

**PERANCANGAN MOTION COMIC ADAPTASI
CERITA RAKYAT CINDELARAS DAN AYAM AJAIB**



PENCIPTAAN/ PERANCANGAN

Oleh:

Ahmad Fajar Nurul Alam

NIM 1812515024

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

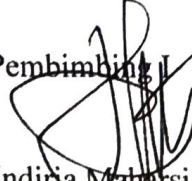
2025

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN MOTION COMIC ADAPTASI CERITA RAKYAT CINDELARAS DAN AYAM AJAIB diajukan oleh Ahmad Fajar Nurul Alam, 1812515024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi : 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121001 / NIDN 0009097204

Pembimbing II


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 197802212005011002 / NIDN 0021027802

Cognate/Anggota


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

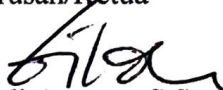
NIP 198011252008121003 / NIDN 0025118007

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019199031001 / NIDN 0019107005

PERSEMBAHAN

Saya Persembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk keluarga yang sudah mendukung dan mendo'akan, teman-teman seperjuangan dan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta



PERYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fajar Nurul Alam
NIM : 1812515024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN MOTION COMIC ADAPTASI CERITA RAKYAT CINDELARAS DAN AYAM AJAIB** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 9 Januari 2025

Penulis



Ahmad Fajar Nurul Alam

NIM 1812515024

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fajar Nurul Alam
NIM : 1812515024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya memberikan karya perancangan yang berjudul **PERANCANGAN MOTION COMIC ADAPTASI CERITA RAKYAT CINDELARAS DAN AYAM AJAIB** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusi secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Januari 2025

Penulis

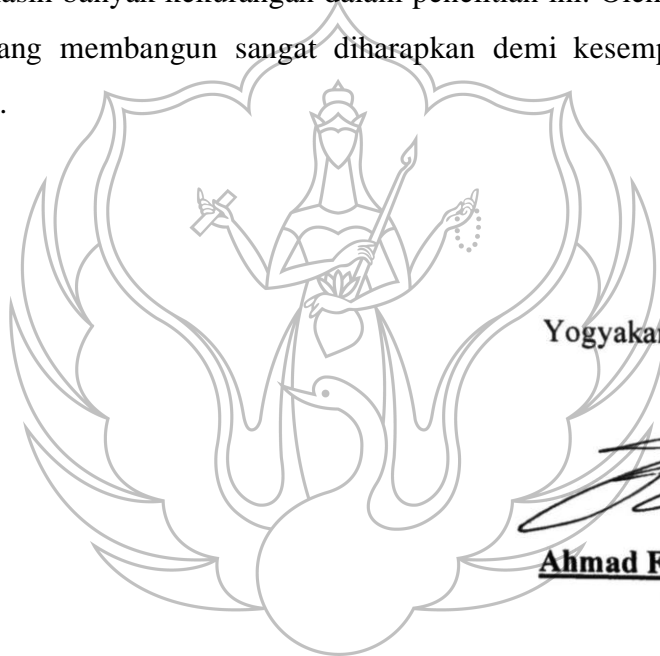


Ahmad Fajar Nurul Alam

NIM 1812515024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan untuk kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang memberikan kesehatan baik rohani maupun jasmani, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan berjudul PERANCANGAN MOTION COMIC ADAPTASI CERITA RAKYAT CINDELARAS DAN AYAM AJAIB. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra -1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, 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 karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan penelitian ini.



Yogyakarta, 9 Januari 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ahmad Fajar Nurul Alam', written over a horizontal line.

Ahmad Fajar Nurul Alam

NIM 1812515024

UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama-tama penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kehendak-Nya penulis diberikan kemudahan dan kesabaran sehingga karya dan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bantuan yang diberikan.
9. Kepada Bapak, Ibu, Adik-adik, Yanguti, Saudara-saudara, atas segala do'a dan dukungan, nasehat dan ilmu yang diberikan kepada penulis.
10. Kepada Teman satu gelombang Davit, Han, Daniar, Yudha, Rama, Rahman, Ray, Stylo, Kachong, dan Bima sebagai teman seperjuangan atas bantuan, support, saran, motivasi kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman Prau Layar Desain Komunikasi Visual 2018 yang tidak disebutkan satu-satu atas segala pengalaman kehidupan kuliah, teman bicara, sumber motivasi, hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam bentuk apapun.

