

**PERANCANGAN *MOTION COMIC*
ASAL NAMA SALATIGA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK**



Oleh :

Bangkit Dandy Yanuarta
NIM. 0911928024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION COMIC*
ASAL NAMA SALATIGA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK



KARYA DESAIN

Oleh :

Bangkit Dandy Yanuarta
NIM. 0911928024

**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
2016**

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN *MOTION COMIC* ASAL NAMA SALATIGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK diajukan oleh Bangkit Dandy Yanuarta, NIM 0911928024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pembimbing I/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19720909 20081 2 001

Pembimbing II/ Anggota

Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003



Cognate/Anggota

Kadek Primayudi, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19810615 201404 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/ Anggota

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

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Bangkit Dandy Yanuarta
NIM : 0911928024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa karya tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN MOTION COMIC ASAL NAMA SALATIGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK** bukan merupakan duplikasi dari karya orang lain yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar keserjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan dengan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Bangkit Dandy Yanuarta

NIM. 091 1928 024



*Untuk penantian kedua orang tua ku
juga kakak-kakak ku tersayang*

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kami tujukan kepada Allah SWT. serta Rasul-Nya Nabi Muhammad SAW. yang telah melimpahkan rahmatnya hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tercapainya karya ini tak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang untuk itu kami ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I untuk masukan dan arahannya.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik atas bimbingan dan perhatiannya.
7. Segenap Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
8. Bapak dan Ibu untuk kesabarannya.
9. Kakak ku Tony dan Deny untuk suportnya selama ini juga keponakan-keponakan ku tersayang.
10. Fajareka Setiawan untuk masukan teknik *digital painting*-nya.
11. Agung Budi S., Tatag Yongki Brata, Ida Dwi Cahyani, Basumo, Irfan Anas, dan Yoga untuk bantuan *colouring*nya.

12. Namuri Migotuwio, Alit Ayu Dewantari, Ida D.C., Andi Tarigan, Ardi, dan Arum untuk bantuan pengisi suara.
13. Mbak Nia Artistika untuk printernya yang sangat membantu.
14. Keluarga Setiawan (Roni & Ica) untuk bantuan internetnya.
15. Keluarga PRESSISI yang saya rindukan.
16. Aan, Uki, Desi, Riri, Fandy Panda, Mbak Sherly, Bibeh, Endy, Sekar, Nova, Ega, Adi, Uza, Amel, Fitri Mbambul, Angga Kapal, Helen, Wana, Andri, Keluarga besar Nakula Sadewa.
17. Serta semua pihak yang telah mendukung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih sebesar-besarnya.



Yogyakarta, 23 Juni 2016

Bangkit Dandy Yanuarta

ABSTRAK

Salatiga memiliki berbagai potensi yang belum dioptimalkan dengan baik, salah satunya cerita rakyat asal nama Salatiga yang biasanya diceritakan secara lisan dari orang tua kepada anaknya sebagai pengantar tidur. Cerita rakyat ini memuat nilai-nilai moral yang baik dan dapat menjadi tuntunan. Namun cerita rakyat tentang Asal Nama Salatiga masih kurang dalam penyajiannya untuk anak-anak, selain itu budaya cerita sebelum tidur tak lagi nampak. Zaman yang makin modern menuntut orang tua semakin sibuk, hingga akhirnya peran pencerita tergantikan oleh perangkat pintar.

Perancangan *motion comic* ini diharapkan dapat menjadi solusi dari kedua masalah tersebut, menyajikan cerita dengan nuansa yang lebih segar melalui platform yang sesuai di era modern. Metode perancangan sangat diperlukan dalam *motion comic* ini, dengan mengumpulkan data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan cerita untuk kemudian dianalisa secara wujud, bentuk, susunan, dan isi yang meliputi: suasana; gagasan; pesan; dan; penampilan.

