

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION COMIC***  
**“SUWIDAK LORO”**



**PERANCANGAN**  
**Oleh:**

**Aenun Dafiq**  
**NIM: 1512384024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2021**

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN**  
**MENGGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA ZOO**  
**YOGYAKARTA**

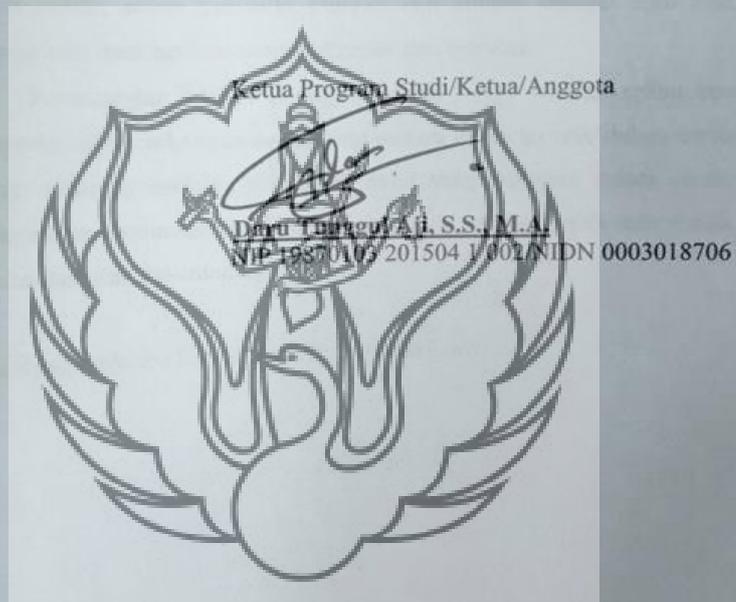


**Aenun Dafiq**  
**NIM: 1512384024**

Jurnal 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  
2021

Jurnal Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* "SUWIDAK LORO"** diajukan oleh  
AENUN DAFIQ, NIM 1512384024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual,  
Jurusan Desain (Kode Prodi: 90241), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



## ABSTRAK

*Motion comic* ini bertujuan sebagai media yang tepat untuk memperkenalkan salah satu cerita folklor terhadap remaja. Pengenalan nilai-nilai norma dan permasalahan *self love* sangat rentan dirasakan oleh remaja jaman sekarang. Sangat disayangkan pula bahwa cerita folklor yang bukan hanya menghibur, namun juga mengedukasi masih dirasa kurang terekspos. Tema *motion comic* ini tentu sangat menarik untuk diangkat, karena cerita folklor masih jarang untuk diangkat dalam *motion comic*. *Motion comic*, selain memiliki ilustrasi dan motion sebagai nilai seni, tentunya bisa memberikan suatu informasi dan hiburan.

Perancangan *Motion Comic* “Suwidak Loro” ini diharapkan bisa memperkenalkan sekaligus mendorong remaja untuk tertarik dalam cerita folklor, tentunya bersama nilai-nilai moral yang tertanam dalam cerita. Perancangan *motion comic* ini diharapkan bisa menjadi salah satu media hiburan dan edukasi untuk remaja.

Kata Kunci: *Motion Comic*, Komik, Suwidak Loro



## **ABSTRACT**

*The book illustration aims to be introduce media about the rides at Gembira Loka Zoo which is targetting children. Gembira Loka Zoo's media promotion of their rides are less effective and less reachable for kids, reflecting their media promotions are using website and brochure. This book illustration is fascinating to discussed when majority of children's book has so many illustrations and texts as translating the illustrations. The book illustrations, apart from having the artistic value, it surely can gives informations or entertainment purpose.*

*Designing the book illustration about rides experience in Gembira Loka Zoo is expected to introduce and encourage children so they could be interested with Gembira Loka Zoo rides. Surely, this book is expected to be one of the contributor to persuade children and promoting Gembira Loka Zoo rides.*

*Keywords: Book illustration, rides, children, Gembira Loka Zoo*



## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, penurunan kualitas moral tengah menjalar dan menjangkiti bangsa Indonesia. Globalisasi memberikan dampak negatif melalui perubahan yang cenderung mengarah pada krisis moral dan akhlak. Seperti halnya fenomena yang sedang marak belakangan ini yaitu bullying dan body shaming atau penghinaan fisik. Kebiasaan tersebut banyak terjadi di hampir keseharian kita. Perilaku tersebut banyak ditemukan di dunia maya seperti media sosial. Menurut Komnas Perlindungan Anak Indonesia, bullying di tahun 2018 meningkat cukup signifikan di kalangan para siswa seiring dengan penggunaan internet dan media sosial di kalangan anak-anak, termasuk kasus body shaming (Lazuardi, 2018, Tribunnews.com).

