

PERANCANGAN *MOTION COMIC*
“METALLICA DALAM CERITA”.

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN



Disusun oleh :

Aloysius Andito Diliza
0811683024

PROGRAM STUDI
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014

UPT PERPUSTAKAAN ISI
INV 4.512/H/c/2014
15-7-2014 20

**PERANCANGAN *MOTION COMIC*
“METALLICA DALAM CERITA”.**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
Perancangan Motion Comic "Meta..."
DK140604512

Disusun oleh :

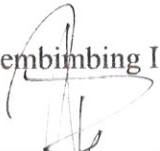
**Aloysius Andito Diliza
0811683024**



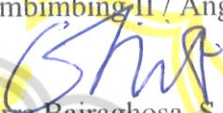
**PROGRAM STUDI
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :
PERANCANGAN *MOTION COMIC* “METALLICA DALAM CERITA”,
diajukan oleh Aloysius Andito Deliza, NIM 0811 683 024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal Februari 2014 dan
telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Anggota


FX Widiatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197507 10200501 1 001


Pembimbing II / Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198104 12200604 1 004

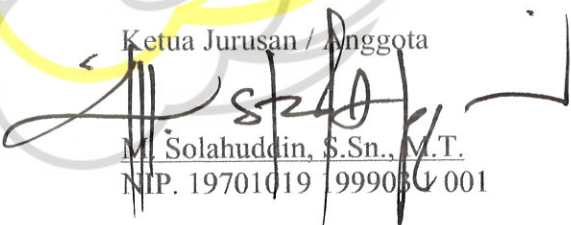
Cognate / Anggota


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Kaprodi DKV / Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan / Anggota


M. Solahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199906 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya Tugas Akhir ini. Dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir ini, saya mendapatkan banyak pengalaman serta informasi yang sangat berguna. Tantangan dan keterbatasan saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini merupakan dorongan untuk lebih terarah dan belajar lebih banyak lagi. Saya mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, khususnya :

1. Tuhan Yesus yang tiada henti melimpahkan berkat dan rahmatNya.
2. Orang tua yang telah banyak membantu dalam segi finansial dan dukungan semangat sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.
3. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Kaprodi DKV.
4. Bpk. Widiatmoko S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir saya.
5. Bpk. Terra Bajraghosa S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 saya yang telah banyak memberikan ide dan saran.
6. Bpk. Indiria Maharsi S.Sn., M.Sn. selaku cognate saya yang telah banyak memberikan ide dan saran.
7. Dosen-dosen lain yang ikut membantu memberikan saran-saran yang baik.
8. Teman-teman perjuang tugas akhir saya: Argo, Ipul, Luki, Levi, Juni awz, Aan, Galang, Iyok, Vici, Imam Z, dsb, yang telah banyak sekali memberikan semangat dan saran- saran ketika saya putus asa.
9. Teman-teman lainnya yang juga memberikan semangat: Riezky Amallia, Sam Yanuar, Deta, Ayu Wandira, Monika Silvia S, dsb.
10. Teman yang selalu setia menemani saya: Sender Boy , Kafi, Andhika, Samid, Ryan, Ere, Wahyu, Eki, Mali, Cika dsb yang telah turut membantu sekali dalam proses pembuatan Tugas Akhir dan menjauhkan saya dari stress.
11. Teman teman Jogja Metal Militia, Mas Eko, Mas Tephus, Mas Indra, Mas Jo, Mbak Jo, Akbar, dst yang mau menyediakan waktunya dengan membantu dalam wawancara mengenai topik Tugas Akhir saya.
12. Laurel Studio, khususnya: Vito, Eno, Yonas, Gufron, Oki, Kais, Cecep dsb yang telah banyak sekali memberika ide dan saran dalam pembuatan motion komik saya.

13. Danu dan Suneo dan semua keluarga besar Die To Sin Clothing yang baik hati meminjamkan display.
14. Semua pihak yang tak dapat saya sebutkan yang telah ikut berjasa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhir kata saya menyadari bahwa masih ada banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan pengantar tugas akhir ini. Untuk itulah saya sangat mengharapkan saran serta kritik yang membangun. Besar harapan, semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, secara khusus bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, Januari 2014 Saya,

Aloysius Andito Deliza

ABSTRAK

Aloysius Andito Deliza

Perancangan *Motion Comic* Berjudul *Metallica* Dalam Cerita.

Indonesia merupakan negeri yang dianugerahi Tuhan dengan kebudayaan yang melimpah dan beragam. Termasuk jenis musik, pada era 80 hingga 90an Indonesia memiliki sangat banyak jenis musik di belantika musik nusantara.

Namun sayang, sepengetahuan penulis, dewasa ini beberapa jenis musik Indonesia sudah mulai ditinggalkan. *Heavy metal* misalnya, memang jenis musik ini berasal dari luar negeri, tetapi jenis musik ini pula pernah mewarnai belantika musik Indonesia. Sayangnya sekarang, jenis musik *heavy metal* sudah tidak lagi digemari, karena tergusur dengan semakin banyaknya budaya baru yang masuk dan berpengaruh di Indonesia.

Maka penulis merasa perlu adanya suatu karya seni dengan gaya yang baru untuk mengenalkan kembali aliran musik *heavy metal* melalui pendekatan sejarah suatu band dari aliran musik ini sendiri. Hal inilah yang memicu penulis merancang sebuah *motion comic* berjudul *Metallica* Dalam Cerita. Penulis mengangkat sejarah perjalanan *Metallica* karena, *Metallica* merupakan pionir *heavy metal* dunia yang legendaris tetapi tidak banyak orang yang tahu asal mula terbentuknya band ini.

Melalui *motion comic* ini penulis menceritakan sejarah *Metallica* mulai dari awal terbentuk hingga dapat bertahan sampai sekarang ini. Diharapkan melalui pendekatan cerita, masyarakat Indonesia terutama para remaja dapat teredukasi dengan baik tentang musik *heavy metal*, selain itu diharapkan pembaca dapat mengambil hikmah dan nilai-nilai moral dari cerita tersebut.

Kata kunci : *Motion comic*, *Heavy metal*, sejarah *Metallica*, keragaman budaya.

ABSTRACT

Aloysius Andito Deliza

Designing Motion Comic Titled Metallica in A Story

Indonesia is a country which blessed by God with multicultural culture. Including the music, at the age of 80 to 90s Indonesia has so many kind of music. Unfortunately, by the author's observation, today some kinds of Indonesian musics are extinct.

The music that extinct for example is heavy metal. Although this kind of music come from abroad but it's also had ever filling the Indonesian music scene. But today, heavy metal is no longer popular because of evicted by the increasing of new culture and it is take effect in Indonesia.

The author felt that the need for a work of art with a new style to revive the heavy metal music through a band historical approach from the kind of music itself. This is what made the author designed a motion comic titled Metallica In A Story. The author featured the history of Metallica because they were the pioneer of the legendary world music of heavy metal. However, not many people know how this band began.

Through this motion comic the author tells about the history of Metallica from the beginning formed to survive until now. By through the historical approach, the author expected the Indonesian people especially the youth could well educated about heavy metal music. Furthermore, the reader can take the wisdom and values of the story.

Keywords : motion comic, heavy metal, Metallica history, multicultural culture

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix

BAB I : PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Perancangan.....	4
1.4. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1. Bagi mahasiswa.....	5
1.5.2. Bagi Institusi.....	5
1.5.3. Bagi masyarakat.....	5
1.6. Lingkup Perancangan.....	6
1.7. Metode Perancangan.....	6
1.7.1. Data yang Dibutuhkan dan Pengumpulannya.....	6
1.7.2. Alat yang digunakan.....	7
1.7.3. Analisa Data.....	7
1.8. Metode Analisis Data.....	8
1.9. Konsep Perancangan.....	8
1.10. Skematika Prosedur Perancangan.....	8

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan literatur tentang sejarah Metallica.....	13
2.1.1. Band Metallica.....	14
2.1.2. Album Metallica.....	16
2.1.3. Personil Metallica.....	25

2.1.3.1. James Hetfield.....	26
2.1.3.2. Lars Ulrich.....	27
2.1.3.3. Kirk Hammet.....	28
2.1.3.4. Robert Trujillo.....	29
2.1.3.5. Mantan Personil Metallica.	29
2.2. Data Tentang perkembangan komik.....	33
2.2.1 Sejarah singkat komik.....	33
2.2.2 Pengertian komik.....	35
2.2.3 Pengertian komik digital.....	36
2.2.4 Pengertian <i>motion comic</i> /komik bergerak.....	36
2.2.5 Contoh-contoh <i>motion comic</i>	36
2.3. Analisis masalah.....	42
2.3.1. Perbedaan komik dengan <i>motion comic</i>	43
2.3.2. Analisis akar masalah (<i>fishbone analysis</i> , analisis 5W+1H)	44
2.4. Fans / Penggemar.....	45
2.4.1. Fans / Penggemar Metallica.....	46
2.4.2. Tanggapan Fans / Penggemar Metallica.....	48
2.5. Target Audience.....	50
2.6. Simpulan.....	51
2.7. Usulan pemecahan masalah.....	51
BAB III	
KONSEP PERANCANGAN	
3.1. Judul <i>motion comic</i>	53
3.2. Naskah <i>motion comic</i>	53
3.2.1. Storyline.....	59
3.3. Durasi.....	63
3.4. Tujuan Program.....	64
3.5. Pesan yang ingin disampaikan.....	65
3.6. Storyboard.....	67
BAB IV	
PROSES DESAIN	
4.1. Data Visual.....	70

4.1.1. Data Visual Formasi Metallica Pertama Hingga Terakhir.	70
4.1.2. Data Visual Personil Metallica.	72
4.1.3. Data Visual Mantan Personil Metallica.	73
4.1.4. Pemilihan Tipografi.	75
4.2. Sketsa Gambar.	76
4.2.1. Sketsa Gambar James Hetfield.	76
4.2.2. Sketsa Gambar Kirk Hammet.	77
4.2.3. Sketsa Gambar Lars Ulrich.	78
4.2.4. Sketsa Gambar Robert Trujillo.	79
4.2.5. Sketsa Gambar Mantan Personel Metallica.	80
4.3. Proses Desain.	82
4.3.1. Pemilihan dan Pembuatan Gambar.	82
4.3.2. Menggerakkan Gambar.	84
4.3.3. Memberikan Efek pada Gambar.	87
4.4. Final Desain Media Utama.	88
4.4.1. Motion Comic.	88
4.5 Final Desain Media Pendukung.	101
4.5.1. Cover CD.	101
4.5.1.1. Alternatif Desain Cover CD.	101
4.5.1.2. Desain Cover CD Terpilih.	101
4.5.1.3. Final Desain Cover CD.	102
4.5.1.4. Template Desain Cover CD.	103
4.5.2 Pick Gitar.	104
4.5.3. Poster.	105
4.5.4. Sticker.	106
4.5.5. Kaos.	106

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan.	107
5.2. Saran.	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1. Logotype band Metallica.....	14
Gb. 2.2. Logogram band Metallica.....	14
Gb. 2.3. Cover Album Metallica berjudul Kill ‘Em All.....	16
Gb. 2.4. Cover Album Metallica berjudul Ride The Lightning.....	17
Gb. 2.5. Cover Album Metallica berjudul Master of Puppet.....	18
Gb. 2.6. Cover Album Metallica berjudul ... And Justice For All.....	19
Gb. 2.7. Cover Album Metallica berjudul Black Album.....	20
Gb. 2.8. Cover Album Metallica berjudul Load.....	21
Gb. 2.9. Cover Album Metallica berjudul ReLoad.....	22
Gb. 2.10. Cover Album Metallica berjudul Garage Inc.	22
Gb. 2.11. Formasi Metallica pertama.....	25
Gb. 2.12. Formasi Metallica kedua.....	25
Gb. 2.13. Formasi Metallica ketiga.....	25
Gb. 2.14. Formasi Metallica terakhir.....	26
Gb. 2.15. James Hetfield dari masa ke masa.....	26
Gb. 2.16. Lars Ulrich dari masa ke masa.....	27
Gb. 2.17. Kirk Hammett dari masa ke masa.....	28
Gb. 2.18. Robert Trujillo ketika bergabung dengan Metallica.....	29
Gb. 2.19. Metallica formasi pertama.....	29
Gb. 2.20. Cliff Burton dari masa ke masa ketika masih di Metallica.....	30
Gb. 2.21 Jason Newsted dari masa ke masa.....	31
Gb. 2.22 Dave Mustaine dan Megadeth.....	32
Gb. 2.23. Komik ‘Put On’ karya Kho Wan Gie.....	33
Gb. 2.24. Komik ‘Sri Asih’ karya R.A.Kosasih	34
Gb. 2.25. <i>Motion comic</i> Jonah Hex	37
Gb. 2.26. <i>Motion comic</i> The Watchmen.....	38
Gb. 2.27. <i>Motion comic</i> The Walking Dead.....	39
Gb. 2.28. <i>Motion comic</i> The Dead of Spiderman.....	39
Gb. 2.29. <i>Motion comic</i> Astonishing X-Men.....	40
Gb. 2.30. <i>Motion comic</i> Iron Man : Extrimis.....	41
Gb. 2.31. <i>Motion comic</i> Superman Red Son	41

Gb. 2.32. Halaman Facebook Fanpage Metallica Indonesia	45
Gb. 2.33. Foto Fans Metallica	46
Gb .4.1. Formasi Metallica pertama.....	70
Gb. 4.2. Formasi Metallica kedua.....	70
Gb. 4.3. Formasi Metallica ketiga.....	71
Gb. 4.4. Formasi Metallica terakhir.....	71
Gb. 4.5. James Hetfield.....	72
Gb. 4.6. Kirk Hammett.....	72
Gb. 4.7. Lars Ulrich.....	73
Gb.4.8. Robert Trujillo.....	73
Gb. 4.9. Ron McGovney.....	73
Gb. 4.10. Dave Mustaine.....	74
Gb. 4.11. Cliff Burton.....	74
Gb.4.12. Jason Newsted.....	75
Gb.4.13. Foto James Hetfield.....	76
Gb.4.14. Sketsa James Hetfield.....	76
Gb.4.15. Hasil Sketsa dan Pewarnaan James Hetfield.	77
Gb.4.16. Foto Kirk Hammett.....	77
Gb.4.17. Sketsa Kirk Hammett.....	77
Gb.4.18. Hasil Sketsa dan Pewarnaan Kirk Hammett.....	78
Gb.4.19. Foto Lars Ulrich.....	78
Gb.4.20. Sketsa Lars Ulrich.....	78
Gb.4.21. Hasil Sketsa dan Pewarnaan Lars Ulrich.....	79
Gb.4.22. Foto Robert Trujillo.....	79
Gb.4.23. Sketsa Robert Trujillo.....	79
Gb.4.24. Hasil Sketsa dan Pewarnaan Robert Trujillo.....	80
Gb.4.25. Foto dan hasil sketsa Dave Mustaine.....	80
Gb.4.26. Foto dan hasil sketsa Ron McGovney.....	81
Gb.4.27. Foto dan hasil sketsa Cliff Burton.....	81
Gb.4.28. Foto dan hasil sketsa Jason Newsted.....	82
Gb.4.29. Alternatif desain cover CD.	101
Gb.4.30. Desain cover CD terpilih.....	101
Gb. 4.31. Master Desain Cover CD.....	102
Gb. 4.32. Desain Cover CD Bagian 1 dan 2.	102

Gb. 4.33. Template Desain Cover CD Bagian 1.....	103
Gb. 4.34. Template Desain Cover CD Bagian 2.....	103
Gb. 4.35. Desain Pick Gitar Seri James Hetfield.....	104
Gb. 4.36. Desain Pick Gitar Seri Kirk Hammet.....	104
Gb. 4.37. Desain Pick Gitar Seri Lars Ulrich.....	104
Gb. 4.38. Desain Pick Gitar Seri Robert Trujillo.....	104
Gb. 4.39. Desain Poster 1.....	105
Gb. 4.40. Desain Poster 2.....	105
Gb. 4.41. Sticker Seri Metallica.....	106
Gb. 4.42. Sticker Seri Metallica.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Musik tidak dapat dipisahkan di dalam kehidupan manusia, musik juga dapat mencerminkan tentang gambaran kehidupan manusia ketika sedang senang, sedih, jatuh cinta, maupun dalam mengkritik kehidupan sosial di dalam masyarakat. Dalam perjalanannya, musik dibagi menjadi berbagai aliran mulai dari tradisional yang berkembang menjadi aliran pop, rock, jazz, blues, metal, rap, reggae hingga musik musik kontemporer.

Musik sangat dekat di kehidupan manusia sejak jaman pra sejarah dulu, musih jaman dulu digunakan untuk penyambutan sebuah upacara acara, pernikahan , sampai ungkapan rasa syukur kepada yang maha kuasa pada saat itu. Jenis musik mengalami perkembangan dari masa ke masa, sehingga semakin hari semakin banyak jenis musik baru yang lahir dari akulturasi jenis musik yang sudah ada sebelumnya.

Dari berbagai aliran musik di dunia, salah satu yang berkembang pesat adalah musik *heavy metal* yang lahir pada era tahun 1960-an dan dipelopori oleh sebuah band ternama bernama Steppenwolf, di mana istilah *heavy metal* sendiri ditemukan dari lagunya berjudul 'Born To Be Wild' pada baris kedua di dalam lirik lagunya.

Umumnya penikmat musik *heavy metal* adalah remaja hingga orang dewasa yang umurnya berkisar antara 18 hingga 25 tahun, dan kebanyakan penggemarnya berjenis kelamin laki-laki meskipun juga ada penikmat musik *heavy metal* yang berjenis kelamin perempuan. Penggemar *heavy metal* kebanyakan adalah kaum laki-laki karena sifatnya yang maskulin, cepat, keras dan agresif. Meskipun begitu, tidak sepenuhnya musik *heavy metal* ini berdampak negatif, ada beberapa dari remaja yang setelah mendengarkan musik *heavy metal* moodnya menjadi membaik, tinggal bagaimana menyikapinya dan bagaimana aliran musik tersebut berpengaruh pada setiap pribadi masing masing.

Seiring berkembangnya musik *heavy metal* di dunia Metallica adalah salah satu band beraliran heavy metal yang paling berpengaruh pada masanya di era 80'an. Sebuah musik

heavy metal yang dimodifikasi dengan corak Metallica berhasil memikat mereka para pecinta musik metal. Di era 80' hingga 90'an Metallica namanya melesat bersama dengan Antrax, Slayer dan Megadeth di dalam rancah musik metal dunia.

Perjalanan kesuksesan Metallica tidak secara instan, mereka juga pernah merasakan masa masa sulit dalam perjalanannya, bahkan mereka juga pernah kehilangan salah satu personil mereka karena mengalami kecelakaan saat melakukan sebuah tour.

Dalam perjalanannya eksistensi dan karya mereka mereka masih dinikmati sampai saat ini, tetapi banyak yang tidak mengetahui bagaimana band ini terbentuk dan bagaimana mereka menghadapi masa masa sulit mereka hingga pada sampai saat ini mereka masih eksis dalam berkarya dan tetap konsisten di jalan mereka.

Seiring berkembangnya jaman band band sejenis ini semakin ditinggalkan, dan remaja Indonesia sudah tidak lagi mengenal band band yang pernah membawa *heavy metal* berjaya. Bahkan beberapa dari generasi muda saat ini hanya menjadi posser atau menjadi penggembira saja tanpa mengetahui sejarah Metallica itu sendiri.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri, sedangkan motion komik adalah suatu bentuk seni berupa gambar gambar yang saling terkait sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan digerakan sehingga terdapat unsur animasi di dalam komik tersebut. Di dalam *motion comic* unsur unsur komik tetap menjadi patokan dalam pembuatannya, *prinsip prinsip komunikasi dan kejelasan, bingkai cerita, panel cerita, rancangan karakter, ekspresi wajah dan tubuh yang disatukan akan menciptakan efek yang tak terpisahkan* (MCloud, 2007: 4)

Cara membedakan komik dengan *motion comic* adalah dengan cara mengidentifikasi apakah sebuah kisah tersebut diceritakan dengan karya seni atau kisah tersebut dituangkan dalam bentuk dongeng yang dipadu dengan sebuah dengan karya seni (<http://www.digitalmotioncomics.com/content/what-motion-comic>), langkah selanjutnya

adalah dengan mengidentifikasi apakah komik tersebut berbentuk buku cetak atau komik digital, dan langkah yang ketiga adalah mengamati komik tersebut mengandung unsur gerak dan suara atau tidak. *Motion comic* ciri pertamanya adalah bersifat mendongeng dalam karya seni dimana terdapat unsur suara dan gerakan yang mendukung komik tersebut, jadi dalam *motion comic* di dalamnya harus ada efek suara atau musik yang menjadi ciri khas sebuah *motion comic* yang sifatnya mengambang antara kartun animasi dengan komik strip normal pada umumnya.