ABSTRAK

PERANCANGAN MOTION COMIC ADAPTASI CERITA RAKYAT CINDELARAS DAN AYAM AJAIB

Ahmad Fajar Nurul Alam

1812515024

Pengenalan pesan, nilai moral dan meningkatkan jiwa pejuang terhadap generasi stroberi yang mudah menyerah sangat penting untuk dilakukan. Untuk itu dibuat *motion comic* yang bertujuan memperkenalkan cerita rakyat dan memotivasi agar pantang menyerah. Cerita rakyat sebenarnya memiliki kemampuan untuk mengedukasi dari pesan moral dan tokoh-tokoh cerita. Dengan potensi tersebut dan kurangnya cerita rakyat diangkat menjadi *motion comic*, dirancanglah *motion comic* ini. *Motion Comic* mengadaptasi cerita rakyat Cindelaras dan Ayam Ajaib, dengan metode 5W+1H, perancangan ini dibuat menjadi sebuah *motion comic* yang berdurasi kurang lebih sekitar 9 menit. Dengan menggunakan *artstyle* yang menarik dengan warna harmonis, penataan panel, animasi, pemberian narasi cerita dan menyertakan takarir agar dapat mengonsumsi media lebih mudah dan dapat berfokus pada cerita. Kemudian, agar mudah diakses bagi *target audience* telah disebarluaskan melalui berbagai media sosial sehingga diharapkan tercapainya tujuan perancangan ini.

Kata Kunci : *Motion comic*, cerita rakyat, Cindelaras.

ABSTRACT

DESIGNING MOTION COMIC ADAPTATION OF THE FOLK TALES OF CINDELARAS AND THE MAGIC CHICKEN

Ahmad Fajar Nurul Alam

1812515024

Introduction of Messages, Moral Values, and Encouraging the Fighting Spirit Among the Easily Discouraged Strawberry Generation is Very Important. To achieve this, a motion comic has been created with the aim of introducing folk tales and motivating people to never give up. Folk tales actually have the ability to educate through moral messages and the characters of the stories. With this potential and the lack of folk tales adapted into motion comics, this motion comic has been designed. The Motion Comic adapts the folk tales of Cinderelas and Ayam Ajaib, using the 5W+1H method. This project has been made into a motion comic that lasts approximately 9 minutes. It employs an attractive art style with harmonious colors, panel arrangements, animation, narrative storytelling, and includes subtitles to make the media consumption easier and allow focus on the story. Furthermore, to ensure easy access for the target audience, it has been uploaded through various social media platforms, with the hope of achieving the goals of this design.

Keywords Motion comic, folk tales, Cinderelas

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PERSEMBAHAN	ii
PERYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Metode Analisis Data	7
I. Konsep Perancangan.....	7
J. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Tinjauan Generasi Stroberi.....	9
B. Tinjauan Komik dan <i>Motion Comic</i>	11
C. Tinjauan <i>Motion Comic</i> yang akan Dirancang	29
D. Analisis 5W+1H.....	31
BAB III KONSEP DESAIN	34
A. Konsep Kreatif	34
B. Media Kreatif	37
C. Program Kreatif.....	39