Tidak main-main, dampak negatif yang ditimbulkan dari body shaming adalah rasa malu, kurangnya kepercayaan diri, dan kecenderungan menutup diri. Dampak ini membuat korban selalu memandang dirinya kurang dan bahkan sampai depresi. Tentunya tindakan ini harus disikapi secara proaktif yaitu dengan menanamkan rasa kepercayaan diri, menumbuhkan kecintaan diri (self love), menemukan sisi positif dalam diri sendiri, dan menjadi pribadi yang senantiasa bersyukur. Kiat-kiat inilah yang dituangkan dalam cerita rakyat Suwidak Loro. Seperti namanya, Suwidak Loro adalah gadis buruk rupa yang hanya memiliki 60 (suwidak) helai rambut dan dua (loro) buah gigi. Menyadari fisiknya yang tidak sempurna, ibu Suwidak Loro senantiasa berdoa dan mendorong anaknya untuk menumbuhkan rasa cinta dan kepercayaan terhadap diri sendiri. Hingga akhirnya, setelah melewati pahitnya kehidupan, buah kesabarannya menjadikan Suwidak Loro berubah menjadi wanita cantik hingga akhirnya dipersunting raja.

Kisah Suwidak Loro adalah salah satu wujud cerita rakyat atau folklor yang berkembang di masyarakat Jawa Tengah. Folklor merupakan sebuah bagian dari kebudayaan yang turun-temurun di masyarakat secara tradisional terutama dalam bentuk lisan dan isyarat. Sayangnya keberadaan maupun cerita tentang putri Suwidak Loro ini hanya sedikit yang mengetahui baik dari

masyarakat luar ataupun masyarakat Jawa Tengah itu sendiri. Padahal adanya folklor yang berkembang di masyarakat juga menjadi sebuah cerminan angan-angan, pendidikan dan juga norma yang berkembang dan dipatuhi di masyarakat. Dikhawatirkan kedepannya cerita tersebut perlahan akan dilupakan atau bahkan hilang rasa ketertarikan untuk mengetahui tentang cerita rakyat yang ada disekitarnya.

Pengangkatan cerita ini didasari pada tata nilai, norma dan etika Jawa yang terdapat di dalamnya, di mana nilai-nilai tersebut sudah mulai dilupakan dan seharusnya diinternalisasi oleh orang Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perancangan ini mengangkat kisah Suwidak Loro, sebagai upaya untuk melestarikan nilai sejarah dan budaya yang ada di dalamnya, sekaligus melestarikan cerita-cerita berdasarkan manuskrip Jawa. Selain itu, perancangan ini juga merupakan bentuk atau upaya untuk membantu Badan Pelestarian Budaya dan Cerita Rakyat dalam melestarikan folklore, salah satunya cerita rakyat Suwidak Loro agar tetap eksis di tengah perkembangan zaman.

Menariknya, cerita ini memiliki unsur edukasi yang sangat relevan dan bisa diteladani oleh masyarakat, terutama kalangan anak-anak dan remaja, khususnya terkait dengan fenomena bullying dan body shaming. Maka dari itu cerita ini sangat relevan untuk menyampaikan pesan mengenai kiat-kiat positif untuk menghindari ancaman bullying yang kian marak di kalangan anak muda di dunia maya.

Cerita ini akan diangkat dalam bentuk motion comic sebagai media yang direlevansikan dengan perilaku anak-anak dan remaja yang kini lekat dengan gadget dan internet. Motion comic merupakan bentuk animasi gerak menggabungkan unsur cetak komik dan animasi. Panel individu diperluas menjadi gambar penuh sementara efek suara, akting suara, dan animasi ditambahkan ke dalam karya. Kotak teks dan balon efek suara biasanya dihapus untuk menampilkan lebih banyak unsur objek yang dianimasikan. Motion comic sering dirilis sebagai serial pendek yang mencakup cerita dari seri yang sudah berjalan lama atau sebagai video promosi.

Melalui motion comic, audience tidak hanya melihat dan membaca komik namun juga bisa menikmati animasi yang disajikan secara terbatas dengan kecanggihan teknologi yang mumpuni. Motion comic dapat pula dipadukan dengan teks dan narasi. Motion comic Menurut M. Keith Booker (2014:1823) merupakan kombinasi grid komik tradisional dengan elemen-elemen animasi, termasuk transisi animasi, panning dan zooming dalam detailnya, dan dengan soundtrack. Motion comic dinilai lebih menarik jika dibandingkan dengan komik biasa, karena motion comic mengandung aspek grafis, gambar yang dapat menggantikan narasi panjang, sehingga dapat menghantarkan pembaca pada berbagai realitas yang terkadang sulit dibayangkan (Bonneff, 1998:8).

Motion comic mampu menampilkan sebuah visual yang tidak ada di media lain, khususnya elemen penggabungan antara komik dan animasi. Selain itu, pada perkembangan motion comic di Indonesia, jarang sekali ditemui motion comic yang mengangkat cerita rakyat. Karenanya, perancangan ini diharapkan dapat menjadi suatu terobosan baru dan menambah warna baru bagi dunia komik, khususnya motion comic. Bahkan, beberapa media di luar motion comic kurang mampu menceritakan kisah Suwidak Loro, misalnya hanya menampilkan slide show dan narasi bergambar, maka dari itu, motion comic dirasa lebih efisien menyampaikan cerita rakyat Sudiwak Loro dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi semua kalangan.