Perancangan *motion comic* ini akan mengenalkan tentang proses perjalanan band Metallica mulai dari awal terbentuknya hingga mereka dapat sukses dan melegenda sampai sekarang ini. Pemilihan media *motion comic* dirasa tepat karena generasi muda sekarang sudah bukan lagi generasi membaca melainkan generasi penikmat film, yang mana dikemas lebih menarik daripada buku yang cenderung membosankan.

Metallica dipilih sebagai tokoh utama dalam *motion comic* ini karena Metallica dianggap sebagai pionir *heavy metal* dunia yang berhasil mempertahankan eksistensinya hingga saat ini.

Selain itu Metallica memiliki kisah-kisah yang menarik untuk disimak, dan di dalam perjalanan karirnya banyak pesan moral yang disampaikan lewat jalan cerita dan beberapa lagu Metallica yang bercerita tentang kritikan terhadap keadilan, sampai pada bahaya ketergantungan narkoba yang dapat mengontrol manusia. Pendewasaan masing-masing personel Metallica menjadi salah satu poin positif karena Metallica sendiri dalam perjalanannya juga pernah mengalami masa kekanak-kanakan.

Diharapkan melalui *motion comic* ini target audience dapat teredukasi tentang *motion comic* dan dapat mengambil nilai-nilai moral dari kisah perjalanan Metallica dalam proses mempertahankan eksistensinya di belantika musik dunia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengenalkan Metallica dari sudut pandang fansnya di Indonesia lewat sebuah *motion comic* yang menarik dan komunikatif bagi remaja Indonesia?

1.3. Tujuan Perancangan

- Tujuan perancangan ini adalah mengenalkan pada remaja di Indonesia tentang band Metallica dalam perjalanannya mulai dari bagaimana terbentuknya hingga bagaimana mereka meraih kesuksesan di dunia musik.
- perancangan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi target *audience* dalam menikmati sebuah komik yang disajikan berbeda yaitu lewat *motion comic* agar pembacanya lebih mudah menerima informasi yang disampaikan.
- Selain mengenalkan band Metallica kepada masyarakat, perancangan ini juga bertujuan mengenalkan tehnik pembuatan *motion comic* yang belum pernah diangkat sebelumnya di dalam sejarah perkomikan Indonesia.
- Menjaga keberagaman aliran musik di Indonesia dapat terpelihara dengan baik.
- Memberikan pesan moral yang disampaikan lewat jalan cerita.

1.4. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan hanya membahas tentang sejarah Metallica mulai dari awal terbentuknya hingga sampai pada saat ini mempertahankan eksistensinya, karena dari beberapa band pelopor *heavy metal* hanya Metallica yang bisa dikatakan masih produktif dalam menciptakan karya karya di kancah musik dunia.

Perancangan ini hanya akan mengenalkan Metallica sebagai band metal yang yang melegenda sesuai dengan kenyataan perjalanan karirnya sesuai dengan literatur-literatur yang diperoleh dan bukan menyinggung tentang pengembangan musik metal dunia atau perkembangan band-band metal modern lainnya, terutama pada usaha usaha personil Metallica

untuk membuat sebuah band hingga proses mereka mempertahankan eksistensi band mereka tersebut.

Media yang dirancang juga hanya terbatas media audio visual yang disajikan dalam bentuk *motion comic* dengan poster sebagai media pendukungnya untuk mempromosikan *motion comic* tersebut.

Target *audience* pada perancangan ini dari segi geografis targetnya adalah seluruh masyarakat Indonesia maupun masyarakat asing yang bertempat tinggal dan menetap di Indonesia. Dari segi demografis targetnya adalah remaja hingga dewasa yang berusia 18 hingga 25 tahun, berjenis kelamin laki-laki yang berprofesi sebagai pelajar dan mahasiswa dengan strata sosialnya merata baik dari menengah ke atas maupun menengah ke bawah. Sedangkan dari segi psikografis targetnya adalah remaja yang berkepribadian keras yang mengalami benturan psikologis baik pengaruh dari luar maupun dari dalam, yang menjadikan mereka memiliki sifat pemberontak dan masih dalam pencarian jati diri.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi mahasiswa

Agar mahasiswa desain memperoleh pengetahuan secara luas baik dalam proses pembuatan *motion comic* beserta teknik-tekniknya dan juga mengenalkan sejarah terbentuknya band Metallica dan bagaimana mereka berkiprah hingga sekarang.

1.5.2. Bagi Institusi

Agar perancangan ini memberikan gambaran sederhana tentang proses pembuatan komik yang disajikan dalam bentuk *motion comic* yang belum pernah dirancang sebelumnya di jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

1.5.3. Bagi masyarakat

Agar masyarakat memperoleh edukasi tentang sejarah terbentuknya band Metallica terutama para pecinta musik *heavy metal* modern yang belum mengetahui sejarah berdirinya Metallica serta menghidupkan kembali musik musik *heavy metal* di Indonesia.

1.6. Lingkup Perancangan

Perancangan *motion comic* ini hanya terbatas memberikan pengenalan tentang sejarah terbentuknya band Metallica kepada remaja Indonesia.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Data yang dibutuhkan

1. Primer

- ▲ Melakukan studi kasus melalui buku literatur perjalanan karier Metallica ,mulai dari kisah awal mula mereka terbentuk, masalah masalah yang mereka hadapi ketika awal perjalanan karir mereka hingga cara mereka mempertahankan eksistensi di kancah musik dunia. Selain buku, data yang dibutuhkan lainnya adalah majalah seperti majalah Rolling Stone Indonesia dan film-film dokumenter tentang Metallica yang jangkauannya internasional.
- ▲ Memperoleh informasi melalui internet informasi tentang pembuatan *motion comic* yang baik dan sesuai dengan kaidah kaidah yang berlaku dalam pembuatan *motion comic*, selain itu internet juga membantu menggali informasi tentang kebiasaan kebiasaan yang dilakukan Metallica yang menjadi daya tarik bagi penggemarnya ketika melakukan *live* konser.

2. Sekunder

- ▲ Wawancara langsung dengan saksi hidup yang pada masa Metallica berjaya terutama mereka mengalami masa itu, atau bahkan mewawancarai orang-orang yang sempat menonton konser langsung Metallica di Indonesia pada pertengahan tahun 1993 maupun yang baru menonton tanggal 25 Agustus di Senayan Jakarta.

1.7.2. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang utama digunakan adalah menggunakan metode studi literatur dari beberapa buku tentang sejarah Metallica sampai dengan majalah majalah yang memuat berita berita dan kejadian penting yang terjadi di perjalanan karir mereka selama berkecimpung di kancah musik dunia serta film-film dokumenter Metallica yang mendukung studi karakter tiap tokohnya.

1.7.3. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data

Alat yang tersedia untuk melakukan pengumpulan data sementara ini berupa satu buah laptop, scanner, drawing book, pensil penghapus, Blackberry dan sebuah modem serta beberapa buku catatan yang digunakan untuk meringkas skenario perancangan *motion comic*. Diharapkan dengan beberapa alat tersebut dapat membantu penulis untuk memperoleh data baik verbal maupun visual dan efektif digunakan untuk melengkapi data data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan.

1.8. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*)

1. *What* (Apa yang dibuat?)

Perancangan ini akan membuat sebuah komik dengan teknik *motion comic*

2. *Why* (Mengapa perlu dibuat?)

Perancangan ini dibuat bertujuan untuk mengenalkan sejarah band *thrash metal* bernama Metallica yang melegenda di era 80 – 90 an.

3. *Who* (Siapa target *audiencenya*?)

Target *audiencenya* adalah remaja yang berdomisili di Indonesia berumur 17 sampai dengan umur 25 tahun yang mana pada masa ini remaja mulai mencari dan menentukan jati diri mereka.

4. *Where* (Di mana ditampilkan?)

Motion comic ini akan ditampilkan di dalam format video audio visual.

5. *When* (Kapan ditampilkan?)

Rencananya penayangan *motion comic* ini akan ditayangkan saat konser Metallica di Indonesia pada bulan oktober 2014 di acara Hammersonic Eksklusive perdana di ancol Jakarta

6. *How* (Bagaimana penyajiannya?)