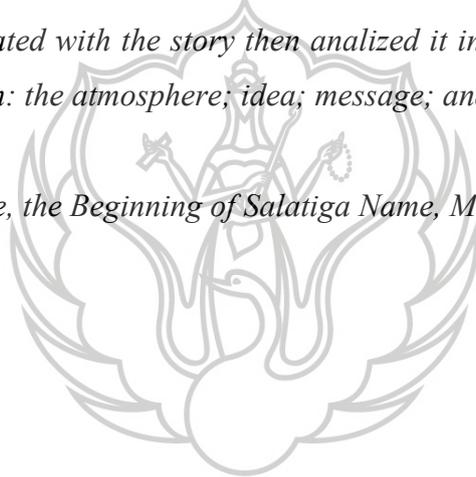
Kata kunci: Cerita rakyat, Asal nama Salatiga, *Motion comic*, Perangkat pintar

ABSTRACT

Salatiga have several potential that not optimized yet, such as folklore about the beginning of Salatiga that usually told by words from parent to their children as a lullaby. This folklore has a good morale value that could be a guide. But folklore about the beginning of Salatiga have not well served for nowadays kids, beside of the modern age that push the parents become more busy, so that's why the person who tell the lullaby replaced by gadget.

This motion comic design is mean to be a solution for both problem, to serve this folklore in a brand new story and visually through modern age platform. The design method is needed in this motion comic, collecting data about everything that related with the story then analyzed it into shape, form, flow, and content that contain: the atmosphere; idea; message; and; appearance.

Keywords: Folklore, the Beginning of Salatiga Name, Motion comic, Gadget



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. BATASAN MASALAH	5
D. TUJUAN PERANCANGAN	5
E. MANFAAT PERANCANGAN	5
F. METODE PERANCANGAN	6
G. METODE ANALISIS	8

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. TINJAUAN TENTANG KOTA SALATIGA	9
1. Luas Wilayah	10
2. Potensi Daerah	11
3. Wisata Daerah	13
4. Cagar Budaya	15
5. Sejarah Salatiga	17
B. TINJAUAN LEGENDA ASAL MULA SALATIGA MENURUT BUKU BABAD TANAH JAWI	
1. Cerita Asal Mula Salatiga	21
2. Latar/seting	22
3. Tokoh	23
4. Nilai Yang Terkandung Dalam Cerita	23

C. TINJAUAN TENTANG <i>MOTION COMIC</i>	
1. Pengertian Motion Comic	26
2. Jenis-jenis <i>Motion Comic</i>	28
3. Unsur Dalam Pembuatan <i>Motion Comic</i>	31
4. Analisa Motion Comic	35
D. ANALISIS MASALAH	37
E. SKEMA PROSEDUR PERANCANGAN	39

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. KONSEP KOMUNIKASI	
1. Tujuan Komunikasi	40
2. Strategi Komunikasi	40
B. KONSEP MEDIA	
1. Target Audience	41
2. Tujuan Media	42
3. Strategi Media	42
4. Program Media	43
C. KONSEP KREATIF	
1. Tujuan Kreatif	44
2. Strategi Kreatif	44
3. Konsep Kreatif	45
4. Program Kreatif	46
5. Media Pendukung	71

BAB IV VISUALISASI

A. DATA VISUAL	
1. Busana	72
2. Seting	73
3. Karakter	75
4. Tipografi	76
B. PENGEMBANGAN IDE VISUAL	
1. Sketsa	77
2. Finishing	82
C. STORYBOARD	87

D. MEDIA PENDUKUNG 108

BAB V PENUTUP

E. KESIMPULAN 110

F. SARAN 111

G. DAFTAR PUSTAKA 112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto sudut kota Salatiga	9
Gambar 2. Gambar pembagian wilayah Salatiga	10
Gambar 3. Gedung kuliah UKSW	11
Gambar 4. Gedung perkantoran Korem	12
Gambar 5. Enting-enting Gepuk	12
Gambar 6. Dream Land Salatiga	13
Gambar 7. Cagar budaya yang menjadi gedung DPRD Salatiga	15
Gambar 8. Prasasti plumpungan	19
Gambar 9. Stood Gemeente	19
Gambar 10. Buku Babad Tanah Jawi	21
Gambar 11. <i>Motion comic</i> Buffy	28
Gambar 12. Contoh <i>motion comic</i> tanpa panel	29
Gambar 13. Contoh <i>motion comic</i> dengan panel	30
Gambar 14. Contoh <i>motion comic</i> tanpa balon kata	31
Gambar 15. Contoh <i>motion comic</i> menggunakan balon kata	31
Gambar 16. Contoh <i>motion comic</i> Eropa	32
Gambar 17. Contoh bird eye view	33
Gambar 18. Contoh <i>high angle view</i>	33
Gambar 19. Contoh <i>low angle view</i>	34
Gambar 20. Contoh <i>eye level view</i>	34
Gambar 21. Contoh <i>frog eye view</i>	35
Gambar 22. ZITS	36
Gambar 23. <i>Motion comic</i> ZITS	37
Gambar 24. Astonishing X-Men	38
Gambar 25. Gaya visual film Sound of the Sea	45
Gambar 26. Raden Toemenggoeng Djojo Adhiningrat 1928	72
Gambar 27. Pakubuwono X	72
Gambar 28. Blangkon khas Jawa	73
Gambar 29. Caping	73
Gambar 30. Lukisan pasar tradisional Jawa kuno	73
Gambar 31. Rumah Joglo Jawa	74
Gambar 32. Hutan Tropis	74

