JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN*TRAILER* RANGGA RAJASA KE DALAM MEDIA *CINEMATIC MOTION COMIC*

Oleh
Anggi Yanuariska
1112142024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA SANG AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA *CINEMATIC MOTION COMIC***olehAnggi Yanuariska, NIM. 1112142024, Program StudiDesainKomunikasi Visual, JurusanDesain, FakultasSeniRupaInstitutSeni Indonesia Yogyakarta,telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Februari 2017.

Ketua Program Studi DKV

Indiria Maharsi, M. Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA KE DALAM MEDIA *CINEMATIC MOTION COMIC*

Anggi Yanuariska

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2017

ABSTRAK

"Lihat, ini Arok, yang tetap mempertahankan Tumapel. Dia dan pasukannya akan mempertahankannya sampai titik darah terakhir. Bukan karena imbalan uang, emas dan perak dan singgasana. Hanya karena kesetiaan pada janji." Begitulah salah satu kutipan Pramoedya Ananta Toer dalam karya sastranya Arok-Dedes. Cerita Arok dan perjuangannya dalam merebut tahta Tumapel karena ketidakharmonisan atas keadilan Raja Kadiri dan bawahanya, menikahi Ken Dedes, hingga dikutuk oleh Empu Gandring, dan berhasil menjadi Raja Singasari. Arok merupakan salah satu tokoh penting dalam sejarah kerajaan Jawa, dialah Sang Girinatha, titisan Brahma, Sang Penjelma Siwa, dialah Rangga Rajasa sang penguasa Wangsa Rajasa. Cerita mengenainya tidak akan pernah habis. Begitu *Epic* dan *dramatik*, sayangnya di jaman yang maju ini cerita mengenai Rangga Rajasa sang Amurwabhumi atau Arok ini belum ada yang mengangkatnya ke dalam media baru yang muda dinikmati sebagai media hiburan modern seperti *trailer cinematic motion comic.*

Dalam perancangan *trailer cinematic motion comic* ini bertujuan untuk mengaktualisasi cerita Rangga Rajasa ke dalam media baru. Karya perancangan *trailer* ini menggunakan teknik *motion* (animasi) dengan rasio *cinematic* dan format *video* sehingga, diharapkan target audience bisa mendapatkan informasi, serta hiburan baru dengan muda lewat media internet, dan jejaring sosial lainnya.

Kata Kunci :

Rangga Rajasa, Arok, *trailer, motion comic, cinematic.*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

The Design of Trailer Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi in to Media Cinematic Motion Comic

By: Anggi Yanuariska

"Look, He is Arok, who was keeping defended in to Tumapel. He and his armies would be defended until the end of his blood. It's not because of money, golds, silver, and throne. It's because he would keep his promises." These are quotes took from Arok-Dedes writted by Pranoedya Ananta Toer. Arok's story, are about his stuggle and fought for took Tumapel from the Kadiri and unbalanced of justice, and the other parts are he married Ken Dedes, and unique thing is about Mpu Gandring's cursed weapon, and then He became King of Singasari. Arok, who one of Javanese king that influenced and important for Javanese Kingdom, written who he is a Girinatha, Incarnation of God, Prophet, and He is Rangga Rajasa who created Wangsa Rajasa. The story about him, it would never ends. That's so Epic and dramatic, but for now unfortunately, there is no one who can recreate this story to the new media, such as trailer cinematic motion comic.

This artwork it would be for recreated that story to the new media. Which one technicly we used motion to the different rasio and woud be formatting in to video. So, it would be expecting for the audience can be easier to get the information, entertainment, by internet and the other social networks.