BAB IV PROSES DESAIN.....	48
A. Perancangan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	48
B. Media Pendukung	87
BAB V KESIMPULAN.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1 <i>Watchmen Motion Comic</i> 2008.....	13
Gambar 2.2 "KELAHIRAN GATOTKACA" (<i>Motion Comic</i>).....	24
Gambar 2.3 Subtitle <i>motion comic</i> "KELAHIRAN GATOTKACA".....	25
Gambar 2.4 Gerakan kamera di "KELAHIRAN GATOTKACA".....	26
Gambar 2.5 BUJANG PAMAN (<i>Motion Comic</i>).....	27
Gambar 2.6 Teks dalam BUJANG PAMAN (<i>Motion Comic</i>).....	28
Gambar 2.7 "Cindelas" karya M. Faiq Sani N.....	30
Gambar 3.1 Referensi dari <i>game mobile</i> "AFK-ARENA".....	37
Gambar 3.2 Roda Warna Hangat dan Dingin.....	46
Gambar 3.4 <i>Font Bohemian Soul</i> oleh Maria Feliz.....	46
Gambar 4.1 Buku Cerita Rakyat Anak Cindelas dan Ayam Ajaib.....	48
Gambar 4.2 Karakter Respen dari AFK ARENA.....	48
Gambar 4.3 Baju adat Jawa pada pria.....	49
Gambar 4.4. Baju Kebaya.....	50
Gambar 4.5 1930 Maizuru dari <i>dungeon meshi</i>	50
Gambar 4.6 Referensi Ayam Jantan Filipina.....	51
Gambar 4.7 Warna langit di pagi hari.....	51
Gambar 4.8 Pakaian Adat Bangsawan Jawa.....	52
Gambar 4.9 Karakter <i>male</i> dari <i>Adventure Quest World</i>	52
Gambar 4.10 <i>King Arthur</i> dari AFK ARENA.....	53
Gambar 4.11 Referensi Rumah Osing Banyuwangi.....	53

Gambar 4.12 Referensi Pasar 1930 Jakarta.....	54
Gambar 4.13 Referensi Genshin Impact <i>Landscape</i>	54
Gambar 4.14 Referensi ruang tahta raja dari acara Mahabharata.....	55
Gambar 4.15 Referensi <i>Gym Arena</i> Pokemon.....	55
Gambar 4.16 Karakter draft awal Cindelas.....	56
Gambar 4.17 Karakter draft pertimbangan untuk Cindelas.....	56
Gambar 4.18 <i>Concept art</i> final Cindelas.....	57
Gambar 4.19 Draft awal karakter Ibu Cindelas.....	57
Gambar 4.20 Karakter draft pertimbangan untuk Ibu Cindelas.....	58
Gambar 4.21 <i>Concept art</i> final karakter Ibu Cindelas.....	58
Gambar 4.22 <i>Concept Art</i> final Ayam Ajaib.....	59
Gambar 4.23 Draft awal karakter Raja Raden Putra.....	59
Gambar 4.24 Karakter draft pertimbangan untuk Raja Raden Putra.....	60
Gambar 4.25 <i>Concept art</i> final karakter Raja Raden Putra.....	60
Gambar 4.26 Rumah Cindelas.....	61
Gambar 4.27 Keterangan latar tempat Rumah Cindelas.....	61
Gambar 4.28 Pasar buah.....	62
Gambar 4.29 Keterangan latar tempat Pasar Buah.....	62
Gambar 4.30 Kerajaan Jenggala.....	63
Gambar 4.31 Keterangan tambahan latar tempat Kerajaan Jenggala.....	63
Gambar 4.32 Ruang Tahta Raja.....	64
Gambar 4.33 Keterangan latar Ruang Tahta Raja.....	64
Gambar 4.34 Arena Adu Ayam Kerajaan.....	65

Gambar 4.35 Keterangan Arena Adu Ayam Kerajaan.....	65
Gambar 4.36. Storyboard.....	72
Gambar 4.37 Huruf-huruf dari <i>font bohemian soul</i>	72
Gambar 4.38 <i>Logotype</i> untuk <i>motion comic</i> “Cindelaras”.....	73
Gambar 4.39 Cuplikan karya final 1.....	73
Gambar 4.40 Cuplikan karya final 2.....	74
Gambar 4.41 Cuplikan karya final 3.....	75
Gambar 4.42 Cuplikan karya final 4.....	76
Gambar 4.43 Cuplikan karya final 5.....	77
Gambar 4.44 Cuplikan karya final 6.....	78
Gambar 4.45 Cuplikan karya final 7.....	79
Gambar 4.46 Cuplikan karya final 8.....	80
Gambar 4.47 Cuplikan karya final 9.....	81
Gambar 4.48 Cuplikan karya final 10.....	82
Gambar 4.49 Cuplikan karya final 11.....	83
Gambar 4.50 Cuplikan karya final 12.....	84
Gambar 4.51 Cuplikan karya final 13.....	85
Gambar 4.52 Cuplikan karya final 14.....	86
Gambar 4.53 Cuplikan karya final 15.....	87
Gambar 4.54 Poster pameran.....	87
Gambar 4.55 Stiker <i>motion comic</i> Cindelaras.....	88
Gambar 4.56 Kaos <i>motion comic</i>	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan motion comic Kelahiran Gatotkaca.....	24
Tabel 2.2 Tinjauan motion comic Bujang Paman.....	27
Tabel 3.1 <i>Storyline</i> Cindelas.....	40