Penyajian *motion comic* ini berupa sebuah video komik digital yang dapatkan dalam bentuk CD dan di *download* sebagai *merchandise* resmi Metallica.com.

1.9. Konsep Perancangan

Perancangan *motion comic* ini berbeda dengan perancangan komik pada umumnya, sebab *motion comic* dirancang dengan menggunakan tehnik-tehnik dasar animasi tanpa meninggalkan kaidah-kaidah pembuatan komik pada umumnya. Perancangan ini bisa dikatakan 70% animasi dan 30% komik dan *motion comic* adalah perpaduan dari keduanya.

Pembuatannya juga melalui beberapa tahapan mulai dari *script* skenario, *story line*, *story board*, sampai pada final desain dalam format audio visual, perancangan tersebut tidak mengalami perkembangan cerita jadi apa yang diceritakan dalam sejarah Metallica tetap pada cerita asli perjalanan karir mereka tetapi eksekusinya dibuat dengan semenarik mungkin dengan menggunakan tehnik animasi *motion comic*.

1.10. Sistematika Prosedur Perancangan

1.10.1. Sistematika Perancangan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

1.2. Rumusan Masalah

1.3. Tujuan Perancangan

1.4. Batasan Lingkup Perancangan

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi mahasiswa

1.5.2. Bagi Institusi

1.5.3. Bagi masyarakat

1.6. Lingkup perancangan

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Data yang Dibutuhkan dan Pengumpulannya

1.7.2. Alat yang digunakan

1.7.3. Analisa Data

1.8. Metode Analisis Data

1.9. Konsep Perancangan

1.10. Skematika Prosedur Perancangan

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan literatur tentang sejarah Metallica

2.1.1. Band Metallica

2.1.2. Album Metallica

2.1.3. Personil Metallica

2.1.3.1. James Hetfield

2.1.3.2. Lars Ulrich

2.1.3.3. Kirk Hammet

2.1.3.4. Robert Trujillo

2.1.3.5. Mantan Personil Metallica.

2.2. Data Tentang perkembangan komik

2.2.1 Sejarah singkat komik

2.2.2 Pengertian komik

2.2.3 Pengertian komik digital

2.2.4 Pengertian *motion comic* / komik bergerak

2.3. Analisis masalah

2.3.1. Perbedaan komik dengan *motion comic*

2.3.2. Analisis akar masalah (*fishbone analysis*, analisis 5W+1H)

2.4. Fans / Penggemar

2.4.1. Fans / Penggemar Metallica

2.4.2. Tanggapan Fans / Penggemar Metallica

2.5. Target Audience

2.6. Simpulan

2.7. Usulan pemecahan masalah

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1. Judul *motion comic*

3.2. Naskah *motion comic*

3.2.1. *Storyline*

3.3. **Durasi**

3.4. **Tujuan Program**

3.5. **Pesan yang ingin disampaikan**

3.6. *Storyboard*

BAB IV

PROSES DESAIN

4.1. **Data Visual**

4.1.1. Data Visual Formasi Metallica Pertama Hingga Terakhir.

4.1.2. Data Visual Personil Metallica

4.1.3. Data Visual Mantan Personil Metallica.

4.1.4. Pemilihan Tipografi.

4.2. **Sketsa Gambar.**

4.2.1. Sketsa Gambar James Hetfield

4.2.2. Sketsa Gambar Kirk Hammet

4.2.3. Sketsa Gambar Lars Ulrich

4.2.4. Sketsa Gambar Robert Trujillo

4.2.5. Sketsa Gambar Mantan Personel Metallica

4.3. **Proses Desain.**

4.3.1. Pemilihan dan Pembuatan Gambar.

4.3.2. Menggerakkan Gambar.

4.3.3. Memberikan Efek pada Gambar.

4.4. Final Desain Media Utama.

4.4.1. Motion Comic.

4.5 Final Desain Media Pendukung.

4.5.1. Cover CD

4.5.1.1. Alternatif Desain Cover CD.

4.5.1.2. Desain Cover CD Terpilih.

4.5.1.3. Final Desain Cover CD.

4.5.1.4. Template Desain Cover CD.

4.5.2 Pick Gitar.

4.5.3. Poster

4.5.4. Sticker

4.5.5. Kaos

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