## 2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* “Suwidak Loro” yang mampu mengedukasi anak-anak dan remaja agar terhindar dari fenomena *bullying* dan/atau *body shaming* yang dewasa ini menjadi masalah bagi generasi remaja saat ini?

## 3. Tujuan Perancangan

Untuk mengangkat kembali cerita rakyat Suwidak Loro yang memiliki nilai yang masih relevan dengan fenomena *bullying* dan/atau *body shaming* melalui media edukasi remaja untuk menghindari fenomena tersebut..

## 4. Metode dan Analisis

a. Data yang diperlukan

1) Data Primer

Data primer bisa didapatkan melalui proses mencari info beberapa wahana yang terkait, observasi tempat, brosur, buku, *website* dan mencoba wahana yang ada sehingga bisa dijadikan materi dan data.

2) Data Sekunder

Data sekunder yang diambil adalah foto dokumentasi tempat, wawancara di lokasi dan data dari internet.

b. Analisis 5W + 1H

Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis *5W+1H* yaitu *What, Who, Where, When, Why, How*.

1) *What*: Apa yang akan dirancang?

Karya tulis ini membahas perancangan *motion comic* yang mengangkat cerita rakyat Suwidak Loro yang memiliki nilai-nilai budaya yang masih sangat relevan dengan fenomena masa kini mengenai *bullying* dan/atau *body shaming*.

2) *Who*: Siapa target *audiences* dari perancangan ini?

Target *audiences* dari perancangan ini adalah anak-anak serta remaja, umur 7-19 tahun.

3) *When*: Kapan latar waktu perancangan ini akan dibuat atau diproduksi?

Perancangan ini akan dibuat pada tahun 2021

4) *Where*: Di mana perancangan ini akan disebarluaskan??

Hasil dari perancangan ini nantinya akan disebarluaskan di beberapa sosial media..

5) *Why*: Mengapa perlu melakukan perancangan ini?

Fenomena mengenai *bullying* dan/atau *body shaming* yang terjadi di kalangan anak muda Indonesia memiliki dampak negatif yang banyak. Sementara fenomena tersebut ternyata sudah menjadi sebuah cerita rakyat, yakni Suwidak Loro yang masih memiliki nilai-nilai relevan dengan fenomena tersebut. Namun sayang, semakin sedikit anak muda yang mengetahui

bahkan mengamalkan nilai-nilai baik dalam cerita Suwidak Loro. Maka dari itu, perancangan ini dibuat untuk kembali menumbuhkan rasa ingin tahu dan cinta pada cerita rakyat, khususnya Sediwak Loro, agar nilai-nilai yang terkandung dalam cerita ini dapat diamalkan oleh target *audiences*.

6) *How*: Bagaimana tahap perancangan *motion comic* ini?

Perancangan *motion comic* ini akan melewati tiga tahap yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



## B. ISI/PEMBAHASAN

### 1. Teori

#### a. Folklor

Istilah folklor berasal dari bahasa Inggris *folklore* yang pertama kali dikemukakan oleh sejarawan Inggris William Thoms dalam sebuah surat yang diterbitkan oleh London Journal pada tahun 1846 (Vol.5 No. 46), folklor meliputi cerita, musik, sejarah lisan, pepatah, lelucon, takhayul, dongeng, dan kebiasaan yang menjadi tradisi dalam suatu budaya, subkultur, atau kelompok. Folklor juga merupakan serangkaian praktik yang menjadi sarana penyebaran berbagai tradisi budaya. Bidang studi yang mempelajari folklor disebut folkloristika. Folklor berkaitan erat dengan mitologi.

#### b. Komik

Secara singkat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa komik adalah cerita bergambar, namun definisi ini kurang mengacu pada komiknya langsung, menurut sang maestro komik Will Eisner dalam Maharsi (2014:2) adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan suatu ide. Kemudian menurut Menurut Scott McCloud. (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Menurut Bonneff (1997: 16), komik adalah suatu produk akhir hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya yang dituangkan dalam gambar dan tanda, mengarah pada suatu pemikiran dan perenungan.

Yang terakhir dari will Eisner, yang menganggap komik sebagai *sequential art*, susunan gambar dan kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisir ide. Jadi secara garis besar komik adalah susunan gambar yang tersusun untuk menyampaikan pesan.

#### c. Motion Comic

*Motion Comic*, adalah gabungan antara komik dan animasi terbatas atau limitid animation, komik ini juga menampilkan suara narasi dari karakter tokoh-tokohnya, suara background dan efek-efek animatif yang semakin membuat komik ini hidup. (Maharsi, 2014:129).

## 2. Konsep Kreatif

### a. Tinjauan Kreatif

Fenomena *bullying* dan/atau *body shaming* di kalangan anak-anak dan remaja saat ini menjadi gambaran miris dari kualitas moral dan akhlak, apalagi banyaknya hal negatif dari fenomena tersebut. Banyak sekali konten yang menarik namun kurang edukatif di media elektronik dan internet. Padahal, internet bisa dimanfaatkan untuk mengedukasi anak muda. Internet saja tidak cukup, maka dibutuhkan media apa yang cocok untuk menanggulangi kasus *bullying* yang terjadi.

Cerita rakyat asli masyarakat Indonesia memiliki nilai-nilai yang masih amat relevan dengan masalah-masalah yang ada, salah satunya kasus *bullying*. Cerita rakyat Suwidak Loro memiliki nilai-nilai yang dapat diamalkan oleh anak-anak dan remaja. Maka dari itu, *motion comic* di rasa menjadi media yang menarik untuk menyajikan cerita Suwidak Loro kepada anak-anak dan remaja yang kini banyak beraktivitas dengan gawai dan familiar dengan karya digital seperti web komik dan animasi. Selain nilai-nilai moral dalam cerita Suwidak Loro bisa tersampaikan melalui *motion comic*, juga dapat menumbuhkan kembali rasa suka dan ingin tahu remaja terhadap cerita rakyat.

### b. Strategi Kreatif

#### 1) Target Audience

##### a) Secara Demografis

Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

Umur: 7-19 tahun

Pekerjaan: Anak SD sampai SMA

##### b) Secara Geografis

Tempat tinggal: Indonesia

Psikografis: Peduli dan suka dengan hal berbau motivasi dan semangat akan kebudayaan lokal..

Kebiasaan: Senang membaca komik dan menonton animasi kartun.

## 2) Gaya Penulisan Naskah

Dalam penulisan naskah *motion comic* cerita rakyat Suwidak Loro ini menggunakan penulisan seperti pada tehnik penulisan di komik-komik wayang, karena gaya ini cocok dengan sifat dan karakteristik sama dengan komik wayang, dengan kata-kata yang baku dan tidak menggunakan kata-kata *slang* atau gaul. Dengan menerapkan gaya penulisan tersebut diharapkan mampu membawa nuansa zaman kerajaan, serta agar target *audiences* mampu mencerna dengan baik dan menghindari salah tafsir dalam mengartikan kata dan cerita dalam perancangan ini..

## 3) Konsep Visual

Gaya visual dalam *motion comic* Suwidak Loro menggunakan gaya visual yang diharapkan mampu menarik minat target *audiences*. Ilustrasi akan *full color* dengan pemilihan warna dengan tone abu kecoklatan agar tetap menggambarkan zaman kerajaan, dengan teknik ilustrasi *digital painting*.

Dalam pembuatan *motion comic* ini adapun teknik visualisasi yang digunakan dibagi menjadi dua macam yang pertama adalah dengan menggunakan *software* grafis seperti Adobe Photoshop, sebagai teknik visualisasi dalam tahap *sketching, inking hingga coloring*.

Yang kedua adalah dengan menggunakan *software* Adobe Premiere, After Effect dan Blender sebagai teknik visualisasi dalam tahap *motioning, color grading, effect dan editing*.

## 4) Sinopsis

Nyai Janda, seorang selir raja diusir dari istana karena melahirkan putri yang buruk rupa bernama Laras (Suwidak Loro). Mereka diasingkan ke desa terpencil dimana tak ada yang mengenal mereka. Di desa terdapat pedagang ramuan. Suatu ketika ibu suwidak loro memohon ramuan untuk bisa mengubah paras putrinya menjadi rupawan. Ia kemudian diberi jimat menyerupai kalung berisi bubuk bidadari. Laras selalu mengenakan kalung itu kemanapun hingga bertemu dengan Suliwa yang sakit pada kedua matanya akibat

bertarung dengan hewan buas. Laras dan ibunya merawat Suliwa selama beberapa waktu dan ternyata dia adalah pangeran. Keluarga laras dituduh telah menculik Suliwa dan terjadilah aksi kejar kejaran. Ketika sampai di air terjun, datanglah bidadari sambil memohon bubuk dalam jimat yang dikenakan Laras. Dari sanalah laras mendapat keluhuran wajahnya berubah menjadi rupawan dan akhirnya dia diterima di kerajaan dan mendapat tahta dan derajat yang tinggi.

### 5) Storyline

Nyai Janda adalah selir raja yang diusir raja ke negeri seberang. Ibu tidak tega melihat anaknya dicemooh terus menerus. Sang ibu lalu mendatangi pedagang ramuan ajaib lalu dia mendapatkan jimat berupa kalung yang berisikan serbuk bidadari. Keesokan harinya dikabarkan pangeran kerajaan menghilang. Laras saat itu tengah menolong pemuda bernama Suliwa yang kedua matanya sakit akibat melawan terkaman harimau. Ternyata dialah pangeran yang hilang itu yang kabur karena jenuh di istana. Namun demikian Laras tidak tahu dan tetap merawat Suliwa hingga hampir sembuh.

Karena pangeran tak kunjung ditemukan, diadakan sayembara menemukan pangeran dengan imbalan 4 ekor sapi. Karena jenuh di rumah saja, Suliwa meminta Laras untuk mengajaknya pergi jalan-jalan. Dengan mata masih di perban, mereka bermain di air terjun bak pasangan kekasih. Di perjalanan pulang, laras bertemu orang yang mengetahui bahwa Suliwa adalah pangeran. Laras akhirnya dilaporkan pada penjaga dan keesokan harinya 14 penjaga menggrebeg rumah laras dan menuduh mereka telah menculik pangeran. Laras kabur dari rumah setelah mengetahui bahwa Suliwa adalah pangeran. Laras dikejar penjaga di malam hari, dan Laras kembali ke air terjun itu lagi.

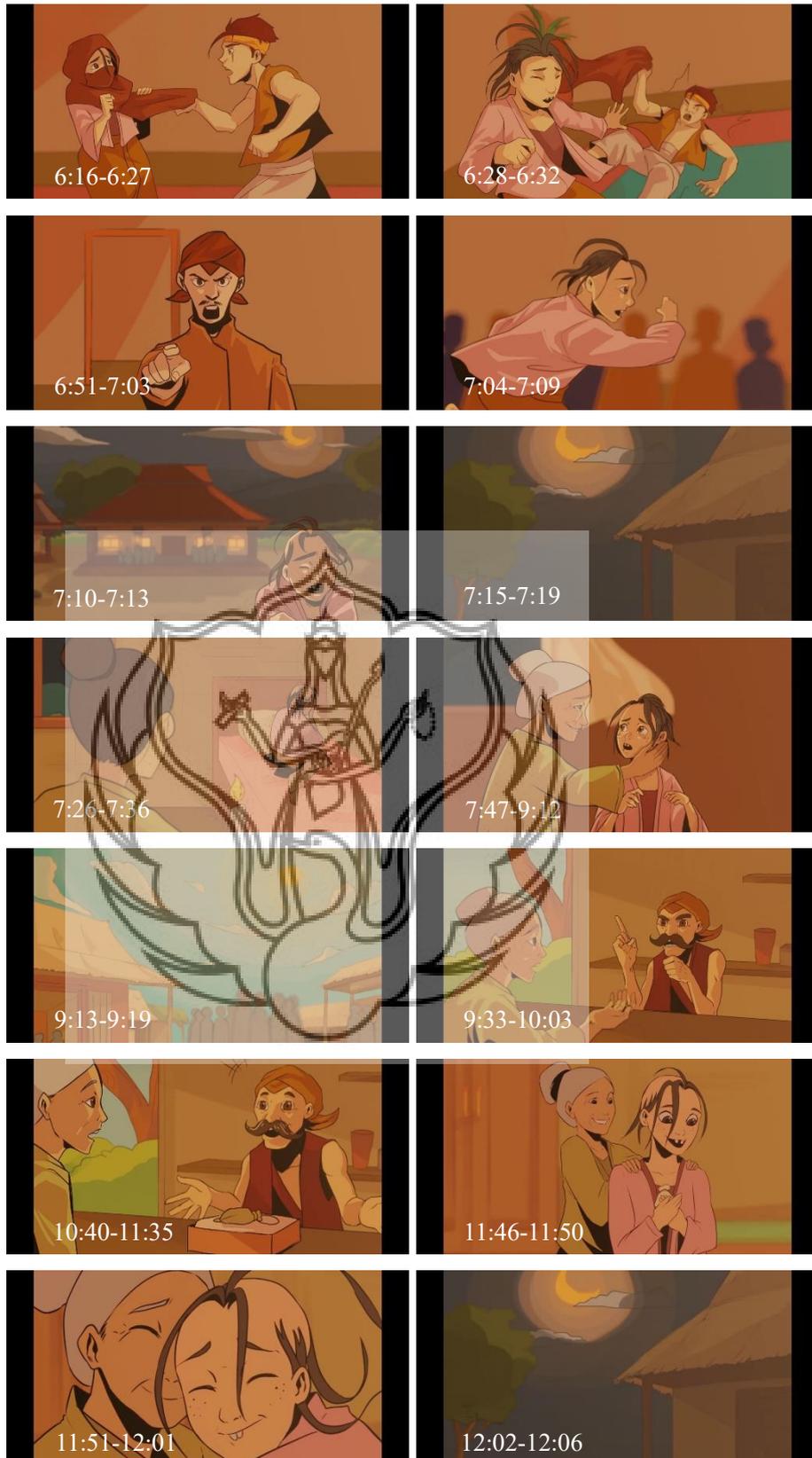
Di sanalah kalung jimat Laras bersinar dan dari air terjun keluarlah bidadari dan anaknya. Mereka meminta kalung itu karena sudah 6000 purnama anaknya belum makan. Awalnya Laras tidak mau memberikannya tapi kemudian dia berkesempatan untuk mengucapkan 1 permintaan yaitu untuk menikah dengan Suliwa.

Laras akhirnya berhasil diamankan dan dibawa ke istana. Di istana Suliwa bersikukuh untuk tidak melepas perban dimatanya sebelum melihat Laras. Orang di sana bersorak mengutuki wajah Laras namun ketika perban hendak dibuka, keajaiban terjadi yaitu kilat dan cahaya mengubah parasnya menjadi rupawan. Suliwa sangat terharu dan mereka pun menikah.

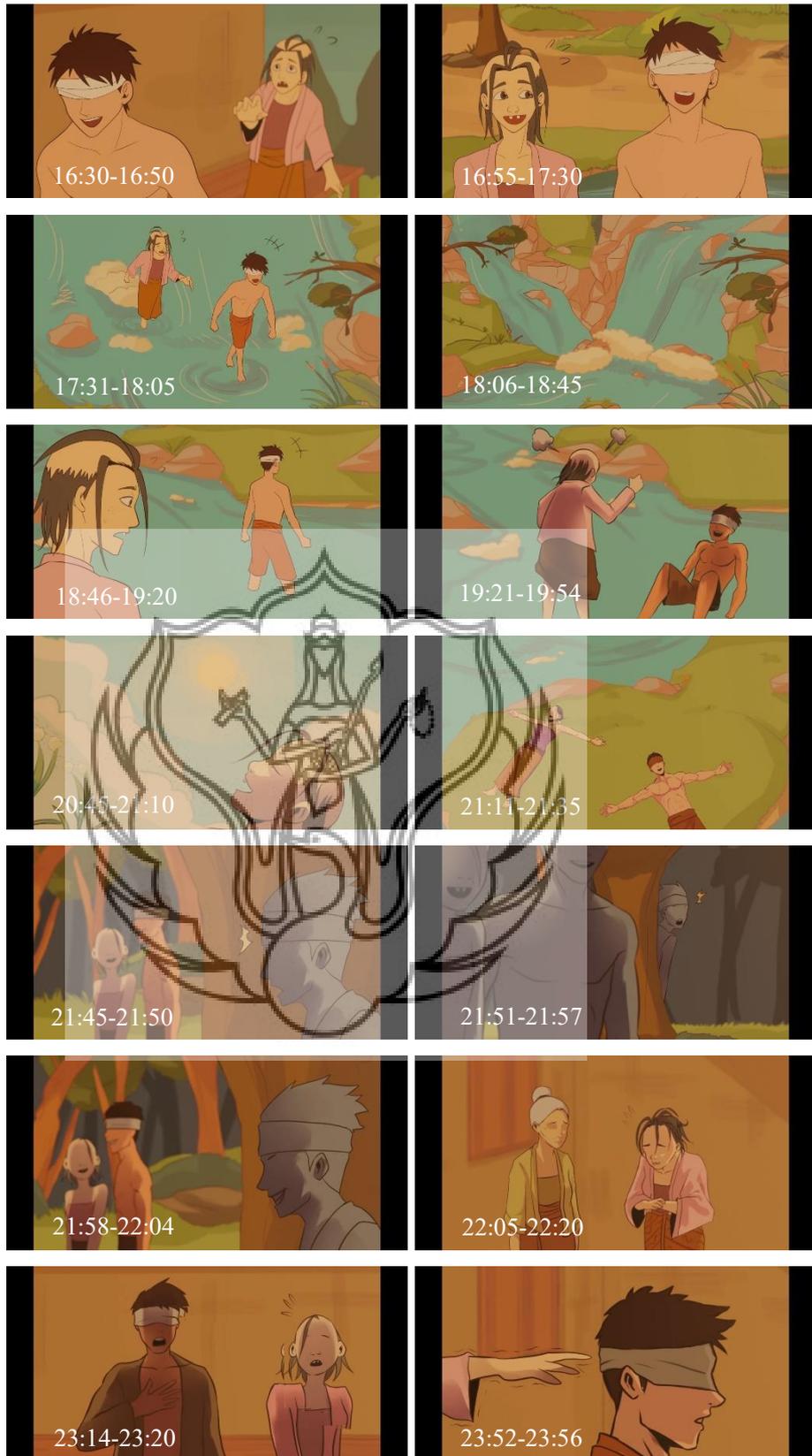
### c. Hasil Perancangan







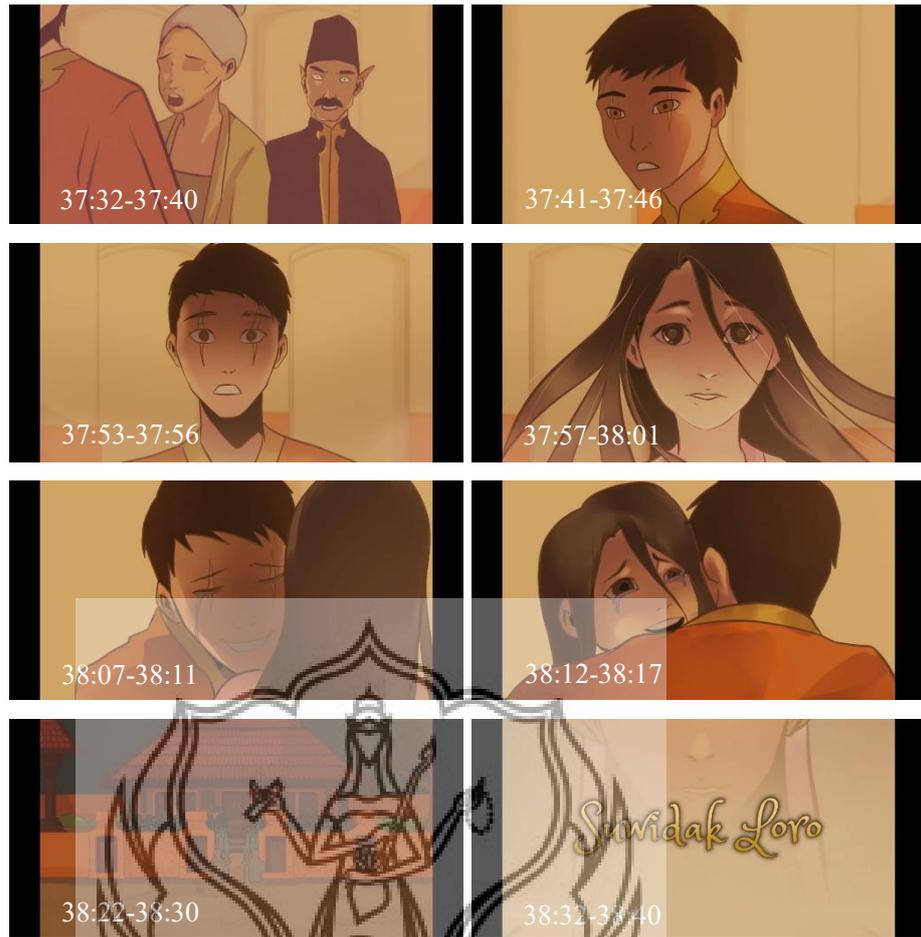






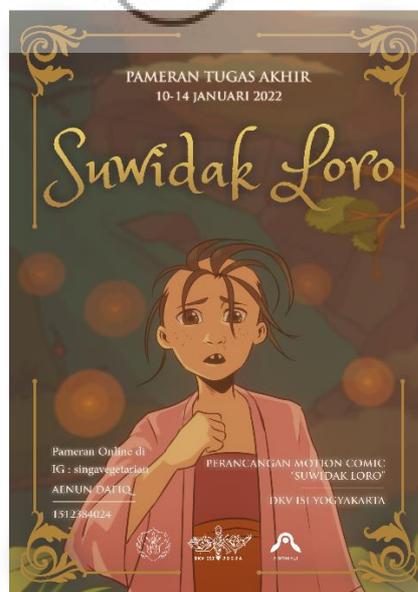






Gambar. 1. Tampilan penggalan motion comic suwidak loro

d. *Mockup* dan Media Pendukung





PAMERAN TUGAS AKHIR  
10-14 JANUARI 2022

**Suwidak Loro**

PAMERAN ONLINE  
DI INSTAGRAM  
@SINGAVEGETARIAN

Salah satu perbedaan antara sayur "nyata" dan "fiktif" adalah kemampuan mereka untuk tumbuh dan berkembang. Sayur "nyata" dapat tumbuh dan berkembang di lingkungan yang sesuai, sementara sayur "fiktif" hanya ada di dunia maya. Hal ini menunjukkan bahwa sayur "nyata" memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda-beda, sementara sayur "fiktif" hanya ada di dunia maya.

UJICAPAN  
TERIMA KASIH

Allah S.W.T  
Mama & Bapak  
