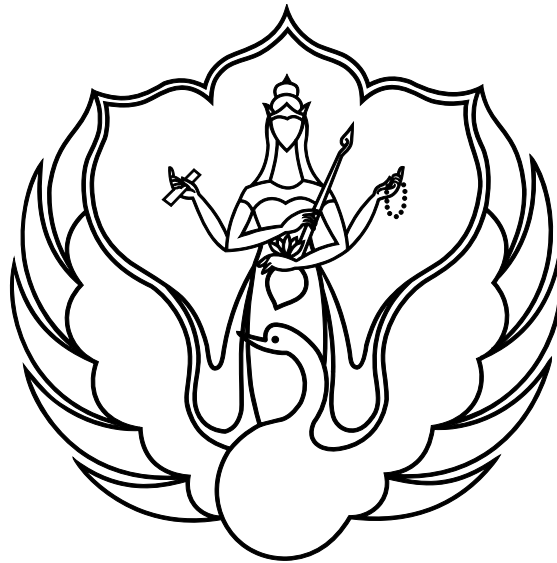


**PERANCANGAN *MOTION COMIC*  
KISAH “RAHWANA GUGUR” DALAM  
KESENIAN BUROK DI CIREBON**



**PENCIPTAAN**

**Mimin Darmini**

**NIM 1510163124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

**PERANCANGAN *MOTION COMIC*  
KISAH “RAHWANA GUGUR” DALAM  
KESENIAN BUROK DI CIREBON**



**PENCIPTAAN**

**Mimin Darmini**

**NIM 1510163124**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

**PERANCANGAN MOTION COMIC KISAH "RAHWANA GUGUR" DALAM KESENIAN BUROK DI CIREBON** diajukan oleh Mimin Darmini, NIM 1510163124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Pembimbing II/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Cognate/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/Anggota

Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

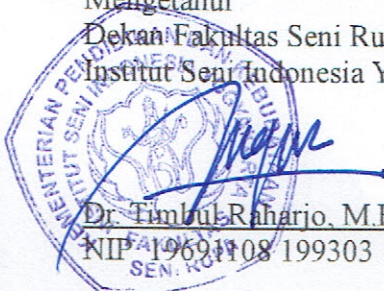
Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan skripsi ini untuk seluruh keluarga, sahabat, serta rekan-rekan terkasih. Segala do'a dan upaya akan terus dilanjutkan guna membuka jalan baru menuju masa depan yang lebih baik.*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Mimin Darmini  
Nomor Mahasiswa : 1510163124  
Fakultas : Seni Rupa  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN *MOTION COMIC* KISAH “RAHWANA GUGUR” DALAM KESENIAN BUROK DI CIREBON dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk mengakhiri masa kuliah S1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain Prodi Desain Komunikasi Visual. Perancangan Tugas Akhir tersebut diketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari perancangan yang sudah ada sebelumnya. Merupakan hasil karya asli yang dibuat berdasarkan kisah “Rahwana Gugur” dalam Kesenian Burok yang ada di Cirebon.

Yogyakarta, 30 Juni 2020

Yang Mengajukan

**Mimin Darmini**

1510163124

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta

Nama : Mimin Darmini  
NIM : 1510163124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Penciptaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir penciptaan yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION COMIC* KISAH “RAHWANA GUGUR” DALAM KESENIAN BUROK DI CIREBON**. Dengan demikian penulis memberikan kepada Upt Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 30 Juni 2020

**Mimin Darmini**  
NIM 1510163124

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir **“PERANCANGAN *MOTION COMIC* KISAH RAHWANA GUGUR DALAM KESENIAN BUROK DI CIREBON”** sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Kisah Rahwana gugur dalam kesenian Burok merupakan kisah yang mempertunjukkan peristiwa mengenai kebaikan dan keburukan. Dalam sajian pertunjukan ini, masyarakat dapat belajar bagaimana prabu Rahwana yang penuh keburukan ingin *taubatan nasuha*. Kemudian prabu Hanuman yang menginginkan keburukan dalam diri prabu Rahwana untuk sirna. Pada akhirnya kisah pertunjukan Rahwana gugur berakhir dengan kematian atas terpenggalnya kepala prabu Rahwana guna melepaskan ilmu *Rawaronte* yang ada dalam diri prabu Rahwana.