Keywords: Rangga Rajasa, Arok, *trailer, motion comic, cinematic.*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Rangga Rajasa atau Ken Arok (Ken Angrok) adalah salah satu tokoh besar dalam sejarah Kerajaan Siwa-Budha di Pulau Jawa, secara singkat diceritakan bahwa ia adalah kaum sudra pertama yang berhasil meruntuhkan Kerajaan Kadiri dan memperluas kekuasaanya ke wilayah Nusantara, wilayah tersebut disebut Wangsa Rajasa. Selain beberapa fakta sejarah megenainya yang tertulis di dalam Prasasti *Mulawalurung*, Kitab *Negarakertagama* (Negarakertagama merupakan Puisi/Kakawin Masyur pada Jaman Kebesaran Majapahit dikarang oleh Mpu Prapanca (Nama Lain/Pujangga dari Raja Hayam Wuruk). Ditulis dengan bahasa Jawa Kuno/Kawi yang menceritakan tentang silsilah Raja Hayam Wuruk dan Kebesaran Kerajaan Majapahit dengan wilayahnya yang mencakup seluruh Nusantara/Indonesia dengan sebagian wilayah Malaysia, Filipina dan bagian utara Australia)dan lebih lengkap kisahnya dituliskan dalam Kitab *Pararaton*(Pararaton disebut Kitab Raja-Raja adalah sebuah kitab naskah Sastra Jawa Pertegahan yang digubah dalam bahasa Jawa Kawi meliputi isi tentang Kerajaan Singasari dan Majapahit). Lebih dari setengah isi kitab tersebut mengisahkan balada tentangnya. Selain perjuangannya dalam memperebut Tumapel, memperistri Ken Dedes, membunuh Empu Gandring dan balada lainnya yang diceritakan begitu detail, *epic* dan penuh dramatik.

Sayangnya kisah mengenainya kurang begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Malang, Jawa Timur. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada tanggal 25 Maret 2016 ternyata masih banyak yang belum mengerti dan mengetahui tokoh Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi ini. Kemungkinan faktor yang mempengaruhi hal tersebut ialah kurangnya media yang bisa menginformasikan cerita Rangga Rajasa. Pada tahun 19-an ada beberapa media cetak yang pernah mengangkat cerita Arok atau Angrok, seperti novel sejarah dan komik silat, ada pula media audio-visual yang mengangkat cerita Ken Arok ini seperti film dewasa Arok-Dedes yang konten filmnya begitu fulgar, dan beberapa sinetron yang tayang di TV nasional pada tahun 2005-an. Dalam perkembanganya ternyata sampai saat ini pun masih belum ada yang mengangkat kembali dan mengaktualisasikan cerita Rangga Rajasa atau Arok ini ke dalam sebuah media yang baru, seperti *cinematic motion comic.* Sebagaimana yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi informasi dan CG *(computer graphic)*, sangatlah pesat, seperti kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan media hiburan, salah satunya ialah *motion comic.*

Berikut beberapa alasan mengapa penting mengangkat kisah Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi ini ke dalam *cinematic motion comic:*

1. Karena cerita Rangga Rajasa sebagai pendiri pertama Kerajaan Singasari ini memiliki nilai sejarah yang tinggi, *Epic* dan menarik. Banyaknya kisah dan *struggle* yang terjadi dalam masa dalam keluarga Kerajaan Singasari. Diceritakan dalam buku *The Bloody Throne of Java*. Zhivaya istoriya Vostoka (The Live History of Orient), oleh Pogadaev, V. A. Yaitu strategi politik yang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

digunakan Ken Arok dalam masa tersebut dalam merebut tahta singgasana Tumapel, dan Kadiri.

2. Selain itu Ranggah Rajasa atau Ken Arok menjadi pelaku utama dalam karakter tokoh cerita yang dapat membantu mengekespresikan pembaca, sosok Ken Arok dalam bentuk komunikasi visual.
3. Belum adanya media Komunikasi Visual yang menarik untuk mengaktualisasikan cerita Ranggah Rajasa (Ken Arok) dalam bentuk media baru yang lebih *entertaining, artsy*, danfleksibel.
4. Dengan berkembangnya teknologi dan unsur visual cinematopgraphy, yaitu dengan rasio yang berbeda, cinematic merupakan solusi yang tepat dengan menggunakan teknik visual, *landscape, screen* dan *wide screen* seperti dalam film bukan dalam ukuran buku *(vertical).*
5. Dengan berkembangya internet diharapkan masyarakat mudah dalam mengakses *cinematic motion comic* Rangga Rajasa ini.