Gambar 33. Bukit	74
Gambar 34. Sunan Kalijaga	75
Gambar 35. Pinkerton (Contoh pewarnaan)	75
Gambar 36. Referensi karakter	75
Gambar 37. Contoh judul film	76
Gambar 38. Logo dengan sulur	76
Gambar 39. Tekstur cat air	76
Gambar 40. Alternatif sketsa Kyai Pandanarang	77
Gambar 41. Alternatif sketsa Nyai Pandanarang	77
Gambar 42. Alternatif sketsa Sunan Kalijaga	77
Gambar 43. Alternatif sketsa Paidi	78
Gambar 44. Alternatif sketsa para Begal	78
Gambar 45. Sketsa Pasar	78
Gambar 46. Sketsa Jalan.....	79
Gambar 47. Sketsa Kediaman Pandanarang	79
Gambar 48. Sketsa Gubug	79
Gambar 49. Sketsa Hutan	80
Gambar 50. Sketsa Gunung Jabalkat	80
Gambar 51. Sketsa pemandangan Salatiga	80
Gambar 52. Sketsa alternatif desain Judul	81
Gambar 53. Kyai Pandanarang	82
Gambar 54. Nyai Pandanarang	82
Gambar 55. Sunan Kalijaga	83
Gambar 56. Para Begal	83
Gambar 57. Paidi	84
Gambar 58. Pasar	84
Gambar 59. Jalan	84
Gambar 60. Kediaman Pandanarang	85
Gambar 61. Gubug	85
Gambar 62. Hutan	85
Gambar 63. Gunung Jabalkat	86
Gambar 64. Pemandangan Salatiga	86
Gambar 65. Judul	86
Gambar 66. Poster & X-Banner	109

Gambar 67. Gantungan kunci	109
Gambar 68. Pin	109
Gambar 69. Kaos	110
Gambar 70. Fanspage Asal Nama Salatiga	110



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salatiga merupakan salah satu kota kecil di Indonesia yang terletak di Propinsi Jawa Tengah. Kota ini berbatasan sepenuhnya dengan kabupaten Semarang dan terdiri dari empat kecamatan yaitu Argomulyo, Sidomukti, Sidorejo, dan Tingkir. Terletak 40 km di sebelah selatan Kota Semarang, dan berada di jalan negara yang menghubungkan Semarang-Surakarta. Dengan ketinggian mencapai 800m di atas permukaan air laut dan terletak di kaki gunung Merbabu (3,142 m) dan Telomoyo, Salatiga mempunyai iklim yang cukup sejuk. Pada masa pemerintahan kolonial, Salatiga berhasil mengembangkan perencanaan tata kelola dengan baik, sehingga pada tahun 1919 Salatiga dinobatkan sebagai “de Schoonste Stad van Midden-Java” yang berarti kota terindah di Jawa Tengah (Supangkat, 2007,40)