Pak Umar & Pak Indri  
sebagai Dosen Pembimbing  
Teman-teman Anomali  
DKV 2015  
Rekan-rekan  
yang sangat mantah betul

PROFILE

**Aenun Dafiq**  
Terlengkap 24 Februari 1997

1512384024  
DKV 2015

Instagram: @aenun\_dafiq  
Email: aenun.dafiq@gmail.com



MERCH



## C. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Perancangan *motion comic* Suwidak Loro yang dirancang dalam bentuk 2D ini dirancang untuk menunjukkan ke *target audience* khususnya remaja tentang nilai-nilai moral seputar rentannya kasus *bullying* dan *body shaming* di masa remaja dan sulitnya mencintai diri sendiri, yang dikemas dalam cerita rakyat. Perancangan *motion comic* sudah melewati beberapa pertimbangan dan modifikasi sehingga dapat diterima untuk remaja. Pembuatan *motion comic* Suwidak Loro juga tidak lepas dengan unsur-unsur lokal dan menggunakan bahasa baku agar lebih mudah dipahami, dan *artstyle* komik digital yang familiar dengan remaja. *Motion comic* 2D dalam bentuk cerita rakyat juga merupakan media yang unik, khususnya untuk cerita Suwidak Loro yang belum pernah diangkat dalam *motion comic* sehingga terciptalah *motion comic* Suwidak Loro ini.

Dalam pengerjaan *motion comic* Suwidak Loro ini, mulai dari tahap mengumpulkan data, menyusun cerita, *script*, *sketch*, ilustrasi, *editing*, *animating*, dan *dubbing*, bisa dilihat bahwa cerita rakyat Suwidak Loro berpotensi menjadi bahan edukasi, yakni memadukan konten hiburan dan karya seni untuk remaja, maupun orang dewasa, sehingga sangat disayangkan jika cerita Suwidak Loro tidak diangkat dalam suatu media *motion comic* yang bisa diakses oleh banyak orang secara digital, mengingat cerita rakyat semakin kurang diminati karena globalisasi.

Adapun kendala penulis dalam merancang *Motion Comic* Suwidak Loro adalah kendala seperti wawasan yang mumpuni untuk merepresentasikan berbagai kalimat dan materi yang dirasa sulit untuk disampaikan kepada pembaca serta tekanan ekspektasi yang dikhawatirkan akan mengecewakan *target audience*. Kendala lainnya adalah karya yang mungkin kurang maksimal mengingat ini adalah *motion comic* di mana aset-aset baik karakter dan background yang harus menyesuaikan dengan komposisi dan tetap menarik sehingga setidaknya dapat memenuhi standar ekspektasi baik penulis maupun target audiens, serta durasi video yang cukup

panjang, berkisar hampir 40 menit. Perancangan *motion comic* Suwidak Loro yang diangkat dalam bentuk 2D, dengan beberapa media pendukung yang mampu mendongkrak media utama *motion comic* diharapkan mampu menanamkan nilai moral pada remaja agar menghindari perilaku *bullying* dan tetap berbuat baik kepada semua orang, dan menginspirasi banyak orang sehingga tujuan dari *motion comic* dapat tercapai.



## 2. Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam *motion comic* Suwidak Loro yang dirancang adalah kurangnya referensi cerita rakyat dalam bentuk *motion comic* dan juga cerita *motion comic* yang akan dinilai berdasarkan bagaimana cara pesan akan ditangkap bagi *target audience*. Penyampaian cerita pada *motion comic* juga berpusat pada cerita folklor Suwidak Loro, sehingga penulisan cerita juga harus hati-hati walaupun cerita sudah dimodifikasi sedikit agar cocok dengan *target audience*.

Penulis mengharapkan pesan dari *motion comic* 2D Suwidak Loro dapat diterima dan dijangkau oleh banyak orang, baik dalam cerita, *artstyle*, hingga *dubbing* nya, sehingga *motion comic* bisa menginspirasi anak muda. Penulis juga berharap, khususnya kontribusi *motion comic* ini dalam bidang DKV bisa menjadi referensi yang tepat sehingga kedepannya dapat tercipta *motion comic* dengan pemecahan masalah yang jauh lebih baik dan bisa disempurnak



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Bonneff, Marccel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Booker, M. Keith. 2014. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas, Vol.1*. America. ABCCLIO,LLC.

Brunvad, Jan Harold. 1984. *Folklore/Folklife*. USA: The American Folklore Society.

Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

McCloud, Scott. 2002. *UNDERSTANDING Comics : Memahami Komik* . Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

### Jurnal

Fakihuddin, Lalu (2015) “*Eksistensi Masalah Supranatural Dalam Folklor Lisan Sasak: Suatu Kajian Tematis Terhadap Cerita Rakyat Sasak yang telah Didokumentasikan*”. Jurnal Mabasan Vol.9 No. 2, Juli-Desember 2015. NTB.

John Thoms, William (1846) “*Folk-Lore*”. California Folklore Quarterly Journal Vol. 5, No. 4 (Oct., 1946)

TribunNews. 2018. “*KPAI: Sepanjang 2018, Kasus “Cyberbully” Meningkat*”. <https://www.tribunnews.com/nasional/2018/12/27/kpai-sepanjang-2018-kasus-cyberbully-meningkat>. Diakses pada 25 Januari 2020 pukul 08.12

WIB.

## Website

KPAI: Sepanjang 2018, Kasus “Cyberbully” Meningkat

<https://www.tribunnews.com/nasional/2018/12/27/kpai-sepanjang-2018-kasus-cyberbully-meningkat>. (Diakses pada 25 Januari 2020 pukul 08.12 WIB.)

Pengertian Cyberbullying

<https://mycyberbullying.wordpress.com/2014/05/25/pengertian-cyberbullying/>. (Diakses pada 25 Januari 2020 pukul 13.42 WIB.)

Mengapa Kita Sering Melakukan Body Shaming

<https://pijarpsikologi.org/mengapa-kita-sering-melakukan-body-shaming/>. (Diakses pada 26 Januari 2020 pukul 21.00 WIB.)

Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D

<https://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>. (Diakses pada 28 Januari 2020 pukul 17.25 WIB.)

*Motion Comic*

[https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_comic](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic) (Diakses pada 24 Februari 2020 pukul 17.00 WIB.)