Untuk saat ini *cinematic motion comic* Rangga Rajasa masih dalam proses pembuatan, adapun pihak yang menjadi *client* yang mendukung dalam projek ini adalah Bapak Drs. M. Dwi Cahyono, M.Hum, selaku budayawan yang aktif dalam pelestarian budaya Malang, Hizart Studio selaku studio dan produser kreatif, serta Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang. Pihak *client* mempunyai harapan bahwa agar *cinematic motion comic* tersebut dapat nikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dan remaja sekolah usia 15 tahun di Kota Malang hingga nasional. Projek ini merupakan projek sosial bukan projek yang bersifat komersial yang bertujuan untuk melestarikan salah satu budaya dan sejarah lokal di Kota Malang yaitu tokoh Rangga Rajasa itu sendiri.

Untuk mewujudkan harapan tersebut mengingat bahwa projek *cinematic motion comic* Rangga Rajasa ini masih dalam proses pembuatan dan masih belum rampung,dan akan selesai pada Januari 2018 dengan durasi ±20 menit, maka dibutuhkan sebuah media promosi yaitu diawali dengan pembuatan *trailer* . *Trailer* tersebut mencangkup cuplikan dari *cinematic motion comic* Rangga Rajasa yang nantinya akan rilis melalui beberapa media sosial sehingga para pemirsa bisa mengetahui informasi dan isu penayangannya pada Januari 2018 akan datang.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diaparkan diatas, masalah perancangan dalam karya ini difokuskan pada mengaktualisasi dan mengangkat tema lokal dalam media baru yaitu *cinematic motion comic* maka berikut rumusan masalah tersebut ”Bagaimana merancang *trailer* Rangga Rajasake dalammedia *cinematic Motion Comic*?”

B. Tujuan Perancangan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Perancangan ini dimaksud untuk mengaktualisasi serta mengahasilkan sebuah karya *trailer* yang memvisualisasikan kisahRanggah Rajasa atau Ken Arok dengan media yaitu *trailer cinematic motion comic.* Oleh karena itu fokus perangcangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan sebuah karya *trailer cinematic motion comic* yang meskipun memiliki batas durasi pendek, namun tetap mampu menggambarkan, memvisualisasikan, cerita Rangga Rajasa.
2. Menghasilkan karya *trailer cinematic motion comic*dengan memberikan pengalaman baru sebagai media hiburan yang berbeda dari karya-karya yang pernah mengangkat Ken Arok sebelumnya, denganmenggunakan kaida-kaidah *motion comic* dan sinematografi.
3. Menghasilkan sebuah karya perancangan yang baik dalam bentuk penulisan dan karya *trailer cinematic motion comic*.

2. Teori dan Metode Penelitian
   a. Teori Penelitian

      Trailer merupakan cuplikan-cuplikan adegan penting yang di ambil dari keseluruhan film, tujuan dari dibuatnya trailer sendiripun yaitu untuk mempromosikan produk jadi dengan durasi full dari film itu sendiri. *Motion Comic* adalah suatu bentuk seni berupa gambar-gambar yang saling terkait sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan yang di dalamnya terdapat unsur gerak pada gambar dan suara di dalam komik dan media yang digunakan adalah media digital. Bisa diartikan bahwa *motion comic* adalah penggabungan animasi dan komik. Sehingga tak banyak juga pengaplikasian komik ini tidak menggunakan *balon teks* dan *caption*. (Maharsi, 2011: 162). *Cinematic* adalah salah satu unsur dalam ilmu *cinematography* yang biasa digunakan di dalam dunia fotografi ataupun perfilman, *cinematic* dalam *motion comic* muncul dan dipopulerkan oleh Marvel, dalam mengiklankan atau mempromosikan produk utama yaitu *motion comic* itu sendiri. Didalam proses pembuatan trailer *motion comic*tidak jauh beda dengan pembuatan trailer-trailer pada umumnya, yang berbeda adalah proses pengerjaan karya visualnya, sebagaimana membuatan komik digital pada umumnya, dan dalam *motion comic cinematic* unsur *cinematography*nya lebih di perhatikan, bisa dikatakan *cinematic motion comic* menyerupai film. Sedangkan Trailer memiliki tujuan untuk mengiklankan sebuah produk atau mempromosikan, *trailer motion comic cinematic* merupakan revolusi dari *motion comic* secara teknik dan visual sehingga daya tarik *motion comic cinematic* tidak kalah dengan trailer film.