Kini Salatiga adalah kota yang ramai dan ditinggali berbagai etnis dan agama. Adanya beberapa universitas, menjadikan Salatiga berpredikat sebagai kota pendidikan. Salah satu universitas yang cukup dikenal ialah Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW). Rektor UKSW, Prof. Pdt. John A. Titaley, Th.D pada sambutan mahasiswa baru 2010 lalu menjulukan UKSW sebagai “Indonesia Mini” dikarenakan mahasiswanya yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia. Salatiga juga memiliki beberapa bangunan bersejarah peninggalan masa kolonial yang masih kokoh berdiri dan dimanfaatkan sebagai sekolah, gedung pemerintahan, dan atau rumah tinggal. Berbagai destinasi wisata mengelilingi kota Salatiga, sehingga kota ini juga dikenal sebagai kota transit pariwisata. Tidak ketinggalan, Salatiga juga mendapat predikat kota olah raga dikarenakan banyak atlet profesional yang lahir di kota ini seperti Bambang Pamungkas, Kurniawan, dan Gendut Doni yang menjadi bintang lapangan sepak bola.

Salah satu yang cukup unik dari kota ini ialah namanya. Sering orang melestakan Salatiga menjadi “salah tiga” baik orang yang tahu – tentang

legenda Salatiga – maupun yang tidak tahu, karena kedua kata tersebut memiliki homofon yang sama. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mencari asal nama Salatiga, diantaranya ditemukannya *Staatblad* 1917 No. 266 mulai 1 Juli 1917 pada masa kolonial yang menyatakan *Stood Gemente Salatiga* atau ketentuan luas daerah Salatiga (<http://salatigakota.go.id/TentangSejarah.php>), namun nama Salatiga sendiri telah ada sebelum itu. Temuan terakhir yaitu saat ditemukannya Prasasti Plumpungan yang setelah diteliti, daerah asal prasasti tersebut berdiri pada 750 Masehi. Batu bertulis tersebut menjelaskan ketetapan hukum daerah bernama Hampra yang diberikan keistimewaan dan menjadikannya daerah perdikan karena telah berjasa pada kerajaan pada waktu itu (<http://salatigakota.go.id/TentangSejarah.php>). Walau akhirnya prasasti Plumpungan diresmikan sebagai awal berdirinya kota Salatiga, namun tetap tidak dijelaskan bagaimana daerah yang dulunya bernama Hampra tersebut bisa menjadi Salatiga. Salah satunya sumber yang menyatakan daerah tersebut bernama Salatiga berasal dari cerita rakyat yang diceritakan secara turun temurun, legenda yang menceritakan kisah perjalanan Ki Ageng Pandanaran II menuju gunung Jabalkat untuk belajar agama kepada Sunan Kalijaga.

Legenda asal mula nama Salatiga ini tidak memiliki cerita yang baku, dikarenakan legenda ini diceritakan secara lisan dan turun-temurun. Walau terdapat versi yang beragam namun inti cerita dari masing-masing sumber tidak jauh berbeda. Berbagai nilai-nilai masih tetap tersirat dalam tiap versi cerita, seperti nilai religi, nilai sosial, nilai moral, dan nilai budaya yang terasa ringan untuk diperdengarkan dan diceritakan. Selain itu kisah ini juga mengenalkan tokoh-tokoh nyata yang berasal dari sejarah abad ke-15, seperti Ki Ageng Pandanaran II dan Sunan Kalijaga. Kisah tokoh-tokoh tersebut dapat memberikan gambaran tentang watak manusia dan menjadi panutan dan tuntunan dalam kehidupan, terutama bagi generasi muda yang kelak akan menjadi penerus keluarga dan bangsa.

Beberapa media seperti buku cergam sempat dibuat namun publikasi dan penyebarannya hanya sampai ke sekolah-sekolah dasar dan perpustakaan

daerah. Ada pula yang sempat dijual di toko buku namun dari layout dan penceritaan kurang menarik, karena hanya ada satu gambar ilustrasi dan tulisan yang dikemas dalam satu lembar juga sehingga penggambarannya kurang detail. Ada beberapa website dan blog yang menceritakan kisah ini seperti di www.ceritarakyatnusantara.com namun hanya berupa tulisan, sehingga kurang menarik bagi anak-anak.

Menurut Mahyudin Al Mudra, SH., MM. selaku Pendiri dan Pemangku Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPBM), Yogyakarta, menyatakan “Secara garis besar, terdapat tiga bentuk masyarakat yang menyikapi dongeng secara berbeda-beda. Yang pertama adalah masyarakat tradisional; kedua masyarakat transisional; dan ketiga masyarakat modern.”