Suatu kesenian daerah merupakan sebuah karya yang mampu memberikan hiburan berkualitas serta memberikan kesempatan kepada kalangan masyarakat untuk mengenal budaya yang dimiliki kesenian burok salah satunya. Pada kesempatan ini, perancangan *motion comic* kisah Rahwana gugur diharapkan dapat memberikan peluang bagi kesenian burok untuk lebih berkembang dan lebih banyak di kenal oleh masyarakat. Sehingga mampu bertahan dan bersaing dengan dunia modern. Perancangan ini tidak dapat dikatakan sebagai sebuah karya yang sempurna. Setiap karya pastilah memiliki kekurangan, sehingga diperlukan adanya saran dan kritikan yang membangun guna memperbesar peluang menuju kesempurnaan.

**Mimin Darmini**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Semoga apa yang saya pelajari di ISI Yogyakarta dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya saat saya memulai langkah di dunia kerja pada masa mendatang. Pada kesempatan ini ungkapan rasa terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Aditya Utama, S. Sos., selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya melewati masa kuliah semester awal hingga Tugas Akhir.
4. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Arief Agung Suwasono M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingan serta arahan yang baik dalam perancangan Tugas Akhir.
6. Drs. Asnar Zacky, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingan yang berarti dalam perancangan Tugas Akhir.
7. Segenap dosen pengajar, karyawan dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masa depan.
8. Bpk. Moch. H. Atim selaku pimpinan grup Kesenian Burok Mekar Jaya Muda serta teman-teman seniman Burok serta bpk. Dede Wahidin selaku kepala seksi kesenian DISPOBUDPAR Kota Cirebon.
9. Keluarga dan teman-teman DKV ISI Yogyakarta

Diharapkan perancangan ini akan bermanfaat dimasa mendatang sebagai suatu rancangan karya yang bisa dijadikan pedoman dalam menambah ilmu pengetahuan terutama di bidang Kesenian Daerah. Akhir kata ungkapan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 30 Juni 2020

**Mimin Darmini**



## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN *MOTION COMIC* KISAH “RAHWANA GUGUR” DALAM KESENIAN BUROK DI CIREBON**

**Mimin Darmini**

**1510163124**

Pembahasan mengenai suatu kesenian daerah tidak akan ada habisnya dengan segala banyaknya jenis serta ragam suku budaya yang dimiliki negara Indonesia. Beberapa diantaranya merupakan kesenian daerah yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat Indonesia bahkan luar negeri. Namun, tidak semua kesenian daerah mendapatkan perhatian. Beberapa diantaranya mulai hilang dan terkikis budaya baru yang lebih modern. Salah satunya merupakan Kesenian Burok. Dalam Kesenian Burok terdapat banyak ragam hiburan tarian boneka-boneka besar yang diiringi musik “genjring burok” salah satunya yaitu pertunjukan kisah “Rahwana Gugur”. Kisah Rahwana Gugur merupakan kisah yang berasal dari kisah pewayangan Hindu-Ramayana yang kemudian dikembangkan dalam suatu kisah baru dalam seni burok untuk menebarkan pedoman-pedoman baik kepada masyarakat dengan mempertunjukan akhir hidup Prabu Rahwana yang telah menebar keburukan. Dihadirkannya *Motion Comic* kisah Rahwana Gugur karena dirasa mampu memperkenalkan secara praktis suatu kesenian daerah kepada masyarakat terutama kalangan muda sehingga Kesenian Burok sebagai suatu kesenian daerah akan tetap dikenal oleh semua orang.