   b. Metode Penelitian

      Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan literatur. Yaitu dengan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

observasi di lapangan, mewancarai para ahli, mendokumentasi objek penelitian, dan menggunakan sumber literatur yang dapat mendukung perancangan ini.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Trailer Cinematic Motion Comic

   Trailer cinematic motion comic bertujuan untuk mempromosikan danmengaktualisasi serta mengahasilkan sebuah karya *trailer* yang memvisualisasikan kisahRanggah Rajasa atau Ken Arok dengan media yaitu *trailer cinematic motion comic*.Perancangan *motion comic* ini berbeda dengan perancangan komik atau animasi pada umumnya. Sebab *motion comic*ini dirancang dengan menggunakan teknik-teknik animasi dan teknik komik dalam *drawing dan prespective*, dan *cinematography* dalam filmSelain itu perbedaannya dalam transisi dan *tracking* kamera menggunakan 3D *effect* dan perpaduan antara 2D *effect* dalam simulasi elemen seperti asap, cipratan darah, dan *environment mood* menambah susana yang berbeda di banding komik 2D (non motion), sehingga dalam pembuatan karya ini memiliki karakter yang berbeda dibanding *motion comic* yang pernah ada sebelumnya. Selain itu teknik pembuatan *trailer* disertai dengan *audio volley, dubbing sound* dan *background music* yang mendukung. Sehingga dengan output berupa video diharapkan informasi pada trailer dapat tersampaikanpada khalayak.

2. Elemen *Trailer Cinematic Motion Comic*

   a. Judul *Trailer Cinematic Motion Comic*

      "Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi" pemilihan judul dalam perancangan ini didasari pada pentingnya peran seorang tokoh sejarah dalam kerajaan jawa dan mdituliskan dalam banyak kitab tentang kisah dan baladanya akan tetapi untuk saat ini masih belum ada yang mengangkat cerita tersebut ke dalam media yang baru.

   b. Format Video

      1) Ukuran video : 1280x720
      2) Durasi : 2:59 menit
      3) Visualisasi : *full colour*

   c. Isi dan Tema Cerita Novel Grafis

      Tema dalam perancangan *trailer motion comic* ini tentu saja adalah sejarah dan fantasi, diambil dari sebuah cerita karya sastra kuno dan novel sejarah sepanjang kejayaan kerajaan jawa yang pernah ada, adalah munculnya Kerajaan Singasari yang dipimpin oleh seorang raja bernama Ken Arok. Karya sastra memiliki bebrapa unsur yang berbeda dari cerita fakta sejarah, sehingga memiliki alur cerita yang bebas, plot yang berganti-ganti dan puitisme atau dramatisasi dalam tata bahasanya. Dengan memilih tema tersebut, memungkinkan para pembaca untuk lebih menikmati gaya *trailer motion comic* yang lebih berbeda, dan fantasial tetapi masih bertema

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sejarah, kuno atau *ancient theme.* Didalam cerita tersebut awalnyadi Kutaraja di mana daerah tersebut dipimpin oleh seorang Kuwu bernama Tunggul Ametung, ia sering menyiksa rakyat untuk mengumpulkan upeti yang dikirim ke Daha, Kadiri. Haltersebut memicu pemberontakan dan penyerangan antara dua kubuh yaitu Arok dan pasukan Tunggul Amtung, kejadian tersebut memici Arok untuk menaklukan Tunggul Ametung hingga ia terpikat oleh kecantikan prameswary Ken Dedes. Setelah meruntuhkan Tumapel ia mendirikan Kerajaan Singasari dan melakukan penyerbuah ke Kadiri sehingga daerah kekuasaan tersebut di sebut Wangsa Rajasa yang di pimpin oleh Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi.

d. Gaya Komunikasi

Didalam video trailer ini unsur audio dikuatkan pula pada dubbing dimana cara berkomunikasi berbeda dengan komik cetak, melainkan mirip dengan film, karena dalam *cinematic motion comic* belakangan unsur balon kata hampir dihilangkan.

e. Gaya Visual/ Grafis

1) Gaya Visualisasi Ilustrasi

Mengingat tema yang diangkat adalah sejarah, yaitu tema yang cukup berat dan memiliki unsur sastra di dalamnya. Ada baiknya gaya visual yang digunakan adalah semi-realis. Gaya visual tersebut cukup mudah dipahami dan tidak terlalu berat oleh banyak kalangan secara visualisasinya. Dan gaya visual semi-realis cocok untuk diterapkan pada tema sejarah dan cerita drama. Selain itu, gaya visual tersebut lebih memudahkan dan mempercepat proses pengerjaan karya namun tak menghilangkan unsur penting di dalamnya.