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Storytelling, atau kita sebut bercerita merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi yang dapat membantu manusia dalam memahami ilmu pengetahuan, seperti sejarah, budaya, atau hal-hal yang bersifat interpersonal seperti nilai moral, dan perasaan yang kita temukan di kehidupan sehari-hari. *Storytelling* dapat menanamkan sikap budi pekerti pada anak melalui tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berbicara, membaca, menulis, menyimak, dan dapat mengembangkan kemampuan berempati, serta banyak mendapatkan pengalaman yang unik dan menarik (Siregar, 2021). Dampak tersebut juga dapat ditemukan pada cerita rakyat, seperti Cindelas dan Ayam Ajaib, sebuah cerita rakyat asal Jawa Timur yang menceritakan bagaimana mental pantang menyerah mengejar kebaikan dan mencapai tujuan, mampu memberikan dampak positif terhadap pembaca. Akan tetapi tidak seperti cerita rakyat lainnya, tidak banyak bentuk media yang telah menggunakan cerita Cindelas dan Ayam Ajaib sehingga mulai dilupakan terutama pada masa ini. Hal ini disebabkan karena terdapatnya perkembangan teknologi yang mendorong perpindahan konsumsi media cetak ke media digital.

Perpindahan ini memberikan dampak negatif terhadap masyarakat, terutama para remaja dimana menghilangkan minat membaca dan juga membentuk mental yang rentan akan tekanan sehingga menghasilkan tindak kekerasan sebagai responnya. Terdapat istilah yang mampu memberikan deskripsi terhadap perilaku ini yaitu 'Generasi Stroberi' yang merupakan istilah baru asal Taiwan yang ditujukan pada generasi baru yang indah dan eksotis akan tetapi lunak dan mudah hancur dengan tekanan, seperti pendapat Prof. Rhenald Kasali dimana generasi stroberi merupakan generasi penuh gagasan kreatif tapi mudah menyerah dan gampang sakit hati (Prihatina, 2022). Tidak hanya itu Prof. Rhenald Kasali mempelajari

penyebab dari fenomena ini, seperti fenomena *self diagnosis*, karena sekarang ini media sosial memberikan informasi yang sangat kaya maka kita merasa bisa memecahkan masalah kita sendiri, seperti ketika kita merasakan keluhan pada tubuh kemudian kita tidak mencoba memeriksanya, tetapi hanya mencari-cari informasi melalui internet dengan membabi buta, ini malah akan menjadikan kita *overthinking* dan *overdiagnosis*, sehingga menyebabkan mudahnya remaja untuk mengatakan butuhnya *healing*, *self reward*, dan *refreshing* dari penat banjir informasi yang tidak disaring (Prihatina, 2022). Berdasarkan deskripsi tersebut, terdapat kasus yang memberikan sorotan terhadap perilaku tersebut, dimana penganiayaan yang dilakukan oleh anak seorang pejabat Pajak terhadap anak pengurus GP (Gerakan Pemuda) Ansor yang berdasarkan pakar kriminolog UI Adrianus Meliala mengatakan bahwa terdapat hubungan antara gaya hidup pelaku yang sering pamer, *over* percaya diri dan merasa lebih memiliki status dan kekuatan terhadap korban, dan bisa dibidang memiliki mental *strawberry* (Nilamsari, 2023).

Sehingga berdasarkan fenomena tersebut diperlukannya upaya untuk mengatasi masalah perbaikan mental remaja generasi ini. Dengan menggunakan cerita rakyat Cindelas, yang memiliki pesan moral seperti daya juang, pantang menyerah, dan kasih sayang, sangat sesuai dengan fenomena generasi stroberi yang merupakan kebalikan dari karakter remaja Indonesia sesungguhnya. Upaya yang telah dilakukan hanya sejauh sosialisasi terhadap orang tua dan anaknya seperti bagaimana pentingnya pendidikan nilai dalam keluarga, atau peran sekolah yang membantu pembentukan karakter anak dari segi disiplin yaitu mengadakan hari baca dongeng seminggu sekali. Akan tetapi jangkauan yang dicapai dari metode ini cukup terbatas, sehingga diperlukannya memanfaatkan media yang lebih informatif dan memiliki jangkauan luas. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi memungkinkan untuk memberikan informasi yang lebih cepat dan akurat sehingga mampu tersampaikan, salah satunya yaitu *motion comic*. Kehadiran bentuk visual komik baru yang disebut *motion*

comic yang merupakan gabungan antara elemen komik dengan animasi terbatas atau *limited animation*, yang hanya menggerakkan perpindahan panel, disertai pula dengan *sound effect*, *back sound*, narasi, dan bahkan *dubbing* (Maharsi, 2014:63-64). Kemudian sebagai media baru yang memanfaatkan teknologi animasi, *motion comic* sebagai audio visual mampu menarik perhatian remaja sebagai media edukasi. Menurut Luhulima (2016) “Generasi Z adalah anak yang memiliki cara belajar yaitu menyukai format visual, bergantung pada teknologi, mudah memahami contoh yang lebih akurat, konkret, fakta dan bermanfaat” tidak hanya itu, *motion comic* ini akan ditayangkan melalui media sosial seperti YouTube, Instagram, bahkan TikTok. Oleh karena itu sangat memungkinkan perancangan ini untuk mencapai targetnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* yang mengadaptasi cerita rakyat Cindelas guna memperbaiki mental dan membangun jiwa pejuang bagi generasi stroberi Indonesia saat ini?

C. Batasan Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini akan menggunakan *motion comic* dengan pendekatan komik adaptasi untuk menarik perhatian target audiens, dengan tema yaitu usaha pantang menyerah demi mengejar kebaikan, menggunakan cerita rakyat Cindelas sebagai acuan penyampaian pesan.
2. Target audiens berumur 14-18 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk bercerita agar dapat memberikan semangat dan jiwa pejuang terhadap generasi stroberi serta membangun mental yang kuat dan tidak mudah menyerah dalam menjalani kehidupan.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai sumbangsih atau motivasi, minat dan sikap kepada mahasiswa agar dapat memperluas jangkauan mereka, sehingga minat mengangkat tema lokal. .Menjadikan referensi/rujukan baru dalam perancangan mengenai *motion comic*, dan komik adaptasi, atau sejenisnya.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan sumber ilmu pengetahuan agar meningkatkan kinerja pembelajaran, dan pelaksanaan tugas mahasiswa. Menjadikan motivasi dan pendorong minat mahasiswa terhadap bidangnya masing-masing.

3. Bagi Masyarakat dan *Target Audience*

Berharap mampu menumbuhkan minat membaca dan membangun mental yang kuat, memiliki daya juang, serta pantang menyerah dalam mengejar impian serta menjalani kehidupan.

F. Definisi Operasional

1. Komik Adaptasi

Komik yang dimaksud merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 1993:9).

Istilah adaptasi merujuk pada teori menurut Benjamin, “*presence in time and space, it’s unique existence at the place where it happens to be*” yang artinya kehadiran ruang dan waktu, suatu hal dapat terjadi dalam keberadaan sekarang, maksudnya adanya perpindahan suatu pengetahuan dari satu tempat, ke tempat yang lain (Linda, 2006:6).

2. *Motion Comic*

Istilah ini merujuk pada salah satu jenis komik berdasarkan bentuk yang merupakan terobosan baru dari Amerika Serikat dimana merupakan gabungan antara komik dengan animasi (*limited animation*) yang sederhana, seperti permainan layer, pergerakan objek kiri-kanan, *zoom-in* dan *zoom-out*, serta pemberian suara narasi atau suara tokoh sehingga visualisasi menjadi kompleks dan variatif (Maharsi, 2011:161-162).

3. Generasi Stroberi

Menurut Prof. Rhenald Kasali definisi generasi stroberi merupakan istilah yang lahir di Taiwan 1981 yang mengacu pada generasi penuh gagasan kreatif tapi mudah menyerah dan gampang sakit hati (Prihatina, 2022). Disebut sebagai generasi stroberi karena memiliki mental yang lembek dan mudah hancur layaknya buah stroberi. Dibalik kelemahan tersebut, generasi stroberi memiliki kemampuan baik yang dapat dibanggakan seperti menyukai tantangan, tidak takut menyampaikan pendapat, mengikuti perkembangan zaman, bekerja sesuai *passion*, dan yang terakhir yaitu kreatif (Dian, April 18, 2023).

4. Cerita Rakyat

Istilah ini merujuk pada sastra lisan yang mencakup ekspresi kesusasteraan warga dan kebudayaan yang disebarkan dari mulut kemulut (Hutomo,1991:1).

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data yang akan dicari pada perancangan ini yaitu data berupa naskah cerita dari cerita rakyat “Cindelaras dan Ayam Ajaib”. Diperlukan juga data verbal lainnya yang berkaitan dengan kesehatan mental remaja, dan media *motion comic* dan komik adaptasi.

b. Data Sekunder

Data yang dibutuhkan yaitu data visual, sebuah sumber informasi berbentuk gambar/visual. Data akan diperoleh melalui pencarian referensi dari karya-karya sejenis yang berkaitan dengan cerita “Cindelaras dan Ayam Ajaib” seperti buku ilustrasi, atau komik. Juga akan mengambil gambar dari internet dan hasil observasi video *motion comic* sebagai referensi tempat dan desain karakter.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Mencari buku-buku, jurnal, atau artikel yang membahas tentang kesehatan mental, cerita rakyat, komik, *motion comic*, dan “Cindelaras dan Ayam Ajaib”.

b. Observasi

Merupakan metode yang memerlukan pengamatan dengan memanfaatkan *smartphone* untuk mencari data visual.

3. Metode Konsep Desain

a. Ideasi / *Brainstorming*

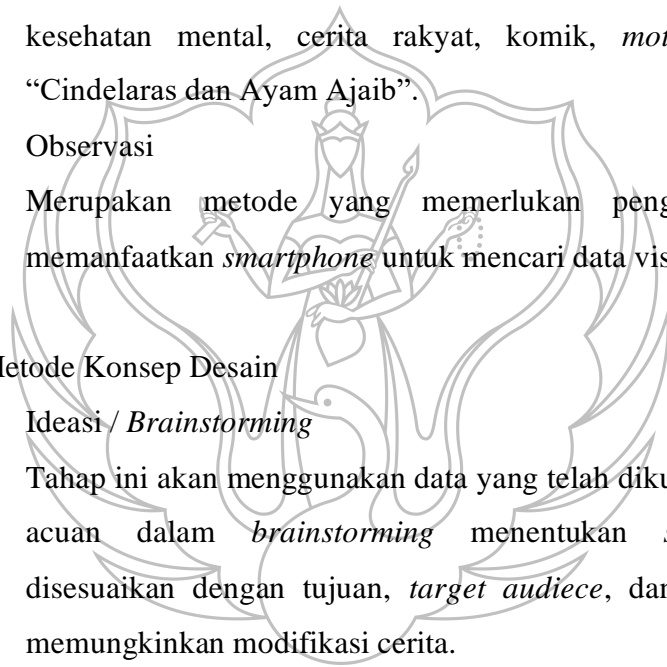
Tahap ini akan menggunakan data yang telah dikumpulkan sebagai acuan dalam *brainstorming* menentukan *storyline*, untuk disesuaikan dengan tujuan, *target audiece*, dan strategi media, memungkinkan modifikasi cerita.

b. Sketsa

Berdasarkan ide cerita dan data visual, dikembangkan dengan pembuatan sketsa untuk karakter, kostum, *environment*.

c. *Layout*

Di tahap ini akan menentukan bagaimana penataan panel dan elemen komik lainnya agar terlihat harmonis. Kemudian dibuatnya *storyboard* sebagai acuan tahap produksi.



d. Produksi

Setelah menyelesaikan *storyboard* akan dibuat aset yang final dan mulai proses animasi dan editing. Pembuatan karakter akan menggunakan software Clip Studio Paint, dan proses animasi dan editing melalui After Effects dan Premiere pro.

H. Metode Analisis Data

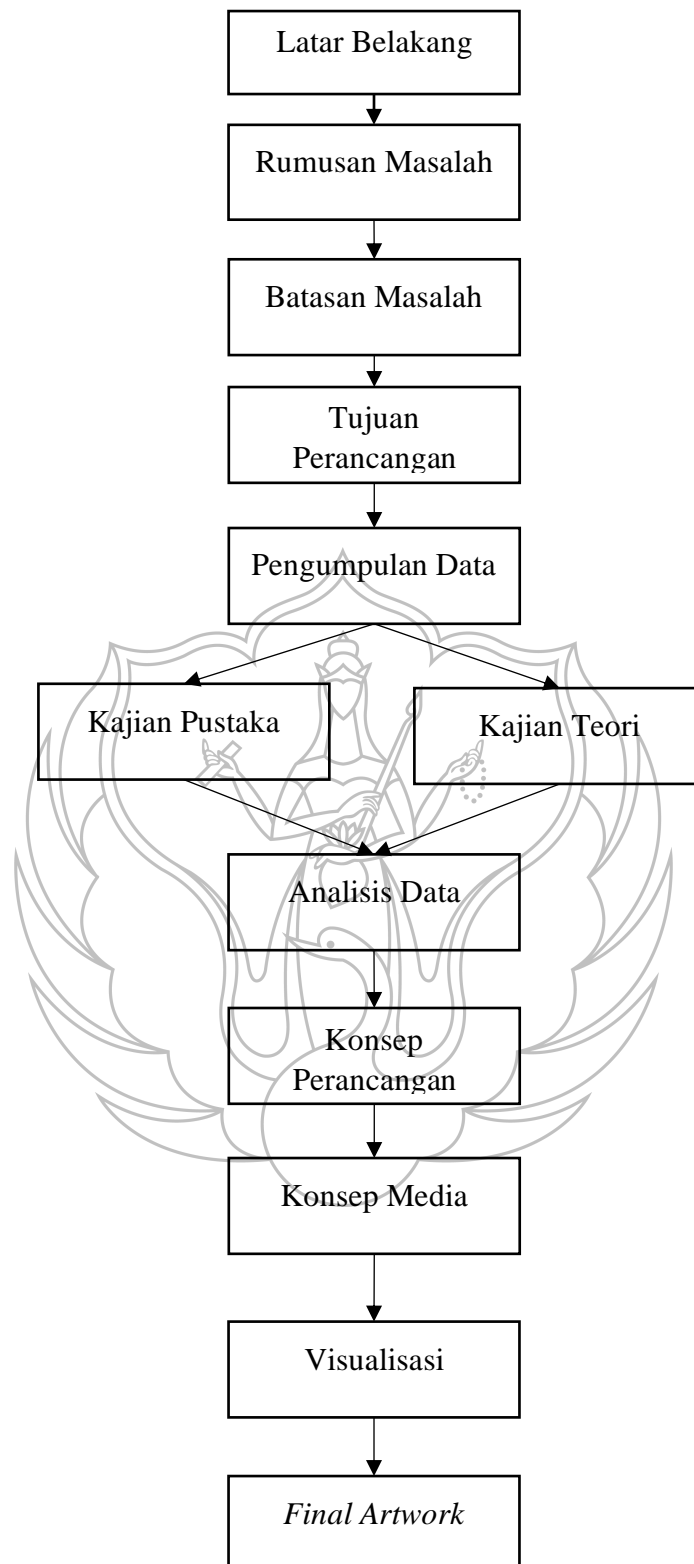
Untuk menganalisa data yang dikumpulkan akan menggunakan 5W+1H yaitu :

1. *What* (Apa)
Apa yang akan dirancang ?
2. *Why* (Kenapa)
Kenapa menggunakan *motion comic* ?
3. *Who* (Siapa)
Kepada siapa perancangan dituju?
4. *When* (Kapan)
Kapan publikasi karya final dilaksanakan?
5. *Where* (Dimana)
Dimana perancangan akan dipublikasikan?
6. *How* (Bagaimana)
Bagaimana cara membuat *motion comic* adaptasi cerita Cindelas agar mencapai tujuan perancangan?

I. Konsep Perancangan

Perancangan ini akan mengadaptasi cerita dari Cindelas dan Ayam Ajaib dengan memberikan tema yang lebih menarik dan berharap memberikan relasi terhadap target audiens dalam bentuk *motion comic*.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan. (sumber: Ahmad Fajar Nurul Alam)