Kata kunci: Kesenian Burok, Kisah Rahwana Gugur, *Motion Comic*, Komik

## ABSTRACT

### ***MOTION COMIC DESIGN OF "RAHWANA GUGUR" STORY IN THE WONDERFUL ART IN CIREBON***

**Mimin Darmini 1510163124**

*The discussion on a regional art will never end with all the many types and diversity of ethnic groups that belong to the Indonesian state. Some of them are regional arts that are well known by the Indonesian community and even abroad. However, not all regional arts get attention. Some of them are starting to disappear and eroded by new, more modern cultures. One of them is Burok Art. In Burok Art, there are many kinds of entertainment for large puppet dances accompanied by "genjring burok" music, one of which is the performance of the story of "Ravana Fall". The story of the Fall Rahwana is a story that originates from the Hindu-Ramayana puppet story which is then developed in a new story in fugitive art to spread good guidelines to the public by demonstrating the end of King Rahwana's life that has spread evil. He presented the Motion Comic story of Rahwana's dead because it was felt to be able to introduce practically a regional art to the community, especially young people so that Burok Art as a regional art would still be known by everyone.*

*Keywords: Burok Art, The Story of Ravana Fall, Motion Comics, Comics*

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Lembar Keaslian Karya.....	iv
Lembar Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Ucapan Terima Kasih.....	viii
Abstrak .....	ix
Abstract .....	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel .....	xviii
Daftar Lampiran .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan dan Lingkup Perancangan .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan .....	5
H. Konsep Perancangan .....	6
I. Skematika Perancangan .....	9
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>10</b>
A. Tinjauan Literatur Tentang Pertunjukan Kisah “Rahwana Gugur” Dalam Kesenian Burok Cirebon .....	11
1. Definisi Burok atau <i>Buraq</i> .....	11
2. Definisi Kesenian Burok .....	12
3. Kesenian Burok Mekar Jaya Muda Pabuaran Wetan Cirebon.....	14
a. Mekar Jaya Muda.....	14

b. Karakter Pertunjukan Kisah Rahwana Gugur dalam Kesenian Burok Mekar Jaya Muda.....	17
B. Tinjauan tentang Komik dan <i>Motion Comic</i> .....	23
1. Pengertian <i>Motion Comic</i> .....	23
2. Perbedaan <i>Motion Comic</i> dan Komik .....	24
3. Fungsi dan Peranan <i>Motion Comic</i> dalam Kehidupan Sosial .....	24
4. Sejarah dan Perkembangan Komik .....	26
5. Bentuk dan Komik .....	26
6. Elemen dalam Komik dan <i>Motion Comic</i> .....	27
7. Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	31
C. Analisis Data .....	39
1. <i>What</i> (apa yang akan dibuat?) .....	40
2. <i>Why</i> (mengapa perancangan <i>Motion Comic</i> ini perlu untuk dibuat?) ..	40
3. <i>Who</i> (siapa <i>target audience</i> dalam perancangan <i>Motion Comic</i> ini ?) .	40
4. <i>Where</i> (dimana hasil perancangan akan dipublikasikan ?) .....	40
5. <i>When</i> (Kapan hasil perancangan <i>Motion Comic</i> ini akan dipublikasikan?) .....	40
6. <i>How</i> (Bagaimana merancang <i>Motion Comic</i> kisah “Rahwana Gugur” .	41
D. Simpulan dan Pemecahan Masalah.....	41
BAB III KONSEP DESAIN .....	42
A. Konsep Kreatif .....	42
1. Tujuan Kreatif .....	42
2. Strategi Kreatif .....	42
a. <i>Target Audience</i> .....	42
b. Format dan Ukuran <i>Motion Comic</i> .....	43
c. Isi dan Tema Cerita <i>Motion Comic</i> .....	44
d. Gaya Visual/Grafisi.....	44
e. Teknik Visualisasi .....	45
B. Program Kreatif.....	46
1. Judul <i>Motion Comic</i> .....	46
2. Sinopsis .....	47
3. <i>Storyline</i> .....	47

