

MOTION COMIC LEGENDA DANAU KEMBAR

KARYA AKHIR

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



Oleh :
Muhammad Rifaldi
18027075/2018

Dosen Pembimbing:
Dra. Zubaidah, M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**


HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

***MOTION COMIC* LEGENDA DANAU KEMBAR**


Nama : Muhammad Rifaldi
NIM/BP : 18027075/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 Februari 2023

Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing


Dra. Zubaidah, M.Sn.
NIP. 19570425.198602.2.001

Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Pebriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001




HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *Motion Comic* Legenda Danau Kembar
Nama : Muhammad Rifaldi
NIM/BP : 18027075/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 April 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda tangan
1. Pembimbing	: <u>Dra. Zubaidah, M.Sn.</u> NIP. 19570425.198602.2.001	1. 
2. Penguji 1	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP. 19791216.200812.1.004	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19861023.201903.2.006	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa

Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :


1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
Motion Comic Legenda Danau Kombar

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 14 April 2023

Saya yang menyatakan,


Muhammad Rifaldi
NIM. 18021675

Motion Comic Legenda Danau Kembar

Muhammad Rifaldi¹, Zubaidah²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang

Email:
rifaldi2706@gmail.com

Abstrak

Cerita rakyat di provinsi Sumatera Barat menyimpan beragam hikayat salah satunya legenda Danau Kembar. Danau Kembar untuk saat ini hanya dikenal sebagai salah satu objek wisata dua danau kembar terindah saja, namun banyak anak muda Indonesia khususnya Sumatera Barat masih kurang mengetahui dan kurang mengenal asal usul di balik cerita legenda Danau Kembar. Masih belum optimalnya cerita legenda yang berbasis media buku teks cerita. Pada era digital saat ini, para remaja lebih gemar menonton melalui media audio visual dibandingkan membaca buku teks cerita. Tujuan perancangan ini untuk merancang *motion comic* sebagai wujud untuk mengenalkan kembali dan menjaga kelestarian kisah Danau Kembar kepada generasi muda. Perancangan ini menggunakan metode model *4-D (Four D)*. Pengumpulan data didapatkan dari studi literatur. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis 5W+1H. Hasil akhir dari perancangan ini berbentuk audio visual yaitu media *motion comic*. Disertai media pendukung berupa youtube, stiker, poster, *x-banner*, *notebook*, *illustration card*, dan *t-shirt*.

Kata kunci: *Motion Comic, Legenda, Danau Kembar.*

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Dosen Pembimbing, Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa FBS, Universitas Negeri Padang

PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas ridanya perancang dapat menyelesaikan pengerjaan karya akhir yang berjudul “*Motion Comic* Legenda Danau Kembar”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Salallahu ‘alaihi wassalam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama menyelesaikan karya akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan terbaik kepada :

1. Ibu Dra. Zubaidah, M. Sn., selaku dosen pembimbing karya akhir Universitas Negeri Padang.
2. Bapak San Ahdi, S. Sn., M. Ds., selaku tim penguji prodi Desain Komunikasi Visual fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dwi Mutia Sari, S. Ds., M. Ds., selaku tim penguji prodi Desain Komunikasi Visual fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dini Faisal, S. Ds., M. Ds., selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang dan selaku dosen penasihat akademik.
5. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visual.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih banyak melakukan kesalahan dalam pengerjaan dan penyusunan karya akhir ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang diperbuat.

Penulis berharap semoga karya akhir ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk pengembangan diri menjadi lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah Ta'ala dan kesalahan datangnya dari diri penulis sendiri. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua. Semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Ilahi.

Padang, 14 April 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rifaldi', enclosed in quotation marks.

Muhammad Rifaldi
NIM. 18027075

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan karya akhir ini yang berjudul “*Motion Comic* Legenda Danau Kembar”. Saya berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian karya akhir ini.

Segala perjuangan saya hingga di titik ini saya persembahkan pada dua orang yang paling berharga dalam hidup saya, yaitu ayah dan ibu Saya tercinta. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana tugas akhir ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku.

Selanjutnya tugas akhir ini saya persembahkan untuk sahabat yang selalu ada di sisi saya : Rifaldo, Dika, Restu, dan Rizky. Terimakasih kepada Rifaldo yang selalu mengingatkan dan menasihati saya agar tidak malas malasan dalam mengerjakan karya akhir ini. Terimakasih kepada Dika yang sudah jadi support sistem dan banyak membantu saya selama menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih kepada Rizky yang sering saya reportkan karna banyak bertanya. Terima kasih kepada Restu yang telah membantu dan memberi tahu saya trik-trik. Terima kasih karna sudah menerima saya sebagai sahabat kalian mulai dari awal maba sampai detik ini. Terima kasih karna telah mau berjuang bersama.

Terima kasih kepada teman-teman DKV 18 atas bantuan, support dan semangatnya.

Semua pihak yang tidak mungkin saya satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung mulai dari awal sampai terselesaikannya tugas akhir ini.

Padang, 14 April 2023

A handwritten signature in black ink, enclosed in double quotation marks. The signature is stylized and appears to read 'Rifaldi'.

Muhammad Rifaldi
NIM. 18027075

DAFTAR ISI

PENGANTAR.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.... Latar Belakang.....	1
B.... Identifikasi Masalah.....	4
C.... Batasan Masalah.....	5
D.... Rumusan Masalah.....	5
E.... Orisinalitas.....	5
F.... Tujuan Perancangan.....	6
G.... Manfaat Perancangan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A... Kajian Praksis.....	7
1.... Data Verbal.....	7
2.... Data Visual.....	8
B... Kajian Teoritis.....	10
1.... Teori Komik.....	10
2.... Teori <i>Motion Comic</i>	14
3.... Teori Gaya Gambar.....	16
4.... Teori Komposisi.....	18
5.... Teori Tipografi.....	19
6.... Teori Psikologi Warna.....	20
7.... Teori Desain Karakter.....	21
8.... Teori Durasi Waktu.....	22
C... Karya Relevan.....	23
D... Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODE PERANCANGAN.....	26
A... Metode Perancangan.....	26
B... Metode Pengumpulan Data.....	28
C... Metode Analisis Data.....	28
D... Pendekatan Kreatif.....	31
E... Media.....	35
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	36
A... Media Utama.....	36
1.... <i>Motion Comic</i>	36
B... Media Pendukung.....	86
1.... Youtube.....	86
2.... Stiker.....	86
3.... Poster.....	87
4.... <i>X-banner</i>	87
5.... <i>Notebook</i>	87
6.... <i>Illustration card</i>	88

7... <i>T-shirt</i>	88
C... <i>Layout Media</i>	89
1... <i>Layout Kasar</i>	89
2... <i>Layout Komprehensif</i>	92
D... <i>Final Design</i>	96
E... Uji Kelayakan.....	99
BAB V PENUTUP.....	103
A... Kesimpulan.....	103
B... Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku Antologi Cerita Rakyat Sumatra Barat	7
Gambar 2. Ilustrasi Sketsa Kasar Inyik Gadang Bahan Bertemu Naga	8
Gambar 3. Ilustrasi Sketsa Kasar Inyik Gadang Bahan Bertarung dengan Naga.....	8
Gambar 4. Ilustrasi Sketsa Kasar Terbentuknya Danau Kembar.....	9
Gambar 5. Ilustrasi Gambar Inyik dan Naga.....	9
Gambar 6. Pemandangan Panorama Danau Kembar.....	9
Gambar 7. Potongan scene Shelter.....	23
Gambar 8. Sketsa Kasar Karakter.....	37
Gambar 9. Hasil Visual Coloring Karakter.....	38
Gambar 10. Judul Legenda Danau Kembar.....	38
Gambar 11. Balon kata.....	39
Gambar 12. Sekilas Proses Coloring.....	65
Gambar 13. Sekilas Proses Motioning.....	66
Gambar 14. Keseluruhan Proses Editing Scene Per Scene.....	66
Gambar 15. Sekilas Proses Sound Effect.....	66
Gambar 16. Layout Kasar Youtube.....	89
Gambar 17. Layout Kasar Stiker.....	89
Gambar 18. Layout Kasar Poster.....	90
Gambar 19. Layout Kasar <i>X-Banner</i>	90
Gambar 20. Layout Kasar Notebook.....	90
Gambar 21. Layout Kasar <i>Illustration Card</i>	91
Gambar 22. Layout Kasar <i>T-Shirt</i>	91
Gambar 23. Layout Komprehensif Youtube.....	92
Gambar 24. Layout Komprehensif Stiker.....	92
Gambar 25. Layout Komprehensif Poster.....	93
Gambar 26. Layout Komprehensif <i>X-Banner</i>	93
Gambar 27. Layout Komprehensif Notebook.....	94
Gambar 28. Layout Komprehensif <i>Illustration Card</i>	94
Gambar 29. Layout Komprehensif <i>T-Shirt</i>	95
Gambar 30. Uji Kelayakan Karya Akhir.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel <i>Storyboard</i>	48
Tabel 2. Tabel Hasil <i>Rendering Scene</i>	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	25
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Legenda diyakini merupakan kisah yang pernah terjadi pada zaman dahulu. Legenda disebut sebagai cerita daerah atau cerita prosa rakyat yang penyebarannya dituturkan secara lisan. Biasanya berisi tentang tokoh-tokoh fiksi ataupun sejarah yang dikaitkan dengan sihir, keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan yang dimiliki dari tokoh tersebut.

Keanekaragaman legenda memiliki keunikan kisah ceritanya masing-masing. Legenda kadang kala memuat tutur dan tata perilaku, adat istiadat, sejarah, budaya, pesan moral, filosofi, dan lain sebagainya sesuai dengan jangka waktu dan tempat daerah cerita legenda tersebut.

Legenda di provinsi Sumatera Barat termasuk menyimpan begitu banyak cerita hikayat yang tersebar di setiap daerahnya secara turun temurun. Salah satunya kisah tentang legenda Danau Kembar. Legenda Danau Kembar merupakan cerita daerah yang berasal dari kabupaten Solok. Menceritakan asal-usul terbentuknya Danau Kembar. Danau Kembar merupakan jenis Danau tektonik yang berumur jutaan tahun. Selain itu, juga dikenal sebagai Danau di atas dan Danau di bawah. Kedua Danau ini terletak di kawasan Bungo Tanjung, Alahan Panjang yang saling berdampingan di jajaran bukit barisan.

Danau Kembar untuk saat ini hanya dikenal sebagai salah satu objek wisata dua Danau kembar terindah saja, namun pada umumnya banyak dari

anak muda Indonesia terutama Sumatera Barat masih kurang mengetahui dan kurang mengenal asal usul di balik cerita legenda Danau Kembar tersebut. Khususnya anak muda Solok dari survei yang dilakukan oleh peneliti melalui data wawancara kuisioner online dari kesembilan responden asal Solok terdapat enam pelajar SMA yaitu Zizi Aufa Rafiqi (15), Syifa Sutria Ananda (16), Duratullatifah (17), Jingga Ramadiani (16), Salsabila mardatila (15), Dinda Khairiatul Qalbi (16). Selain itu juga ada dua alumni mahasiswa UNP asal Solok juga yaitu Tamira Rianti Salsabillah (23) dan Suci kurnia (23). Dari hasil survei menunjukkan bahwa lima dari sembilan responden tidak mengetahui isi dalam cerita legenda danau kembar tersebut. Disimpulkan bahwa masih banyak beberapa anak muda Solok tidak tau isi cerita legenda Danau Kembar. Semua responden juga setuju bahwa cerita legenda ini penting untuk dikenal dan harus dilestarikan nilai budaya dari nenek moyang daerah sendiri agar dapat selalu diceritakan kepada generasi selanjutnya di masa yang akan datang. Selain itu, dapat sebagai edukasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan anak muda terutama bagi yang tinggal di daerah Alahan Panjang, Solok.

Didukung pada pendapat Afif (2020: 352) dalam jurnalnya mengatakan bahwa zaman era digital ini, cerita rakyat salah satunya legenda di Sumatera Barat kurang begitu digemari dan mulai dilupakan oleh generasi muda. Dikarenakan masih kurang optimalnya minat para remaja terhadap cerita legenda yang kebanyakan berbasis media buku teks. Sedangkan para remaja saat ini cenderung lebih tertarik menonton melalui media audio visual daripada membaca buku teks. Khususnya anak remaja berumur 13-23 tahun yang jauh

lebih mudah mengingat dan memahami, apabila dibantu oleh objek visual seperti komik dan animasi. Selain itu, responden juga sepakat dengan pendapat ini bahwa perlu adanya media audiovisual untuk memperkenalkan isi cerita legenda ini.

Dalam hal ini, agar kelestarian warisan legenda lokal terutama kisah Danau Kembar tetap terjaga, penting mengikuti selera remaja masa kini yaitu dengan cara memanfaatkan media audio visual itu sendiri. Dalam audio visual terdapat berbagai program media yang ditawarkan seperti animasi, film, video, *motion comic* dan lain sebagainya. Salah satu media alternatif yang unik dan menarik untuk merancang legenda Danau Kembar yaitu adalah *motion comic*, karena media ini belum terlalu populer di Indonesia. Didukung pada pendapat Rozi (2018) dalam tugas akhirnya mengatakan bahwa walaupun bukan jadi hal baru dalam dunia komik namun *motion comic* sudah lumayan marak di luar negeri. Banyak dari perusahaan komik seperti Marvel dan DC Comic merilis *motion comic*, namun konsep komik seperti ini masih belum banyak dipakai oleh kompetitor yang ada dan masih kurang populer di Indonesia sehingga berpotensi untuk dikembangkan dan dikenalkan untuk saat ini.

Motion comic digunakan sebagai media yang menarik karena bersifat efektif, komunikatif, informatif, dan mudah diterima oleh anak-anak remaja dalam upaya mendukung untuk menyampaikan pesan moral dari cerita sebuah legenda contohnya Danau Kembar. *Motion comic* dapat menjadi potensi besar sebagai langkah awal agar generasi muda dapat mengetahui, melestarikan, dan,

memperkenalkan kembali sekaligus mengambil pelajaran dari cerita legenda tersebut sampai ke generasi berikutnya.

Berdasarkan uraian beserta alasan yang telah dikemukakan di atas, dengan demikian judul karya akhir ini adalah “Perancangan *Motion Comic* Legenda Danau Kembar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Banyak dari beberapa anak muda Solok masih belum tahu isi cerita legenda Danau Kembar.
2. Cerita legenda lokal salah satunya legenda Danau Kembar kurang begitu digemari dan mulai dilupakan oleh generasi muda.
3. Pada umumnya banyak dari anak muda Indonesia khususnya Sumatera Barat hanya mengenal Danau Kembar sebagai objek wisata dua Danau kembar terindah saja, namun kurang mengetahui asal usul di balik cerita legenda Danau Kembar tersebut.
4. Masih kurang optimalnya minat para remaja terhadap cerita legenda yang kebanyakan berbasis media buku *textbook*.
5. Anak-anak remaja saat ini cenderung lebih tertarik menonton media audio visual dibandingkan membaca buku teks cerita.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dibatasi fokus permasalahan berupa **Perancangan *Motion Comic* Legenda Danau Kembar**. *Motion comic* ini merupakan media audio visual yang menarik bersifat efektif, komunikatif, dan informatif. Hal ini dapat mendukung menyampaikan pesan moral, melestarikan, dan sekaligus mengenalkan kembali cerita dari legenda Danau Kembar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan : Bagaimana merancang *motion comic* legenda Danau Kembar sebagai media audio visual. Upaya mengenalkan kembali, melestarikan, mendukung, mengingat, dan sekaligus menyampaikan pesan moral dalam legenda Danau Kembar.

E. Orisinalitas

Dalam pembuatan karya *motion comic*, perancangan desain karakter, suasana lokasi dan lain sebagainya dibuat murni dari hasil pemikiran penulis berdasarkan referensi yang ada. **Perancangan *Motion Comic* Legenda Danau Kembar** merupakan karya orisinalitas dari penulis dan tidak ada unsur penjiplakan atau plagiat milik siapapun.

F. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari **Perancangan *Motion Comic* Legenda Danau Kembar** sebagai berikut:

1. Merancang *motion comic* sebagai wujud untuk mengenalkan isi cerita dan juga untuk menjaga kelestarian warisan legenda Danau Kembar kepada generasi muda terutama anak muda Solok.
2. Merancang *motion comic* agar anak muda khususnya Sumatera Barat maupun anak muda Indonesia pada umumnya dapat mengetahui asal usul di balik cerita legenda Danau Kembar.
3. Merancang *motion comic* untuk mengoptimalkan minat dan gemar para remaja terhadap cerita legenda.
4. Merancang *motion comic* legenda Danau Kembar sebagai media audio visual yang cenderung disukai oleh anak-anak remaja saat ini.

G. Manfaat Perancangan *Motion Comic*

1. Untuk meningkatkan daya tarik minat anak-anak remaja terutama Solok, Sumatera Barat terhadap cerita legenda lokal terutama legenda Danau Kembar.
2. Untuk menjadikan sarana alternatif kepada generasi muda saat ini yang cenderung suka menonton audio visual agar pesan moral sekaligus isi cerita dari legenda Danau Kembar lebih mudah tersampaikan.
3. Untuk wujud pelestarian dan pengenalan kembali cerita legenda Danau Kembar kepada generasi muda masa kini.