama, akhirnya terjadi keributan yang memperdebatkan siapa sebetulnya umat yang dipilih oleh Tuhan untuk dimasukkan ke surga karena pintu tak kunjung terbuka.

Lalu datanglah orang berpakaian lusuh dengan kondisi setengah mabuk, namun pintu surga langsung terbuka. Malaikat menyambutnya dengan ramah dan kemudian langsung menutup lagi pintu surga. Hal ini membuat pemuka agama kesal dan protes. Para

pemuka agama berdalih bahwa mereka adalah wakil Tuhan yang membawa ayat-ayat Tuhan, namun kenapa ditelantarkan. Sedangkan pemabuk tadi langsung masuk.

Malaikat pun pen menjawab bahwa orang tadi merupakan sopir Metro Mini Jakarta. Karena menyetirnya dengan keadaan mabuk dan ngebut, membuat para penumpang menjadi ingat Tuhan dan selalu berdoa. Sementara para pemuka agama hanya menyampaikan ayat dengan membosankan dan jauh dari realita sehingga membuat umat mengantuk.

Joke ini bermaksud menyindir beberapa pemuka agama yang terkadang lebih mementingkan predikat di masyarakat. Guyonan ini juga sesuai dengan kondisi pada masyarakat kala itu dimana banyak pemuka agama bersikap demikian dan bebarengan dengan banyaknya kecelakaan Metro Mini di Jakarta.

b) Guyonan Kondisi Indonesia

Pada lain kesempatan, Gus Dur pernah membuat *joke* tentang kedatangan presiden negara asing ke Indonesia. Presiden tersebut berusaha melucu dengan pidatonya yang panjang. Namun, penerjemah hanya menyampaikan kata yang sedikit, kemudian peserta tertawa. Presiden yang bingung kemudian menanyakan apa yang disampaikan oleh *translator* bahasa tersebut. "Kalian harus tertawa karena presiden tamu sedang melucu, kalau tidak tertawa dihukum" jawabnya.

Guyonan ini bermaksud menyindir kondisi masyarakat Indonesia yang hanya mengikuti perintah, tanpa mengerti maksudnya.

c) Guyonan Orang Berpangkat

Pada masa order baru, Gus Dur pernah bercerita bahwa setiap acara yang beliau hadiri selalu diawasi oleh intel. Kala itu, Gus Dur tengah menghadiri pertemuan forum para kiai. Dalam sambutannya yang menggunakan Bahasa Arab, Gus Dur memberitahukan bahwa forum dilanjutkan menggunakan bahasa arab saja karena ada intel. Dan acara pun benar-benar dilanjutkan menggunakan Bahasa Arab hingga selesai.

Sang intel pun pulang dan melaporkan kejadian tersebut pada komandannya. Dia hanya melaporkan bahwa para kiai tidak berdikusi apapun, hanya saling mendo'akan. Humor ini berdasarkan pengalaman pribadi Gus Dur yang dikemas menjadi cerita humor.

d) Guyonan Politik

Gus Dur pernah bercerita bahwa ketika dirinya masih menjabar sebagai presiden, beliau diminta untuk mengundurkan diri dari kursi kepresidenan. Dengan santai beliau menjawab bahwa untuk maju saja beliau sudah susah payah dan harus dituntun, kenapa malah disuruh mundur. Hal tersebut lantaran kondisi fisik Gus Dur yang memang sudah tua dan matanya yang sudah buta sebelah, disusul dengan mata satunya yang sudah tidak awas.

e) Guyonan Mahasiswa

Ketika Gus Dur masih berkuliah di Mesir, beliau berada di dalam satu asrama kost di area mahasiswa Indonesia bersama salah satu temannya yaitu Gus Mus (KH Mustofa Bisri). Ketika ada salah satu mahasiswa baru yang datang berkunjung ke senior-seniornya, Gus Mus hendak membuatkan minuman untuk mahasiswa tersebut. Tak disangka, Gus Dur mengelap menggunakan celana dalam pada gelas yang hendak digunakan oleh Gus Mus menuang kopi. Kemudian Gus Dur mengambil sikat gigi dan kemudian mengaduk kopi tersebut menggunakan sikat gigi.

Tentunya hal tersebut membuat mahasiswa baru tersebut tidak nyaman. Namun, karena merasa tidak enak akhirnya mahasiswa tersebut tetap meminum kopi yang disuguhkan. Setelah kopi tersebut habis, barulah Gus Dur memberi tahu bahwa celana dalam tadi merupakan celana dalam baru dan belum pernah dipakai. Apa bedanya dengan kain serbet, begitu pula dengan sikat gigi

tersebut juga merupakan sikat gigi yang baru saja dibuka Gus Dur dari bungkusnya. Beliau menjelaskan bahwa otak kita sering terjebak oleh bentuk, wujud, dan penampilan sehingga sering terjadi hal demikian. Cerita tersebut merupakan pengalaman pribadi Gus Dur ketika masih berkuliah di Universitas Al Azhar, Mesir.

2.3 Komik Bergerak / Motion Comic



Gambar 2. 7 Contoh Motion Comic Invincible Sumber: <u>www.comicvine.com</u>

Motion comic merupakan bentuk penggabungan dua seni yang berbeda yakni seni komik dengan animasi dengan cara mengambil elemen visual yang telah ada di dalam suatu komik. Di dalam suatu jurnal karangan Drew Morton yang berjudul "The unfortunates: Towards a history and definition of the motion comic" dijelaskan bahwa tidak mudah dalam mendefinisikan dan menjelaskan suatu motion comic, namun menurutnya definisi terbaik dari motion comic adalah definisi yang telah ditawarkan oleh Scott Bukatman yaitu motion comic atau biasa disebut komik bergerak merupakan gabungan antara animasi dengan buku komik atau komik cetak. Selain itu Drew Morton juga menjelaskan bahwa motion comic dapat memberikan emosi dan pengalaman yang berbeda bagi para pembaca, jika dibandingkan dengan komik konvensional atau buku. Dengan demikian, motion comic masih memiliki potensi yang sangat luas untuk dikembangkan lagi (Morton, 2015).

Pada mulanya, *motion comic* sendiri muncul seiring dengan perkembangan industri animasi. *Motion comic* pertama yang diciptakan merupakan video animasi *stop motion* yang berasal dari potongan kertas seperti pada film *The Adventures of*

Prince Ahmed (1926). Menurut Mahadeo (Smith, 2012) Marvel sudah mengadaptasi komik-komik klasiknya ke dalam *motion* sejak era 60-an. Sehingga hal ini membuat perkembangan *motion comic* sendiri berawal dari adaptasi komik konvensional menjadi komik digital. Craig Smith mengemukakan proses produksi dari *motion comic* sebagai berikut:

2.3.1 Apropiasi Gambar

Daniel J. Kramer, direktur animasi *The Angel* (2011) mengatakan bahwa proses diawali dengan pemotongan latar depan dan latar belakang aset yang akan di-*motion*. Proses ini dilakukan dengan media digital yang selanjutnya diberi aset grafis tambahan yang akan digunakan sebagai pengisi celah visual baik sebagi karakter, kamera, atau adegan. Setelah itu, proses penganimasian dilakukan melalui *software* yang kemudian akan diberikan efek gerakan karakter maupun kamera oleh *animator*.

2.3.2 Pendekatan Naratif

Ian Kirby menjelaskan bahwa narasi dalam suatu *motion* comic biasanya dibuat secara verbal dari sumber buku komik. Namun, ada kalanya jumlah dialog dari buku komik dibuat sesuai dalam panel komik aslinya. Hal tersebut dilakukan untuk menghormati penulisan serta untuk menjaga alur jalannya cerita agar tetap jelas.

2.3.3 Adaptasi Elemen Eksotis

Panel merupakan salah satu elemen vital dari estetika suatu komik. Panel menyediakan kerangka kerja visual untuk gambar, dialog, dan narasi sehingga informasi mampu disampaikan secara berurutan. Dalam *motion comic*, penggunaan panel yang efektif akan mampu meningkatkan kenyamanan audiens dalam menontonnya. Sehingga dalam penggunaan panel ini perlu eksplorasi dalam bentuk visualnya seperti penggunaan sudut pandang dan sebagainya.

2.3.4 Adaptasi Media Audio

Dalam bukunya, McCloud menjelaskan bahwa variasi daripada bentuk balon kata terus menerus disesuaikan dan dikembangkan untuk menutupi narasi non verbal dalam sebuah komik. Bahkan, variasi huruf yang terdapat diluar balon kata itu sendiri memiliki intonasi dan kesan suara tersendiri. Suara yang kita bayangkan dari narasi dalam sebuah buku bersifat subjektif. Oleh karena itu, penggunaan dan pemilihan suara dalam sebuah *motion comic* harus mendekati interpretasi yang terbaik.

Paul Wells telah menjelaskan dalam jurnalnya yang berjudul motion comic: modes of adaptation and the issue of authenticity bahwa pada prinsipnya, suara dapat menciptakan kecepatan dan penekanan suara sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi suasana dalam suatu motion comic. Oleh karena itu, dengan melakukan editing pada suara dan membuat soundtrack audio dalam pembuatan motion comic, seorang animator akan dapat menentukan batasan durasi dalam visualisasi yang dibutuhkan.

Craig Smith mengatakan bahwa jumlah dialog yang banyak dan besar dalam sebuah buku komik akan membuat gambar visual menjadi tersisihkan. Oleh karena itu, sutradara dalam pembuatan proyek *motion comic* akan diberikan dua pilihan berbeda yaitu memotong dialog yang memiliki resiko dapat mengakibatkan *miss* komunikasi atau menemukan cara alternatif lain untuk menghidukan panel yang dirasa menarik bagi pembaca komik.

2.4 Proses Perancangan Komik

Dalam perancangan *motion comic* ini, terdapat beberapa proses yang dibagi dalam beberapa tahap untuk memudahkan dalam proses pembuatannya. Berikut merupakan tahapan yang akan digunakan:

2.4.1 Konsep

Dalam proses ini, konsep akan diuji dan melewati berbagai pertimbangan, pengurangan, dan pengembangan ide. Konsep dan ide yang masih dalam bentuk kasar ini tentunya harus melewati proses riset agar semakin matang dalam proses produksinya.

2.4.2 Penulisan Skrip

Skrip merupakan naskah yang berisi detail plot dari suatu cerita yang akan disajikan. Skrip akan membentuk bagian-bagian dari adegan didalam komik. Adegan tersebut akan berisi kronologi cerita dan juga detail hal yang akan mendukung terjadinya kronologi tersebut. skrip memiliki fungsi *structural* dan *organizing* yang akan dijadikan referensi bagi semua orang yang terlibat di dalam pembuatan *motion comic*. Maka dari itu, skirp harus jelas, detail, dan mudah dipahami.

2.4.3 Visual Development

Konsep ide yang sudah matang kemudian akan dikembangkan menjadi acuan visual antara lain *storyboard*, *style* guidelines, layouts, scenes, character design, environment design, dan property.



Gambar 2. 8 Contoh Storyboard Sumber: www.studioantelope.com

Storyboard merupakan naskah yang terdiri dari kumpulan gambar statis yang mewakili bingkai penting dalam setiap scene dalam komik.

Style guidelines dibuat untuk menjaga agar desain keseluruhan dari komik memiliki koherensi yang sama. Hal ini bertujuan memberikan referensi yang berisi gaya visual karakter, suasana komik, *environment*, dan properti yang ada.



Gambar 2. 9 Contoh Style Guidelines Sumber: www.hotfootdesign.co.uk

Layout berfungsi menentukan komposisi konten yang berupa gambar dan panel yang ada di dalam setiap *scene*.

2.4.4 Elemen Suara

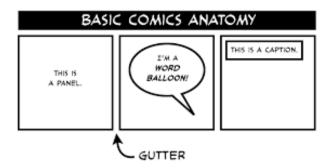
Elemen suara dalam *motion comic* terdiri dari *voice over* karakter, *background music*, dan *sound effect*. Khususnya *voice over* akan terdiri dari percakapan antar karakter dalam *motion comic* dan terbagi menjadi :

• Monolog : Percakapan tunggal

• Dialog : Berbicara dengan satu atau lebih karakter

2.5 Prinsip Perancangan Komik

2.5.1 Panel & Gutter



Gambar 2. 10 Penjelasan Panel & Gutter Sumber: www.jct.ie

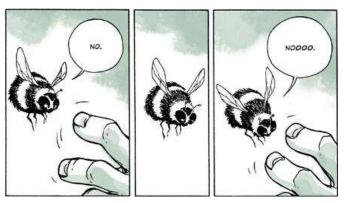
Scott Mc Cloud telah menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, bahwa perbedaan mendasar antara komik dengan animasi terdapat pada rangkaian *scene* yang dipisahkan oleh panel yang saling tersusun secara berdampingan sehingga menghasilkan sebuah cerita. Biasanya, komik akan ditampilkan pada panel yang berbeda dengan memberi jarak atau *gutter* pada setiap panel.

Panel merupakan bidang yang membatasi antara bagian yang satu dengan yang lain pada sebuah komik. Terdapat dua jenis panel yang umum digunakan pada sebuah komik yaitu panel tertutup yang dibatasi dengan garis-garis (frame), dan panel terbuka yang tidak dikelilingi garis. Sedangkan gutter pemisah berupa sekat antar panel yang ada di dalam komik. Gutter pada komik memiliki fungsi yang sama dengan penanda waktu kejadian pada sebuah film. Didalam suatu panel, terdapat unsur yang berkaitan yang biasa disebut dengan closure. Fungsi daripada closure ini adalah untuk menggabungkan peristiwa-peristiwa yang ada dalam setiap panel dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang runtut sehingga dapat diterima oleh

pembaca. Dalam komik, terdapat beberapa jenis *closure* atau peralihan waktu, antara lain :

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

Merupakan keterkaitan panel yang didasari oleh perubahan waktu yang relatif singkat.



Gambar 2. 11 Moment to Moment Sumber: <u>www.sfu.ca</u>

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

Peralihan ini menunjukkan kemajuan tindakan objek yang tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.



Gambar 2. 12 Action to Action Sumber: strip panel naked, Youtube

a) Subject-to-subject (Subjek ke subjek)

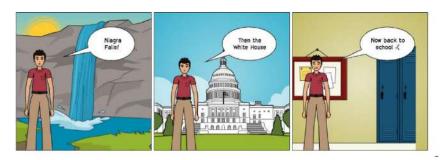
Hubungan antara panel satu ke panel yang memiliki perbedaan subjek antara satu panel dengan panel berikutnya, namun masih dalam satu latar dan suasana yang sama.



Gambar 2. 13 Subject to Subject Sumber: www.researchgate.net

b) Scene-to-scene (Adegan ke adegan)

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



Gambar 2. 14 Scene to Scene Sumber: <u>www.abeewashington.wordpress.com</u>

c) Aspect-to-aspect (Aspek ke aspek)

Transisi antara setiap panel yang mengubah aspek yang ada pada panel sebelumnya seperti waktu, tempat, atau suasana kedalam aspek yang berbeda dalam keterkaitan yang sama.



Gambar 2. 15 Aspect to Aspect
Sumber: www.understandingcomics.wordpress.com

d) Non-sequitur



Gambar 2. 16 Non-Sequitur Sumber: www.thecomiccube!.com

Non-sequitur adalah perubahan antar panel yang tidak logis akan keterkaitannya satu sama lain. Transisi ini menimbulkan kesan ambigu pada pembaca.

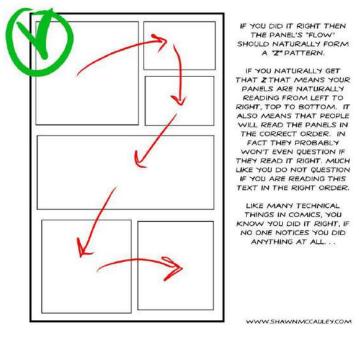
2.5.2 *Layout*

Dalam sebuah komik, *layout* terdiri dari tigas unsur dasar yaitu *direction*, *grid*, dan LOS.

a) Direction

Direction atau yang biasa disebut dengan arah baca dari panel satu ke panel yang lain pada sebagian besar komik umumnya bergerak dari arah kiri ke kanan, kemudian menuju ke bawah. Namun, pada komik jepang atau biasa disebut *manga* arah baca dari

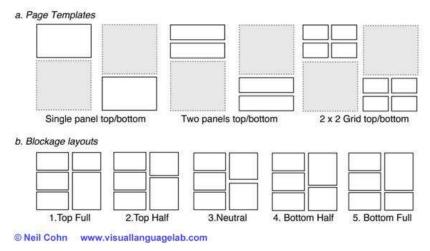
komik justru sebaliknya yaitu kanan ke kiri. *Direction* pada sebuah komik juga bergantung kepada komposisi dari setiap panelnya.



Gambar 2. 17 Direction Layout Sumber: www.pinterest.com

b) Grid

Grid merupakan pembagian bentuk panel dalam satu bidang komik. Grid pada sebuah komik umumnya terbagi menjadi dua, yaitu tiga grid dan empat grid. Dari kedua macam grid tersebut, panel dalam setiap grid dapat dieksplorasi dan ditambahkan panel pendukung lainnya, namun secara keseluruhan tidak mengubah grid yang telah ditentukan.



Gambar 2. 18 Grid Layout
Sumber: www.visuallanguage.com

c) LOS (Line of Sight)

LOS adalah suatu metode yang digunakan untuk menuntut pembaca agar secara tidak sadar mengukuti arahan dari elemenelemen yang telah dibuat pada setiap panel. LOS biasanya akan menggunakan *background*, karakter, dan balon kata yang ditata sedemikian rupa untuk mengarahkan pembaca komik agar mengerti maksud dan alur cerita yang hendak disampaikan.



Gambar 2. 19 Line of Sight Sumber: www.weballiance.com

2.5.3 *Angle*

Angel atau yang sering disebut sudut pandang yaitu teknik pengambilan gambar berdasarkan letak posisi mata pembaca sehingga memberikan pengalaman membaca yang berbeda. Dalam komik, umumnya terdapat tiga teknik pengambilan angel yang sering digunakan yaitu eye level view, bird eye view, dan frog eye view.

a) Eye Level View (straight on angle)



Gambar 2. 20 Contoh Eye Level View Sumber: www.davidbordwell.net

Sudut pandang kamera dibuat sejajar dengan arah pandang mata manusia, sehingga hasil penampakan objek dalam panel akan terlihat lurus, sejajar dengan pandangan.

b) Bird Eye View (high angle)



Gambar 2. 21 Contoh Bird Eye View Sumber: <u>www.fboake.com</u>

Sudut pandang kamera dibuat untuk melihat objek dari atas ketinggian, sehingga gambar didalam panel akan nampak seperti di bawahnya.

c) Frog Eye View (low angle)



Gambar 2. 22 Contoh Frog Eye View Sumber: <u>www.comiccoverage.com</u>

Sudut pandang kamera dibuat untuk melihat objek dari bawah, sehingga gambar yang ada di dalam panel akan nampak seperti di atasnya.

2.5 Teori Komunikasi Visual

Sebuah *motion comic* tentunya tidak lepas dari komunikasi visual yang ingin disajikan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau tujuan tertentu kepada pihak lain dengan menggunakan media visualisasi yang hanya terbaca dengan indra penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya. Dalam *motion comic*, visual yang dimaksudkan dapat berupa karakter, atmosfer cerita, latar belakang, maupun penggunaan *tone* warna dalam adegannya.