Bagi masyarakat tradisional yang masih memiliki pola pikir sederhana karena belum terjamah peralatan canggih, masih efektif bila menggunakan buku sebagai media bercerita. Sementara masyarakat adalah masyarakat yang mengalami pergeseran ciri-ciri lokalnya seiring dengan melebarnya batas-batas interaksi dan batas pengetahuan mereka. Intensitas hubungan sosial yang semakin meningkat memacu perubahan bentuk-bentuk kewajiban sosial antaranggota masyarakat akibat meluasnya batas-batas solidaritas sosial. Meskipun kepemimpinan lokal masih dianggap penting, hubungan dengan dunia luar telah menyebabkan melemahnya keyakinan tentang sesuatu yang bersifat magis dan supernatural (Abdullah, 2006: 173).

Terakhir masyarakat modern adalah masyarakat yang menempatkan mesin dan teknologi pada posisi yang sangat penting dalam kehidupannya sehingga mempengaruhi ritme kehidupan dan norma-norma. Hubungan antarorang telah digantikan dengan kehadiran media dan barang-barang elektronik. Dalam sebuah keluarga modern, bisa jadi anak bukan merupakan pewaris tradisi keluarganya, tetapi dia mewakili tradisi yang jauh lebih besar yang datang dari negara maju, seperti Amerika atau Jepang. Hal itu terjadi karena pusat pembentukan karakter dan orientasi anak tidak lagi pada orang tua, tetapi pada pusat-pusat kekuasaan baru yang mengendalikan sistem sosial dan moral, seperti televisi, internet, dan handphone (Abdullah, 2006: 59).

Melihat dari teori diatas, keadaan di kota Salatiga merupakan kota yang dihuni oleh masyarakat transisional dan modern. Salatiga juga memiliki beragam etnis dengan latar belakang yang beragam yang saling bersinggungan dalam kehidupan sehari-hari.

Masyarakat dengan corak multietnis mengalami problematika dalam interaksi sosial karena bermukim di suatu tempat di mana penduduknya berasal dari daerah-daerah yang berbeda. Tiap-tiap orang memiliki masa lalu yang berbeda-beda dan ikatan-ikatan tradisional cenderung tidak berlaku karena pengalaman tradisional antaretnis tidak dapat dikomunikasikan. Dengan demikian, masyarakat modern membutuhkan simbol universal dari tata nilai yang pernah diimajinasikan bersama. Di sinilah cerita rakyat mendapatkan ruangnya kembali dan berperan mendorong pembauran, mengingat karya sastra ini mempunyai potensi yang sangat besar sebagai medium imajinasi untuk pemahaman lintas budaya (Budianta, 2003: 137).

Melihat perkembangan jaman yang berubah, khususnya di kota Salatiga, perlu adanya media bercerita yang sesuai untuk menyampaikan kisah legenda ini agar dapat diterima dan diserap secara baik bagi masyarakat, khususnya anak-anak di kota Salatiga. Selain agar dapat mengenal tentang kota Salatiga, juga dapat menyerap nilai-nilai positif yang tersirat pada kisah legenda ini.

Legenda asal nama Salatiga ini menjadi penting tidak hanya dikarenakan kisah ini menjadi salah satu sumber dimana nama Salatiga tercetus, namun juga merupakan khasanah budaya dari Salatiga yang hampir tidak lagi terdengar oleh telinga-telinga anak-anak Indonesia khususnya kota Salatiga. Selain itu legenda merupakan cara pendahulu menyampaikan konsep kehidupan yang menjadi tuntunan. Clifford Geertz mengatakan bahwa sistem pewarisan konsepsi dalam bentuk simbolik merupakan cara bagaimana manusia dapat berkomunikasi, melestarikan, dan mengembangkan pengetahuan dan sikapnya terhadap kehidupan (Geertz, 1973: 89).