2) Gaya Visualisasi Kaver

Gaya visual sampul atau kaver menggunakan dominasi karakter Rangga Rajasa itu sendiri, dan didukung dengan ekspresi muka yang mempersonalisaikan watak tokoh tersebut sehingga bpesan bisa tersampaikan.

f. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang digunakan adalahsebagaimana merancang komik pada umumnya, pada perancangan trailer ini, visualisasi sketsa dan paneling langsung menggunakan media digital, lalu kemudian proses inking yang langsung dikerjakan setelah sketsa panel sudah jadi, sehingga dilakukan pewarnaan yaitu *bloking color, painting,* hingga *color blending.*

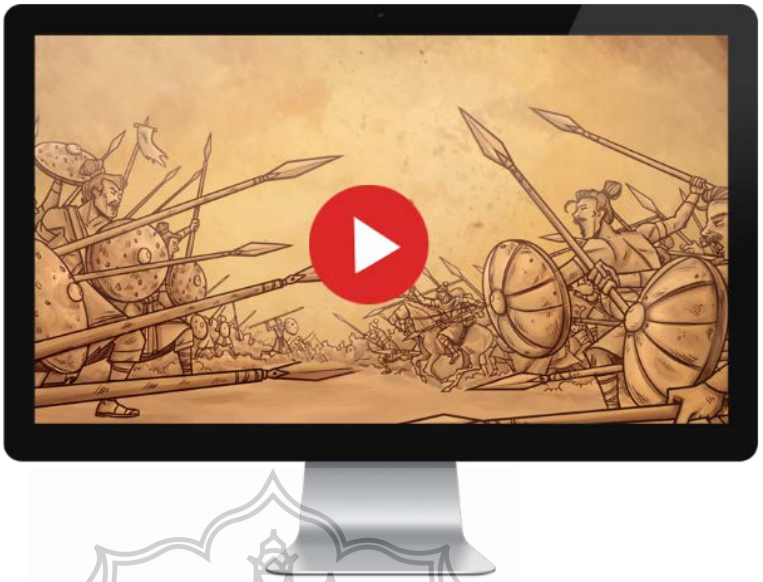
g. Teknik Animasi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Teknik Animasi yang digunakan dalam membuat trailer *motion comic* berbeda dengan animasi pada film *2d* dan *3d*. *Motion Comic* memiliki batasan dan kelebihan dalam animasinya, dikarenakan *motion comic* memotong gambar karakter dan menggabungkannya frame ke frame dengan background maka yang digunakan adalah teknik animasi *screen* pada karakternya. Kelebihan *motion comic* ialah gambar visual yang detail dan super realistik dan ringan untuk di animasikan karena gambar per framenya dipisah. Sedangkan animasi 2d memiliki kesederhanaan dalam desain karakternya, dan 3d hampir memiliki kelebihan visual dan grafis yang tinggi, akan tetapi dalam produksi 3d memiliki banyak kendala teknik seperti alat dan komputer yang mendukung. Sehingga dalam perancangan *Trailer Ranggah Rajasa kedalam cinematic motion comic* ini, seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa teknik animasi akan dibuat berbeda dengan menggabungkan unsur 3D dalam teknik tracking camera dan visualisasi efek yang diperbanyak. Sehingga perancangan dalam *motion comic* ini tidak hanya menggunakan *screen based* saja. Final Desain