4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	54
5. Balon Kata .....	59
6. Tone Warna .....	60
7. Tipografi.....	60
8. <i>Software dan Hardware</i> .....	62
9. Langkah Produksi <i>Motion Comic</i> kisah “Rahwana Gugur” .....	63
10. Media Pendukung.....	64
<b>BAB IV. VISUALISASI</b> .....	<b>65</b>
A. Studi Visual Karakter.....	65
1. Prabu Rahwana .....	65
2. Prabu Hanuman.....	68
3. Gerandong.....	71
4. Sugriwa .....	74
5. Burok.....	76
6. Penduduk.....	78
B. Studi Visual Lingkungan .....	79
C. <i>Storyboard</i> .....	81
D. <i>Motion Comic</i> .....	98
E. Media Pendukung .....	119
F. Poster Pameran Tugas Akhir .....	119
G. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	120
H. GSM (Graphic Standard Manual) .....	121
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>133</b>
A. Kesimpulan .....	133
B. Saran.....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>136</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>137</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Penggambaran Sosok Burok .....	11
Gambar 2.2	Saya dan Kepala Seksi Kesenian DISPOBUDPAR kota Cirebon.	12
Gambar 2.3	ScreenShot Video Pertunjukan Tarian Burok Mekar Jaya Muda ..	13
Gambar 2.4	Saya dan Ketua Grup Kesenian Burok Mekar Jaya Muda.....	14
Gambar 2.5	Kepala Boneka Burok dan Boneka Prabu Rahwana .....	17
Gambar 2.6	Screenshot Video Bentuk dan rupa boneka prabu Rahwana grup Kesenian Burok Mekar Jaya Muda .....	18
Gambar 2.7	ScreenShot Video Karakter prabu Hanuman .....	20
Gambar 2.8	ScreenShot Karakter Gerandong.....	21
Gambar 2.9	ScreenShot Video Karakter Sugriwa .....	22
Gambar 2.10	Komik Kampanye Politik .....	26
Gambar 2.11	<i>Line Weight</i> .....	31
Gambar 2.12	<i>Spotting Black</i> .....	32
Gambar 2.13	<i>Feathering</i> .....	32
Gambar 2.14	<i>Facial Shadow Guide</i> .....	33
Gambar 2.15	<i>Inking Backgrounds</i> .....	34
Gambar 2.16	Pukulan <i>Windup</i> dan <i>The Follow Through</i> .....	35
Gambar 2.17	<i>Clean Punch</i> .....	36
Gambar 2.18	<i>The Lunge Attack</i> .....	37
Gambar 2.19	Leaving Into the Punch or Kick .....	38
Gambar 2.20	The Balance of Power .....	39
Gambar 3.1	Boneka Prabu Rahwana dalam Kesenian Burok .....	45
Gambar 3.2	Bentuk Representasi Visual dari Boneka Prabu Rahwana dalam Kesenian Burok .....	46
Gambar 3.3	Tipografi untuk Judul .....	47
Gambar 3.4	Prabu Rahwana dalam Pertunjukan Kesenian Burok .....	54
Gambar 3.5	Prabu Hanuman .....	55
Gambar 3.6	Sugriwa .....	56
Gambar 3.7	Gerandong .....	57
Gambar 3.8	<i>Motion Comic the Watchmen</i> .....	59

Gambar 3.9	Balon Kata Yang Akan Digunakan Pada <i>Motion Comic</i> .....	59
Gambar 3.10	Tone Warna Pada <i>Motion Comic</i> Kisah Rahwana Gugur .....	60
Gambar 3.11	<i>Font</i> untuk balon kata pada <i>Motion Comic</i> .....	62
Gambar 4.1	Busana Prabu Rahwana dalam Kesenian Burok MJM .....	65
Gambar 4.2	Busana Prabu Rahwana dan Gerandong dalam Kesenian Burok MJM .....	65
Gambar 4.3	Sketsa Karakter Prabu Rahwana .....	66
Gambar 4.4	Konsep karakter kepala Prabu Rahwana .....	67
Gambar 4.5	Konsep karakter tubuh Prabu Rahwana .....	67
Gambar 4.6	Prabu Hanuman mengalahkan Prabu Rahwana dalam Kesenian Burok MJM .....	68
Gambar 4.7	Prabu Hanuman dalam Kesenian Burok MJM .....	68
Gambar 4.8	Sketsa Prabu Hanuman .....	69
Gambar 4.9	Konsep Karakter Prabu Hanuman.....	69
Gambar 4.10	Studi Visual Senjata Prabu Hanuman, GADA.....	70
Gambar 4.11	Sketsa Visual Senjata GADA .....	70
Gambar 4.12	Konsep Visual Senjata GADA.....	71
Gambar 4.13	Prabu Hanuman dan Gerandong dalam Kesenian Burok MJM ....	71
Gambar 4.14	Prabu Rahwana dan Gerandong dalam Kesenian Burok MJM .....	72
Gambar 4.15	Sketsa Konsep Karakter Gerandong .....	72
Gambar 4.16	Konsep Karakter Gerandong.....	73
Gambar 4.17	Sugriwa dalam Kesenian Burok MJM.....	73
Gambar 4.18	Sketsa Karakter Sugriwa .....	74
Gambar 4.19	Konsep Karakter Sugriwa .....	74
Gambar 4.20	Studi Visual <i>Bedog/Golok</i> .....	75
Gambar 4.21	Sketsa Visual <i>Bedog/Golok</i> Sugriwa .....	75
Gambar 4.22	Konsep Visual <i>Bedog/Golok</i> Sugriwa .....	75
Gambar 4.23	Burok dalam Kesenian Burok MJM .....	76
Gambar 4.24	Sketsa Karakter Burok .....	77
Gambar 4.25	Konsep Karakter Burok.....	77
Gambar 4.26	Studi Karakter Penduduk .....	78
Gambar 4.27	Sketsa Karakter Penduduk .....	78