Menyadari akan potensi dari cerita rakyat tersebut, Pemerintah kota Salatiga ingin mencoba mendokumentasikannya dengan lebih menarik, agar

dapat menarik antusias masyarakat. Hal ini sesuai dengan salah satu misi pemerintah Kota Salatiga pada butir ke-5 yang berbunyi “Melestarikan nilai-nilai kearifan lokal dalam rangka memperkuat identitas dan jati diri daerah.” Media yang dipilih untuk menyampaikan kisah legenda ini berupa *motion comic*. Sebuah media audio visual yang berangkat dari komik dan digerakan dengan teknologi komputer, lalu disajikan seperti layaknya video dengan berbagai efek suara dan musik. *Motion comic* dipilih karena dianggap sesuai dengan *target audience* yang memiliki rentang umur 6-12 tahun, dimana pada masa ini media berupa audio visual sangat digemari dan populer. Juga sesuai dengan keadaan masyarakat yang tinggal di kota Salatiga itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah, bagaimana merancanag *motion comic* tentang “Asal nama Salatiga” untuk mengedukasi generasi muda di Salatiga.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini ialah merancang *motion comic* tentang “Asal nama Salatiga” untuk mengedukasi generasi muda di Salatiga dan memopulerkan salah satu khasanah budaya Salatiga.

D. Batasan Masalah

Batasan dalam perancangan ini adalah merancang *motion comic* tentang “Asal nama Salatiga” untuk generasi muda dengan rentang umur 6-15 tahun.

E. Manfaat Perancangan

Dengan dibuatnya perancangan tentang “Asal nama Salatiga” diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan perancangan ini dapat memopulerkan kembali salah satu khasanah budaya Salatiga, berupa cerita rakyat.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Melalui perancangan ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk mahasiswa dalam penggarapan sebuah *motion comic*.

3. Bagi Dunia Perkomikan Indonesia

Dengan perancangan *motion comic* ini diharapkan turut serta menyemarakkan perkembangan komik dan penyebaran cerita rakyat di Indonesia dan dapat memancing kreativitas untuk dapat berkarya dengan lebih inovatif.

F. Metode Perancangan

Untuk dapat mengoptimalkan perancangan *motion comic* “Asal mula nama Salatiga” maka dibutuhkan metode-metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah garis besar perancangan secara umum. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang sesuai dengan konsep dan sesuai dengan topik perancangan.

2. Analisis

Analisis adalah untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan. Maka pendekatan yang digunakan adalah dengan menganalisa:

a. Wujud

Sebagai suatu yang tampak oleh indera mata secara konkrit atau abstrak, wujud itu dapat dibayangkan sebagai sesuatu yang diceritakan atau sesuatu yang kita baca dari buku dalam sehari-hari kita memakai istilah rupa.

b. Bentuk

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa sebagai titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, dan sebagainya. Untuk menemukan bentuk visual karakter

tokoh, setting cerita, tipografi, arsir dan komposisi

c. Susunan

Gabungan dari bentuk yang tercipta sedemikian rupa sehingga menjadi wujud. Dalam susunan memuat dua unsur yaitu penonjolan atau dominasi dan keseimbangan yang diatur sedemikian rupa.

d. Isi

Isi adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya komik. Isi menjadi penting sebagai unsur pemberi makna, sebagai ruh dalam tubuh. Untuk membangun isi pada *motion comic* Asal Nama Salatiga maka perlu meletakkan tekanan pada :

1) Suasana

Sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan visualisasi termasuk sesuatu yang mempunyai pengaruh pada psikologi.

2) Gagasan

Sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadi sebuah *motion comic* yang memiliki kekuatan dari segi pencapaian makna antar variabelnya.

3) Pesan

Hal-hal yang ingin disampaikan melalui gabungan bahasa gambar maupun verbal yang bahkan mungkin dimasukan melalui alam bawah sadar.

4) Penampilan

Berhubungan dengan ketrampilan dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan yang digunakan dalam merancang karya.

G. Metode Analisis

Dalam perancangan ini digunakan metode 5W+1H, yaitu menjawab enam pertanyaan sebagai dasar perancangan. Pertanyaanya sebagai berikut:

1. *What?* (apa) Pesan dan pendekatan apa yang akan dirancang?
2. *Who?* (Siapa) Siapa target perancangan *motion comic* ini?
3. *Where?* (dimana) Dimana karya ini mulai dipublikasikan?
4. *When?* (Kapan) Kapan akan dipublikasikan?
5. *Why?* (Mengapa) Mengapa perancangan ini perlu dibuat?
6. *How?* (Bagaimana) Bagaimana metode merancang *motion comic* ini agar dapat menarik antusiasme *target audience*.