Gambar 1. Poster

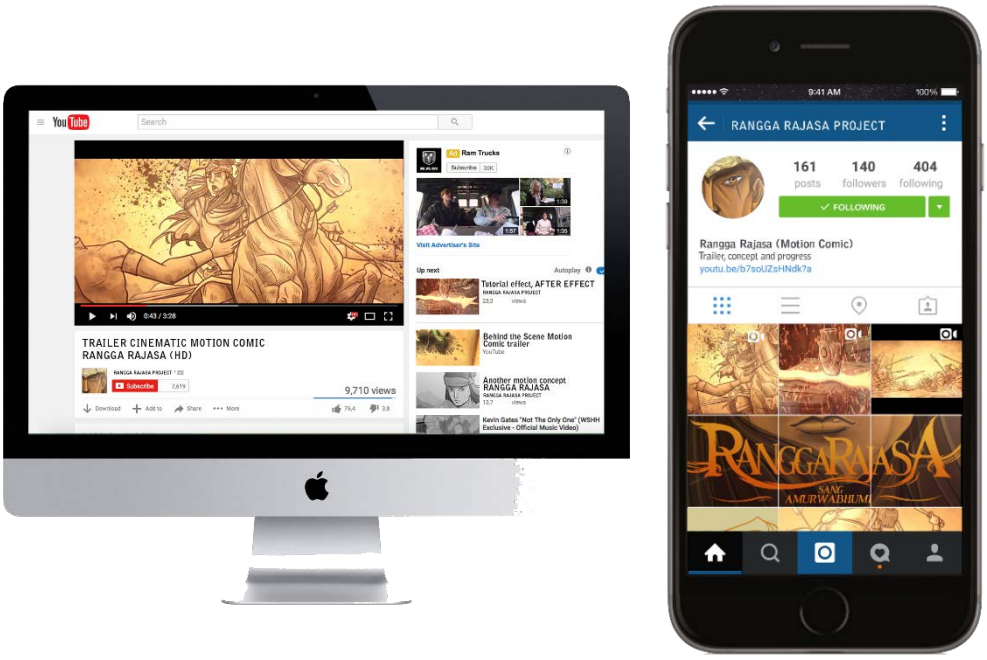
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 2. Video utama

Gambar 3. Media pendukung 3D Print

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 3. Media pendukung yaitu Media Sosial Youtube dan Instagram

KESIMPULAN

Kekayaan cerita lokal yang ada di Indonesia menjadi pilihan utama perancang dalam mengangkatnya pada media yang berbeda yaitu *trailer cinematic Motion Comic*. Karena secara langsung mengaruh psikologis pembaca komik menyaksikan alur cerita yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak dengan didukung audio terutama dalam media *Motion Comic*. Sehingga dalam perancangan karya ini, pesan dan informasi yang disampaikan dalam karya *Trailer Cinematic Motion Comic* Rangga Rajasa , selain itu dengan oerancangan trailer ini informasi di dalam keseluruhan isi video bisa mempromosikan projek *cinematic motion comic* Rangga Rajasa yang berdurasi full, namun saat ini masih dalam pengerjakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ananta, Toer, Pramoedya. 1999. *Arok-Dedes*. Jakarta: Lentera Dipantara.

Komandoko, Gamal. 2012. *Ken Arok "Banjir Darah Tumapel"*. Jakarta: Media Pressindo.

Maharsi, Indria. 2011. *Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Mc.Cloud, Scott. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: KPG
.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Mc.Cloud, Scott. 2000. *Reinventing Comic (How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form)*. New York: HarperCollins.

Muljana, Slamet. 2007. *Menuju Puncak Kemegahan.* Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.

Puspita, Padma. 1996. *Pararaton Katutukanira Ken Angrok.* Yogyakarta: Taman Siswa

The Bloody Throne of Java. Zhivaya istoriya Vostoka (The Live History of Orient), oleh Pogadaev, V. A.

Vlekke, Bernard H.M. 2008. *Sejarah Nusantara.* Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

V. A., Pogadaev. 1998. *The Bloody Throne of Java. Zhivaya istoriya Vostoka (The Live History of Orient)*. Moscow: Znanie.

Tesis

Perancangan Film Dokumenter "Manusia Purba Jawa", oleh Andi Haryanto (2007).

Tautan

Sejarah Kerajaan Singasari. http://www.tendasejarah.com/2013/09/sejarah-kerajaan-singosari-lengkap.html (diakses)

Sejarah Kota Malang. https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Malang (diakses 23 Agustus 2016)

Promosi. http://www.landasanteori.com/2015/07/pengertian-promosi-definisi-tujuan.html

Promosi. https://id.wikipedia.org/wiki/Promosi_(pemasaran)

Promosi trailer. http://bikinvideomarketing.com/trailer-sebagai-promosi-film-paling-penting/

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta