

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN *MOTION COMIC***

**“SUWIDAK LORO”**



Oleh:

**Aenun Dafiq**

**NIM: 1512384024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN *MOTION COMIC***

**“SUWIDAK LORO”**



Oleh:

**Aenun Dafiq**

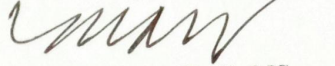
**NIM: 1512384024**

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

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* "SUWIDAK LORO"** diajukan oleh AENUN DAFIQ, NIM 1512384024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



**Drs. M. Umar Hadi, MS.**

NIP 19580824 198503 1 001/NIDN 0024085801

Pembimbing II/Anggota



**Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

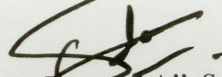
Cognate/Anggota



**Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

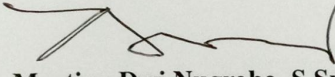
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



**Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

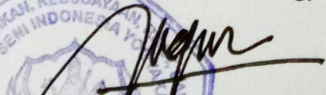
Ketua Jurusan/Ketua



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

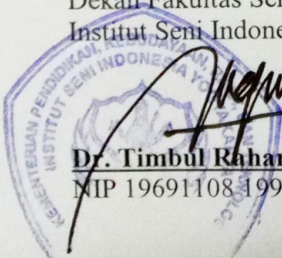
NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.**

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906



## LEMBAR PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir ini tercipta atas rahmat dan izin Allah SWT. Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung selama ini.

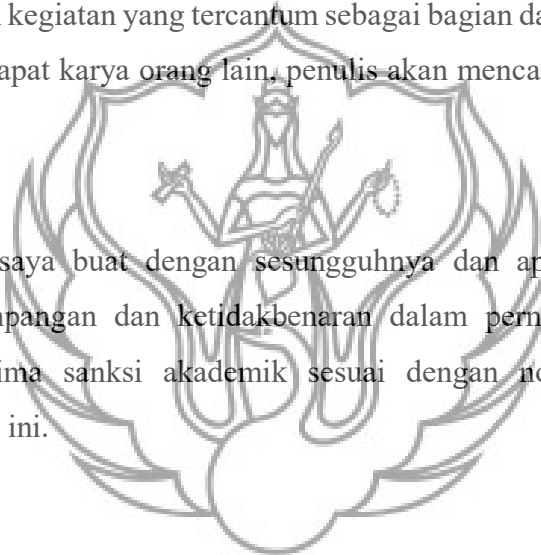
## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aenun Dafiq  
Tempat, Tanggal Lahir : Temanggung, 25 Februari 1997  
Nomor Induk Mahasiswa : 1512384024

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *MOTION COMIC* “SUWIDAK LORO”** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 23 Desember 2021

Aenun Dafiq  
NIM: 1512384024

**LEMBAR PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Aenun Dafiq  
NIM : 1512384024  
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* “SUWIDAK LORO”**. 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 dari saya sebagai penulis. Dengan demikian, pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 Desember 2021

Aenun Dafiq  
NIM: 1512384024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan untuk kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang memberikan kesehatan baik fisik maupun rohani, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION COMIC* “SUWIDAK LORO”**. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini menjadi bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai salah satu media edukasi dan nilai-nilai moral untuk remaja. Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan penelitian ini.



Yogyakarta, 23 Desember 2021

Aenun Dafiq

NIM: 1512384024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan selaku dosen wali saya juga.
4. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku Dosen pembimbing 1 saya yang telah memberikan arahan, bimbingan dan kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing Tugas Akhir saya.
6. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah berjasa.
7. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan, mengerti dan mendukung apa yang saya cita-citakan.
8. Kepada teman-teman saya.



## 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.

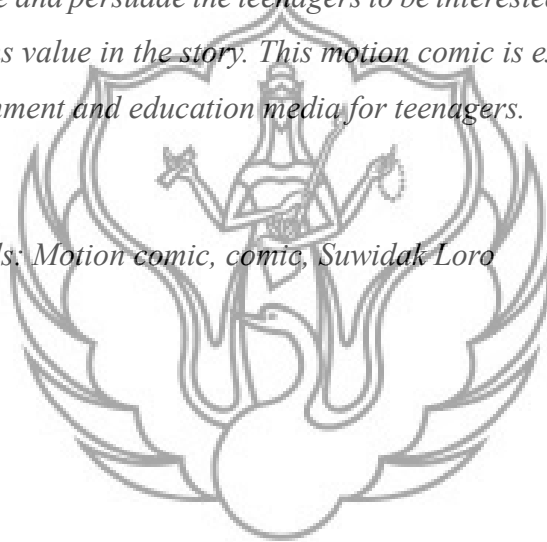
Kata Kunci: *Motion Comic*, Komik, Suwidak Loro

## ***ABSTRACT***

*The motion comic aims to be the right media to introduce one of a folklore for teenagers. The introduction of norm values and self love issue are often vulnerably felt by nowadays teenagers. It's also regretted the fact that entertaining and educating folklore having lack of exposure. The theme for this motion comic is interesting to adapt, because folklores are still less considered as the theme for motion comic. Motion comic as having the illustrations and motions, also as the artistry value those could give informations and entertaining.*

*The designing of “Suwidak Loro” Motion Comic is expected to introduce and persuade the teenagers to be interested in folklore, surely with the norms value in the story. This motion comic is expected to be one of the entertainment and education media for teenagers.*

*Keywords: Motion comic, comic, Suwidak Loro*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan .....	5
H. Metode Analisis Data .....	7
I. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b> .....	9
A. Tinjauan Literatur .....	9
B. Analisis .....	27
C. Analisis Kesimpulan .....	30
<b>BAB III KONSEP DESAIN</b> .....	32
A. Konsep Kreatif .....	32
B. Strategi Media .....	38
C. Program Kreatif .....	39
<b>BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN</b> .....	60
A. Data Visual .....	60

B. Studi Karya.....	63
C. Visualisasi Karya.....	76
D. Media Pendukung.....	111
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	111
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	118
<b>LAMPIRAN</b> .....	120



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Relief candi Borobudur yang diyakini sebagai komik tertua.....	12
Gambar 2. Potongan panel dari komik <i>Sri Asih</i> .....	13
Gambar 3. Tampilan situs komik webtoon .....	14
Gambar 4. Salah satu komik wayang karangan Kosasih .....	15
Gambar 5. Macam-macam bentuk balon kata.....	16
Gambar 6. Contoh <i>onomatope</i> pada komik Baladewa.....	17
Gambar 7. Contoh garis aksi pada komik Baladewa .....	18
Gambar 8. <i>Motion comic</i> buatan Marvel.....	22
Gambar 9. Cuplikan <i>motion comic I Am Legend</i> .....	25
Gambar 10. Cuplikan <i>motion comic The Watchmen</i> .....	26
Gambar 11. Cuplikan <i>motion comic Black Panther</i> .....	26
Gambar 12. Referensi gaya visual dari komik “Baladeva”.....	37
Gambar 13. Referensi gaya visual dari komik “Baladeva”.....	37
Gambar 14. Referensi air terjun.....	60
Gambar 15. Referensi dari buku ilustrasi Suwidak Loro.....	60
Gambar 16. Font “Princess Sofia”.....	62
Gambar 17. Referensi, <i>concept art</i> dan <i>sketch</i> karakter Laras.....	63
Gambar 18. Referensi, <i>concept art</i> dan <i>sketch</i> Pangeran.....	64
Gambar 19. Referensi, <i>concept art</i> , dan <i>sketch</i> Ibu Laras .....	65
Gambar 20. Referensi, sketsa dan karakter Dewi .....	66
Gambar 21. Ayah Pangeran .....	67
Gambar 22. Referensi, sketsa dan karakter anak nakal.....	68
Gambar 23. Referensi, sketsa dan karakter Abdi Dalem Raja.....	69
Gambar 24. Referensi, <i>sketch</i> dan karakter Ibu Tetangga .....	70
Gambar 25. Referensi, <i>sketch</i> dan karakter Pedagang .....	71
Gambar 26. <i>Sketch</i> dan <i>concept art</i> Prajurit.....	72

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. 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 *soudtrack*. *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.

## B. 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?

## C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini akan menyampaikan cerita Sediwak Loro secara keseluruhan, namun dengan sedikit modifikasi agar menyesuaikan dengan target audiens.
2. Perancangan ini akan lebih menekankan nilai-nilai mengenai buruknya *bullying* dan/atau *body shamming*, serta menekankan nilai-nilai kepercayaan diri, kesabaran, dan rasa syukur.



3. Output dari perancangan ini berupa *motion comic* berdurasi 40 menit

#### D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan 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.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Masyarakat dan Target *Audiences*

Perancangan ini diharapkan mampu menumbuhkan kembali rasa ingin tahu dan ketertarikan atas cerita rakyat asli Indonesia, serta tersampainya nilai-nilai dalam cerita Suwidak Loro yang kemudian dapat diimplementasikan pada kehidupan masyarakat dan target *audiences*.

##### 2. Bagi Akademik

- a. Menjadi bahan referensi dalam perancangan media edukasi dan entertainment yang menarik
- b. Menjadi bahan inspirasi dalam perancangan dan karya dengan konsep dan media serupa

##### 3. Bagi Instansi

Perancangan ini diharapkan dapat mendorong instansi terkait dalam pelestarian budaya dan cerita rakyat melalui media kreatif *motion comic*.

## F. Definisi Operasional

### 1. *Bullying*

*Bullying* yaitu perlakuan kasar yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang dilakukan berulang dan terus-menerus pada seorang target korban hingga korban kesulitan membela diri (Sumber: <https://mycyberbullying.wordpress.com/2014/05/25/pengertian-cyberbullying/>).

### 2. *Body Shaming*

*Body shaming* menurut kamus Oxford adalah perilaku memperlakukan seseorang dengan menghina atau membuat komentar negatif mengenai bentuk atau ukuran tubuh seseorang (Sumber: <https://pijarpsikologi.org/mengapa-kita-sering-melakukan-body-shaming/>).

### 3. Folklor

Folklor adalah kepercayaan adat istiadat suatu bangsa yang sudah ada sejak lama, yang diwariskan turun-temurun secara lisan atau tertulis. (Fakihuddin, 2015, Vol.9 No. 2).

### 4. *Motion comic*

*Motion comic* merupakan bentuk animasi gerak menggabungkan unsur komik dan animasi. Dengan menampilkan sekuensi per adegan dengan sedikit unsur gerak animasi sehingga proses pembuatannya tidak terlalu memakan banyak tenaga. 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 (Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_comic](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic)).

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang Dibutuhkan

#### a. Data Verbal

Data verbal merupakan data dalam bentuk kata-kata yang

disampaikan secara lisan maupun tulisan. Pada perancangan ini, data verbal berupa naskah cerita rakyat “Suwidak Loro” yang akan dibuat animasi 2 dimensi. Selain itu data verbal juga berupa data yang diambil dari buku, jurnal, dan beberapa artikel di internet dengan situs yang terpercaya.

#### b. Data Visual

Data visual merupakan data berupa informasi yang disajikan dalam bentuk visual seperti gambar. Pada perancangan ini data visual yang dibutuhkan berupa gambar-gambar referensi dari buku-buku ilustrasi yang mengangkat cerita Suwidak Loro maupun cerita rakyat lain yang sudah ada.

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap tokoh budaya setempat yang mengenal lebih dalam tentang cerita rakyat yang akan dijadikan objek animasi. Selain itu naskah cerita juga akan diperoleh dari sumber yang sudah ada, yakni buku-buku ilustrasi cerita rakyat yang menceritakan kisah “Suwidak Loro”.

#### 3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dilakukan pada perancangan sejenis atau yang sudah ada agar terhindar dari plagiasi, juga sebagai pembeda dengan penelitian lain. Perancangan sejenis yang sudah ada adalah perancangan Bustanul Khoiri yang berjudul “Perancangan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledog* Masjid Agung Demak”.

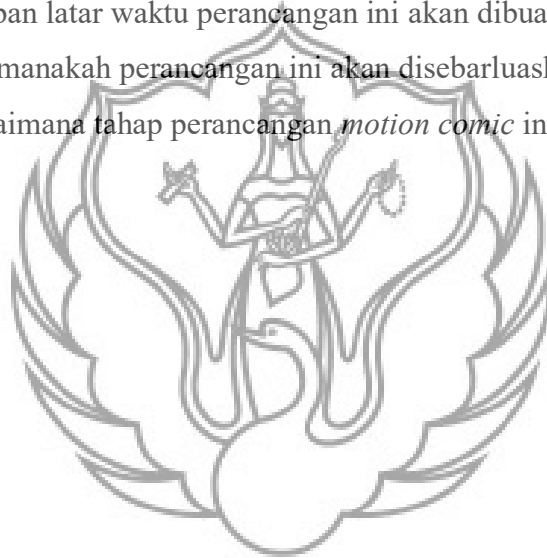
Perancangan tersebut dengan perancangan ini sama-sama membuat *motion comic*, namun pada perancangan Bustanul Khoiri objek yang diangkat adalah cerita legenda, dimana cerita legenda merupakan cerita yang jelas asal usulnya. Perbedaannya pada perancangan ini cerita yang akan dibuat animasi merupakan cerita rakyat yang diwariskan secara turun temurun dari mulut ke mulut sehingga tidak jelas asal usulnya.

Cerita *motion comic* juga terinspirasi dari buku ilustrasi anak karya Murti Bunanta, diilustrasikan oleh GM. Sudarta, yang berjudul “Suwidak Loro”, salah satu buku ilustrasi anak yang cukup populer.

#### H. Metode Analisis Data

Dalam proses mendesain yang baik, data yang telah didapat harus dianalisis untuk memperkuat konsep visual. Salah satunya menggunakan metode analisis 5W+1H dengan penjabaran sebagai berikut.

1. *What* (Karya apa yang akan dirancang?)
2. *Who* (Siapa *target audience* dari perancangan ini?)
3. *Why* (Mengapa perlu melakukan perancangan ini?)
4. *When* (Kapan latar waktu perancangan ini akan dibuat atau diproduksi?)
5. *Where* (Dimanakah perancangan ini akan disebarluaskan?)
6. *How* (Bagaimana tahap perancangan *motion comic* ini?)



## I. Skematika Perancangan