2.5.1 Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984 : 87) ilustrasi adalah penggambaran elemen suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan. Didalam ilustrari terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya ialah :

- 1. Menarik dan mudah dimengerti
- 2. Objek yang dibuat harus menyesuaikan isi tulisan dan maksud cerita
 - 3. Ilustrasi yang dibuat harus sesuai dengan target segmen

Jika, prinsip-prinsip tersebut telah terpenuhi maka peran dan tujuan daripada ilutrasi akan dapat tersampaikan dengan baik. Adapun jenis-jenis ilustrasi adalah sebagai berikut :

a) Realis



Gambar 2. 8 Contoh Ilustrasi Realis Sumber: <u>www.brainly.co.id</u>

Ilustrasi realis merupakan ilustrasi yang dibuat sangat sesuai dengan kenyataan yang ada pada suatu objek tanpa mengurangi atau menambahkan imajinasi lain. Dengan hasil yang seperti nyata, maka bentuk, warna, proporsi dari objek akan sama dengan objek yang ada. Umumya ilustrasi jenis ini digunakan untuk memvisualisasikan pemandangan alam atau lukisan wajah.

b) Semirealis



Gambar 2. 9 Contoh Ilustrasi Semirealis Sumber : <u>www.hipwee.com</u>

Semirealis merupakan penyederhanaan dari gaya realis. Gaya ini merupakan gabungan dari ilustrasi kartun dan realis sehingga proporsi dan beberapa unsur lain mengalami penyederhanaan atau stilasi, namun tetap memiliki kemiripan dengan objek aslinya.

c) Dekoratif



Gambar 2. 10 Contoh Ilustrasi Dekoratif Sumber: <u>www.uniqpost.com</u>

Ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi gambar yang memiliki fungsi untuk memberi hiasan pada suatu objek dengan suatu bentuk yang telah disederhanakan atau dilebih-lebihkan menggunakan gaya tertentu.

d) Kartun



Gambar 2. 11 Contoh Ilustrasi Kartun Sumber: www.forbes.com

Merupakan gaya gambar yang mempunyai ciri khas pada tampilannya yang lucu dengan tujuan untuk membuat penikmatnya terhibur. Kartun juga hampir digemari semua kalangan meskipun kebanyakan diantaranya adalah anak-anak. Hal ini dikarenakan gaya gambar kartun memiliki tampilan yang menarik, lucu, dan mudah dipahami.

e) Karikatur



Gambar 2. 12 Contoh Ilustrasi Karikatur Sumber : <u>www.webneel.com</u>

Ilustrasi ini lebih menonjolkan pada penggambaran suatu objek dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Biasanya karikatur dapat ditemukan pada majalah atau koran. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan pada umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kesan kelucuan, kritikan atau sindiran dalam penggambarannya telah terdapat yang penyimpangan proporsi tubuh baik objek itu manusia atau hewan. Dalam hal tersebut, pembeda antara karikatur dan kartun adalah karikatur tidak menggambarkan suatu peristiwa namun mampu menjadi bagian dari kartun.

2.5.2 Pendekatan Sinematografi

Karena perancangan ini melibatkan unsur motion dalam pembuatan komik, maka kajian sinematografi diperlukan dalam prosesnya. Secara definisi sendiri sinematografi adalah bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan atau penggabungan gambar sehingga rangkaian dari gambar tersebut memiliki rangakaian cerita

yang utuh. Dalam bidang sinematografi, teknik pengambilan gambar sangat mempengaruhi dalam penentuan teknik apa yang akan digunakan nantinya. Oleh karena itu komposisi, posisi, dan sudut pengambilan gambar merupakan tiga hal yang sangat berperan dalam pengambilan gambar.

a) Pengambilan Gambar Diam

Teknik ini menggunakan pengambilan gambar secara stabil atau tidak digerakkan. Beberapa teknik pengambilan gambar diam dalam sinematografi adalah sebagai berikut :

• Extreme Long Shot



Gambar 2. 23 Contoh Extreme Long Shot Sumber: Moana Artbook

Umumnya teknik ini digunakan ketika ingin memperkenalkan sebuah gambaran awal yang menunjukkan seluruh lokasi dari sebuah adegan atau seluruh cerita atau disebut pengenalan lokasi. Teknik ini membuat gambar terlihat jauh dan menjadi kecil. Biasanya, *shot* dari teknik ini tidak berlangsung lama karena akan langsung disambungkan dengan *shot* lain.

• Long Shot



Gambar 2. 24 Contoh Long Shot Sumber : Moana Artbook

Dalam teknik ini, jarak kamera dengan objek berperan sebagai jarak emosional. Audiens berperan sebagai pengamat jarak jauh, sehingga tidak dapat terlibat dengan adegan yang sedang dilakukan.

• Medium Long Shot



Gambar 2. 25 Contoh Medium Long Shot Sumber : Moana Artbook

Berada diantara *long shot* dan *close up*, teknik ini lebih bersifat informatif sehingga memiliki kesan netral.

• Medium Shot



Gambar 2. 26 Contoh Medium Shot Sumber: Moana Artbook

Pada jarak ini, audiens sudah dapat merasakan emosi dari karakter. Jarak ini kurang lebih sama ketika audiens sedang berbicara dengan karakter.

• Close Up



Gambar 2. 27 Contoh Close Up Sumber : Moana Artbook

Detail dari latar pada pengambilan gambar ini mulai menghilang, digantikan dengan ekspresi yang lebih emosional. Tujuan dari teknik ini adalah agar audiens dapat lebih merasakan emosi dari karakter secara langsung.

• Extreme Close Up



Gambar 2. 28 Contoh Extreme Close Up Sumber : Moana Artbook

Teknik ini digunakan untuk menggambarkan tindakan emosi secara spesifik, seperti pergerakan mata, jarum jam, gerak mulut, dan sebagainya. Tujuannya adalah untuk membuat detail kecil menjadi lebih terlihat dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Pada contoh diatas merupakan pengambilan gambar tato salah satu karakter.

b) Pengambilan Gambar Bergerak

Setelah menentukan jarak pengambilan gambar, maka selanjutnya adalah menentukan pergerakan ketika pengambilan gambar. Pergerakan ini berfungsi untuk mengikuti pergerakan objek yang sedang disorot. Berikut ini merupakan beberapa jenis pergerakan pengambilan gambar :

• Zooming

Merupakan gerakan yang paling dasar karena hanya berupa mendekati dan menjauhi objek secara optik. Pergerakan ini biasanya digunakan untuk menyorot detail dari suatu objek. *Zoom* terbagi menjadi dua, yaitu *zoom in* dan *zoom out*.

• Panning

Merupakan pergerakan secara horizontal., tanpa adanya perubahan posisi pada pengambilan gambar seperti orang menoleh dari kiri ke kanan. *Panning* juga dibagi menjadi dua jenis, yaitu *panning right* dan *panning left*.

• Tilt

Pada pergerakan ini, pengambilan gambar hanya dilakukan dengan mendongak (*tilt up*) atau menunduk (*tilt down*), tanpa mengubah sumbu geraknya.

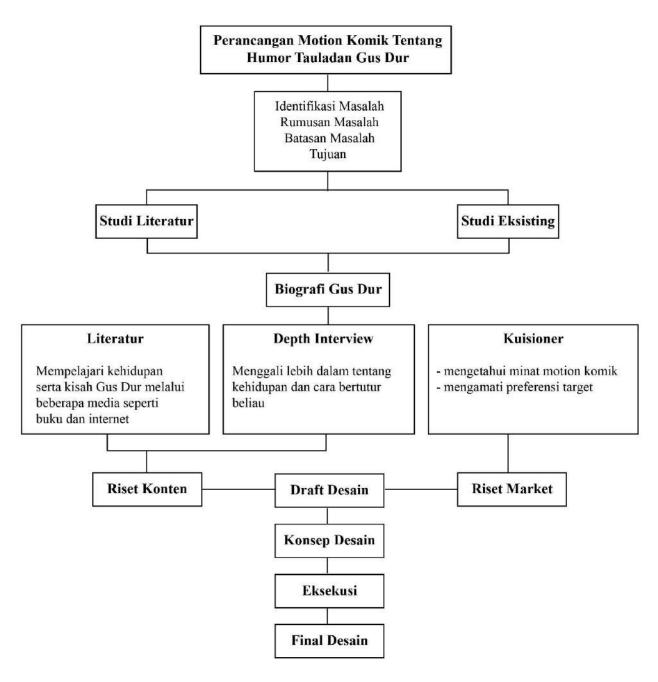
• Pedestal

Pedestal atau biasa disingkat ped merupakan gerakan secara vertikal dari atas ke bawah (pedestal down) atau dari bawah ke atas (pedestal up).

• Follow

Merupakan gerakan yang mengikuti objek bergerak itu sendiri. Dalam penerapannya, teknik ini dapat menggunakan kesemua teknik yang telah disebutkan sebelumnya.

BAB III METODE PENELITIAN



Tabel 3. 1 Metode Penelitian Sumber : Hidayat 2021

3.1 Kajian Pustaka

Pada langkah pertama, metode penilitian kajian pustaka berisi mengenai

bagaimana penulis mengkaji semua teori-teori dasar yang berkaitan dengan motion

comic. Teori-teori tersebut antara lain berisi tentang jenis komik, prinsip dasar

dalam komik, teori tentang warna, teori komunikasi visual, jenis animasi, hingga

acuan studi eksisting dan studi komparator yang menjadi referensi dalam

perancangan motion comic humor tauladan Gus Dur.

3.2 Studi Literatur

Studi literatur merupakan sumber eksisting utama dalam perancangan

motion comic ini. Penulis menggunakan beberapa sumber literatur dalam

pengambilan informasi seperti buku biografi yang berjudul Gus Dur : The

Authorized Biography of Abdurrahman Wahid karya Greg Barton. Buku tersebut

memuat informasi yang cukup lengkap tentang beliau sehingga dapat dijadikan

referensi utama dalam literatur. Selain buku, penulis juga mengambil informasi

melalui rekaman video ceramah dari Gus Dur. Rekaman video tersebut digunakan

sebagai sumber referensi guyonan tauladan yang sering disampaiakan oleh beliau.

3.3 Kuisioner

Kuisioner digunakan untuk mendapatkan data kualitatif dari opini target

segmen serta data kuantitatif. Data ini sangat berguna dalam mengetahui dan

menguji seberapa kenal masyarakat dengan sosok Gus Dur, dan seberapa jauh

keingintahuan masyarakat terhadap guyonan tauladan yang sering dilontarkan

beliau. Selanjutnya dilakukan tahap testing terhadap hasil perancangan visual yang

telah dilakukan dan alternatif desainnya. Berikut adalah protokol dalam kuisioner

yang dilakukan:

Demogarafi Target

Usia

: 17 - 30 Tahun

Jenis Kelamin

: Laki-laki dan Perempuan

42

Sampel : 75 orang

Profil Responden
Nama responden
Jenis Kelamin
Usia
Profesi
Domisili
Gali Opini
Siapa kyai yang anda ketahui ?
Apakah anda mengetahui bahwa nama asli Gus Dur adalah Abdurrahman Wahid
?
Jabatan apa yang pernah dipegang oleh Gus Dur sepengetahuan anda?
Dalam skala 1-5 seberapa sering anda mendengar rekaman ceramah / pidato dari
Gus Dur ?
Kapan terakhir kali anda mendengar rekaman ceramah atau pidato dari beliau?
Bagaimana kesan anda ketika mendengar tutur kata beliau dalam berceramah /
berpidato ?
Darimana anda mendengar gambaran tentang sosok Gus Dur ?
Apa yang terbersit di benak anda jika mendengar kata "Gus Dur"?
Dalam skala 1-5 menurut anda apakah sisi lain dari kehidupan Gus Dur yang
humoris menarik untuk dikaji atau diangkat ?

Menurut UNESCO, Indonesia merupakan negara dengan jumlah penggunaan gadget tertinggi nomor 5. Menurut anda apakah hal ini dapat berdampak pada persebaran informasi ?

Apakah hal tersebut mempengaruhi persebaran berita palsu (hoax) melalui internet ?

Dalam skala 1-5 menurut anda seberapa tinggi persebaran berita palsu di Indonesia?

Apakah dengan persebaran berita tersebut dapat mempengaruhi pola masyarakat dalam merespon informasi yang diterima ?

Bagaimana respon anda ketika menanggapi berita yang belum jelas kepastiannya ?

Menurut anda apakah dengan penyampaian pesan tauladan / bijak Gus Dur melalui media humor dapat membantu meringankan masalah tersebut ?

Tentang Komik

Apakah anda mengetahui tentang komik?

Dari skala 1-5 seberapa sering anda membaca komik?

Jenis komik apa yang anda ketahui?

Melalui media apa anda biasanya menikmati membaca komik?

Genre komik apa yang paling anda sukai?

Hal apa yang membuat anda tertarik untuk membaca suatu komik?

Tahukah anda jika komik dapat diimplementasikan menggunakan media lain seperti motion ?

Apakah anda pernah mendengar istilah "Motion Komik"?

Apakah anda pernah menikmati motion komik ? Sebutkan judul motion komik yang pernah anda tonton

Dimana anda pernah menikmati menonton motion komik?

Menurut anda seberapa menarik jika komik diimplementasikan ke dalam motion ?

Menurut anda, apakah menarik jika GUYONAN TAULADAN dari seorang Gus Dur dijadikan sebuah motion komik ?

Berikan tanggapan anda mengenai hal tersebut secara ringkas

Menurut anda, topik apa yang menarik untuk diangkat dalam motion komik guyonan Gus Dur ?

Dalam pembuatan motion komik ini, akan diterapkan dalam beberapa episode. Menurut anda, berapa durasi optional dalam 1 episodenya?

> Tabel 3. 2 Protokol Kuisioner Sumber : Hidayat 2021

Pemetaan target segmen untuk kuisioner ini yaitu masyarakat dengan usia 17-30 tahun. Usia 17-25 tahun merupakan fase peralihan dari remaja menuju dewasa. Pada fase ini pencapaian identitas diri sangat menonjol, pemikiran semakin logis, dan idealis. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh interaksi dari remaja dengan lingkungannya sehingga pemikiran tersebut sangat dibutuhkan karena umumnya banyak keresahan dari mereka pada usia tersebut. Sedangkan target pada usia 25 tahun keatas mempunyai pemikiran yang sudah matang dana diharapkan mampu memberi saran secara logis dan lebih baik dalam penyelesaian masalah yang terjadi. Diharapkan dengan opini yang telah disampaikan oleh masyarakat dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan dan pengembangan desain. Serta dengan adanya opini tersebut dapat memberikan pengaruh positif dalam tujuan utama perancangan *motion comic* sebagai salah satu media untuk mengajarkan ketauladanan melalui guyonan.

3.4 Target Audiens

Dalam perancangan *motion comic* tentang guyonan ketauladan Gus Dur, target segmen yang disasar yaitu sebagai berikut :

1. Demografi

• Jenis kelamin : laki-laki

Target audiens dari perancangan *motion comic* ini kebanyakan ditujukan kepada kaum laki-laki. Hal ini dikarenakan nilai ketauladanan yang ingin disampaikan sarat akan kebijaksanaan dalam hidup yang identik dengan laki-laki sebagai sosok pemimpin. Meskipun begitu, sebagai media komersil baik laki-laki mapun perempuan sangat diperbolehkan untuk menikmati *motion comic* ini.

• Usia: 17-25

Motion comic ini disegmentasikan untuk remaja dengan usia 17-25 tahun. Hal tersebut dikarenakan unsur guyonan yang ingin disampaikan membutuhkan pemikiran untuk meresapi pesannya. Selain itu, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa pada rentang usia tersebut merupakan masa transisi dari remaja menuju dewasa yang dalam perkembangan pola pikirnya sangat dipengaruhi oleh interaksi dan lingkungan sekitar. Sehingga sering ditemukan keresahan baik dari internal maupun eksternal diri pada rentang usia ini. Pada rentang usia tersebut juga terbuka untuk menerima suatu informasi dan pengajaran. Namun, hal ini juga tidak menutup kemungkinan bagi anak-anak maupun orang dewasa untuk menontonnya.

2. Psikografis

Motion comic tentang guyonan ketauladan ini diperuntukkan bagi masyarakat luas secara umum. Namun, secara spesifik motion comic ini ditujukan bagi mereka yang menyukai dan tertarik dengan kehidupan dari seorang Gus Dur.

3.5 Depth Interview

Depth interview merupakan metode penelitian yang menggunakan wawancara secara intensif kepada beberapa responden dengan tujuan untuk lebih mengerti tentang perspektif dari responden terhadap sebuah ide, peristiwa, maupun situasi. Metode penelitian ini digunakan agar penulis dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang desain yang akan diambil yang kemudian akan berpengaruh dalam pendalaman konten dan pembuatan konsep.

3.5.1 Depth Interview 1 (Julian Syahputra)

Depth interview pertama dilakukan untuk mendapatkan insight tentang komik, animasi, dan media audiovisual serupa untuk mengembangkan konsep peracangan motion comic ini. Pelaksanaan Depth Interview 1 dilakukan pada Julian Syahputra sebagai pakar content creator yang sudah cukup lama bergerak di bidang komik yang kemudian berkembang ke bidang cerita animasi.

Narasumber	Julian Syahputra	
Pekerjaan	Youtuber, Content creator, Selebgram	
Bidang Keahlian	Animator, Komikus, Script Writer	
Lokasi	Zoom Meeting	
Waktu	31 Desember 2020	
Tujuan	 Mengetahui peluang motion comic pada market place Indonesia Mendiskusikan peluang bidang animasi di platform Youtube Mengetahui langkah dalam merancang sebuah cerita bergerak 	

Pertanyaan	1. Apa yang membuat anda beralih dari yang		
	dulunya komik strip ke animasi komik ?		
	2. Menurut anda bagaimana perkembangan		
	komik Indonesia di dunia digital sekarang?		
	3. <i>Platform</i> yang efektif untuk mempublikasi		
	karya <i>motion comic</i> itu dimana ?		
	4. Kesulitan dan kendala yang dihadapi ketika		
	sudah berganti media ini apa ?		
	5. Adakah referensi dalam pembuatan animasi		
	anda ?		
	6. Bagaimana langkah dalam pembuatan animasi		
	/ motion comic yang benar ?		

Tabel 3. 3 Pertanyaan Depth Interview 1 Sumber: Hidayat 2021

3.5.2 Depth Interview 2 (Nawwal J. Farha)

Depth interview kedua dilakukan untuk mendapatkan insight lebih tentang sosok Gus Dur dari sudut pandang keluarga. Karena narasumber yaitu, Nawwal J. Farha juga merupakan cucu dari alm. Gus Dur, maka tujuan dari depth interview ini juga adalah untuk meminta izin dan restu dari keluarga untuk mengangkat sosok Gus Dur dalam perancangan motion comic ini.

Narasumber	Nawwal J. Farha
Pekerjaan	Mahasiswi
Lokasi	Telepon
Waktu	3 Januari 2021
Tujuan	Memperkuat fenomena pada latar belakang

	Menggali insight lebih dalam tentang sosok	
	Gus Dur dari keluarga	
Pertanyaan	1. Menurut Mbak Nawwal bagaimana sosok Gus	
	Dur di lingkungan keluarga ?	
	2. Bagaimana sikap beliau ketika menghadapi	
	suatu masalah ?	
	3. Apa tujuan beliau bersikap "nyeleneh" kalau	
	kata sebagian orang ?	
	4. Apakah memang sosok Gus Dur se-humoris	
	yang dibicarakan orang ?	
	5. Kalimat "gitu aja kok repot" sudah menjadi	
	branding dari beliau, apa maksud kalimat itu?	

Tabel 3. 4 Pertanyaan Depth Interview 2 Sumber: Hidayat 2021

3.6 Prototyping

Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep animasi berdasarkan data yang telah didapatkan melalui beberapa metode penelitian di atas. Rancangan tesebut antara lain dapat berupa kerangka awal dari cerita serta gaya gambar yang diinginkan. Kemudian rancangan tersebut akan dibuat menjadi beberapa naskah yang mudah dipahami dan *visual development* dari *motion comic*. Proses *prototyping* dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

A. Pembuatan Naskah Cerita

Pembuatan naskah cerita merupakan aspek yang sangat penting dalam pembuatan *motion comic* ini. Dikarenakan komik akan menjadi semakin menarik dengan kerangka cerita yang kuat. Narasi cerita berisi tentang dailog dan narasi yang akan disampaikan di dalam *motion comic*. Proses pembuatan naskah ini dimulai dengan pembuatan kerangkan *storyline*. Kerangka ini berisi tentang poin-poin cerita yang ingin

disampaikan. Dari kerangka yang telah dibuat barulah akan dikembangkan menjadi keseluruhan cerita *motion comic* yang lebih komprehensif.

B. Eksplorasi Visual

Alternatif gaya gambar, warna, desain *layout*, dan desain karakter ditentukan dalam tahap ini. Gaya gambar yang akan dipilih akan disesuikan dengan target segmen berdasarkan kuisioner yang telah dibagikan serta kapabilitas dalam proses pembuatan.

C. Pembuatan Storyboard

Pengerjaan proses ini dilakukan setelah proses pembuatan naskah dan *visual assets development* telah selesai. Kegunaan pembuatan *storyboard* ini adalah untuk memberikan gambaran terhadap beberapa adegan yang akan ada di *motion comic*. Nantinya, *storyboard* yang telah dibuat akan disusun untuk melihat runtutan adegan yang ada di dalam *motion comic* secara sekuensial.

BAB IV HASIL DAN ANALISA DATA

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian dilakukan analisa terhadap data-data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian menggunakan beberapa metode penelitian. Metode tersebut antara lain kajian pustaka, studi literatur, segmentasi target *audience*, kuisioner, *depth interview*, dan *prototyping*. Dari metode-metode tersebut diatas, analisa dapat disimpulkan dalam beberapa poin sebagai berikut:

4.1 Kajian Pustaka

Pada proses kajian pustaka, penulis mengkaji beberapa teori-teori yang berkaitan dengan komik dan *motion comic*. Teori tersebut berisi tentang jenis-jenis komik, jenis-jenis panel, genre komik, alur dalam panel, teori tentang warna, tipografi, hingga acuan dalam studi komparator yang akan menjadi acuan dalam pembuatan *motion comic* tentang guyonan Gus Dur ini.

4.2 Studi Literatur

Sebagai sumber literatur utama, penulis menggunakan buku biografi karya Greg Barton yang berjudul "Gus Dur, *The Autorized Biography of Abdurrahman Wahid*". Pengambilan informasi utama bersumber dari buku tersebut dikarenakan selain buku tersebut lengkap serta memuat informasi tentang Gus Dur secara detail, juga karena buku tersebut ditulis berdasarkan wawancara eksklusif penulis dengan Gus Dur sendiri. Serta buku tersebut mendapatkan persetujuan resmi dari pihak Gus Dur untuk dipublikasikan secara umum.

4.3 Kuisioner

Kuisioner dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif dalam penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini kuisioner diperuntukkan untuk masyarakat umum dengan cara menyebarkan melalui *link* yang terhubung dengan kuisioner online. Pada tahap pertama dari kuisioner ini merupakan tahap untuk menggali opini masyarakat terhadap Gus Dur. Pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mencari

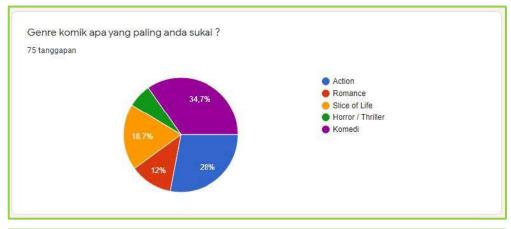
tahu seberapa kenal masyarakat akan sosok Gus Dur, keingintahuan masyarakat terhadap sisi lain dari kehidupan beliau, serta memberi gambaran tentang isu yang diangkat. Pada tahap selanjutnya merupakan tahap untuk mengetahui respon masyarakat terhadap komik. Beberapa pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat terhadap genre komik, jenisnya, serta pengetahuan mengenai *motion comic*.

Berikut merupakan beberapa data yang diperoleh melalui kuisioner :



Gambar 4. 1 Data hasil kuisioner 1 Sumber : Hidayat 2021

Data diatas merupakan hasil kuisioner pada tahap pertama. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa bagi masyarakat secara umum, Gus Dur merupakan sosok pribadi yang sangat unik serta memiliki karisma tersendiri. Beberapa masyarakat lain beranggapan bahwa beliau merupakan sosok yang bijaksana, terlebih jika mendengarkan tutur kata beliau dalam berbicara baik melalui pidato kepresidenan, maupun ceramahnya. Masyarakat lain mengkategorikan Gus Dur sebagai sosok yang humoris dan masih banyak lagi.





Gambar 4. 2 Data hasil kuisioner 2 Sumber : Hidayat 2021

Data diatas merupakan hasil kuisioner pada tahap kedua. Berdasarkan hasil data tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar masyarakat umum menyukai genre komik komedi. Selain komedi, genre komik yang paling diminati oleh masyarakat adalah genre aksi dan *slice of life* atau kehidupan sehari-hari. Masyarakat umum beranggapan bahwa hal yang mampu membuat komik menjadi semakin menarik adalah cerita yang ditawarkannya. Dengan penyampaian ide cerita yang bagus, maka komik dapat lebih hidup dan mampu membuat pembaca seolah berada di dalam lingkungan cerita tersebut. Selain itu, gaya gambar atau *art* dari sebuah komik juga mampu mebuat seseorang untuk lebih tertarik dalam membaca komik. Gaya gambar yang dimaksudkan bukan hanya soal bagus, namun juga orisinalitas atau keunikannya dari komik lain. Hal ini juga mampu membangun citra sebuah komik menjadi lebih berciri khas.

4.4 Analisis Target Audiens

4.4.1 Analisis Demografis Konsumen

Berdasarkan data yang didapatkan melalui kuisioner, diperoleh segmentasi demografis sebagai berikut :

- Pelajar SMA dan Mahasiswa
- Rentang usia 17-25 tahun
- Jenis kelamin laki-laki (46 orang) dan perempuan (29 orang)
- Tinggal di kota-kota besar

4.4.2 Analisis Psikografis Konsumen

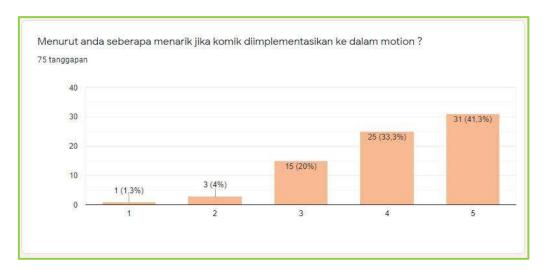
Berdasarkan data yang telah didapatkan melalui kuisioner, diperoleh segmentasi demografis dari *motion comic* ini adalah sebagai berikut

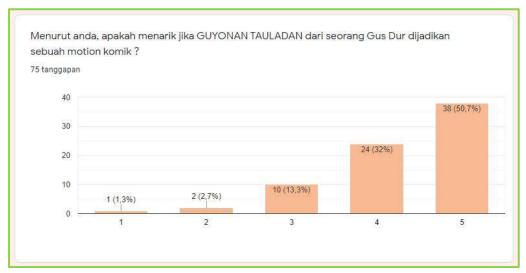




Gambar 4. 3 Data hasil kuisioner 3 Sumber : Hidayat 2021

Tingkat pengetahuan target audiens tentang Gus Dur cukup tinggi. Kebanyakan dari mereka mengetahui sosok beliau melalui tayangan video atau televisi. Sedangkan yang lain mengetahuinya melalui internet, dan beberapa media lainnya. Hanya sebagian kecil dari responden kuisioner yang tidak mengetahui beberapa hal yang lebih mendetail tentang Gus Dur seperti nama asli beliau dan jabatan yang pernah dipegang. Data juga menunjukkan bahwa minat dari target audiens untuk ingin mengetahui lebih dalam tentang sisi lain kehidupan Gus Dur yang humoris terbilang tinggi. Sehingga hal ini mampu mendukung dalam pembuatan *motion comic* ini.





Gambar 4. 4 Data hasil kuisioner 4 Sumber : Hidayat 2021

Dari data kuisioner tersebut menunjukkan bahwa minat target audiens terhadap guyonan Gus Dur yang diimplementasikan ke dalam *motion comic* cukup tinggi. Sehingga penyampaian topik melalui media *motion comic* dirasa sangat tepat. Selain itu, penggunaan *motion comic* sangat membantu dalam penyampaian topik dikarenakan menggunakan media audio visual yang lebih menarik daripada buku biografi.

4.5 Depth Interview

Depth interview merupakan metode penelitian yang melibatkan wawancara yang dilakukan secara intensif pada narasumber yang bersangkutan untuk menggali lebih dalam tentang perpektif terhadap sebuah peristiwa, ide, maupun situasi. Metode ini dilakukan jika literatur mengenai topik yang diangkat terbatas, mencocokkan data yang diperoleh, maupun menambah materi dari topik yang ingin diangkat. Berikut merupakan hasil dari depth interview yang telah dilakukan :



Gambar 4. 5 Sesi dengan narasumber 1 Sumber : Hidayat 2021

4.5.1 *Depth Interview 1* (Julian Syahputra)

Narasumber : Julian Syahputra

Profesi : Content Creator, Youtuber, Author @Sengklekman

Waktu : 31 Desember 2020

Tempat : Zoom

Tujuan : Mengetahui langkah merancang sebuah cerita bergerak

Topik : Membahas perkembangan media dalam berkomik

Pertanyaan

- 1. Apa yang membuat anda beralih dari yang dulunya komik strip ke animasi komik ?
- 2. Menurut anda bagaimana perkembangan komik Indonesia di dunia digital sekarang ?
- 3. *Platform* yang efektif untuk mempublikasi karya *motion comic* itu dimana ?
- 4. Kesulitan dan kendala yang dihadapi ketika sudah berganti media ini apa ?
- 5. Adakah referensi dalam pembuatan animasi anda?

6. Bagaimana langkah dalam pembuatan animasi / motion comic yang benar ?

Jawaban

- 1. Lebih menyesuaikan sama perkembangan media. Karena sengklekman sudah memiliki IP (*intelectual property*) sehingga selain buku komik, *merch*, dll saya ingin lebih berkembang lagi. Dan lagi karena sistem sosmed ig pada waktu 2018 membuat komik trennya turun sedangkan animasi naik maka saya juga mengikuti perkembangan itu. Intinya sih beradaptasi
- 2. Jika dilihat perkembangannya sekarang sih sangat berkurang ya, terlebih jika dibandingkan 5 tahun lalu ketika komik strip meledak di Instagram yang membuat banyak kreator komik indie bermunculan dari banyak daerah. Temen-temen yang dulu nih banyak yang sudah ilang termasuk anda. Yang pasti karena seleksi sih, yang mampu beradaptasi dengan perubahan media pasti mampu bertahan. Atau memang yang lain sudah menemukan kesibukan lain atau dunia yang lebih cocok untuk mereka.
- 3. Tiktok bisa, tapi yang pasti jelas *You tube*. Kenapa, karena kita bisa upload dari durasi yang pendek maupun panjang. Untuk *platform* lain juga bisa sebenarnya seperti ig TV, *facebook* dll. Namun untuk *you tube* kita juga bisa untuk *collab* dengan kreator lain yang sudah mempunyai nama.
- 4. Kalau dulu kita saingannya cuman komik, sekarang saingannya sama konten kreator. Tentunya algoritma *You tube* memaksa kita untuk sehari bisa update 3-5 kali padahal untuk animator seperti kita seminggu sekali saja sudah syukur. Imbasnya jika telat update adalah video kita tidak akan direkomendasikan dan tidak muncul di explore. Selain itu ya waktu, karena kita harus kejar tayang.

- Banyak sekali sih, ada dari anime, spongebob, kartun network.
 Banyak pokoknya.
- 6. Pertama sih bikin sinopsis dan premis ya, lalu dicicil mulai dari pembuatan naskah. Lalu dubbing, tujuannya untuk menentukan timingnya. Lalu saya mulai mengerjakan sketsa animasinya, biar ada patokan adegannya. Detik ini dia lagi ini, backgroundnya ini, waktunya jam segini. Lalu nyari soundeffect. Dan setelah semua selesai maka disusun jadi satu kesatuan yaitu video sketsa. Proses selanjutnya yaitu saya membuat background, dan membuat animasinya. Terakhir yaitu editing seperti membuat subtitle, teks dll

Tabel 4. 1 Jawaban Depth Interview 1 Sumber: Hidayat 2021

4.5.2 Depth Interview 2 (Nawwal J. Farha)

Narasumber : Nawwal J. Farha

Profesi : Mahasiswi di salah satu universitas di Malang

Waktu : 3 Jauari 2021

Tempat : Telepon

Tujuan : Memperkuat fenomena pada latar belakang

Topik : Membahas lebih dalam bagaimana sosok seorang

Gus Dur di lingkungan keluarga



Gambar 4. 6 Narasumber Nawwal J. Farha Sumber : Instagram

Untuk satu dan lain hal, narasumber hanya mempunyai waktu dan bersedia untuk melakukan kegiatan tanya jawab melalui via telepon. Namun, narasumber telah memberikan izin untuk mencantumkan fotonya pada laporan perancangan Tugas Akhir ini.

Pertanyaan

- 1. Menurut Mbak Nawwal, bagaimana sosok Gus Dur di lingkungan keluarga ?
- 2. Bagaimana sikap beliau ketika menghadapi suatu masalah?
- 3. Apa tujuan beliau bersikap "nyeleneh" kalau kata sebagian orang ?
- 4. Apakah memang sosok Gus Dur se-humoris yang dibicarakan orang?
- 5. Kalimat "gitu aja kok repot" sudah menjadi *branding* dari beliau, apa maksud kalimat itu ?

Jawaban

- 1. Mbah tuh emang sikapnya begitu, jarang banget bisa diajak serius. Ibu dulu sering cerita kalau pas waktu kecilnya minta ini itu bukannya dikasih malah diketawain. Tapi mbah tuh orangnya kalem banget, dalam artian beliau adem gitu. Jarang bahkan hampir ga pernah marah, justru kitanya yang dibikin jengkel sama beliau. Jadi, ya emang orangnya daridulu itu ya seperti yang dimuat media mas, ya kalem gitu, ngga pemarah, kadang bisa bikin yang marah jadi ketawa, kadang malah bisa lebih marah haha. Emang unik orangnya.
- 2. Sikap beliau kalo pas ada masalah ya santai aja gitu. Tapi kalau mas pernah nonton yang pas beliau diundang kick Andy di metro dulu, waktu membahas pelengserannya kan beliau juga tetep santai, tapi ya saya tau mbah sebenarnya juga sebel sama Bu Mega dan Pak Amin Rais. Tapi yaitu, beliau sebisa mungkin untuk menghindari konflik, yaudah biarin aja lah. Kalo istilahnya orang jawa kan "Urip mung mampir mangan, ngombe, lan turu" ya mas. Jadi kalo urusan duniawi atau apa gitu-gitu emang beliaunya gak mau ambil pusing.
- 3. Ngga ada tujuannya mas, yah memang sifatnya beliau gitu. Yah seperti yang sudah saya ceritakan sebelumnya, kalau beliau memang ngga suka "ruwet", dan nggak mau ambil pusing pada suatu masalah atau kondisi. Dan kalau berdasarkan riwayat nenek yang masih hidup, yah memang mbah tuh udah dari jaman mondok sudah nyentrik, beda dari yang lain. Yah mungkin disitulah sisi uniknya seorang Mbah Wahid yah. Kalau nggak gitu kan ngga dikenal haha.
- 4. Nggak selalu mas, yah ada juga saat saat dia harus serius, ada waktunya harus santai, tapi kalo mbah ya kebanyakan santai sih. Dia udah bilang kalau dia serius aja masih kelihatan santai gitu. Dan nggak selalu disetiap kondisi mbah itu selalu lucu kok soalnya kita juga belum tahu perasaan lawan bicara yah mas, jadi

dulu kalau di keluarga pas beliau ngeluarin candaan ya ada yang biasa aja karena mungkin *mood* nya lagi jelek. Dan gini, rata-rata humor atau candaannya Mbah Wahid tuh bukan datang dari beliaunya, tapi kayak beliau cuman nanggapi suatu hal, cuman nanggapinya secara lucu. Bukan yang kayak dia *trying hard to be funny* yah tapi ya istilahnya tuh nimpali aja atau "ngentahi". Itu kata nenek juga gitu, jadi ya emang spontanitas aja.

5. Nah, kalimat itu tuh sering disalah artikan orang-orang mas. Kebanyakan orang menyalah artikan bahwa kesan dari "gitu aja kok repot" itu menyepelekan suatu perkara. Padahal bukan seperti itu. Sebenarnya maksudnya adalah semuanya kan sudah ditata sama hukum, sama Al-Quran, sama hadits, segala hal itu sudah ada landasannya dan hukumnya. Jadi, mengapa kok orang-orang suka mempersulit sesuatu padahal sudah ada aturannya gitu. Jadi begitu maksudnya, bukan kok menyepelekan sesuatu yah. Intinya ngga usah diambil pusing kalau sudah jelas tata aturannya dan sudah menjalani sesuatu.

Tabel 4. 2 Jawaban Depth Interview 2 Sumber: Hidayat 2021

4.6 Prototyping

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan desain yang terdiri dari pembuatan *draft* naskah, *visual developmentpment*, dan pembuatan *storyboard*. Beberapa tahap tersebut akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut :

4.6.1 Storyline

Premis dari cerita *motion comic* ini yaitu Gus Dur diceritakan hidup pada suatu gang di sebuah kompleks. Kompleks ini memiliki cukup banyak penduduk yang terdiri dari berbagai macam *background* masyarakat. Gus Dur yang merupakan tokoh utama berperan sebagai tokoh masyarakat yang melerai jika terdapat

masalah atau keresahan dari tokoh lain dalam cerita. Dengan humor khas dan celotehannya, Gus Dur tidak hanya melerai, namun juga memberikan himbauan dan nasihat terdahap karakter yang mengalami keresahan atau masalah.

4.6.2 Alternatif Ide Cerita

Pada perancangan kali ini hanya difokuskan untuk pengeksekusian satu ide cerita. Oleh karena itu, pembuatan alternatif cerita dibutuhkan untuk menemukan cerita yang sesuai dengan batasan masalah dan rumusan masalah.

a) Alternatif Ide Cerita 1

Judul	Ada Maunya
Sinopsis	Episode ini menceritakan tentang Mamad, kakak Nisa yang baru lulus SMA yang hendak mengambil jenjang perguruan tinggi negeri. Mamad yang merupakan anak warkop dan hobi bermain game online hingga terkadang lupa sholat, mendadak rajin sekali sholat bahkan hingga dhuha, sholat malam, dan puasa sunnah. Hal ini diamati oleh adiknya, Nisa. Nisa kemudian menceritakan perubahan kakaknya pada Gus Dur. Suatu sore mereka berdua bertemu dengan Mamad, dan dia menceritakan alasan dia rajin ibadah.
Karakter Kunci	Gus Dur, Nisa, Mamad

Tabel 4. 3 Alternatif Ide Cerita 1 Sumber : Hidayat 2021

b) Alternatif Ide Cerita 2

Judul	Salim
Sinopsis	Dalam episode ini diceritakan bahwa akan diadakan pemilihan kepala desa. Udin si satpam yang menjadi salah satu tim sukses dari calon begitu antusias dan sangat mendukung bahkan sampai mencium-cium tangan si calon sebagai bukti hormatnya. Setelah calon tersebut sukses menjadi kepala desa, Udin malah mengeluh tentang kinerjanya dan menceritakannya kepada Gus Dur. Akhir kata, Gus Dur pun memberikan pengajaran pada Udin tentang tingkahnya.
Karakter Kunci	Gus Dur, Udin, Calon Kades

Tabel 4. 4 Alternatif Ide Cerita 2 Sumber : Hidayat 2021

c) Alternatif Ide Cerita 3

Judul	Salah Info
Sinopsis	Pada episode ini diceritakan bahwa si Udin sedang pergi membeli rokok disebuah toko kelontong. Tanpa sengaja si Udin mendengar bahwa, Ibu Mertua dari si penjual meminta anak dari sang menantu. Udin yang tanpa pikir panjang langsung menceritakan hal ini kepada beberapa penduduk yang hasilnya mereka memiliki pemikiran bahwa ada hubungan terlarang antara ibu mertua dan menantunya ini. Singkat cerita,
	warga pun menyadari bahwa itu hanyalah berita

	yang salah dengar oleh Udin, dan Udin pun	
diberikan siraman rohani oleh Gus Dur.		
Karakter	Gus Dur, Udin	
Kunci		

Tabel 4. 5 Alternatif Ide Cerita 3 Sumber : Hidayat 2021

Setelah didapatkan beberapa alternatif ide cerita, kemudian dilakukan penyesuaian berdasarkan kebutuhan akan batasan masalah, dan rumusan masalah. Sehingga didapatkan alternatif ide cerita satu sebagai ide cerita yang akan dieksekusi hingga desain final.

4.6.3 Penulisan Naskah

Berdasarkan alternatif ide cerita yang telah sesuai dengan batasan masalah dan rumusan masalah, maka penulisan naskah cerita akan dikerjakan berdasarkan pedoman sinopsis. Pada penulisan naskah akan dijelaskan jumlah *arrboard*, jumlah panel dalam *artboard*, teks dialog, serta alternatif ilustrasi. Berikut penulisan naskah untuk ide cerita 1:

Judul: Ada Maunya

Sinopsis:

Episode ini menceritakan tentang Mamad, kakak Nisa yang baru lulus SMA yang hendak mengambil jenjang perguruan tinggi negeri. Mamad yang merupakan anak warkop dan hobi bermain game online hingga terkadang lupa sholat, mendadak rajin sekali sholat bahkan hingga dhuha, sholat malam, dan puasa sunnah. Hal ini diamati oleh adiknya, Nisa. Nisa kemudian menceritakan perubahan kakaknya pada Gus Dur. Suatu sore mereka berdua bertemu dengan Mamad, dan dia menceritakan alasan dia rajin ibadah.

Hal	Panel	Teks	Saran Ilustrasi
1	1	-	Shoot gang kampung
2	1	-	Nisa menaiki sepeda

	2	-	Ban sepeda yang berhenti karena di rem
	3	Mas! Pulang! Dipanggil sama ibuk	Nisa berteriak dari
		! Makan sama sholat dhuhur	sepedanya
3	1	Teman 1 : Tuh adikmu manggil tuh Teman 2 : Samperin gih Mamad : Halaah, fokus lordnya dulu	Mamad dan teman- temannya sedang duduk di sebuah meja sambil
		!	memegang hp di warkop. Ada kopi di depannya
	2	Cepetan !!!	Nisa berteriak lebih kencang
	3	Apa sih dek! Berisik banget! duluan aja entar mas nyusul	Mamad merespon dengan dingin. Dia sempat menoleh tapi tetap tidak mau meninggalkan gamenya
4	1	WES MBOH	Nisa meninggalkan warkop dengan menaiki sepedanya. Ekspesinya ngambek sambil menggembungkan pipi
	2	-	Ditengah jalan Nisa berpapasan dengan Gus Dur yang sedang berjalan- jalan
	3	Lho lho lho lho	Gus Dur kaget dengan ekspresi bertanya-tanya kenapa Nisa naik sepeda dengan bersungut-sungut
5	1	Itu pipi udah kayak bakpau gitu ya, gembung gitu	Gus Dur menyapa sambil bercanda
	2	Loh Gus Dur	Nisa kaget diatas sepedanya
	3	Gus Dur : Kenapa se , coba sini cerita dulu Nisa : Ituloh Gus, Nisa disuruh ibu manggil Mas Mamad. Tapi dia gak mau, malah lanjut ngegame di warkop	Gus Dur jongkok sambil bertanya dengan lembut ke Nisa. Nisa yang masih di sepedanya kemudian menunjuk ke belakang (ke arah warkop) arah dia datang tadi
6	1	Gus Dur: Hehehehe, owalah kayak adzan ya, didengar aja nggak ada yang respon, ehehe. Yasudah, yang penting Nisa udah menyampaikan pesan dari ibuk. Wes, ndak usah nesu. Gitu aja kok repot. Nisa: Hehehe, iya Gus terima kasih	Gus Dur tertawa lalu menjelaskan dengan sabar ke Nisa kemudian menepuk lembut kepala Nisa. Nisa tersenyum manis

			1
	2	Gus Dur : Kalau begitu sekarang	Gus Dur tersenyum dan
		pulang dulu, nanti malah di cariin	Nisa hendak meminta salim
		ibuk	kepada Gus Dur
		Nisa: Baik Gus, saya pulang dulu	
		Gus Dur : Udah wes, gausah salim-	
7	1	Gus Dur : Langsung aja	Gus Dur menepuk pundak
		Nisa: Hehehe pulang dulu ya Gus	Nisa, Nisa senyum
			meringis
	2	Gus Dur : Hati-hati dijalan	Nisa menaiki sepeda
			menuju arah rumahnya,
			Gus Dur memandang ke
			arah Nisa sambil
			melambaikan tangan.
8		(TRANSISI)	
O		Tulisan 2 minggu kemu	dian
9	1	Hahahaha *tertawa	Nisa menonton kartun di
			TV
	2		Mamad membuka pintu
			kemudian melangkah
		-	keluar kamar menggunakan
			baju koko dan sarung
	3	Mamad : Dek, ayok udahan nonton	Mamad memegangi
		Tvnya. Ke masjid sholat maghrib	sajadah di pundaknya
		Nisa : Hah, gak salah nih Mas	sambil berbicara
		Mamad ngajak Nisa ke masjid	menghadap ke arah Nisa.
			Nisa duduk di sofa sambil
			melihat tidak percaya ke
			arah Mamad
	4	Mamad : Halah ayok, keburu komat	Mamad berbicara ke arah
		ini entar	Nisa sambil meletakkan
		Nisa : Ihh seriusan ini	tangannya di pinggang.
		Ibuk : Hayo hayoo kalian berdua	Nisa masih tidak percara,
		kalian berdua, malah ribut sendiri.	sementara suara Ibu
		Berangkat bareng ibuk yuk	terdengar dari dapur.
10	1		Ibuk Mamad Nisa berjalan
		-	menuju masjid
	1		, ,
	1	Hogomaz	Nisa berjalan menuju dapur
11		Hoaamzz	dari kamarnya, hendak
11	2		mengambil minum
	2		Nisa yang mau tidur duduk
			di kursi sambil minum air,
		99	kaget melihat mas Mamad
		??	membawa nasi bungkus
			malam-malam. Mamad
			meletakkan nasi bungkus di
		\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	meja makan.
	3	Nisa: Loh Mas Mamad belum	Percakapan Mamad dan
		makan ? Mamad : Udah sih	Nisa terjadi di meja makan.
			1

		Nisa: Lah terus ngapain beli nasi lagi? Mamad: Oh ini, buat sahur entar	
	4	Heeeee lelucon apalagi ini* dalam	Nisa menunjukkan ekspresi
	'	hati	kaget tidak percaya
12	1	Aduh, pasti kebanyakan minum air	Malam hari Nisa bangun
		nih, sebelum tidur tadi	menuju kamar mandi
	2	Loh, ada yang barusan dari kamar	Nisa melihat bekas kaki
		mandi juga	yang basah dari kamar
	3		mandi Nisa mengikuti jejak
	3	-	tersebut karena penasaran
	4	21	Nisa sampai di depan
		?!	kamar Mas Mamad
13	1	Perasaan tadi udah tidur, Mas	Karena lampu yang terlihat
		Mamad kenapa jam segini masih	dari bawah sekat pintu
		bangun yak ?	masih menyala, Nisa
			semakin penasaran. Nisa mengintip dari lubang
			kunci
	2	Heee- mmmph !!	Nisa kaget setelah melihat
		·	Mas Mamad sholat malam
			spontan menutup mulutnya
	3		Nisa berjalan cepat menuju
	4	TY 1 1 1 NY	kamar mandi
	4	Hmm barusan kayak suara Nisa	Hening sejenak lalu Mamad membuka pintu
			lalu menutupnya lagi
14		(TRANSISI)	
		Pagi hari di Senin pa	gi
15	1	Sfx : Killing sphree	Nisa sedang membaca buku
		<i>S</i> 1	di ruang tengah dan Mas
			Mamad sedang bermain
			mobel lejen
	2	Mad, beliin ibu sayur di tokonya Bu	Ibuk datang dengan
		Idah. Ibuk mau nyuci baju dulu	membawa tas belanja dan
	3	Mamad : Nggeh buk (salim) Mamad	menyuruh Mas Mamad Mamad menjawab sopan
		berangkat dulu	dan langsung berangkat
		Ibuk : *menyalimi	meninggalkan game nya
		Nisa: *??!	
	4	Seorang Mas Mamad meninggalkan	Nisa tidak percaya dalam
16	1	gamenya untuk belanja, apalagi ini	batin
16	1	Mamad : Aneh hmmm	Tanpa disadari Mamad,
		Nisa: *fyuuuh	Nisa mengikutinya dari belakang. Sesekali Mamad
			menoleh namun Nisa yang
			kepalanya sempat muncul,
			kemudian bersembunyi lagi
_	_		

		[G	
	2	Gus Dur : ?? Nisa : *sssst Gus Dur : kekeke sini-sini	Gus Dur duduk di pos ronda, Nisa yang berusaha bersembunyi membuat pose sttt. Gus Dur yang melihatnya tertawa kecil sambil melambaikan tangan kemudian
	3	Gus Dur : kenapa sih kok ngendap ngendap gitu kamu Nisa : *noleh yah Mas Mamad udah ilang. Yaudah deh	Nisa berjalan menghampiri Gus Dur melupakan Mas Mamad
	4	Gus Dur: ada apa? Nisa: belakangan ini Gus, Mas Mamad aneh banget Gus Dur: aneh kenapa? Nisa: Mas Mamad mendadak rajin ibadah banget. Tiba-tiba ngajakin ke masjid, sholat malam dan puasa senin kamis. Terus disuruh ibuk juga jadi langsung nurut Gus Dur: *ngakak Ya bagus dong kalo gitu. Terus apa masalahnya?	Nisa duduk di sebelah Gus Dur. Nisa menceritakan keluh kesahnya
17	1	Mamad: Monggo Gus- loh kok ada kamu disini dek? Gus Dur: Nisa daritadi ngikutin kamu Mad, haha katanya penasaran Mamad: hah? penasaran apaan?	Tanpa disadari Mamad sudah kembali dari belanjanya. Mamad berjalan pulang dan bertemu mereka berdua.
	2	Nisa: Lah tiba-tiba mas mendadak berubah banget, jadi rajin ibadah. Kemaren malem juga Nisa liat Mas Mamad sholat malam. Mamad: hooo iyaa kenapa memang? Nisa: Mas ingin masuk surga? Mamad: Nggak, mas mau masuk ITS. Ini mau pengumuman SNMPTN	Nisa ngomong menghadap Mamad
	3	Nisa : haaah kan Gus Dur : HWAHAHAHAHA	Nisa menunjukkan ekspresi zong tidak percaya dengan jawaban Mamad. Gus Dur tertawa ngakak
	4	Sini Mad, duduk bentar	Gus Dur melambaikan tangan ke Mamad dan memintanya untuk duduk sebentar. Mamad menghampiri dan duduk di sebelah Gus Dur

18	1	Gus Dur : jadi gini yah, ini untuk	Gus Dur memberikan
		kalian berdua. Ibadah itu jangan	sedikit pengetahuan kepada
		dilakukan hanya karena pas ada	mereka berdua
		butuhnya saja. Yah Lillahi ta'ala,	
		kan sudah jelas ketika kalian niat	
		sholat dan puasa selalu ada lillahi	
		ta'ala di niatnya. Terutama ini buat	
		Mamad yah, sudah bagus kamu	
		merubah sikap mu dan lebih rajin	
		ibadah. Alangkah baiknya dijaga	
		selalu. Jangan hanya karena kamu	
		mau masuk ITS kamu jadi rajin.	
		Emang kamu mempertanggung	
		jawabkan amalan ibadah ke rektor	
		ITS hahaha	
	2	Mamad : baik Gus, terimakasih	Mamad mengiyakan
		banyak sudah ngewejang saya. Saya	kalimat Gus Dur dengan
		akan berusaha menjaga ibadah saya	sabar.
		selalu.	
	3	Gus Dur : kamu juga yak Nis, kalau	Gus Dur juga mengelus
		bisa ikutin Mas Mamad jadi rajin	kepala Nisa dan
		juga, dan jangan berburuk sangka	memberinya petuah
		juga yah. Nggak baik, bantu Mas	
		Mamad biar istiqomah njaga	
		ibadahnya	
	4	Nisa : hehehe iyaa Gus	Nisa mengangguk

Tabel 4. 6 Naskah Cerita Episode 1 Sumber : Hidayat 2021

4.6.4 Story Worksheet Karakter

Sebelum melakukan pembuatan desain karakter, setiap karakter harus memiliki latar belakang yang jelas yang mampu menigkatkan atmosfer cerita. Latar belakang tersebut sebelumnya akan dijabarkan dalam bentuk profil karakter yang nantinya dapat mempengaruhi desain fisik maupun penampilan dari karakter.

a) Karakter Utama

Karakter ini nantinya akan memiliki peran utama yang akan muncul dalam dua atau tiga karakter dalam cerita, sehingga dalam merancangnya memerlukan latar belakang karakter yang kuat agar dapat divisualisasikan dengan tepat. Dalam cerita ide cerita satu, terdapat tiga karakter utama

Biodata		
Nama	Gus Dur	
Umur	60 Tahun (Usia ketika menjabar sebagai presiden)	
Jenis Kelamin	Laki-laki	
Tinggi / Berat	163 cm / 80 kg	
Warna Kulit	Sawo matang / Coklat	
Warna Rambut	Hitam sedikit uban	
Hobi	Jalan - jalan	
Pakaian	Baju hem polos, Celana panjang, Sandal slop, Memakai peci dan kacamata	
Deskripsi	Gus Dur merupakan tokoh utama pada motion	
Singkat	comic "Gitu Aja Kok Repot" ini. Gus Dur selalu	
	menggunakan pakaian yang sederhana dan tidak	
	aneh-aneh yaitu baju hem polos berwarna putih, celana panjang hitam, lengkap dengan peci dan	
	kacamata khasnya. Gus Dur sangat menyukai	
	bersosialisasi dengan orang-orang, sehingga dia	
	kerap kali jalan-jalan. Gus Dur memiliki sikap	
	yang humoris dan santai. Dengan perutnya yang	
	seksi (buncit), karakter Gus Dur akan sangat	
	mudah dikenali. Dalam cerita ini Gus Dur lebih	
	berperan sebagai pelerai suatu masalah.	

Tabel 4. 7 Profil Karakter Gus Dur Sumber : Hidayat 2021

1. Nisa

Biodata		
Nama	Nisa	
Umur	10 Tahun	
Jenis Kelamin	Perempuan	
Tinggi / Berat	125 cm / 30 kg	
Warna Kulit	Kuning langsat	
Warna Rambut	Hitam kecoklatan	
Hobi	Bersepeda, Nonton TV	
Pakaian	Kaos kuning, memakai sendal slop, memakai 2 kuncir rambut, dan rok orange	
Deskripsi	Nisa memiliki sifat yang periang, aktif, namun	
Singkat	ketika sudah jengkel dia akan menjadi lebih berisik, karena masih anak-anak. Nisa juga tipikal anak yang tidak mudah percaya dan selalu ingin tahu terhadap sesuatu. Dia sering bersepeda mengitari komplek untuk sekedar main-main. Nisa sangat patuh terhadap ibunya sehingga apapun yang diminta ibunya akan segera dikerjakan. Dalam cerita ini Nisa lebih berperan sebagai orang yang memiliki keresahan.	

Tabel 4. 8 Profil Karakter Nisa Sumber : Hidayat 2021

2. Mamad

Biodata		
Nama	Mamad	
Umur	17 Tahun	
Jenis Kelamin	Laki-laki	
Tinggi / Berat	168 cm / 52 kg	
Warna Kulit	Sawo matang	
Warna Rambut	Hitam kecoklatan	
Hobi	Nongkrong di warung kopi, Main game	
Pakaian	Kaos hitam, memakai sendal, dan celana pendek abu-abu	
Deskripsi	Mamad merupakan siswa SMA dan merupakan	
Singkat	kakak Nisa. Dia memiliki sikap cuek dan tidak	
	mau diganggu. Ketika dia sedang asyik bermain	
	maka Mamad akan sering lupa waktu, bahkan	
	lalai dengan tanggung jawabnya. Mamad paling	
	tidak suka ketika adiknya Nisa menjadi berisik	
	dan mengganggu keasyikan dunianya. Tak	
	jarang bahkan mereka sering meributkan hal-hal	
	sepele yang sebenarnya tidak terlalu penting	
	untuk diperdebatkan. Dalam cerita ini Mamad	
	lebih berperan sebagai sumber keresahan atau	
	ide utama dari masalah yang ingin dibahas.	

Tabel 4. 9 Profil Karakter Mamad Sumber : Hidayat 2021

3. Karakter Figuran

Selain dari karakter utama yang telah disebutkan diatas, terdapat karakter figuran yang dibutuhkan sebagai pelengkap cerita, namun karakter-karakter ini tidak perlu memiliki latar belakang yang kuat karena perannya yang sedikit dan hanya untuk memperjelas suasana.

- Ibu Nisa dan Mamad
- Mas warkop
- Dua anak kecil di warkop
- Teman-teman Mamad

4.6.5 Environment dan Property

Tentunya dalam penyampaian cerita dari perancangan ini, membutuhkan *environment* dan *property* sebagai pendukung dalam berjalannya cerita. Penulis terlebih dahulu membagi kebutuhan *environment* dan *property* untuk setiap *scene* pada panel di episode yang telah dipilih untuk dieksekusi.

Lokasi	Deskripsi Kejadian	List Property
Jalan menuju dan	Nisa menjemput Mas	1. Rumah-rumah warga
pulang warkop	Mamad kemudian di	2. Warung
	perjalanan pulang	3. <i>Property</i> warung (
	bertemu Gus Dur	gelas, minuman sachet,
		meja, kursi, botol, dll.)
Di dalam rumah	1. Interaksi Nisa dan	1. Ruang keluarga (TV,
	Mamad di ruang	meja, sofa, tirai, pigora
	keluarga dan dapur	foto, dll)
	2. Nisa yang ingin pipis	2. Dapur (meja makan,
	kemudian mengintip	kursi. dispenser, galon
	Mas Mamad yang	air, gelas)
	sedang sholat malam	3. Kamar mandi (pintu
		kamar mandi, keset)
		4. Kamar Mamad (meja
		belajar, kursi, kasur,

		bantal, sajadah, tas ransel, lampu belajar, poster)
Jalan menuju	1. Nisa mengikuti	1. Rumah-rumah warga
warung	Mamad dalam	2. Tong sampah
	perjalanan ke	3. Pos ronda
	warung hingga	4. Belanjaan dari warung.
	bertemu dengan Gus	Termasuk tas belanja
	Dur di sebuah pos	
	ronda	
	2. Sepulang dari	
	warung Mamad	
	bergabung dengan	
	obrolan	

Tabel 4. 10 Environment dan Property Sumber: Hidayat 2021

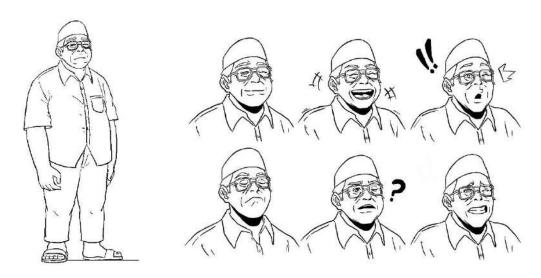
4.6.6 Desain Karakter

Desain karakter pada perancangan ini mengacu pada *story worksheet* karakter yang telah dibuat. Untuk karakter Gus Dur, acuan foto asli digunakan sebagai pedoman. Terdapat tiga karakter utama pada episode yang dipilih yaitu Gus Dur, Nisa, dan Mamad.

• Desain Karakter Gus Dur

Berikut merupakan moodboard desain dan desain dari Gus Dur





Gambar 4. 7 Moodboard dan Sketsa Karakter Gus Dur Sumber : Hidayat 2021

Visualisasi karakter Gus Dur dibuat semirip mungkin dengan aslinya. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan masyarakat umum dan audiens untuk mengenali bahwa karakter tersebut merupakan Gus Dur. Visualisasi dari beliau digambarkan menggunakan peci, kemeja sederhana, celana panjang, dan sandal jepit. Visualisasi ini didasarkan dari buku yang telah ditulis oleh Greg Barton tentang biografi beliau, bahwa dalam kesehariannya beliau sering digambarkan menggunakan kemeja sederhana, cukup rapi, dengan menggunakan celana panjang.



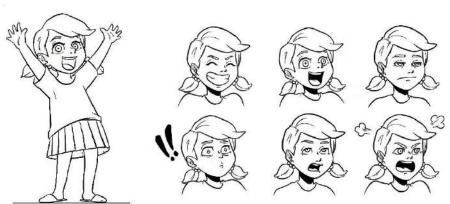
Gambar 4. 8 Buku Biografi Gus Dur Karangan Greg Barton Sumber : <u>http://blogdivapress.com/</u>

Alasan lain adalah karena penulis ingin agar beliau lebih terkesan plural dalam masyarakat, dibandingkan jika harus menggunakan atribut yang terkesan islami seperti sarung. Dengan atribut peci sudah cukup mewakilkan dari sisi keagamaan beliau. Sedangkan untuk penggunaan sendal jepit agar karakter memiliki kesan sederhana dan santai.

• Desain Karakter Nisa

Berikut merupakan moodboard desain dan desain dari Nisa





Gambar 4. 9 Moodboard dan Sketsa Karakter Nisa Sumber : Hidayat 2021

Karakter Nisa divisualisasikan dengan gadis kecil berkepang dua. Alasan pengambilan karakter anak-anak ini adalah anak-anak identik dengan sikap riang, banyak tingkah, rasa ingin tahu yang besar, dan berisik. Dan bagi sebagian orang hal tersebut bisa menjadi

kesan mengganggu. Sehingga menurut penulis, hal itu dapat menjadi suatu penunjang jalannya cerita untuk semakin menyorot karaker sang kakak yang tidak ingin diganggu. Hal ini juga dapat menjadi penguat cerita untuk menunjukkan perubahan karakter dari sang kakak, karena rasa keingin tahuan anak kecil yang selalu mengamati sesuatu. Alasan lain adalah karena hubungan kakak adik umumnya selalu dibumbuhi dengan intrik perkelahian kecil karena suatu halhal yang sepele. Oleh karena itu penulis memilih hubungan ini dalam jalan cerita di dalam *motion comic* ini. Dalam *motion comic* ini, Nisa cenderung lebih bersikap riang, selalu ingin tahu, dan berisik. Sehingga penggambaran visual karakter dari Nisa lebih ditonjolkan ke arah yang fun. Penggunaan kaos yang sederhana dengan rok pendek diharapkan dapat memunculkan kesan riang dan aktif dari seorang anak perempuan. Visualisasi rambut dengan kuncir dua diharapkan dapat memberi kesan imut dan lebih identik dengan perempuan yang masih anak-anak..

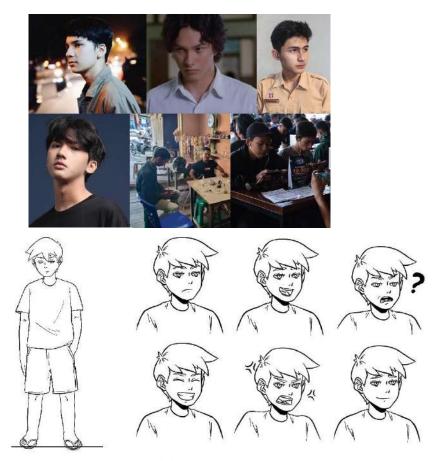


Gambar 4. 10 Refensi Desain Karakter Anak Perempuan Sumber: <u>https://kids.grid.id/</u>

Penerapan visual dengan karakteristik yang sama juga telah diterapkan di beberapa serial kartun atau animasi yang sudah terkenal. Seperti karakter Nene Sakurada pada serial Crayoon Sinchan, Mei mei di serial Upin & Ipin, *Bubbles* di *Power Puff Girls*, dan Sizuka di serial Doraemon.

• Desain Karakter Mamad

Berikut merupakan moodboard desain dan karakter dari Mamad



Gambar 4. 11 Moodboard dan Sketsa Karakter Mamad Sumber : Hidayat 2021

Karakter Mamad divisualisasikan dengan anak laki-laki remaja yang pendiam dan selalu asik dengan dunianya sendiri. *Moodboard* visual yang digunakan merupakan referensi remaja laki-laki dengan sikap pendiam, tampil keren, tidak ingin diatur, dan tidak ingin diganggu ketika sedang asik dengan dunianya. Menurut penulis, hal ini akan sangat sesuai jika dipasangkan dengan karakter Nisa, si adik yang memiliki sikap bertolak belakang dengan karakter

sang kakak. Penggunaan visualisasi kaos polos dengan celana pendek diharapkan penulis dapat memberikan kesan bebas dan tidak mau diatur.

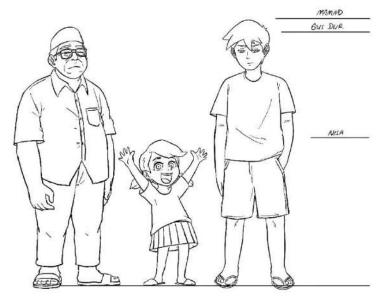


Gambar 4. 12 Refensi Desain Karakter Remaja Laki-laki Sumber: <u>www.pinterest.com</u>

Penerapan visual dengan karakteristik yang sama telah diterapkan pada beberapa serial kartun atau anime. Penerapan tersebut antara lain pada karakter Killua Zoldyck dari *Hunter x hunter*, Kevin Levin di serial Ben 10, dan Sasuke Uchiha dari Naruto. Ketika karakter tersebut mempunyai kepribadian yang sama yaitu cuek, tidak suka diganggu, tampil keren, dan tidak suka diatur. Dari segi *visual appearance*, ketiga karakter tersebut juga memiliki kesamaan yaitu memakai celana pendek dengan kaos atau baju polos.

• Komparasi Karakter

Komparasi karakter bertujuan untuk konsistensi ukuran badan baik itu tinggi, berat badan, maupun besar ukuran tubuh karakter. Sehingga dalam jalannya cerita tidak terjadi timpang tindih antara ukuran karakter satu dengan yang lain. Komparasi ini juga berdasarkan *story worksheet* karakter yang telah ditulis sebelumnya.



Gambar 4. 13 Komparasi 3 Karakter Utama Episode 1 Sumber : Hidayat 2021

4.6.7 Desain Environment dan Property

Untuk *environment* dari *motion comic* ini mengambil latar di Jawa Timur dengan mengadaptasi bentuk dari rumah adat Jawa Timuran namun tidak terlalu kuno atau sedikit *relate* dengan jaman sekarang. Terdapat juga bentuk rumah yang lazimnya sering dijumpai di Jawa Timur yang bentuknya tidak terlalu joglo-jogloan.

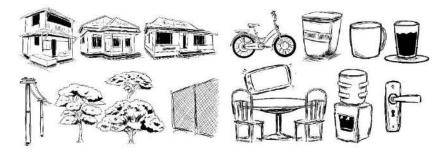


Gambar 4. 14 Referensi Rumah Pada Motion Comic Sumber: www.google.com



Gambar 4. 15 Referensi Latar Kejadian Pada Motion Comic Sumber: www.google.com

Selain dari referensi bangunan rumah, beberapa referensi latar kejadin pada *motion comic* juga dibutuhkan untuk memudahkan penulis dalam membuat visual yang sesuai. Beberapa referensi latar kejadian tersebut antara lain warung kopi, pos kamling, dan jalanan gang komplek. Berikut merupakan sketsa desain *emvironment* dan *property* yang telah dibuat oleh penulis:

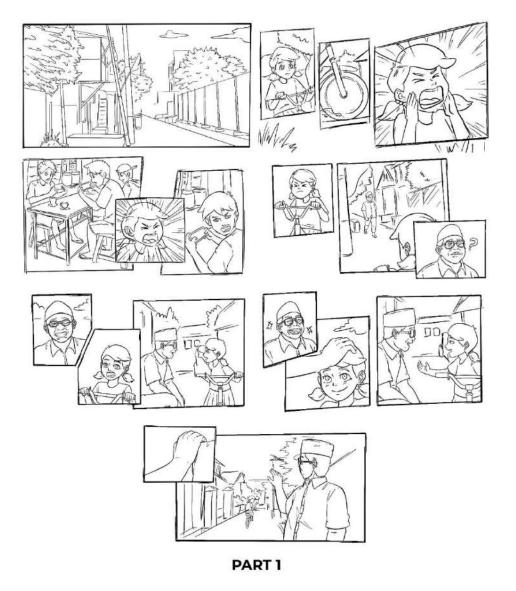


Gambar 4. 16 Sketsa Rumah Penduduk dam Property Sumber : Hidayat 2021

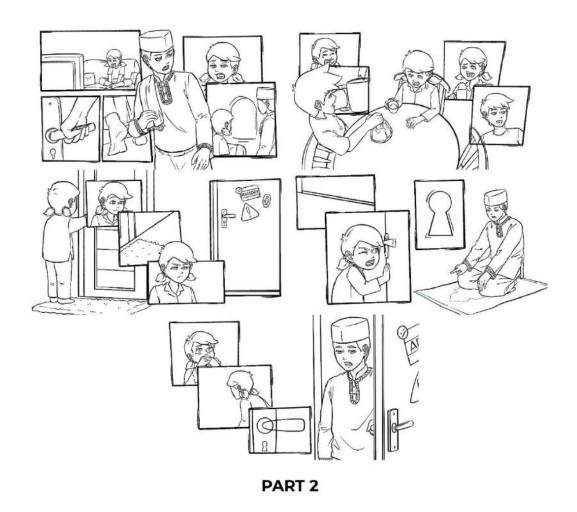
Sketsa tersebut dibuat berdasarkan referensi yang telah disebutkan diatas, juga berdasarkan *list* yang telah dibuat sebelumnya yang terdiri dari kebutuhan aset visual berdasarkan naskah yang telah ditulis.

4.6.8 Storyboard

Proses ini berguna dalam menerjemahkan naskah kedalam visual adegan *motion comic*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan dari *storyboard* ini adalah durasi adegan, eksekusi adegan, dan kolerasi dengan narasi yang ada. Berikut merupakan contoh *storyboard* yang telah dibuat :



Gambar 4. 17 Storyboard Episode 1 Part 1 Sumber : Hidayat 2021



Gambar 4. 18 Storyboard Episode 1 Part 2 Sumber : Hidayat 2021



Gambar 4. 19 Storyboard Episode 1 Part 3 Sumber : Hidayat 2021

(Halaman dikosongkan)

BAB V KONSEP DESAIN

5.1 Gambaran Umum

5.1.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan *motion comic* ini dipilih sebagai media dalam menyampaikan informasi mengenai humor tauladan seorang Gus Dur. Media komik sendiri dipilih karena komik cukup mampu menyampaikan ide gagasan berupa humor dengan baik. Sedangkan *motion* dipilih karena untuk lebih menarik perhatian target konsumen yang kebanyakan merupakan kalangan berusia 17-25 tahun. *Motion comic* memiliki keunggulan dalam penyampaiannya yang melalui aspek audio visual dan *storytelling* sehingga penonton dapat lebih mudah memahami maksud cerita dan merasakan pengalaman baru dalam membaca sebuah komik. Dengan visualisasi yang sesuai, *motion comic* humor tauladan Gus Dur juga mampu menyampaikan informasi lebih baik tentang sosok beliau daripada buku biografinya.

Konsep desain dari perancangan *motion comic* Gus Dur didapatkan dari analisa melalui studi literatur dan juga *depth* interview.

5.1.2 Output Perancangan

Output dari perancangan ini adalah komik mengenai humor ketauladanan dari seorang Gus Dur yang digerakkan menggunakan prinsip *motion*. *Motion comic* ini menceritakan mengenai keseharian seorang Gus Dur dengan warga pada suatu kompleks. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media pembelajaran moral melalui humor dan juga lebih mengenalkan tentang pribadi seorang Gus Dur yang sulit dipahami jika melalui buku biografi.

5.2 Big Idea

FENOMENA - Masyarakat Indonesia mudah terpancing isu sosial, politik, dan agama - Hal berbau komedi sangat digemari semua orang MEDIA MOTION KOMIK - Gus Dur merupakan tokoh sosial, politik, dan agama yang humoris - Komik merupakan media yang baik dalam men-- Industri komik Indonesia mulai mengalami yampaikan guyonan perkembangan - Media motion komik mampu memberikan pengalaman audio visual dalam menikmati komik - Melalui media audio visual, penonton akan MASALAH mudah menyerap informasi - Belum ada media yang mengangkat tentang kehidupan humoris Gus Dur, adapun hanya berupa cuplikan video cermaha / pidatonya. SOLUSI MEDIA YANG DITAWARKAN - Diperlukan media kreatif secara audio visual dalam menyampaikan humor tauladan Gus Dur Perancangan Motion Komik Tentang Humor Tauladan Gus Dur EKSISTING DAN KOMPARATOR (CETAK) ANALISA TARGET AUDIENCE - Memuat hal lucu yang pernah dilakukan Gus Dur - Menyukai cerita yang menarik - Kebanyakan merupakan ceramah / dialog - Mengakses internet setiap hari yang ditulis ulang - Sangat menyukai genre komik komedi - Tidak dicantumkan sumber yang jelas - Menginginkan topik sindiran untuk diangkat - Tidak memiliki gambaran visual - Tidak terlalu menyukai durasi yang panjang EKSISTING DAN KOMPARATOR (DIGITAL) WHAT TO SAY - Berupa potongan pidato / ceramah - Kualitas video dan audio yang rendah Humor tauladan seorang Gus Dur kepada masyarakat, sehingga dapat memberikan hiburan dan memetik pesan moralnya HOW TO SAY BIG IDEA Motion comic ini menyuguhkan cerita kesehar-Masalah dalam kehidupan sehari-hari ian masyarakat, dengan penambahan premis dan punchline. Genre: Komedi Cerita: Masalah sehari-hari Visual: Kartun semi-realis

Tabel 5. 1 Perancangan Konsep Desain Sumber : Hidayatt

Konsep yang ditawarkan dalam perancangan *motion comic* ini adalah keresahan yang sering dirasakan setiap orang setiap harinya. Sesuai dengan konsep tersebut, tentunya cerita dalam animasi akan menitik beratkan pada komedi satir tentang kehidupan terkini dalam bermasyarakat. Konsep ini bertujuan memberikan pengertian bahwa banyak sekali problematika disekitar kita yang tidak kita sadari yang terkadang hal itu hanyalah sepele. Penonton dari *motion comic* ini diharapkan dapat mengambil pesan moral dibaliknya.

5.3 Proses Perancangan

5.3.1 Judul Motion Comic

Judul dari *motion comic* ini adalah "Gitu Aja Kok Repot". Pengambilan nama judul ini didasarkan dari kalimat yang menjadi ikonik dari seorang Gus Dur itu sendiri yaitu "Gitu Aja Kok Repot". Dari kalimat tersebut, Gus Dur ingin menyampaikan bahwa segala sesuatu yang sudah jelas aturan, akibat, dan hukumnya tidak usah dipikirkan terlalu ribet. Cukup dijalani saja sehingga apapun masalah yang sedang terjadi, kita tidak gampang terombang-ambing oleh keadaan.

5.3.2 Sinopsis Motion Comic

Suatu hari, Nisa disuruh ibunya untuk memanggil kakaknya yang bernama Mamad di warung kopi untuk pulang. Mamad yang memang hobi bermain game online di HP bersama teman-temannya memang sering sekali lupa waktu. Nisa yang datang untuk memanggil Mamad akhirnya pulang dengan kesal karena kakaknya justru membentaknya. Ditengah perjalanan pulang Nisa bertemu dengan Gus Dur dan menceritakan kekesalannya. Gus Dur menenangkan dia dan menyuruhnya segera pulang.

Selang dua minggu setelah kejadian tersebut, Mamad mendadak berubah menjadi pribadi yang penurut, sabar, dan gemar beribadah. Nisa yang tidak sepenuhnya percaya dengan perubahan sikap kakaknya selalu mengamati gerak-geriknya tiap hari. Sampai suatu ketika Nisa mengikuti Mamad belanja dan kemudian bertemu Gus Dur di jalan. Dia menceritakan perubahan sikap kakaknya yang kemudian tak selang begitu lama kakaknya pulang dan menceritakan alasan perubahan sikapnya pada Gus Dur dan Nisa.

5.3.3 Pembabakan Cerita

Pembabakan Cerita			
1.	Nisa menaiki sepeda menuju warung kopi untuk menjemput kakaknya.		
2.	Mamad yang merasa kesal dan terganggu dengan adiknya menyuruhnya pulang saja sambil membentaknya.		
3.	Nisa yang merasa kesal dan kecewa kemudian pulang dengan bersungut-sungut. Ditengah perjalanan dia berpapasan dengan Gus Dur.		
4.	Kemudian Gus Dur menanyakan hal apa yang membuat Nisa kesal. Setelah mendengar penjelasan Nisa, Gus Dur tertawa dan menenangkan Nisa.		
5.	Setelah memberikan beberapa nasehat dan kalimat menenangkan, beliau meminta Nisa untuk segera pulang agar tidak ibunya tidak cemas.		
6.	Selang dua miggu setelah kejadian tersebut, Mamad tiba-tiba mengajak Nisa yang sedang asyik menonton kartun sore hari untuk sholat berjamaah di masjid.		
7.	Malam harinya, ketika Nisa mengambil minum di dapur dia kembali dikejutkan oleh Mamad yang tiba-tiba datang sambil membawa nasi bungkus untuk sahur puasa sunnah.		
8.	Nisa yang kemudian terbangun dari tidurnya karena ingin ke kamar mandi merasa penasaran karena lantai kamar mandi yang		

	masih basah dan terdapat jejak kaki yang mengarah ke kamar
	Mamad.
9.	Dia kemudian mengintip melalui lubang kunci karena kamar
	Mamad masih menyala. Alangkah terkejutnya dia karena melihat
	kakaknya sholat malam.
10.	Nisa kemudian kabur sebelum Mamad membuka pintu karena
	mendengar suara berisik dari luar pintu kamarnya.
11.	Pagi harinya Mamad yang sedang main game langsung meng-
	iyakan perintah dari ibunya untuk belanja sayur di warung. Nisa
	kembali tidak percaya dengan apa yang dilihatnya.
12.	Ditengah perjalanan, Nisa membuntuti Mamad dari belakang.
	Dia kemudian bertemu dengan Gus Dur dan menceritakan
	perubahan sikap kakaknya.
13.	Mamad yang sudah pulang dari warung kaget melihat adiknya
	yang tiba-tiba sudah berada di pos ronda bersama dengan Gus
	Dur. Nisa yang sudah tidak tahan langsung melepar pertanyaan
	ke kakaknya.
14.	Setelah mendengar jawaban dari Mamad, Nisa yang tidak mudah
	percaya akhirnya membuktikan bahwa perubahan sikap
	kakaknya benar-benar karena suatu hal. Yaitu pengumuman
	SNMPTN. Gus Dur tertawa.
15.	Gus Dur kemudian duduk bersama mereka berdua dan
	menjelaskan bahwa segala sesuatu yang sudah dilakukan tidak
	usah pamrih. Apalagi ibadah. Gus Dur juga berpesan agar jangan
	selalu berpikiran buruk kepada orang lain.

Tabel 5. 2 Storyline Motion Comic Episode 1 Sumber: Hidayat 2021

5.3.4 Matrik Visual Motion Comic

No.	Pembabakan Cerita	Kebutuhan Karakter	Kebutuhan environment, property, dan suasana
1.	Nisa menaiki sepeda menuju warung kopi untuk menjemput kakaknya.	Nisa	Jalanan, sepeda, rumah-rumah warga, siang hari
2.	Mamad yang merasa kesal dan terganggu dengan adiknya menyuruhnya pulang saja sambil membentaknya.	Nisa, Mamad, Teman-teman Mamad, Pengunjung warkop lain, Penjaga warkop	Warung kopi, gelas, minuman <i>sachet</i> , meja, kursi, siang hari
3.	Nisa yang merasa kesal dan kecewa kemudian pulang dengan bersungutsungut. Ditengah perjalanan dia berpapasan dengan Gus Dur.	Nisa dan Gus Dur	Jalanan, sepeda, rumah-rumah warga, siang hari
4.	Kemudian Gus Dur menanyakan hal apa yang membuat Nisa kesal. Setelah mendengar penjelasan Nisa, Gus Dur tertawa dan menenangkan Nisa.	Nisa dan Gus Dur	Jalanan, sepeda, rumah-rumah warga, siang hari
5.	Setelah memberikan beberapa nasehat dan kalimat menenangkan, beliau meminta Nisa untuk segera pulang agar tidak ibunya tidak cemas.	Nisa dan Gus Dur	Jalanan, sepeda, rumah-rumah warga, siang hari
6.	Selang dua miggu setelah kejadian tersebut, Mamad tiba-tiba mengajak	Nisa, Mamad, dan Ibu	Ruang keluarga, sofa, TV, hiasan dinding,

7.	Nisa yang sedang asyik menonton kartun sore hari untuk sholat berjamaah di masjid. Malam harinya, ketika Nisa mengambil minum di dapur dia kembali dikejutkan oleh Mamad yang tiba-tiba datang sambil membawa nasi bungkus untuk sahur puasa sunnah.	Nisa dan Mamad	meja, kamar Mamad, gagang pintu, maghrib Dapur, meja makan, kursi, dispenser, gelas, malam hari
8.	Nisa yang kemudian terbangun dari tidurnya karena ingin ke kamar mandi merasa penasaran karena lantai kamar mandi yang masih basah dan terdapat jejak kaki yang mengarah ke kamar Mamad.	Nisa	Kamar mandi, pintu kamar mandi, keset, pintu kamar Mamad, malam hari
9.	Dia kemudian mengintip melalui lubang kunci karena kamar Mamad masih menyala. Alangkah terkejutnya dia karena melihat kakaknya sholat malam.	Nisa dan Mamad	Kamar Mamad, pintu kamar, lubang kunci pintu, poster, tempat tidur, meja belajar, kursi, sajadah, malam hari
10.	Nisa kemudian kabur sebelum Mamad membuka pintu karena mendengar suara berisik dari luar pintu kamarnya.	Nisa dan Mamad	Dalam rumah, pintu kamar Mamad, hiasan dinding, lemari, malam hari
11.	Pagi harinya Mamad yang sedang main game langsung meng-iyakan perintah dari ibunya untuk belanja sayur di warung. Nisa kembali tidak percaya dengan apa yang dilihatnya.	Nisa, Mamad, dan Ibu	Ruang keluarga, sofa, TV, hiasan dinding, meja, HP, buku, pagi hari

12.	Ditengah perjalanan, Nisa	Nisa, Mamad,	Jalanan, rumah-rumah
	membuntuti Mamad dari belakang.	dan Gus Dur	warga, pos ronda,
	Dia kemudian bertemu dengan Gus		tempat sampah, pagi
	Dur dan menceritakan perubahan		hari
	sikap kakaknya.		
13.	Mamad yang sudah pulang dari	Nisa, Mamad,	Jalanan, rumah-rumah
	warung kaget melihat adiknya yang	dan Gus Dur	warga, pos ronda, pagi
	tiba-tiba sudah berada di pos ronda		hari
	bersama dengan Gus Dur. Nisa yang		
	sudah tidak tahan langsung melepar		
	pertanyaan ke kakaknya.		
1.4	Catalah mandanaan isusahan dani	Nice Manual	Tolonon manch manch
14.	Setelah mendengar jawaban dari	Nisa, Mamad,	Jalanan, rumah-rumah
	Mamad, Nisa yang tidak mudah	dan Gus Dur	warga, pos ronda, pagi
	percaya akhirnya membuktikan		hari
	bahwa perubahan sikap kakaknya		
	benar-benar karena suatu hal. Yaitu		
	pengumuman SNMPTN. Gus Dur		
	tertawa.		
15.	Gus Dur kemudian duduk bersama	Nisa, Mamad,	Jalanan, rumah-rumah
	mereka berdua dan menjelaskan	dan Gus Dur	warga, pos ronda, pagi
	bahwa segala sesuatu yang sudah		hari
	dilakukan tidak usah pamrih.		
	Apalagi ibadah. Gus Dur juga		
	berpesan agar jangan selalu		
	berpikiran buruk kepada orang lain.		
	corputation of the Reputation of the States		

Tabel 5. 3 Matrik Visual Motion Comic Sumber : Hidayat 2021

5.3.5 Audio

a) Voice Over

Motion comic ini menggunakan tiga voice over yang digunakan pada tiga karakter utama pada episode ini dengan talent

penulis sendiri sebagai Gus Dur, Rasendriya Indah Palupi sebagai Nisa, dan Aldy Fakhriansyah Subingat sebagai Mamad.

b) Background Music

Background music yang digunakan pada motion comic ini menggunakan background music free source yang tersedia gratis sehingga tidak akan menimbulkan permasalahan pada hak cipta.

c) Sound Effect

Sound effect yang digunakan merupakan aksen suara yang memiliki fungsi sebagai pendukung suasana cerita pada motion comic. Bentuk sound effect yang digunakan antara lain adalah suara langkah kaki, kicau burung, suara membuka pintu, suara sepeda, dll.

d) Matrik Audio

No.	Pembabakan Cerita	Background	Sound Effect
		Music	
1.	Nisa menaiki sepeda menuju warung		Suara kayuhan
	kopi untuk menjemput kakaknya.		sepeda, suara
			kicau burung
2.	Mamad yang merasa kesal dan terganggu		Suara game
	dengan adiknya menyuruhnya pulang		
	saja sambil membentaknya.		
3.	Nisa yang merasa kesal dan kecewa	Background	Suara kayuhan
	kemudian pulang dengan bersungut-	Music Free	sepeda
	sungut. Ditengah perjalanan dia	Source.	
	berpapasan dengan Gus Dur.	Tergantung	
4.	Kemudian Gus Dur menanyakan hal apa	suasa	
	yang membuat Nisa kesal. Setelah		_
	mendengar penjelasan Nisa, Gus Dur		
	tertawa dan menenangkan Nisa.		
5.	Setelah memberikan beberapa nasehat		Suara kayuhan
	dan kalimat menenangkan, beliau		sepeda, suara
			burung
			ourung

1110	eminta Nisa untuk segera pulang agar	
tid	lak ibunya tidak cemas.	
6. Se	elang dua miggu setelah kejadian	Suara kartun
teı	rsebut, Mamad tiba-tiba mengajak Nisa	televisi, suara
ya	ng sedang asyik menonton kartun sore	membuka gagang
ha	ri untuk sholat berjamaah di masjid.	pintu, suara
		langkah kaki
7. M	alam harinya, ketika Nisa mengambil	Suara menuang air
mi	inum di dapur dia kembali dikejutkan	
ole	eh Mamad yang tiba-tiba datang sambil	
me	embawa nasi bungkus untuk sahur	
pu	asa sunnah.	
8. Ni	sa yang kemudian terbangun dari	Suara langkah
tid	lurnya karena ingin ke kamar mandi	kaki
me	erasa penasaran karena lantai kamar	
ma	andi yang masih basah dan terdapat	
jej	ak kaki yang mengarah ke kamar	
M	amad.	
9. Di	a kemudian mengintip melalui lubang	
ku	nci karena kamar Mamad masih	-
me	enyala. Alangkah terkejutnya dia	
ka	rena melihat kakaknya sholat malam.	
10. Ni	sa kemudian kabur sebelum Mamad	Suara langkah
me	embuka pintu karena mendengar suara	kaki, suara
be	risik dari luar pintu kamarnya.	membuka gagang
		pintu
11. Pa	gi harinya Mamad yang sedang main	Suara game
ga	me langsung meng-iyakan perintah	
da	ri ibunya untuk belanja sayur di	
wa	arung. Nisa kembali tidak percaya	
de	ngan apa yang dilihatnya.	

12.	Ditengah perjalanan, Nisa membuntuti	Suara langkah kaki
	Mamad dari belakang. Dia kemudian	
	bertemu dengan Gus Dur dan	
	menceritakan perubahan sikap kakaknya.	
13.	Mamad yang sudah pulang dari warung	
	kaget melihat adiknya yang tiba-tiba	
	sudah berada di pos ronda bersama	_
	dengan Gus Dur. Nisa yang sudah tidak	
	tahan langsung melepar pertanyaan ke	
	kakaknya.	
14.	Setelah mendengar jawaban dari Mamad,	
	Nisa yang tidak mudah percaya akhirnya	
	membuktikan bahwa perubahan sikap	-
	kakaknya benar-benar karena suatu hal.	
	Yaitu pengumuman SNMPTN. Gus Dur	
	tertawa.	
15.	Gus Dur kemudian duduk bersama	
	mereka berdua dan menjelaskan bahwa	
	segala sesuatu yang sudah dilakukan	-
	tidak usah pamrih. Apalagi ibadah. Gus	
	Dur juga berpesan agar jangan selalu	
	berpikiran buruk kepada orang lain.	

Tabel 5. 4 Matrik Suara Sumber : Hidayat 2021

5.3.6 Konsep Karakter

a) Kriteria Karakter

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

- Menggunakan gaya gambar kartun semi realis
- Mampu menggambarkan sosok Gus Dur, atau tidak terlalu jauh dari aslinya

• Bentukan setiap karakter dapat dibedakan hanya dari siluetnya

b) Matrik Karakter

Gus Dur					
Deskripsi Karakter	Desain Fisik Karakter	Desain Kostum Karakter			
Gus Dur merupakan tokoh utama pada perancangan motion comic ini. Diceritakan bahwa Gus Dur tinggal di sebuah gang komplek. Karena beliau gemar bersosialisasi, beliau selalu berjalanjalan sekedar hanya untuk melihat aktivitas orang-orang. Gus Dur memiliki sikap yang humoris dan santai. Dengan perutnya yang seksi (buncit), karakter Gus Dur akan sangat mudah dikenali.	Bentuk Fisik: Buncit, dengan tinggi badan yang tidak terlalu tinggi malah cenderung lebih penderk untuk ukuran laki-laki. Ciri Fisik: Berambut hitam, mata kiri yang selalu menutup karena buta, kulit sawo matang cenderung gelap.	Peci: Hitam tanpa pola Baju Kemeja: Polos putih Celana: Panjang, hitam polos Sendal: Selop Kesan yang ingin ditampilkan merupakan sikap beliau sederhana, santai, dan netral. Sehingga pemilihan warna cenderung hitam, dan putih			

Tabel 5. 5 Matrik Karakter Gus Dur Sumber : 2021

Nisa				
Deskripsi Karakter	Desain Fisik Karakter	Desain Kostum Karakter		
Nisa memiliki sifat yang periang, aktif,	Bentuk Fisik : Menggunakan referensi	Baju: Kuning		

namun ketika sudah tubuh anak perempuan Rok: Orange jengkel dia akan dengan usia 10 tahun **Sendal**: Selop menjadi lebih berisik, yang diilustrasikan Kesan yang ingin karena masih anaksemi realis menjadi disampaikan anak. Nisa juga tipikal cenderung sedikit agak merupakan sikapnya anak yang tidak tinggi, kepala sedikit yang riang, ceria, dan mudah percaya dan besar, dan kurus. penuh keingin tahuan selalu ingin tahu Ciri Fisik: Rambut sebagai anak-anak. terhadap sesuatu. Dia kuncir dua, warna sering bersepeda rambut sedikit cokelat, mengitari komplek berkulit langsat. untuk sekedar mainmain. Nisa sangat patuh terhadap ibunya sehingga apapun yang diminta ibunya akan segera dikerjakan.

Tabel 5. 6 Matrik Karakter Nisa Sumber : Hidayat 2021

Mamad				
Deskripsi Karakter	Desain Fisik Karakter	Desain Kostum Karakter		
Mamad merupakan siswa SMA dan merupakan kakak Nisa. Dia memiliki sikap cuek dan tidak mau diganggu. Ketika dia sedang asyik bermain maka Mamad akan sering lupa waktu, bahkan lalai dengan	Bentuk Fisik: Postur tubuh menggunakan referensi anak SMA pada umunya yang diilustrasikan semi realis menjadi tinggi, postur tubuh ideal tidak gemuk dan tidak kurus.	Baju: Kaos hitam Celana: Pendek, abu-abu Sendal: Selop Kesan yang ingin disampaikan merupakan sikapnya yang cuek, tidak mau diatur, dan		

tanggung jawabnya.	Ciri Fisik: Rambut	bermasalah. Sehingga
Mamad paling tidak	yang agak panjang di	pemilihan baju agak
suka ketika adiknya	depan dengan warna	mengarah ke warna
Nisa menjadi berisik	cokelat gelap dan sorot	gelap dan celana
dan mengganggu	mata yang cuek	pendek.
keasyikan dunianya.		
Tak jarang bahkan		
mereka sering		
meributkan hal-hal		
sepele yang sebenarnya		
tidak terlalu penting		
untuk diperdebatkan.		

Tabel 5. 7 Matrik Karakter Mamad Sumber: Hidayat 2021

5.3.7 Konsep Elemen Komik

Dalam proses adaptasi elemen komik di dalam sebuah *motion comic* ini, rujukan yang digunakan merupakan studi eksisting dan tinjauan *motion comic* oleh Craig Smith. Eksplorasi panel dan *gutter* yang disebutkan oleh Craig Smith pada jumlahnya telah dirangkum oleh penulis menjadi sebagai berikut:

- Setiap panel dapat memiliki fungsi sendiri
- Gerakan *in out* pada panel dapat menunjukkan pergerakan *timeline* waktu
- Penggunaan beberapa panel dalam satu scene memberikan penjelasan mengenai kejadian sebelumnya dan kejadian sekarang.
- Permainan dari sudut pandang kamera dapat memberikan kesan yang lebih dalam kepada fokusan adegan.

Dari studi eksisting dan tinjauan diatas, penulis kemudian membuat konsep adaptasi dari elemen komik menjadi sebagai berikut.

Konsep Elemen Komik

- 1. Menggunakan multi panel yang digerakkan sesuai runtutan peristiwa.
- 2. Penggunaan *Splash* (efek suara berbentuk kata) sebagai efek suara dan lebih memberikan kesan hidup pada komik.
- 3. Penggunaan multi panel yang nantinya akan digerakkan secara *in out.*
- 4. Permainan sudut pandang kamera pada panel untuk memberikan kesan lebih dalam dan fokusan pada adegan.
- 5. Penggunaan closure panel action to action, aspect to aspect, moment to moment dan subject to subject.
- 6. Scene direction dari kiri ke kanan.
- 7. Menggunakan 2-3 grid dengan eksplorasi panel tambahan.

Tabel 5. 8 Konsep Elemen Komik Sumber: Hidayat 2021

5.3.8 Thumbnail Motion Comic

Thumbnail motion comic akan digunakan sebagai cover / sampul depan dari motion comic ini dan juga sebagai bumper opening.

Kok RÉPOT

Gambar 5. 1 Sketsa Thumbnail Motion Comic Sumber : Hidayat 2021

Thumbnail motion comic hanya menggunakan penggayaan font yang ditata sedemikian rupa sehingga menunjukkan kesan goofy atau konyol sehingga lebih nampak kesan kartun. Sedikit perubahan pada abjad "O" di kalimat "Repot!" yang diganti dengan siluet kepala Gus Dur agar lebih menegaskan kesan beliau.

5.3.9 Storyboard

Setelah hasil riset dan matrik visual didapatkan, kemudian storyboard yang telah ada sebelumnya diperbaiki kembali untuk kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan aset grafis dari motion comic ini.

5.4 Proses Eksekusi

5.4.1 Proses Perekaman Voice Over

Proses perekaman *voice over* dilakukan oleh tiga orang *talent*, yaitu penulis sendiri, Aldy Fakhriansyah Subingat, dan Rasendriya Indah Palupi. Teknis dalam perekaman *voice over* ini yaitu ketiga *talent* akan melakukan rekaman berdasarkan naskah dialog yang sudah ditulis sebelumnya. Kemudian suara akan direkam menggunakan headphone yang terhubung ke ponsel.



Gambar 5. 2 Rekaman dengan Talent Subingat Sumber : Hidayat 2021

Voice Over 1 Motion Comic	
Talent	Aldi Fakhryansyah Subingat

Tanggal Perekaman	20 April 2021
Peralatan	Headphone, HP, dan aplikasi perekam suara
Penggunaan	Voice over karakter Mamad

Tabel 5. 9 Voice Over 1 Sumber : Hidayat 2021



Gambar 5. 3 Rekaman dengan Talent Rasendriya Sumber : Hidayat 2021

Voice Over 2 Motion Comic		
Talent	Rasendriya Indah Palupi	
Tanggal Perekaman	20 April 2021	
Peralatan	Headphone, HP, dan aplikasi perekam suara	
Penggunaan	Voice over karakter Nisa	

Tabel 5. 10 Voice Over 2 Sumber : Hidayat 2021



Gambar 5. 4 Rekaman dengan Talent Hidayattulloh Sumber : Hidayat 2021

Voice Over 3 Motion Comic	
Talent	Mochammad Hidayattulloh

Tanggal Perekaman	20 April 2021
Peralatan	Headphone, HP, dan aplikasi perekam suara
Penggunaan	Voice over karakter Gus Dur

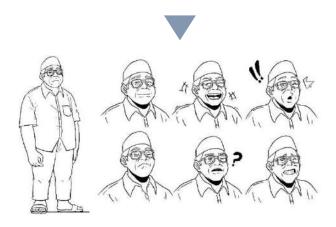
Tabel 5. 11 Voice Over 3 Sumber: Hidayat 2021

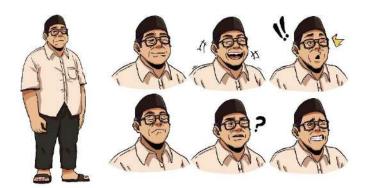
5.4.2 Desain Karakter

Setelah mendapat referensi yang cukup, maka sketsa desain karakter yang sebelumnya telah dibuat kemudian disempurnakan kembali. Proses sketsa desain hingga desain final dikerjakan menggunakan aplikasi *Procreate*. Berikut merupakan tahapan dalam pembuatan karakter pada perancangan ini :

Karakter Gus Dur

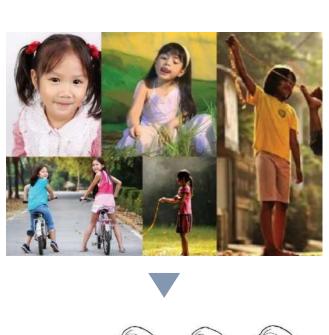




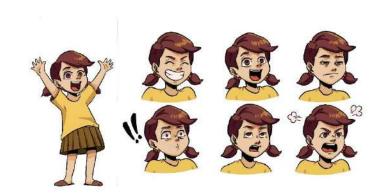


Gambar 5. 5 Proses Pembuatan Karakter Gus Dur Sumber : Hidayat 2021

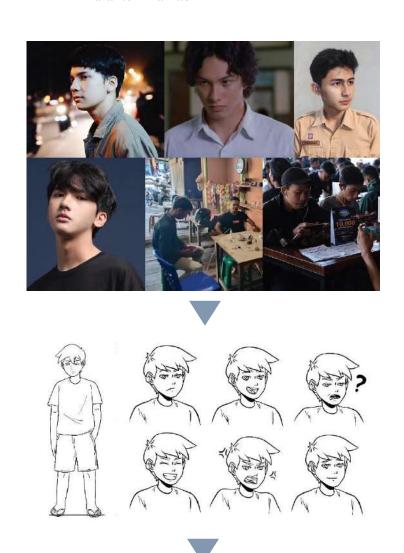
Karakter Nisa







Karakter Mamad





Gambar 5. 7 Proses Pembuatan Karakter Mamad Sumber : Hidayat 2021

5.4.3 Desain Environment dan Property

Proses finalisasi dari sketsa desain *environment* dan *property* yang sebelumnya telah dibuat, dilakukan pada tahap ini. Berikut merupakan hasil final dari desain *environment* dan *property* :



Gambar 5. 8 Desain Final Environment dan Property Sumber : Hidayat 2021

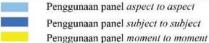
5.4.4 Penggunaan Elemen Komik

Sesuai konsep penggunaan elemen komik yang telah ditentukan sebelumnya, maka penggunaan elemen komik tersebut diterapkan pada beberapa scene dalam perancangan *motion comic* ini. Elemen komik yang terdiri dari panel, *gutter, splash, lay out direction, grid,* serta *angle* gambar diterapkan pada tahap ini. Pada panel juga digunakan beberapa *closure panel* yaitu *aspect to aspect, subject to subject,* dan *moment to moment.*















Penggunaan splash untuk memberikan efek suara berupa tulisan







Penggunaan direction untuk mempermudah dalam membaca cerita dalam motion comic







Penggunaan angle frog eye view / low angle
Penggunaan angle human eye view / straight angle
Penggunaan angle bird eye view / high angle



Gambar 5. 9 Penggunaan Elemen Komik Sumber : Hidayat 2021

5.4.5 Penggunaan Sinematografi



Penggunaan 3 grid panel



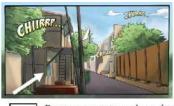


Penggunaan teknik panning





Penggunaan teknik zooming







Penggunaan extreme long shot
Penggunaan long shot
Penggunaan medium long shot







Penggunaan teknik tilt

Gambar 5. 10 Penggunaan Elemen Sinatografi Sumber : Hidayat 2021

Sesuai konsep pendekatan sinematografi yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penggunaan sinematografi juga diterapkan pada beberapa *scene* yang terdapat di dalam *motion comic* ini. Beberapa teknik dalam sinematografi yang diterapkan antara lain *panning, zooming, tilt,* pengambilan gambar dengan *extreme long shot, long shot, medium long shot, medium shot,* dan *close up.* Penggunaan dari masing-masing teknik baik dari teknik pengambilan gambar bergerak maupun dari teknik pengambilan gambar diam, didasarkan dari pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Pesan tersebut berupa ambiens yang dapat menciptakan suasana baik dari *environment* maupun dari karakter dalam *motion comic*.

5.4.6 Desain Thumbnail

Final desain dari *thumbnail* akan difinalisasi pada tahap ini. Perubahan dilakukan oleh penulis pada beberapa bagian



Gambar 5. 11 Desain Thumbnail yang telah dibuat Sumber : Hidayat 2021

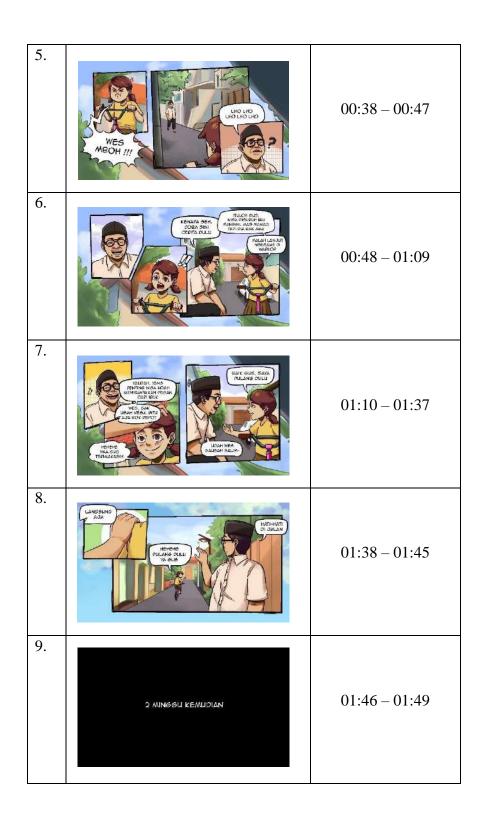


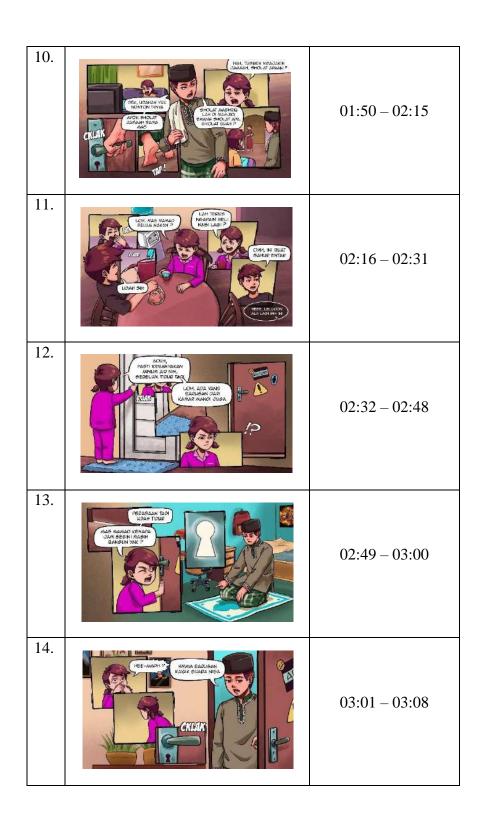
Gambar 5. 12 Desain Bumper Motion Comic Sumber: Hidayat 2021

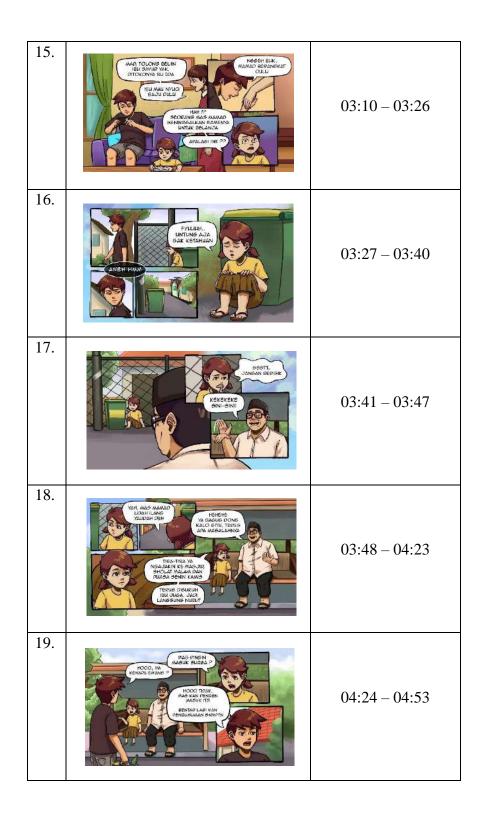
5.4.7 *Timing*

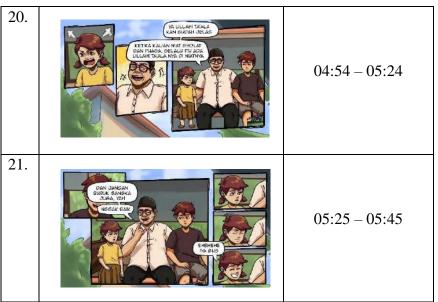
Setelah aset grafis dan audio telah selesai, selanjutnya penulis menyusunnya dalam sebuah *timing* dari setiap aset pada durasi audio. Timing berfungsi sebagai batasan dari gerakan pada setiap *scene* agar sesuai dengan *voice over, background music*, dan *sound effect*. Berikut *timing* yang telah disesuaikan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

No.	Pratinjau	Keterangan Waktu
1.	CITU AJA kok REPOT!	00:00 – 00:09
2.	GIUERP.	00:10 - 00:13
3.	MAG (FULLANG!) OFENSION & ANAL STUK: I PHAKAN & ANAL STUK: I PHA	00:14 - 00:24
4.	SAMPEN DEE! THE ADEX MU ANNIGHT DEE: OHLIAN A.JA. CRUP (NA. SYLELL CRUP (NA. SYLELL CRUP (NA. SYLELL CEDETALAN !	00:25 – 00:37









Tabel 5. 12 Timing dan Pratinjau Sumber : Hidayat 2021

5.5 Hasil dan Pasca Eksekusi

5.5.1 Penganimasian dan Format

Proses penganimasian dari *motion comic* ini menggunakan *software Adobe After Effect*. Teknik gerakan dari *motion comic* ini banyak mengadopsi dari gerakan yang sudah dijelaskan pada studi eksisting. Proses penganimasian dari *motion comic* ini dilakukan pada aset grafis seperti karakter, *panel, background,* dan aset lainnya.

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

Format Motion Comic	MP4 codec H.264
Resolusi	1920 x 1080
Durasi	5 menit
Bahasa	Bahasa Indonesa, sedikit tambahan Bahasa Jawa

Tabel 5. 13 Format Motion Comic Sumber: Hidayat 2021

5.5.2 Scene Preview

Alur cerita dari *motion* ini disajikan ke dalam tiga babak atau *scene*. Babak pertama yaitu awal permasalahan dimulai, dimana Nisa yang sudah memanggil kakaknya malah dibentak dan pulang dengan kecewa. Babak kedua yaitu perubahan sikap Mamad sang kakak. Dan babak terakhir yaitu alasan perubahan sikap Mamad yang dia ceritakan kepada Gus Dur dan Nisa. Berikut merupakan cuplikan adegan dari *motion comic* Gitu Aja Kok Repot :











































Gambar 5. 13 Scene Preview Sumber: Hidayat 2021

5.5.3 Unique Selling Point

Perancangan *motion comic* ini menyampaikan sisi lain kehidupan seorang Gus Dur yang humoris melalui penggambaran watak dan tingkah lakunya. Penceritaan tersebut dapat mempermudah audiens dalam memahaminya. Penggunaan gaya visual yang sesuai dan audio juga akan meningkatkan minat audiens dan memberikan pengalaman baru ketika menonton *motion comic*.

5.5.4 Konsep Konten Perancangan

Konten yang akan diambil dalam *motion comic* ini adalah sindiran / satir terkait dengan isu-isu sosial yang sering terjadi di masyarakat. Pemilihan konten didasarkan pada hasil voting dari responden dan menunjukkan hasil terbanyak yaitu "sindiran / satir".

5.5.5 Episode

Pada mulanya *motion comic* ini akan dibuat ke dalam 3 episode. Namun, karena keterbatasan waktu dalam perancangan tugas akhir ini, hanya akan difokuskan pada satu episode yang sesuai dengan batasan masalah yang ditentukan. Kedepannya dua alternatif cerita dari *motion comic* ini akan dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah serial.

5.5.6 Implementasi Media

Implementasi dari media ini kedepannya akan dapat dikembangkan menjadi sebuah *Intellectual Property*, sebagai sebuah serial *motion comic*. Media lain yang memungkinkan untuk menjadi turunan dari media ini adalah *Instagram* yang berisi *feed*, *merchandise*, dan lain sebagainya.

5.5.7 Distribusi Media

Media pendistribusian dari perancangan ini nantinya adalah melalui platform Youtube. Kedepannya, strategi monetasi yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan adsense yang sangat bergantung pada viewer dari video yang diunggah, maupun kerjasama dengan media eksternal yang menyediakan sponsor di bidang selaras.

5.5.8 Post-Test

Post-test dilakukan setelah semua proses dalam pembuatan motion comic "Gitu Aja Kok Repot!" selesai dikerjakan. Post-test bertujuan untuk mendapatkan respon dari masyarakat tentang motion comic ini apakah sudah sesuai dengan konsep awal, sehingga dapat dilakukan evaluasi dan penyempurnaan.

a) Post-Test dengan Adhec Saputra



Gambar 5. 14 User Testing dengan Adhec Saputra Sumber: Hidayat 2021

Nama	Adhec Saputra
Usia	21 tahun
Profesi	Mahasiswa, ilustrator, dan penggemar komik
Hari	Senin, 5 Juli 2021

Tempat	Online via Whatsapp dan Google form
Hasil Post-test	 Motion comic ini sangat mudah dinikmati karena disajikan dengan tambahan audio, dan dari sisi gambarnya sendiri sudah atraktif. Perilaku dari setiap karakter juga sangat sesuai dengan umurnya dan dari segi background tidak menyaingi karakter utama. Penyampaian dari joke sangat ringan dan mudah dipahami mas, dan ceritanya relate.
Saran	Mungkin dari segi sound effect bisa agak dilebih-lebihkan lagi namun tetap tidak mengganggu suara lainnya. Tapi sudah pas kok mas.

Tabel 5. 14 Hasil User Testing dengan Adhec Saputra Sumber : Hidayat 2021

b) Post-Test dengan Riantoro Teguh



Gambar 5. 15 User Testing dengan Riantoro Teguh Sumber : Hidayat 2021

Nama	Riantoro Teguh Subakti
Usia	23 tahun
Profesi	Mahasiswa, ilustrator, dan penggemar komik
Hari	Senin, 5 Juli 2021

Tempat	Online via Whatsapp dan Google form
Hasil Post-test	 Dari segi cerita, motion comic ini sangat ringan, enak diikuti, phase-nya santai dan terkesan gak buru-buru. Betul-betul mendalami dan sesuai dengan namanya yang Gitu Aja Kok Repot. Kontras dari kelakuan adek kakaknya udah sip, Gus Durnya juga karakternya udah cocok. Kalo dari environment sih udah merakyat banget dari warkop, pos kamling, dan gangnya itu. Dari pemilihan audionya sih oke, udah sesuai dan gak ganggu suara yang lainnya
Saran	 Mungkin untuk next cerita kalo ada episode 2 bisa dikasih anak yang nakal banget. Masukan juga untuk suaranya Gus Dur agak kurang volumenya.

Tabel 5. 15 Hasil User Testing dengan Riantoro Teguh Sumber : Hidayat 2021

c) Post-Test dengan Mas Rofiqi



Gambar 5. 16 User Testing dengan Mas Rofiqi Sumber : Hidayat 2021

Nama	Muhammad Rofiqi	
Usia	25 tahun	
Profesi	Videografer	
Hari	Rabu, 7 Juli 2021	
Tempat	Online via Whatsapp dan Google form	
Hasil Post-test	 Dari segi konten sudah cukup baik dan seru, karena dikemas secara komedi. Untuk desain karakter sendiri sudah jos yah, terutama untuk karakter Gus Durnya. Background sudah bagus, dan yang paling penting tidak mendistraksi karakter. 	
Saran	 Untuk kedepan mungkin bisa diperbaiki dalam masalah pemilihan dubber terutama untuk karakter Gus Dur. Bisa lebih disesuaikan lagi dengan karakter suaranya karena dalam audiovisual, audio berpengaruh 50% dalam menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Hal ini juga berlaku bagi BGM. Untuk konten keseluruhan, kamu mungkin bisa kembangkan lagi lewat storytelling naskah dengan cerita komedi. Bisa dipelajari dari menulis naskah-naskah komedi, atau bisa juga dipelajari dari metode storytelling stand up comedy. 	

Tabel 5. 16 Hasil User Testing dengan Mas Rofiqi Sumber: Hidayat 2021

d) Post-Test dengan Mas Afa



Gambar 5. 17 User Testing dengan Mas Afa Sumber : Hidayat 2021

Nama	Muhammad Fajrul Falakh
Usia	26 tahun
Profesi	Komikus, ilustrator, dan desainer
Hari	Senin, 5 Juli 2021
Tempat	Online via Whatsapp dan Google form
Hasil Post-test	 Desain karakter masih biasa saja, masih kurang memorable dan terkesan generik. Namun untuk karakter Gus Dur memang sudah sangat sesuai. Environment sudah cukup detail, sudah mampu menangkap atmosfer cerita dan menyampaikannya dengan baik. Dari segi audio khususnya musik agak kurang sesuai ya, juga kurang nge-blend dengan suasana pengadeganan.
Saran	Untuk keseluruhan sudah cukup bagus, tapi untuk <i>motion</i> -nya masih terkesan kurang dinamis dan terkesan kurang <i>fluid</i> atau ngalir.

Tabel 5. 17 Hasil User Testing dengan Mas Afa Sumber : Hidayat 2021

e) Post-Test dengan Stefani



Gambar 5. 18 User Testing dengan Stefani Sumber : Hidayat 2021

Nama	Stefani Lovita Sari
Usia	20 tahun
Profesi	Mahasiswa, ilustrator, dan penggemar komik
Hari	Senin, 5 Juli 2021
Tempat	Online via Whatsapp dan Zoom
Hasil Post-test	 Dari segi visualnya sudah bagus, meskipun motion-nya sederhana namun karena ceritanya seru jadi menarik. Dari pembawaan ceritanya juga menarik mas, orang bakal lebih tertarik karena disajikan dengan banyak gimmick sehingga ga bakal bikin cepet bosen. Ceritanya juga runtut, jelas ga bikin bingung. Audio yang ditambahkan juga sudah bagus dan makin menambah kelucuan pada motion comic nya. Jadi ya semakin lengkap aja, dari visual mendukung, cerita bagus, audionya enak cocok.
Saran	Gaada sih udah bagus banget. Kalau kelamaan durasinya juga bakal tambah bikin bosen jadi ya

ini udah sesuai, pas dan bagus banget baik dari segi visual, maupun jalan ceritanya.

Tabel 5. 18 Hasil User Testing dengan Stefani Sumber : Hidayat 2021

f) Post-Test dengan Mas Julian



Gambar 5. 19 User Testing dengan Mas Julian Sumber : Hidayat 2021

Nama	Julian Syahputra el Islami
Usia	26 tahun
Profesi	Animator, konten kreator, komikus, dan fotografer
Hari	Selasa, 6 Juli 2021
Tempat	Online via Whatsapp dan Google form
Hasil Post-test	 Tempo dari setiap <i>scene</i> terasa pas dan tidak terburu-buru. Jadi, bisa <i>enjoy</i> ketika dinikmati. Penggambaran tiap karakter sudah cukup baik dengan karakteristik masing-masing. Watak dari setiap karakter juga sangat erat dan dekat dengan masyarakat. Kalau karakter Gus Dur-nya jelas paling kontras dan paling terasa diantara lainnya.

	•	Dari segi <i>environment</i> sudah bagus dan tidak menyaingi karakter. Dari audio juga sudah pas. Temponya sesuai.
Saran	•	Gaada sih, udah bagus banget itu mah. Tinggal mau dilanjutin lagi atau ngga. Karena memang kalau konsepnya mau dibikin serial sudah sesuai banget.

Tabel 5. 19 Hasil User Testing dengan Mas Julian Sumber : Hidayat 2021

g) Post-Test dengan Mas Ridho



Gambar 5. 20 User Testing dengan Mas Ridho Sumber : Hidayat 2021

Nama	Mohamad Ridho Fadlulloh
Usia	26 tahun
Profesi	Pengajar Al-Qur'an dan guru
Hari	Selasa, 6 Juli 2021
Tempat	Offline, Desa Bedahlawak, Jombang
Hasil Post-test	Animasi atau <i>motionnya</i> sudah sangat bagus.Tambahin lagi di efek-efek ekspresinya saja biar lebih mengena.

	 Visualisasi dari setiap karakter sudah sangat baik. Terutama karakter Gus Dur yang sudah menyerupai sosok alsinya. Background juga bagus, gak ganggu karakter yang ada di depannya. Untuk konten sudah sangat sesuai terutama di era sekarang dimana arus informasi kan serba digital. Jadi agak susah mengontrol tontonan untuk remaja.
Saran	Motion comic ini sudah sangat bagus, lanjutkan dengan karya lainnya yang lebih menarik agar bisa mencakup usia anak-anak juga. Karena ya kan tahu sendiri kalau tontonan anak sekarang susah di kontrol dan mereka lebih suka kontenkonten yang seharusnya tidak sepatutnya ditiru.

Tabel 5. 20 Hasil User Testing dengan Mas Ridho Sumber : Hidayat 2021

h) Post-Test dengan Pak Rozi



Gambar 5. 21 User Testing dengan Pak Rozi Sumber : Hidayat 2021

Nama	Fatchur Rozi
Usia	54 tahun
Profesi	Guru agama dan ustadz

Hari	Rabu, 7 Juli 2021	
Tempat	Offline, rumah Pak Rozi, Jombang	
Hasil Post-test	 Motion comic nya sudah bagus banget ini, dari segi cerita juga sangat dekat dengan lingkungan sehari-hari. Ya masalah ini yang sering kita temukan, remaja game-gamean terus, ya kalo ada butuh saja biasanya jadi baik sikapnya. Alur ceritanya sudah sangat runtut jadi gaada miss pemahaman. Penggambaran setiap karakter juga sudah pas, terutama Gus Dur ya. Sudah persis baik secara visual maupun sikapnya. Orangnya gak selalu lucu, malah yang disampaikan itu serius, hanya setiap penyampaiannya beliau ga pernah serius jadi ya terkesan guyonan. Untuk komedinya yah itu tergantung masingmasing orang ya karena lucu itu relatif. Kalau saya sendiri melihat ini sudah cukup lucu. Dan konten-konten seperti inilah yang seharusnya lebih dikembangkan lagi karena dari segi ilmunya dapet, pesan dapet, dakwah dapet, dan hiburan juga dapet. 	
Saran	Gaada sih, ini sudah bagus banget sudah mengangkat salah satu tokoh penting dari kota sendiri dan dikemas dengan edukatif dan menghibur. Semoga diberi kelancaran hingga akhir.	

Tabel 5. 21 Hasil User Testing dengan Pak Rozi Sumber : Hidayat 2021

i) Post-Test Youtube

Post-test langsung juga dilakukan pada platform Youtube dengan cara meng-upload langsung dan melihat respon dari pengguna. Post-test dilakukan selama seminggu. Data yang diperoleh yaitu motion comic "Gitu Aja Kok Repot!" mendapat 214 kali ditonton, 37 likes, 0 dislikes, 7 subscribe, dan 35 komentar.



Gambar 5. 22 Hasil Post-Test Youtube Sumber: Hidayat 2021

(Halaman dikosongkan)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan *motion comic* tentang guyonan tauladan Gus Dur ini adalah sebagai berikut :

- 1. Guyonan yang disampaikan oleh Gus Dur memiliki karakteristik spontan dan santai namun tetap disampaikan dengan penuh makna sehingga penggunaan gaya gambar, narasi, dan juga *voice over* harus dapat memunculkan kesan serupa.
- 2. Penyampaian humor Gus Dur ke dalam media baru dapat dilakukan melalui media *motion comic* dengan tetap memperhatikan unsur-unsur yang dapat menunjang jalannya suatu cerita pada komik.
- 3. Dalam perancangan *motion comic* ini, pembuatan konten dan visualisasi dibuat secara orisinal. *Motion comic* "Gitu Aja Kok Repot!" menceritakan tentang kehidupan masyarakat dalam suatu gang komplek dengan segala keresahannya dengan Gus Dur sebagai tokoh utama.
- 4. Untuk menjangkau target audiens dengan usia 17-25 tahun diperlukan penyampaian materi yang *relate*, ringan, dan mudah dipahami dengan visualisasi menggunakan gaya semi realis.
- 5. Alur penceritaan menjadi faktor penting dalam penyampaian pesan dari cerita, karena dengan penceritaan jelas dan mudah dipahami akan memudahkan target audiens dalam memahami isi cerita.
- 6. Proses perancangan dilakukan berdasarkan pedoman pembuatan *motion comic* yang telah dipelajari agar dalam proses pembuatannya tetap berjalan dengan runtut dan teratur.
- 7. Intonasi dalam penyampaian dialog, transisi antar *scene*, dan beberapa kejadian yang menjadi *highlight* dalam cerita dapat mempengaruhi

- durasi dalam *motion comic*. Sehingga diperlukan *scene-scene* yang dapat mewakili durasi yang panjang.
- 8. Perancangan ini menghasilkan *motion comic* "Gitu Aja Kok Repot!" dengan format video *full high definition* 1080p dengan durasi 6 menit.

6.2 Saran

- Responden memberikan impresi positif berdasarkan motion comic yang disajikan baik dari segi visual maupun jalannya cerita, yang memberikan kesan menarik, lucu, dan unik dalam penyampaian humor Gus Dur.
- 2. Responden menyatakan kolerasi konten visual yang disajikan sudah sesuai dengan humor Gus Dur.
- 3. Di bagian karakteristik tokoh selain Gus Dur dapat dilakukan riset lebih mendalam lagi agar kesan karakter yang disampaikan sama kuatnya dengan karakter Gus Dur.
- 4. Dapat dilakukan proses pencarian *talent* pengisi suara yang lebih sesuai untuk karakter Gus Dur agar kesan dari beliau dapat terasa semakin lebih kuat.
- 5. Unsur komedi yang disampaikan dapat dibuat lebih banyak lagi agar pembawaan cerita dari *motion comic* dapat lebih menarik lagi.
- 6. Apabila berkenan, *motion comic* dapat dilanjutkan untuk episodeepisode selanjutnya karena sangat sesuai dengan target pasar dan memiliki keunikan dari segi penyampaian materi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan ini memberikan kesan positif dari penyampaian humor tauladan Gus Dur kedalam media audio visual *motion comic* bagi audiens usia remaja akhir hingga dewasa awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Author. "Abdurrahman Wahid" (2018). Diakses 5 Oktober 2020. https://id.wikipedia.org/wiki/Abdurrahman_Wahid
- Franstiya, Ardha. "Komedi hingga Horor, Genre Film yang disukai Anak Muda Indonesia" (2019). Diakses 5 Oktober 2020. https://www.urbanasia.com/komedi-hingga-horor-genre-film-yang-disukai-anak-muda-indonesia-U8035>
- Author. "Hidupi Gagasan Gus Dur" (2012) Diakses 5 Oktober 2020. https://nasional.kompas.com/read/2012/09/28/05053445/Hidupi.Gagasan.Gus.Dur
- Sitompul, Martin. "Dahsyatnya Humor Gus Dur" (2019). Diakses 12 Oktober 2020. https://historia.id/histeria/articles/dahsyatnya-humor-gus-dur-6jmm1/page/1>
- Author. "Komik Indonesia" (2009). Diakses 13 Oktober 2020. https://id.wikipedia.org/wiki/Komik_Indonesia>
- Risangdaru, Kalya. "Bisnis Komik di Indonesia, Masih Bertahankah?" (2020). Diakses 15 Oktober 2020. https://crafters.getcraft.com/id-articles/bisnis-komik-di-indonesia-masih-bertahankah
- Smith, Craig. "Motion Comics: modes of adaptation and the issue of authenticity". Animation practice, process & production, Vol. 1 No. 2. (2012) Hal 1-2
- Winarni, Sri. "Pengaruh Penggunaan Media Film Sejarah dan Minat Membaca Buku-buku Sejarah Terhadap Prestasi Belajar siswa SMK Negeri 4 Jember". Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, Vol. 9 No. 3. (2015). Hal 1312
- Barton, Greg. "GUS DUR: The Authorized Biography of Abdurrahman Wahid". (2002). Hal 7-12, 19-21
- Devega, Evita. "Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos" (2017). Diakses 15 Oktober 2020. https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media>
- Diananda, Amita. "Psikologi Remaja dan Permasalahannya". ISTIGHNA, Vol. 1 No. 1. (2018). P-ISSN 1979-2824. Hal 118.
- Sugiarto, Vania Dewi. "Teknik Humor dalam Film Komedi yang Dibintangi oleh Stand Up Comedian". Jurnal E-Komunikasi, Vol. 4 No. 1 (2016). Hal 5-7.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Dokumentasi Proses Perekaman Voice Over



Dokumentasi Interview dan User Test Dengan Narasumber



Dokumentasi Observasi Design Environment



Naskah Motion Comic

Judul 1 : Ada Maunya

Sinopsis:

Episode ini menceritakan tentang Mamad, kakak Nisa yang baru lulus SMA yang hendak mengambil jenjang perguruan tinggi. Mamad yang merupakan anak warkop dan hobi bermain game online hingga terkadang lupa sholat, mendadak rajin sekali sholat bahkan hingga dhuha, sholat malam, dan puasa sunnah. Hal ini diamati oleh adiknya, Nisa. Nisa kemudian menceritakan perubahan kakaknya pada Gus Dur. Suatu sore mereka berdua bertemu dengan Mamad, dan dia menceritakan alasan dia rajin ibadah.

Hal	Panel	Teks	Saran Ilustrasi	
1	1	-	Shoot gang kampung	
2	1	_	Nisa menaiki sepeda	
2	2	-	Ban sepeda yang berhenti	
	2	-	karena di rem	
	3	Mas! Pulang! Dipanggil sama ibuk! Makan sama sholat dhuhur	Nisa berteriak dari sepedanya	
3	1	Teman 1 : Tuh adikmu manggil tuh	Mamad dan teman-temannya	
	1	Teman 2 : Samperin gih	sedang duduk di sebuah meja	
		Mamad : Hssst fokus lordnya dulu	sambil memegang hp di	
		Walliad : 11333t lokus loruliya dala	warkop. Ada kopi di depannya	
	2	Cepetan !!!	Nisa berteriak lebih kencang	
	3	Berisik dek ! duluan aja entar mas	Mamad merespon dengan	
	3	nyusul deh	dingin. Dia sempat menoleh	
		inyusur uen	tapi tetap tidak mau	
			meninggalkan gamenya	
4	1	WES MBOH	Nisa meninggalkan warkop	
-	_	WESTVIBOTT	dengan menaiki sepedanya.	
			Ekspesinya ngambek sambil	
			menggembungkan pipi	
	2	-	Ditengah jalan Nisa berpapasan	
			dengan Gus Dur yang sedang berjalan-jalan	
	3	Lho lho lho	Gus Dur kaget dengan ekspresi	
			bertanya-tanya kenapa Nisa	
			naik sepeda dengan bersungut- sungut	
5	1	Itu pipi udah kayak bakpau ya, gembung	Gus Dur tertawa meringis	
		gitu	_	
	2	Loh Gus Dur	Nisa kaget diatas sepedanya	
	3	Gus Dur : Kenapa se, coba sini cerita	Gus Dur jongkok sambil	
		dulu	bertanya dengan lembut ke	
		Nisa : Ituloh Gus, Nisa disuruh ibu	Nisa. Nisa yang masih di	
		manggil Mas Mamad. Tapi dia gak mau,	sepedanya kemudian	
		malah lanjut ngegame di warkop	menunjuk ke belakang (ke arah	
		Gus Dur : Owalah	warkop) arah dia datang tadi	

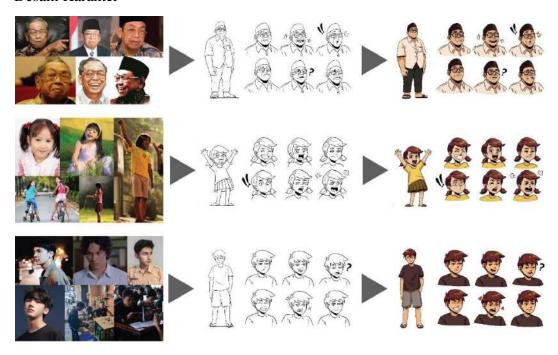
6 1		Gus Dur : Yasudah, kan Nisa juga sudah menyampaikan pesan dari ibuk toh. Nanti kalo Mas Mamad lapar kan pulang sendiri haha	Gus Dur menjelaskan dengan sabar ke Nisa kemudian menepuk lembut kepala Nisa. Nisa tersenyum manis	
			Nisa tersenyum mams	
		Nisa : Hehehe, iya Gus terima kasih	C D	
	2	Gus Dur : Kalau begitu sekarang pulang	Gus Dur tersenyum dan Nisa	
		dulu, nanti malah di cariin ibuk	hendak meminta salim kepada	
		Nisa : Baik Gus, saya pulang dulu	Gus Dur	
	3	Gus Dur : Udah gausah salim, langsung	Gus Dur menepuk pundak Nisa,	
		aja	Nisa senyum meringis	
		Nisa : hehehe pulang dulu ya Gus		
	4	Gus Dur : Hati-hati dijalan	Nisa menaiki sepeda menuju	
			arah rumahnya, Gus Dur	
			memandang ke arah Nisa	
7		(TRANSISI)		
		Tulisan 2 minggu kemud	dian	
8	1	Hahahaha *tertawa	Nisa menonton kartun di TV	
	2 - 3 Mamad : Dek, ayok udahan nonton Tvnya. Ke masjid sholat maghrib Nisa : Hah, gak salah nih Mas Mamad		Mamad melangkah keluar	
	2 - I I I I I I I I I I I I I I I I I I		kamar menggunakan baju koko	
			dan sarung	
	3	Mamad : Dek, ayok udahan nonton	Mamad membenarkan pecinya	
		Tvnya. Ke masjid sholat maghrib	sambill berbicara menghadap	
		Nisa : Hah, gak salah nih Mas Mamad	ke arah Nisa. Nisa duduk di	
			sofa sambil melihat tidak	
			percaya ke arah Mamad	
	4	Mamad : Halah ayok, keburu komat ini	Mamad berbicara ke arah Nisa	
		entar	sambil meletakkan tangannya	
		Nisa : Seriusan ini	di pinggang. Nisa masih tidak	
		Ibuk : Hayo buruan kalian berdua, malah	percara, sementara suara Ibu	
		ribut sendiri. Berangkat bareng ibuk	terdengar dari dapur.	
9	1		Ibuk Mamad Nisa berjalan	
		-	menuju masjid	
	1		Nisa berjalan menuju dapur	
	1			
10		_	dari kamarnya, hendak mengambil minum	
10	2			
	2		Nisa yang mau tidur duduk di	
			kursi sambil minum air, kaget melihat mas Mamad	
		22		
		??	membawa nasi bungkus	
			malam-malam. Mamad	
1			meletakkan nasi bungkus di	
		N: 1 1 0 0 0 1 1 1 1	meja makan.	
	3	Nisa : Loh Mas Mamad belum makan	Percakapan Mamad dan Nisa	
		tadi?	terjadi di meja makan.	
		Mamad : Udah sih		
		Nisa: Lah terus ngapain beli nasi lagi?		
		Mamad : Oh ini, buat sahur entar		
	4	Heeeee lelucon apalagi ini* dalam hati	Nisa menunjukkan ekspresi	
			kaget tidak percaya	
		Aduh, pasti karena minum air	Malam hari Nisa bangun	
11	1	kebanyakan tadi pas mau tidur	menuju kamar mandi	

	T _	1	I
	2	Loh, ada yang barusan dari kamar mandi	Nisa melihat bekas kaki yang
	3		basah dari kamar mandi
	3		Nisa mengikuti jejak tersebut
			karena penasaran
	4		Nisa sampai di depan kamar
		?!	Mas Mamad dan lampunya
			terlihat masih menyala
12	1	Perasaan tadi udah tidur, Mas Mamad	Nisa mengintip dari lubang
		ngapain jam segini masih bangun	kunci
	2	Heee- mmmph !!	Nisa kaget setelah melihat Mas
	3 N k 4 Kayak suara Nisa H		Mamad sholat malam spontan
			menutup mulutnya
			Nisa berjalan cepat menuju
			kamar mandi
			Hening sejenak lalu Mamad
			membuka pintu lalu
			menutupnya lagi
13		(TRANSISI)	
		Pagi hari di Senin pag	gi
14	1	Sfx : Killing sphree	Nisa sedang membaca buku di
14	*	Six . Killing Spillee	ruang tengah dan Mas Mamad
			sedang bermain mobel lejen
	2	Mad, beliin ibu sayur di tokonya Bu	Ibuk datang dengan membawa
	2	Idah. Ibuk mau nyuci baju dulu	tas belanja dan menyuruh Mas
		idan. Ibak mad nyaét baja dala	Mamad
	3	Mamad : Nggeh buk (salim) Mamad	Mamad menjawab sopan dan
	3	berangkat dulu	langsung berangkat
		Ibuk : *menyalimi	meninggalkan game nya
		Nisa : *??!	
	4	Seorang Mas Mamad meninggalkan	Nisa tidak percaya dalam batin
		gamenya untuk belanja, apalagi ini	
15	1	Mamad : Aneh hmmm	Tanpa disadari Mamad, Nisa
		Nisa : *fyuuuh	mengikutinya dari belakang.
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	Sesekali Mamad menoleh
	Nisa : "Tyuuun		namun Nisa yang kepalanya
			sempat muncul, kemudian
			bersembunyi lagi
	2	Gus Dur : ??	Gus Dur duduk di pos ronda,
		Nisa: *sssst	Nisa yang berusaha
		Gus Dur : kekeke sini-sini	bersembunyi membuat pose
			sttt. Gus Dur yang melihatnya
			tertawa kecil sambil
			melambaikan tangan kemudian
	3	Gus Dur : kenapa sih kok ngendap	Nisa berjalan menghampiri Gus
		ngendap gitu kamu	Dur melupakan Mas Mamad
		Nisa : *noleh yah Mas Mamad udah	
		ilang. Yaudah deh	
	4	Gus Dur : ada apa ?	Nisa duduk di sebelah Gus Dur.
		Nisa : belakangan ini Gus, Mas Mamad	Nisa menceritakan keluh
		aneh banget	kesahnya
		Gus Dur : aneh kenapa ?	
L	1		

		T	T
		Nisa: Mas Mamad mendadak rajin ibadah banget. Tiba-tiba ngajakin ke masjid, sholat malam dan puasa senin kamis. Terus disuruh ibuk juga jadi langsung nurut Gus Dur: *ngakak Ya bagus dong kalo gitu. Terus apa masalahnya?	
16	1	Mamad: Monggo Gus- loh kok ada kamu disini dek? Gus Dur: Nisa daritadi ngikutin kamu Mad, haha katanya penasaran Mamad: hah? penasaran apaan?	Tanpa disadari Mamad sudah kembali dari belanjanya. Mamad berjalan pulang dan bertemu mereka berdua.
	2	Nisa: Lah tiba-tiba mas mendadak berubah banget, jadi rajin ibadah. Kemaren malem juga Nisa liat Mas Mamad sholat malam. Mamad: hooo iyaa kenapa memang? Nisa: Mas ingin masuk surga? Mamad: Nggak, mas mau masuk ITS. Ini mau pengumuman SNMPTN	Nisa ngomong menghadap Mamad
	3	Nisa : haaah kan Gus Dur : HWAHAHAHAHA	Nisa menunjukkan ekspresi zong tidak percaya dengan jawaban Mamad. Gus Dur tertawa ngakak
	4	Sini Mad, duduk bentar	Gus Dur melambaikan tangan ke Mamad dan memintanya untuk duduk sebentar. Mamad menghampiri dan duduk di sebelah Gus Dur
17	1	Gus Dur: jadi gini yah, ini untuk kalian berdua. Ibadah itu jangan dilakukan hanya karena pas ada butuhnya saja. Yah Lillahi ta'ala, kan sudah jelas ketika kalian niat sholat dan puasa selalu ada lillahi ta'ala di niatnya. Terutama ini buat Mamad yah, sudah bagus kamu merubah sikap mu dan lebih rajin ibadah. Alangkah baiknya dijaga selalu. Jangan hanya karena kamu mau masuk ITS kamu jadi rajin. Emang kamu mempertanggung jawabkan amalan ibadah ke rektor ITS hahaha	Gus Dur memberikan sedikit pengetahuan kepada mereka berdua
	2	Mamad : baik Gus, terimakasih banyak sudah ngewejang saya. Saya akan berusaha menjaga ibadah saya selalu.	Mamad mengiyakan kalimat Gus Dur dengan sabar.
	3	Gus Dur : kamu juga yak Nis, kalau bisa ikutin Mas Mamad jadi rajin juga, dan jangan berburuk sangka juga yah. Nggak baik, bantu Mas Mamad biar istiqomah njaga ibadahnya	Gus Dur juga mengelus kepala Nisa dan memberinya petuah
	4	Nisa : hehehe iyaa Gus	Nisa mengangguk

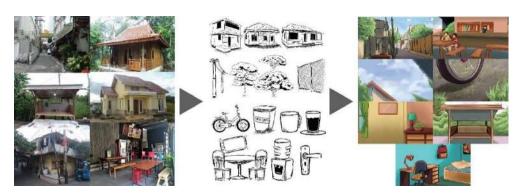
Profil		

Desain Karakter





Desain Environment



Elemen Komik





Penggunaan splash untuk memberikan efek suara berupa tulisan

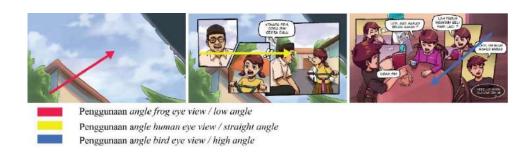
Penggunaan panel moment to moment



Penggunaan direction untuk mempermudah dalam membaca cerita dalam motion comic



- Penggunaan 3 grid dengan tambahan eksplorasi panel di tengah Penggunaan 2 grid panel
- Penggunaan 2 grid panel
 Penggunaan 3 grid panel



Elemen Sinetografi



Penggunaan teknik panning



Penggunaan teknik zooming



Penggunaan teknik tilt





Storyboard



PART 1



PART 2



BERITA ACARA KOLOKIUM 4 DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ITS

REVISI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	Mochammad Hidayattulloh
NRP	08311740000082
Judul	PERANCANGAN MOTION COMIC TENTANG HUMOR TAULADAN GUS DUR
Tanggal Sidang	19 JULI 2021

Catatan:

Catatan:		
Uraian Revisi	Tanda Tangan	Tanda Tangan
	(Saat Sidang)	(Setelah Revisi)
 sertakan deskripsi pada karakter tokoh, sebagai tambahan catatan saat sidang, tolong cek lagi tata tulisnya. terimakasih & sukses selalu 	(Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.)	(Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.) Tgl 28 Juli 2021
 Tata tulis, terutama abstrak bagian paragrah 1, salah satu tokohlangsung saja yang lugas, misalnya Tokoh Ormas NU dan mantan presiden ke sekian Lalu kesimpulan adalah cara meramu apa saja, bukan hasil. Kriteria desain tentang cara bertutur secara sinematografi, karena kaidah motion graphic menggunakan kaidah tersebut. 	M Aharis saryus	Mari scorpato
 Refrensi-refrensi dari tiap karakter dan environment harus ada alasan-alasan/sumbernya, tiap karakter harus ada refrensi dan rujukanya. 	(Nugrahardi Ramadhani, S. Sn., MT)	(Nugrahardi Ramadhani, S. Sn., MT)
 Keimpulan itu bukan hasil, tapi cara meramu motion komik itu seperti apa 		Tgl 28 Juli 2021
Cek kembali Tata Tulis Laporan	1	1
 Siapkan untuk Artikel Jurnal POMITS sesuai template yang ada 	Jamlge.	Jamlje.
	(Sayatman, S. Sn., M. Si)	(Sayatman, S. Sn., M. Si) Tgl 10 Agustus 2021

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

Mentor/Pembimbing

(Sayatman, S.Sn, M.Si) NIP.197406142001121003 Setuju menyelesaikan Revisi Tanggal 10 Agustus 2021

Mahasiswa,

(Mochammad Hidayattulloh)

NRP.08311740000082

BIOGRAFI PENULIS



Mochammad Hidayattulloh, lahir di Jombang Jawa Timur pada 05 Agustus 1998. Anak ketiga dari tiga bersaudara ini menempuh pendidikan di SDN Bedahlawak II, SMPN 1 Tembelang, SMAN 2 Jombang, dan pada tahun 2017 menempuh kuliah di Departemen Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Sejak SD, sudah tertarik dengan seni menggambar dan pada jenjang SMP mulai tertarik dengan bidang keilmuwan desain

dengan mempelajari aplikasi dan program desain grafis yang ada. Pada saat SMA, penulis mulai menekuni bidang ilustrasi lalu mengikuti beberapa komunitas ilustrasi digital dan mencoba beberapa kompetisi ilustrasi salah satunya lomba sayembara logo dan maskot GERIGI ITS 2017 dan menempati juara pertama. Kompetisi tersebut sekaligus menjadi ajang penulis memberikan kontribusi pertama ketika menginjakkan kaki di Institut Teknologi Sepuluh Nopember karena kompetisi tersebut berbarengan dengan diterimanya penulis di Departemen Desain Komunikasi Visual. Pada masa perkuliahan, penulis belajar lebih banyak di bidang desain. Hal ini menambah pengetahuan serta eksplorasi ide penulis dalam membuat suatu ilustrasi. Di perkuliahan, penulis aktif dalam pengerjaan berbagai proyek bersama dosen, studio, freelancer, lembaga pemerintahan, maupun instansi. Penulis pernah mengerjakan beberapa proyek design bersama pemerintah kota Surabaya untuk aplikasi E-Discont di masa akhir pemerintahan Bu Risma. Penulis juga pernah menjadi dewan juri dan bekerja sama dengan beberapa instansi dan brand besar seperti PERTAMINA, PELINDO, dan Coffee Toffee. Penulis juga aktif dalam menjalin kerjasama dengan komunitas di Surabaya seperti komunitas komik digital Drawlabs dan Sketsa Pulang Kerja.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