Gambar 4.28	Konsep Karakter Penduduk.....	79
Gambar 4.29	Sketsa Konsep Visual Gunung Ciremai.....	79
Gambar 4.30	Konsep Visual Gunung Ciremai .....	80
Gambar 4.31	Sketsa dan Konsep Visual tanah dalam cerita.....	80
Gambar 4.32	Sketsa Konsep Visual Lingkungan Kaki Bukit Rumah Penduduk	81
Gambar 4.33	Konsep Visual Lingkungan Kaki Bukit Rumah Penduduk .....	120
Gambar 4.34	<i>Teaser Motion Comic</i> Kisah Rahwana Gugur .....	120
Gambar 4.35	<i>QR Code Teaser Motion Comic</i> kisah Rahwana Gugur .....	121
Gambar 4.36	<i>QR Code Motion Comic</i> kisah Rahwana Gugur .....	121
Gambar 4.37	<i>Booklet Motion Comic</i> Kisah Rahwana Gugur .....	122
Gambar 4.38	<i>Mock Up Booklet Motion Comic</i> Kisah Rahwana Gugur .....	122
Gambar 4.39	<i>Mock Up Kaos untuk Merchandise</i> .....	120
Gambar 4.40	Poster Pameran Tugas Akhir.....	121
Gambar 4.41	Mock Up Katalog Pameran Tugas Akhir .....	123
Gambar 4.42	Katalog Pameran Tugas Akhir Bagian Depan .....	123
Gambar 4.43	Katalog Pameran Tugas Akhir Bagian Belakang.....	124
Gambar 4.44	GSM Pameran Tugas Akhir .....	128



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Kesenian Burok tersebar di wilayah sekitar daerah Kabupaten Cirebon dan Kabupaten Brebes. Merupakan wilayah dengan kondisi geografis yang banyak memiliki kemungkinan adanya persilangan budaya seperti Sunda, Jawa, Cina, Arab dan India. Kondisi pada masa-masa kolonial mengakibatkan penyatuan kulturasi budaya di masyarakat baik itu dalam bahasa, adat dan kesenian. Lahirnya musik tarling dikatakan sebagai buah pengembangan dari pengaruh budaya yang telah terakulturasi yang kemudian dijadikan sebagai musik iringan dalam pentas kesenian Burok. Seni Burok menjadi salah satu bukti adanya pencampuran suatu kultur. Kemunculan seni Burokan berawal sekitar tahun 1934. Bermula dari Abah Kalil seorang penduduk desa Kalimaro Kecamatan Babakan yang kemudian membuat kreasi boneka Badawang yaitu boneka-boneka berukuran besar seperti kuda terbang *Buraq*. Kesenian Burok menurut beberapa sumber dikatakan sebagai sebuah kesenian yang pertama kali diperkenalkan oleh Kanjeng Sunan Kalijaga untuk mengajak masyarakat berkumpul dan memberikan dakwah.

*Buraq* dalam perwujudannya merupakan sosok binatang berkaki empat bersayap lebar di badannya. Kepala *Buraq* memiliki wujud manusia dengan paras wajah seorang perempuan cantik. Kesenian Burok merupakan salah satu kesenian yang di selenggarakan pada saat perayaan tertentu seperti Khataman, Sunatan, Perkawinan, Marhabanan dan lain-lain. Proses pelaksanaan pertunjukan kesenian diawali dengan sebuah tarian dari dua sosok boneka burok di dampingi iringan musik yang kemudian dipertunjukan keliling kampung sebagai pengantar atau pengiring dari pengantin sunat (Anak-anak sebelum di sunat biasanya akan dinaikan keatas burok dan diiring dengan tarian burok). Iringan musik dalam Kesenian Burok dulu dinamakan Genjring Burok. Kesenian burok biasanya di dampingi odong-odong, pertunjukan sulap serta beberapa karakter boneka-boneka Badawang yaitu seperti Hanoman, Gerandong, Gajah, Macan, Babarongan serta Barongsai.

Rahwana Gugur dalam kesenian burok menceritakan tentang bagaimana Hanoman bekerjasama dengan patihnya untuk mengalahkan ilmu Rawaronte milik Rahwana dan kemudian memenggal kepala Rahwana. Pertunjukan dalam kisah Rahwana Gugur disisipkan pedoman-pedoman tentang kebaikan dan keburukan yang dituturkan menggunakan bahasa daerah.

Karakter dalam kesenian ini salah satunya adalah Gajah, mewakili akulturasi dalam agama Hindu (Ganesha). Macan disebut sebagai suatu perwakilan akan sosok kegagahan prabu Siliwangi selaku ayah pangeran Walasungsang (Pendiri Keraton Kasepuhan di Cirebon). Dalam perkembangannya hingga sekarang, karakter dalam kesenian burok terus bertambah dengan kemunculan Rahwana. Rahwana dalam kepercayaan Hindu yaitu tokoh utama yang bertentangan terhadap Rama dalam Sastra Hindu Ramayana. Dalam kesenian Burok akulturasi dari berbagai segi kepercayaan dan budaya tergabung menjadi suatu kesenian. Di mitologi Islam (Hamiyah dan Samiyah) Burok atau *Buraq* adalah sesosok makhluk ciptaan Allah S.W.T yang terbuat dari Cahaya. *Buraq* sendiri merupakan tunggangan yang membawa Nabi Muhammad dari masjid al-Aqsa menuju Mi'raj ketika peristiwa Isra Mi'raj (www.islami.com, 2018).

Di beberapa perayaan, Kesenian Burok yang keberadaannya sempat menurun kembali menjadi perhatian masyarakat setelah masuknya beberapa karakter Badawang baru. Tidak dapat dikatakan sebagai Badawang sepenuhnya karena beberapa karakter bukanlah berasal dari kultur budaya lokal melainkan karakter-karakter lucu dari beberapa serial film kartun dan anime bisa dikatakan juga sebagai badut. Misalnya karakter *Shaun the sheep*, *minions*, *Doraemon*, *Nobita*, *Shizuka* dll. Munculnya karakter-karakter luar ini kemungkinan digunakan sebagai media untuk menarik peminat di masyarakat sehingga Kesenian Burok dapat terus dilestarikan.

Waktu mengikis keaslian dari kesenian Burok, perkembangan dan perubahan cara penyampaian nilai seni tari dari kesenian Burok semakin jauh dari nilai budaya pada masa dulu. Dalam beberapa dekade Kesenian Burok memang selalu mempertunjukkan tariannya dengan iringan dari musik tarling dangdut meskipun pada awalnya hanya berupa musik dari dentuman

genjring burok. Nilai tradisi dalam kesenian Burok semakin terkikis, masyarakat pada masa sekarang lebih mengetahui kesenian Burok hanya sebagai suatu pertunjukan boneka tarian penghibur.

Penyampaian informasi nilai tradisi dalam kesenian Burok dapat dilakukan dengan cara yang berbeda tanpa perlu merubah secara langsung struktur tarian dan musik yang ada dalam kesenian Burok yaitu dengan menggunakan media Komik. Komik merupakan media baca yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat. Melalui media komik, masyarakat dapat mengetahui keaslian dari nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan kesenian Burok. Terutama dalam pertunjukan kisah Rahwana Gugur. Masyarakat tentunya ingin tahu bagaimana cerita dari kisah Rahwana Gugur dalam kesenian burok. Oleh karena itu komik merupakan media yang cukup mampu untuk menggambarkan bagaimana sesungguhnya pertunjukan kisah Rahwana Gugur dalam kesenian burok.

Cara penyampaian informasi melalui media komik dapat mengembalikan representasi nilai dan tradisi yang dimiliki kesenian Burok sehingga tidak terkikis oleh *modernitas*. Komik berdasarkan basis medianya yaitu komik berbasis kertas, komik berbasis digital, dan komik berbasis media baru/*Motion Comic*. *Motion Comic* dipandang sebagai pilihan yang lebih efisien untuk lebih mengenalkan kesenian burok kepada masyarakat karena memiliki jangkauan lebih luas dalam menyampaikan informasi. Seiring dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi kini perwujudan komik tidak hanya terbatas pada kertas. *Motion Comic* adalah gabungan antara komik dengan animasi /*Limited Animation* (Indria Maharsi, 2011: 161). Penggabungan ini dapat menciptakan bentuk visual yang bisa didampingi iringan musik, efek suara dengan panel dan visual yang bergerak. *Motion Comic* sangat efisien karena dapat dilihat melalui berbagai media seperti *Smartphone* yang merupakan media elektronik paling banyak dipakai oleh masyarakat. Dengan adanya *Motion Comic* diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal kesenian Burok dari segi nilai-nilai tradisi dan budaya sebagai upaya untuk melestarikan aset penting yang dimiliki oleh Negara Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam perancangan *Motion Comic* ini adalah:

Bagaimana merancang *Motion Comic* kisah “Rahwana Gugur” yang merepresentasikan nilai filosofi budaya yang ada dalam kesenian Burok?

## **C. Batasan dan Lingkup Perancangan**

Guna memudahkan proses perancangan maka pengumpulan data akan dibatasi pada:

1. Kisah “Rahwana Gugur” dalam kesenian Burok.
2. Grup Kesenian Burok Mekar Jaya Muda (MJM) sebagai obyek data.

## **D. Tujuan perancangan**

Tujuan dari perancangan *Motion Comic* ini adalah:

Untuk melestarikan Kesenian Burok dengan dengan tidak meninggalkan nilai filosofi budaya yang ada dalam kesenian Burok. secara informatif dan menarik kepada masyarakat melalui *Motion Comic*.

## **E. Manfaat Perancangan**

Hasil perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat bagi masyarakat luas diharapkan dapat memberikan lebih banyak pengetahuan umum mengenai aspek-aspek dalam kesenian daerah yang ada di lingkungan. Masyarakat juga dapat mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah pertunjukan seni terutama kesenian Burok.
2. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yaitu supaya lebih banyak menambah referensi komik mengenai ragam kesenian daerah yang ada di Indonesia, sehingga bisa dijadikan pembelajaran di masa depan.
3. Manfaat bagi dunia perkomikan yaitu untuk lebih banyak menambah ragam konsep cerita yang menarik sehingga bisa bermanfaat bagi perkembangan dunia komik.
4. Manfaat bagi *Target Audience* yaitu agar lebih banyak mengenal dan

mendapatkan pengetahuan tentang Kesenian Burok. Sehingga masyarakat dapat lebih cerdas dalam mengenali nilai dan budaya yang ada dalam kesenian Burok/*Buraq*.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Komik

Menurut Scott McCloud (2002:9) dalam bukunya *Understanding Comic* mengatakan bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya.

### 2. *Motion Comic*

*Motion Comic* adalah gabungan antara komik dengan animasi /*Limited Animation* (Indiria Maharsi, 2011: 161).

### 3. Burok/*Buraq*

Di mitologi Islam (Hamiyah dan Samiyah) Burok atau *Buraq* adalah sesosok makhluk ciptaan Allah S.W.T yang terbuat dari Cahaya. *Buraq* sendiri merupakan tunggangan yang membawa Nabi Muhammad dari masjid al-Aqsa menuju Mi'raj ketika peristiwa isra Mi'raj (www.islami.com, 2018).

### 4. Kesenian Burok

Menurut Dede Wahidin selaku Kepala seksi Kesenian DISPOBUDPAR Kota Cirebon kesenian Burok/*Buraq* adalah jenis kesenian yang biasa digelar untuk helaran (karnaval/iring-iringan) mengarak pengantin sunat diiringi dengan musik/bunyi-bunyian dan dibawa berkeliling (terbang).

## **G. Metode Perancangan**

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode yaitu:

#### a. Dokumentasi

Dokumentasi Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang membahas tentang berbagai aksi pertunjukan Kesenian Burok terutama pada bagian pertunjukan Kisah “Rahwana Gugur”.

b. Wawancara

Informasi dapat diperkuat dengan mencari data literatur melalui wawancara kepada ahli sejarah serta pelaku dalam kesenian Burok. Menggali informasi lebih banyak mengenai kesenian Burok melalui narasumber serta pelaku-pelaku kesenian yang terdapat dalam pertunjukan kisah “Rahwana Gugur”.

c. Observasi

Observasi dilakukan ditempat tinggal atau kantor salah satu grup Kesenian Burok yang akan diamati. Yaitu grup kesenian Burok MJM (Mekar Jaya Muda) yang bertempat di Kecamatan Pabuaran Kota Cirebon.

2. Metode Analisa Data Saya mengikuti format dr kating pak... jd saya pikir memang perlu juga dicantumkan

a. Data Primer

1).Buku

Buku sejarah mengenai kisah-kisah Ramayana dalam berbagai versi guna mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan seni kisah “Rahwana Gugur” sehingga maksud dari diadakannya kisah Rahwana bisa disampaikan dalam bentuk *Motion Comic*.

2).Dokumentasi

Mengambil gambar dan video bersangkutan guna mengamati materi-materi visual yang terkandung saat pertunjukan kesenian diadakan, untuk kemudian materi tersebut dijadikan sebagai acuan visual saat perancangan *Motion Comic*.

b. Data Sekunder

Berbagai media tertentu yang dapat dijadikan referensi guna mendapatkan informasi mengenai Kesenian Burok serta karakter Rahwana seperti internet, artikel, dan berita.

## H. Konsep Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode penelitian historis kualitatif guna mengumpulkan berbagai data valid serta materi-materi yang akan

digunakan dalam perancangan. Dokumen tertulis mengenai Data observasi serta analisis hasil wawancara yang telah dilakukan. Analisis Data ini menggunakan metode penelitian 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, dan Bagaimana).

1. 5 W + 1 H

- a. *What* (apa) yang akan dibuat?
- b. *Why* (mengapa) perancangan *Motion Comic* ini perlu untuk dibuat ?
- c. *Who* (siapa) target sasaran dalam perancangan *Motion Comic* ini ?
- d. *Where* (dimana) hasil perancangan akan dipublikasikan ?
- e. *When* (Kapan) hasil perancangan *Motion Comic* ini akan dipublikasikan ?
- f. *How* (Bagaimana) merancang *Motion Comic* kisah “Rahwana Gugur” dalam Kesenian Burok secara informatif dan menarik bagi masyarakat ?

2. Metode Konsep Perancangan

- a. Konsep Kreatif
  - 1). Tujuan Kreatif
  - 2). Strategi Kreatif
- b. Program Kreatif
  - 1). Judul
  - 2). Sinopsis
  - 3). *Storyline*
  - 4). Deskripsi Karakter
  - 5). Gaya Layout/Panel/Balon
  - 6). Tone Warna
  - 7). Tipografi
  - 8). Pembukaan dan Penutupan Cerita
  - 9). Software dan Hardware

3. Metode Visualisasi Desain

- a. Studi Visual
- b. Studi Karakter dan Pendukung
- c. *Storyboard*
- d. *Screenshot Motion Comic*

e. Media Pendukung

- 1). Teaser
- 2). *Booklet Motion Comic*
- 3). Poster
- 4). Kaos



## I. Skematika Perancangan

